



## BAB I PENDAHULUAN

### © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### A. Rumusan Konsep atau Ide Bisnis

Bermula dari keinginan penulis untuk mencari tahu informasi mengenai bisnis di bidang kuliner. Informasi utama yang dicari oleh penulis adalah mengenai teknik – teknik dasar dalam memasak seperti *cutting, slicing, frying, grilling, steaming*, membuat racikan kopi, dan teh. Pada saat penulis mendalami teknik – teknik dasar dalam memasak, penulis menemukan fakta bahwa dulu individu hanya mengonsumsi makanan untuk memenuhi kebutuhan pokoknya saja. Akan tetapi, seiring berkembangnya zaman, individu mulai mengubah kebutuhan pokok atau *needs* menjadi keinginan atau *wants*. Penulis mulai membuat karya sendiri dengan membuat masakan yang memiliki cita rasa yang enak. Hal tersebut pun berkembang dari hanya sekedar hobi menjadi keinginan penulis untuk mencari tahu informasi mengenai bagaimana mendukung kepuasan atau kualitas makanan. Terdapat tiga indikator yang mampu mendukung kepuasan atau kualitas makanan, yaitu rasa makanan, bentuk makanan, dan dimana makanan tersebut dimakan. Tiga indikator tersebut membuat penulis ingin membuka tempat makan yang mampu memenuhi keinginan konsumen pada zaman ini.

Selain hobi penulis dalam bisnis di bidang kuliner, penulis juga memiliki hobi bermain *game*. Penulis pun mulai mencari informasi – informasi mengenai permainan atau *game* yang bervariasi dan dapat dimainkan secara bersama – sama. Berawal dari permainan yang bersifat *online* hingga yang bersifat sebagai *board game* ditemukan oleh penulis. Permainan yang bersifat *online*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

menggunakan elektronik saat ini untuk dimainkan dan bermain sendiri di rumah atau di warung internet atau disingkat warnet. Seiring berjalannya waktu, penulis menyadari bahwa dengan munculnya permainan *online* membuat individu jarang berinteraksi satu sama lain. Hal ini didapatkan berdasarkan pengalaman penulis selama bermain permainan *online*. Oleh karena itu penulis mulai mencari informasi mengenai *board game* yaitu permainan yang dimainkan bersama individu lain dengan cara bertemu dan saling berinteraksi satu sama lain.

Melihat *lifestyle* atau gaya hidup saat ini dimana banyak individu yang hanya bermain sendiri di rumah. Contohnya adalah anak SMA yang sepulang sekolah langsung pulang untuk memainkan permainannya di komputer, tablet, atau *gadget*-nya. Individu di masa saat ini kurang berinteraksi satu sama lain baik itu usia remaja, maupun usia dewasa. Mereka hanya berinteraksi satu sama lain apabila terdapat keperluan saja dalam hal pelajaran, tugas, dan pekerjaan – pekerjaan yang mengharuskan mereka untuk bertanya satu sama lain untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas. Gaya hidup individu saat ini pun terlihat sangat *anti-social* dimana individu – individu yang pergi untuk makan dan berkumpul bersama teman – temannya ternyata setelah berkumpul semuanya akan asik dengan permainan mereka sendiri dan tidak berinteraksi satu sama lain.

Penulis muncul dengan ide untuk membuat individu di masa saat ini keluar dari rumahnya tidak hanya untuk makan saja, tetapi juga untuk berkumpul dan berinteraksi satu sama lain. Penulis memiliki rencana untuk membuka sebuah *café* yang tidak hanya menyediakan makanan masa kini yang unik – unik tetapi juga menyediakan permainan yang dapat membuat setiap individu – individu

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



yang datang untuk berinteraksi satu sama lain yaitu permainan *board game* seperti contohnya adalah monopoli yang setiap individu ketahui. Penulis pun akhirnya muncul dengan ide untuk membuka sebuah *board game café* dan diberi nama *Break Cup Café*. Filosofi daripada pemberian nama tersebut adalah agar apabila dibaca menjadi “*BreakUp Café*” yang berarti pemutusan hubungan dalam *café* tersebut. Alasan penulis memilih nama tersebut adalah agar setiap individu yang datang ke *café* penulis saling berbicara satu sama lain dan memutuskan hubungan dengan *gadget* atau *handphone* masing – masing individu.

## B. Tujuan dan Bidang Usaha

Setiap usaha yang akan dijalankan memiliki tujuan sebelum dilaksanakan. Setiap usaha membutuhkan modal baik dari orang lain, pinjaman, atau warisan yang harus dianggap sebagai tanggung jawab dari sebuah usaha yaitu minimal untuk dapat mengembalikan modal yang sudah dikeluarkan baru kemudian tujuan utama daripada sebuah usaha yaitu untuk mewujudkan pertumbuhan usaha yang berkesinambungan.

