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

Billy Gunawan
Dibimbing oleh Dr. Ir. Hisar Sirait, M.A.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Jln. Yos Sudarso Kav. 87, Sunter-Jakarta Utara
Billyhb68@gmail.com

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 menunjukan penjualan *Adulescens Esports Academy* lebih besar dari nilai BEP setiap tahunnya, serta peningkatan laba setiap tahunnya yang didapatkan sebesar 20% sampai dengan 27%.

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.

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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%.

Hak Cipta milik IBIKKG (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.

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

I. Pendahuluan

Konsep Bisnis

Sebagai generasi milenial kita tidak terlepas dengan era digital yang sangat erat dengan tekhnologi terutama untuk menyalurkan hobi dengan bermain game. Sekarang sedang maraknya perkembangan *esports* di Indonesia terutama *mobile games* karena *handphone* sendiri sangat mudah untuk digunakan dan bisa dibawa kemana-mana yang membuat orang-orang lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *mobile games* seperti orang-orang yang masih mempunyai kesibukan sekolah, mereka melepaskan penatnya dengan bermain *game*, begitupun orang yang bekerja mereka juga melepaskan penatnya dengan bermain *game.* Karena jiwa kompetitif orang-orang yang begitu besar maka sekarang *esports (electronic sports)* sedang dikembangkan di Indonesia yang dimana diluar sudah sangat maju. Istilah *esports* digambarkan untuk menggambarkan permainan *video game* yang bersifat kompetitif. Meskipun permainan *video game* ini bersifat kompetitif pada dasarnya, *esports* adalah tingkatan yang lebih tinggi jika masyarakat menyukai kompetisi yang berskala besar.

Esports sekarang sudah termasuk dalam kategori olahraga yang diperlombakan sampai *internasional* dan memiliki sifat yakni bersifat kompetitif dan membutuhkan teknik dan strategi tertentu, menuntut para petarungnya untuk memiliki kemampuan dan kemahiran dalam memainkannya hingga memenangkan pertandingan. Sehingga, diperlukan akademi dalam bidang ini untuk mengembangkan anak-anak muda agar bisa lebih mengenal dunia *esports* yang dimana sekaligus menyalurkan hobi mereka dalam bermain *game* yang bisa menjadi karir di masa depan dan dapat menjadi sumber penghasilan kedepannya.

Akademi yang dibuat ini akan dapat mendukung *passion* mereka, dan yang berpotensi akan diajarkan untuk naik level yaitu akan dipersiapkan untuk menjadi *professional player* dan dapat diarahkan ke *team-team professional* dengan *management* yang sudah baik dan membawa nama team tersebut untuk berkompetisi dan mendapatkan penghasilan.

Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi

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

2. Misi

a) Mempekerjakan *coach* berpengalaman dan berkompeten di *esports.*
b) Meningkatkan fasilitas akademi agar peserta dapat terus berkembang.
c) Bekerja sama dengan team *esports* agar dapat menampung peserta yang berpotensi.

Peluang Bisnis

Peluang bisnis *esports academy* cenderung besar karena melihat banyaknya anak-anak yang hobi bermain game dan komunitas masing-masing game itu sendiri sudah sangat besar dan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu, karena sudah mulai didukung oleh pemerintah. Komunitas tersebut juga menunjukan passionnya dalam kompetitif dengan mengikuti kompetisi-kompetisi kecil sehingga besar kemungkinannya

untuk lebih mendorong *skill* individual mereka untuk ke kompetisi yang lebih besar kedepannya.

Berdasarkan data Perusahaan riset pasar YouGov melalui laporan terbarunya mencatatkan 4 dari 10 gamer menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain gim sepanjang 2020 dibandingkan dengan tahun lalu. Jumlah pemain moderat atau moderate gamers mencapai 63 persen, sementara pemain ringan 13 persen, pemain berat 16 persen, dan pemain berat sebanyak 6 persen. Mereka juga mengatakan 77% orang Indonesia bermain game, Hal ini menunjukan bahwa bisnis akademi esports berpeluang sangat besar karena peminatnya yang sangat banyak.

