

**RENCANA BISNIS PENDIRIAN USAHA PELATIHAN
“Adulescens Esports Academy”
DI MERUYA , JAKARTA BARAT**

Oleh:

Nama: Billy Gunawan

NIM: 78170079

RENCANA BISNIS

Diajukan sebagai salah satu syarat

untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis

Program Studi Administrasi Bisnis

Konsentrasi Bisnis Internasional



**INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE
JAKARTA
SEPTEMBER, 2021**

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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,
 - 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 milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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

PENGESAHAN
RENCANA BISNIS PENDIRIAN USAHA "Adulescens Esports Academy"
DI MERUYA, JAKARTA BARAT

Oleh:

Nama : Billy Gunawan

NIM : 78170079

Jakarta

Disetujui Oleh:

Pembimbing

(Dr. Ir. Hisar Sirait, M.A.)

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE
JAKARTA 2021

PENGESAHAN
RENCANA BISNIS PENDIRIAN USAHA PELATIHAN
“Adulescens Esports Academy”
DI MERUYA , JAKARTA BARAT

Oleh:

Nama : Billy Gunawan

NIM : 78170079

Jakarta

Disetujui Oleh:

Pembimbing

(Dr. Ir. Hisar Sirait, M.A)

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA 2021

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



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Rencana Bisnis atau Business Plan dengan judul: Rencana Bisnis Pendirian Usaha “Adulescens Esports Academy” di Meruya, Jakarta Barat. Penyusunan rencana bisnis ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Dalam penulisan rencana bisnis ini, banyak pihak yang telah membantu penulis dalam memberikan masukan, nasihat, dan dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan makasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak tersebut, khususnya kepada Bapak / Ibu / Saudara :

1. Dr. Ir. Hisar Sirait, M.A. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dalam penulisan rencana bisnis ini.
2. Seluruh dosen Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah mengajar dan membimbing selama penulis menjalankan proses perkuliahan.
3. Orangtua penulis yang memberi dukungan serta semangat kepada penulis dari awal sampai akhir pembuatan karya akhir ini
4. Angeline Djayali yang banyak mendukung dan membantu penulis selama penulisan rencana bisnis ini.
5. Teman-teman mahasiswa/i Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis yang selalu memotivasi dan mendukung penulis sehingga karya akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.

6. Teman-teman komunitas esports yang sudah ikut serta dalam memberikan masukan

dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan rencana bisnis ini.

Penulis menyadari bahwa rencana bisnis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu penulis memohon maaf bila ada kesalahan dalam penyusunan rencana bisnis ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga rencana bisnis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Ilmu Administrasi

Bisnis yang hendak menyelesaikan karya akhir mereka, Terima kasih.

Jakarta, 3 September 2021

Penulis,

Billy Gunawan

Hak Cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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 IBKKG.



ABSTRAK

Billy Gunawan / 78170079 / 2021 / Rencana Bisnis Pendirian Usaha Pelatihan “Adulescens Esports Academy” di Meruya, Jakarta Barat / Dosen Pembimbing: Dr. Ir. Hisar Sirait, M.A.

Adulescens Esports Academy merupakan bisnis yang bergerak di bidang jasa, yaitu akademi esports yang beralamat di Jl. Jalur 20, Meruya, Jakarta Barat. Divisi game yang ditawarkan yaitu *Mobile Legends, Arena of Valor, dan League of Legends Wild Rift*. 3 divisi game tersebut masing-masing mempunyai 2 kelas yaitu rookie dan semi pro dengan materi yang berbeda.

Adulescens Esports Academy memiliki visi, yaitu “Menjadi akademi esports terbaik dalam membimbing dan memaksimalkan potensi anak-anak dengan pembelajaran berkualitas di Indonesia”. Misi dari *Adulescens Esports Academy* yaitu “Menghire coach berpengalaman dan berkompeten di esports, Terus meningkatkan fasilitas akademi agar peserta dapat terus berkembang, Bekerja sama dengan team esports agar dapat menampung peserta yang berpotensi”.

