



## BAB I

### PENDAHULUAN



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

#### 1.1 Ide Bisnis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Beberapa fenomena yang melatar belakangi untuk mengambil ide bisnis tersebut, dengan adanya arus globalisasi sedikit banyak telah mengubah cara berpikir dan gaya berpakaian, serta penggunaan kaos di aktivitas sehari - hari yang dalam hal ini juga berpengaruh terhadap berbagai jenis desain kaos dan perubahan kebutuhan masyarakat, serta peningkatan daya beli masyarakat. Selain itu teknologi dan informasi yang semakin berkembang juga memberi dampak pada refrensi konsumen terhadap suatu produk sehingga membuka peluang usaha atau bisnis bagi perusahaan-perusahaan untuk memasuki pasar. Seiring dengan perkembangan zaman, salah satu bentuk bisnis yang menjanjikan adalah bisnis pakaian. Beberapa macam model pakaian bermunculan dengan ragam kreatifitas yang menarik. Pakaian bisa di kreasikan menjadi pakaian yang modis serta menyesuaikan zaman. Salah satunya adalah produk baju khususnya dari *Clothing Line*. *Clothing line* merupakan bisnis pakaian yang dikembangkan oleh banyak anak muda dengan cara membuat *merk* sendiri yang dipasarkan melalui *online* dan *offline / outlet* yang disebut distro.

Distro adalah *Distributor Outlet* toko yang menjual barang produksi sendiri, distro sendiri juga berdiri dari komunitas independen tertuju pada penjualan *limited* tidak memproduksi kembali setelah barang habis terjual. Berbeda dengan *Factory Outlet* yaitu toko yang dikenal menjual pakaian jadi dari merk terkenal. Dengan begitu Distro dan FO sama-sama menjual pakaian dengan desain khusus. Saat ini masih banyak anak muda yang terobsesi dengan desain baju kekinian sehingga banyak remaja hingga orang dewasa yang suka mengkoleksi atau menggunakan untuk pakaian sehari – hari. Karakter yang unik dan sesuai desain untuk dipakai menjadi pakaian keseharian, menjadikan

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.

pilihan banyak kalangan menggunakan sebuah produk. Dengan banyaknya penjualan pakaian seperti kaos-kaos *pre-order* atau penjualan kaos *ready* stok melalui penjualan *online* atau toko *offline*. Mencoba mengkreasikan desain baru tersebut dengan mengolah desain baju yang menarik dan *inovatif*.

Untuk itu, diperlukan inovasi baru dalam mendesign pakaian tersebut sehingga modelnya tidak monoton. Kami mencoba mengkreasikan design baju yang lebih menarik dan *inovatif*. Kelebihan kami karena kami mendatangkan langsung produk tersebut langsung dari pabriknya sehingga harga yang di tawarkan lebih terjangkau.

Alasan kami menawarkan produk ini adalah karena saat ini minat masyarakat dalam menjaga penampilan dan trend para pemuda dengan mengikuti gaya penampilan para idolanya menjadikan kami tergerak untuk menjalankan bisnis ini khususnya di daerah Sunter Jakarta Utara, wilayah tersebut belum terdapat usaha serupa, sehingga dengan begitu muncul keinginan penulis ikut serta dalam mendirikan *Midnight Story* pada produk *clothing*. Tentunya *Midnight Story* memberikan inovasi baru dalam mendesain pakaian tersebut sehingga modelnya tidak monoton. Ini menjadikan peluang usaha baru pada tahun 2023 yang masih mungkin bisa dikembangkan menjadi bisnis yang lebih kompetitif

## 1.2 Gambaran Usaha

*Midnight Story* ini merupakan UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang bergerak pada bidang penjualan baju / kaos T-shirt yang mempunyai desain kekinian berdasarkan kehidupan sehari-hari untuk di pasarkan. *Midnight Story* direncanakan pada bulan September 2019 yang akan di mulai pada tahun 2024 mendatang.

Visi *Midnight Story* :

Menjadikan usaha kaos distro yang berkualitas dari segi bahan dan desain.





b) Misi *Midnight Story* :

1. Memproduksi berbagai kaos dengan mutu terbaik
2. Menjadikan *Midnight Story* sebagai produk lokal yang bisa *go international*.
3. Menjalin kemitraan kerja sama atau bersinergi dengan pemasok dan penyalur serta distro atau company yang lain dengan tujuan saling menguntungkan.

### 1.3 Tujuan Sebuah Bisnis

Tujuan dari *Midnight Story* sendiri agar bisa mencapai tujuan yang diharapkan. *Midnight Story* memiliki tujuan dalam jangka waktu pendek dan tujuan jangka panjang.

Untuk tujuan jangka pendek sendiri berfokus pada waktu 1 tahun pertama, yaitu :

1. Memperkenalkan produk ke masyarakat luas.
2. Berkolaborasi dengan beberapa brand lokal lainnya.
3. Meningkatkan penjualan dalam kurun waktu dekat, dan memberikan *service* yang baik dalam segi pelayanan dan *best quality product*.

Selanjutnya tujuan jangka panjang yang biasanya merupakan pengembangan yang lebih kompleks dan juga luas dari tujuan jangka pendek, dengan kurun waktu yang cukup lama sekitar 3 sampai 5 tahun kedepan sehingga perlu prospek yang luas agar bisa maju dan juga berkembang di skala yang lebih besar. Berikut tujuan jangka panjang *Midnight Story*:

1. Mengeluarkan produk terbaru dengan tema dan konsep yang baru.
2. Sudah bisa produksi sendiri.
3. Merangkul anak muda berjiwa seni untuk team desain dan inovasi produk baru
4. Memperkenalkan produk hingga ke kalangan internasional.

### 1.4 Besarnya Peluang Bisnis

Ketika merencanakan bisnis di bidang *clothing* ini, penulis melakukan riset pasar kepada konsumennya terlebih kepada anak muda sampai orang dewasa dengan usia 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBIKKG (Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institusi 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.



– 35 tahun. Tujuan melakukan riset ini adalah untuk mengetahui lebih banyak kebutuhan

konsumen dalam bidang *clothing*. Kebutuhan pakaian bukan hanya terletak kepada hari-hari besar saja seperti lebaran, natal, ataupun saat imlek saja, tetapi kebutuhan harian juga untuk menunjang tampilan para konsumennya. Maka dari itu *Midnight Story* hadir untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Untuk menarik minat pembeli lebih banyak maka dilakukan sebuah pemasaran melalui media sosial seperti instagram, facebook dan melakukan penjualan menggunakan *market place* *Shopee*, *Tokopedia* dan lainnya, karena kita tahu bahwa kemajuan teknologi yang sangat cepat maka dibutuhkan juga pemasaran yang cepat untuk memenuhi kebutuhan dari penjualan produk dari *Midnight Story*. Peluang Bisnis yang kami tawarkan sangat besar dan dirasa belum dimiliki oleh pasar domestik kita sendiri karena kurangnya pengetahuan mengenai seluk beluk *community bussiness* itu sendiri . Jadi sangat besar sekali kemungkinan dan peluang dalam bisnis ini.

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

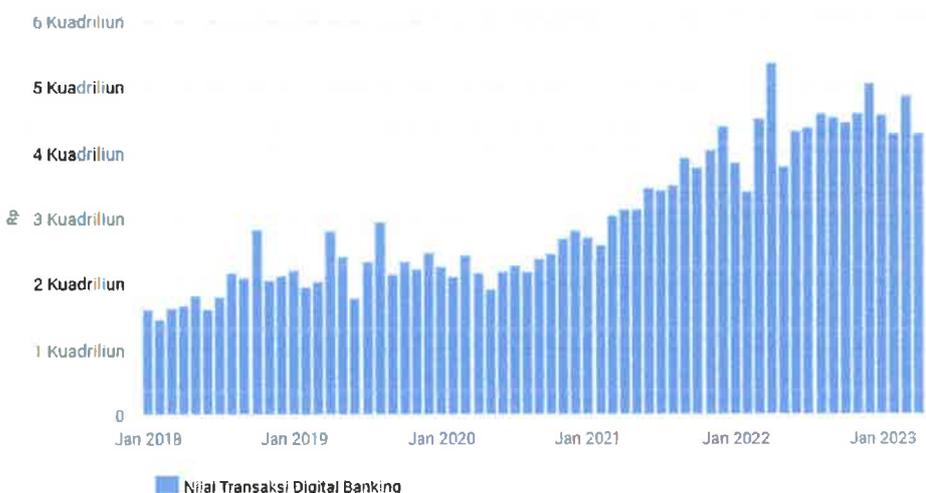
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Gambar 1.1

Grafik Penggunaan Transaksi Banking Online



Sumber :Adi Ahdiat, 2023

Grafik di atas menjelaskan perbankan saat ini mayoritas *customer* memilih digital sebagai solusi pembayaran atas barang dan jasa yang dikonsumsi. Dengan

berbagai kemudahan yang diberikan dapat meningkatkan transaksi penjualan atau pembelian produk.

