



BAB III

GAMBARAN USAHA

Pada dasarnya gambaran usaha dibuat untuk dapat mengukur tingkat kapabilitas dari suatu usaha dan juga ukurannya. Gambaran usaha biasanya berisikan visi dan misi dari perusahaan, produk atau jasa yang ditawarkan, ukuran bisnis, jenis badan usaha, peralatan – peralatan yang dimiliki, sumber daya manusia, dan latar belakang pemilik atau pendiri.

A. Visi

Visi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan cita-cita atau impian sebuah organisasi atau perusahaan yang ingin dicapai di masa depan. Atau dapat dikatakan bahwa visi merupakan pernyataan *want to be* dari organisasi atau perusahaan.

Menurut Fred R. David dalam bukunya *Strategic Management* (2012, hal. 75) menyatakan bahwa ketika para pekerja dan para manajer membentuk bersama pernyataan visi untuk perusahaan maka hasilnya dapat merefleksikan visi personal dari manajer dan karyawan yang mereka miliki dalam hati dan pikiran tentang masa depan mereka. Visi yang dirumuskan bersama dapat menciptakan kebersamaan kepentingan yang dapat mengangkat pekerja sehari-hari yang monoton dan menaruh mereka ke dalam dunia baru yang penuh dengan peluang dan tantangan.

Dalam visi suatu organisasi terdapat juga nilai-nilai, aspirasi serta kebutuhan organisasi di masa depan seperti yang diungkapkan oleh Kotler, Visi adalah pernyataan tentang tujuan organisasi yang diekspresikan dalam produk dan pelayanan yang



ditawarkan, kebutuhan yang dapat ditanggulangi, kelompok masyarakat yang dilayani, nilai-nilai yang diperoleh serta aspirasi dan cita-cita masa depan.

Visi dari *CyberTron Games Center* adalah menjadi warnet yang terbaik di daerah Harapan Indah dengan mengandalkan variasi game online dalam negeri maupun game online internasional.

B. Misi

Misi adalah penjabaran secara tertulis mengenai visi agar visi sampai mudah dimengerti atau jelas bagi seluruh staf perusahaan. (*Fred R. David*, 2012:16). Jadi perumusan misi merupakan realisasi yang akan menjadikan suatu organisasi mampu menghasilkan produk dan jasa berkualitas yang memenuhi kebutuhan, keinginan dan harapan pelanggannya.

Misi dari *CyberTron Games Center* adalah :

1. Memberikan pelayanan dan fasilitas yang baik kepada pelanggan
2. Menyediakan *game online* dan *offline* secara lengkap
3. Menjaga hubungan baik dengan pelanggan dan pemasok
4. Siap melakukan perubahan untuk menyesuaikan diri akan *trend* yang ada.

C. Jasa

Jasa menurut *Kotler et al.* (2011:111) adalah setiap tindakan atau kinerja yang dapat ditawarkan satu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan sesuatu. Jasa memiliki 4 karakteristik, yaitu :



1. Tidak Berwujud
Berbeda dari produk fisik, jasa tidak dapat dilihat, dirasa, diraba, didengar, atau dicium sebelum dibeli.
2. Tidak Terpisahkan
Jasa dihasilkan dan dikonsumsi secara bersamaan. Hal ini tidak berlaku bagi barang-barang fisik, yang diproduksi, disimpan, sebagai persediaan, didistribusikan melalui banyak penjual, dan dikonsumsi kemudian. Jika seseorang memberikan jasa tersebut, penyediannya adalah bagian dari jasa itu
3. Bervariasi
Karena bergantung kepada siapa yang memberikannya dan kapan dan dimana diberikan, jasa sangat bervariasi.
4. Tidak Tahan Lama
Jasa tidak dapat disimpan. Sifat jasa yang mudah rusak tersebut tidak akan masalah apabila permintaan tetap berjalan lancar.

© 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.