Kebutuhan Dana

Adulescens Esports Academy memerlukan kas awal sebesar Rp30.000.000,00 yang berguna untuk mengantisipasi masalah yang mungkin terjadi pada awal operasi berlangsung. Biaya pembelian peralatan sebesar Rp42.877.000,00 untuk kenyamanan para peserta dan untuk jangka panjang. Biaya pembelian perlengkapan sebesar Rp2.559.309,00 untuk kenyamanan peserta. Biaya sewa ruko sebesar Rp45.000.000,00 agar para peserta mempunyai tempat yang leluasa untuk proses pembelajaran. Biaya operasional sebesar Rp.837.780 untuk kelancaran proses operasi. Sehingga total dana yang dibutuhkan *Adulescens Esports Academy* adalah sebesar Rp121.274.089,00.

II. Rencana Produk/Jasa, Kebutuhan Operasional dan Manajemen

Alur Proses Operasi

1. Menyediakan *coach* dan peralatan yang dibutuhkan
2. Membuat program pelatihan
3. Bekerja sama dengan organisasi esports

Alur Pembelian dan Penggunaan Bahan Persediaan

1. General Manager membuat daftar barang yang akan dibeli.
2. General Manager menghubungi pemasok dan menanyakan ketersediaan barang.
3. Pemasok menerima order dan memberikan total invoice pembelanjaan.
4. General Manager menerima invoice dan melakukan pembayaran.
5. Pemasok melakukan pengiriman barang.
6. General Manager menerima barang dan melakukan pengecekan kembali.

Rencana Kebutuhan Teknologi dan Peralatan Usaha

Alat elektronik yang digunakan:

1. Aplikasi Game

ADS menyediakan 3 divisi akademi untuk proses pelatihan dengan membutuhkan 3 aplikasi *game* yang harus disediakan oleh peserta dengan men*download* dari *playstore / apps store* di *mobile phonenya* masing-masing yaitu *Mobile Legends / Arena of Valor / League of Legends Wild Rift.*

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

2. BCA Mobile Banking

ADS menyediakan metode pembayaran lewat BCA dengan mengecek mutasi di BCA *mobile banking*, peserta yang tidak mempunyai ATM BCA bisa melakukan transfer antar bank.

3. Wifi

ADS menyediakan *wifi* bagi *General Manager*, *Manager*, dan *Asisstant Manager* untuk proses kerja dan bisnis, serta untuk peserta yang menjalankan proses pelatihan *offline* untuk kenyamanan peserta dalam bermain, karena *game-game* tersebut membutuhkan koneksi yang cukup baik untuk latihan ataupun saat melakukan pembahasan terhadap latihan yang sudah dilakukan.

Peralatan yang digunakan :

1. Komputer

ADS membutuhkan komputer untuk memonitor *gameplay* hasil latihan yang sudah dilakukan, fungsinya agar peserta dapat lebih memaksimalkan mikro dan makro untuk kedepannya dan mengetahui kesalahan individu maupun team agar dapat diperbaiki sehingga peserta dapat lebih maksimal.

2. Elgato

ADS membutuhkan elgato untuk menyambungkan *smartphone* ke PC agar hasil *record* latihan dapat diaplikasikan di *monitor* dan *coach* dapat lebih mudah menyampaikan strategi dan memperbaiki kesalahan yang dibuat oleh peserta saat di *game*. Elgato juga dapat digunakan untuk *livestreaming* sehingga peserta bisa menggunakan fasilitas tersebut untuk memperkenalkan dirinya di dunia *digital* seperti *youtube*, *nimo*, dsbnya.

3. Smart TV

maupun luar negeri di *youtube* ataupun *website* yang menyajikan konten kompetitif sehingga *coach* dapat menjelaskan dengan lebih efektif dan efisien yang membuat peserta lebih cepat berkembang.

4. Router

ADS membutuhkan *router* untuk menghubungkan *wifi* dengan PC dan *mobile phone* untuk proses kerja, bisnis, dan pelatihan.

