

# Mora.Jk

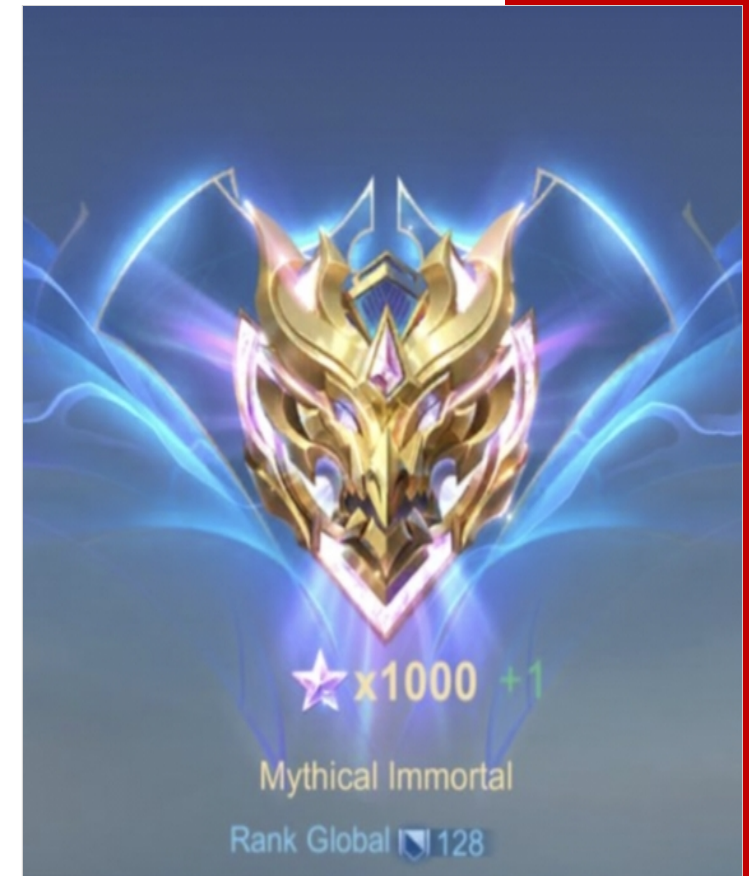
## **Analisis Kelayakan Usaha**

PT.GGMax, Lampung Utara

# Mora.Jk

Kami menyediakan layanan boosting otomatis bernama "Tidur, Bangun, Rank Naik".

**PT.GGMax, Lampung Utara**



# Anggota Kelompok Usaha



Tips: Hanya Basic Attack yang dapat memberikan Damage kepada Turret! Dan juga, Anda harus menghancurkan Turret dengan urutan - Outer, Inner, Base Turret!

Vs



**Name: Dzakyl**  
Keilmuan: mahasiswa



**Name: Raihan**  
Keilmuan: mahasiswa



**Name: Revanza**  
Keilmuan: mahasiswa



# Konteks

Mayoritas dari 3,5 miliar gamer global kesulitan naik peringkat karena waktu & tekanan.



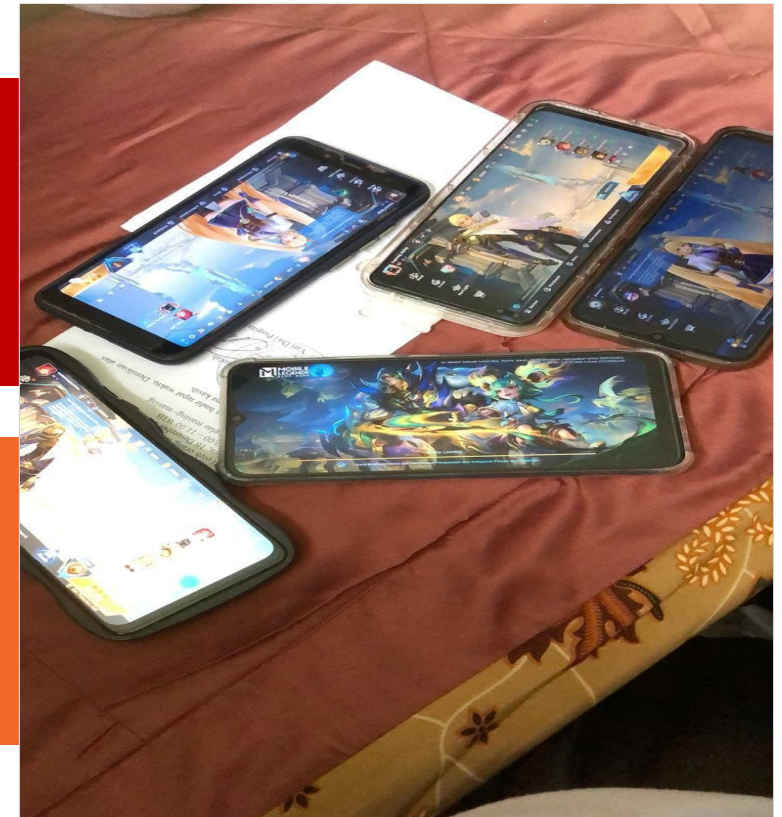
# Pernyataan Masalah

## Masalah

Kami membantu pemain game kompetitif yang kesulitan naik peringkat karena keterbatasan waktu dan agar mereka dapat mencapai target tanpa hambatan

## Dampak

pemain merasa frustrasi dan kehilangan motivasi dan komunitas game terpengaruh oleh toxic behavior



# Pernyataan Masalah/Industri

## Masalah yang ingin dipecahkan

Banyak pemain game kompetitif mengalami kesulitan dalam mencapai peringkat atau level tertentu karena keterbatasan waktu, tingkat keterampilan yang belum memadai, atau tekanan dalam lingkungan permainan yang kompetitif.

## Data Pendukung

Mayoritas dari 3,5 miliar gamer global kesulitan naik peringkat karena waktu & tekanan.

**Sumber:** Laporan Priori Data tentang Statistik Gamer Global 2025



**Area**  
Hiburan



**Industri**  
Media, Seni & Hiburan



**Bidang**  
Gaming & Hiburan  
Interaktif

# Analisis Masalah



## Stakeholders yang terpengaruh

Pemain game kompetitif yang kesulitan naik rank/level karena keterbatasan waktu atau skill



## Dampak bagi Stakeholders

Pemain kehilangan motivasi dan juga frustrasi akan persaingan di dalam game



## Penyebab Masalah

Keterbatasan waktu untuk bermain secara konsisten, Kurangnya keterampilan teknis atau strategi permainan yang memadai, Sistem matchmaking yang tidak seimbang atau tidak adil, Tekanan mental dari lingkungan kompetitif atau toxic player.



## Hubungan anggota/kelompok

Sebagai penggemar game kompetitif, saya memahami betul frustrasi yang dirasakan oleh pemain yang kesulitan mencapai level atau peringkat tertentu. Dengan startup ini, saya ingin membantu pemain untuk mencapai rank/level tinggi tanpa merasa terhambat oleh faktor-faktor eksternal yang tidak bisa mereka kontrol.

# Segmen Sasaran Konsumen

## Sasaran Utama

Gamer di umur 18-30  
dan pekerja kantoran  
25-30



## Sasaran Sekunder

Konten kreator yang  
ingin mencapai rank  
tertinggi



# Segmentasi Konsumen & Persona

## Kelompok Utama

Gamer di umur 18-30 dan  
pekerja kantoran 25-30

Persona



**Riski**

**Usia: 23**

**Lokasi: Suburban**

**Peran dalam Organisasi,**

**Jika Ada: Karyawan**

(if applicable)

## Kelompok Sekunder

Konten kreator yang ingin  
mencapai rank tertinggi

# Jobs-to-be-Done & Alternatif

---

## JTBD Fungsional



Meningkatkan peringkat atau level dalam game kompetitif, Meningkatkan statistik dan kredibilitas akun game, Mendapatkan hadiah atau insentif dalam game berbasis peringkat

## JTBD Emosional



Merasa bangga atas pencapaian dalam game, Mengurangi rasa frustrasi akibat kekalahan berulang

## JTBD Sosial

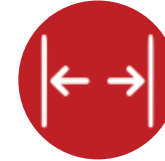


Merasa diakui dalam komunitas game atau oleh teman sebaya



## Alternatif Saat Ini

Menonton video tutorial atau streaming dari pro player, Menghabiskan waktu lebih lama untuk latihan mandiri, Bermain bersama teman yang lebih berpengalaman



## Kekurangan dari Alternatif Saat ini

Tutorial dan streaming: Tidak interaktif, sulit diterapkan langsung, dan tidak spesifik pada kebutuhan pemain, Main dengan teman yang lebih jago: Tidak selalu tersedia, dan tetap membutuhkan skill pribadi, Latihan mandiri: Memakan waktu lama, hasil lambat, dan memicu frustrasi

# Validasi Masalah (GOOTB)

## Daftar Konsumen Potensial/Wawancara Pengguna

**Nama:** Budi Santoso

**Lokasi:** Karyawan

**Nama:** Siti Aisyah

**Lokasi:** Mahasiswa

**Nama:** Rudi Pratama

**Lokasi:** Karyawan

## Validasi Masalah

**Total Konsumen Potensial /Pengguna yang diwawancarai:**

- Wawancara Luring: 2
- Wawancara Daring: 3

**%yang setuju bahwa masalah saat ini cukup penting bagi mereka untuk mencari solusi: 4**

**%yang tidak puas dengan alternatif saat ini: 0**



# Solusi Kami



## Solusi

Saya memilih ide "Paket Tidur, Bangun, Rank Naik" karena solusi ini sangat selaras dengan gaya hidup target pengguna—khususnya gamer usia 18-30 tahun dan pekerja kantoran 25-30 tahun—yang sibuk, lelah

## Teknologi Inti / Metodologi:

Platform E-commerce menggunakan my SQL

# Desain Solusi



## Solusi Kami

Saya memilih ide "Paket Tidur, Bangun, Rank Naik" karena solusi ini sangat selaras dengan gaya hidup target pengguna—khususnya gamer usia 18-30 tahun dan pekerja kantoran 25-30 tahun—yang sibuk, lelah



## Fitur utama

Pengguna dapat memilih waktu boosting (misalnya saat tidur atau bekerja), pengguna menetapkan target rank, jumlah pertandingan, atau waktu layanan, update status boost, laporan performa, dan notifikasi



## Keunikan

Penjadwalan Otomatis Khusus Waktu Luang: Sistem cerdas yang memungkinkan boosting berlangsung hanya saat pengguna tidak aktif (tidur atau bekerja), tanpa perlu intervensi manual.

### Format Solusi:

Layanan Profesional

### Teknologi atau Metodologi Utama:

Platform E-commerce menggunakan my SQL

# Manfaat Solusi



## Manfaat Fungsional

Meningkatkan peringkat/game rank secara efisien tanpa bermain sendiri, Menghemat waktu pengguna tetap produktif atau beristirahat saat akun mereka di-boost



## Manfaat Emosional

Merasa puas dan bangga karena melihat akun game mereka naik peringkat tanpa stres berlebih, Mengurangi rasa frustrasi akibat kekalahan atau stuck di level tertentu



## Manfaat Sosial

Meningkatkan reputasi online melalui statistik dan pencapaian yang menarik perhatian, Diakui sebagai pemain berperingkat tinggi di komunitas atau lingkaran pertemanan game



## Manfaat Masyarakat

layanan ini berdampak pada masyarakat dan ekonomi digital dengan menciptakan lapangan kerja baru khususnya pemain profesional. Ini membuka peluang penghasilan bagi individu dengan keterampilan gaming.

# Pesaing



## Langsung

Juragan Raps  
Siwa



## Tidak langsung

Takapedia  
PointGo

## MVP kami

Layanan joki Mobile Legends cepat, aman, dan  
terpercaya. untuk pemain yang ingin naik rank tanpa



# Pesaing



**Langsung  
Pesaing di  
Indonesia**

Juragan Raps



**Tidak  
Langsung  
Pesaing di  
Indonesia**

Takapedia



**Langsung  
Pesaing  
Secara  
Global**

Siwa



**Tidak  
Langsung  
Pesaing  
Secara  
Global**

PointGo

# Analisis Makro

## Tren yang Menguntungkan

AREA	PENJELASAN TREN
<b>Technology</b>	memungkinkan akses game dari berbagai perangkat dan lokasi, sehingga mendukung layanan yang fleksibel
<b>Social</b>	Normalisasi dan pertumbuhan komunitas e-sports serta game sebagai gaya hidup

## Tren yang Tidak Menguntungkan

AREA	PENJELASAN TREN
<b>Legal</b>	Meningkatnya kebijakan anti-boosting dari pengembang game
<b>Social</b>	Stigma negatif terhadap jasa joki/boosting yang dianggap curang atau tidak fair

### Sumber Data:

Global eSport Market Report (2024) - ASO WORLD Gaming Report 2024 - Amazon S3

# Prototipe

## Format Prototipe

Prototipe bersifat digital, berupa mockup web layanan joki ML yang dibuat menggunakan Figma.

## Fungsionalitas yang disertakan dalam Prototipe

Halaman Login & Registrasi, Dashboard Pengguna, Pemilihan Layanan Joki, Kalkulasi Otomatis Harga, Metode Pembayaran, Customer Support, Notifikasi & Riwayat Transaksi

## Fungsionalitas tidak termasuk dalam Prototipe

Fitur Loyalty Program & Poin Reward, Panel Admin



# Validasi Prototipe

**Jumlah Pengguna yang  
dilibatkan?**

3

**Berapa banyak orang  
yang menyukai atau  
menyukai prototipe?**

8

**Berapa banyak orang  
yang netral atau  
sebagian besar tidak  
senang dengan  
prototipe?**

2

## Umpan Balik Prototipe

**Aspek apa dari prototipe yang disukai  
pengguna?**

Desain Antarmuka yang Sederhana dan Modern,  
Alur Pemesanan yang Jelas dan Cepat, Fitur  
Kalkulasi Harga Otomatis

**Aspek apa dari prototipe yang tidak disukai  
oleh pengguna?**

Kurangnya Indikator Keamanan Akun, tidak ada diskon



# Analisis Persaingan

NAMA PESAING	JENIS	KEKUATAN	KELEMAHAN
Juragan Raps	Langsung	Keamanan Akun,Reputasi,Pemasaran	Harga relatif mahal
Takapedia	Tidak Langsung	Harga Kompetitif,Reputasi,Pemasaran	Pengerjaan relatif lama
Siwa	Langsung	Pengerjaan cepat,Reputasi,Pemasaran	Keamanan Akun
PointGo	Tidak Langsung	Pengerjaan cepat,Reputasi,Pemasaran	Harga relatif mahal

## **Produk/Layanan kami akan lebih baik daripada solusi pesaing karena ini:**

meningkatkan keamanan akun customer, memasang harga yang relatif murah, pengerjaan joki lebih cepat

# Ukuran Pasar & GTM

Saluran GTM	<b>Digital</b> instagram dan whatsapp
	<b>Fisik</b> katalog



Fonte: Mordor Intelligence

# Ukuran Pasar

## Total Addressable Market (TAM)

Perkiraan tam layanan ini adalah 600 juta pertahun

## Serviceable Available Market (SAM)

Perkiraan tam layanan ini adalah 300 juta pertahun

## Serviceable Obtainable Market (SOM)

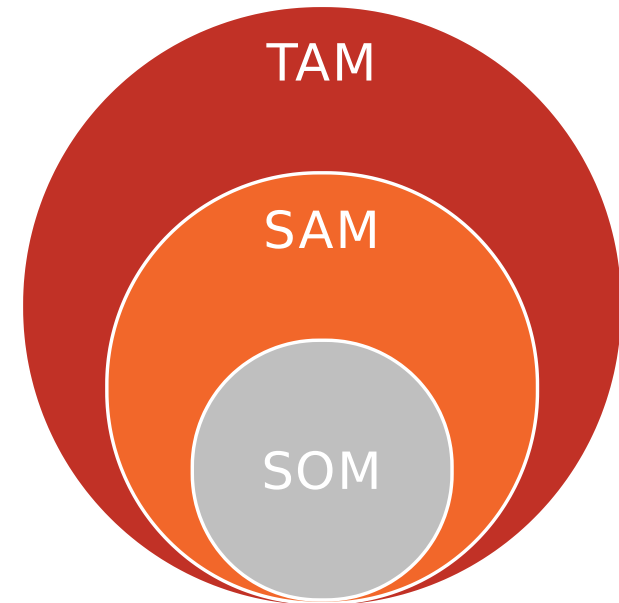
Rp.1 Milyar dalam 2 tahun pertama operasi

## Asumsi

Pada platform game online ml, kami memilih untuk fokus pada negara berbahasa Indonesia ,  
300,  
2.4

## Sumber penelitian

Mordor Intelligence



# Model Pendapatan / Strategi Harga

## Model Pendapatan (Utama)

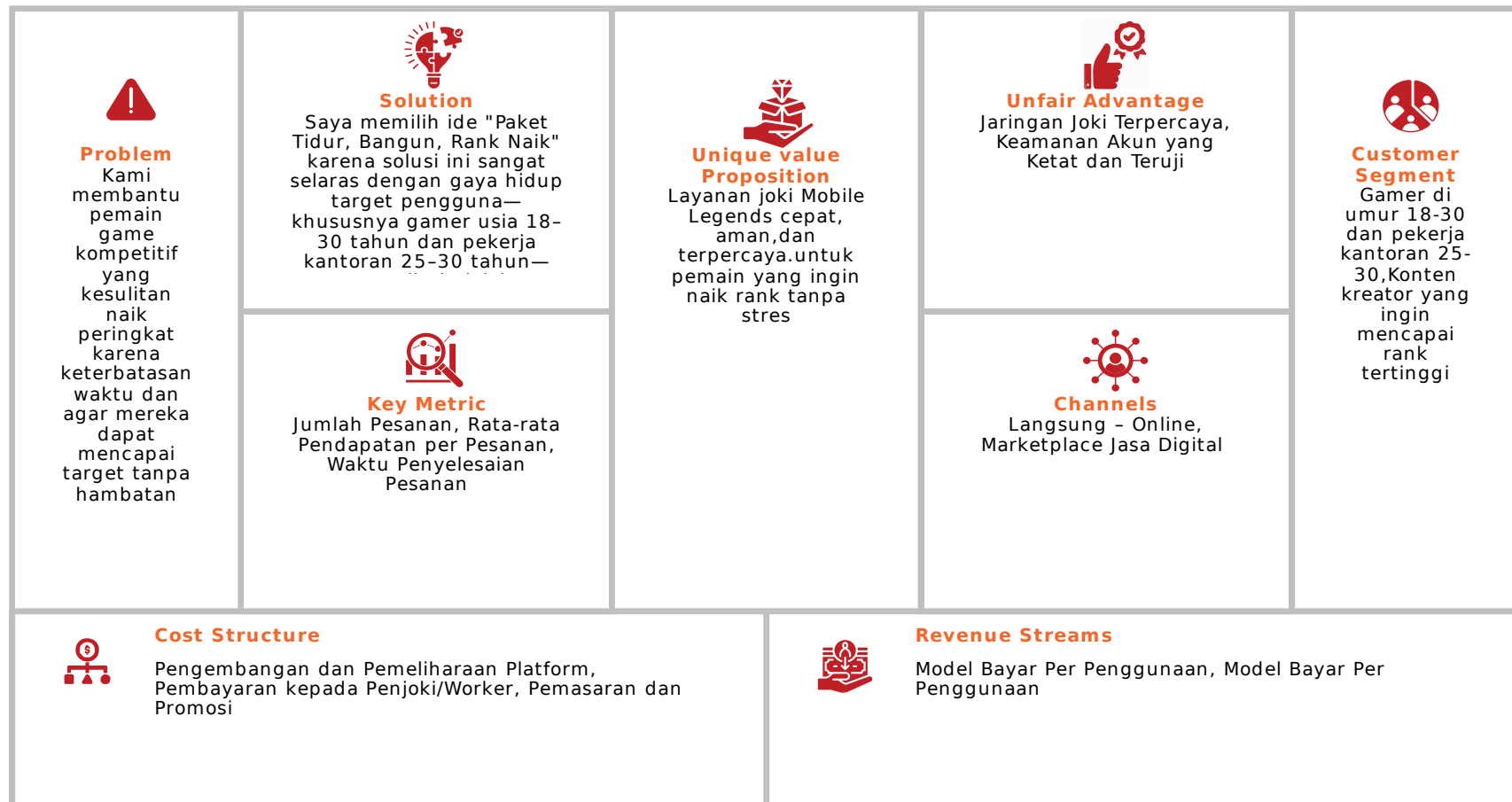
Model Bayar Per  
Penggunaan

## Model Pendapatan (Sekunder)

Model Bayar Per  
Penggunaan



# Lean Canvas



# Pendekatan Go-to-Market

## Fokus Geografis

Pada wilayah provinsi lampung, namun terbuka untuk daerah dengan konsentrasi tinggi pengguna aktif game mlbb