CyberTron Games Center bergerak di bidang jasa layanan akses internet seperti *game online, chatting, dan browsing*. Program *chatting* yang dapat dapat digunakan oleh pelanggan yaitu MSN, Yahoo Messenger, Skype dan MIRC. Program *browsing* yang disediakan adalah Mozilla Firefox dan Google Chrome, konsumen dapat mencari info atau data yang dibutuhkan melalui situs-situs *search engine* seperti google.com dan yahoo.com. *Game online* yang disediakan oleh *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, Neverwinter online* dan juga



game dari konsol Playstation 4 dan Xbox 360 baik *online* maupun *offline*. Kami juga menerima *request game online* lainnya yang ingin dimainkan di warnet kami.

D. Ukuran Usaha

Dalam perekonomian Indonesia Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM) merupakan kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar. Selain itu kelompok ini terbukti tahan terhadap berbagai macam guncangan krisis ekonomi.

Pengertian UMKM menurut Undang-Undang No. 20/2008 :

1. Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini. Kriteria asset: Maks. 50 Juta, kriteria Omzet: Maks. 300 juta rupiah.
2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini. Kriteria asset: 50 juta - 500 juta, kriteria Omzet: 300 juta - 2,5 Miliar rupiah.
3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini. Kriteria asset: 500 juta - 10 Miliar, kriteria Omzet: >2,5 Miliar - 50 Miliar rupiah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Menurut Badan Pusat Statistik :

1) Usaha mikro.

Usaha yang memiliki pekerja kurang dari 5 orang, termasuk tambahan anggota keluarga yang tidak dibayar.

2) Usaha kecil

Usaha yang memiliki pekerja 5 sampai 19 orang.

3) Usaha Menengah

Usaha yang memiliki pekerja 19 sampai 99 orang.

Menurut Undang-Undang No. 20/2008, *CyberTron Games Center* merupakan usaha kecil dengan Aset < 500 Juta. Sedangkan menurut BPS, *CyberTron Games Center* termasuk Usaha Mikro dengan kriteria jumlah karyawan kurang dari 5 orang.

E. Bentuk Badan Usaha

Sebelum menentukan bagaimana mengorganisasikan suatu bisnis, seorang wirausaha harus mampu menentukan bentuk kelembagaan bisnis yang sesuai dengan kebutuhan dari bisnis tersebut. Hal ini dikarenakan faktor-faktor seperti pajak, keuangan perusahaan, modal dan lain-lain adalah berbeda untuk masing-masing bentuk hukum bisnis yang akan di jalankan.

Berikut ini adalah macam – macam badan usaha swasta yang ada di Indonesia

antara lain :

1. Perusahaan Perseorangan (*Sole Proprietorship*)

Merupakan suatu bisnis yang dimiliki dan dikelola oleh seorang individu, dimana orang tersebut menjalankan usahanya untuk mendapatkan keuntungan dari aktifitas bisnisnya.

Sustainability atau kelangsungan hidup dan perkembangan bisnis perusahaan dimasa mendatang sangat tergantung pada kemampuan pemilik untuk mengatur seluruh aspek dalam aktifitas bisnisnya, mulai dari aktifitas produksi, operasional, pemasaran, pengelolaan keuangan dan sumber daya manusia yang dimiliki, secara efektif, efisien dan seoptimal mungkin.

2. Persekutuan Firma

Bentuk ini merupakan suatu persekutuan / kongsi dari dua orang pengusaha atau lebih menjadi satu kesatuan usaha bersama. Jadi perusahaan ini dimiliki oleh beberapa orang dan dipimpin / dikelola oleh beberapa orang pula.

Pada umumnya persekutuan meraka bertujuan untuk menjadikan usahanya lebih besar dan kuat dari aspek permodalan dan manajerial

3. Perseroan Komanditer Cammanditaire Venotschaap (CV)

Menurut pasal 19 KUHD, Perseroan Komanditer (CV) adalah Suatu perjanjian kerjasama untuk berusaha bersama antara orang-orang yang bersedia memimpin, mengatur, mengelola perusahaan dan bertanggung jawab penuh terhadap kekayaan pribadinya – dengan orang-orang yang memberikan pinjaman dan tidak bersedia memimpin perusahaan namun sanggup



bertanggung jawab sebatas pada kekayaan atau modal yang diikutsertakan dalam perusahaan (CV) tersebut.

