

**RENCANA BISNIS PENDIRIAN USAHA WARUNG  
INTERNET “CYBERTRON GAME CENTER” DI KOTA  
HARAPAN INDAH, BEKASI BARAT**

**Oleh :**

**Nama : Brian Santoso Atmaja**

**NIM : 77090566**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis

Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis



**INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE  
JAKARTA**

**Oktober 2015**

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.



**KWIK KIAN GIE**  
SCHOOL OF BUSINESS

## PENGESAHAN

# **RENCANA BISNIS PENDIRIAN USAHA WARUNG INTERNET “CYBERTRON GAME CENTER” DI KOTA HARAPAN INDAH, BEKASI BARAT**

**Diajukan oleh**

**Nama : Brian Santoso Atmaja**

**NIM : 77090566**

**Jakarta, 28 Agustus 2015**

**Disetujui oleh :**

Dosen Pembimbing

(Drs. Leonardus Saiman, M.Sc)

**INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE  
JAKARTA 2015**



**KWIK KIAN GIE**  
SCHOOL OF BUSINESS

**© 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.

## RINGKASAN EKSEKUTIF

Nama perusahaan yang akan didirikan oleh penulis adalah *CyberTron Game Center* yang terletak di Kota Harapan Indah, Bekasi. *CyberTron Game Center* memiliki alamat email [kiden\\_sejyu@hotmail.com](mailto:kiden_sejyu@hotmail.com). Nomor telepon yang dapat dihubungi untuk melakukan kontak dengan *CyberTron Game Center* yaitu 087876476282.

*CyberTron Game Center* adalah *CyberTron Games Center* adalah suatu bentuk badan usaha yang bergerak di bidang jasa penyediaan layanan internet serta *game online* dan *offline*. Penulis memilih mendirikan usaha warnet karena penulis melihat adanya peluang bisnis yang menjanjikan, karena permintaan akan warnet lebih tinggi daripada *supply* yang ada. Hal ini terlihat pada warnet yang sudah ada sekarang, banyaknya konsumen yang ingin bermain di warnet tersebut, tetapi tidak bisa karena warnet tersebut sudah penuh.

*CyberTron Games Center* menyediakan akses internet yang cepat dan spesifikasi komputer dengan kualitas unggulan untuk dapat memanjakan pelanggan dalam bermain *game online*, bersosialisasi dalam dunia maya, maupun *browsing* internet dengan harga terjangkau. *Game online* memiliki manfaat yaitu sebagai sarana hiburan dan komunikasi yang dapat membangun relasi antar pemainnya dan juga dapat mendapatkan teman baru. Contoh dari *game* yang disediakan *CyberTron Games Center* adalah : *Warcraft, Counter Strike, Audition, Point Blank, Cross Fire, Jade Dynasty, Legend of Tree Kingdom*, maupun *game* internasional lainnya seperti : *World of Tanks, Dragon Saga, War Thunder, TERA, PlanetSide 2, Age of Wushu*, dan banyak lainnya. Selain itu, *CyberTron Games Center* juga menyediakan *game offline* seperti, Playstation 4 dan Xbox 360, dilengkapi dengan berbagai jenis *game* yang dikenal dan diminati oleh semua kalangan, baik *game* dalam negeri maupun *game* internasional.





Alasan penetapan posisi di daerah Kota Harapan Indah, karena Kami berada di lokasi yang cukup strategis, di jalan Boulevard Hijau Raya, Kota Harapan Indah, yang sedang berkembang dengan pesat, sehingga peluang *CyberTron Games Center* untuk mendapatkan banyak pelanggan masih sangat tinggi, dan masih jarang di daerah ini yang menyediakan fasilitas hiburan *one stop gaming*, seperti *CyberTron Games Center*.

Proyeksi penjualan pada tahun 2016 yaitu tahun pertama beroperasinya *CyberTron Games Center* adalah sebesar Rp 592.512.300,-. Laba kotor yang dapat dihasilkan pada tahun pertama ini adalah sebesar Rp 75.784.589,- sedangkan pajak yang harus dibayarkan adalah sebesar Rp. 2.722.688,-.

Dana sebesar Rp. 800.000.000,- akan dialokasikan *CyberTron Games Center* untuk kas dan setara kas senilai Rp.16.691.500,- ; sewa tempat senilai Rp. 100.000.000,- ; pembelian peralatan senilai Rp. 539.650.000,- ; pembelian perlengkapan Rp.1.098.500,-

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.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan rahmatNya, sehingga memberikan kekuatan serta kemampuan bagi penulis dalam menyelesaikan *Business Plan* ini. *Business Plan* ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis, Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, bantuan, semangat serta dukungan selama penulisan *Business Plan* ini. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Leonardus Saiman, M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam proses penyelesaian *Business Plan* ini dengan penuh kesabaran.
2. Para Dosen Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang telah memberikan bimbingan berupa ilmu selama perkuliahan.
3. Seluruh anggota keluarga penulis Papa, Mama, Adik-adik yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian Business Plan ini.
4. Terima kasih kepada teman-teman baik penulis Edward Christian Djaja, Kevin Lim, Marcel, Felicia Julianto yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat penulis selama proses penyelesaian Business Plan ini.
5. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Sevilia Liem, Shanty Tjia, Kevin Winata serta teman-teman Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis lainnya untuk bantuan, dukungan, doa dan semangat kalian selama proses kuliah, dan menyelesaikan *Business Plan*.





