



BAB I PENDAHULUAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta dimiliki BI (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Data Perusahaan

Di zaman sekarang ini kebutuhan akan penggunaan internet sangat diperlukan. Dalam bidang pendidikan juga tidak lepas dari kebutuhan akan pentingnya internet yang memberikan informasi dan pelajaran yang cepat. Oleh karena itu rencana dari usaha internet ini merupakan usaha yang menjanjikan karena pengguna internet juga semakin meluas, yaitu dari anak kecil hingga orang tua atau dari kalangan pelajar maupun karyawan. Internet juga memudahkan kita dalam berkomunikasi walaupun dari jarak yang jauh. Fasilitas internet seperti situs pertemanan juga sedang mewabah karena dapat memudahkan komunikasi walaupun dengan jarak yang jauh, contohnya komunikasi antar negara. Dari fakta tersebut, terbukti bahwa banyak sekali sisi positif yang diberikan melalui teknologi internet.

Selain menyediakan fasilitas internet, rencana usaha internet juga menyediakan fasilitas *game online*. Bagi para masyarakat, *game* akan menjadi salah satu alternatif hiburan baru dan dapat dikembangkan menjadi sistem permainan yang bukan hanya sekedar permainan namun dihubungkan dengan dunia nyata, misalnya untuk manajemen suatu sistem. *Game* ini melatih kemampuan pemain untuk mengatur strategi, juga melatih kemampuan konsentrasi dan logika.

Bisnis warung internet di Indonesia ini sudah sangat berkembang, hal ini dikarenakan kebutuhan teknologi oleh masyarakat yang menginginkan akses internet yang cepat dengan harga terjangkau. Pasar yang ditargetkan adalah mulai dari anak-anak sampai dewasa.

1. Ditaring 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.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



Setelah mempertimbangkan, mencari serta mengadakan penelitian, maka saya memutuskan untuk membuat usaha warung internet yang memang sesuai dengan hobi saya terhadap bidang komputer dan *game*, penulis memilih untuk menempatkan lokasi bisnis *CyberTron Games Center* di Ruko milik sendiri yaitu Jl. Boulevard Hijau Raya Blok H no 17, Kota Harapan Indah. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yaitu karena lokasi inilah yang strategis karena berada di daerah pemukiman yang padat dan sedang berkembang pesat. Berikut nama, lokasi serta alamat dari *CyberTron Games Center*.

Nama Usaha : *CyberTron Games Center*
Bidang Usaha : Warung Internet, & *Games Station*
Jenis Jasa : Layanan Internet, dan *Games*
Alamat Perusahaan : Jl. Boulevard Hijau Raya Blok H no 17, Kota Harapan Indah
Nomor Telepon : 087876476282
Bentuk Badan Hukum : Perusahaan Perseorangan

B. Nama dan Alamat Pemilik Perusahaan

Nama : Brian Santoso Atmaja
Jabatan : *Owner*
Tempat/ Tanggal lahir : Jakarta, 20 November 1990
Alamat Rumah : Jl. Griya Elok Blok M-2/11, Sunter Agung, Jakarta
Nomor Telepon : 087876476282
E-Mail : kiden_sejyu@hotmail.com

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



C. Bidang Usaha

Warnet merupakan suatu unit usaha yang bergerak dalam jasa internet. Dewasa ini, *gamer online* cenderung untuk bermain di warnet daripada di rumahnya sendiri, hal ini disebabkan oleh tingginya harga komputer, jasa internet, dan keinginan *gamer* untuk bermain bersama.

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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



Nilai lebih dari warung internet ini adalah, pelanggan diberikan kebebasan untuk menggunakan jasa internet dari warnet ini dengan paket *unlimited* selama satu bulan, selain itu konsumen juga dapat dengan bebas membawa *game* nya sendiri, kami juga menyediakan *game* internasional, yang biasanya tidak disediakan oleh warnet lainnya. Warnet ini juga memperbolehkan *request game* dari para konsumen. *CyberTron Games Center* juga menyediakan *smoking room* serta *non smoking room, full AC*, dilengkapi pula dengan desain yang dengan tema futuristik, yang terinspirasi dari film *Tron*. Selain itu, kami juga menyediakan makanan dan minuman seperti : nasi goreng, Indomie, teh manis, *soft drink* dan air mineral, dari rekanan *booth/stand* yang kami sewakan di depan ruko *CyberTron Games Center*.

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*.

D. Kebutuhan Dana

Modal awal pendirian usaha sebenarnya relatif tergantung pada ukuran bisnis yang akan dibangun dan banyaknya persediaan untuk produk yang diinginkan oleh pendirinya untuk dijual kembali.

Diestimasikan pendirian warung internet *CyberTron Games Center* ini membutuhkan anggaran dana awal sebesar Rp 800.000.000,- (delapan ratus juta rupiah) yang merupakan 100% modal sendiri dan menggunakan keuntungan yang didapat sebagai tambahan modal. Dana tersebut akan digunakan untuk pembelian peralatan kantor Rp

539.650.000, pembelian perlengkapan warnet Rp 1.098.500, Peralatan warnet Rp 539.650.000, dekorasi bangunan Rp 50.000.000, dan kas sebesar Rp 16.691.500. Proses alokasi dana dilakukan sesuai dengan kebutuhan bisnis ini dalam proses pendirian awal usaha.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.