

BUSSINESS PLAN PROPOSAL
“STARTUP PEMBELAJARAN MULTIMEDIA ELANG”

Disusun Untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Kewirausahaan I
Semester Genap 2018/ 2019



Disusun Oleh:

- 1. Alfian Azis 171111101**
- 2. Muhammad Aldin Yulis Setiawan 171111121**
- 3. Muhammad Irfan Syarifuddin 171111051**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI INFROMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA

2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan hanya dengan qudrat dan iradatNyalah penulis dapat menyelesaikan “Proposal Bisnis”.

Adapun Proposal 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. Setiabudi Sakaria M.Kom 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 Proposal.

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

Malang, 20 Mei 2019

Tim Penulis

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terutama pada mata pelajaran IPS. Sofa (2010) dalam artikelnya mengemukakan beberapa pendapat para ahli pendidikan tentang IPS, diantaranya Moeljono Cokrodikardjo dan Nu'man Soemantri mengemukakan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari dan mudah dicerna.

1.2. Visi Dan Misi

Visi

Membuat Pembelajaran nyaman dan mudah dimengerti menggunakan Desain grafis beserta video

Misi

Memudahkan anak-anak dan masyarakat belajar sehingga mereka mempunyai pengetahuan

Menciptakan lapangan pekerjaan baru untuk para desainer grafis dan animator diseluruh Indonesia

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 inovatif tentang berwirausaha.
3. Melatih mahasiswa agar dapat berwirausaha dengan baik.
4. Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan tentang berwirausaha.
5. Agar dapat belajar sendiri dan mengisi 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.

1.4. Data Perusahaan

1	Nama Perusahaan	Startup Pembelajaran Multimedia Elang
2	Bidang Usaha	Jasa
3	Jenis Produk	Aplikasi web
4	Alamat Perusahaan	Jl. Tidar No. 100 Malang
5	Nomor Telepon	-
6	Alamat Email	multimediaelang@gmail.com

1.5. Data Pemilik

1	Nama	Alfian Azis
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Tempat, Tanggal Lahir	Malang, 10 Agustus 1999
4	Alamat	JL ke hari mbak iis
5	Telepon/HP	-
6	E-mail	kinobabaes@gmail.com
7	Peran Dalam Perusahaan	Designer

1	Nama	M Aldin Yulis Setiawan
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Tempat, Tanggal Lahir	Malang, 10 Agustus 1999
4	Alamat	JL JL ke bali
5	Telepon/HP	-
6	E-mail	aldinsetiawan@gmail.com
7	Peran Dalam Perusahaan	Programer

1	Nama	M Irfan Syarifuddin
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Tempat, Tanggal Lahir	Malang, 10 Agustus 1999
4	Alamat	JL Sulfat
5	Telepon/HP	-
6	E-mail	kinobabaes@gmail.com,
7	Peran Dalam Perusahaan	Manager

1.6. Konsep usaha/ Prototype

Gambar 1.1

Gambar 2.2

BAB II

ASPEK PASAR DAN PEMASARAN

2.1. Aspek Pasar

2.1.1. Gambaran Umum Pasar dan Sasaran

Dalam berwirausaha diperlukan pengetahuan tentang kondisi pasar agar dapat memanfaatkan peluang pasar yang ada. Hal itu dapat memberikan informasi mengenai seberapa besar peluang untuk mendapatkan keuntungan, terutama sebagai pemula. Maka dari itu diperlukan strategi-strategi dan inovasi dalam memasarkan produk ini, agar dapat bersaing dengan pengusaha lain yang bergerak di bidang yang sama.

Startup Pembelajaran Multimedia Elang menyediakan berbagai sarana pembelajaran melalui multimedia sehingga para pelanggan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

2.1.2. Jenis Produk yang dipasarkan

Pengertian produk secara umum adalah sesuatu yang diproduksi oleh tenaga kerja atau sebuah usaha (effort) atau hasil dari sebuah tindakan atau sebuah proses. Secara umum produk merupakan sesuatu yang dibuat oleh perorangan atau sekelompok orang sebagai ajang untuk mendapatkan keuntungan melalui proses pertukaran ataupun jual beli dalam transaksi. (Stanton 1996:222).

