KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
© 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 wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

BAB IX

RINGKASAN EKSEKUTIF

A. Ringkasan Kegiatan Usaha

1 Konsep Bisnis

Adulescens Esporsts Academy adalah pelatihan yang dirancang untuk menjadi topik pembelajaran yang fokus terhadap pengembangan bakat di dunia *Esports*. Akademi ini juga menjadi jembatan untuk mempelajari dan memahami *esports* pada umumnya. Divisi *game* yang disediakan oleh ADS adalah *Mobile Legends, Arena of Valor, dan League of Legends Wild Rift.* Calon peserta dapat melakukan proses secara *online* maupun *offline*.

2 Visi dan Misi Perusahaan

*Visi dari *Adulescens Esports Academy* adalah Menjadi akademi esports terbaik dalam membimbing dan memaksimalkan potensi anak-anak dengan pembelajaran berkualitas di Indonesia.

*Misi *Adulescens Esports Academy* :

a) Mempekerjakan *coach* berpengalaman dan berkompeten di *esports.*

b) Terus meningkatkan fasilitas akademi agar peserta dapat terus berkembang.

c) Bekerja sama dengan team esports agar dapat menampung peserta berpotensi.

3 Jasa Yang Ditawarkan

Jasa yang ditawarkan *Adulescens Esports Academy* yaitu terdapat 3 divisi game, yaitu *Mobile Legends, Arena of Valor, dan League of Legends Wild Rift*. Tiap divisinya memiliki 2 kelas yaitu rookie dan semi pro.

4 Persaingan

ADS menggunakan analisa CPM (*Competitive Profile Matrix)* untuk mengidentifikasi pesaing utamanya. Berdasarkan Tabel 3.2, ADS menghasilkan skor sebesar 3,077 dimana lebih tinggi dari Aegis.gg dan lebih rendah dari RRQ Esports Academy. Tetapi, berdasarkan faktor harga ADS lebih unggul dibanding kedua pesaing karena harga yang ditawarkan ADS lebih murah.

5 Target dan Ukuran Pasar

ADS *Esports Academy* diperuntukan untuk semua umur tetapi prioritasnya kisaran 16-20 tahun. Untuk jenis kelamin ADS membukanya untuk laki-laki, tetapi tidak menutup kemungkinan kedepannya perempuan bisa mengikuti akademi. Untuk pendidikan minimal sekolah menengah atas dan untuk pendapatan berdasarkan calon peserta yang mempunyai ekonomi menengah keatas.

6 Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran yang digunakan oleh ADS yaitu *direct selling,* karena ADS membuat dan menyebarkan form sendiri tanpa perantara. Strategi promosi yang dilakukan ADS adalah sebagai berikut :

-Media Sosial

ADS menggunakan media sosial seperti *Instagram* karena sekarang sudah banyak orang yang menggunakan aplikasi *instagram* dan banyak media / *influencer,* serta

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
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.

orang-orang yang hobi bermain *game* banyak yang menggunakan *instagram* sehingga ADS lebih mudah untuk menarik calon peserta, ADS juga menggunakan *Facebook* agar dapat menjangkau lebih banyak pelanggan dengan membuat *page* untuk memperkenalkan ADS karena *facebook* banyak terdapat komunitas yang berhubungan dengan jenis *game* yang ada di ADS sehingga ADS dapat *sharing* mengenai jasa yang ditawarkan dan dapat lebih banyak menarik peserta juga.

-Brosur

Untuk memperkenalkan ADS ke publik, pemilik memutuskan menggunakan brosur karena brosur dapat menghubungan calon konsumen ke ADS. Didalam brosur terdapat jenis *game* dan kelas yang ditawarkan untuk calon peserta, di brosur juga terdapat no. telp untuk dihubungi dan alamat yang dapat dikunjungi.

-Business Card

Kartu yang berisi tentang kontak, alamat, dan *e-mail* dari ADS yang dapat dibawa oleh calon peserta untuk memperlancar proses pemasaran yang dilakukan oleh ADS. ADS memerlukan *business card* untuk calon peserta yang sudah mendengarkan secara *detail* mengenai akademi sehingga lebih mudah untuk menghubungi ADS. *Business card* juga dapat dibagikan kepada organisasi atau *influencer esports* untuk melakukan kerja sama kedepannya.

-Public Relation

Bekerja sama dengan *esports influencer* atau organisasi *esports* agar banyak yang memahami tentang akademi *esports*. ADS membutuhkan *public relation* agar lebih mengembangkan *roadmap* kedepannya kepada calon peserta akademi agar dapat meyakinkan mereka bahwa akademi ini dapat membawa dampak positif

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
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.

kepada mereka dan dapat membantu mencapai tujuan dan mimpi mereka di industri *esports* itu sendiri.

7 Tim Manajemen

ADS menggunakan struktur organisasi yang terdiri dari 1 *general manager*, 1 *manager*, 1 *assistant manager*, dan 3 *coach.*

8 Kelayakan Keuangan

ADS melakukan analisa kelayakan investasi dengan menggunakan beberapa metode yaitu *payback period, net present value, profitability index, internal rate of return* serta *break even point.* Sehingga, *payback period* dihasilkan dalam kurun waktu 1 tahun 6 bulan 11 hari, kemudian net present value yang dihasilkan lebih besar dari 0 yaitu sebesar Rp 386.946.374, *profitability index* memiliki hasil lebih dari 1 yang dapat diartikan ADS layak untuk dijalankan. Berikut merupakan rincian dari hasil analisis kelayakan investasi ADS

Tabel 9.1
Rincian Hasil Analisis Kelayakan Investasi ADS

Analisa	Batas Kelayakan	Hasil Analisa	Kesimpulan
Payback Period	5 Tahun	1Tahun 6 Bulan 11 Hari	Layak
Net Present Value	NPV>0	386.946.374	Layak
Profitability Index	1	4,190676403	Layak
Internal Rate of Return	7,95%<IRR	7,95%<82,69%	Layak
Break Even Point	Penjualan>BEP	Penjualan per tahun > BEP per tahun	Layak

Sumber: Bab 7 ADS

B. Rekomendasi Visibilitas Usaha

Berdasarkan ringkasan eksekutif diatas, dapat disimpulkan bahwa usaha *Adulescens Esports Academy* dapat dijalankan.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© 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 wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian