



BAB I

PENDAHULUAN

A. Ide Bisnis

Manusia membutuhkan makanan pokok yang sekarang berkembang pesat. Kebutuhan pokok manusia bukan hanya makanan pokok dengan rasa yang berat seperti nasi dan roti, jajanan yang sering kita sebut jajanan kini sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat segala usia kini. Banyak produk makanan ringan yang disediakan, termasuk perusahaan multinasional dan kecil dan menengah, telah membuktikan hal ini.

Camilan atau jajanan juga digunakan sebagai makanan untuk menunda rasa lapar. Segala macam jajanan, mulai dari jajanan buah, jajanan kering hingga keripik kentang. Dari anak-anak hingga orang tua, semua orang suka makan jajanan. Pecinta street food banyak sekali, karena ini bisa jadi peluang bisnis yang bagus. Selain memiliki pangsa pasar yang lebih besar, perusahaan di industri makanan ringan biasanya membutuhkan modal yang lebih kecil.

Melihat peluang tersebut membuat penulis memiliki ide untuk membuka usaha *Eatme Banana* yaitu usaha pisang goreng yang inovasi yaitu dengan menambahkan topping dalam penyajiannya. Goreng Pisang hasil produksi *Eatme Banana* mempunyai cara yang berbeda dalam proses menggorengnya, sehingga makanan ini mempunyai rasa yang berbeda dengan pisang goreng yang ada dipasaran. Penulis berharap agar usaha ini berkembang pesat dan menyebar luas.

Strategi yang akan saya jalankan usaha *Eatme Banana* menggunakan penjualan berbasis offline dan online. *Eatme Banana* membuka usaha secara offline berdomisili di Karang Anyar sebagai domisili terdekat pemilik usaha *Eatme Banana*. Online dengan menggunakan sosial media dan online shop.



B. Gambaran Usaha

1. Bidang Usaha

Eatme Banana adalah perusahaan pisang goreng khas Indonesia, terbuat dari pisang kepok pilihan. Pisang yang utuh di tipiskan sehingga terlihat texture pisang kepok yang berwarna kekuningan, Produk pisang goreng *Eatme Banana* memang unik, berbeda dengan pisang biasa, meski sangat tipis, namun tetap kenyal dan akan meledak di mulut setelah dimakan. *Eatme Banana* ditaburi bumbu asin, manis dan pedas, membuatnya super lezat dan modern, menjadikannya camilan favorit semua orang.

Pisang goreng *Eatme Banana* dikemas dengan cantik dan tampilan yang stylish. Kemasan yang digunakan adalah kardus ramah lingkungan, ditambah tutup yang rapat, serta terdapat dua lubang kecil di sisi kiri dan kanannya cantik dan tampilan yang stylish, dalam hal pendistribusian produk, memudahkan untuk menjangkau konsumen. Dalam hal pendistribusian produk, memudahkan untuk menjangkau konsumen. *Eatme Banana* berkolaborasi dengan ojek online. Dengan kemudahan – kemudahan yang diberikan supaya konsumen dapat dengan mudah memesan pisang goreng *Eatme Banana* hanya dengan menggunakan smartphone yang dimiliki dan pesanan akan segera dikirm ketempat tujuan.

Eatme Banana menargetkan penjualannya pada kanak- kanak hingga usia dewasa yang suka dengan olahan pisang goreng dari berbagai lapisan masyarakat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI IKKG (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.



2. Visi, Misi, dan Tujuan

© a. Visi

Eatme Banana mempunyai visi menjadi perusahaan produsen jajanan ringan yang berinovasi.

b. Misi

Misi *Eatme Banana* adalah:

- a) Fokus pada inovasi dan berbagi kepuasan pelanggan
- b) Berkomitmen untuk menciptakan produk jajanan yang berkualitas sehingga dapat dikonsumsi semua kalangan.
- c) Agar konsumen merasa bangga ketika membeli produk yang dihasilkan, dan pelanggan memperoleh pelayanan yang baik.

c. Tujuan

Tujuan jangka pendek *Eatme Banana* sebagai berikut :

- a) Agar seluruh masyarakat DKI mengenal *brand Eat Banana*.
- b) Memperoleh perkembangan penjualan 5% sampai 20% tiap tahunnya.
- c) Hubungan baik yang selalu terbina dengan para pemasok dan pelanggan.

Tujuan jangka menengah *Eatme Banana* adalah sebagai berikut:

- a) Agar seluruh masyarakat di Indonesia mengenal *brand Eatme Banana*.
- b) Memperoleh perkembangan penjualan sampai 20% sampai 30% tiap tahunnya.
- c) Melaksanakan inovasi pada produk.

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.

Eatme Banana mempunyai tujuan jangka panjang sebagai berikut:

- a) Agar nama *Eatme Banana* dikenal di Asia.
- b) Memperoleh perkembangan penjualan lebih dari 30% tiap tahunnya.
- c) Membuka gerai di luar negeri.

