

Laporan Kunjungan Lapangan:

Orion Solution

Boci Studio

Own Games

Revota

Bridge Technologies and Solutions

Tanggal Pengumpulan: 11 September 2017

Disusun oleh:

2014730012/Melinda Nur Abianti

2014730013/Gabriella

2014730032/Riki Rusli

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**

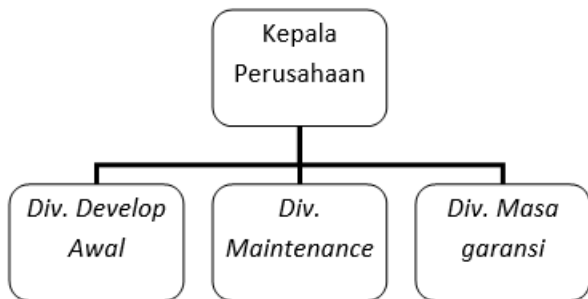
DAFTAR ISI

I. Orion Solution	1
1.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM	1
1.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM.....	2
1.3. Model Pendapatan	2
1.4. Keunggulan UKM	2
1.5. Hasil Survei Lainnya	3
II. Boci Studio	4
2.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM	4
2.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM.....	6
2.3. Model Pendapatan	6
2.4. Keunggulan UKM	6
2.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya	7
III. Own Games	8
3.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM	8
3.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM.....	9
3.3. Model Pendapatan	10
3.4. Keunggulan UKM	10
3.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya	11
IV. Revota	13
4.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM	13
4.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM.....	14
4.3. Model Pendapatan	15
4.4. Keunggulan UKM	16
4.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya	16
V. Bridge Technologies and Solutions	18
5.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM	18
5.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM.....	19
5.3. Model Pendapatan	19
5.4. Keunggulan UKM	19
5.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya	20

I. Orion Solution

Alamat UKM: Jl. Taman Mekar Abadi I No.76, Mekarwangi, Bojongloa Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40237, Indonesia

1.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM



Gambar 1. Struktur organisasi UKM Orion Solution

Orion solution dikepalai oleh Pak Dani sebagai **kepala perusahaan**.

Divisi *develop awal* bertugas untuk membuat program dari awal pengerjaan, selanjutnya **divisi *maintenance*** akan melakukan perbaikan saat masa *maintenance* program (setelah tahap *develop awal* sudah dilakukan). Sedangkan **divisi masa garansi** akan melakukan perbaikan di saat program/perangkat lunak sudah ada di tangan *customer*, dan melakukan perbaikan apabila ada keluhan.

Menurut kami, struktur organisasi sudah cocok untuk melaksanakan pengembangan perangkat lunak, dikarenakan divisi di UKM tersebut telah terbagi dengan spesifik, yaitu pada bagian *developing awal*, *maintenance*, serta bagian masa garansi. Namun menurut kami, akan lebih baik apabila divisi *develop*, serta *maintenance* sudah saling mengerti kode yang dibuat masing-masing sehingga tidak akan mengakibatkan permasalahan jangka panjang dalam pembuatan perangkat lunak.

Fasilitas dan sarana yang terdapat pada orion solution adalah, terdapat komputer yang dapat membantu karyawan dalam mengerjakan tugasnya, selain itu terdapat ruangan per divisi sehingga karyawan per divisi tidak tercampur di dalam 1 bagian ruangan, lalu terdapat ruang makan yang menyediakan *pantry* untuk membuat makanan serta terdapat televisi dan kolam ikan dengan air mancurnya untuk karyawan *refreshing* apabila stres dengan pekerjaan.

Menurut kami, fasilitas dan sarana yang disediakan oleh orion solution sudah baik, dikarenakan segala kebutuhan pegawai, mulai dari urusan teknis hingga untuk hal-hal seperti untuk makan karyawan, untuk hiburan karyawan, telah tersedia di Orion Solution.

1.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM

Orion menghasilkan *software* yang bertujuan mendukung proses bisnis seperti *software accounting, waging, inventory*, dsb. Tujuan UKM dalam mencari keuntungan lewat penciptaan *software* yang dibutuhkan oleh *client* dengan harga yang telah disepakati kedua pihak.

