



BAB IV

RENCANA JASA DAN OPERASIONAL



Hak Cipta Milik Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

A. Deskripsi Rencana Operasi

Deskripsi rencana operasi adalah perencanaan susunan-susunan atau langkah-langkah yang dibuat sebelum menjalankan kegiatan operasional sebuah usaha, dimana langkah-langkah ini dari awal membuat suatu usaha hingga kegiatan operasional dapat dilakukan. Pentingnya deskripsi rencana operasional ini adalah agar pengusaha dapat dengan mudah menjalankan langkah yang akan diambil dan mengurangi resiko terjadinya kelalaian.

Berikut adalah rencana operasi yang akan dilakukan oleh *CyberTron Games Center*:

1. Mendaftarkan NPWP

Setiap warga Negara Indonesia yang mempunyai penghasilan di atas PTKP (Penghasilan Tidak Kena Pajak) wajib mendaftarkan diri ke kantor pelayanan pajak (KPP). Pendaftaran NPWP juga dapat dilakukan secara online dengan mengakses situ Direktorat Jendral Pajak dengan alamat website <http://www.pajak.go.id> dan dapat mengikuti petunjuk yang ada dalam website tersebut. Kemudian hasilnya dapat di print dan selanjutnya dikirim melalui pos ke Kantor Pelayanan Pajak, Direktorat Jendral Pajak, dan Kementerian Keuangan.

2. Mempersiapkan dokumen yang harus dilampirkan untuk wajib pajak usahawan, berupa :

Fotokopi KTP (Kartu Tanda Penduduk) Indonesia atau Fotokopi paspor disertai dengan surat keterangan tempat tinggal dari instansi yang berwenang seperti lurah atau RT (Rukun Tetangga) atau RW (Rukun Warga)

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 IBKKG.

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



Surat keterangan tempat kegiatan usaha dari instansi yang berwenang seperti lurah atau RT / RW.

3. Membuat SIUP

SIUP adalah Izin Usaha yang dikeluarkan Instansi Pemerintah melalui Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota/Wilayah sesuai domisili perusahaan. SIUP digunakan untuk menjalankan kegiatan usaha di bidang Perdagangan Barang/Jasa di Indonesia sesuai dengan KLUI “Klasifikasi Lapangan Usaha Indonesia”

Hal yang harus dipersiapkan untuk mendapatkan SIUP (Surat Izin Usaha Perdagangan) bagi perusahaan perseorangan antara lain :

- a) Fotokopi akta pendirian usaha sebanyak 3 lembar
- b) Fotokopi KTP (Kartu Tanda Penduduk) sebanyak 3 lembar
- c) Fotokopi NPWP (No Pokok Wajib Pajak) sebanyak 3 lembar
- d) Fotokopi ijin gangguan atau HO sebanyak 3 (Tiga) lembar
- e) Neraca perusahaan sebanyak 3 (Tiga) lembar
- f) Gambar denah lokasi tempat usaha

4. Mengurus IMB untuk renovasi rumah

Bila kita akan melakukan renovasi rumah atau bangun rumah di Jakarta, maka tata cara permohonan IMB dapat dilihat dalam Keputusan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta No. 76 Tahun 2000 tentang Tata Cara Memperoleh Izin Mendirikan Bangunan dan Kelayakan Menggunakan Bangunan di Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta (KepGub DKI No. 76/2000). Berdasarkan Pasal 2 ayat (2) huruf a KepGub DKI No. 76/2000,

C 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



maka permohonan IMB bagi rumah tinggal di daerah khusus Ibukota Jakarta harus dilengkapi dokumen-dokumen sebagai berikut:

- a) Fotokopi Kartu Tanda Penduduk (1 lembar);
- b) Fotokopi surat-surat tanah (1 set)
- c) Surat pernyataan bahwa tanah yang dikuasai dan atau dimiliki tidak dalam sengketa
- d) Surat Izin Penunjukan Penggunaan Tanah (SIPPT) dari Gubernur, bagi yang disyaratkan;
- e) Keterangan dan Peta Rencana Kota dan Dinas/Suku Dinas Tata Kota sebanyak minimal 7 lembar;
- f) Peta Kutipan Rencana Kota dan Dinas/Suku Dinas untuk Bangunan rumah tinggal pada lokasi yang telah dikeluarkan IMB sebagai pengganti Keterangan dan Peta Rencana Kota sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b. angka 5) pasal ini sebanyak minimal tujuh set;
- g) Gambar rancangan Arsitektur Bangunan minimal tujuh set;
- h) Fotokopi surat izin bekerja sebagai penanggung jawab rancangan arsitektur, kecuali untuk bangunan Wisma Kecil dan Wisma Sedang di daerah bukan *Real Estate* dan bukan daerah pemugaran (1 lembar);
- i) Gambar rancangan arsitektur bangunan harus dilengkapi hasil penilaian/penelitian dari Tim Penasehat Arsitektur Kota, untuk bangunan rumah tinggal di daerah pemugaran golongan A dan B;
- j) Perhitungan dan gambar struktur bangunan untuk bangunan rumah tinggal dengan bentangan struktur yang dominan lebih besar dari enam meter serta fotokopi surat izin bekerja Perencana Struktur (1 lembar);

C 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



k) Data hasil penyelidikan tanah bagi yang disyaratkan (3 set)

5.

Menambah daya PLN

Pengajuan permohonan sambungan baru dapat dilakukan melalui saluran telefon Call Center PLN 123.

Pelanggan datang langsung ke Kantor Pelayanan PLN terdekat dengan domisili/lokasi bangunan yang akan dirubah/ditambah dayanya dengan membawa:

- a) Fotokopi kartu identitas pemilik/pengguna bangunan (KTP/SIM) yang masih berlaku.
- b) Denah/peta lokasi bangunan (diperlukan untuk memudahkan dalam proses survey lapangan).
- c) Pelunasan tagihan listrik bulan terakhir
- d) Membayar biaya tambah daya.

6. Renovasi ruko (rumah dan toko)

Renovasi ruko sangat diperlukan karena ruang yang ada sekarang tidak cukup dan tidak memungkinkan untuk mendirikan warnet, selain itu tata ruang juga merupakan daya tarik dari *CyberTron Games Center*. Tujuan dari renovasi ini adalah agar konsumen merasa nyaman berada di *CyberTron Games Center*.

7. Membeli perlengkapan dan peralatan warnet

Membeli perlengkapan dan peralatan warnet dari *supplier-supplier* yang sudah terpercaya dan terjamin mutunya.

8. Mencari *provider* internet

Provider internet yang dicari harus yang berkualitas dan memberikan akses layanan internet yang cepat dan juga yang terjangkau. *Manager CyberTron*

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



Games Center telah menggunakan jasa *First Media* untuk dua tahun terakhir, dan merasa puas akan jasa yang diberikan. Oleh karena itu, *manager* akan menggunakan jasa dari PT. *First media* sebagai internet *provider*.

9. Menambah kecepatan internet dari PT. *First Media*

Internet yang lebih cepat diperlukan untuk kegiatan operasional dari *CyberTron Games Center*, karena kecepatan yang ada sekarang ini tidaklah cukup untuk dibagi ke 88 komputer yang ada.

10. Menginstall *program* dan *game* yang dibutuhkan

11. Melakukan *finishing* baik untuk peralatan maupun dekorasi

12. Merekrut tenaga kerja

Manajer melakukan perekrutan dengan menggunakan tenaga dari daerah sekitar, dengan mempertimbangkan keamanan dan hubungan pegawai dengan orang setempat yang dapat mengurangi risiko dan hal tidak diinginkan, namun untuk tenaga kerja untuk administrasi keuangan dan kasir pada awal mula usaha berjalan pemilik akan merangkap sebagai bagian administrasi, dikarenakan dibutuhkan kepercayaan yang besar untuk memperkerjakan orang pada bagian administrasi karena menyangkut uang dan untung rugi dari *CyberTron Games Center*, pemilihan tenaga kerja dilakukan sedemikian rupa agar segalanya dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan keinginan pemilik

13. *Launching*. Untuk menarik pelanggan, *CyberTron Games Center* akan memberikan jasa diskon internet selama tiga hari.

Adapun ketentuan penggunaan jasa yang diterapkan oleh *CyberTron Games Center* bagi para konsumen, yaitu :

1. Barang dan Jasa yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan

© 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.



2. Wajib ikut serta menjaga ketertiban dan ketenangan umum di lingkungan warnet
3. Wajib menjaga keutuhan segala peralatan, perlengkapan, fasilitas yang ada
4. Tidak diperbolehkan menggunakan komputer untuk kegiatan illegal seperti : perjudian *online*, *hacking*, *cracking*, penipuan, membuka situs porno.
5. Diperkenankan untuk menggunakan fasilitas yang disediakan sesuai dengan jam operasional warnet.

B. Proses Jasa

Pelayanan jasa yang ditawarkan oleh *CyberTron Games Center* merupakan standar pelayanan yang diberikan oleh jasa warnet lainnya. *CyberTron Games Center* menyediakan sistem paket *unlimited* dan sistem biasa. *CyberTron Games Center* juga akan memblokir situs porno, agar orang tua konsumen yang bermain di tempat kami merasa tenang.

Para konsumen dapat bebas memilih paket yang telah disediakan oleh *CyberTron Games Center*. Sistem biasa adalah jasa yang diberikan berdasarkan pada lamanya waktu penggunaan fasilitas internet. Sedangkan Paket *unlimited* adalah paket penggunaan internet yang dapat digunakan secara bebas selama satu bulan, dan setiap hari, selama waktu operasional yang telah ditentukan oleh *CyberTron Games Center*. Fasilitas paket ini memiliki jangka waktu kadaluarsa selama 1 bulan atau 30 hari dari hari pembelian paket internet.

Pembayaran di *CyberTron Games Center* adalah pembayaran di muka untuk tipe paket (lebih dikenal dengan tipe *pre-paid*), untuk sistem biasa, pembayaran akan dilakukan belakangan. Para konsumen harus menentukan fasilitas paket yang mana yang



akan dipilih lalu melakukan pembayaran di kasir. Kemudian petugas kasir akan memberikan struk yang berisi *username* dan *password* untuk diketik di komputer yang sudah disediakan oleh *CyberTron Games Center* agar dapat mengakses internet serta bermain *game online*. Tarif Warnet yang akan dikenakan pada konsumen adalah sebagai berikut :

- | | | |
|----|--------------------------------------|-----------------|
| 1. | Tarif Biasa | Rp. 3.000 / jam |
| 2. | Tarif Paket <i>Unlimited</i> 30 Hari | Rp. 499.000 |
| 3. | Tarif Playstation 4 1 Jam | Rp 10.000 |
| 4. | Tarif Xbox360 1 Jam | Rp 7.000 |

Tabel 4.1

Waktu Operasional *CyberTron Games Center*

Hari	Jam
Senin-Jumat	07.00-23.00
Sabtu-Minggu	08.00-24.00

Sumber: *CyberTron Games Center*

Jam kerja karyawan *CyberTron Games Center* terbagi dalam 2 *shift* :

Hari Senin-Jumat jam 07.00-15.00 dan jam 15.00-23.00

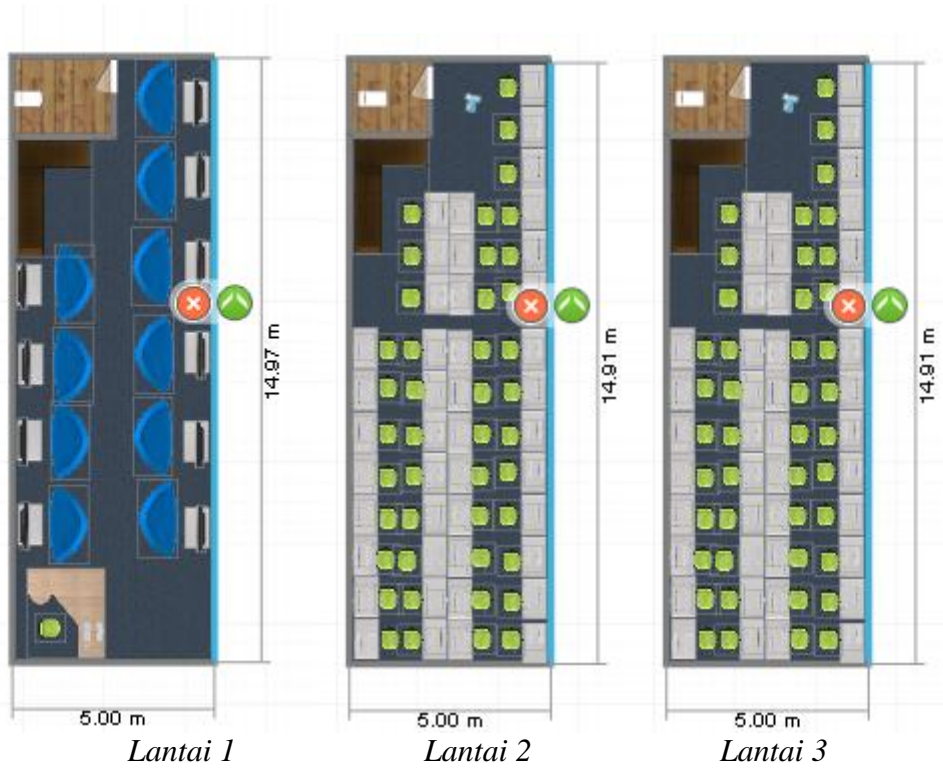
Hari Sabtu-Minggu jam 08.00-16.00 dan jam 16.00-24.00

C. Denah

Bangunan fisik *CyberTron Games Center* adalah rumah toko (ruko) yang berjumlah 3 lantai, dan difungsikan seluruhnya untuk kegiatan operasional warnet. Lantai 1 dipergunakan untuk rental *Playstation* dan *Xbox*, Lantai 2 dan Lantai 3 dipergunakan untuk rental komputer, untuk *gaming* maupun untuk *browsing*, dan khusus lantai 3 terdapat *smoking room* bagi pengguna warnet yang mengkonsumsi rokok agar tidak mengganggu konsumen lain. Adapun denah *CyberTron Games Center* sebagai berikut :



Gambar 4.1
Denah CyberTron Games Center



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

Sumber : CyberTron Games Center

Keterangan :