5. Printer

ADS membutuhkan *printer* untuk kemudahan internal, misalnya untuk melakukan *print* terhadap dokumen-dokumen penting seperti kontrak untuk peserta yang menurut pemilik berpotensi dan sertifikat untuk portofolio peserta-peserta yang sudah menjalani proses pelatihan di akademi.

Deskripsi Rencana Operasi

1. Melakukan Perencanaan Bisnis

ADS menyusun rencana bisnis pada April 2021 yang menjadi proses ADS dalam mencapai target yang ingin dituju. Dalam penyusunan rencana bisnis ini, ADS

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

menuangkan ide bisnis dengan memperhatikan detail modal, rencana keuangan, gambaran mengenai usaha, dan strategi lainnya untuk terjadinya kelancaran usaha ini. Perencanaan Bisnis dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner*.

2. Survey Pasar dan Pesaing

ADS melakukan *survey* pasar dengan membuat *google form* untuk orang-orang yang bermain *game* di divisi yang disediakan, melakukan analisa dengan bertanya secara langsung melalui orang yang sudah mengikuti pelatihan di akademi pesaing, melakukan riset dengan melihat rata-rata *views* kompetisi dan *live views* saat kompetisi berlangsung dan juga meriset komunitas-komunitas di media sosial untuk 3 divisi *game* yang difokuskan diakademi untuk melihat rata-rata jumlah anggota tiap *group* masing-masing gamenya. ADS melakukan *survey* pesaing dengan meriset kelemahan dan harga pesaing serta apa yang tidak dipunyai oleh pesaing, sehingga ADS dapat merencanakan jasa yang berbeda dan mengemasnya secara berbeda juga. Misalnya, membuat harga akademi lebih murah dibanding pesaing dan program latihan yang berbeda juga seperti malakukan penyeleksian terhadap peserta yang berkompeten dan layak untuk fokus di akademi untuk tiap kompetisi dan dapat bekerja di organisasi *esports*. *Survey* pasar dan pesaing dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner*.

3. Survey Lokasi

Survey lokasi dilakukan pada bulan April 2021, ADS melakukan *survey* lokasi dengan memperhatikan berbagai faktor yaitu seperti tempat yang lebih mudah untuk menjangkau hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan seperti tempat makan, *supermarket*, pasar tradisional, dsbnya yang mempermudah peserta. Sehingga ADS memutuskan untuk mendirikan ADS di jl. Jalur 20, Meruya. Survey lokasi dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner*.

4. Survey Supplier

Pada bulan Mei 2021, ADS melakukan *survey supplier* dimana *supplier* merupakan hal yang penting dalam usaha. Sehingga ADS memilih *supplier* dengan mempertimbangkan keseimbangan harga dan kualitas, serta kemudahan ketersediaan barang yang diberikan oleh *supplier*. *Survey supplier* dilakukan oleh *General Manager*.

5. Menyewa Tempat dan Pendaftaran NPWP dan SIUP

Pada bulan Desember 2021, ADS melakukan penyewaan tempat berdasarkan perjanjian sewa selama 1 tahun kepada pemilik gedung dan melakukan pendaftaran NPWP dan SIUP yang merupakan syarat wajib sebagai pengusaha. Menyewa tempat dan pendaftaran NPWP dan SIUP dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner*.

6. Merekrut Tenaga Kerja dan Menetapkan SOP

Pada bulan Desember 2021, ADS merekrut *manager*, *assistant manager*, dan *coach* dengan membuka lowongan kerja untuk lingkungan terdekat yang sudah pernah berkecimpung di Industri *esports* dan menyebarkan iklan mengenai lowongan di media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, atau *website* yang berhubungan dengan lowongan kerja seperti *jobstreet.co.id*, dll. Perekrutan tenaga kerja dan penetapan SOP dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner* dan *General Manager*.

7. Penempatan Peralatan dan Perlengkapan

Pada bulan Desember 2021, ADS menyiapkan dan menempatkan peralatan dan perlengkapan di tempat akademi. Penempatan peralatan dan perlengkapan disesuaikan dengan desain *layout* yang ada dengan bantuan tenaga kerja yang lain seperti tukang, mobil *box*, dsbnya dengan pengawasan *General Manager*.