Gambar 1.2

Grafik penggunaan E-Marketplace sebagai sarana belanja



Sumber : Adi Ahdiat, 2023

Menurut data yang disajikan di atas bahwa pada bulan Januari – Maret tahun 2023 situs Shopee meraih rata-rata 157,9 juta kunjungan per bulan. Dalam periode sama, situs Tokopedia meraih rata-rata 117 juta kunjungan, situs Lazada 83,2 juta kunjungan, situs Blibli 25,4 juta kunjungan, dan situs Bukalapak 18,1 juta kunjungan per bulan. Dalam beberapa bulan ini memperlihatkan bahwa gaya belanja customer sekarang lebih didominasi oleh pembelian digital karena memangkas waktu dan kemudahan mencari barang secara *online*. Ini menjadikan peluang bagi *Midnight Story* menggunakan *market place* dalam pemasaran produk yang ingin ditawarkan. Selain menggunakan *online* sebagai pemasarannya, *Midnight Story* juga menggunakan pemasaran *offline* untuk menjual produknya. Karena pemasaran *online* dan *offline* sangat membantu dalam penjualan sebuah produk.

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.

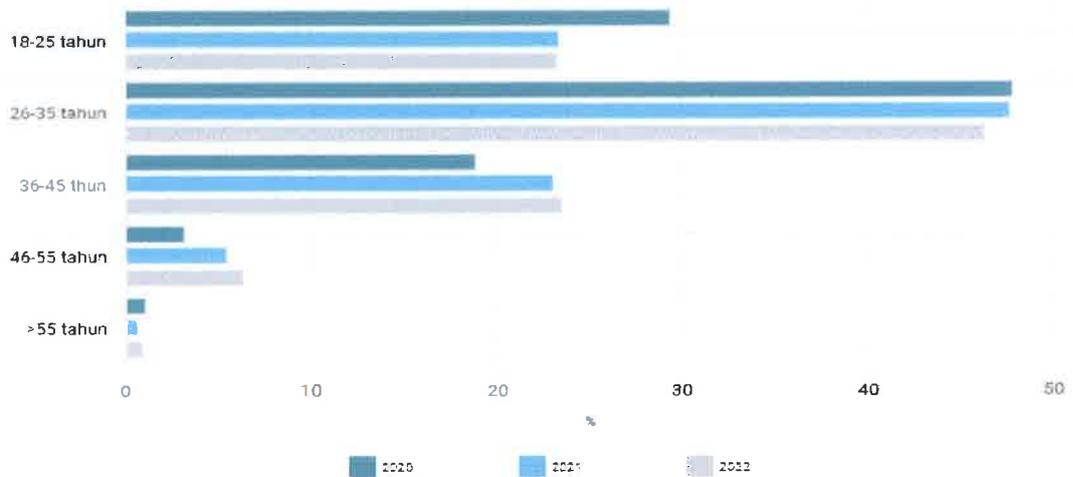


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Gambar 1.3

**Grafik Proporsi Jumlah Transaksi E-commerce Berdasarkan Kelompok Usia**



Sumber: Cindy Mutia Annur, 2023

Menurut Gambar 1.6 yang disajikan besaran jumlah penggunaan transaksi *e-commerce* berdasarkan rentan usia 26 – 35 tahun mendominasi penggunaan jumlah transaksi *e-commerce* sepanjang 2022 yaitu mencapai 46,2%. Meski demikian, trennya cenderung menurun dalam dua tahun terakhir. Begitu pula dengan konsumen berusia 18 – 25 tahun atau generasi X yang menjadi penyumbang kedua terbesar terhadap proporsi jumlah transaksi *e-commerce* pada tahun lalu. Namun, tren proporsi jumlah transaksi pada kelompok usia ini menurun dari 2020-2022. Kesimpulan dari data grafik di atas adalah pengguna transaksi *e-commerce* berdasarkan usia adalah usia 18 – 35 tahun, dimana rentan usia tersebut menjadi target pasar bagi *Midnight Story* untuk memasarkan produknya karena usia tersebut masih tergolong dalam usia konsumtif bagi masyarakat Indonesia dalam mengkonsumsi produk terutama pada sandang atau pakaian



## 1.5 Kebutuhan Dana

- Ⓒ Dana awal yang dibutuhkan untuk memulai usaha *clothing Midnight Story* ini dengan rincian biaya yang kurang lebih seperti yang tertera di bawah ini:

Tabel 1.1

### Biaya Awal Usaha *Midnight Story*

Keterangan	Biaya (Rp)
Pembelian Awal 100 pcs	Rp 5.252.000
Biaya Peralatan	Rp 12.700.000
Biaya Perlengkapan	Rp 2.730.200
Biaya Sewa Bangunan	Rp 12.000.000
<b>TOTAL</b>	<b>Rp 32.682.200</b>

Sumber : *Midnight Story*, 2023

Total biaya yang dibutuhkan untuk memulai usaha *Midnight Story* sebesar **Rp 32.682.200** dengan rincian penggunaan dana yang telah di rincikan di atas. Modal tersebut didapatkan dari tabungan pribadi dan pemberian orang tua.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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