*Break Cup Café* merupakan sebuah unit usaha yang bergerak di bidang kuliner yaitu rumah makan. *Break Cup Café* menawarkan sebuah tempat dimana setiap individu sebagai konsumen yang datang dapat menikmati berbagai macam jenis kopi, makanan ringan, dan makanan utama atau *main course* yang bernuansa nusantara dengan suasana santai yang didukung dengan dekorasi tempat yang bertema budaya Indonesia salah satunya adalah melayu, fasilitas *board games* untuk dimainkan bersama dengan teman – teman satu kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



yang datang untuk berkumpul dan bersantai, peralatan yang mendukung untuk memainkan *board games*, *tutor* atau guru yang akan mengajarkan bagaimana bermain jika tidak diketahui caranya oleh konsumen, tempat meletakkan *handphone* agar setiap individu yang datang berinteraksi satu sama lain, *wifi*, dan *charging spot*. *Break Cup Café* direncanakan akan didirikan di Jl. Dokter Muwardi Raya No. 38, Grogol, Jakarta Barat 11450.

Tujuan penulis ingin mendirikan usaha ini yaitu pertama, penulis ingin mewujudkan perasaan bahwa saat berada di *Break Cup Cafe* seperti saat berada di rumah atau perasaan *feeling at home*. Apabila setiap individu yang datang memiliki perasaan seperti berada di rumah saat datang ke *Break Cup Café* maka mereka akan merasa nyaman dengan menikmati fasilitas yang disediakan di *café* penulis seperti *board games* yang disediakan agar setiap individu yang datang dapat berinteraksi satu sama lain dalam permainan dan individu yang datang menjadi ingin berlama – lama di *Break Cup Café*.

Kedua, penulis ingin menemukan kebutuhan sosial saat ini dimana terdapat permainan *board games* yang dimainkan pada *handphone* setiap individu. Sebagai contoh adalah permainan *werewolf* yang sedang terkenal di aplikasi *telegram*. Penulis melihat bahwa permainan tersebut sebenarnya lebih enak dimainkan dengan kartu aslinya. Akan tetapi untuk individu tertentu akan merasa rugi apabila membeli kartunya dan hanya dimainkan sekali – sekali saja. Oleh karena itu, penulis menyediakan permainan – permainan yang terkenal saat ini untuk dimainkan secara *board game* agar setiap individu saling berinteraksi.

Ketiga, penulis ingin menciptakan nuansa nusantara pada masakan penulis. Penulis melihat bahwa saat ini makanan – makanan yang disediakan di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



*café* – *café* adalah makanan yang bernuansa barat. Oleh karena itu, penulis ingin mencoba membuka *café* yang menyediakan masakan dengan nuansa nusantara agar setiap konsumen menyadari bahwa masakan Indonesia tidak kalah enakya dari masakan yang bernuansa barat.

© Hak cipta milik IBI KKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### Besarnya Peluang Bisnis

Melihat perubahan gaya hidup saat ini dimana banyak individu yang ingin sekali *hang out* bersama teman – temannya. Banyak individu yang saat ini mencari tempat berkumpul yang asik dan dapat menikmati suasana dari tempat tersebut. Biasanya individu – individu yang *hang out* bersama teman – temannya adalah kalangan mahasiswa. Tempat – tempat yang dituju untuk *hang out* adalah tempat yang nyaman dan untuk saat ini adalah *café*. Hal tersebut membuat penulis yakin bahwa *Break Cup Café* dapat memiliki pertumbuhan yang berkesinambungan.

Saat ini dapat dilihat di Ibu Kota Jakarta terdapat banyak sekali *board game café* seperti *Playroom* yang ada di Pantai Indah Kapuk, *The Bunker* yang ada di Serpong. Dengan adanya pesaing – pesaing tersebut yang sudah bertahan sangat lama dari awal pendirian hingga saat ini masih bertahan membuat penulis yakin bahwa bisnis di bidang ini akan sukses kedepannya.