Menurut kami, tujuan UKM ini sudah dapat memenuhi keuntungan dari kedua belah pihak, disatu sisi menguntungkan *client*, dikarenakan *client* mendapatkan perangkat lunak yang diinginkan, serta dengan biaya yang telah disepakati kedua belah pihak. Di sisi UKM, UKM juga telah mendapatkan keuntungan dengan biaya yang telah mereka tentukan (juga dengan klien) akan pembuatan *software* mereka.

1.3. Model Pendapatan

Dalam mencapai keuntungan, Orion mempunyai ikatan perjanjian dengan *client*. Dengan sistem garansi, Orion membuat *client . customer* tidak akan menambah spesifikasi produk yang telah disetujui sebelumnya, bila terjadi penambahan harus dilakukan penambahan nilai dari proyek.

Menurut kami sistem ini sangat baik sehingga tidak membuat Orion kesulitan dalam hal mengatur produk yang akan di-*release*, *client* dan Orion mempunyai perjanjian mengenai spesifikasi produk yang telah disepakati dan dijamin melalui “garansi”.

1.4. Keunggulan UKM

Menurut kami, keunggulan dari UKM ini adalah, dalam menjalankan perusahaan, pegawai sudah dibagi menjadi divisi yang spesifik, yaitu divisi *develop* awal, *maintenance* dan masa garansi. Mempunyai fasilitas berupa ruangan *developing software* yang dilengkapi dengan PC dan *notebook* yang memadai dalam menunjang kelangsungan kebutuhan perusahaan sebagai sebuah *software house*.

1.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya

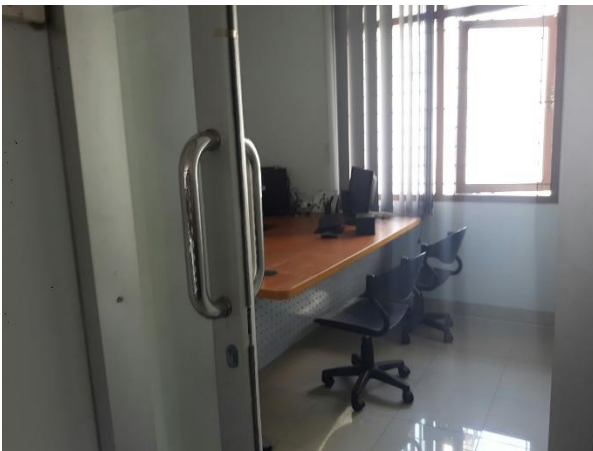
Foto:



Ruang rapat



Ruang divisi *maintenance*



Ruang atasan (pimpinan)



Ruang divisi *developer* dan masa garansi

Hasil Survey Lainnya:

Dikarenakan kunjungan ke UKM Orion Solution singkat, kami belum mendapatkan hasil *survey* lain untuk dicantumkan pada bagian ini.

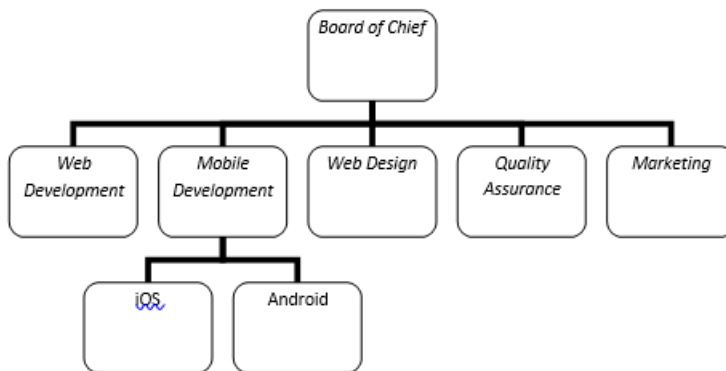
II. Boci Studio

Alamat UKM: Jalan Sukawarna, Sukajadi, Bandung City, West Java 40164, Indonesia

2.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM

Boci studio berdiri sejak tahun 2012. Boci studio merupakan tim yang berkomitmen dalam industri *website*, berawal dari *branding*, desain maupun *re- desain interface*, kemudian membangun layanan *web e-commerce platforms*, aplikasi *mobile* baik berbasis iOS maupun Android.

