

## **Proposal Bisnis Modern “Warnet Cipher”**



### **Disusun Oleh:**

Nama : Rivaldo Briliandy  
NIM : 222102510  
Kelas : A1  
Mata kuliah : Change Management  
Dosen : Irawan Wingdes, S.E., M.M

**Jurusan Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan  
Komputer Pontianak  
Pontianak  
2025**

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia memiliki jumlah gamers yang lumayan tinggi di tahun 2025, dan meningkat pertahunnya. Berkembangnya jumlah gamers juga dapat menyebabkan permasalahan, yaitu tingginya niat untuk bermain game tersebut, namun tidak tersedia perangkat untuk memainkannya. Warnet (Warung Internet) dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menyediakan perangkat untuk dapat bermain game-game tersebut. Loyalitas konsumen untuk memilih warnet yang sama untuk dikunjungi menjadi permasalahan, didukung dengan berbagai kasus warnet kurang retentitas akan pelanggannya, menyebabkan gulung tikar.

Tersedianya sebuah titik pencapaian dapat mendorong keinginan gamers untuk mencapainya. Studi psikologis telah dilakukan yang menunjukkan bahwa penerapan in-game points dapat merubah pemikiran gamers untuk menghabiskan lebih banyak, dan menguntungkan game tersebut. Jika sebuah goal diciptakan dalam bentuk poin yang dapat ditukarkan, akan mereplikasi kedua efek tersebut untuk meningkatkan retensi pelanggan dari sebuah warnet. Cipher menerapkan fitur experimental ini, dengan harapan dapat menetapkan loyalitas pelanggan.

### **B. Tujuan Usaha**

- Mendapatkan Keuntungan.
- Menjadi pendapatan pasif.
- Mendukung kegiatan E-Sports untuk gamers di Indonesia.
- Memberikan konsep lain untuk bermain game dan mendapatkan hadiah.

## **II. PROFIL USAHA**

- **Nama Usaha:** Warnet Cipher
- **Bentuk Usaha:** Perseorangan
- **Alamat Usaha:** Jalan Adisucipto Km 5,3
- **Jenis Usaha:** Café Internet

### **III. PRODUK YANG DIJUAL**

Produk yang dijual di Warnet Cipher adalah Paket bermain PC, di skala Gaming dan Normal, serta minuman dan makanan yang dapat menemani di waktu bermain.

### **IV. LOKASI DAN TARGET PASAR**

#### **A. Lokasi Bisnis**

Lahan Seluas 8 x 20 di Adisucipto, dengan akses mudah menuju jalan utama di Kabupaten Kuburaya

#### **B. Target Pasar**

- Pelajar sekolah (SD, SMP, SMA).
- Mahasiswa.
- Pecinta game online.
- Masyarakat umum.

### **IV. RENCANA TEKNIS DAN OPERASIONAL**

#### **A. Desain Bangunan**

- Ukuran: 8m x 20m
- Lantai 1 berisi pc paket normal, dengan specs pc secukupnya, jumlah 10 unit.
- Lantai 2 berisi pc paket gaming, dengan specs pc memadai, jumlah 10 unit.

#### **B. Operasional Warnet**

- Jam Operational Warnet Weekdays (Senin – Jumat)  
09.00 – 22.00
- Jam Operasional Warnet Weekend (Sabtu – Minggu)  
08.00 – 23.00
- Harga Per Jam :  
Unit Normal : Rp. 8.000,00  
Unit Gaming : Rp. 15.000,00

#### **C. Tenaga Kerja**

- 1 Teknisi Warnet dan 1 Admin Warnet

- 2 Shift Karyawan :  
Shift Pagi Weekdays (09.00 - 15.00)  
Shift Malam Weekdays (15.00 – 22.00)  
Shift Pagi Weekend (08.00 – 16.00)  
Shift Malam Weekend (16.00 – 23.00)

## VI. RENCANA ANGGARAN BIAYA (SPESIFIK)

No	Komponen	Rincian	Estimasi Biaya (Rp)
1	Renovasi	Biaya Renovasi Bangunan	Rp100.000.000,00
2	Biaya PC Gaming		
	CPU	Ryzen 5 5600	Rp2.500.000,00
	GPU	RTX 3060 (Zotac) `	Rp5.000.000,00
	Motherboard	MSI B550M Pro-VDH	Rp1.800.000,00
	RAM	2x8GB DDR4 3200MHz	Rp800.000,00
	SSD	512GB NVMe	Rp800.000,00
	PSU	Cooler Master 650W	Rp1.200.000,00
	Case	Tecware Forge M	Rp700.000,00
	Monitor	AOC 24G2 144 Hz	Rp3.000.000,00
	Peripheral	Min-Max Spec	Rp1.100.000,00
	Sub Total PC Gaming 10 unit		Rp169.000.000,00
3	Biaya PC Normal		
	CPU	Ryzen 3 4100	Rp1.200.000,00
	GPU	GTX 1650	Rp1.500.000,00
	Motherboard	ASRock A520M-HDV	Rp800.000,00
	RAM	2x8GB DDR4 3200MHz	Rp800.000,00
	SSD	SSD 256GB SATA	Rp350.000,00
	PSU	Deepcool PF500	Rp500.000,00
	Case	Tecware Nexus M	Rp400.000,00
	Monitor	AOC 22B2HM 75Hz	Rp1.000.000,00
	Peripheral	Normal Set	Rp300.000,00
	Sub Total PC Normal 10 Unit		Rp68.500.000,00
4	Biaya Meja		
	Meja Gaming	130x80x75cm, besi Hollow 10 Unit	Rp15.000.000,00
	Meja Panjang	220x60x75cm, MDF + partisi 5 unit	Rp6.000.000,00
	Sub Total Meja		Rp21.000.000,00
5	Biaya Kursi		
	Kursi Gaming	Rexus Thundervox 10 unit	Rp12.000.000,00