**Saluran Pemasaran Digital**  
instagram dan whatsapp

**Saluran Pemasaran Fisik**  
katalog

**Segmen pelanggan utama**  
Gamer di umur 18-30 dan pekerja kantoran 25-30

**UVP**  
Layanan joki Mobile Legends cepat, aman, dan terpercaya. untuk pemain yang ingin naik rank tanpa stres

## KPI Pemasaran

Metrik pemasaran, metrik penjualan, metrik operasional, metrik customer satisfaction, metrik pertumbuhan

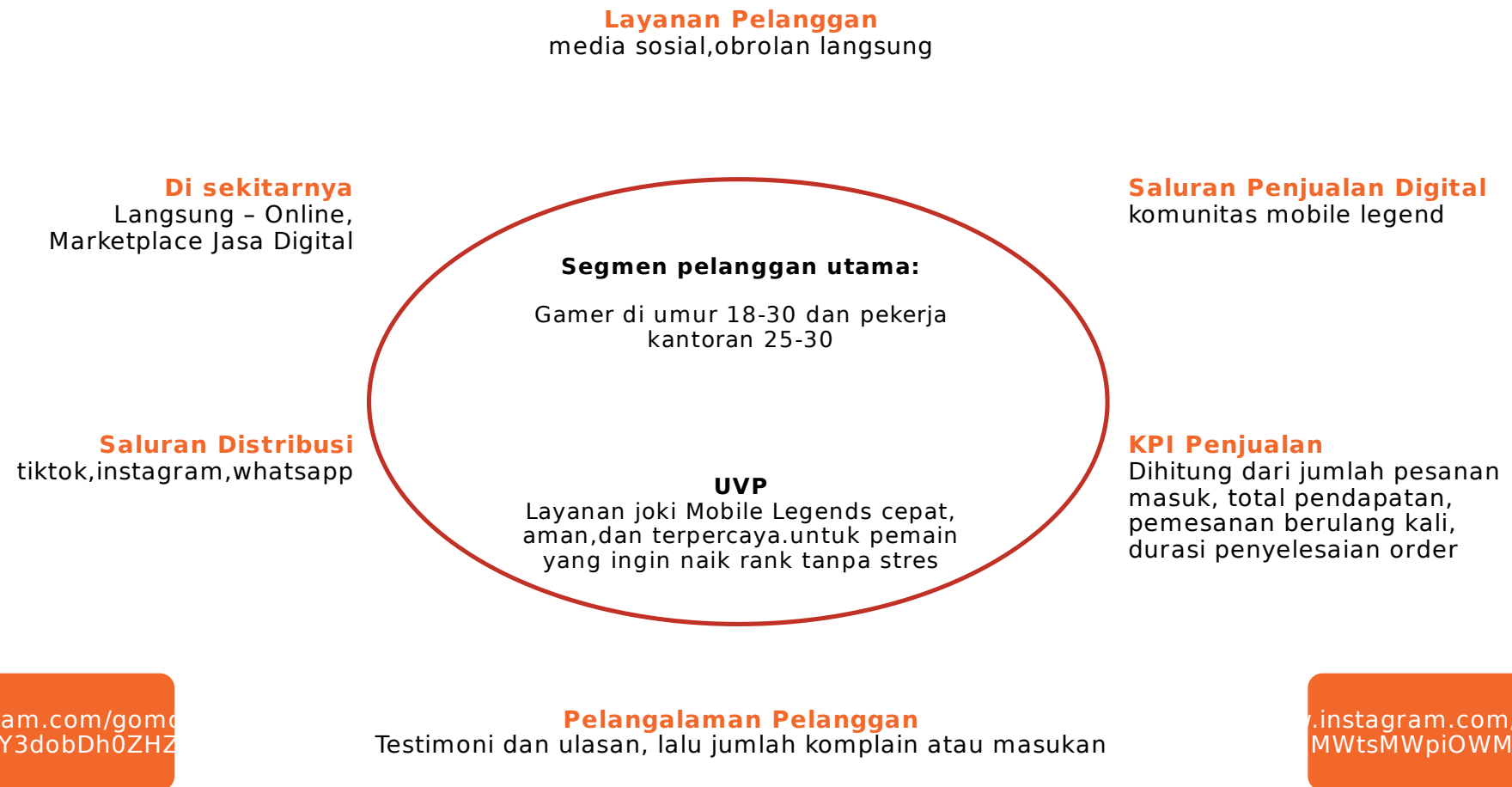
## GTM Pesaing

Juragan Raps memanfaatkan sistem peringkat global ml dan aplikasi tiktik untuk menaikkan famous agar menarik minat pelanggan

## GTM Mitra

Influencer lokal, streamer ml, dan admin komunitas ml lokal

# Penjualan & Layanan Pelanggan



# Keuangan

## Model Pendapatan

- Model Bayar Per Penggunaan
- Model Bayar Per Penggunaan

## Penetapan harga

- **Unit of Sale:** Paket epic ke mythic
- **Selling price per unit:** Rp. 270.000 epic ke mythic

## Proyeksi Tahun Pertama

Revenues: Rp.  
5,200,000

Operating Profits: Rp.  
739,000

# Model Pendapatan / Harga

---

## Model Pendapatan untuk Segmen Pelanggan Utama

Model Bayar Per  
Penggunaan

### Unit Penjualan

Paket epic ke mythic

### Harga Jual per unit

Rp. 270.000 epic ke  
mythic

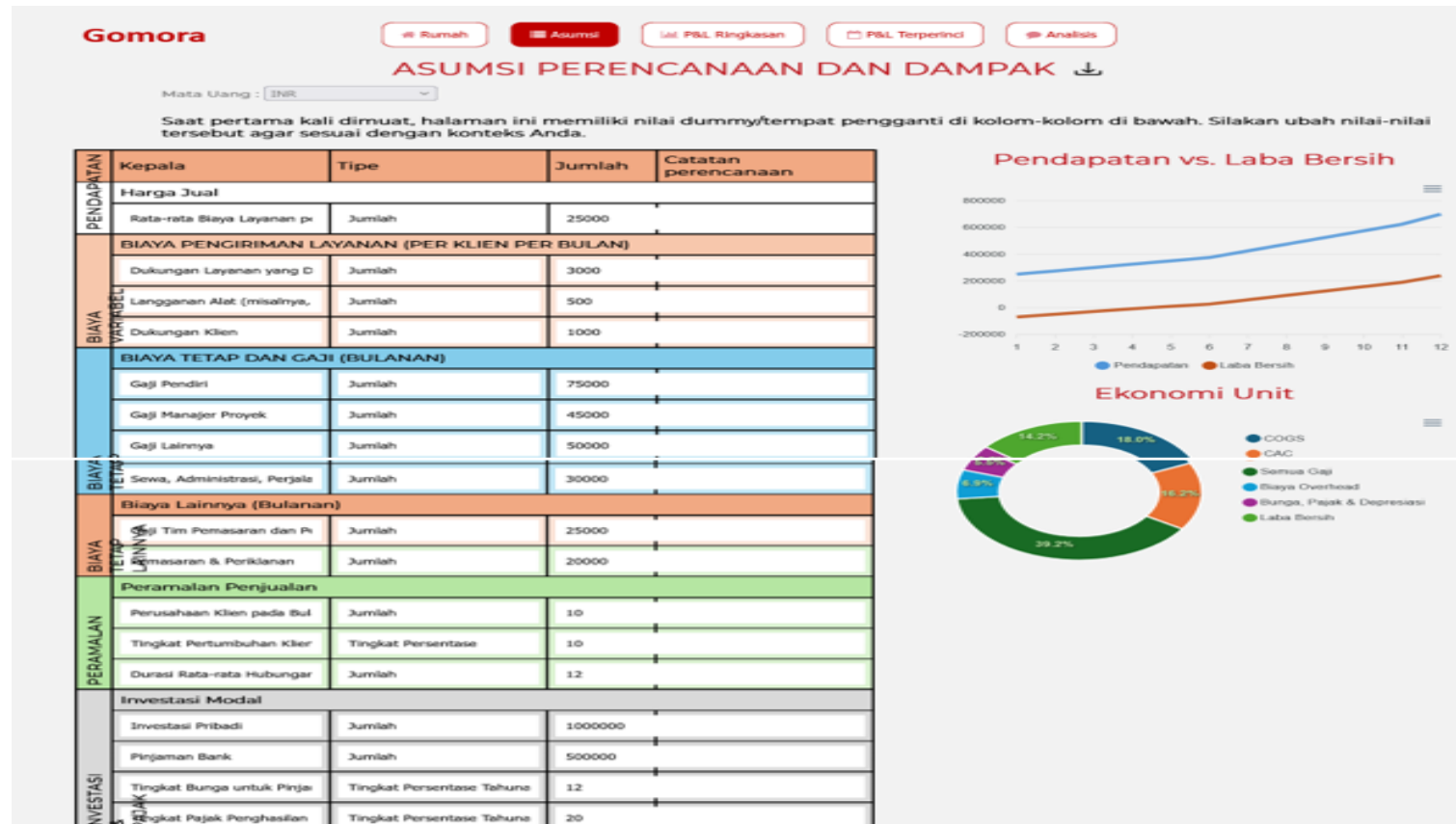
### Unit yang diharapkan akan terjual di Tahun 1

10 order

### Pertumbuhan penjualan bulanan yang diharapkan

15% pada 6 bulan  
pertama

# Biaya & Pendapatan: Asumsi Utama



# Proyeksi Laba & Rugi: Ringkasan

Gomora

Rumah

Asumsi

P&L Ringkasan

P&L Terperinci

Analisis

## RINGKASAN LABA DAN RUGI UNTUK TAHUN INI

Mata Uang : IDR 

	Tipe unit	Jumlah
Total Unit Terjual	Barang	208
<b>Total Pendapatan</b>	Jumlah	<b>5,200,000</b>
Harga Pokok Penjualan	Jumlah	936,000
<b>Laba Kotor</b>	<b>Jumlah</b>	<b>4,264,000</b>
Biaya Operasional	Jumlah	3,240,000
<b>Operating Profits</b>	<b>Jumlah</b>	<b>1,024,000</b>
Bunga dan Pajak	Jumlah	284,200
<b>Laba Bersih</b>	<b>Jumlah</b>	<b>739,800</b>