Struktur organisasi dari Boci studio adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Struktur organisasi UKM Boci Studio

Pada struktur organisasi Boci studio, **board of chief** mengepalai seluruh divisi yang berada di Boci studio, yaitu:

Divisi **web development**, yang bertugas untuk membuat *back-end*, menggunakan **Ruby on Rails (RoR)**. Dikarenakan *framework* yang digunakan menggunakan *model, view, controller* (MVC), maka divisi ini bertugas untuk membuat *model* (termasuk *database*), dan *controller*. Divisi ini memiliki 7 pegawai.

Divisi **mobile development**, yang bertugas untuk membuat program iOS maupun Android. Divisi **mobile development** ini dibagi lagi menjadi 2 bagian, 1 bagian iOS (sudah ada sejak tahun 2012), 1 bagian lagi adalah Android (baru dibentuk pada tahun 2015). Divisi ini memiliki 3 pegawai (2 pegawai Android, 1 pegawai iOS).

Divisi **web design**, yang merupakan divisi yang bertugas untuk membuat *front-end*, yang dimana pada Boci studio, bertugas untuk melakukan *slicing file jpeg/psd*, membuat *html, javascript*, dan *user experience (UX)*. Divisi ini memiliki 2 pegawai.

Divisi **quality assurance**, yang bertugas untuk memeriksa pekerjaan divisi *web development*, *mobile development*, dan *web design*. Apabila saat divisi *quality assurance* menemukan *error*, *error* tersebut akan dikembalikan dan ditangani oleh divisi yang melakukan *error*. Divisi ini memiliki 2 pegawai.

Divisi **marketing**, yang bertugas untuk mempromosikan dan memperkenalkan Boci studio ke khalayak umum. Biasanya, divisi ini lebih berkutat pada *social media*, dan menawarkan produk-produk Boci. Divisi ini memiliki 1 pegawai.

Menurut pendapat kami, struktur organisasi ini sudah cocok untuk menjalankan usaha industri *website*, maupun *mobile*, dikarenakan, menurut kami, divisi disini sudah dibagi dengan sangat spesifik agar mempermudah proses *development* sampai *launching* aplikasi, tanpa membuat pegawai Boci studio bingung apa yang harus dikerjakan saat mengerjakan proyek. Seperti misalnya, untuk pengembangan aplikasi *mobile*, terdapat divisi khusus yang mengerjakannya yaitu divisi *mobile development*, selanjutnya apabila aplikasi telah selesai dibuat, terdapat divisi *quality assurance* yang memeriksa *bug* di aplikasi.

Sarana dan fasilitas yang dimiliki oleh Boci studio adalah makan siang gratis, yaitu pada pukul 12:00, lalu terdapat *snack* yang bisa didapatkan pada pukul 15:00-16:00. Selain itu, Boci studio menggunakan 2 *provider* internet yang berbeda. Sehingga, apabila salah satu *provider* mengalami *down*, pegawai Boci studio dapat menggunakan *provider* internet lainnya. Lalu, apabila karyawan Boci studio sedang butuh *refreshing* saat mengerjakan proyek, Boci studio menawarkan *board games* yang bisa dimainkan oleh karyawan, juga ada ruangan untuk menonton film bersama. Selain itu, setiap 1 tahun, Boci studio melaksanakan *annual trip* untuk seluruh karyawan kantor Boci studio. Sejauh ini, *annual trip* sudah dilaksanakan di Jepang, Ciater, Singapura, dan Phuket.

Menurut kami, sarana dan fasilitas yang disediakan di dalam Boci studio sudah baik untuk mendukung UKM dengan baik, karena dengan adanya fasilitas dan sarana yang disediakan, membuat UKM ini terlihat tidak membosankan, dan dengan adanya sarana dan fasilitas di UKM ini, membuat pegawai bisa melakukan hal lain apabila sedang butuh *refreshing* (misal: nonton, main *game*), sehingga membuat tingkat kreativitas pegawai juga tetap stabil.

2.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM

Peluang usaha yang dimiliki oleh UKM ini terdiri dari desain maupun *re-* desain *interface*, selain itu, terdapat pula layanan *web e-commerce platforms*, lalu aplikasi *mobile* baik berbasis iOS maupun Android. UKM ini menekuni bisnis ini dikarenakan pada zaman sekarang ini, banyak tuntutan dimana sebuah usaha memiliki *website* maupun aplikasi yang dapat membantu *customer* mengenali usaha tersebut. Selain itu, mengapa UKM ini menekuni bisnis ini juga karena menurut kami, bisnis pembuatan aplikasi *mobile* maupun *website* ini dapat menghasilkan pendapatan yang cukup banyak apabila dijalankan dengan serius.

Menurut kami, tujuan bisnis UKM ini, yaitu “memberikan kepuasan kepada klien”, sudah tepat, dikarenakan tentu klien ingin diutamakan dan dianggap diperhatikan oleh orang yang dia pekerjaan.

2.3. Model Pendapatan

UKM ini memperoleh pendapatan dengan cara mengerjakan proyek *mobile* maupun *website*. Dalam mengerjakan proyek, biaya proyek yang diterima oleh Boci studio dapat terbagi 2 tergantung dari spesifikasi proyeknya. Apabila klien sudah memberikan detail pengerjaan yang harus dikerjakan secara spesifik, klien dapat membayar harga proyek dengan harga yang *fix*. Apabila klien belum tahu detail pengerjaan yang harus dikerjakan Boci studio secara spesifik, klien membayar proyek dengan cara membayar Boci studio per bulan. Biasanya, untuk klien yang berasal dari luar negeri, pegawai Boci studio dibayar per jam dimana ia bekerja dalam 1 bulan. Boci studio juga dapat menawarkan beberapa tipe paket aplikasi yang dapat dikerjakan, tergantung seberapa besar uang proyek yang dibayarkan oleh klien.

Menurut kami, bisnis di UKM ini setara dengan keuntungan yang didapatkan oleh UKM ini. Karena memang untuk mengerjakan suatu proyek, nilai harga proyek memang harus setara dengan waktu yang dibuang oleh UKM ini untuk mengerjakan proyek, dan usaha yang dilakukan Boci studio sudah setara dengan harga yang diberikan oleh klien.

2.4. Keunggulan UKM

Menurut kami, terdapat 2 sisi keunggulan dari Boci studio. Pada sisi kepegawaiannya, UKM ini telah memiliki keunggulan karena telah menyediakan fasilitas dan sarana yang membuat karyawannya tidak jenuh, suasana kantor juga terlihat menyenangkan dan kekeluargaan dan tidak tegang sehingga membuat karyawan tidak canggung dalam bekerja, dapat dilihat dari apabila terdapat suatu proyek, pengerjaan proyek tersebut didiskusikan terlebih dahulu juga dengan karyawan untuk menentukan apa yang harus dikerjakan. Pada sisi klien, UKM ini memberikan keunggulan dikarenakan UKM ini membuka jasa konsultasi kepada klien, sehingga klien merasa diperhatikan. Selain itu, UKM ini juga menawarkan beberapa tipe produk sesuai dengan berapa yang mampu dibayarkan oleh klien, sehingga menurut kami, klien tidak perlu merasa begitu terbebani dengan harga yang diberikan oleh UKM ini.

2.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya

Foto:



Pintu masuk menuju ruangan Boci Studio



Pamflet mengenai Boci Studio



Logo Boci Studio



Fasilitas untuk *refreshing* di Boci Studio

Hasil Survey lainnya:

Tantangan terbesar yang harus dilakukan UKM sekarang ini adalah mencari tenaga kerja. Apa yang dicari di UKM ini adalah orang yang memang benar-benar sudah *passion* di bidangnya (per divisi), sehingga apabila misalkan orang tersebut memang suka dan *passion* dengan *mobile*, janganlah dia memilih untuk menjadi divisi lain. Tantangan yang berat sekarang ini juga adalah susah mencari klien. Selama 6 bulan belakangan, Boci studio lumayan susah mencari klien dikarenakan kebanyakan klien Boci studio berasal dari Amerika, dan sekarang ini politik yang berada di Amerika mengakibatkan Boci studio kurang mendapat klien dan juga, *investor* sekarang ini lebih suka menginvestasi ke *startup* yang sudah stabil, sehingga mengakibatkan *startup* yang baru berjalan mudah gulung tikar. Tantangan lain yang dihadapi oleh Boci studio adalah bagaimana menjangkau klien local, dikarenakan kebanyakan klien Boci studio berasal dari luar negeri.

