



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Ide Bisnis

Ide bisnis ini dimulai dari berkembangnya era industri 4.0 atau era transformasi di Indonesia, konsep industri 4.0 ini pertama kali diperkenalkan dalam pameran industri *Hannover Messe*, kota *Hannover* di Jerman pada tahun 2011. Konsep industri 4.0 menurut pemerintah Jerman untuk memajukan bidang industri ke tingkat selanjutnya dengan bantuan teknologi. Era industri 4.0 merupakan revolusi yang berhubungan dengan otomatisasi sistem produksi menggunakan teknologi dan data besar, secara lebih singkat industri 4.0 membuat komputer saling terhubung dan berkomunikasi dengan satu sama lain untuk dapat membuat keputusan tanpa campur tangan dari manusia, ditambah dengan adanya beberapa teknologi baru seperti *Internet Of Things, Big Data, Artificial Intelligence, Cloud Computing, dan Additive Manufacture*. Meskipun di era industri 4.0 teknologi semakin canggih, hal tersebut akan memperbanyak pekerjaan – pekerjaan baru yang mendukung teknologi tersebut seperti *data analisis, SEO spesialis, UI/UX, Social media spesialis, dan Web developer*.

Tantangan Indonesia dalam menghadapi era industri 4.0 adalah untuk membangun dan lebih mengembangkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) melalui edukasi sehingga bisa membentuk calon-calon tenaga kerja yang sesuai dengan era industri 4.0. Akibat adanya covid 19, masyarakat Indonesia semakin banyak yang mengenal dan mempelajari mengenai era industri 4.0. Hal ini bisa terjadi dikarenakan dampak dari covid 19 yang membuat hampir seluruh kegiatan menjadi online, perusahaan – perusahaan banyak yang beralih ke online, sekolah pun demikian, sehingga hal itu meningkatkan masyarakat Indonesia untuk lebih dapat mempelajari dan memahami industri 4.0 dan mulai mengejar ketinggalan, serta terjun kedalam pekerjaan-pekerjaan seperti *data analisis, SEO spesialis, UI/UX, Social media spesialis, Web developer, dan graphic designer*.

Grafis desain walaupun bukan pekerjaan yang baru, tetapi grafis desain memiliki peranan penting di era sekarang yaitu era industri 4.0. Masyarakat Indonesia mulai mengenal dengan desain grafis pada tahun 1659 sampai dengan tahun sekarang. Hal ini meyakinkan penulis bahwa grafis desain, merupakan pekerjaan yang tidak akan pernah hilang, meskipun sudah melintasi banyak waktu, grafis desain akan terus berkembang mengikuti jaman, dengan adanya revolusi industri 4.0, grafis desain tentu semakin

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.



berkembang, hal ini ditandai dengan bermunculan nya pekerjaan yang mencari orang-orang untuk membuat interface aplikasi, website ataupun yang paling terkenal sekarang yaitu NFT. Selain dari hal-hal itu penulis juga sangat menyukai dengan desain grafis, maka dari itu desain grafis menjadi pilihan penulis dalam membuat pendirian bisnis.

1.2 Gambaran Usaha

Dalam suatu bisnis, penulis juga harus mengerti mengenai pentingnya dari visi, misi dan tujuan dari bisnis penulis, hal tersebut dapat mempengaruhi berjalannya bisnis *Pocketto Studio*, berikut visi, misi dan tujuan dari rencana bisnis penulis :

1. Visi

Visi yang ada pada POKETTO STUDIO adalah menjadikan POKETTO STUDIO sebagai salah satu *studio design* yang terbaik di Indonesia dan siap membantu *customer* dalam men-desain sesuai dengan kebutuhan *customer* serta menyediakan kualitas pelayanan yang terbaik ke *customer* sehingga dapat menjalankan hubungan yang baik antar sesama.

2. Misi

Misi dari POKETTO STUDIO adalah sebagai berikut :

- Membuat desain semenarik mungkin untuk *customer* agar hasilnya bisa memuaskan *customer*.
- Tetap berinovasi dan mengikuti perkembangan *trend* yang ada.
- Membuat nama POKETTO STUDIO lebih dikenal serta menjaga kualitas dan konsisten.

3. Tujuan Perusahaan

Bisnis yang ingin berhasil harus memiliki tujuan, karena tujuan adalah fondasi utama dalam bisnis sebelum pebisnis memutuskan untuk membangun sebuah bisnis, maka dari itu POKETTO STUDIO juga memiliki tujuan, yang dibagi menjadi 2 antara lain :

- Tujuan jangka pendek :
 - POKETTO STUDIO dapat dikenal dan mampu memuaskan *customer-customer* yang datang sehingga memberikan kesan yang baik terhadap POKETTO STUDIO.
 - Meningkatkan pendapatan usaha melalui peningkatan *customer* yang datang ke POKETTO STUDIO.



