



2. Mengutamakan selera konsumen dalam permainan dengan mengikutsertakan konsumen dalam pembuatan permainan.
 3. Terus menginformasikan perkembangan produk kepada seluruh konsumen.
 4. Terus mengembangkan kualitas sumber daya manusia karyawan perusahaan secara berkala untuk menambah kesejahteraan karyawan.
- Menanggapi dengan cepat kritik dan saran yang diberikan para pemangku kepentingan dengan melakukan evaluasi sumber daya manusia secara berkala.

Tujuan

Setiap bisnis tentu memiliki tujuan yang sangat jelas, karena tujuan menentukan kelangsungan bisnis tersebut di masa mendatang, maka diperlukan suatu tujuan yang merumuskan tujuan utama pada sebuah bisnis. Menurut David (2009:15) tujuan dapat didefinisikan sebagai hasil yang spesifik yang ingin dicapai suatu organisasi untuk menjalankan misionernya. Penentuan tujuan sangat penting untuk keberhasilan organisasi sebab mereka menentukan tujuan, membantu evaluasi, menciptakan strategi, menunjukkan prioritas, menekankan koordinasi, dan memberi dasar untuk aktivitas perencanaan yang efektif, pengorganisasian, alat motivasi, dan pengendalian. Tujuan haruslah sesuatu yang terukur, masuk akal dan jelas.

Sebagai perusahaan, *Dyton Corp* memiliki tujuan bisnis yang akan diimplementasikan untuk jangka pendek dan jangka panjang. Tujuan jangka pendek *Dyton Corp* adalah menciptakan permainan yang bisa digemari oleh setiap anak muda dengan cara melibatkan konsumen dalam pembuatan produknya. Tujuan jangka panjang yang ditetapkan oleh *Dyton Corp* adalah menghasilkan laba dengan konsumen, serta menjadi perusahaan yang *Go Public*, lalu meluaskan pangsa pasar menjadi 1 Jakarta jangka waktu lima tahun ke depan.



D. Produk

Menurut Kotler dan Armstrong (2008:266), produk adalah semua hal yang dapat ditawarkan kepada pasar untuk menarik perhatian, akuisisi, penggunaan, atau konsumsi yang dapat memuaskan suatu keinginan atau kebutuhan. Produk mencakup lebih dari sekedar barang – barang yang berwujud (*tangible*), tetapi juga berbentuk persepsi dari konsumen. Dalam arti luas, produk meliputi obyek fisik, jasa, acara, orang, tempat, organisasi, ide, atau bahkan bauran entitas – entitas ini. Menurut Kotler (2007:4), membagi produk dalam lima level, yakni :

1. *Core Benefit*, yakni level fundamental dimana pelanggan membeli jasa atau keuntungan yang fundamental.
2. *Generic Produk*, yakni merupakan versi mendasar dari sebuah produk.
3. *Expected Product*, yakni seperangkat atribut dan persyaratan yang biasanya diharapkan oleh pelanggan dan di setuju atau diterima oleh pelanggan ketika akan membeli produk tersebut.
4. *Augmented Product*, yakni penambahan jasa atau keuntungan terhadap produk yang membedakan perusahaan tersebut dengan kompetitornya.
5. *Potential Product*, yakni argumentasi dan transportasi dari suatu produk yang akan dilakukan di masa yang akan datang.

Dari kelima kategori tersebut, *Dyton Corp* memproduksi tipe *Expected Product*, dimana produk yang diberikan adalah benda permainan yang sudah diketahui oleh konsumen bentuk dan fungsinya dan memang dibeli sesuai apa yang konsumen harapkan bisa mereka dapatkan.



Pengembangan suatu produk atau jasa melibatkan pendefinisian manfaat yang akan ditawarkan produk dan jasa tersebut. Manfaat ini dikomunikasikan dan dihantarkan oleh atribut

produk. Menurut Kotler dan Armstrong (2008:272), terdapat beberapa macam atribut produk,

yakni :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Kualitas Produk, yakni salah satu sarana positioning utama pemasar. Kualitas memiliki dampak langsung pada kinerja produk atau jasa. Oleh karena itu kualitas berhubungan erat dengan nilai dan kepuasan pelanggan. Kualitas produk yang diberikan *Dyton Corp* berada pada posisi yang cukup baik bagi konsumen dan bahan yang digunakan untuk pembuatan produk termasuk yang sangat baik sehingga muncul pandangan produk tahan lama oleh konsumen.

2. Fitur Produk, yakni sebuah produk dapat ditawarkan dalam beragam fitur, model dasar, model tanpa tambahan apapun, merupakan titik awal. Perusahaan dapat menciptakan tingkat model yang lebih tinggi dengan menambahkan lebih banyak fitur. *Dyton Corp* menawarkan kepada konsumen, produk yang dapat dimodel sesuai keinginan pribadi konsumen.

