

LAPORAN PERENCANAAN USAHA
Web-Venture

PROPOSAL

Diajukan untuk memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester Mata Kuliah Kewirausahaan
Berbasis Teknologi

yang diampu oleh Bapak Robby Anggriawan, S.E, M.E.

Oleh:

Alvaro Hegel Ivanka / 2141720237
Bahtiar Riva'I / 2141720068
Jenio Dwi Setyo Favian G / 2141720212
M Halim Perdana / 2141720236
Patria Anggara Susilo Putra / 2141720058
Rizaldy Ali M / 2141720115



PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI
MALANG
2022

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Data Usaha	1
BAB II	2
TINJAUAN UMUM	2
2.1 Deskripsi Produk	2
2.2 Analisis SWOT	2
2.2.1 Strenght	2
2.2.2 Weakness	2
2.2.3 Opportunity	2
2.2.4 Threath	2
2.3 Inovasi Produk	2
2.4 Bisnis Model.....	2
BAB III	3
MANAJEMEN KEGIATAN OPERASIONAL USAHA	3
3.1 Aspek Produksi	3
3.2 Aspek Pemasaran.....	4
3.2.1 Segmentasi Pasar	4
3.2.2 Strategi Pemasaran.....	4
3.3 Aspek Keuangan.....	5
3.3.1 Analisis Modal	5
3.3.2 Analisis Pendapatan	5
3.4 Aspek Manajerial	5
3.5 Aspek Sumber Daya Manusia	6
3.6 Tata Kelola Organisasi	6
BAB IV	8
PENUTUP	8
4.1 Kesimpulan	8
4.2 Target Pengembangan.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini tidak dapat dipisahkan dengan kemajuan teknologi terutama komputer yang mengiringinya. Banyak hal yang dapat dilakukan komputer untuk membantu pekerjaan manusia seperti pengolahan data, pencatatan transaksi, membuat laporan yang akurat dan cepat, menampilkan informasi secara real time dan lain sebagainya. Bahkan, dengan adanya teknologi terbaru yaitu ponsel pintar membuat program aplikasi yang bersifat multiplatform dapat menjadikan pekerjaan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Salah satu fitur dunia komputer yang sering digunakan adalah internet. Internet merupakan sebuah jaringan besar berbasis dunia yang menghubungkan banyak komputer sehingga manusia dapat berinteraksi dengan orang lain dari negara manapun. Semakin tingginya pengguna internet, semakin banyak pula orang yang berinteraksi didalamnya sehingga menjadikan internet sebagai pilihan untuk mencari informasi dan berkomunikasi.

Pembuatan sistem informasi akan menjadi sangat bermanfaat agar mempermudah pekerjaan dalam penanganan data yang real time, cepat dan akurat. Terkait dengan penggunaan internet yang semakin meningkat, pembuatan website akan menjadikan profil perusahaan diakses dengan mudah oleh seluruh orang di dunia, juga dengan mudahnya melakukan transaksi seperti pelaporan data periode tertentu ataupun pengelolaan data lainnya. Maka saya berinisiatif untuk membuka suatu usaha dalam bidang software development agar dapat membantu pekerjaan manusia.

Ide pengembangan bisnis “**WebVenture**” ini berdiri atas keinginan saya yang memiliki hobi dan kegemaran serta pemahaman dalam bidang pengembangan perangkat lunak yang saya pelajari saat kuliah, bersamaan dengan perkembangan perangkat lunak yang semakin pesat sehingga dibutuhkan pengembangan serta adanya berbagai macam perangkat lunaknya yang baru dengan kualitas yang dapat menunjang kebutuhan konsumen yang tentunya saya jual secara resmi guna memberikan kenyamanan bagi konsumen.

1.2 Data Usaha

Nama Usaha	WebVenture
Bidang Usaha	Industri Kreatif
Jenis Jasa	Jasa Pembuatan Sistem Informasi / Aplikasi Dekstop
No Telepon	082264496644
Alamat Email	bahtiarrafa'i@gmail.com

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Deskripsi Produk

“Web-Venture” menawarkan jasa mengerjakan berbagai kebutuhan di lingkup pemrograman, meliputi jasa menyelesaikan tugas atau project aplikasi berbasis web (sistem informasi) dan aplikasi berbasis dekstop dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, JAVA, VISUAL BASIC dan di integrasikan dengan database.

2.2 Analisis SWOT

2.2.1 Strenght

“WebVenture” dapat menyelesaikan project dengan berbagai macam bahasa pemrograman.

2.2.2 Weakness

Tidak adanya penjelasan secara privat kepada pelanggan karena jasa joki ini hanya menyelesaikan secara instan dan pelanggan hanya menerima tugasnya yang sudah selesai.

2.2.3 Opportunity

Peluang yang terlihat jelas yaitu dengan banyaknya tugas pemrograman atau project yang diterima sehingga merupakan peluang besar bagi “Web-Venture”.

2.2.4 Threath

Ancaman bagi Web-Venture ialah ketika adanya orang lain yang membuka usaha yang sama tapi orang tersebut lebih banyak pengalaman dan lebih expert sehingga kemungkinan pelanggan bisa berpindah tempat joki.

2.3 Inovasi Produk

Saat ini banyak sistem informasi yang mengesampingkan kenyamanan pengguna, jika tampilan dirasa membosankan dan cenderung membingungkan pengguna, maka sistem informasi yang dibuat tidak lagi efektif digunakan. “WebVenture” akan menerapkan sistem dengan mengedepankan kenyamanan pengguna dengan tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan.

2.4 Bisnis Model

Bisnis model yang digunakan dalam bisnis jasa “Web-Venture” ini adalah bisnis model manufaktur dan e-commerce. Bisnis model ini dinilai cocok dengan usaha “Web-Venture karena dalam usaha ini “Web-Venture” menciptakan produk dari ide yang diberikan oleh pelanggan atau ide dari “Web-Venture” sendiri dan menjualnya secara langsung ke klien. Sedangkan pemasarannya menggunakan platform berbasis internet dengan untuk menarik minat para pelanggan terhadap produk atau jasa yang “Web-Venture” tawarkan.

BAB III

MANAJEMEN KEGIATAN OPERASIONAL USAHA

3.1 Aspek Produksi

Proses produksi akan dilakukan setelah klien memesan jasa layanan kami. Untuk cara pemesanan jasa bisa dilakukan dengan bertemu secara langsung, mengisi form atau bisa menghubungi kontak yang tersedia (whatsapp atau instagram). Alat dan bahan yang dibutuhkan tergantung dengan permintaan dari klien (sistem informasi atau aplikasi desktop). Alat dan Bahannya antara lain Laptop/PC, Text Editor, Database, Server, Framework PHP, Domain Hosting, Java / Visual Basic).

Alur Kegiatan Kerja / Produksi:

1. Persiapan

- Klien memberikan penjelasan secara menyeluruh tentang alur proses sistem informasi atau aplikasi yang akan dibuat.
- Klien memberikan seluruh data (berupa konten, video, gambar dan lainnya) jika diperlukan.
- Klien menyerahkan uang muka sebesar 20% dari harga sistem informasi atau aplikasi.

2. Perancangan

- Pihak “Web-Venture” akan menyerahkan desain sistem informasi atau aplikasi kepada klien.
- Klien bisa memberikan revisi jika dirasa desainnya kurang cocok.
- Bila desain sudah disetujui, akan segera dijadikan template dan akan dilanjutkan ke proses pengkodean program.

3. Pengkodean

- Pihak “Web-Venture” akan melakukan pengkodean dengan melihat desain yang sudah disetujui oleh klien.

4. Uji Coba Sistem dan Perbaikan

- Pihak “Web-Venture” akan menghubungi klien untuk menguji coba sistem informasi atau aplikasi yang sudah dibuat.
- Pihak “Web-Venture” akan melakukan perbaikan jika ditemukan bug/eror saat menguji coba sistem informasi atau aplikasi.

5. Penyelesaian

- Pihak “Web-Venture” akan memberikan demo dan cara penggunaan sistem informasi atau aplikasi yang sudah dibuat.
- Klien membayar seluruh sisa pembayaran yang tertunda.

3.2 Aspek Pemasaran

3.2.1 Segmentasi Pasar

No.	Segmentasi Pasar	Target Pasar
1.	Segmentasi Demografis	<ul style="list-style-type: none">- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan- Usia: 17 – 55 Tahun (Pelajar – Orang Dewasa)- Ekonomi: Menengah keatas
2.	Segmentasi Geografis	Tempat usaha berada di Kota Malang
3.	Segmentasi Perilaku	<ul style="list-style-type: none">- Ditujukan kepada ekonomi kelas menengah keatas karena klien atau konsumen ketika memesan jasa layanan “Web-Venture” bertujuan untuk mempermudah pekerjaan.

3.2.2 Strategi Pemasaran

Produk/Jasa	“Web-Venture” menawarkan jasa mengerjakan berbagai kebutuhan di lingkup pemrograman, meliputi jasa menyelesaikan tugas atau project
	aplikasi berbasis web (sistem informasi) dan aplikasi berbasis dekstop dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, JAVA, VISUAL BASIC dan di integrasikan dengan database.
Harga	Harga terjangkau karena masih dalam tahap belajar

Tempat	Kota Malang terkenal strategis dalam pemasaran bisnis karena terdapat banyak mahasiswa. Saat ini saya sedang berkuliah di Kota Malang, hal ini bisa menjadi kesempatan bagi saya untuk menawarkan jasa pembuatan sistem informasi atau aplikasi desktop kepada mahasiswa jurusan IT jika ada yang mengalami kesulitan dalam pengerjaan project atau tugas akhir.
Promosi	Menggunakan media sosial seperti Instagram, Facebook, Whatsapp, dan lain sebagainya. Serta promosi melalui teman dengan melihatkan hasil jasa yang sudah pernah dibuat ke konsumen / klien.

3.3 Aspek Keuangan

3.3.1 Analisis Modal

No	Bahan	Harga
1.	Laptop HP Notebook 14-am125t	Rp. 7.700.000
2.	Listrik	Rp. 50.000
3.	Internet	Rp. 50.000
4.	Domain (.com) dan Hosting 1 Tahun	Rp. 200.000
Total		Rp. 8.000.000

3.3.2 Analisis Pendapatan

Pembuatan Sistem Informasi per bulan	: 2 kali
Harga Jual / Sistem Informasi	: Rp. 600.000
Pendapatan 1 Bulan	: 2 x Rp. 600.000
	: Rp. 1.200.000

3.4 Aspek Manajerial

1. Mengerjakan pekerjaan sesuai dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan.
2. Membuat strategi pemasaran yang baik supaya pelanggan berminat menggunakan jasa “Web-Venture”.

3. Mempromosikan jasa “Web-Venture” dengan jaringan yang luas.

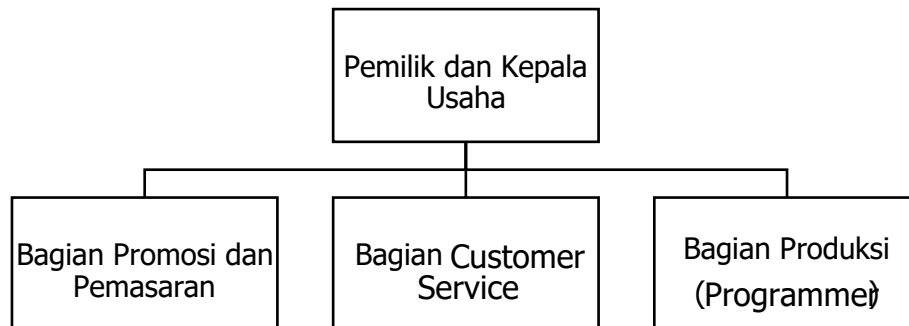
3.5 Aspek Sumber Daya Manusia

Bisnis jasa ini membutuhkan SDM yang terampil dan bertanggung jawab, memiliki kepribadian yang menyenangkan dan ramah. Selain itu SDM bagian produksi harus memiliki keterampilan dan basic pemrograman, serta ketekunan dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan, maka rencana pengembangan SDM yang diterapkan yaitu:

1. Menambah jumlah pekerja apabila konsumen / klien sudah mulai banyak.
2. Mengajak teman atau tenaga kerja yang berminat dan bisa membantu dalam bidang produksi (harus memiliki basic belajar pemrograman), bidang promosi dan pemasaran, ataupun bidang customer service.
3. Menciptakan suasana kerja yang nyaman.
4. Menambah skill dengan cara belajar bersama, untuk dapat memahami dan mengerjakan project yang diinginkan oleh klien
5. Membuat SOP (Standar Operasional Prosedur) yang digunakan sebagai acuan dalam berkerja secara bersama-sama (join bisnis).

3.6 Tata Kelola Organisasi

Struktur organisasi yang diterapkan dalam bisnis Jasa “Web-Venture” ini berupa struktur organisasi sederhana. Terdiri dari pemilik / kepala usaha, bagian produksi / programmer, bagian promosi, bagian customer service. Dibuatnya struktur organisasi ini diharapkan dapat melancarkan kegiatan usaha.



Dari struktur organisasi diatas dapat dijelaskan masing-masing tugas yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Pemilik dan kepala usaha bertugas untuk mengawasi dan bertanggung jawab dalam proses berjalannya sebuah usaha.
2. Bagian promosi dan pemasaran bertugas untuk melakukan promosi baik melalui media sosial seperti instgram, facebook, whatsapp atau turun langsung ke lapangan untuk menawarkan jasa “Web-Venture”.
3. Bagian customer service bertugas untuk menanyakan kepada konsumen / klien mengenai fitur apa saja yang ingin terdapat didalam sistem informasi atau aplikasi desktop, serta meminta data kepada konsumen / klien berupa

konten, gambar, video, dan lain lain yang berkaitan dengan project yang dipesan.

4. Bagian produksi (programmer) bertugas untuk melakukan pengkodean pembuatan sistem informasi atau aplikasi desktop dengan spesifikasi tertentu dan kebutuhan tertentu dengan data dari customer service sesuai dengan permintaan dari konsumen/klien.

BAB IV

PENUTUP

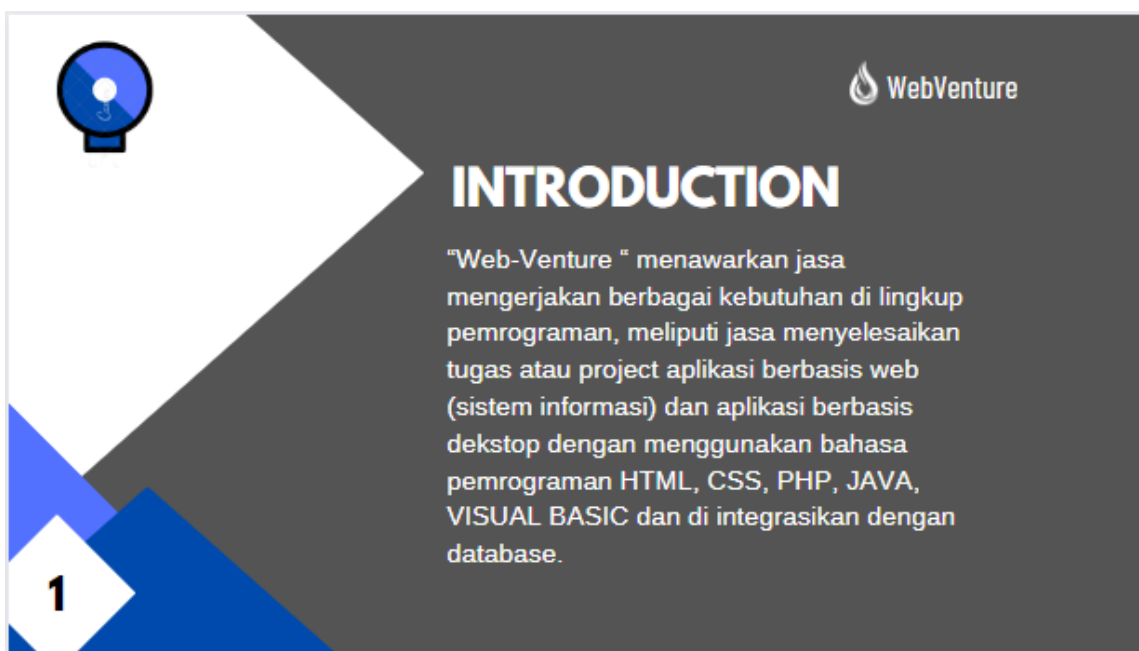
4.1 Kesimpulan

“Web-Venture” merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa pembuatan sistem informasi atau aplikasi desktop. Untuk sistem informasinya sendiri dibuat dengan bantuan framework php (Laravel / CodeIgniter) serta Bootstrap yang berfungsi untuk membuat tampilan. Sedangkan untuk pembuatan aplikasi desktop dibuat dengan bantuan bahasa pemrograman Java / Visual Basic. Harga jasa pembuatan sistem informasi atau aplikasi desktop di “Web-Venture” tergantung dengan kesulitan atau fitur apa saja yang diminta oleh klien. Tujuan akhir dari bisnis ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi atau aplikasi desktop yang mempunyai tampilan yang menarik dan mudah digunakan serta fitur yang ada dapat berjalan semua tanpa ada bug / eror.

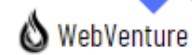
4.2 Target Pengembangan

Pengembangan usaha dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Adapun rencana yang disusun dalam pengembangan usaha ini adalah menggaet atau mengajak usaha mikro untuk mulai memasarkan produknya melalui website dengan harga yang cukup terjangkau dan untuk pengelolaan datanya menggunakan sistem informasi agar data yang berhubungan dengan usaha akan tersimpan rapi didalam database dan bisa dilakukan perubahan data setiap saat.

LAMPIRAN POWER POINT USAHA



LATAR BELAKANG



Sehubungan dengan perkembangan teknologi saat ini, apalagi jaringan internet yang semakin luas, sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan. Dengan kondisi sekarang sebagai pelajar di bidang teknologi informasi, kami ingin mengembangkan kemampuan lebih lanjut yaitu dengan membuat jasa layanan yang bergerak di bidang teknologi seperti pembuatan aplikasi web atau desktop. Dengan begitu hasil atau aplikasi yang sudah dibuat bisa dijadikan portfolio jika sewaktu waktu dibutuhkan.

3



WebVenture merupakan jasa yang siap melayani permintaan pembuatan aplikasi berbasis web, sistem informasi perusahaan, dan aplikasi desktop. Software atau program aplikasi saat ini merupakan sesuatu yang sangat penting dalam rangka menunjang kelancaran kerja baik sebagai perseorangan, perusahaan maupun organisasi.

Namun, layanan yang kami tawarkan melampaui sekadar pembuatan aplikasi. Kami juga ingin memberikan bantuan kepada teman-teman mahasiswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas atau proyek yang berkaitan dengan pemrograman.

4

SEGMENTASI PASAR

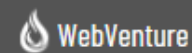


Gender	:	Semua Gender
Target Pasar	:	Pelajar - Orang Dewasa
Usia	:	17 - 55 Tahun
Tempat	:	Malang dan sekitarnya
Agama	:	Semua Kepercayaan

5



OUR SERVICES



Dekstop app

Kami menyediakan layanan pengembangan aplikasi desktop untuk kebutuhan Anda. aplikasi dibuat dengan menggunakan teknologi terkini sehingga lebih cepat dan modern



6



Website app

Kami menyediakan layanan pengembangan aplikasi website untuk kebutuhan Anda. sebuah website yang dibuat dengan menggunakan teknologi terkini sehingga lebih cepat dan modern



JASA PEMBUATAN WEBSITE

- Identifikasi
- Analisis
- Perencanaan
- Implementasi
- Integrasi
- Redesign
- Perawatan
- Evaluasi

ASPEK - ASPEK



7

Aspek Keuangan

- Dalam membuat suatu aplikasi berbasis web atau desktop tidak membutuhkan modal yang banyak akan tetapi membutuhkan waktu dalam pengerjaannya
- Dengan melihat kebutuhan apa saja yang akan di fungsikan didalam aplikasi dan kesulitan apa saja yang dihadapi dengan begitu untuk biaya yang di kenakan kepada pelanggan sudah bisa ditentukan

Aspek Manajerial

- Mengerjakan pekerjaan sesuai dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan.
- Membuat strategi pemasaran yang baik supaya pelanggan berminat menggunakan jasa WebVenture
- Mempromosikan jasa WebVenture dengan jaringan yang luas

ASPEK - ASPEK



8

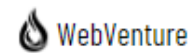
Aspek Pemasaran

- Menggunakan media sosial untuk media promosi seperti Instagram, Facebook, dan lain sebagainya, serta promosi melalui teman
- Melakukan pemasaran produk secara langsung dengan melihtkan hasil yang sudah di buat ke konsumen
- Membuat promosi yang menarik
- Menyediakan layanan pembayaran non tunai

Aspek SDM

- Mengajak teman atau tenaga kerja yang berminat dan bisa membantu dalam hal pengerjaan project ataupun dalam hal promosi
- Membuat SOP yang digunakan sebagai acuan dalam bekerja secara bersama sama
- Menambah skill dengan cara belajar bersama, untuk dapat memahami mengerjakan project yang di inginkan oleh pelanggan

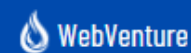
KELEBIHAN JASA KAMI



- 1** Dapat mengerjakan project dengan waktu yang sudah ditentukan.
- 2** Dapat memberikan maintenance atau perawatan jika terjadi permasalahan terhadap aplikasi yang sudah dibuat.
- 3** Harga terjangkau.
- 4** Pelanggan tidak harus ketemu langsung karena bisa dikerjakan secara remotely (berkeja jarak jauh).

9

ANALISIS SWOT



10

- **Strength:** WebVenture menawarkan jasa mengerjakan berbagai kebutuhan di lingkup pemrograman, meliputi jasa menyelesaikan tugas atau project aplikasi berbasis web dan aplikasi berbasis dekstop dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, JAVA, VISUAL BASIC.
- **Weakness:** Kurangnya pemahaman jika disuruh mengerjakan suatu hal baru dan masih perlu waktu dalam mempelajari materinya.
- **Opportunity:** Peluang yang terlihat jelas yaitu dengan banyaknya tugas pemrograman atau project yang diterima sehingga merupakan peluang besar bagi WebVenture.
- **Threat:** Ancaman bagi WebVenture ialah ketika adanya orang lain yang membuka usaha yang sama tapi orang tersebut lebih banyak pengalaman dan lebih expert sehingga kemungkinan pelanggan bisa berpindah tempat joki.

CONTACT US



+62 822-6449-6644



Jl. Soekarno Hatta No.9, Kota Malang



www.webventure.com



bahtiarifa1@gmail.com