Jenis konsumen yang kita tuju merupakan anak” mulai dari sd s/d mahasiswa yang ingin belajar melalui multimedia

2.1.3. Target Pasar

konsumen tertentu dengan kebutuhan yang sama atau sama dengan kebanyakan bisnis yang menargetkan upaya pemasaran mereka untuk menjual produk dan layanan mereka (Tatum, 2007).

Kami menargetkan website kami kepada para pelajar dan mahasiswa

2.1.4. Pesaing

Dalam pemikiran ekonomi klasik, persaingan menyebabkan perusahaan komersial mengembangkan produk, layanan, dan teknologi baru, yang akan memberi konsumen pilihan yang lebih besar dan produk yang lebih baik.

Website ini memiliki beberapa pesaing yang menawarkan jasa mendaftar dan mencari tempat-tempat penyedia jasa bimbel dan kursus seperti : yossiekudotcom, youtube.com

2.2 Analisa 4p

2.2.1. Produk

Produk mengacu pada barang yang memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen. Produk dapat berwujud (barang) atau tidak berwujud (E. Jerome McCarthy 1964).

Website kami menawarkan pembelajaran mudah melalui multimedia sehingga pembelajara dapat dengan mudah memahami isi apa yang dipelajari

2.2.2 Place

Saluran langsung atau tidak langsung ke pasar, distribusi geografis, cakupan wilayah, outlet ritel, lokasi pasar, katalog, inventaris, logistik dan pemenuhan pesanan". Place merujuk ke lokasi fisik di mana bisnis melakukan bisnis atau saluran distribusi yang digunakan untuk menjangkau pasar (E. Jerome McCarthy 1964)..

Menggunakan domain website dan search engine optimaztion (SEO) sebagai media pelayanan kami untuk mempermudah para konsumen dalam mengakses website.

2.2.3. Promotion

Komunikasi pemasaran yang digunakan untuk membuat penawaran diketahui pelanggan potensial dan membujuk mereka untuk menyelidiki lebih lanjut ". Elemen promosi termasuk" iklan, hubungan masyarakat, penjualan langsung dan promosi penjualan (E. Jerome McCarthy 1964).

Kami berencana Promosi melalui website dan media sosial karena banyak target konsumen kami yang berada di media sosial

2.3 Analysis SWOT

2.3.1. Kekuatan

Kekuatan adalah segala sumber daya yang dimiliki perusahaan baik sumber daya manusia, keterampilan, soft skill, maupun keunggulan lain yang dimiliki perusahaan yang mana dihubungkan dengan para pesaing perusahaan serta kebutuhan pasar. Kekuatan adalah sebuah persaingan khusus yang mampu memberikan keunggulan daripada perusahaan lain dalam hal kompetisi. (David, Fred R. (2005:47)).

Kekuatan yang dimiliki oleh startup pembelajaran multimedia elang adalah :

- Dapat diakses online/ melalui website yang telah disediakan
- Bisa memilih materi yang akan dipelajari

2.3.2 Kelemahan

Kelemahan merupakan suatu keterbatasan serta kekurangan dalam sebuah perusahaan (dalam hal sumber dayanya, kapabilitas karyawannya, serta penguasaan keterampilan dimana nantinya akan menghambat kinerja perusahaan ke depannya. Keterbatasan lain yang dapat menghambat jalannya perusahaan antara lain : fasilitas, tunjangan, sumber daya keuangan perusahaan, kapabilitas manajemen, serta kelihaian bagian pemasaran. (Jogiyanto 2005:46).

Kelemahan yang dimiliki Startup pembelajaran elang yaitu:

- Masih memiliki sedikit kerjasama dengan para animator
- Belum diketahui masyarakat luas
- belum memiliki banyak varian materi yang diajarkan

2.3.4. Ancaman

Ancaman adalah situasi penting yang tidak menguntungkan perusahaan. Hal ini menjadi pengganggu jalannya roda bisnis perusahaan dan mengancam posisi perusahaan di dalam pasar, maupun mengganggu tujuan perusahaan. (Kotler 2009: 51).