Target *Adulescens Esports Academy* adalah semua umur tetapi prioritasnya kisaran 16-20 tahun. *Adulescens Esports Academy* melakukan promosi berupa media sosial, brosur, *business card*, dan *public relation* yang berguna untuk memperkenalkan *Adulescens Esports Academy* ke masyarakat dan untuk menghadapi pesaing. *Adulescens Esports Academy* membuka pendaftaran secara *offline* dengan form tertulis maupun *online*, dimana akan menggunakan *google form* untuk proses pendaftarannya. Proses operasi yang dijalankan *Adulescens Esports Academy* menggunakan *Channel 0* memasarkan langsung produknya sampai ke tangan konsumen. *Adulescens Esports Academy* melakukan komunikasi persuasif untuk proses pengembangan dan penyebaran terhadap produk yang ditawarkan. *Adulescens Esports Academy* memerlukan sumber daya manusia berguna untuk kelancaran operasi. Sumber daya manusia yang diperlukan terdapat 7 orang yaitu 1 *general manager*, 1 *manager*, 1 *assistant manager*, dan 3 *coach*.

Investasi awal *Adulescens Esports Academy* sebesar Rp 121.274.089. Berdasarkan hasil analisis kelayakan keuangan, usaha ini layak untuk dijalankan dengan perhitungan *payback period* dalam kurun waktu 1 Tahun 6 Bulan 11 Hari, kemudian NPV yang diperoleh bernilai positif yaitu sebesar Rp 386.964.374. perhitungan IRR yaitu 82,69%, hasil analisa BEP yang menunjukkan penjualan *Adulescens Esports Academy* lebih besar dari nilai BEP setiap tahunnya, serta peningkatan laba setiap tahunnya yang didapatkan sebesar 20% sampai dengan 27%.

Kata Kunci : Esports Academy, Rencana Bisnis, Kelayakan Keuangan

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin iBIKG.
- 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 iBIKG.



ABSTRACT

Billy Gunawan / 78170079 / 2021 / Training Business Plan of "Adulescens Esports Academy" in Meruya, West Jakarta / Advisor: Dr. Ir. Hisar Sirait, M.A.

Adulescens Esports Academy is a business engaged in services, which is an esports academy that is located at Jl. Jalur 20, Meruya, West Jakarta. The game divisions offered are mobile legends, arena of valor, and league of legends wild rift. The 3 game divisions each have 2 classes, namely rookie and semi pro with different materials.

Adulescens Esports Academy has a vision, which is "to become the best esports academy in guiding and maximizing the potential of people with quality learning in Indonesia". The mission of Adulescens Esports Academy is to "hire experienced and competent coaches in esports, continue to improve academic facilities so that participants can continue to grow, work together with the esports team to accommodate as many participants as possible".

Adulescens Esports Academy's target is all ages but the priority is between 16-20 years old. ADS carries out promotions in the form of social media, brochures, business cards, and public relations that are useful for introducing Adulescens Esports Academy to the public and facing competitors. Adulescens Esports Academy opens registration offline with written and online forms, which will use the google form for the registration process. The operation process carried out by Adulescens Esports Academy uses Channel 0 to market directly to consumers. ADS conducts persuasive communication for the development and dissemination process of the products offered. Adulescens Esports Academy requires human resources to run operations. The human resources needed are 7 people, namely 1 general manager, 1 manager, 1 assistant manager, and 3 coaches.

The initial investment of Adulescens Esports Academy is IDR 121,274,089. Based on financial analysis, this business is feasible to run with a payback period of 1 Year 6 Months 11 Days, and then the NPV obtained is positive at IDR 386,964,374. The IRR calculation is 82.69%, the results of the BEP analysis show that the sales of Adulescens Esports Academy are greater than the BEP value each year, and the annual profit increase is 20% to 27%.