6. Pihak-pihak lain yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan *Business Plan*.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari adanya keterbatasan dan kelemahan dalam Business Plan ini, yang masih jauh dari sempurna dan tidak terlepas dari berbagai kekurangan dan kesalahan.

Akhir kata, semoga *Business Plan* ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Jakarta, Oktober 2015

Brian Santoso Atmaja

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
a. Nama dan Alamat Perusahaan.....	1
b. Nama dan Alamat Pemilik Perusahaan.....	2
c. Bidang Usaha.....	3
d. Kebutuhan Dana.....	4
<b>BAB II : ANALISIS INDUSTRI</b>	<b>6</b>
a. Gambaran Masa Depan.....	6
b. Analisis Persaingan Industri.....	10
c. Analisis Pesaing.....	13
d. Analisis CPM.....	15
e. Ramalan Industri dan Pasar.....	16
f. Analisis SWOT.....	17



Hak cipta ini dilindungi undang-undang oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: 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 Gie





**BAB III : GAMBARAN USAHA 20**

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

a. Visi.....	20
b. Misi.....	21
c. Jasa.....	21
d. Ukuran Usaha.....	23
e. Bentuk Badan Usaha.....	24
f. Peralatan dan Perlengkapan.....	27
g. Tenaga Kerja.....	30
h. Latar Belakang Pemilik.....	30

**BAB IV : RENCANA JASA DAN OPERASIONAL 32**

a. Deskripsi Rencana Operasi.....	32
b. Proses Jasa.....	37
c. Denah.....	38
d. Alur Jasa.....	40
e. Nama Pemasok.....	44
f. Teknologi.....	47

**BAB V : RENCANA PEMASARAN 48**

a. Harga.....	52
b. Distribusi.....	55
c. Promosi.....	57
d. Ramalan Penjualan.....	60
e. Pengendalian.....	62

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.





<b>BAB VI : RENCANA ORGANISASI</b>	<b>64</b>
A. Bentuk Kepemilikan.....	64
B. Struktur Organisasi.....	67
C. Balas Jasa.....	70
<b>BAB VII : PENILAIAN RISIKO</b>	<b>72</b>
A. Evaluasi Kelemahan Bisnis.....	72
B. Teknologi Baru.....	73
C. Rencana Pengendalian.....	73
<b>BAB VIII : RENCANA KEUANGAN</b>	<b>75</b>
A. Rencana Kebutuhan Dana.....	75
B. Proyeksi Pendapatan Jasa.....	76
C. Biaya.....	77
D. <i>Proforma Income Statement</i> .....	84
E. <i>Cash Flow Projection</i> .....	86
F. <i>Proforma Balance Sheet</i> .....	87
G. <i>Break Even Analysis</i> .....	88
H. <i>Net Present Value</i> .....	89
I. <i>Payback Period</i> .....	90
J. <i>Internal Rate of Return</i> .....	91
<b>BAB IX : REKOMENDASI</b>	<b>93</b>
A. Prospek Sisi Pasar.....	93
B. Prospek Sisi Harga.....	93

Hak Cipta milik IBIKKG (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.



C. Prospek dari Sisi Operasional dan Sumber Daya Manusia.....	94
D. Prospek dari Sisi Keuangan.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>98</b>

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.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Matriks CPM <i>CyberTron Games Center</i> .....	16
Tabel 2.2 : Matriks SWOT <i>CyberTron Games Center</i> .....	19
Tabel 3.1 : Peralatan Warnet <i>CyberTron Games Center</i> .....	28
Tabel 3.2 : Peralatan Rental Playstation & Xbox.....	29
Tabel 3.3 : Perlengkapan <i>CyberTron Games Center</i> .....	29
Tabel 3.4 : Tenaga Kerja <i>CyberTron Games Center</i> .....	30
Tabel 4.1 : Waktu Operasional <i>CyberTron Games Center</i> .....	38
Tabel 5.1 : Ramalan Penjualan Januari 2016.....	60
Tabel 5.2 : Proyeksi Pendapatan Jasa.....	61
Tabel 5.3 : Ringkasan Proyeksi Pendapatan Jasa.....	61
Tabel 5.4 : Ramalan Penjualan <i>CyberTron Games Center</i> 2016-2020.....	62
Tabel 6.1 : Balas Jasa <i>CyberTron Games Center</i> .....	71
Tabel 6.2 : Balas Jasa <i>CyberTron Games Center</i> 2016-2020.....	71
Tabel 8.1 : Kebutuhan Dana Tahun Pertama.....	75
Tabel 8.2 : Proyeksi Pendapatan Jasa Januari 2016.....	76
Tabel 8.3 : Ringkasan Proyeksi Pendapatan Jasa Januari 2016.....	77
Tabel 8.4 : Proyeksi Pendapatan Jasa Tahun 2016-2020.....	77