Saat ini terdapat banyak sekali masakan dengan nuansa nusantara yang dijual di pasaran, akan tetapi untuk menemukan makanan yang memiliki ciri khas nusantara hanya ada di pinggir jalan saja. Masih sedikit *café* yang menyediakan makanan dengan ciri khas nusantara. Tempat *hang out* saat ini hanya menyediakan layanan *free wifi* yang membuat setiap individu yang datang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



menikmati permainan dengan *gadget*-nya masing – masing saja. Daya Tarik *Break Cup Café* adalah selain menawarkan masakan dengan cita rasa nusantara, juga menyediakan fasilitas bagi para pengunjung untuk dapat belajar bersama, bersantai dan bermain permainan yang mengharuskan individu untuk berinteraksi satu sama lain, juga terdapat fasilitas tempat meletakkan *handphone* agar individu yang datang tidak sibuk dengan *gadget*-nya masing – masing dan malah menjadi *anti-social*. Tempat dibuat sedemikian rupa agar menjadi tempat yang nyaman untuk bersantai, dengan kursi yang nyaman dan meja yang luas untuk bermain *board games* yang akan membuat pengunjung betah untuk bersantai lama dan pengunjung akan memiliki hasrat atau keinginan untuk mengunjungi *Break Cup Café* kembali.

#### D. Identitas Perusahaan

Pada sub bab ini, penulis akan menguraikan secara rinci mengenai nama perusahaan, alamat perusahaan, nama pemilik perusahaan dan alamat tempat tinggal pemilik perusahaan, yaitu:

##### 1. Nama dan Alamat Perusahaan

- |                      |   |
|----------------------|---|
| a. Nama Perusahaan   | : <i>Break Cup Café</i>   |
| b. Bidang Usaha      | : <i>Café</i>   |
| c. Jenis Produk      | : Makanan, Minuman, dan <i>board games</i>                        |
| d. Alamat Perusahaan | : Jl. Dokter Muwardi Raya No. 38, Grogol,<br>Jakarta Barat, 11450 |
| e. Instagram         | : <i>Breakcupcafe</i>   |
| f. Facebook          | : <i>Break Cup Cafe</i>   |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- g. Twitter : *Breakcupcafe*
- h. E-mail : [breakcupcafe@gmail.com](mailto:breakcupcafe@gmail.com)
- i. Bentuk Badan Hukum : Badan Usaha Perseorangan

**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

**2. Nama dan Alamat Pemilik Perusahaan**

- a. Nama : Albert Fernando
- b. Tempat, Tanggal Lahir : Jambi, 23 September 1995
- c. Alamat Rumah : Jl. Tarian Raya Barat Blok S No. 14  
Kelapa Gading, Jakarta Utara
- d. Nomor HP : 085694181810
- e. E-mail : [abek.fernando@gmail.com](mailto:abek.fernando@gmail.com)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

*Break Cup Café* merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang rumah makan yang juga menyediakan fasilitas agar pelanggan dapat menikmati waktu dan bersantai lama – lama dan memiliki keinginan untuk datang kembali ke *Break Cup Café*. Menurut Kotler dan Keller (2009:258) “merek adalah nama, istilah, tanda, lambing, atau desain, atau kombinasinya, yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi barang atau jasa dari salah satu penjual atau kelompok penjual dan mendiferensiasikan mereka dari para pesaing.”

Pemberian nama *brand Break Cup Café* dikarenakan pemilik bisnis bermaksud agar usaha *café* yang didirikan dapat dengan diingat dengan mudah oleh pelanggan dan mudah untuk diucapkan. Berasal dari kata “*Break*” yang berarti putus dan “*Cup*” yang berarti gelas atau mangkok yang bila disambungkan akan membentuk kata “*BreakUp*” atau putus sehingga *café* ini menjadi tempat dimana setiap pelanggan memutuskan hubungannya dengan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



*gadget* dan mulai berinteraksi dengan teman – teman yang sudah diajak untuk berkumpul.

**(C) Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### **E. Kebutuhan Dana**

Dana yang diperlukan untuk menjalankan *Break Cup Café* sepenuhnya berasal dari modal sendiri yaitu sebesar Rp773.617.891,- yang akan digunakan untuk beberapa keperluan, yaitu:

**Tabel 1.1**  
***Break Cup Café***  
**Rincian Modal**

<b>Keterangan</b>	<b>Harga (Rp)</b>
Kas awal	20.000.000
Kas pada Bank	330.000.000
Biaya pembelian bahan baku	178.340.691
Biaya perlengkapan	39.033.000
Biaya peralatan	106.244.200
Biaya sewa	100.000.000
Biaya renovasi	80.000.000
<b>Total</b>	<b>Rp 773.617.891</b>

Sumber : diolah oleh *Break Cup Café*, 2016

Dilihat pada tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa modal awal yang dibutuhkan untuk memulai usaha *Break Cup Café* adalah sebesar Rp773.617.891,- yang termasuk sebagai usaha dengan skala kecil. *Break Cup Café* akan dimulai dengan modal yang kecil namun dengan harapan agar *Break Cup Café* mampu menjadi usaha yang besar kedepannya.

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.