4. Perseroan Terbatas (PT)

Perseroan Terbatas (PT) yang juga disebut Naanloze Vennoschap (NV) merupakan bentuk perusahaan yang terdiri atas pemegang saham yang mempunyai tanggung jawab terbatas terhadap utang-utang perusahaan sebesar modal yang disetorkan. PT yang telah 'go-public' di Bursa Efek Jakarta (BEJ) maka akan berstatus PT.tbk (terbuka) Sehingga dapat memberikan kesempatan kepada masyarakat luas untuk menyertakan modalnya kedalam bisnis tersebut dengan cara membeli saham yang dikeluarkan oleh perusahaan itu.

5. Koperasi

Menurut UU No.25/1992 : Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi kerakyatan yang berdasarkan atas azas kekeluargaan.

6. Yayasan

Yayasan merupakan bentuk organisasi swasta yang pada umumnya didirikan untuk tujuan-tujuan sosial kemasyarakatan yang tidak berorientasi pada keuntungan bisnis semata '*profit oriented*'. Contoh : Yayasan Panti Asuhan & Panti Jompo, Yayasan Yatim Piatu, Yayasan Pendidikan, Yayasan Rumah Sakit, dsb.

Berdasarkan macam-macam bentuk badan usaha yang ada di Indonesia, *CyberTron Games Center* ini merupakan perusahaan perseorangan. Perusahaan perorangan merupakan perusahaan yang dikelola dan diawasi oleh satu orang. Di satu sisi



pengelola perusahaan memperoleh semua keuntungan perusahaan, tetapi pengelola perusahaan juga menanggung semua resiko yang muncul dalam kegiatan usaha. Setiap bentuk badan usaha perusahaan memiliki keuntungan dan kelemahan.

Keuntungan Perusahaan Perseorangan adalah:

1. Mudah dibentuk dan dibubarkan
2. Bekerja dengan sederhana
3. Pengelolaannya sederhana
4. Tidak perlu kebijaksanaan pembagian laba

Kelemahan Perusahaan Perseorangan adalah :

- a. Tanggung jawab tidak terbatas
- b. Kemampuan manajemen terbatas
- c. Sulit mengikuti pesatnya perkembangan perusahaan
- d. Sumber dana hanya terbatas pada pemilik
- e. Risiko kegiatan perusahaan ditangani sendiri

F. Peralatan dan Perlengkapan

Peralatan usaha adalah segala benda yang digunakan untuk melakukan kegiatan operasional. Perlengkapan usaha adalah segala benda yang digunakan untuk menunjang kegiatan operasional usaha dengan umur ekonomis kurang dari satu tahun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dimiliki 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.



Tabel 3.1

Peralatan Warnet CyberTron Games Center

No	Keterangan	Type	Unit	Harga Satuan	Total
1	Paket PC Rakitan	Processor AMD Richland A10, 4,1GHZ VGA Radeon HD 8670D 2GB 128bit Mainboard ECS A75F2-A2 Deluxe DDR3 8GB Case Dazumba DVITO 687 DVDRW LG HD 1 TB	88	3,450,000	303,600,000
2	PC Operator	Intel Dual Core IVY Bridge G2030 3,0GHZ Mainboard ECS H61H2 MV VGA Onboard 1GB DDR3 2 GB Casing + PSU HD 160GB	1	2,775,000	2,775,000
3	Monitor	LG LED Monitor 20M37A 19 inch	88	900,000	79,200,000
4	Keyboard	Logitech Classic keyboard K100 Black PS2	95	80,000	7,600,000
5	Mouse	Logitech B100 Optical Mouse USB - Black	95	40,000	3,800,000
6	MousePad	Mousepad Goliathius	88	15,000	1,320,000
7	Webcam	Okaya camera MD - 902	88	45,000	3,960,000
8	Headphone	Okaya Headset HS-8700	88	150,000	13,200,000
9	Speaker	Altec Lansing BXR-1320 2.1	88	100,000	8,800,000
10	Software	Windows 7 Professional	88	500,000	44,000,000
11	System billing	Billing Xpress	1	3,000,000	3,000,000
12	UPS	IBOS PowerGrade 1750VA	2	1,200,000	2,400,000
13	Stabilizer	Matsunaga 1000 W	88	150,000	13,200,000
14	Kabel LAN	Belden	2	170,000	340,000
15	Router	Mikrotik RB750 Router 5 Port 10/100	3	430,000	1,290,000
16	Kursi	Donati DO-60	90	349,000	31,410,000
17	Telephone	Panasonic WirelessPhone KX-TG 1311	1	250,000	250,000
18	AC	LG S18LGS 2 PK	12	3,500,000	42,000,000
19	Printer	Canon Pixma iP2770	1	400,000	400,000
Total					562,545,000