Jam kerja Boci Studio adalah pukul 9:00 sampai 12:00, lalu istirahat pukul 13:00, dan dilanjutkan lagi sampai pukul 18:00. Waktu bekerja pegawai Boci studio dalam sehari adalah 8 jam, dan seminggu adalah 40 jam (Senin-Jumat).

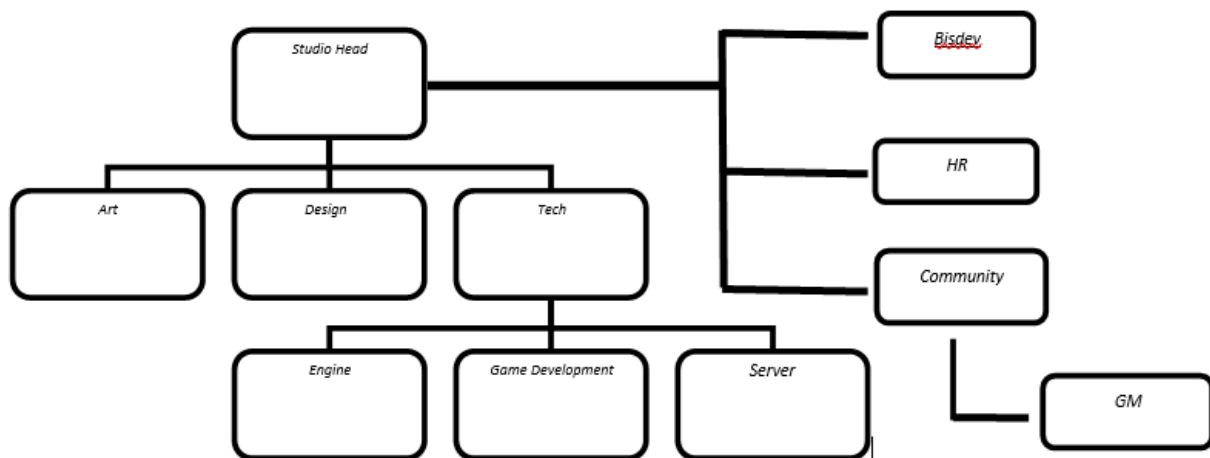
III. Own Games

Alamat UKM: Jalan Ciumbuleuit No. 94, Gedung 9 Lantai 0, Hegarmanah, Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat 40141, Indonesia

3.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM

Own games merupakan UKM yang berfokus pada bidang *game mobile* (Android dan iOS), yang berbasis di Bandung. Own games didirikan pada tahun 2011. Pada awalnya, Own games dibuat hanya karena hobi *founder* untuk membuat *game* saja. Namun, akibat kesuksesannya dalam mengembangkan *game* di pasar Indonesia, Own games menjadi perusahaan yang legal sejak tanggal 1 April 2013 dibawah nama CV Viriya Jaya Bersama.

Struktur organisasi dari Own games adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Struktur organisasi UKM Own Games

Pada struktur organisasi Own games, Own games dikepalai oleh *studio head*. *Studio head* ini terdiri dari 2 orang, yaitu Eldwin Viriya (mengurusi divisi *art* dan *design*), dan Jevfin Viriya (mengurusi divisi *tech*, *engine*, *game development*, dan *server*).

Studio head juga memiliki pekerjaan yang harus mereka lakukan, yaitu sebagai *business development (bisdev)*, *human resource (HR)*, *community*, dan *general manager (GM)*.

Business development bertugas untuk menentukan perencanaan *game* yang akan dibuat dan menentukan *game* seperti apa yang kira-kira akan menjual.

Community dan **general manager** bertugas untuk melihat pasar, untuk melihat pengguna yang memainkan *game*.

Human resource bertugas untuk mengontrol kinerja pegawai dari own games sendiri.

Menurut kami, struktur own games ini cocok untuk menjalankan usaha ini, dikarenakan pembagian pekerjaan sudah spesifik, sudah dibedakan mana divisi yang benar-benar melakukan desain dan hanya melakukan koding saja. Selain itu, struktur organisasi ini juga telah memuat bagian-bagian yang memang benar-benar dibutuhkan untuk membuat organisasi. Mulai dari bagian perencanaan (pada bagian *bussiness development*) sehingga membuat own games mengetahui *game* apa yang seharusnya mereka buat, dan pasarnya (pada bagian *community* dan *general manager*), selain itu, own games juga bisa melihat kinerja pegawai (melalui *human resource*), sehingga kualitas *game* maupun pegawai terjamin.

Sarana dan fasilitas yang ada pada UKM ini adalah *lab research* dan pengembangan di Unpar, sehingga apabila ada mahasiswa yang mau magang, dapat melakukannya disini. Selain itu, disediakan pula *laptop* untuk mengoding/desain, *pen tablet* untuk desain, *wifi*, dan minuman yang bisa diambil secara gratis oleh pegawai own games, dan juga makan siang gratis. Untuk fasilitas kesehatan pun, pegawai pada UKM ini mendapatkan tunjangan kesehatan BPJS ketenagakerjaan.

Menurut kami, sarana dan fasilitas yang dimiliki UKM ini sudah cukup untuk menjalankan usaha ini. Misalkan, untuk melakukan desain dan koding, sudah disediakan *pen tablet* dan juga *laptop*. Lalu untuk makanan dan minuman pun sudah disediakan di UKM ini (makan siang gratis dan minuman). Lalu, perusahaan ini pun sudah memperhatikan kesehatan pegawainya dengan cara mendaftarkan pegawainya ke BPJS ketenagakerjaan.

3.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM

Peluang usaha yang dimiliki oleh UKM ini terdiri dari *game* berbasis *mobile* (Android dan iOS) yang dibuat menggunakan *game engine* yang dibuat sendiri. UKM ini menekuni bisnis ini dikarenakan pada zaman sekarang ini, industri *game* sudah cukup memberikan untung, ditambah dengan terkenalnya *game* dari UKM ini, yaitu “Tahu Bulat”, membuat UKM ini tidak ragu untuk menekuni bisnis ini.

Menurut kami, tujuan bisnis UKM ini, yaitu “memperkenalkan *game* mereka agar terkenal, dan berkembang bersama pegawai”, sudah tepat, dikarenakan tidak ada salahnya untuk terus berkembang, dan menghasilkan produk yang dapat dinikmati khalayak ramai, juga membantu pegawai UKM ini berkembang agar suatu saat dapat membuka usahanya sendiri.

3.3. Model Pendapatan

Ada banyak, yang paling gampang itu iklan sama jualan item di game. Pembagian 70% developer, 30% store. Kalau iklan pembagiannya gapernah dikasih tau berapa, tapi kita gaperlu milih iklan kemana, tapi random dipilih sama google, cuma ngasih tau kita mau bentuk iklan spt apa. Tiap kali 1000 orang ngeliat, dapet 0.01 dollar.

Banyak cara untuk UKM ini memperoleh pendapatan. Hal yang paling mudah adalah dengan memasang iklan di *gamenya* atau jualan *item* di dalam *game*. Dalam memasang iklan di dalam *game*, iklan yang dipasang tidak kita pilih sendiri, melainkan kita hanya bilang ke Google (untuk *playstore*), ingin iklan bentuk apa (*video, banner, dll*). Selanjutnya, Google lah yang menentukan iklan apa yang di pasang di *game*. Untung biaya pemasangan iklan, setiap ada 1000 orang melihat iklan tersebut, perusahaan akan mendapatkan uang 0.01 USD. Pembagian keuntungan antara kami (*developer game*), dengan perusahaan pemasang *game* (mis: *playsotre, appstore*), adlaah 70% *developer game*, 30% perusahaan pemasang *game*.