Pertumbuhan  
Pendapatan  
selama 12 Bulan

180%

Bulan Titik  
Impas#

5

Uang Tunai yang  
Dibutuhkan  
Hingga Titik  
Impas

157,000

Nilai Seumur  
Hidup Pelanggan  
(Berdasarkan Laba  
Bersih)

42,681



# Ekonomi Unit & Analisis Impas

## Pendapatan Tahun 1

Rp. 5,200,000

## Laba Kotor untuk Tahun 1

Rp. 4,264,000

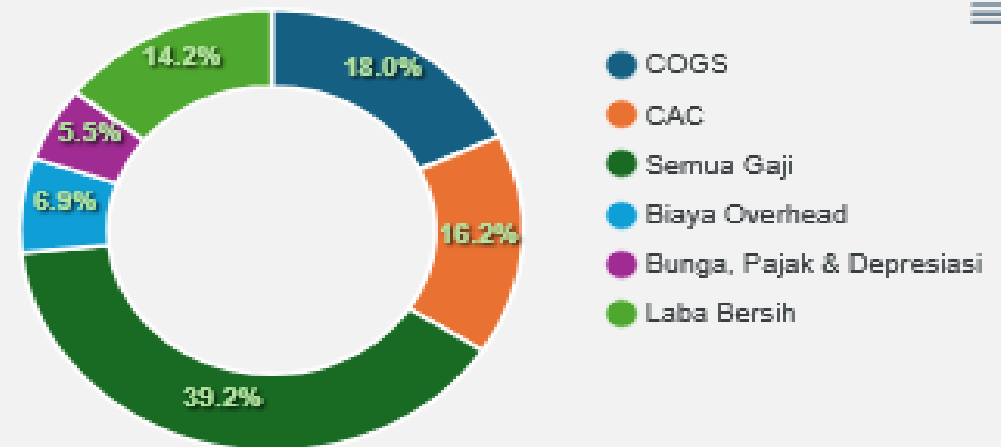
## Laba Bersih Tahun 1

Rp. 739,000

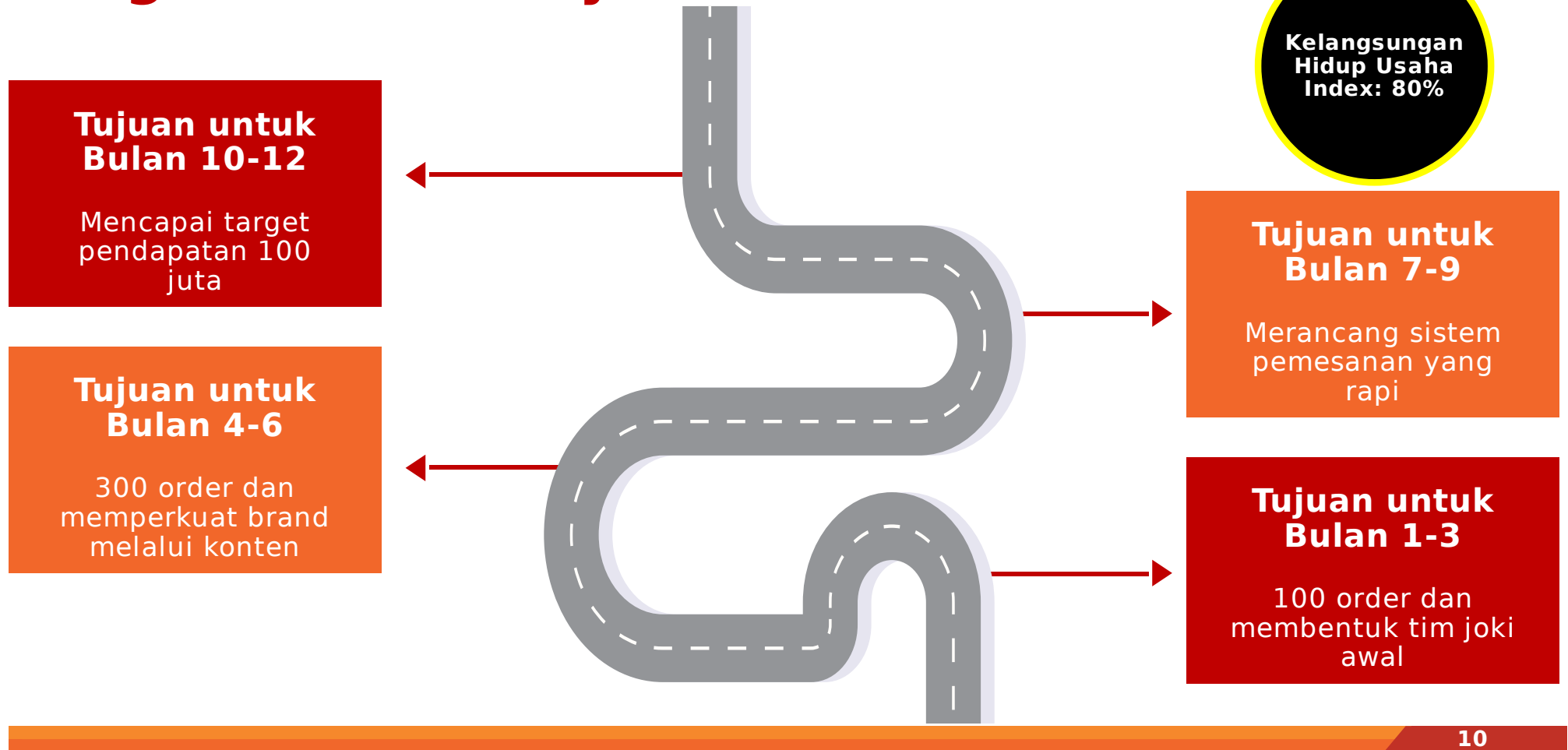
## Bulan impas

Bulan Kelima

## Ekonomi Unit



# Langkah berikutnya



# Penilaian Viabilitas Usaha

## Indeks Kelangsungan Hidup Ventura 80%

### Kekuatan

kekuatan utama dari usaha saya terletak pada pemahaman yang kuat terhadap pasar gamer, khususnya pemain Mobile Legends, serta koneksi langsung dengan komunitas lokal.

### Area Perbaikan

Berdasarkan penilaian diri, area utama yang perlu ditingkatkan dalam usaha saya adalah manajemen waktu dan sistem operasional.

# Next Steps

TIMELINE	TUJUAN	KEBUTUHAN TIM	SUMBER DAYA FISIK YANG DIBUTUHKAN FUNDS NEEDED	SUMBER DAYA FISIK YANG DIBUTUHKAN FUNDS NEEDED
Bulan 1-3	100 order dan membentuk tim joki awal	Worker	Smartphone	Rp.100.000
Bulan 4-6	300 order dan memperkuat brand melalui konten	Worker	Laptop	Rp.150.000
Bulan 7-9	Merancang sistem pemesanan yang rapi	Admin	Pc	Rp.500.000
Bulan 10-12	Mencapai target pendapatan 100 juta	Admin	GroupHouse	10.000.000

# Venture Team



**Name: Dzaky**

**Perguruan Tinggi/Lembaga:**  
universitas muhammadiyah kotabumi

**Bidang Ilmu:** mahasiswa

**keterampilan:** Mengelola usaha

**Peran dalam Kelompok:** ketua

Apakah berkeinginan melanjutkan usaha?  
**ya**



**Name: Raihan**

**Perguruan Tinggi/Lembaga:**  
universitas muhammadiyah kotabumi

**Bidang Ilmu:** mahasiswa

**keterampilan:** Pembuat web

**Peran dalam Kelompok:** anggota

Apakah berkeinginan melanjutkan usaha?  
**tidak**



**Name: Revanza**

**Perguruan Tinggi/Lembaga:**  
universitas muhammadiyah kotabumi