Keywords : Esports Academy, Business Plan, Financial Feasibility

- 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.



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
.ABSTRAK	iv
.ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I Pendahuluan	1
A. Ide Bisnis	1
B. Gambaran Usaha.....	2
C. Besarnya Peluang Bisnis.....	4
D. Kebutuhan Dana	5
BAB II Latar Belakang Perusahaan	7
A. Data Perusahaan.....	7
B. Pemilik Perusahaan	7
C. Jenis dan Ukuran Perusahaan	8
BAB III Analisis Industri Pesaing	9
A. Trend dan Pertumbuhan Industri	9
B. Analisis Pesaing.....	10
C. Analisis PESTEL	11
D. Analisis Pesaing: Lima Kekuatan Persaingan Model Porter	14
E. Analisis Faktor-Faktor Kunci Sukses (CPM)	16
F. Analisis Lingkungan Eksternal dan Internal (SWOT Analysis)	20
BAB IV Analisis Pasar dan Pemasaran	23
A. Jasa yang ditawarkan	23
B. Gambaran Pasar	24
C. Target Pasar yang dituju	28
D. Strategi Pemasaran.....	29
E. Strategi Promosi	31
BAB V Rencana Produksi dan Kebutuhan Operasional	34
A. Proses Operasi	34
B. Nama Pemasok	36
C. Deskripsi Rencana Produksi	38
D. Rencana Alur Jasa.....	42
E. Rencana Alur Pembelian dan Penggunaan Bahan Persediaan.....	44
F. Rencana Kebutuhan Teknologi dan Peralatan Usaha	45
G. Layout Bangunan Tempat Usaha.....	47
BAB VI Rencana Organisasi dan Sumber Daya Manusia	50
A. Kebutuhan Tenaga Kerja	50
B. Proses Rekrutmen dan Seleksi Tenaga Kerja	51
C. Uraian Kerja (<i>Job Description</i>)	52
D. Spesifikasi dan Kualifikasi Jabatan	53
E. Struktur Organisasi Perusahaan.....	55
F. Kompensasi dan Balas Jasa Karyawan	56

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun,
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 IBIKG.