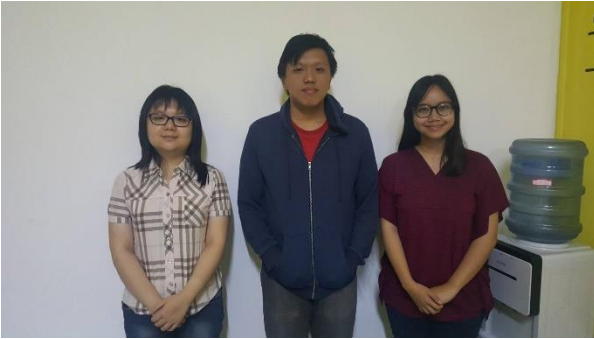
Menurut kami, bisnis seperti ini lumayan menguntungkan apabila *game* yang dijual memang benar-benar sudah memiliki pemain (ada yang mau main *game* ini). Apabila tidak ada pemain, tentu saja tidak menguntungkan. Karena untuk membuat *game* sebenarnya sekarang itu yang penting adalah hoki/tidaknya game tersebut terkenal.

3.4. Keunggulan UKM

Menurut kami, Own games memiliki keunggulan dibandingkan dengan perusahaan lainnya, dikarenakan Own games sudah cukup dikenal, dikarenakan *game* nya, yaitu *game* “Tahu Bulat”. Sehingga apabila kedepannya Own games mengeluarkan *game*, mungkin akan lebih mudah dilirik dengna pasar. Selain itu, Own games juga memiliki IP (Intelectual Property), yaitu Tako, karakter berwujud alien berwarna kuning sebagai maskot dari Own games, yang selalu ada pada setiap *game* yang dikeluarkan Own games, sehingga dapat dengan mudah membedakan mana *game* buatan Own games dan game buatan yang lain. Selain itu, Own games juga memiliki *game engine* buatan sendiri sehingga dapat dimodifikasi sesuka hati pembuat *game*. Lalu, Own games memiliki kelebihan yaitu menjaga ukuran aplikasi agar kecil, dengan dibantu *game engine* yang sudah dibicarakan sebelumnya. Kelebihan lainnya adalah tidak ada lembur di sini, jadi apabila bagaimanapun hasil pekerjaannya, selesai atau tidak, pulang tetap jam 5 sore.

3.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya

Foto:



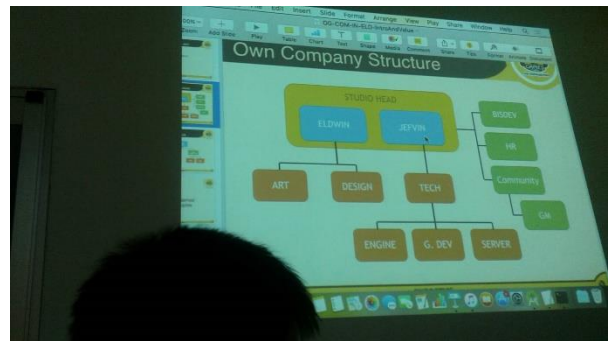
Tim Berfoto bersama *founder* UKM Own Games (Jefvin Viriya)



Bagian ruangan Own Games beserta Tako (IP dari Own Games)



Suasana Kerja di Own Games



Salah satu *slide* presentasi Own Games saat wawancara

Hasil Survey lainnya:

Tantangan terbesar yang harus dilakukan UKM sekarang ini adalah mencari tenaga kerja. Dikarenakan UKM ini memiliki *game engine* sendiri, maka dasar pemrograman penting untuk masuk ke UKM ini. Sehingga saat tes masuk UKM ini, banyak calon pegawai yang tereliminasi pada tahap awal (tes *programming*). Selain itu, banyak juga calon pegawai yang tidak lolos pada tahap wawancara, dikarenakan kepribadian *introvert extreme* yang akan menyulitkan pegawai tersebut berkomunikasi dengan pegawai lainnya.