Sumber : Bhinneka.com, Rakitan.co.id, Enter Komputer Mall Mangga Dua, Carefour



Tabel 3.2
Peralatan Rental Plasystation & Xbox
(Dalam Rupiah)

No	Keterangan	Type	Unit	Harga Satuan	Total
1	Playstation 4	Black, 500GB, Sort of Games	5	5,500,000	27,500,000
2	Xbox 360	Slim, 4GB, Sort of Games	5	3,500,000	17,500,000
3	TV	Toshiba 32" LED TV HD 32P1400	10	2,100,000	21,000,000
4	Joystick PS4	Black	8	525,000	4,200,000
5	Joystick Xbox One	Black	8	420,000	3,360,000
6	Sofa	2 Seater	10	1,500,000	15,000,000
Total					88,560,000

Sumber : Ace Hardware, Carefour, PS Enterprise ITC Mangga Dua

Tabel 3.3
Perlengkapan
(Dalam Rupiah)

No	Keterangan	Unit	Harga Satuan	Total
1	Sapu	3	12,500	37,500
2	Kemoceng	3	8,000	24,000
3	Pel	3	17,500	52,500
4	Ember	3	15,000	45,000
5	Tempat Sampah	6	20,000	120,000
6	Kertas Printer A4	3 Rim	34,000	102,000
7	Tinta Printer	5 Set	25,000	125,000
8	Pulpen	20	3,000	60,000
9	Tipex	1	2,500	2,500
10	Tissue	50 Roll	5,000	250,000
11	S.O.S Pembersih Lantai	40	7,000	280,000
Total				1,098,500

Sumber : Carefour, Lotte Mart Wholesale

C

Haklisanik Kwik Kian Gie (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Dilindungi Undang-Undang

1. Urut yang menutupi 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.



G. Tenaga Kerja

CyberTron Games Center membutuhkan tenaga kerja sebanyak 4 orang. Tabel 3.3 menunjukkan tenaga kerja yang dibutuhkan oleh CyberTron Games Center

Tabel 3.4
Tenaga Kerja CyberTron Games Center

No	Jabatan	Jumlah
1	Manager	1
2	Operator	2
3	Bagian Umum	1
Total		4

Sumber : CyberTron Games Center

H. Latar Belakang Pemilik

Nama lengkap : Brian Santoso Atmaja
 Tempat, tanggal lahir : Jakarta. 20 November 1990
 Nomor HP : 087876476282
 Usia : 24 Tahun
 Email : kiden_sejyu@hotmail.com
 Pendidikan : Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis

Brian lahir di Jakarta pada tanggal 20 November 1990, merupakan pendiri sekaligus pemilik tunggal dari CyberTron Games Center. Anak pertama dari tiga bersaudara ini memiliki keinginan untuk memiliki warnet sendiri dan sesuai dengan hobi terhadap game & komputer. Kuliah di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie di

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 IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



Program Studi Administrasi Bisnis, membuat Brian menjadi terbiasa untuk bersikap seperti wirausaha.

Brian memiliki ide bisnis untuk membuka sebuah usaha warnet di Harapan Indah, dan dengan berbekal ilmu yang dipelajari di *Kwik Kian Gie School of Business*, juga dengan kreatifitas yang ditempa setiap hari, sehingga Brian dapat membangun usaha warung internet *CyberTron* menjadi usaha kebanggaan sebagai mahasiswa Bisnis Kwik Kian Gie, dan juga kebanggaan keluarga.

Hak cipta dan milik IBLIKKG (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 IBLIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBLIKKG.