



BAB I

PENDAHULUAN

A. Ide Bisnis

Pada saat ini mengonsumsi makanan ringan sudah menjadi kebiasaan masyarakat di Indonesia. Pandemi Covid – 19 yang memaksakan semua orang untuk tetap berada di rumah mempengaruhi peningkatan terhadap konsumsi makanan ringan di Indonesia. Konsumsi makanan ringan juga dipengaruhi dengan keberadaan teknologi dan internet. Munculnya internet menimbulkan banyaknya aplikasi berbasis media sosial seperti *Instagram, Twitter, Tiktok* dan lainnya.

Banyaknya kafe yang muncul dan melakukan pemasaran melalui media sosial setelah *new normal* berlaku membuat masyarakat penasaran untuk mendatangi tempat – tempat baru pasca pandemi Covid – 19. Pemasaran yang dilakukan di media sosial memberikan efek psikologis pada pengguna media sosial yaitu FOMO (*Fear Of Missing Out*) belakangan ini istilah tersebut sering dibicarakan oleh masyarakat Indonesia, FOMO memiliki arti rasa cemas yang berlebih karena takut tertinggal. Istilah ini sering digunakan oleh para pengguna media sosial ketika ada sebuah kafe yang baru saja buka dan *viral* di media sosial. Mereka mendatangi kafe yang sedang tren dengan persepsi bahwa dengan mendatangi kafe – kafe baru yang terkenal membuat mereka tidak tertinggal dengan orang lain.

Kemunculan tempat–tempat dengan konsep menarik membuat para pengguna internet terkadang bingung untuk memilih tempat untuk didatangi tidak jarang banyak dari mereka mendatangi beberapa tempat disatu waktu untuk merasakan suasana yang

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.



berbeda, mereka akan lebih memilih untuk memesan minuman atau camilan sehingga bisa mendatangi beberapa tempat. Hal ini disebut dengan *café hopping*, adanya perubahan pada gaya hidup yang konsumtif memberikan kontribusi atas meningkatnya angka konsumsi masyarakat dalam industri makanan dan minuman.

Perubahan pada pola hidup masyarakat Indonesia menyebabkan adanya peningkatan pada industri makanan dan minuman dilansir dari Badan Pusat Statistik (BPS), produk domestik bruto (PDB) atas dasar harga konstan (ADHB) di industri makanan dan minuman sebesar Rp1,23 kuadriliun pada 2022. Nilai itu mencapai 6,32% dari total perekonomian nasional yang mencapai Rp19,59 kuadriliun, (DataIndonesia.id, 2022a).

Pemilihan bisnis dalam industri makanan dan minuman masih memiliki peluang yang besar sehingga penulis melihat adanya prospek bisnis kedepannya untuk menjual makanan ringan yang berbahan dasar es krim. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022 rata – rata pengeluaran perkapita seminggu pada kelompok makanan dan minuman khususnya es krim mencapai 7.278 mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 6.797, (Badan Pusat Statistik, 2022)

ScreamforIceCream merupakan kedai es krim yang akan berkonsep *dine – in* kafe. Kafe tersebut akan di desain modern minimalis dan senyaman mungkin sehingga akan menciptakan ruang yang nyaman dan memberikan rasa senang kepada para penikmat es krim yang akan menghabiskan waktu untuk sekedar bertemu dengan kerabat, kencan, menghilangkan penat setelah selesai kerja, maupun belajar. Kafe sendiri telah menjadi pilihan dari berbagai macam golongan masyarakat untuk sekedar bercengkrama bersama keluarga, teman, rekan kerja, dan orang – orang tersayang. Identiknya kafe merupakan tempat yang menyediakan varian menu dimana kopi dijadikan sebagai bahan utama. Berbeda dengan kafe lainnya *ScreamforIceCream* akan berfokus pada penyajian dessert yang berbahan dasar *soft-serve ice cream*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



Es krim merupakan makanan yang disukai oleh berbagai kalangan, karena dapat dinikmati dimana saja dan dalam aktivitas apapun. Selain es krim memiliki nutrisi, es krim juga memberikan perasaan bahagia kepada para penikmatnya. Penulis ingin membangun sebuah usaha dimana usaha tersebut akan memberikan dampak positif yang dapat dirasakan pada para pelanggan. *ScreamforIceCream* akan menjual berbagai macam varian rasa *soft-serve ice cream* dengan bahan yang berkualitas yang telah disesuaikan oleh preferensi masyarakat Indonesia dan penyajian yang menarik visual sehingga membuat para penikmatnya dapat menikmati waktu santai dan melepaskan beban sejenak dengan mengonsumsi es krim yang lezat.

B. Gambaran Umum

1. Visi

Visi merupakan pedoman bagi perusahaan dalam menjalankan usahanya, visi terbentuk dari sebuah tujuan atau capaian dari organisasi perusahaan yang akan diwujudkan di masa depan.

Visi dari *ScreamForIceCream* adalah menjadikan kedai es krim dengan kualitas *soft-serve ice cream* yang terbaik dengan cita rasa dan penyajian yang menarik didukung oleh tempat yang nyaman yang dapat diingat dan dinikmati oleh semua kalangan masyarakat Indonesia.

2. Misi

Misi merupakan langkah yang dilalui perusahaan untuk mencapai visi utama perusahaan. Berikut merupakan misi dari *ScreamForIceCream* :

- Mengenalkan brand *ScreamForIceCream* kepada semua kalangan masyarakat.
- Memperhatikan pengolahan bahan baku sehingga memberikan produk yang berkualitas kepada pelanggan.



- c. Berinovasi terhadap rasa baru sehingga meningkatkan minat dari pelanggan.
- d. Menyediakan pelayanan yang baik sehingga dapat menciptakan loyalitas pelanggan.
- e. Melakukan pelatihan kepada karyawan untuk memberikan pelayanan yang terbaik.

3. Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Tujuan

Penting bagi perusahaan untuk menetapkan sebuah tujuan yang dimana tujuan tersebut akan menjadi peranan penting dalam mencapai kesuksesan. Dengan menentukan tujuan perusahaan akan membantu perusahaan dalam penilaian kinerja perusahaan, menciptakan strategi yang paling cocok bagi perusahaan, dan menentukan dasar – dasar perencanaan sehingga kegiatan efektif.

Berikut adalah tujuan jangka pendek dari kedai es krim *ScreamforIceCream* :

- a. Mengenalkan dan membangun brand image kedai es krim *ScreamforIceCream*.
- b. Memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen sehingga dapat menjalin hubungan baik dengan para pelanggan.
- c. Konsisten dalam melakukan *quality control* untuk menjaga kualitas rasa es krim sehingga memberikan rasa yang konsisten.

Berikut adalah tujuan jangka panjang dari kedai es krim *ScreamforIceCream* :

- a. Menjadi salah satu *market leader* kedai es krim yang berada di daerah Jakarta Utara dan sekitarnya.
- b. Membuka cabang di kota – kota besar lainnya seperti Bandung, Jogjakarta, Malang, Surabaya.
- c. Melakukan inovasi rasa baru dengan ciri khas yang belum ada sebelumnya.

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. Besarnya Peluang Bisnis

Pasca pandemi Covid – 19 masyarakat Indonesia mulai kembali dapat beraktivitas normal diluar rumah. Perubahan pada pola perilaku masyarakat setelah masa pandemi dipengaruhi oleh gaya hidup generasi milenial dan generasi z yang menyukai produk makanan dan minuman ringan. Setelah mengalami perubahan dalam kehidupan masyarakat yang cenderung sudah mulai bosan dengan aktivitas yang hanya dapat dilakukan dirumah mulai mencari pengalaman dan tempat – tempat yang menarik untuk dikunjungi setelah sekian lama tidak diperbolehkan untuk keluar rumah.

Peluang bisnis dalam industri makanan dan minuman sangat menjanjikan dilihat dari data bahwa industri makanan dan minuman masih tumbuh 0,22% bahkan di tengah kontraksi ekonomi yang mencapai -5,32%.

Peluang penjualan makanan ringan juga dilihat dari survey yang telah dilakukan mengenai konsumsi makanan ringan di Indonesia. Perusahaan FMCG global Mondele International meluncurkan survey tahunan yaitu *The State of Snacking 2021*. Dimana survey ini menyatakan bahwa adanya peningkatan orang Indonesia nyemil lebih tinggi dari rata-rata global, mencapai 89%. Ditemukan bahwa orang Indonesia mengonsumsi rata – rata dalam sehari memakan makanan ringan sebanyak 3 kali.

Bertambahnya perusahaan es krim yang masuk kedalam pasar industri es krim Indonesia seperti Aice, Glico, Joyday, Mixue mempengaruhi potensi perkembangan pasar es krim di Indonesia semakin meningkat. Pada tahun 2021 pasar es krim di Indonesia meningkat dengan CAGR mencapai 6%, (DataIndonesia.id, 2023).

Dari data tersebut disimpulkan bahwa permintaan pasar industri es krim kedepannya akan semakin meningkat dikarenakan industri makanan dan minuman yang terus bertumbuh dan berkontribusi terhadap PDB.

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.



D. Kebutuhan Dana

Dana merupakan hal yang penting dalam mendirikan dan merealisasikan suatu rencana bisnis. Tanpa adanya dana, perusahaan akan sulit dalam mendirikan rencana dan menjalankan bisnisnya. Dana yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk pendirian ataupun pengoperasian bisnis itu sendiri.

Perkiraan kebutuhan dana yang diperlukan oleh *ScreamforIceCream* dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1. 1
Kebutuhan Dana

| No | Kebutuhan | Jumlah |
|--------------|----------------------------|-----------------------|
| 1 | Kas | Rp 2.000.000 |
| 2 | Peralatan | Rp 37.544.600 |
| 3 | Perlengkapan | Rp 43.887.729 |
| 4 | Sewa Bangunan dan Renovasi | Rp 188.000.000 |
| 5 | Biaya Bahan Baku | Rp 13.972.641 |
| 6 | Hak Paten | Rp 500.000 |
| Total | | Rp 285.904.970 |

Sumber : *ScreamForIceCream*

Rencana kebutuhan dana pada Tabel 1.1 didapatkan dari neraca pada akhir tahun 2023 saat penulis melakukan persiapan pendirian perusahaan *ScreamForIceCream*.

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.