

BAB I

PENDAHULUAN

Gaya hidup "nongkrong" sudah menjadi trend di kota Jakarta belakangan ini. *Cafe*, *restoran* dan tempat lainnya menjadi tujuan utama siswa-siswi, mahasiswa-mahasiswi sepulang sekolah atau kuliah, bahkan para karyawan pada sore hari setelah jam pulang kerja untuk meluangkan waktu mereka. Kebutuhan masyarakat muda untuk bersosialisasi yang menjadi alasan utama mereka mau meluangkan waktu berlama-lama di tempat-tempat tersebut.

Kebutuhan masyarakat untuk bersosialisasi di zaman kini bukanlah menjadi sebuah kebutuhan yang bisa dipandang sebelah mata. Tercermin juga pada tingkatan *Hierarchy of Needs* Abraham Maslow (Griffin & Moorhead, 2014 : 93) kebutuhan sosial atau *social needs* menduduki peringkat ketiga. Jelas ini merupakan kebutuhan yang cukup penting bagi banyak orang, mereka bahkan rela mengeluarkan sejumlah uang untuk bisa mendapatkan kebutuhan ini, seperti fasilitas yang nyaman saat nongkrong dibandingkan tempat yang tidak menyediakan fasilitas tersebut (umumnya tempat berfasilitas harganya akan lebih mahal).

Beberapa tempat yang menjadi pilihan masyarakat untuk berkumpul umumnya memiliki ciri khas yang sama. Tempat mereka berkumpul haruslah bersih dan nyaman untuk berlama-lama disana. Makan dan minuman yang disediakan juga haruslah memiliki rasa yang menarik, tidak harus benar-benar enak namun cukup bila rasa bisa memuaskan lidah pencicip. Yang paling menarik adalah setiap tempat yang dituju menyediakan beberapa permainan bagi konsumen agar para konsumen bisa bermain dengan teman-temannya saat sedang meluangkan waktu. Beberapa jenis permainan sangatlah dibutuhkan agar konsumen tidak cepat bosan dan bisa merasakan permainan yang bervariasi.

Penulis memilih menggeluti bisnis ini dikarenakan penulis melihat peluang bisnis di bidang ini, mengingat perkembangan masyarakat yang semakin marak dengan kegiatan berkumpul bersama-sama. *Dyton Corp* adalah suatu usaha yang menciptakan produk yang mendukung konsumen dalam hal pemenuhan kebutuhan untuk berkumpul tersebut. *Dyton Corp* menciptakan produk-produk permainan berupa *board* atau *card games* yang dapat dimainkan





dari usia anak-anak bahkan sampai dewasa. Bentuk-bentuk permainan yang dibuat oleh *Dyton Corp* bisa dimainkan baik bersama teman ataupun keluarga. Permainan yang dibuat dibentuk untuk dimainkan dengan jumlah orang yang beragam agar dapat memenuhi kebutuhan berbagai kelompok. Produk-produk yang dibuat tidak diragukan lagi akan menjadi permainan yang menarik karena tim kreatif *Dyton Corp* yang membentuk permainan merupakan orang-orang yang memiliki hobby dibidang ini, dan mereka juga merupakan orang-orang yang menggeluti dunia permainan ini. Permainan yang dibentuk nantinya akan di adakan versi BETA (Tester) kepada konsumen yang dibuka secara umum, dan akan diberikan kesempatan bagi konsumen untuk memberikan kritik dan saran untuk perkembangan *game* agar lebih baik.

Dyton Corp memiliki slogan *We Build It, We Play It!* Slogan ini menjadi pilihan dikarenakan pandangan dari permainan-permainan yang dibuat merupakan rancangan utama dari perusahaan dan disempurnakan oleh konsumen sehingga dibentuk bersama-sama dan dimainkan bersama-sama juga. Tidak perlu diragukan lagi kelayakan produk karena konsumen sendiri campur tangan dalam merancang produk yang mereka inginkan.

Dyton Corp memilih tempat usaha berupa Rumah Toko (Ruko) dan juga yang berlokasi di pusat kota dengan pertimbangan berikut :

Dekat dengan konsumen secara langsung yang sesuai dengan target pasar, yaitu mahasiswa dan pelajar. Pada daerah Tanjung Duren Raya dekat dengan universitas : Universitas Trisakti, T.S.M., Untar, Binus, Ukrida, dan lain-lain. Serta sekolah seperti SMAK 1 Bpk Penabur, SMAK Ipeka Tanjung Duren, SMAK Yadika 2, dan lain-lain.

Dekat dengan keramaian tempat masyarakat muda nongkrong yaitu *Cafe* tempat makan dan Kostan mahasiswa/i.

Lokasi usaha berada pada pusat kota sehingga mudah dicapai baik bagi konsumen perorangan ataupun business to business.

4. Bidang usaha sejenis masih belum ada di wilayah Tanjung Duren, terutama produk yang asli Indonesia sehingga memberikan *Dyton Corp* peluang yang sangat besar.