Logo Perusahaan.

Merek sangat diperlukan dalam menjual suatu produk dan akan berpengaruh terhadap berjalannya usaha. Merek menjadikan produk yang berbeda terhadap *Eatme Banana* dengan para pesaing. Lewat sebuah Logo memudahkan konsumen untuk selalu mengingat Merek dan produk dari perusahaan. Berikut adalah logo dari *Eatme Banana*:

Gambar 1.1

Logo perusahaan



Sumber : Eatme Banana, 2021

Warna suatu logo menjadi aspek yang melekat dalam dunia desain, termasuk dari pembuatan sebuah logo. Desain menggunakan warna-warna terang agar logo menjadi mencolok dan menarik perhatian dengan dominan kuning untuk menciptakan suasana yang bahagia, ceria dan optimis.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



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



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

Sedangkan penggunaan warna merah artinya untuk meningkatkan dan memicu nafsu makan atau keinginan agar konsumen tertarik untuk mencoba *Eatme Banana*.

Adanya ilustrasi pisang pada logo, adalah yang menjadi menu utama dalam bisnis *Eatme Banana*. Logo *Eatme Banana* membawa tema ceria dan bahagia dengan harapan setelah memakan produk *Eatme Banana* menjadi merasa lebih bahagia.

C. Besarnya Peluang Bisnis

Indonesia merupakan negara sahabat yang dikenal dengan persatuannya, pada saat ini masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang heterogen, beragam suku, ras, agama, dan bahasa. Masyarakat Indonesia adalah orang yang berjiwa sosial. Oleh karena itu, jika jajan merupakan momen membangun hubungan yang erat antara manusia sebagai makhluk sosial, maka sangat penting

Wilayah DKI Jakarta yang paling padat penduduknya adalah Jakarta Pusat. Sebagai pusat kota pemerintahan, luas wilayah Jakarta Pusat hanya 48,13 kilometer persegi atau merupakan 7,3% dari total luas wilayah DKI Jakarta. Namun dengan area yang begitu luas, pusat kota Jakarta dapat menampung 1.149.176 penduduk, termasuk 729 orang asing.

Akibatnya, kepadatan penduduk mencapai 23.877 jiwa per kilometer persegi. Data pada tabel di bawah ini adalah sebagai berikut :



Tabel 1.1

Kepadatan penduduk DKI, 2020



Sumber : Badan Pusat Statistik DKI Jakarta, 2020

Pemilihan daerah Karang Anyar dikarenakan daerah tersebut merupakan daerah tempat tinggal penulis. Karang Anyar merupakan lokasi usaha yang cukup baik dikarenakan lokasi tersebut memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup padat.

Dengan memperhatikan data mengenai kebiasaan mengemil masyarakat Indonesia dan kepadatan penduduk DKI Jakarta, terutama di daerah kelurahan Karang Anyar yang termasuk 10 kelurahan terpadat di DKI Jakarta, penulis berkeyakinan peluang usaha makanan ringan seringkali sangat menjanjikan. Jajanan merupakan makanan yang dibutuhkan setiap orang. Kebiasaan masyarakat membeli aneka jajanan yang dinilai sangat konsumtif, membuat peluang bisnis ini sangat cocok untuk dijalankan semua orang.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



D. Kebutuhan Dana

Dalam membangun usaha, pendanaan *Eatme Banana* berasal dari uang pribadi dan bantuan orang tua. Karena jika diawal usaha meminjam dari Bank, besar risiko dalam pengembalian karena adanya beban bunga. Total kebutuhan dana *Eatme Banana* pada tahap awal bisnisnya adalah Rp 51.508.695. Ini dibagi menjadi kas awal, biaya pembelian peralatan, biaya pembelian peralatan dan biaya pembelian bahan baku. Rencana kebutuhan modal usaha adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2

Rencana Kebutuhan Modal *Eatme Banana*

Keterangan	Jumlah/Rp
Kas	30.000.000
Peralatan	14.487.000
Perlengkapan	376.070
Pemasaran	1.200.000
Bahan Baku	5.445.625
Jumlah	51.508.695

Sumber: *Eatme Banana*, 2021

Pada Tabel 1.3 modal awal yang dibutuhkan untuk memulai usaha *Eatme Banana* adalah Rp 51.508.695,- modal tunai yang dibutuhkan Rp.30.000.000,- karena ketidak pastian penerimaan awal, ini merupakan usaha preventif, dan besarnya berubah dari pembayaran dihitung dari gaji 2 bulan karyawan. Biaya peralatan Rp 14.487.000,- adalah biaya peralatan yang dibutuhkan selama 5 tahun. Biaya peralatan dan biaya bahan baku dihitung dari perkiraan penjualan awal dua bulan.