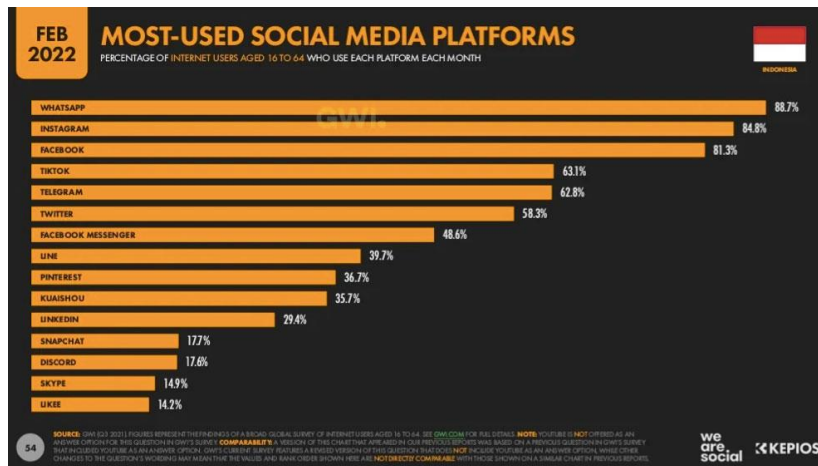
- c) Meningkatkan kualitas layanan dan mampu bersaing dengan kompetitor yang ada
- 2. Tujuan Jangka panjang : POKETTO STUDIO lebih dikenal oleh masyarakat serta dapat membangun *brand awareness* terhadap POKETTO STUDIO.

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

1.3 Besarnya Peluang Bisnis

Peluang bisnis design grafis di era digital sekarang merupakan pilihan yang tepat, hal tersebut didukung oleh pesatnya perkembangan sosial media terutama *Whatsapp, Instagram, Facebook, dan TikTok*. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas W. Zimmerer yaitu “peluang usaha merupakan sebuah terapan yang terdiri dari kreativitas dan inovasi, khususnya dalam memecahkan sebuah masalah dengan melihat kesempatan yang dihadapi setiap hari” Pengertian peluang menurut Thomas W. Zimmerer cocok dan sesuai dengan apa yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia, dengan perkembangan sosial media meningkatkan lapangan pekerjaan lain terutama desain grafis dan perkembangan sosial media ini secara tidak langsung menjadi kegiatan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Gambar 1.1 Grafik penggunaan sosial media di Indonesia



Sumber: <https://www.boc.web.id/digital-marketing-trend-2022-di-indonesia/>

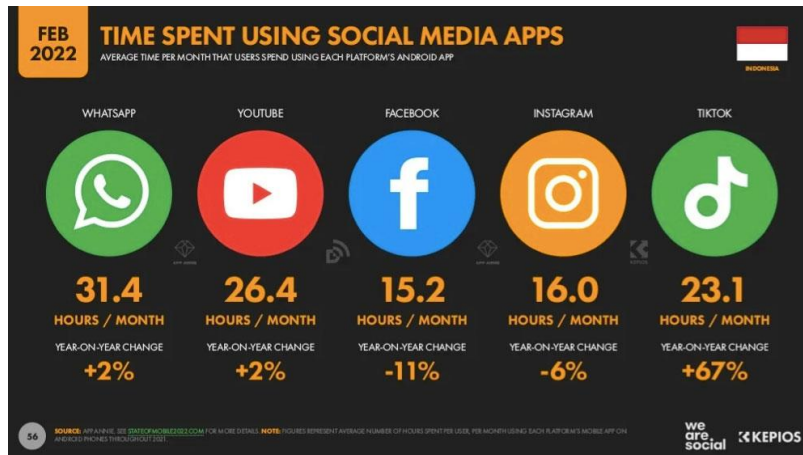
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.



Gambar 1.2 Data waktu pemakaian sosial media di Indonesia



Sumber: <https://www.boc.web.id/digital-marketing-trend-2022-di-indonesia/>

Berdasarkan data mengenai trend digital marketing 2022 di Indonesia, masyarakat Indonesia sangat sering menggunakan *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook* dan *Tiktok*. Hal ini bisa dikatakan sebagai aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia, dikarenakan banyaknya aktivitas penggunaan sosial media, menyebabkan peningkatan kegiatan *E-Commerce*. Hasil survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik mengenai pelaku usaha *E-Commerce*, menurut data yang ada dari tanggal 31 Desember 2020 sampai 30 Juni 2021 menunjukkan bahwa ada peningkatan dari 25,25% menjadi 25.92%.

Di Indonesia, desain grafis sangat ramai tetapi desain grafis bisa bertahan lama di industri ini, dikarenakan desain grafis memiliki pengertian sebagai suatu komunikasi yang berbentuk visual seperti gambar dan teks, yang bertujuan untuk memberikan informasi. Menurut kegunaan nya desain grafis dapat digunakan juga dalam berbagai aspek, yang membutuhkan penyampaian dari verbal dan mengubah nya menjadi pesan visual guna untuk menyampaikan pesan-pesan seefektif mungkin, sehingga selain bisa digunakan dalam aspek bisnis, grafis desain juga bisa digunakan untuk kehidupan sehari-hari, pendidikan, informasi, dan sebagai hiburan, dengan hal tersebut desain grafis tidak akan hilang dalam jangka panjang, karena tujuan utama desain grafis untuk bisa menyampaikan pesan visual terhadap masyarakat.

1.4 Kebutuhan Dana

Kebutuhan dana merupakan hal yang berhubungan erat di dalam dunia bisnis, setiap bisnis yang berjalan pasti membutuhkan dana untuk membantu dalam menjalankan kegiatan dari bisnis tersebut, maka dari itu usaha penulis dalam menjalankan dan mengembangkan POKETTO STUDIO pastinya akan membutuhkan dana usaha

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.

kedepannya. POKETTO STUDIO saat ini sumber utama dan nya berasal dari pendanaan pribadi, dan orang tua. Berikut adalah kebutuhan dana POKETTO STUDIO.

Tabel 1. 1 Kebutuhan Dana POKETTO STUDIO

Keterangan	Jumlah (Rp)
Kas awal	155.284.000
Peralatan	23.740.000
Perlengkapan	576.000
Bahan baku	15.600.000
Pemasaram	4.800.000
Total	200.000.000

Sumber : *POKETTO STUDIO*

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