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

8. Melakukan Promosi

Pada bulan Januari 2021 ADS melakukan promosi dengan menyebarkan *advertising* mengenai akademi di media sosial, seperti *Instagram* dan *Facebook*, ADS juga bekerja sama dengan *influencer* yang berkaitan dengan *esports*, serta menyebarkan brosur secara *online* maupun *offline*. Promosi dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner* dengan bantuan *manager* dan *assistant manager*.

9. Grand Opening

Pada bulan Januari 2022, pemilik melakukan *grand opening*. *Grand opening* dilakukan oleh saya sendiri sebagai *owner*.

Strategi Bisnis

Segmentasi

A) Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis merupakan pembagian pasar berdasarkan letak geografi seperti negara, wilayah, kota dan desa yang berupa target daerah calon peserta dalam waktu dekat. Untuk awal *Adulescens Esports Academy* memfokuskan daerah Jakarta terlebih dahulu dikarena tempat beroperasi di Jakarta Barat yang membuat calon peserta yang mempunyai waktu luang bisa mampir ke tempat akademi.

B) Segmentasi Demografis

Segmentasi dimana pasar dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan, dan pendapatan. 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.

Berdasarkan segmentasi-segmentasi tersebut, ADS akan lebih memperluas konsumen dengan perlahan-perlahan memperbanyak konsep pelatihan sehingga akademi ini dapat lebih dijangkau oleh seluruh masyarakat dengan berbagai golongan demografis berdasarkan usia, jenis kelamin, pendapatan, dan pendidikan.

Pemasaran

A. Diferensiasi

ADS mendiferensiasikan akademinya dengan memfokuskan dan membimbing para peserta yang berpotensi dengan membuatkan mereka team untuk mengikuti berbagai kompetisi dari yang kecil sampai yang besar.

B. Positioning

ADS *Esports Academy* mempunyai akademi yang cukup besar untuk proses pembelajaran dan sharing anak-anak muda serta *coach* yang berkompeten agar dapat membuat anak-anak muda ini berkembang dan bisa membuktikan bahwa *game* dapat membuahkan hasil dengan *esports* yang sedang maju-majunya di Indonesia dan sudah didukung pemerintah. ADS memposisikan dirinya sebagai akademi *esports* yang bukan sekedar melatih tetapi mengarahkan mereka untuk bisa menghasilkan diindustri ini.

C. Penetapan Harga

Dasar penetapan harga berdasarkan pesaing (*Competitor Price Base*), Harga lebih rendah dari pesaing karena RRQ *Esports Academy* membuka akademinya hanya 2 hari untuk tiap minggu yaitu 6 jam sehari, sehingga RRQ hanya melatih peserta total selama

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

12 jam dengan harga Rp. 200.000. Sedangkan ADS, melatih pesertanya 1 jam sehari untuk tiap hari dalam seminggu yaitu dengan total 28 jam selama sebulan dengan Rp. 300.000-500.000

D. Saluran Distribusi

ADS menggunakan saluran distribusi Channel 0 artinya ADS memasarkan langsung produknya sampai ke tangan konsumen. ADS melakukan komunikasi persuasif untuk proses pengembangan dan penyebaran terhadap produk yang ditawarkan.

E. People

Faktor sumber daya manusia sangat menentukan maju atau tidaknya sebuah perusahaan. Tidak dapat kita pungkiri bahwa faktor ini berperan penting dalam membuat suatu kemajuan atau bahkan kemunduran dari suatu perusahaan. Dalam hal sumber daya manusia, *coach* merupakan SDM paling penting karena mereka yang melatih dan mengembangkan potensi anak-anak sehingga dapat menjadi portofolio untuk akademi saat mempunyai anak-anak didik yang sukses karirnya dalam industri ini.