BAB VII Rencana Keuangan	57
A. Sumber dan Penggunaan Dana	57
B. Biaya Pemasaran Tahunan	58
C. Biaya Administrasi dan Umum	59
D. Biaya Tenaga Kerja	59
E. Biaya Penyusutan Peralatan	60
F. Biaya Pemeliharaan Peralatan	61
G. Biaya Sewa Gedung / Bangunan	61
H. Biaya Utilitas	62
I. Biaya Peralatan dan Perlengkapan	63
J. Proyeksi Keuangan	64
K. Analisis Kelayakan Investasi	68
L. Analisis Break Even Point (BEP)	73
BAB VIII Analisis Dampak dan Resiko Usaha	74
A. Dampak Terhadap Masyarakat Sekitar	74
B. Dampak Terhadap Lingkungan	75
C. Analisis Resiko Usaha	76
D. Antisipasi Resiko Usaha	77
BAB IX Ringkasan Eksekutif.....	79
A. Ringkasan Kegiatan Usaha	79
1. Konsep Bisnis	79
2. Visi dan Misi Perusahaan	79
3. Jasa yang dihasilkan	80
4. Persaingan	80
5. Target dan Ukuran Pasar	80
6. Strategi Pemasaran	80
7. Tim Manajemen	82
8. Kelayakan Keuangan	82
B. Rekomendasi Visibilitas Usaha	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tujuan Usaha <i>Adulescens Esports Academy</i>.....	4
Tabel 1.2 Kebutuhan Dana <i>Adulescens Esports Academy</i>	5
Tabel 3.1 Pesaing <i>Adulescens Esports Academy</i>.....	11
Tabel 3.2 <i>Competitive Profile Matrix Adulescens Esports Academy</i>.....	17
Tabel 3.3 <i>Matrix SWOT Adulescens Esports Academy</i>.....	22
Tabel 4.1 Jasa Yang Ditawarkan.....	23
Tabel 4.2 Ramalan Penjualan ADS	24
Tabel 4.3 Ramalan Penjualan ADS 2022.....	25
Tabel 4.4 Anggaran Penjualan ADS Tahun 2022	27
Tabel 4.5 Harga Kelas Tiap Divisi	30
Tabel 5.1 Nama Pemasok ADS	38
Tabel 5.2 Jadwal Rencana Operasi ADS.....	41
Tabel 6.1 Rencana Kebutuhan Tenaga Kerja ADS Tahun 2022.....	50
Tabel 6.2 Rencana Perhitungan Balas Jasa Karyawan ADS 2022.....	56
Tabel 7.1 Kebutuhan Dana ADS	57
Tabel 7.2 Biaya Pemasaran ADS 2022-2026.....	58
Tabel 7.3 Biaya Administrasi dan Umum ADS Tahun 2022-2026.....	59
Tabel 7.4 Biaya Tenaga Kerja ADS Tahun 2022-2026	60
Tabel 7.5 Biaya Penyusutan Peralatan ADS	60
Tabel 7.6 Biaya Pemeliharaan Peralatan ADS Tahun 2022-2026	61
Tabel 7.7 Biaya Utilitas ADS Tahun 2022-2026	63
Tabel 7.8 Biaya Peralatan ADS Tahun 2022-2026	63
Tabel 7.9 Biaya Perlengkapan ADS Tahun 2022.....	64
Tabel 7.10 Proyeksi Laporan Laba ADS Tahun 2022-2026	65
Tabel 7.11 Proyeksi Laporan Arus Kas ADS Tahun 2022-2026	66
Tabel 7.12 Neraca ADS Tahun 2022-2026	67
Tabel 7.13 Perhitungan <i>Payback Period</i>	68
Tabel 7.14 Proyeksi <i>Net Cash Flow</i>	69
Tabel 7.15 Perhitungan <i>Net Present Value</i>	70
Tabel 7.16 Perhitungan <i>Internal Rate of Return</i>	72
Tabel 7.17 BEP ADS 2022-2026	73
Tabel 8.1 Resiko Bisnis dan Antisipasi Resiko Usaha.....	78
Tabel 9.1 Rincian Hasil Analisis Kelayakan Investasi ADS.....	82

Bilangan menjelaskan sebagai berikut:
 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 IBIKG.

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo <i>Adulescens Esports Academy</i>	2
Gambar 3.1 Porter's Five Forces Model	14
Gambar 3.2 Faktor Pengaruh Responden Melakukan Pendaftaran.....	17
Gambar 4.1 Brosur <i>Adulescens Esports Academy</i>	32
Gambar 4.2 <i>Business Card Adulescens Esports Academy</i>	33
Gambar 5.3 <i>Layout Bangunan Tempat Usaha Adulescens Esports Academy</i>	47
Gambar 6.1 Struktur Organisasi ADS	55

Halaman ini dibuat berdasarkan hak cipta dilindungi undang-undang

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

DAFTAR BAGAN



Bagan 5.1 Alur Proses <i>Adulescens Esports Academy</i>	36
Bagan 5.2 Rencana Alur Jasa	43
Bagan 5.3 Alur Pembelian dan Penggunaan Bahan Persediaan.....	44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Bilangan 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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuesioner CPM	85
Lampiran 2 Ramalan Penjualan.....	87
Lampiran 3 Anggaran Penjualan	89
Lampiran 4 Biaya Pemasaran	93
Lampiran 5 Biaya Tenaga Kerja.....	95
Lampiran 6 Biaya Listrik	97
Lampiran 7 Biaya Air	99
Lampiran 8 Biaya Peralatan	100
Lampiran 9 Biaya Perlengkapan	104

(C)

Lampiran

Bilangan mengikut undang-undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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