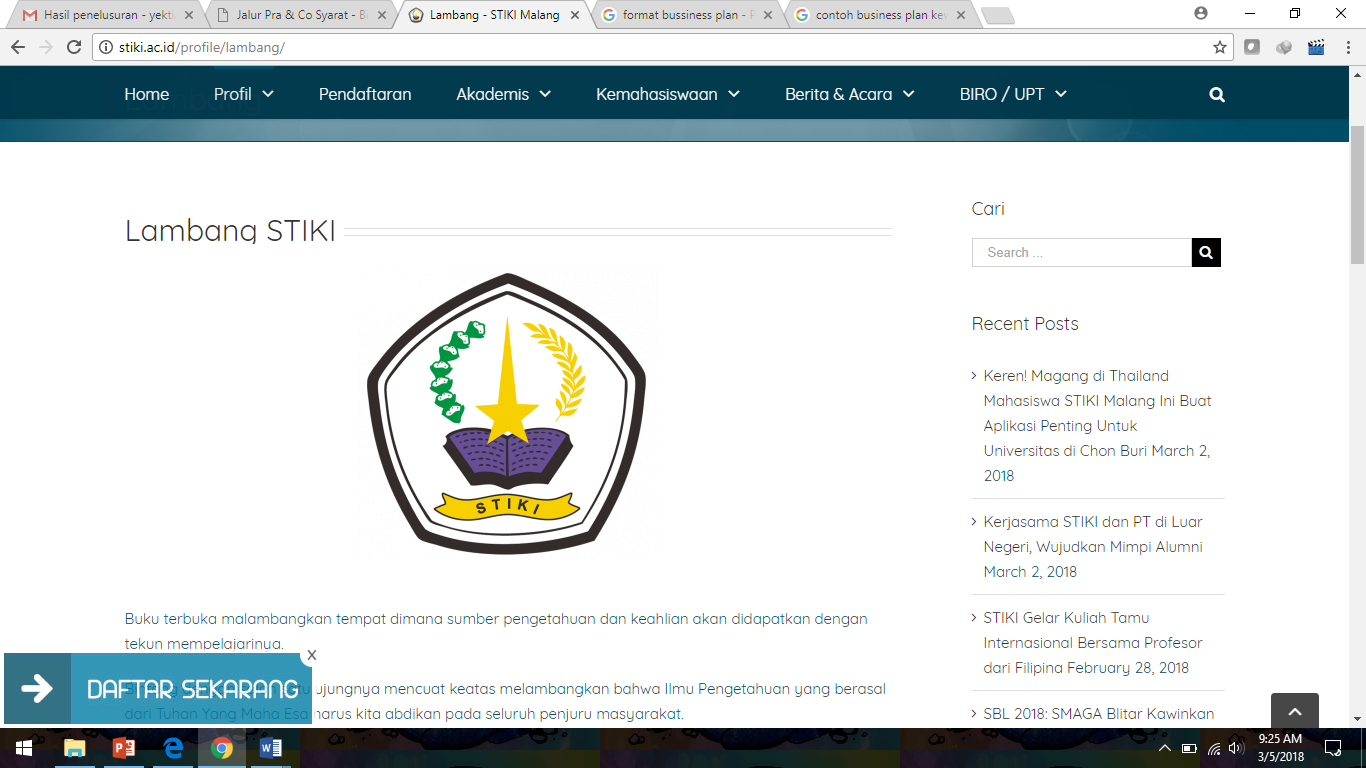
**BUSSINESS PLAN PROPOSAL**

**“E-SAMPAH”**

**Disusun Untuk Memenuhi Tugas Akhir**

**Mata Kuliah Kewirausahaan I**

**Semester Genap 2018/2019**



**Disusun Oleh :**

1. **Panji Imam Baskoro NRP 171111023**
2. **Risky Dewantara NRP 171111086**
3. **Qori’ Hidayatulloh NRP 171111069**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA**

**2019**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan hanya dengan qudrat dan iradat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan makalah tentang “***Bussiness Plan Proposal”***.

Adapun makalah ini disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Kewirausahaan I. Semoga dengan penyusunan makalah ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman diri. Demi kesempurnaannya, tim penulis selalu mengharapkan adanya saran dan masukan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Yekti Asmoro Kanthi, S.Si., M.AB. selaku dosen Kewirausahaan yang telah memberikan bimbingan dan materi makalah.
2. Orang tua yang telah memberikan dorongan serta doa dan bantuan moril.
3. Serta pihak yang telah bekerja sama membantu proses pembuatan makalah.