Lantai 1

- 10 Playstation/Xbox dan TV
- 1 Operator
- 1 Toilet

Lantai 2

- 44 Komputer
- 5 Air Conditioner
- 1 Toilet

Lantai 3

- 44 Komputer
- 6 Air Conditioner
- 4 Exhaust Fan
- 1 Smoking Room
- 1 Toilet

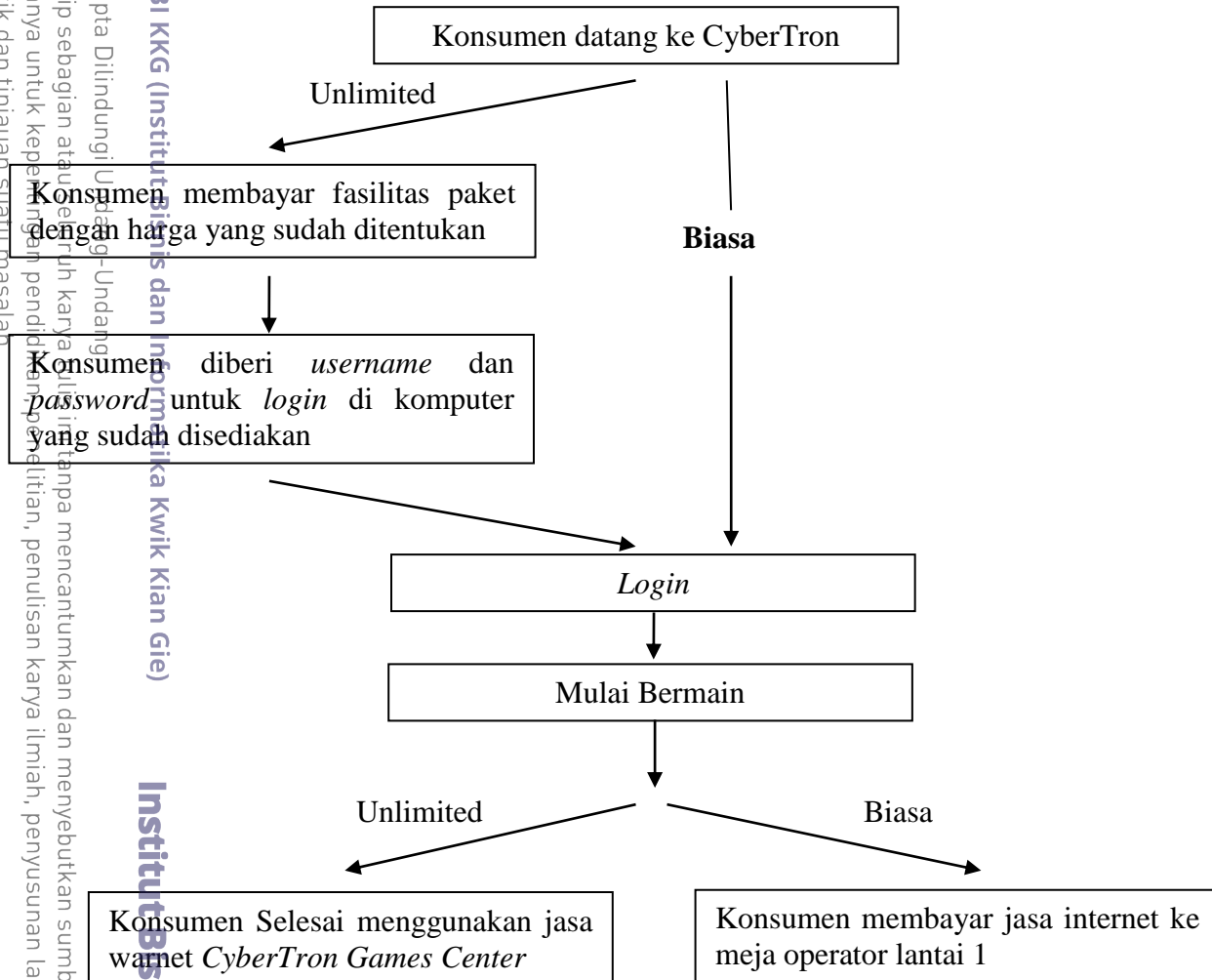


D. Alur Jasa

Berikut adalah gambaran alur jasa untuk usaha *CyberTron Game Center*,

Gambar 4.2

Skema Proses Pembelian Jasa Internet Yang Baru



Sumber : *CyberTron Games Center*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil penelitian, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