Ancaman yang mungkin dihadapi oleh Startup pembelajaran multimedia elang :

- kemungkinan Serverdown
- Kemungkinan Cybercrime

2.4. Bussiness model Canvas

a) Costumer Segment

Untuk membangun model bisnis yang efektif, perusahaan harus mengidentifikasi pelanggan mana yang coba dilayani. Berbagai set pelanggan dapat disegmentasi berdasarkan kebutuhan dan atribut mereka yang berbeda untuk memastikan penerapan strategi perusahaan yang tepat untuk memenuhi karakteristik kelompok klien yang dipilih. (Alexander Osterwalder 2010 : 16).

Customer Segment untuk Start Up pembelajaran multimedia elang ini yaitu pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum yang ingin belajar melalui multimedia.

b) Value Proposition

Value Proposition adalah pernyataan yang mengidentifikasi manfaat yang jelas, terukur dan terbukti yang didapatkan konsumen saat membeli produk atau

layanan tertentu. Ini harus meyakinkan konsumen bahwa produk atau layanan ini lebih baik daripada yang lain di pasar. Proposisi ini dapat mengarah pada keunggulan kompetitif ketika konsumen memilih produk atau layanan tertentu di atas pesaing lain karena mereka menerima nilai yang lebih besar (Kaplan 2005 : 66).

Value Proposititon yang dimiliki Start Up Pembelajaran multimedia Elang ini yaitu website ini dapat memudahkan pendaftaran dan pembayaran langsung, memudahkan, membantu, dan menyediakan pilihan materi dan topik serta mempunyai deskripsi yang lengkap.

c) Costumer Relationship

Customer Relationship mendukung suatu perusahaan untuk menyediakan pelayanan kepada pelanggan secara real time dan menjalin hubungan dengan tiap pelanggan melalui penggunaan informasi tentang pelanggan. (Kotler 2003 : 44).

Customer Relationship yang dimiliki Start Up Pembelajaran Multimedia Elang yaitu live chat website dengan bot yang membantu menyimpan data dari para pengunjung yang ingin belajar ataupun bertanya”

d) Channels

Sebuah perusahaan dapat memberikan proposisi nilai kepada pelanggan yang ditargetkan melalui saluran yang berbeda. Saluran yang efektif akan mendistribusikan proposisi nilai perusahaan dengan cara yang cepat, efisien, dan hemat biaya. Suatu organisasi dapat menjangkau kliennya melalui salurannya sendiri, saluran mitra, atau kombinasi keduanya. (Alexander Osterwalder 2010 : 25).

Channels yang dimiliki Start Up Pembelajaran Multimedia elang yaitu : social media, promosi offline dan Event maupun email untuk media informasi.

e) Revenue Stream

Dalam bisnis, aliran pendapatan umumnya terdiri dari pendapatan berulang, pendapatan berbasis transaksi, pendapatan proyek, atau pendapatan layanan. Di pemerintahan, aliran pendapatan jangka panjang sering mengacu pada berbagai jenis pajak (Alexander Osterwalder 2010 : 28).

Revenue Stream yang diperoleh Start Up Pembelajaran multimedia elang yaitu iklan dari lembaga pada website, sponsor dari event, dan Royalti kerjasama dari lembaga multimedia.

f) Key Activity

Kegiatan yang paling penting dalam melaksanakan proposisi nilai suatu perusahaan (Alexander Osterwalder 2010 : 31).

Key Activity yang dilakukan Start Up Pembelajaran Multimedia Elang ini yaitu membeli domain dan hosting website, mendesain website, sosialisasi pengenalan website ke para animator, mengelola website dan mempromosikan website tersebut ke masyarakat umum.

g) Key Resources

Sumber daya yang diperlukan untuk menciptakan nilai bagi pelanggan. Mereka dianggap aset untuk perusahaan yang diperlukan untuk mempertahankan dan mendukung bisnis. Sumber daya ini bisa manusia, keuangan, fisik dan intelektual (Alexander Osterwalder 2010 : 34).