3. Gaya dan Desain Produk, yakni cara lain untuk menambah nilai pelanggan adalah melalui gaya dan desain produk yang berbeda. Desain adalah konsep yang lebih besar daripada gaya. Gaya hanya menggambarkan penampilan produk. Gaya bisa menarik atau bahkan membosankan. Untuk produk permainan design diusahakan tampil dengan seunik mungkin dengan animasi-animasi mitos dunia yang seringkali juga digunakan untuk *online gaming*.

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 IBKKG.

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



Klasifikasi produk bisa dilakukan atas berbagai macam sudut pandang. Menurut Fandy Tjiptono (2008:98), produk dapat di klasifikasikan ke dalam dua kelompok, yakni :

1. Barang

Barang merupakan produk yang berwujud fisik. Sehingga bisa dilihat, di sentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dipindahkan, dan perlakuan fisik lainnya. Ditinjau dari aspek daya tahan, terdapat dua macam barang, yaitu :

a. Barang Tidak Tahan Lama

Barang yang tidak tahan lama adalah barang berwujud yang biasanya habis di konsumsi dalam satu atau beberapa kali pemakaian.

b. Barang tahan Lama

Barang tahan lama adalah barang berwujud yang biasanya bisa bertahan lama dengan banyak pemakaian.

2. Jasa (*services*)

Jasa merupakan aktivitas, manfaat atau kepuasan yang ditawarkan untuk dijual kepada pelanggan.

Berdasarkan masa barang yang diproduksi, *Dyton Corp* memproduksi dalam kategori barang tahan lama. Pembelian yang dilakukan oleh konsumen tidak bersifat repetisi (kecuali barang rusak), pembelian akan berhenti bila tidak ada pengeluaran produk baru.

Dimensi Kualitas Produk

Menurut Garvin, yang dikutip dari Tjiptono dan Chandra (2008: 130), dikemukakan delapan dimensi kualitas produk, yakni :



1. Kinerja (*performance*), yaitu karakteristik operasi pokok dari produk inti (*core product*) yang dibeli.

Indikator dari produk *Dyton Corp* adalah alat permainan berkelompok yang berfungsi menghibur dan memberikan konsumen pemenuhan kebutuhan sosial.

2. Fitur atau ciri – ciri tambahan (*features*), yaitu karakteristik sekunder atau pelengkap.

Karakteristik pelengkap permainan *Dyton Corp* adalah membantu para pemain untuk mengasah kemampuan sosial, serta kreatifitas.

3. Reliabilitas (*reliability*), yaitu kemungkinan kecil akan mengalami kerusakan atau gagal dipakai.

Kemungkinan produk *Dyton Corp* mengalami kegagalan fungsi cukup besar, karena permainan merupakan masalah selera. Bila permainan tersebut tidak disukai oleh pemainnya maka produk tidak berfungsi sebagaimana seharusnya yaitu untuk menghibur.

4. Kesesuaian dengan spesifikasi (*conformance to spesification*), yaitu sejauh mana karakteristik desain dan operasi memenuhi standar – standar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kedekatan *Dyton Corp* dengan konsumen terbukti dengan adanya pencobaan permainan serta masukan langsung dari konsumen untuk pembuatan produk. *Dyton Corp* akan segera tahu melalui testimoni konsumen apakah standar-standar yang telah ditetapkan tercapai sesuai dengan apa yang diinginkan perusahaan.

5. Daya Tahan (*durability*), berkaitan dengan berapa lama produk tersebut dapat terus digunakan.

Secara umum produk *Dyton Corp* dirancang untuk bisa dimainkan dan tetap terawat (banyak guna) sampai lebih dari 6 bulan. Bila perawatan dari konsumen baik, produk dapat



bertahan sampai lebih dari 1 tahun, bila tidak produk memiliki kemungkinan rusak yang cukup tinggi setelah melalui 6 bulan.

6. *Serviceability*, meliputi penanganan keluhan secara memuaskan. Layanan yang diberikan tidak hanya sebatas sebelum penjualan, tetapi juga selama proses penjualan dan purna jual.
Dyton Corp tidak melayani retur produk yang sudah dibeli. Untuk mengantisipasi adanya kekecewaan dari konsumen serta kerugian perusahaan, produk tidak disegel sehingga pembeli dapat mengecek produk sebelum transaksi dilakukan.
7. Estetika, yaitu daya tarik produk terhadap panca indera, misalnya : bentuk fisik, model, desain yang artistik, dan sebagainya.
Dyton Corp tidak terlalu mengedepankan daya tarik produk melalui bentuk fisik dan desain produk, karena daya tarik produk permainan adalah isi dari permainannya. Namun untuk design dan bentuk fisik produk, *Dyton Corp* tidak membuat produk dengan bentuk yang berbahaya seperti kertas yang potongannya tajam, atau bahan lain yang berbahaya.
8. Kualitas yang di persepsikan (*percieved quality*), yaitu citra dan reputasi produk serta tanggung jawab perusahaan terhadapnya.
Dyton Corp karena tidak memberikan retur produk, maka perusahaan benar-benar menuntut untuk memproduksi dengan baik serta memastikan pengecekan sebelum pembelian terjadi. Sekali saja konsumen mendapat produk yang buruk / cacat. Maka akan merusak reputasi perusahaan.