Tabel 8.5 : Balas Jasa Tenaga Kerja <i>CyberTron Games Center</i> .....	78
Tabel 8.6 : Balas Jasa Tenaga Kerja <i>CyberTron Games Center</i> 2016-2020.....	78
Tabel 8.7 : Biaya Sewa Gedung 2016-2020.....	79
Tabel 8.8 : Biaya Dekorasi 2016-2020.....	79
Tabel 8.9 : Biaya Internet 2016-2020.....	80
Tabel 8.10 : Biaya Telepon 2016-2020.....	81
Tabel 8.11 : Biaya Air 2016-2020.....	81
Tabel 8.12 : Penyusutan Peralatan Warnet <i>CyberTron Games Center</i> .....	82
Tabel 8.13 : Penyusutan Peralatan Rental <i>CyberTron Games Center</i> .....	82
Tabel 8.14 : Biaya Perlengkapan <i>CyberTron Games Center</i> .....	83
Tabel 8.15 : Biaya Pemasaran <i>CyberTron Games Center</i> .....	83
Tabel 8.16 : Konsumsi Listrik <i>CyberTron Games Center</i> .....	84
Tabel 8.17 : Biaya Listrik 2016-2020 .....	84
Tabel 8.18 : <i>Proforma Income Statement</i> .....	85
Tabel 8.19 : <i>Cash Flow Projection</i> .....	86
Tabel 8.20 : <i>Proforma Balance Sheet</i> .....	88
Tabel 8.21 : <i>Break Even Analysis</i> .....	89
Tabel 8.22 : <i>Cash In Flow</i> .....	90

Hak cipta milik IBI Kwik Kian Gie (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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 8.23 : <i>Net Present Value</i> .....	90
Tabel 8.24 : <i>Payback Period</i> .....	91
Tabel 8.25 : <i>Internal Rate of Return</i> .....	92

**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.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Model Lima Kekuatan Kompetisi.....	10
Gambar 4.1 : Denah <i>CyberTron Games Center</i> .....	39
Gambar 4.2 : Skema Proses Pembelian Jasa Internet Baru.....	40
Gambar 4.3 : Skema Proses Pelanjutan Jasa Internet.....	42
Gambar 4.4 : Skema Proses Pembelian Jasa Rental Playstation & Xbox.....	43
Gambar 5.1 : Papan Nama dan Logo <i>CyberTron Games Center</i> .....	58
Gambar 5.2 : Spanduk <i>CyberTron Games Center</i> .....	58
Gambar 5.3 : Brosur <i>CyberTron Games Center</i> .....	59
Gambar 6.1 : Struktur Organisasi <i>CyberTron Games Center</i> .....	67

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Tabel Pendapatan Per Minggu.....	98
Lampiran 2 : Tabel Pendapatan Tahun 2016.....	99
Lampiran 3 : Tabel Pendapatan Tahun 2017.....	100
Lampiran 4 : Tabel Pendapatan Tahun 2018.....	101
Lampiran 5 : Tabel Pendapatan Tahun 2019.....	102
Lampiran 6 : Tabel Pendapatan Tahun 2020.....	103
Lampiran 7 : Perhitungan Pajak.....	104
Lampiran 8 : Perlengkapan <i>CyberTron Games Center</i> .....	104
Lampiran 9 : Suasana <i>CyberTron Games Center</i> .....	105
Lampiran 10 : Denah <i>CyberTron Games Center</i> .....	106
Lampiran 11 : Matriks CPM <i>CyberTron Games Center</i> .....	107
Lampiran 12 : Ramalan Penjualan Januari 2016.....	108
Lampiran 13 : Ramalan Penjualan Tahun 2016 – 2020.....	108
Lampiran 14 : Balas Jasa <i>CyberTron Games Center</i> Tahun 2016-2020.....	109
Lampiran 15 : Kebutuhan Dana Tahun Pertama <i>CyberTron Games Center</i> .....	109
Lampiran 16 : Balas Jasa Tenaga Kerja <i>CyberTron Games Center</i> 2016.....	109





Lampiran 17 : Biaya Sewa Gedung *CyberTron Games Center* ..... 110

Lampiran 18 : Biaya Dekorasi *CyberTron Games Center* .....110

Lampiran 19 : Biaya Internet *CyberTron Games Center* ..... 110

Lampiran 20 : Biaya Telepon *CyberTron Games Center* .....111

Lampiran 21 : Biaya Air *CyberTron Games Center* ..... 111

Lampiran 22 : Penyusutan Peralatan Warnet *CyberTron Games Center* .....111

Lampiran 23 : Penyusutan Peralatan Rental *CyberTron Games Center* ..... 112

Lampiran 24 : Biaya Perlengkapan *CyberTron Games Center* .....112

Lampiran 25 : Biaya Pemasaran *CyberTron Games Center* .....112

Lampiran 26 : Konsumsi Listrik.....113

Lampiran 27 : Biaya Listrik 2016 – 2020.....113

Hak Cipta milik IBI BIKG (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.