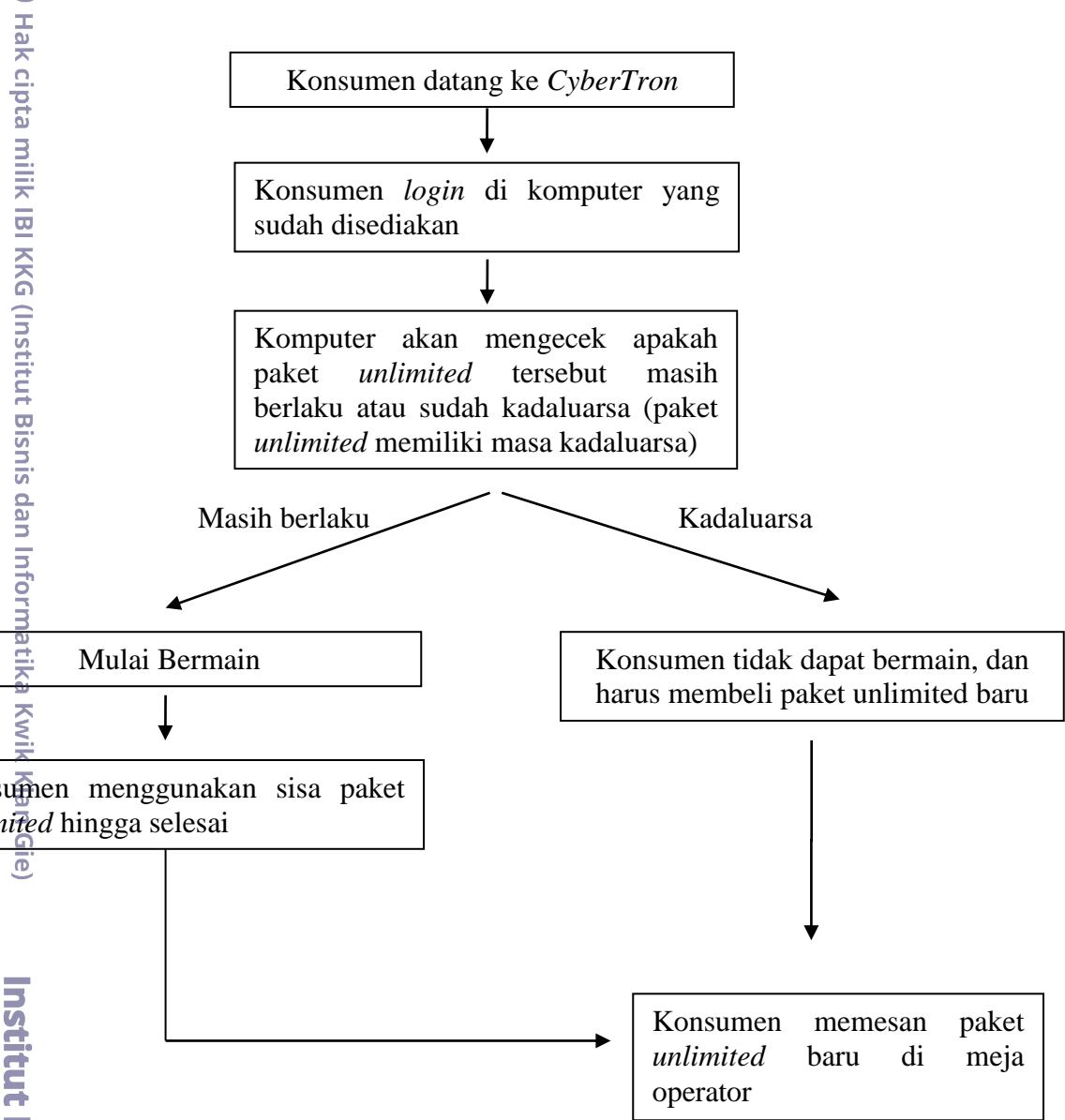


Penjelasan dari skema di atas adalah :

1. Konsumen datang ke warnet *CyberTron Games Center*
2. *Operator* menanyakan kepada konsumen, apakah konsumen ingin *pre-paid* atau tarif biasa.
3. Jika konsumen memilih *pre-paid*, maka konsumen akan diberikan sepotong kertas berisi *username* dan *password*, untuk *login* di komputer dan mulai bermain. Jika konsumen memilih tarif biasa, maka konsumen langsung dapat bermain.
4. Konsumen *login* ke komputer yang telah disediakan
5. Konsumen dapat mulai bermain *game*
6. Jika konsumen sebelumnya memilih *pre-paid*, maka konsumen telah selesai menggunakan jasa warnet. Jika konsumen sebelumnya memilih tarif biasa, maka konsumen harus membayar jasa internet.
7. Pembayaran dilakukan di meja operator lantai 1.

Gambar 4.3

Skema Proses Pelanjutan Pemakaian Paket Yang Telah Dibeli Sebelumnya



Sumber: CyberTron Games Center

Penjelasan dari skema di atas adalah :

1. Konsumen datang ke CyberTron Games Center
2. Konsumen login di komputer yang telah disediakan

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.



3. Komputer akan mengecek apakah paket *unlimited* tersebut masih berlaku
4. Jika paket *unlimited* tersebut masih berlaku, maka konsumen akan dapat mulai bermain
5. Jika paket *unlimited* tersebut sudah kadaluarsa, konsumen tidak dapat main, dan harus membeli paket yang baru
6. Konsumen bisa memesan kembali paket *unlimited* baru ke meja operator di lantai 1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