Melalui kriteria produk yang diharapkan *Dyton Corp* diatas, maka *Dyton Corp* memulai usahanya dengan menciptakan 2 produk awal yaitu sebagai berikut :

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.



Tabel 3.1

List Produk dan Harga Permainan *Dyton Corp* (Dalam Rupiah)

Kode Produk	Nama Produk	Harga (Unit)
DC-001	<i>Mummy</i>	350.000
DC-002	<i>S.H.I.E.L.D vs Hydra</i>	60.000
DC-003	<i>IDENTITY</i>	60.000



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Mummy

Introduction :

Dahulu kala terdapat para pemburu harta bekerja sama mencari harta pendaman firaun. Mesir memang dikenal akan harta karun tersembunyi yang tidak ternilai. Melalui labirin yang sangat rumit mereka masuk kedalam piramid, lalu mereka menemukan sebuah peti. Sungguh aneh, mereka tidak tahu apa yang mereka lakukan. Siapapun didalam dunia ini pasti akan menjaga hartanya, mayat sekalipun. Ketika mereka hendak membuka peti tersebut, jebakan muncul disekeliling mereka dan mengacaukan jalan keluar mereka. Mereka harus menyelesaikan teka-teki jebakan ini sebelum mereka mati kelaparan.

Permainan ini dimainkan dengan paling sedikit 2 orang dan paling banyak 7 orang

Misi : Kumpulkan 10 kunci untuk dapat keluar dari dalam piramid.

Kartu :

1. Kartu peta : Kartu peta adalah kartu yang digunakan setiap pemain untuk berjalan dari start point agar dapat mengumpulkan kunci. Didalam kartu peta terdapat beberapa

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tulisan ini tanpa 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.



Action-Action yang bilamana seorang karakter menginjaknya harus menjalankan *Action*nya. Di sekeliling kartu peta juga terdapat arah panah (Atas,Bawah,Kanan,Kiri) yang menunjukkan kemana karakter boleh keluar dari peta tersebut. Peta yang sama boleh diinjak lebih dari 1 x selama tidak ada arah tujuan peta yang bertabrakan (bolak-balik). Contoh dalam peta arahnya atas dan kiri, maka karakter hanya boleh pindah ke peta disebelah kiri atau atas dari peta dimana Ia berada. *Action-Action* yang terdapat dalam peta :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- A. Menemukan 1 kunci
- B. Merebut 1 kunci dari teman di sebelah kananmu
- C. Merebut 1 kunci dari teman disebelah kirimu
- D. Merebut 1 kunci dari siapapun
- E. Kehilangan 1 kunci
- F. Memberikan 1 kunci kepada siapapun
- G. Lorong waktu (bisa pindah ke peta mana saja dengan gambar lorong waktu)
- H. Pindah ke peta mana saja
- I. Memutar peta mana saja selama tidak bertabrakan arah panahnya
- J. Menghancurkan 1 peta
- K. Mengambil peta lawan secara acak (tanpa melihat) dan menaruh dimana saja, lawan yang petanya diambil mengambil 1 peta lagi dari deck.
- L. Pindah sekaligus dengan peta yang di injak.

Jumlah kartu peta seluruhnya terdapat 64 (Bila dihitung peta pertama jumlahnya 65) buah meskipun peta besarnya 9x9. Peta pertama tidak memiliki *Action* apapun dan tidak bisa dipindah oleh *Action* apapun. Peta pertama berbentuk 4 arah panah

2. Kartu Kunci : Kartu kunci bisa digunakan oleh pemain untuk keluar dari 1 peta tanpa mengikuti arah panah yang ada. Kartu kunci juga menjadi penentu kemenangan pemain dari permainan. Pemain harus mengumpulkan 10 kunci untuk memenangkan permainan.
3. Kartu Kosong : Sesuai komitmen Dyton Corp, kartu ini bisa diatur sendiri oleh para pemain sesuai kesepakatan mereka akan digunakan untuk efek seperti apa agar permainan menjadi menarik karena kreasi pemain sendiri.

Cara Bermain :

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.