F. Process

Proses di sini mencakup bagaimana cara ADS *Esports Academy* melatih peserta akademi. *Coach* ADS akan membimbing mekanisme individual peserta, lalu memberikan makro *game* yang berhubungan dengan strategi, *move*, dsbnya untuk meningkatkan *game sense* mereka. Lalu, *coach* akan me*record* hasil latihan agar dapat memberikan penjelasan mengenai *mistake* dan *move* yang seharusnya agar peserta dapat berkembang dan tidak mengulangi kesalahan yang sama. Lalu, *coach* menentukan mana peserta yang berpotensi untuk kedepannya dan membuatkan *team* sesuai *role* masing-masing untuk mengikuti berbagai kompetisi.

G. Physical Evidence

Didalam akademi ADS terdapat ruangan untuk peserta berkumpul untuk menjalani proses pelatihan, terdapat komputer dan TV untuk memberikan materi pelatihan. Ada ruangan untuk peserta yang ingin menginap terutama peserta yang tidak mempunyai kewajiban berkegiatan. Dan ada ruangan makan untuk peserta yang memesan makanan dari luar atau membawa makanan dari rumah.

Manajemen Sumber Daya Manusia

ADS *Esports Academy* memerlukan 6 tenaga kerja yaitu tiap jabatan mempunyai masing-masing 1 tenaga kerja yaitu *General Manager* untuk menghubungkan akademi dengan pihak eksternal seperti pemasok, sponsor, *coach*, dll. Lalu *Manager* yang mendiskusikan dan mengkaji jadwal, dan *Assistant Manager* yang menerima dan mengverifikasi *form* peserta, kecuali *Coach* yang membutuhkan 3 tenaga kerja karena mempunyai 3 divisi *game* untuk akademi masing-masing 1 di tiap *game* yaitu *Mobile Legends, Arena of Valor,* dan *League of Legends Wild Rift* karena ADS memprioritaskan *coach* spesialis tiap *game*nya. ADS melakukan perencanaan penambahan tenaga kerja pada tahun 2024 dan 2026 yaitu 2 tenaga kerja untuk *coach* dengan menyesuaikan divisi *game* yang lebih banyak terdaftar peserta dengan total 5 *coach* untuk 2024-2025 dan 7 *coach* untuk 2026 karena peserta akan bertambah tiap tahunnya.

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

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

Kompensasi dan Balas Jasa Karyawan

ADS memberikan kompensasi bulanan dengan melakukan pemberian gaji tetap dan imbalan kepada pekerja berupa barang / uang untuk kinerja pekerja yang memang sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan perusahaan. Berdasarkan peraturan pemerintah mengenai Surat Edaran (SE) Menteri Ketenagakerjaan Nomor M/11/HK.04/2020 tentang Penetapan Upah Minimum Tahun 2021, ADS menetapkan gaji *General Manager* sebesar Rp. 5.500.000, *Manager* sebesar Rp. 4.600.000, *Assistant Manager* sebesar Rp. 4.250.000, dan *Coach* sebesar Rp. 4.400.000, serta ADS juga akan memberikan upah kerja tahunan / THR sesuai dengan gaji mereka. ADS tidak merekrut *Office Boy* karena peserta akan diberikan jadwal piket untuk kebersihan setiap harinya dengan tujuan kedisiplinan.

Keuangan

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 386.946.37, perhitungan IRR *Adulescens Esports Academy* yaitu 82,69%, hasil analisa BEP yang menunjukan penjualan *Adulescens Esports Academy* lebih besar dari nilai BEP setiap tahunnya, serta peningkatan laba setiap tahunnya yang didapatkan sebesar 20% sampai dengan 27%.