	Kursi Basic	Ergonomis mesh (merk lokal) 10 unit	Rp250.000,00
	Sub Total Kursi		Rp12.250.000,00
6	Biaya AC + Instalasi		
	AC Area Gaming	GREE GWC-12F5S(1.5 PK)	Rp5.500.000,00
	AC Area Normal`	GREE GWC-09MOO5S (1 PK)	Rp3.939.000,00
	Sub Total AC		Rp9.439.000,00
	Total Keseluruhan		Rp380.189.000,00

## VII. PROYEKSI PENDAPATAN & KEUNTUNGAN

### 1. Target Penjualan Warnet

- **Jam Sepi Weekdays (09.00 – 17.00) 30%**
- **Jam Sibuk Weekdays (17.00 – 22.00) 60%**
- **Jam Sepi Weekend (08.00 – 16.00) 30%**
- **Jam Sibuk Weekend (16.00 – 23.00) 80%**
- **PC Gaming**

Jam Sibuk :

10 Unit x 5 Jam x 60% x Rp. 15.000,00 = Rp. 450.000,00

Jam Sepi :

6 Unit x 8 Jam x 30% x Rp. 15.000,00 = Rp. 189.000,00

- **PC Normal**

Jam Sibuk :

8 Unit x 5 Jam x 60% x Rp. 8000,00 = Rp. 168.000,00

Jam Sepi :

4 Unit x 8 Jam x 30% x Rp. 8000,00 = Rp. 76.800,00

Total Weekdays = Rp. 883.800,00

- **Pendapatan Weekend = 120%**

Total Weekend = Rp.1.049.760,00

Per Minggu = (883.800,00 \* 5) + (1.049.760 \* 2) = Rp. 6.518.520,00

- **Snacks dan minuman Bulanan = Rp. 2.500.000,00**
- **Per bulan = Rp. 28.574.080,00**

## 2. Biaya Operasional Bualanan

Komponen	Estimasi Biaya
Gaji Pegawai (4 Orang)	Rp8.000.000,00
Listrik	Rp4.500.000,00
Internet	Rp3.000.000,00
Maintenance PC	Rp1.500.000,00
Peralatan (Tissue, Pembersih)	Rp400.000,00
Biaya Tak Terduga	Rp3.500.000,00
Snacks dan Minuman (Dijual)	Rp1.500.000,00
Hosting Server	Rp1.500.000,00
<b>Total Biaya</b>	<b>Rp23.900.000,00</b>

## 3. Keuntungan Bersih

- **Keuntungan Bulanan:**

Rp 28.574.080,00 (kotor) – Rp. 23.900.000,00 (Biaya) = **Rp. 4.674.080,00**

## 4. Analisis Break Even Point(BEP)

Modal Awal: Rp. 380.189.000,00

Laba Bersih Perbulan: Rp 4.674.080,00

BEP =  $380.189.000,00 / 4.674.080,00 = \pm 81$  Bulan (Sekitar 6 tahun 9 bulan)

## VIII. STRATEGI PEMASARAN

- Pemasaran Digital (Social Media)

Instagram, Facebook, TikTok

- Pemasaran Langsung

Secara Langsung menyampaikan kepada konsumen, dan membagikan brosur.

## IX. ANALISA SWOT

Strengths (Kekuatan)	Weaknesses (Kelemahan)	Opportunities (Peluang)	Threats (Ancaman)
Sistem Loyalitas (Exchange reward, Gamerpoint)	Biaya Invetasi Awal Tinggi	Kesempatan Kolaborasi Penjualan In-Game Items	Pergeseran Ke Cloud Gaming
Target Pemasaran Spesifik (Gamers Indonesia)	Manajemen Poin Kompleks	Ekspansi ke Esports Lounge (Hosting Tournament)	Gaming Café Lain Yang Dapat Meniru Konsep
Revenue dari snacks, minuman, dan juga biaya paket warnet	Tergantung Pada Trend Game Online	Jumlah Konsumen Meninggi Di Tren Benar	Turunnya Harga Specs PC, Sehingga Kebutuhan Warnet Berkurang

## X. STRATEGI MENGHADAPI RISIKO

- **Resiko Operasional:** Sediakan Genset Agar Menghindari Mati Listrik, Dan Membersihkan Area Bau Tidak Nyaman di Warnet.
- **Risiko Tandingan:** Menaikkan Pelayanan Warnet Sehingga Konsumen Merasa Nyaman dan Loyal.
- **Risiko Manajemen:** Training Karyawan Untuk Menghadapi Keramaian Konsumen di Warnet Yang Dapat Menyebabkan Kesalahan Pelayanan.

## **XI. PENUTUP**

Bisnis Warnet Cipher merupakan bisnis yang akan kembali ke modal awal dalam waktu 6 tahun 9 bulan, dengan ini, warnet cipher lebih dijadikan kearah pendapatan pasif dengan aksi yang minimal dapat kembali dalam waktu tersebut. Jika pemilik melakukan cara lain seperti meningkatkan revenue baik dari social media ataupun perubahan drastis, akan terjadi perubahan besar di bagian BEP, yang mengembalikan ke modal awal lebih cepat. Perhitungan yang dilakukan belum dilakukan secara semaksimal mungkin, namun dapat dipercaya bahwa perhitungan minimal dilakukan supaya dapat ditingkatkan dengan berbagai cara.

**Hormat kami,**

[Rivaldo Briliandy]  
Pemilik & Pengelola Warnet Cipher