1. Kartu-kartu peta akan dikocok dan dibagikan kepada para pemain secara acak. Masing masing pemain akan mendapatkan 3 kartu peta.
2. Tentukan 1 orang diantara pemain sebagai pemain pertama, dapat ditentukan melalui hompimpa.
3. *Turn* pertama dari setiap pemain harus meletakkan 1 peta, dan peta paling pertama tidak boleh mengarah panah ke tempat mulai permainan.
4. Semua pemain yang telah menaruh petanya harus mengambil 1 peta lagi dari deck agar jumlah kartu peta ditangan selalu 3. Bila semua pemain sudah melakukan *Turn* pertama, maka game berlanjut ke *Turn* ke 2
5. *Turn* ke 2 setiap pemain memiliki pilihan untuk menjalankan karakternya (dibuat dari bahan plastik), atau menaruh peta berbatasan dengan peta yang sudah ada(Tidak boleh ada peta yang berdiri sendiri tanpa bersebelahan dengan peta lainnya). Hanya 1 *Action* yang boleh dipilih oleh pemain.
6. Begitu selanjutnya sampai ada pemain yang mendapatkan 10 kunci, maka pemain tersebut dinyatakan memenangkan permainan

Peta besar permainan berukuran 9x9 dan peta pertama berada pada tengah (Kordinat 5,5).

S.H.I.E.L.D vs Hydra :

Introduction :

S.H.I.E.L.D.dalam mempertahankan kedamaian dunia harus menyelesaikan berbagai jenis misi untuk menumpas para *Hydra*. Namun dalam menjalankan misinya S.H.I.E.L.D. mengalami beberapa kesulitan karena ditengah-tengah dari kumpulan agen mereka ternyata

Copyright © 2019 by Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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



banyak yang sudah dicemari oleh *Hydra* yang menyamar. Untuk menjalankan misi dengan baik, *S.H.I.E.L.D.* harus memilih rekan-rekan yang tepat agar misi dapat berhasil.

Permainan ini dimainkan dengan paling sedikit 5 orang dan paling banyak 10 orang.

Kartu :

1. Peran (karakter-karakter yang dimainkan) :

S.H.I.E.L.D. :

- Chloe Bennet: Harus tetap bersembunyi, mampu melacak para *Hydra* kecuali Grant Ward
- Phill Coulson: Dapat melihat pemegang kartu Chloe Bennet, dan pemegang kartu John Garret namun tidak tahu siapa memegang siapa.
- Melinda May : Agen biasa
- Jemma Simmons : Agen biasa.
- Leo Fitz : Agen biasa.
- Antoine Triplett : Agen biasa.

Hydra :

- Deathlok* : Bila penjahat kalah, harus membunuh Chloe Bennet agar *Hydra* bisa menang.
- John Garret : Menyamar sebagai agen baik, membuat phill ragu siapa yang memegang kartu Chloe Bennet.
- Grant Ward : Agen *Hydra* yang sama sekali tidak diketahui oleh *S.H.I.E.L.D.* bahkan oleh Chloe Bennet sekalipun
- Centipede* : Agen *Hydra* kelas bawah yang tidak tahu siapapun atasannya dan hanya menerima perintah untuk menggagalkan misi.
- Flower* : Agen *Hydra* yang pada saat penyelesaian misi hanya dapat menggagalkan misi. (*Flower* harus jujur karena pada akhir permainan akan terlihat bila tidak jujur)

2. Misi :

Kartu misi terbagi menjadi dua:



a) Kartu yang pertama adalah kartu penentu keberhasilan misi yang dibagikan kepada pemain. Kartu tersebut akan dibagikan kepada pemain misi sebanyak 2 buah, yang pertama adalah BERHASIL yang kedua adalah GAGAL.

b) Kartu kedua merupakan kartu misi yang terdapat angka: 2,3, 4, 4*, 5, 5* . Angka yang tertera pada kartu misi memiliki arti jumlah pemain yang dibutuhkan untuk menjalankan misi. Bila dalam penyelesaian misi terdapat kartu GAGAL maka misi tersebut dinyatakan tidak berhasil. Dalam 1 game selalu hanya terdapat 5 misi. Tanda * yang terdapat pada akhir angka menunjukkan misi tersebut membutuhkan 2 kartu bertulisan GAGAL untuk menggagalkan misi.

Misi yang dijalankan sesuai dengan jumlah pemain :

Pemain 5 orang : 2, 3, 2, 3, 3

Pemain 6 orang : 2, 3, 4, 3, 4

Pemain 7 orang : 2, 3, 3, 4*, 4

Pemain 8 - 10 orang : 3, 4, 4, 5*, 5

Atinya untuk pemain 5 orang, misi pertama dijalankan oleh 2 orang, misi berikutnya 3, demikian seterusnya.

- *Fly's Authority*

Kartu ini dipegang oleh pemain secara bergilir dimulai dari dalang. Pemegang kartu ini memiliki kuasa untuk menentukan siapa saja pemain yang akan mengikuti misi yang ada hanya 1x. Bila pemain yang menjalankan misi tidak disetujui oleh minimal setengah dari pemain, misi tidak akan dijalankan serta pemegang kartu akan dioper ke pemain berikutnya. Bila misi gagal berjalan sebanyak 5x maka misi tersebut akan dinyatakan gagal dan berlanjut ke misi berikutnya. Bila para pemain misi disetujui maka kartu penyelesai misi akan dibagikan kepada para pemain misi.

Karakter yang dimainkan :

Berbeda jumlah pemain akan berbeda pula karakter yang dimainkan.

Jumlah karakter :

- Pemain 5 orang : karakter yang dimainkan adalah Chloe Bennet, 2 Agen biasa, *Deathlok* dan *Centipede*



- Pemain 6 orang : karakter yang dimainkan adalah Chloe Bennet, 3 Agen biasa, *Deathlok* dan Grant Ward
- Pemain 7 orang : karakter yang dimainkan adalah Chloe Bennet, Phill Coulson, 2 Agen biasa, *Deathlok*, *Flower*, dan John Garret
- Pemain 8 orang : karakter yang dimainkan adalah Chloe Bennet, Phill Coulson, 3 Agen biasa, *Deathlok*, *Centipede* dan John Garret
- Pemain 9 orang : karakter yang dimainkan adalah Chloe Bennet, Phill Coulson, 4 Agen biasa, Grant Ward, dan John Garret
- Pemain 10 orang : karakter yang dimainkan adalah Chloe Bennet, Phil Coulson, 4 Agen biasa, *Deathlok*, Grant Ward, John Garret dan *Centipede*.

Kartu yang dimainkan bisa diatur menurut kesepakatan bersama untuk diubah. peraturan data hanyalah peraturan dasar yang dibuat sedemikian agar permainan menjadi seimbang.

Cara Bermain :

- 1) Kartu-kartu agen akan dikocok dan dibagikan kepada para pemain secara acak sesuai jumlah pemain. Karakter pemain tidak boleh diketahui oleh pemain lain.
- 2) Tentukan 1 orang diantara pemain sebagai dalang dari permainan. Instruksi berikut-berturutannya disampaikan oleh dalang sambil dalang juga bermain. (Sebaiknya dalang adalah orang yang paling mengerti permainan)
- 3) Dalang memulai permainan dengan meminta semua pemain menutup matanya.

Dalang membacakan urutan tersebut :

1. Semua pemain tutup matanya
2. Semua *Hydra* kecuali *Centipede* buka matanya dan cari temannya (5-8 detik). Setelah itu semua *Hydra* tutup lagi matanya.
3. Sekarang semua *Hydra* kecuali Grant Ward angkat tangannya, kemudian Chloe Bennet lihat siapa para *Hydra* (5-8 detik). *Hydra* turunkan tangannya, Chloe Bennet tutup matanya.
4. Sekarang Chloe Bennet dan John Garret angkat tangannya, Phill Coulson buka matanya lihat (5-8 detik). Chloe dan John boleh turunkan tangannya, Phill Coulson tutup matanya.

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.



5. Game dimulai

Pada saat permainan dimulai, kartu *Fury's Authority* diberikan kepada dalang sebagai penanda pemain pertama. Permainan-permainan berikutnya kartu ini akan terus berputar sesuai urutan terakhir pemegang kartunya.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 4) Dalang mempersilahkan pemegang kartu *Fury's Authority* untuk memilih para pemain misi. Bila pemain sudah memilih orang-orang pemain misi, dalang mempersilahkan para pemain lainnya beserta pemain misi untuk voting
- 5) Voting dilakukan dengan memperlihatkan jempol naik sebagai setuju atau jempol turun sebagai tidak secara bersamaan dengan hitungan dalang.
- 6) Bila setuju, dalang membagikan kartu misi kepada para pemain misi. Bila gagal kartu misi akan berputar ke pemain berikutnya, kebatalan menjalankan misi sebanyak 5x dianggap menggagalkan misi dan lanjut ke misi berikutnya.
- 7) Hanya terdapat 5 misi, bila 3 dari semua misi berhasil maka tim *S.H.I.E.L.D.* dinyatakan berhasil dan dalang mempersilahkan *Deathlok* untuk menebak siapakah pemegang kartu *Chloe Bennet*. Bila lebih dari 3 misi sudah gagal, maka tim *Hydra* dinyatakan memenangkan permainan.

Sebelum terjadinya pemilihan pemain untuk menjalankan misi, para pemain dipersilahkan memberikan argumen kenapa memilih orang tersebut dan dipersilahkan untuk membantah mengapa tidak setuju.