Pengendalian Resiko

1. Bila tenaga kerja ingin resign secara mendadak, maka akan dinegosiasikan ulang agar tenaga kerja tersebut bertahan dengan menjelaskan kontrak yang sudah dibuat dan apabila mereka mempunyai alasan yang tepat dan meyakinkan maka ADS akan mencari pengganti dengan syarat mereka harus tetap kerja selama seminggu terakhir agar ADS dapat mempunyai waktu untuk mencari penggantinya.
2. Bila pesaing menawarkan konsep yang lebih menarik, maka ADS akan melakukan pengembangan potensi karir dengan memonitor peserta yang memang mekaniknya kurang, tetapi mempunyai kecondongan di makro. ADS akan melakukan *trial* kontrak untuk menjadikannya sebagai *coach* untuk ADS.
3. Bila peserta tidak lanjut akademi karena alasan seperti tidak disetujui orang tua, maka ADS akan mencoba menghubungi orang tua peserta dengan menjelaskan secara detail serta berusaha membuat orang tuanya mengerti mengenai *passion* yang sedang dijalankan peserta, dan ADS akan melakukan pengembangan terhadap form yaitu menambahkan kolom tanda tangan orang tua agar memastikan peserta disetujui pihak orang tua.
4. Bila ada permasalahan sewa menyewa tempat, ADS akan membuat perjanjian kontrak sewa jangka panjang atau membeli ruko kedepannya.
5. Bila kedepannya akan ada game baru yang bergenre sama, maka ADS akan membuat *event / tournament* yang berkaitan dengan 3 divisi game yang disediakan dan ADS akan memonitor game baru tersebut, apabila *hype* tinggi maka ADS akan menambah atau mengganti divisi dengan berbagai pertimbangan.

© Hak cipta milik IBIKKG (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.

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

DAFTAR PUSTAKA

© 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

E-Book

David, Fred, R. (2011). Strategic Management Concepts and Cases (13th Edition ed.). Prentice Hall.

Heizer, J., Render, B., & Munson, C. (2017). *Operations Management* (10th Edition ed.). Pearson.

C.Paramasivan dan T.Subramanian. (2009). Financial Management. New Age International

Gitman, Lawrence J dan Chad J. Zutter. (2015). Principles of Managerial Finance (13 th Edition ed.). Global Edition. Pearson Education Limited

Sumber Internet

Merdeka.com (2019), *Pemerintah Siap Dukung Esport di Indonesia.* Diakses pada Mei 2021. https://www.merdeka.com/teknologi/pemerintah-siap-dukung-esport-di-indonesia.html

Beritasatu.com (2020), *Industri eSports Dorong Ekonomi dan Penyerapan Tenaga Kerja.* Diakses pada Mei 2021. https://www.beritasatu.com/digital/595556/industri-esports-dorong-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja

cnbcindonesia.com (2020), *Asyiknya Main Game Saat Pandemi dan Isu Pajak yang Membayangi.* Diakses pada Mei 2021. https://www.cnbcindonesia.com/opini/20200616120500-14-165697/asyiknya-main-game-saat-pandemi-dan-isu-pajak-yang-membayangi

nextren.grid.id (2020), *Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports?.* Diakses pada Mei 2021 https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all

Inews.id (2020), *Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19.* Diakses pada Juli 2021. https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19

kompas.com (2020), *Ini Rincian Besaran UMP 2021 di 34 Provinsi.* Diakses pada Juli 2021. https://www.kompas.com/tren/read/2020/12/15/155100565/ini-rincian-besaran-ump-2021-di-34-provinsipage=all

Intel.co.id (2021), *Mengubah Masa Depan Esports*. Diakses pada Agustus 2021. https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/06/26/mi-instan-asal-indonesia-yang-mendunia

bola.com (2019), *Animo Tinggi E-Sports Star Indonesia, Jumlah Pendaftar Tembus 20 Ribu*. Diakses pada September 2021. https://www.bola.com/e-sports/read/4283711/animo-tinggi-e-sports-star-indonesia-jumlah-pendaftar-tembus-20-ribu

Sumber Modul

Rijadi, S. (2017). *Modul Manajemen Keuangan Bisnis-Ibii KKG.*

Machmud, S., & Sidharta, I. (2015). Studi Kelayakan Bisnis. *Modul Studi Kelayakan Bisnis-STIE Pasundan-2015-by i_sidh-page1* , 81-105.

Undang-Undang

Republik Indonesia. 2008. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Pengertian Usaha Mikro, Kecil, Menegah.* Lembaga Negara RI Tahun 2008, Sekretariat Negara. Jakarta.

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