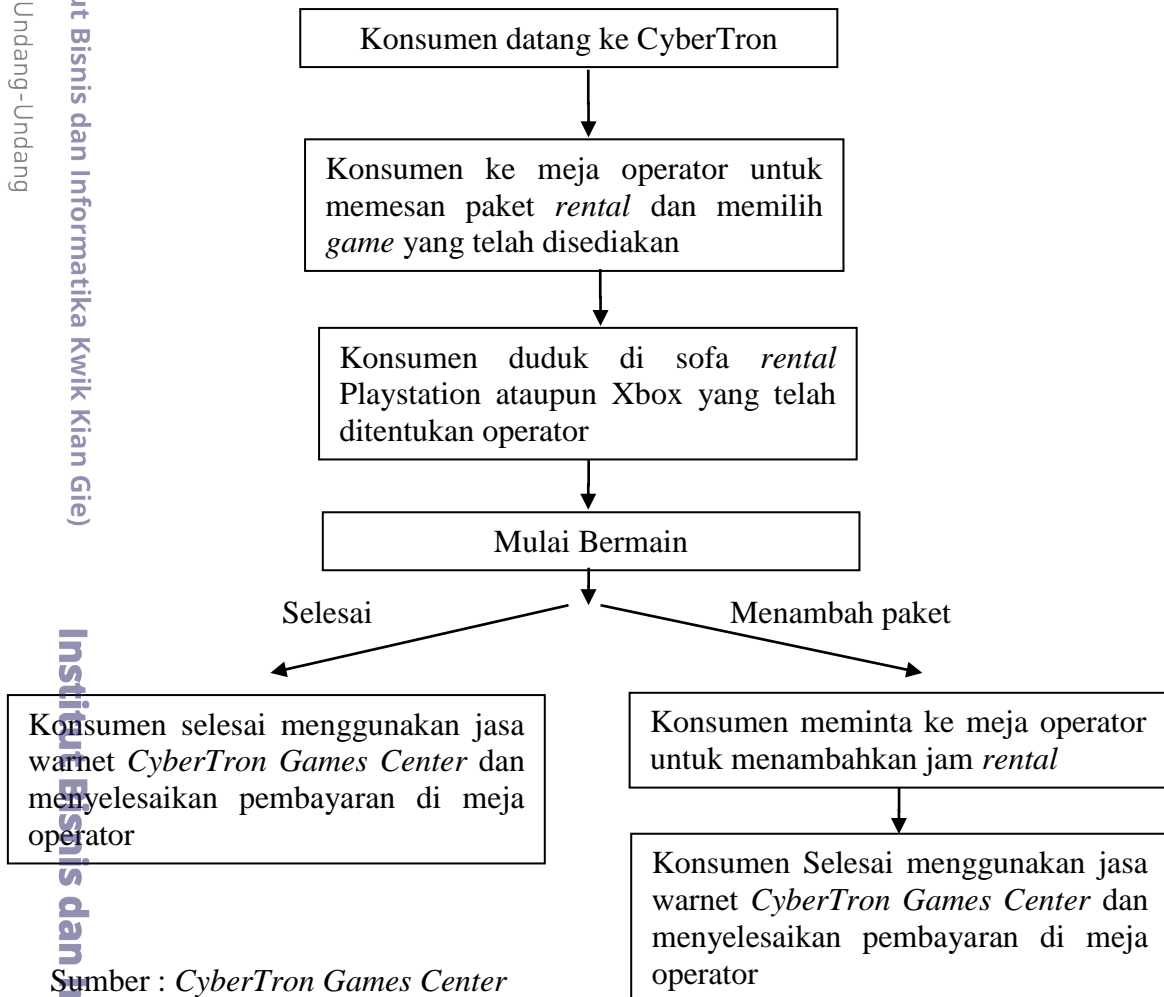
Hak Cipta dimiliki IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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

Gambar 4.4

Skema Proses Pembelian Jasa Rental Playstation dan Xbox



Sumber : CyberTron Games Center



Penjelasan dari skema di atas adalah :

1. Konsumen datang ke *CyberTron Games Center*
2. Konsumen memesan paket *rental* dan memilih *game* yang telah disediakan ke meja *operator*
3. Konsumen duduk disofa yang telah ditentukan oleh *operator*
4. Konsumen mulai bermain
5. Jika ingin menambah paket, konsumen bisa kemeja *operator* untuk melaporkannya terlebih dahulu
6. Jika telah selesai, konsumen melakukan pembayaran dimeja *operator*

