

**Proposal USU Pitching**

**Joki By KingKong**

**Dosen Pengampu :**

**T. Henny Febriana Harumy S.Kom, M.Kom**



**DISUSUN OLEH :**

- 1. Eric Wishtian\_231301157\_Psikologi**
- 2. Andre\_231401040\_IlmuKomputer**
- 3. Endriano Kitswanto\_231401073\_IlmuKomputer**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
T.A 2023/2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Usaha : Joki By KingKong  
Kategori Usaha : Bisnis Digital  
Ketua Pengusul :  
a. Nama Lengkap : Andre  
b. NIM/NPM : 231401040  
c. Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi  
d. Nomor HP : +62 813-6192-6580  
e. Alamat surel (email) : andre40@students.usu.ac.id  
Anggota Pengusul :  
(1)  
a. Nama Lengkap : Endriano Kitswanto  
b. NIM/NPM : 231401073  
c. Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi  
(2)  
a. Nama Lengkap : Eric Wishtian  
b. NIM/NPM : 231301157  
c. Fakultas : Fakultas Psikologi  
  
Dana yang diusulkan : 1.000.000

Ketua Program Studi  
Medan, 04 Oktober 2024  
Ketua Pengusul,

(Dr. Amalia S.T., M.T.)  
NIP 197812212014042001

(Andre)  
NIM 231401040

Dekan/Wakil Dekan I

(Mohammad Andri Budiman S.T., M.Comp.Sc., M.E.M.)

NIP 197510082008011011

## DAFTAR ISI

<b>BAB I LATAR BELAKANG .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II DESKRIPSI USAHA.....</b>	<b>5</b>
<b>3.1 Permasalahan dan Solusi .....</b>	<b>5</b>
<b>3.2 Analisis Pasar .....</b>	<b>5</b>
<b>3.3 Analisis Kompetitor .....</b>	<b>5</b>
<b>3.4 Monetisasi .....</b>	<b>5</b>
<b>3.5 Profil Tim .....</b>	<b>5</b>
<b>3.6 Traction .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB III RENCANA KEGIATAN DAN PENGGUNAAN ANGGARAN .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB V LAMPIRAN.....</b>	<b>9</b>

## **BAB I LATAR BELAKANG**

Industri game mobile saat ini yang sedang trend di kalangan Masyarakat yaitu Mobile Legends: Bang Bang. Game ini adalah game populer di dunia. Mobile Legends menawarkan gameplay kompetitif yang menantang, dimana pemain harus meningkatkan kererampilan, strategi, dan level permainan untuk dapat bersaing di tingkatan yang lebih tinggi, seperti rank Mythic.

Seiring dengan tingginya minat pemain dalam meraih peringkat tinggi dan mendapatkan penghargaan eksklusif, muncul fenomena baru dalam komunitas game, yaitu jasa joki yang dimana merupakan layanan di mana pemain profesional atau ahli memainkan akun pelanggan untuk menaikkan peringkat atau level dalam game.

Permintaan terhadap jasa joki ini muncul karena beberapa faktor. Banyak pemain yang tidak memiliki waktu yang cukup untuk memainkan game secara konsisten, namun tetap ingin merasakan pengalaman bermain di level yang lebih tinggi. Ada pula pemain yang merasa kesulitan untuk naik peringkat karena terbatasnya keterampilan atau dukungan tim. Dengan adanya jasa joki, masalah ini dapat diatasi, sehingga pemain dapat mencapai rank atau target tertentu tanpa harus bermain sendiri.

Meskipun bisnis jasa joki ini memiliki pasar yang menjanjikan, ia juga menimbulkan sejumlah tantangan. Beberapa di antaranya terkait dengan etika permainan, risiko akun diblokir oleh pengembang game, serta potensi kecurangan dalam kompetisi. Oleh karena itu, bisnis ini perlu diatur dan dikelola dengan bijak agar dapat berjalan secara legal dan tetap memberikan keuntungan bagi pelaku jasa maupun pelanggannya.

Untuk Struktur Organisasi Usaha Kita, ada Customer Service yang tugasnya untuk menangani komunikasi dengan klien, menjawab pertanyaan, serta memberikan informasi terkait layanan yang tersedia, dan tim Joki yang bertugas untuk memainkan akun klien untuk mencapai target peringkat yang diminta. Lokasi Usaha kita tidak ada, sebab usaha kita termasuk kategori Bisnis Digital, dimana semua kita dapat buat hanya menggunakan handphone.

## **BAB II DESKRIPSI USAHA**

### **3.1 Permasalahan dan Solusi**

Permasalahan Yang sering ditemukan oleh pemain yaitu :

- Waktu yang Terbatas dimana pemain tidak bisa mencapai peringkat yang diinginkan.
- Keterampilan pemain dimana tidak memiliki strategi yang cukup untuk bersaing di level yang lebih tinggi
- Kompetisi yang ketat

Solusi yang bisa kita berikan kepada pemain yaitu :

- Mencapai target peringkat lebih cepat tanpa harus bermain terus-menerus.
- Mengatasi hambatan dalam permainan, seperti lose streak.

### **3.2 Analisis Pasar**

Dari hasil Analisis kita di Pasar, mayoritas pemain berasal dari kalangan remaja hingga dewasa muda (15-30 tahun). Potensi pasar jasa joki sangat besar mengingat permintaan tinggi dari pemain yang ingin mencapai rank tinggi dalam game, baik karena prestise, hadiah eksklusif, atau ingin menguji keterampilan di level yang lebih tinggi.

### **3.3 Analisis Kompetitor**

Keunggulan kita dibandingkan dengan Jasa Joki lain yaitu :

- Keamanan akun dimana kita tidak menggunakan cara curang untuk mencapai rank yang diinginkan
- Kami memiliki tim joki yang terdiri dari pemain dengan pengalaman bermain di rank tinggi
- Kami menawarkan harga kompetitif dibandingkan pesaing, dengan berbagai paket layanan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan.

### **3.4 Monetisasi**

Model Monetisasi Usaha ini didasarkan pada sistem pembayaran per layanan yang ditawarkan. Terdapat beberapa pilihan paket yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan seperti Paket Per Bintang, kita ngepush capai jumlah Bintang tercapai, dan Paket Non Bintang, kita menaikkan peringkat dari rank tertentu ke rank yang lebih tinggi.

### **3.5 Profil Tim**

Endriano Kitswanto sebagai Customer Service dimana menangani komunikasi dengan pelanggan, memproses pesanan, serta mengelola keluhan dan permintaan khusus dari klien. Andre sebagai Tim Joki dimana bertugas untuk mencapai peringkat yang diinginkan oleh pemainnya.

### **3.6 Traction**

Saat ini, bisnis jasa joki kita berada pada tahap awal pengembangan, dimana kami telah melakukan uji coba layanan kepada beberapa pemain untuk mengevaluasi efektivitas dan kecepatan peningkatan peringkat. Kami juga sudah meriset mendalam

untuk memahami preferensi pemain terkait layanan joki. Untuk Penetapan Harga, Kami telah menetapkan harga berdasarkan Tingkat kesulitan peringkat yang ingin dicapai dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pesanan.

### **BAB III RENCANA KEGIATAN DAN PENGGUNAAN ANGGARAN**

Kegiatan yang dilakukan oleh usaha kita adalah:

- Pada Bulan Pertama, Kita membuat Design banner, Design Price list, Mengembangkan Website Sederhana, Akun Instragram, serta Logo Untuk usahanya
- Pada Bulan Kedua, Kita memulai mencari joki dimana sudah mulai ada pengalaman di rank tertinggi, melakukan penyebaran Melalui Instragram, Melakukan Penetapan harga, serta melakukan testinomi ke beberapa orang

Untuk Penggunaan Anggaran Sejauh ini, kita hanya menggunakan hosting website seharga Rp 50.000 dan print banner seharga Rp 50.000.

## **BAB IV PENUTUP**

Dengan Berkembangnya industry game mobile, Peluang bisnis dalam jasa joki terus menunjukkan potensi yang besar. Melalui layanan yang kami tawarkan, kami berupaya untuk memberikan Solusi kepada para pemain yang ingin mencapai peringkat tinggi dengan cepat dan efisien, serta mendukung perkembangan keterampilan mereka dalam permainan.

Rencana bisnis ini telah disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan, peluang yang ada, serta analisis kompetitor yang mendalam. Dengan strategi pemasaran yang tepat, tim yang berpengalaman, serta komitmen untuk memberikan layanan yang aman dan terpercaya, kami yakin bahwa bisnis ini akan mampu berkembang dan memberikan nilai tambah bagi para pemain Mobile Legends. Kami berkomitmen untuk menjalankan bisnis ini secara profesional dan transparan, serta menjaga kepuasan pelanggan sebagai prioritas utama.

Kami mengucapkan terima kasih atas waktu dan perhatian yang diberikan dalam membaca proposal ini. Kami berharap dapat bekerja sama dan mewujudkan visi bisnis yang saling menguntungkan.



## BAB V LAMPIRAN

Joki By KingKong  
Laporan Arus Kas  
Per 04 Oktober 2024

### Kas dari Kegiatan Operasional

a. Penerimaan Kas dari penjualan .....	Rp218.000
b. Pengeluaran Kas untuk Supplier .....	Rp0
c. Pengeluaran Kas untuk Operasional Lainnya .....	Rp75.000
d. Pengeluaran Lainnya .....	Rp0

**Kas bersih dari Kegiatan Operasional .....Rp143.000**

### Kas dari Kegiatan Investasi

a. Penerimaan Kas dari penjualan harta tetap .....	Rp0
b. Pengeluaran Kas dari pembelian harta tetap .....	Rp0

**Kas bersih dari Kegiatan Investasi .....Rp0**

### Kas dari Kegiatan Pembiayaan

a. Penerimaan Kas dari Penerbitan Saham .....	Rp0
b. Pengeluaran Kas untuk Pembayaran Cicilan Hutang Bank .....	Rp0
c. Penerimaan Kas dari Pinjaman Bank .....	Rp0

**Kas bersih dari Kegiatan Pembiayaan .....Rp0**

**Total Kas Bersih .....Rp143.000**

## Laporan Rugi Laba Untuk Periode Yang Berakhir 04 Oktober 2024

-----	
Pendapatan	
Penjualan	Rp218.000
Pendapatan non penjualan (jika ada)	Rp0
	-----
Total Pendapatan	Rp218.000
Harga Pokok Penjualan (HPP)	
Harga Pokok Penjualan	Rp0
	-----
Total Harga Pokok Penjualan (HPP)	Rp0
Total Laba Kotor	Rp0

Beban-beban:	
Beban Pemakaian Perlengkapan	Rp75.000
	-----
Total Beban	Rp75.000
	-----
Laba/Rugi Bersih	Rp143.000
	=====

BMC:

[https://drive.google.com/file/d/1hhd1Ir9\\_exJaV0Ttl0KAj-jmmMij5\\_XM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1hhd1Ir9_exJaV0Ttl0KAj-jmmMij5_XM/view?usp=sharing)

Pitch Desk:

[https://www.canva.com/design/DAGSrw0GT7o/eGjpt\\_\\_tOjk\\_scd2mB\\_WfQ/edit?utm\\_content=DAGSrw0GT7o&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGSrw0GT7o/eGjpt__tOjk_scd2mB_WfQ/edit?utm_content=DAGSrw0GT7o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)