Key Resources Start Up Pembelajaran Multimedia Elang yaitu costumer service, Administrator, dan web programmer untuk membantu dan melayani pengguna website tersebut.

h) Key Partners

Untuk mengoptimalkan operasi dan mengurangi risiko model bisnis, organisasi biasanya memupuk hubungan pembeli- pemasok sehingga mereka dapat fokus pada aktivitas inti mereka. Aliansi bisnis pelengkap juga dapat dipertimbangkan melalui usaha patungan atau aliansi strategis antara pesaing atau non-pesaing (Alexander Osterwalder 2010 : 37).

Key Partners Start Up Pembelajaran Multimedia Elang yaitu Para animator dan videografer, Lembaga Pendidikan, komunitas atau organisasi, dan perusahaan.

i) Cost Structure

Cost Structure mengacu pada tipe dan proporsi relatif dari biaya tetap dan variabel yang ditimbulkan suatu bisnis. Konsep ini dapat didefinisikan dalam unit yang lebih kecil, seperti oleh produk, layanan, lini produk, pelanggan, divisi, atau wilayah geografis (Alexander Osterwalder 2010 : 42).

Cost Structure pada Start Up Pembelajaran Multimedia Elang yaitu menggunakan domain website, web maintenance, biaya promosi website, biaya internet, gaji karyawan, dan biaya perlengkapan komputer.

BAB III

ASPEK PRODUKSI

3.1 Dekripsi Produk

Start-up Pembelajaran Multimedia Elang adalah sebuah website yang bergerak di bidang pendidikan melalui internet. Start-up ini bermanfaat untuk membantu mereka yang kesulitan belajar menggunakan buku, dengan startup ini mereka dapat dengan mudah mempelajari ilmu dengan mudah, dan juga untuk mereka para animator dan video editor sebagai penyedia sumber multimedia pembelajaran. Untuk pembayaran bisa dilakukan melalui transfer antar bank dan juga bisa menggunakan Internet Banking.

3.2 Proses Produksi

1. Bahan Dan Alat:
 - 1) Komputer dan laptop
 - 2) Internet
 - 3) Hosting dan Domain
 - 4) Text editor
2. Proses Produksi
 - 1) Desainer mendesain website dengan tampilan yang menarik, kemudian hasil tersebut diserahkan kepada programmer
 - 2) Proses produksi dikerjakan oleh programmer yaitu menulis kode program dan meletakkan desain hasil dari desainer
 - 3) Kemudian oleh Analyst akan dianalisa apakah membutuhkan sebuah revisi
 - 4) Web di produksi oleh sebuah tim, didalam tim tersebut terdapat 3 bagian yaitu Sistem analisa, Programmer, dan Designer. Pertama sistem analisa mengamati berbagai situs Lembaga Pendidikan, baik itu bimbel maupun lembaga kursus sebagai acuan untuk mencari masalah yang ada di dalam situs tersebut, Setelah itu Sistem analisa membuat sistem informasi Lembaga Pendidikan yang akan dibuat. Kemudian Sistem analisa memberikan hasil

pengamatannya ke Programmer untuk di implementasikan ke dalam sebuah website, sistem analisa melakukan pengamatan website untuk mengetahui cara kerja web yang nantinya di gunakan masyarakat umum. Jika sudah berhasil maka bagian Designer untuk melakukan dekorasi tampilan website.

3.3 Proposal Bisnis

Proses bisnis Startup Pembelajaran multimedia elang adalah dengan melakukan promosi melalui sosial media (Facebook, Instagram, Dan lainnya) dan pemasangan iklan

3.3.1 Flowchart Proses Bisnis

BAB IV

ASPEK KEUANGAN

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan dibuatnya web Pembelajaran Multimedia elang, masyarakat dan para pelajar menjadi mudah dalam mempelajari suatu pelajaran dan ilmu baru, dan juga untuk para animator dan videographer kemampuannya dipakai

5.2 Saran