IDENTITY : (Coming Soon)

Ini merupakan kartu yang akan diterbitkan bulan April sebagai kartu permainan baru 3 bulan 1x

Introduction :

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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



Identity merupakan game kartu yang dimainkan dengan menggunakan tokoh-tokoh “MARVEL” sebagai karakter permainan mereka. Permainan ini mengutamakan daya ingat, daya analisa, dan kreatifitas berstrategi yang utama dalam permainannya. Permainan ini dapat dimainkan oleh paling sedikit 4 orang dan paling banyak 8 orang.

Kartu :

Spiderman : Mendapat 1 *loyalty* dan mendapat kesempatan menukar kartu

Ironman : Mengambil semua *loyalty* yang ada dirumahnya

Superman : Mendapatkan 3 *loyalty*

Spergirl : Mendapatkan 2 *loyalty*

Blackcat : Mencuri 2 *loyalty* dari yang memiliki *loyalty* terbanyak

Catwoman : Mencuri 1 *loyalty* dari pemain disebelah kanan dan kirinya

Hulk : Bila *loyalty* sudah mencapai 10, langsung memenangkan permainan

Wolverine : Menebak karakter lawan, dan mendapatkan kemampuannya bila benar dan membayar 1 bila salah

Black Widow : Menukar kartu sebebaskan yang ia mau. Tetap tidak boleh melihat kartunya.

Gambit : Mendapatkan 4 *loyalty* dan tidak bisa mengaktifkan skill untuk turn berikutnya, artinya harus menukar kartu.

Barman : Pemain bebas membuat sendiri kemampuan karakter ini.

Cara bermain :

• Pertama-tama semua kartu diacak dan setiap pemain mengambil 1 karakter secara acak. Serta dibagikan 5 *loyalty* (Berupa lingkaran karton)

• Kartu disusun masing-masing pemain meletakkan kartu karakternya di depan pemain, lalu meletakkan 2 kartu karakter lain yang tidak dimiliki pemain manapun disebelah rumah Ironman.

• Game dimulai dengan semua pemain menunjukkan kartu dalam keadaan terbuka untuk dipapal pemain siapa memegang kartu apa. Umumnya menggunakan waktu 1-2 menit untuk menghafal, namun waktu bisa disesuaikan sesuai perjanjian.

• Setelah semua pemain hafal akan kartunya, semua kartu ditutup kecuali kartu rumah Ironman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
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.



- Pemain yang pertama kali jalan dipilih melalui undian atau bisa dilakukan dengan hompimpa.
- Jalan pertama yang dilakukan setiap pemain harus mengambil 1 kartu dengan kartu lainnya dan memutuskan untuk menukarnya atau tidak. Saat penukaran kartu tidak boleh melihat kartu dan tidak boleh sampai terlihat oleh lawan. Sebaiknya pemilihan kartu dilakukan dibelakang punggung (pemain sebaiknya ingat kartu yang diacak). Bila sudah kartu dikembalikan tetap dalam keadaan tertutup, begitu seterusnya sampai semua pemain telah menyelesaikan jalannya
- Jalan kedua pemain boleh menentukan 2 pilihan antara mengaktifkan skill karakter yang dia rasa dimilikinya saat ini, atau menukar lagi kartu dengan kartu lainnya. Saat mengaktifkan skill, saat pengaktifan skill dapat digagalkan oleh lawan dengan cara lawan harus mengaku bahwa ia yang memiliki kartu tersebut saat ini. Bila terjadi perlawanan, kedua pemain harus membuka kartunya untuk menunjukkan karakter yang dia miliki saat ini
- Pemain yang memiliki karakter dengan benar akan menggunakan secara otomatis skill tersebut, dan pemain yang salah akan membayar 1 loyalty ke rumah *Ironman*. Bila keduanya salah, keduanya membayar 1 kerumah *Ironman*.
- Perlawanan bisa dilakukan oleh lebih dari 1 orang, bahkan sampai semua pemain. Dalam 1 putaran permainan hanya dapat mengaktifkan skill 1 kali saja. Pemain yang mendapatkan skill dengan melawan *claim* dari lawannya tidak bisa mengaktifkan skill karakternya lagi, dan hanya boleh menukar kartu saja saat turn tersebut.
- Pemain yang memenangkan pertandingan adalah pemain yang memiliki 13 loyalty terlebih dahulu.

E. Ukuran usaha

Kriteria usaha menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 bab IV pasal 6 dan Badan Pusat Statistik yang berisikan tentang kriteria atau keterangan usaha Mikro, Kecil, dan Menengah terdapat di bawah ini, yaitu:

1. Usaha Mikro
 - Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha atau
 - Memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta).



c. Memiliki tenaga kerja 1-4 orang.

2. Usaha Kecil

a. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau

b. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).

c. Memiliki jumlah tenaga kerja 5-19 orang.

Usaha Menengah

a. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau

b. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).

c. Memiliki tenaga kerja 20-99 orang.

Berdasarkan pengertian dan ciri-cirinya, *Dyton Corp* termasuk dalam usaha kecil, hal ini dapat dilihat dari jumlah kekayaan bersih *Dyton Corp* yang lebih dari Rp 50.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) dan kurang dari Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha.

F. Jenis usaha

Pemilihan bentuk badan usaha merupakan masalah yang timbul pada saat perusahaan akan dibentuk, oleh karena itu setiap wirausaha dapat memilih jenis usaha yang ingin dijalankannya. Pada saat ini di Indonesia ada beberapa bentuk usaha yang dikenal, diantaranya:

1. Perseroan Terbatas
2. Perseroan Komanditer
3. Badan Usaha Milik Negara



4. Koperasi
5. Firma
6. Perusahaan perorangan

Berdasarkan bentuk badan usaha yang ada di Indonesia yang telah disebutkan di atas, maka penulis menentukan bahwa *Dyton Corp* termasuk perusahaan perorangan.

Perusahaan perseorangan adalah salah satu bentuk perusahaan perseorangan yang dimiliki, dikelola, dan dipimpin oleh seseorang yang bertanggung jawab penuh terhadap semua risiko dan aktifitas yang terjadi di dalam perusahaan tersebut. *Dyton Corp* merupakan perusahaan perseorangan karena memiliki sistem pengolahan yang masih sederhana, tidak diperlukannya kebijaksanaan pembagian laba, sumber dana terbatas pada pemilik dan risiko perusahaan ditanggung sendiri.

G. Peralatan dan Perlengkapan

Peralatan adalah segala benda yang digunakan untuk menunjang kegiatan perusahaan baik dalam hal operasional maupun yang lainnya yang berhubungan dengan kegiatan perusahaan. Perlengkapan adalah segala benda yang digunakan untuk menunjang kegiatan operasional perusahaan yang berumur ekonomis kurang dari satu tahun. Berikut ini adalah tabel peralengkapan dan peralatan yang menunjang berjalannya kegiatan usaha *Dyton Corp*

Tabel 3.2
Peralatan Kantor *Dyton Corp* (Dalam Rupiah)

PERALATAN KANTOR	JUMLAH (UNIT)	Harga Satuan	Jumlah
Meja Lotus Cafe B	5	200,000	1,000,000
Kursi Lotus LT-03 Hijau	20	120	2,400,000
AC SAMSUNG AS-09UUPN	6	2,400,000	14,400,000
Meja Kantor Aditech R-240	1	1,500,000	1,500,000
Meja Kasir Aditech TE-04	1	645,000	645,000



Fujitech Mini-PC MPX 3500	2	2,000,000	4,000,000
2 PC Intel I3 set	2	4,600,000	9,200,000
Phillips Hair Dryer 8115 (Pengereng sablon)	2	145,000	290,000
Printer Canon IP2770	1	500,000	500,000
Telepon	1	50,000	50,000
Paper Cutter Royal T43	1	354,000	354,000
Water dispenser	2	125,000	250,000
TV Samsung 32" UA32F4000	1	2,720,000	2,720,000
Lemari kecil	1	240,000	240,000
Kalkulator Sharp EL 501	3	50,000	150,000
Tempat sampah kecil	10	15,000	150,000
Tempat sampah besar	3	20,000	60,000
Sofa (set)	1	1,099,000	1,099,000
Tempat alat tulis	3	6,500	19,500
Sapu	1	7,500	7,500
Pengki	1	5,500	5,500
Peralatan pel	1	13,000	13,000
Peralatan WC	1	20,000	20,000
Gayung	3	3,000	9,000
Tempat Tissue	2	6,000	12,000
Lap meja	1	8,000	8,000
Papan Mading	1	68,000	68,000
TOTAL			39,170,500

Sumber: Pemasok Dyton Corp

Tabel 3.3

Perlengkapan Kantor Dyton Corp (Dalam Rupiah)

PERLENGKAPAN KANTOR	JUMLAH (UNIT)	Harga Satuan	Jumlah
Kertas HVS (rim)	12	28,000	336,000
Art Carton Ex. Pindo Deli (190grams x 65mm x 100mm) (rim)	5	850,000	4,250,000
Corrugated Carton (6 x 50cm x 50cm) (rim)	1	2,000,000	2,000,000
Kain sable 5m x 1m	5	65,000	325,000
Penggaris 30cm	3	6,000	18,000
Penggaris 30cm	3	11,000	33,000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 IBLIKKG.