E. Nama Pemasok

Menurut Sutarno (2012:11),”Pemasok yaitu mereka yang memasok *input* seperti bahan baku dan komponen untuk perusahaan. Pentingnya sumber terpercaya atau sumber pasokan untuk kelancaran fungsi bisnis.” Pemasok membentuk hubungan penting dalam keseluruhan sistem penghantar nilai perusahaan. Pemasok menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk perusahaan untuk menghasilkan barang dan jasanya. *CyberTron Games Center* juga akan melakukan kerja sama dengan pemasok perangkat komputer di mangga dua mall.

Pemilihan pemasok, dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu

1. *Quality* = tingkat kualitas sumber daya
2. *Cost* = harga dari sumber daya
3. *Delivery* = pengiriman sumber daya ke konsumen
4. *Flexibility* = penilaian terhadap kemampuan supplier memenuhi perubahan permintaan jumlah dan waktu sumber daya

5. *Responsiveness* = penilaian terhadap kemampuan supplier dalam merespon masalah atau permintaan



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Berikut adalah beberapa nama pemasok *CyberTron Games Center*

1. Enter Komputer

Alamat : Mangga Dua Mall Lt.5 Blok C No. 95-96 , Jakarta
Pusat 10730
Telp : 021-6220 1879
Website : www.enterkomputer.com

2. Quantum Computer

Alamat : Mangga Dua Mall Lt.5 Blok D26, Jakarta Pusat
10730
Telp : 021-6017020
Website : www.rakitan.co.id

3. YB Computer

Alamat : Mangga Dua Mall, Lt.5 Blok C No.5-5A
Telp : 021-612091

4. Carrefour

Alamat : Mall of Indonesia, LG (Jalan Bulevar Barat Kelapa
Gading, Jakarta Utara 14250
Telp : 021-4523811
Website : www.carrefour.co.id

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.



5. Lottemart

Ⓒ	Alamat	:	Jl. Raya Boulevard Barat Kelapa Gading, Jakarta Utara 14250
	Telp	:	021-4523811
	Website	:	www.lottemart.co.id

6. Ace Hardware Mall Artha Gading

	Alamat	:	Jl. Artha Gading Selatan No 1, Atrium Italy, Lantai 1 & 2 Kelapa Gading, Jakarta Utara 14250
	Telp	:	021-458444600
	Website	:	www.lottemart.co.id

7. PT. First Media Tbk

	Alamat	:	BeritaSatu Plaza 5th Fl., Suite 401 Jl. Jendral Gatot Subroto Kav. 35-36, Jakarta 12950
	Telp	:	021- 2559 6000
	Website	:	www.firstmedia.com

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



F. Teknologi

3. Penggunaan teknologi berguna untuk membantu mempermudah pekerjaan, sehingga berjalan lebih efisien. Penggunaan teknologi tidak harus yang baru, namun disesuaikan dengan keperluan dari bidang usaha yang dijalankan.

CyberTron Games Center menggunakan beberapa macam teknologi untuk mempermudah kegiatan operasional, diantaranya yaitu :

1. Penggunaan *software billing* warnet yang dapat membuat laporan penjualan secara otomatis.

2. *Software Deep freeze*, yang dapat meminimalisir kemungkinan komputer *client* terkena virus. (jika komputer terkena virus, maka akan mengurangi kapasitas komputer dan memakan waktu untuk memformat ulang)

3. *UPS (Unintteruptible Power Supply)*. Bertindak sebagai baterai yang berguna untuk memberikan daya listrik jika terjadinya pemadaman listrik. (jika pada saat mati listrik UPS tidak ada, maka komputer server akan mati dan data waktu *client* akan hilang, hal ini akan membuat kacau kegiatan operasional warnet)

4. *Stabilizer*. Mencegah adanya *overheat* untuk peralatan komputer, karena arus listrik yang tidak stabil disetiap perangkat.

5. *System Billing*. Sistem untuk pengaturan warnet, khususnya untuk sistem paket internet warnet, untuk *pre-paid* maupun paket biasa. Kontrol utama sistem ini tetap di pegang oleh *operator* komputer.