A. Nama dan Alamat Perusahaan

Berdasarkan hal di atas, maka penulis menetapkan data perusahaannya sebagai berikut:

1. Nama Perusahaan	<i>Dyton Corp</i>
2. Bidang usaha	Rekreasi
3. Jenis Produk/Jasa	Produk rekreasi
4. Alamat Perusahaan	Jl. Tanjung Duren Raya No. 353A Blok N Kav 353, Kelurahan Tanjung Duren, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat
5. No Hp	08990085321
6. Alamat E-mail	dytongamesindonesia@yahoo.com
7. Bank Perusahaan	-
8. Bentuk Badan Hukum	Perorangan
9. Website	clicew.wix.com/dytongames

Dyton Corp dipilih oleh penulis sebagai nama merek perusahaan, dengan pertimbangan *Dyton Corp* merupakan merek yang unik atau belum digunakan oleh pasar. Penulis berharap *Dyton Corp* dapat menjadi perusahaan Indonesia pertama yang berhasil memproduksi permainan rekreasi *board game* sampai tahap international, dan menciptakan permainan yang digemari di kalangan international berusaha dari usaha mikro ini.

Lokasi *Dyton Corp* berdiri di daerah Jl. Tanjung Duren Raya No. 353A Blok N Kav 353, Jakarta Barat. Alasan penulis (pemilik) memilih lokasi ini dikarenakan beberapa alasan:

1. Lokasi usaha dekat dengan lembaga-lembaga pendidikan berupa sekolah dan universitas. Menunjukkan bahwa lokasi usaha dipadati dengan masyarakat muda yang merupakan target dari perusahaan. Lokasi usaha juga dipenuhi dengan tempat-tempat makan, *cafe*, serta tempat-tempat keramaian yang suka dikunjungi masyarakat muda untuk meluangkan waktu bersama teman-temannya. Lokasi usaha juga dekat dengan perumahan dimana perumahan yang ada dipenuhi dengan kost-kostan tempat mahasiswa agar dekat dengan universitasnya.

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.



Seringkali kost-kostan yang ada dijadikan tempat mahasiswa/i untuk berkumpul bersama juga. Jl. Tanjung Duren Raya bukanlah jalan yang jauh dengan pusat kota, sehingga mudah bagi *Dyton Corp* untuk menemukan supplier untuk kebutuhan produksi *Dyton Corp*.

2. Lokasi *Dyton Corp* ini juga sangat strategis selain dekat dengan konsumen dan *supplier*. Daerah Tanjung Duren merupakan daerah yang ditempati masyarakat dengan pendapatan menengah ke atas, sehingga daya beli masyarakatnya dan tingkat konsumsinya pun cukup tinggi. Dengan tingginya tingkat konsumsi masyarakat, mereka akan mulai memenuhi kebutuhan di atas dari kebutuhan primernya. Hal ini memperbesar peluang bagi *Dyton Corp* untuk memperoleh pangsa pasar yang luas.

Dalam dunia bisnis, nama mempunyai peranan yang sangat penting, terutama dalam konteks manajemen pemasaran, nama sangatlah penting yang dikenal sebagai *brand* atau merek. Demikian juga lokasi, banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih lokasi, sebagai salah satu faktor mendasar, yang sangat berpengaruh pada penghasilan dan biaya, baik biaya tetap maupun biaya variabel. Lokasi usaha juga akan berhubungan dengan masalah efisiensi transportasi, sifat bahan baku atau sifat produknya, dan kemudahannya mencapai konsumen. Lokasi juga berpengaruh terhadap kenyamanan pembeli dan juga kenyamanan Anda sebagai pemilik usaha

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

B. Nama dan Alamat Pemilik Perusahaan

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.



- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. Nama | Wendy Kosasie |
| 2. Jabatan | CEO (<i>Chief Executive Officer</i>) |
| 3. Pendidikan | Calon Strata Satu Jurusan Ilmu Administrasi
Bisnis |
| 4. Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 10 Juni 1992 |
| 5. Alamat Rumah | Petojo Barat 6 No.2A |
| 6. Nomor Handphone | 08990085321 |
| 7. Alamat E-mail | Wen_D_13@hotmail.com |
| 8. Pendidikan Terakhir | Calon Strata Satu Jurusan Ilmu Administrasi
Bisnis, Institue Bisnis dan Informatika Kwik
Kian Gie |
| 9. Pengalaman Kerja | Guru les bimbelselama 2 tahun di Teras Ilmu,
Jakarta |

C. Bidang usaha

Perusahaan *Dyton Corp* memiliki bidang usaha dalam cakupan besar yaitu rekreasi. Bila dibahas lebih dalam *Dyton Corp* melayani konsumen pada sektor rekreasi melalui media hiburan berupa permainan. Untuk jenis permainan yang diciptakan oleh *Dyton Corp* adalah *Board game* yaitu produk yang dimainkan secara langsung secara bersamaan, mengutamakan kehadiran para pemain pada lokasi permainan dan menggunakan media berbentuk papan untuk bermain.

D. Kebutuhan Dana

Tabel 1.1

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip 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.

Modal awal untuk mendirikan usaha

No.	Keterangan	Biaya
1	Biaya sewa selama 1 tahun	200.000.000
2	Biaya pembelian mesin cetak	20.000.000
3	Biaya pembelian peralatan kantor	39.170.500
4	Biaya pembelian perlengkapan kantor	9.013.500
5	Legalitas pendirian usaha	750.000
6	Renovasi	6.987.500
7	Cadangan kas	19.078.500
8	Hak paten (2 x 2.500.000)	5.000.000
Total		300.000.000

Sumber : Hasil olahan penulis

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.