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



Penggaris 100cm	2	28,000	56,000
Cutter	2	18,000	36,000
Tinta sablon kardus 1set (4 warna)	5	80,000	400,000
Geserin (Pelicin sablon)	2	8,000	16,000
Penghapus Cair (Menghapus layar sablon kembali polos)	3	15,000	45,000
Layar Sablon 100cm x 100cm	3	100,000	300,000
Raket Sablon 100cm x 100cm	1	4,000	4,000
Chat Afdrun (Pemindah Sablon)	10	15,000	150,000
Kwitansi pembayaran	5	2,000	10,000
Palpen snowman (lusin)	6	15,000	90,000
Pensil (lusin)	6	9,000	54,000
Spidol	15	3,000	45,000
Tinta print	3	30,000	90,000
Penghapus whiteboard	1	3,000	3,000
Staples	2	20,000	40,000
1st staples	15	3,000	45,000
Tissue 500 lembar	12	7,500	45,000
Lem kertas	6	3,000	18,000
Gunting	15	8,000	120,000
Stabilo joyko	15	3,500	52,500
Pengharumruangan	18	7,000	126,000
Air galon	30	8,000	240,000
Karbol	15	2,500	37,500
Sabun cuci tangan	3	9,500	28,500
TOTAL			9,013,500

Sumber: Pemasok *Dyton Corp*

Besar biaya perlengkapan yang tertera diatas adalah per 3 bulan 1x. Sebagian perlengkapan yang tertera diatas dilakukan pembelian 3 bulan sekali yaitu saat pencetakan permainan baru. Untuk perlengkapan yang dibeli 1 bulan sekali dimasukkan dengan jumlah dikali 3. Sehingga biaya perlengkapan perbulan adalah sebesar Rp. 9.013.500 dibagi 3 yaitu Rp. 3.004.500.

H. Kebutuhan Sumber Daya Manusia

Demi kelancaran proses operasional *Dyton Corp*, maka dibutuhkan Tenaga Pekerja yang *stand-by* dengan jam operasional pukul 10.00 sampai dengan pukul 20.00. Tenaga kerja

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
- b. Penguutian tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
- penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.



yang digunakan merupakan segala sumber daya manusia yang ada untuk menggerakkan kegiatan usaha. Berikut adalah sumber daya manusia yang dibutuhkan oleh *Dyton Corp*:

Tabel 3.4

Jumlah Kebutuhan Tenaga Kerja *Dyton Corp*

TENAGA KERJA	JUMLAH
Manajer + Keuangan (Pemilik)	1
Administrasi	1
Produksi	2
R&D	2
Pelayan	3
Cleaning Service	1
JUMLAH	10

Sumber: *Dyton Corp*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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. Latar Belakang Pemilik

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Nama | Wendy Kosasie |
| 2. Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 10 Juni 1992 |
| 3. Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 4. Alamat Rumah | Jalan Petojo barat 6 No. 2A, Duri Pulo, Kec.
Gambir, Kalimantan Barat |
| 5. Nomor Handphone | 08990085321 |
| 6. Alamat E-mail | Wen_D_13@hotmail.com |



Wendy Kosasie, lahir pada tanggal 10 Juni 1992 merupakan pemilik tunggal dari *Dyton Corp*. Merupakan anak ketiga dari empat bersaudara yang sedari kecil sudah dikenal sekali bermain. Wendy Tidak hanya Wendy, melainkan juga Kakak, Cici, dan Adik Wendy pun suka bermain terutama permainan yang bisa dimainkan kami ber 4. Hal ini mengakibatkan kerap kali Wendy berkumpul bersama saudaranya untuk memainkan permainan seperti *board game*, atau *card game*. Tidak hanya dalam keluarga, melalui dunia pertemanannya Wendy juga seringkali bermain permainan sejenis, terutama dalam lingkup teman gereja. Wendy yang memiliki hobi ini pun mulai melihat ketertarikan permainan bagi kaum muda, dari situlah Wendy mulai tertarik untuk memulai usaha membuat permainan tersebut.

Wendy yang sering mengikuti dunia permainan ini merasa ada hal yang kurang dalam permainan belakangan ini. Ia merasa permainan saat ini cenderung dimainkan berkelompok namun tetap bermain untuk individu, serta memperluas wawasan dalam lingkup sempit seperti bahasa. Ini menjadi alasan utama Wendy dalam membentuk *Dyton Corp* agar dapat memberikan permainan bernuansa baru dimana pemain dapat bermain secara berkelompok, mengasah *social skills*, dan memacu berpikir kreatif (dalam hal strategi pemecahan masalah).

Dari pengalamannya memainkan banyak permainan serta pelajaran berbisnis yang telah diambilnya, Wendy pun mencari lokasi yang strategis dan terbaik untuk memulai bisnisnya ini, yaitu Tanjung Duren Raya, Jakarta yang merupakan tempat dimana permainan ini sangat digemari dan juga merupakan daerah padat berpopulasi muda.

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.