**Bidang Ilmu:** mahasiswa

**keterampilan:** Game expert

**Peran dalam Kelompok:** anggota

Apakah berkeinginan melanjutkan usaha?  
**tidak**

**Mentor Saat Ini:**  
Otodidak

**Membutuhkan Mentor untuk Area Berikut ini:**  
kami mencari bimbingan di bidang teknologi

# Ringkasan Kelompok Usaha

## Misi

### Gambaran Umum

Usaha saya bergerak di bidang layanan jasa joki Mobile Legends, yang ditujukan untuk membantu pemain naik peringkat (rank) dalam permainan dengan cepat dan aman. Layanan ini menyasar para pemain yang tidak memiliki cukup waktu atau kesulitan dalam meningkatkan rank mereka, namun tetap ingin menikmati hasil dan pengalaman bermain di level tinggi. Dengan sistem kerja berbasis pesanan online dan tenaga joki berpengalaman, saya menawarkan berbagai paket joki yang fleksibel dan terjangkau.

Misi startup saya adalah untuk memberikan layanan joki Mobile Legends yang profesional, cepat, dan terpercaya, dengan harga terjangkau dan pelayanan yang ramah. Saya ingin membantu para pemain ML—baik pemula maupun pemain berpengalaman—yang kesulitan naik rank atau tidak memiliki waktu bermain secara konsisten.

## Relevansi Sosial/Ekonomi

Sebagai bagian dari masyarakat digital dan generasi muda, penting untuk fokus pada masalah yang saya pecahkan karena kebutuhan hiburan, kompetisi, dan pengakuan dalam dunia game semakin meningkat, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa. Banyak pemain Mobile Legends memiliki ambisi untuk naik rank, namun terkendala oleh keterbatasan waktu.



# Terima kasih!

Misi startup saya adalah untuk memberikan layanan joki Mobile Legends yang profesional, cepat, dan terpercaya, dengan harga terjangkau dan pelayanan yang ramah. Saya ingin membantu para pemain ML—baik pemula maupun pemain berpengalaman—yang kesulitan naik rank atau tidak memiliki waktu bermain secara konsisten.