Harapan penulis semoga makalah ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi semua pihak yang membacanya.

Malang, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tim Penulis

**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR 2

DAFTAR ISI 3

BAB I PENDAHULUAN

1.1.            Latar Belakang 5

1.2.            Visi dan Misi 5

1.3.            Tujuan dan Manfaat 6

1.4.            Data Perusahaan 6

1.5.            Data Pemilik 6

1.6.            Prototype Produk 7

BAB II ASPEK PASAR DAN PEMASARAN

2.1.      Aspek Pasar 8

2.1.1.        Gambaran Umum Pasar dan Sasaran 8

2.1.2.         Jenis Produk yang Dipasarkan 8

2.1.3.         Pesaing 8

2.2.     Analisis 4P 10

2.3.     Analisa SWOT 12

2.4.     Bussiness Model Canvas (BMC) 12

BAB III ASPEK PRODUKSI

3.1.     Deskripsi Produk 13

3.2.     Proses Produksi 13

3.3.     Proses Bisnis 13

BAB IV ASPEK KEUANGAN

4.1.     Kebutuhan Modal Awal Untuk Memulai Usaha 16

4.2.     Proyeksi Rugi/Laba 21

4.3.     Proyeksi BEP 21

BAB V ASPEK ORGANISASI DAN MANAJEMEN

5.1.     Struktur Organisasi 22

5.2.     Tugas dan Wewenang 22

BAB VI PENUTUP

6.1.    Kesimpulan 23

6.2.    Saran 23

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Satu hal yang pasti ketika dunia terus berputar dan hal - hal baru terus bermunculan adalah "inovasi". Inovasi pada era digital telah merambah berbagai sendi - sendi kehidupan, mulai dari industri massal hingga inovasi pada pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Perubahan seperti ini dapat mengarahkan kita ke arah yang lebih baik atau bahkan bisa lebih buruk.

Salah satu yang ditimbulkan dari inovasi industri yang "menggila" adalah limbah. Limbah dapat bersumber dari Industri besar maupun rumah tangga, dikutip dari data yang dikumpulkan oleh KLH pada tahun 2017 menyatakan bahwa 48% dari sampah yang ada di seluruh Indonesia merupakan sampah sisa rumah tangga. Permasalahan sampah ini bermuara pada permasalahan sosial dan kesehatan yang lebih kompleks dan merepotkan, dan muncul menjadi masalah baru di era digital ini. Masalah baru ini seperti sulitnya mengelola volume sampah yang ada, sulitnya mengelola Sumber daya manusia yang terkait dan ketersediaan layanan pengambilan sampah yang menjadi lebih rumit serta memakan lebih banyak waktu & biaya.

Lalu bagaiman kita menyelesaikan ini semua?, Inovasi adalah jawaban pasti dari permasalahan ini. Inovasi dapat diterapkan pada bagaimana cara kita mengelola permasalahan sampah ini agar lebih mudah, cepat dan efisien sehingga lebih sedikit biaya yang dikeluarkan untuk mengatasi permasalahan ini. Pembangunan sebuah aplikasi terintegrasi yang bisa menyelesikan semua permasalahan yang berkaitan dengan sampah menjadi sebuah inovasi yang dapat mempermudah pekerjaan kita dan meringankan beban dari permasalahan tadi.

* 1. **Visi dan Misi**

**Visi**

Mewujudkan pengelolaan limbah sampah yang terintegrasi denga sistem yang lebih efisien dan cepat sehingga mudah digunakan oleh berbagai pihak Swasta maupun non swasta

**Misi**

1. Membangun aplikasi e-sampah guna mempermudah & membuat pengelolaan sumber daya lebih efisien
2. Menyediakan solusi pengelolaan sampah secara digital yang terintegrasi melalui e-sampah

**1.3.**            **Tujuan dan Manfaat Penyusunan Proposal**

Adapun tujuan dan manfaat untuk menyusun proposal bisnis ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Kewirausahaan.
2. Menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan inofatif tentang berwirausaha.
3. Melatih mahasiswa agar dapat berwirausaha dengan baik.
4. Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan tentang berwirausaha.
5. Agar dapat belajar sendiri dan mangisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat.
6. Untuk selalu berpikir aktif, kreatif dan inovatif serta mengasah kemampuan mahasiswa dalam berbisnis sehingga memunculkan banyak ide-ide baru yang dapat menjadi peluang usaha yang menguntungkan.
7. Untuk membantu berfikir kritis dan objektif atas bidang usaha yang dijalankan.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Perusahaan | Qorpaky .tech |
| 2 | Bidang Usaha | 1. Jasa pembuatan web / aplikasi 2. Jasa SEO 3. Penyedia layanan SAAS (software as a service) pengelola sampah digital E-sampah |
| 3 | Jenis Produk | 1. Desain web 2. Website siap pakai 3. Layana SEO 4. Aplikasi E-sampah |
| 4 | Alamat Perusahaan | Perumahan Griya Permata Alam Blok RB 17, Desa Rejeni, Kecamatan Bantur, Kota Malang |
| 5 | Nomor Telepon | 082334059230 |
| 6 | Alamat Email | Panjidia995@gmail.com |

**1.4.**            **Data Perusahaan**

**1.5.**            **Data Pemilik**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama | Panji Iman baskoro |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki – Laki |
| 3 | Tempat, Tanggal Lahir | Sidoarjo, 10 Maret 1999 |
| 4 | Alamat | Griya Permata Alam blok RB 17, Desa Ngijo, Kecamatan Karangploso, Malang |
| 5 | Telepon/HP | 08953269230 |
| 6 | E-mail | [Panjidia995@gmail.com](mailto:Panjidia995@gmail.com) |
| 7 | Peran Dalam Perusahaan | Pemilik perusahaan & Manajer pengembanga produk |

**1.6.**            **Prototype Produk**

**Gambar 1.1**

**BAB II**

**ASPEK PASAR DAN PEMASARAN**

Pada bab 2 berisi tentang pengertian (menurut buku referensi yang digunakan) dan penjelasan tentang produk.

* 1. **Aspek Pasar**

* + 1. **Gambaran umum pasar dan sasaran**

Produk yang kami buat ini bertujuan untuk memudahkan para konsumen dalam masalah sampah , karena pada zaman sekarang semuanya sudah menggunakan teknologi. Untuk sasarannya sendiri ke semua kalangan baik itu usia muda , tua dll.

* + 1. **Jenis Produk yang Dipasarkan**

Produk yang dipasarkan ialah dalam bentuk mobile atau aplikasi yang bisa di pasang di smartphone dan bisa juga dicek di website yang telah disediakan.

* + 1. **Pesaing (Kompetitor)**

**2.2 Analisa 4P**

**2.2.1 Produk**

**2.2.2 Place**

Lokasi yang di tempati terletak pada pusat kota malang

**2.2.3 Price**

Untuk setiap aplikasi yang di tawarkan memiliki harga sekitar Rp 80.000 – 400.000 ,- . Harga tersebut sesuai dengan aplikasi yang ditawarkan.

**2.2.4 Promotion**

Untuk promosi tersendiri kita melalui media sosial seperti instagram,facebook,blog dll.

**2.3 Analisa SWOT**

**2.3.1 Kekuatan**

**2.3.2 Kelemahan**

**2.3.3 Peluang**

**2.3.4 Ancaman**

**2.4 Bussiness Model Canvas**

1. **Customer Segment**
2. **Value Proposition**
3. **Customer Relationship**
4. **Channels**
5. **Revenue Stream**
6. **Key Activity**
7. **Key Resources**
8. **Key Partners**
9. **Cost Structure**

**BAB III**

**ASPEK PRODUKSI**

* 1. **Deskripsi Produk**

Gambaran produk, nilai/manfaat produk,

* 1. **Proses Produksi**

Proses produksi berisi tentang :

1. Bahan dan alat yang digunakan
2. Proses pembuatan
   1. **Proses Bisnis**

Proses bisnis berisi tentang alur / prosedur yang terjadi dalam suatu bisnis. Setelah dijelaskan dan dideskripsikan maka harus digambarkan dalam bentuk flowchart.

**BAB IV**

**ASPEK KEUANGAN**

**4.1 Kebutuhan Modal Awal Untuk Memulai Usaha**

Kebutuhan modal awal untuk memulai usaha adalah sebesar Rp. Dana tersebut akan dialokasikan untuk kebutuhan pengeluaran awal produksi. Berikut ini rincian kebutuhan awal yang dibutuhkan untuk menjalankan usaha pada awal produksi.

1. Investasi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Komponen** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga per Unit (Rp)** | **Total Biaya (Rp)** | **Umur Ekonomis (tahun)** | **Penyusutan/Tahun (Rp)** |
| 1 | Gerobak / Etalase | 1 | Unit | 1.500.000 | 1.500.000 | 3 | 500.000 |
| 2 | Kompor Gas | 1 | Unit | 150.000 | 150.000 | 3 | 50.000 |
| 3 | Tabung Gas 3kg | 1 | Unit | 120.000 | 120.000 | 3 | 40.000 |
| 4 | Blender | 1 | Unit | 200.000 | 200.000 | 2 | 100.000 |
| 5 | Dandang / Panci kukus | 1 | Unit | 180.000 | 180.000 | 3 | 60.000 |
| 6 | Baskom | 2 | Unit | 12.000 | 24.000 | 3 | 8.000 |
| 7 | Panci | 1 | Unit | 60.000 | 60.000 | 3 | 20.000 |
| 8 | Pisau | 2 | Unit | 50.000 | 100.000 | 2 | 50.000 |
| 9 | Sendok | 1 | Unit | 25.000 | 25.000 | 2 | 12.500 |
| 10 | Talenan | 2 | Unit | 5.000 | 10.000 | 1 | 10.000 |
| **Total Biaya** | | | | | 2.369.000 |  | 850.500 |

1. Bahan baku untuk produksi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Bahan  Bahan Utama | Jumlah | Total Harga per Produksi | Total Harga per Tahunan |
| 1 | Ikan Tenggiri | 5 kg | 200.000 | 66.000.000 |
| 2 | Garam | 50 gr | 500 | 165.000 |
| 3 | Tepung Kanji | 2 kg | 10.000 | 3.300.000 |
| 4 | Tepung Terigu | 5 kg | 35.000 | 11.550.000 |
| 5 | Ebi | 200 gr | 15.000 | 4.950.000 |
| 6 | Bawang Putih | 30 siung | 8.000 | 2.640.000 |
| 7 | Labu Siam | 200 gr | 3.000 | 990.000 |
| 8 | Tahu Putih | 100 pcs | 30.000 | 9.900.000 |
| 9 | Tahu Kulit | 100 pcs | 35.000 | 11.550.000 |
| 10 | Ubi Ungu | 300 gr | 4.000 | 1.320.000 |
| 11 | Wortel | 300 gr | 2.000 | 660.000 |
| 12 | Bayam | 200 gr | 2.000 | 660.000 |
| 13 | Buah Naga Merah | 200 gr | 5.000 | 1.650.000 |
| 14 | Daun Bawang | 10 pcs | 5.000 | 1.650.000 |
|  | Saus Kacang : |  |  |  |
| 1 | Bawang Putih | 20 siung | 6.000 | 1.980.000 |
| 2 | Cabai Merah | 250 gr | 5.000 | 1.650.000 |
| 3 | Kacang Tanah Goreng | 2 kg | 35.000 | 11.550.000 |
| 4 | Bawang Merah | 20 siung | 6.000 | 1.980.000 |
|  | Bahan Pelengkap : |  |  |  |
| 1 | Jeruk Limau | 35 pcs | 27.000 | 8.910.000 |
| 2 | Kecap Manis | 1500 ml | 25.000 | 8.250.000 |
| 3 | Saus Sambal | 750 gr | 19.000 | 6.270.000 |
| 4 | Kotak Kardus | 100 pcs | 37.500 | 12.375.000 |
| 5 | Plastik Bumbu | 100 pcs | 4.000 | 1.320.000 |
| 6 | Sendok Plastik | 100 pcs | 30.000 | 9.900.000 |
| Jumlah | | | 549.000 | 181.170.000 |

Note : asumsi 1 tahun = 330 hari kerja

1. Biaya Operasional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Komponen | Biaya per bulan | Biaya per tahun |
| 1 | Listrik & Air | 50.000 | 600.000 |
| 2 | Gas | 20.000 | 240.000 |
| 3 | Komunikasi & Informasi Promosi | 50.000 | 600.000 |
| 4 | Tenaga Kerja 1 orang | 1.000.000 | 12.000.000 |
| 5 | Pemeliharaan Alat | 40.000 | 480.000 |
| 6 | Sewa | 1.500.000 | 18.000.000 |
| Jumlah | | 2.660.000 | 31.920.000 |

Kebutuhan modal awal untuk memulai usaha Rainbow Siomay adalah sebesar Biaya Peralatan + Biaya Bahan Baku + Biaya Operasional

= Rp. 2.369.000 + Rp. 549.000 + Rp. 2.660.000

= Rp. 5.578.000

**Total Biaya**

Biaya Investasi Rp. 2.369.000 / tahun

Biaya Produksi Rp. 181.170.000 / tahun

Biaya Operasional Rp. 31.920.000 / tahun

Biaya Penyusutan Rp. 850.500 / tahun

**Harga Pokok Produksi (HPP)**

* Biaya Tetap = Biaya Penyusutan + Biaya Operasional (Biaya produksi + biaya op)

= Rp. 850.500 / tahun + Rp. 213.090.000 / tahun

= Rp. 213.940.500 / tahun

* HPP = Biaya Tetap + Biaya Produksi / Jumlah Produksi

= Rp. 213.940.500 + Rp. 181.170.000 / (100 x 330)

= Rp. 213.940.500 + Rp. 181.170.000 / (33.000)

= Rp. 395.110.500 / 33.000

= Rp. 11.973,05 atau Rp. 12.000

**Harga Jual Per Unit**

Rp 12.000 x 25% = Rp. 3.000

Jadi Rp. 12.000 + Rp. 3.000 = Rp. 15.000

Atau Harga Jual Rp. 15.000

**Analisis R/C**

* Total Biaya Produksi = Biaya Produksi + Biaya Operasional

= Rp. 181.170.000 / tahun + Rp. 31.920.000 / tahun

= Rp. 213.090.000 / tahun

* Total Pendapatan = HPP x Jumlah Produksi

= Rp. 12.000 x 33.000 / tahun

= Rp. 396.000.000 / tahun

= Rp. 33.000.000 / bulan

* Keuntungan = Total Pendapatan – Total Biaya Produksi

= Rp. 396.000.000 / tahun - Rp. 213.090.000 / tahun

= Rp. 182.910.000 / tahun

= Rp. 15.242.500 / bulan

**4.2.     Proyeksi Rugi/Laba**

Proyeksi rugi-laba dalam satu tahun produksi usaha.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PENDAPATAN | | TOTAL |
| 1 | Penjualan (Rp. 15.000,00 x 100 packs x 330 hari) | Rp. 495.000.000,00 |
| Total Pendapatan | | Rp. 495.000.000,00 |
| BIAYA PRODUKSI | | TOTAL |
| 1 | Biaya Variabel (variable cost) | |
| Biaya Bahan Baku & Bahan Pendukung | | Rp. 181.170.000,00 |
|  | Biaya Tetap (fixed cost) | |
| Total Biaya Tetap | | Rp.31.920.000,00 |
| Total Biaya Produksi | | Rp. 213.090.000,00 |
| Laba (Pendapatan - Biaya Produksi) | | Rp. 281.910.000,00 |

**4.3.     Proyeksi BEP**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PENJUALAN | | TOTAL |
| 1 | Penjualan (Rp. 15.000,00 x 100 packs x 330 hari) | Rp. 495.000.000,00 |
| Total Penjualan | | Rp. 495.000.000,00 |
| BIAYA VARIABEL | | TOTAL |
| 1 | Biaya Bahan Baku dan Pendukung | Rp. 181.170.000,00 |
| Total Biaya Variabel | | Rp. 181.170.000,00 |
| BIAYA TETAP | | TOTAL |
| Total Biaya Tetap | | Rp.31.920.000,00 |
| BEP (Unit) = FC / Harga Jual (per unit) – VC (per unit) | | 3.357 unit |
| BEP (rupiah) = [FC / Harga jual (per unit) – VC (per unit)] x harga jual (per unit) | | Rp. 50.347.000 |

**BAB V**

**ASPEK ORGANISASI DAN MANAJEMEN**

**5.1 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi berisi tentang gambaran struktur organisasi pada bisnis anda

**5.2 Tugas dan wewenang**

Berisi tentang tugas dan wewenang masing-masing posisi.

**BAB VI**

**PENUTUP**

**6.1 Kesimpulan**

Kesimpulan berisi tentang deskripsi produk, nilai dan manfaat produk. Dijelaskan pula pasar sasaran yang dituju untuk produk tersebut.

**6.2 Saran**

Saran berisi tentang kelemahan pada produk anda kemudian berikan solusi untuk kelemahan tersebut

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi buku yang digunakan menggunakan format IEEE.