Untuk menentukan suatu pegawai diterima/tidak, UKM ini memiliki 3 kriteria, yaitu *skill*, *excitement*, dan *attitude*. Ketiga kriteria tersebut masing-masing memiliki poin dan akan dikalikan masing-masing. Apabila salah satu kriteria bernilai 0, maka nilai keseluruhan kriteria adalah 0. Prosesi pertama yang dilakukan saat tes pegawai adalah tes secara *online* yang dilakukan oleh perusahaan. Apabila lolos, calon pegawai akan diwawancara untuk melihat bagaimana *excitement* dia untuk masuk UKM ini dan bagaimana *attitude* dia. Setelah itu, apabila diterima, calon pegawai akan mengalami masa percobaan. Pada masa percobaan tersebut, akan dilihat kinerja calon pegawai. Apakah cocok masuk ke UKM ini apa tidak. Apabila cocok, calon pegawai akan mengalami perpanjangan kontrak.

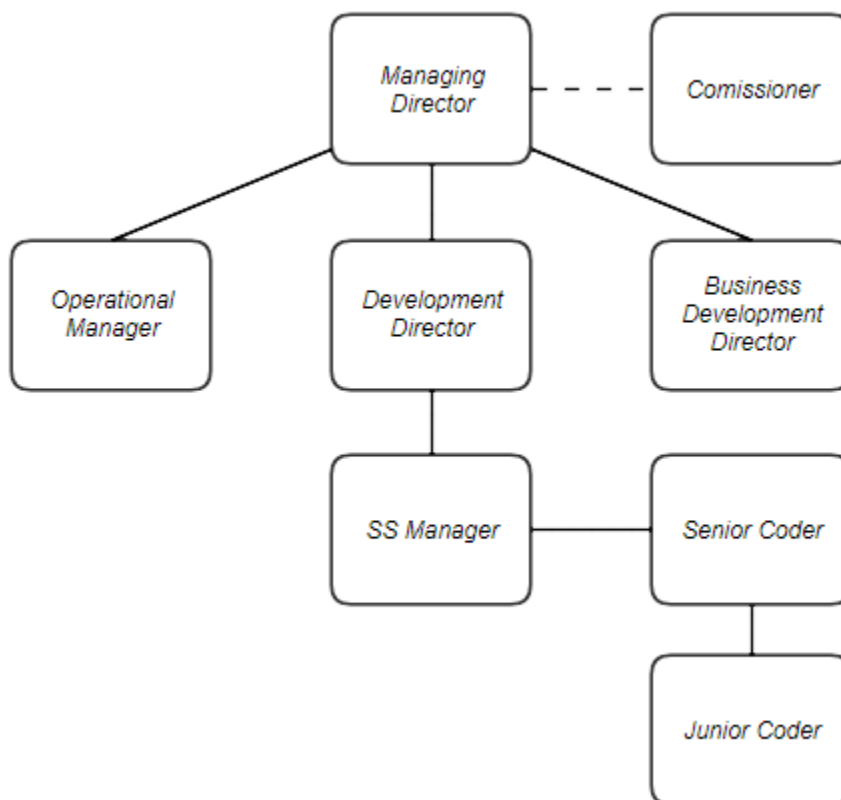
Jam kerja Own games adalah pukul 8:00 sampai 12:00, lalu istirahat pukul 13:00, dan dilanjutkan lagi sampai pukul 17:00. Waktu bekerja pegawai Own games dalam sehari adalah 8 jam, dan seminggu adalah 40 jam (Senin-Jumat).

IV. Revota

Alamat UKM: Komplek Ruko Cikawao Permai B-25 Lt 2, Jl. Cikawao, Jawa Barat 40261

4.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM

Revota merupakan *Software House* yang berfokus pada *software* Sistem Informasi, terutama pada bidang distro. Revota didirikan pada tahun 2004; awalnya dengan tujuan untuk membantu teman yang membuka usaha distro dan memerlukan *software* yang berkaitan dengan penjualan tersebut.



Gambar 4. Struktur Organisasi UKM Revota

Revota dikepalai oleh seorang **Managing Director**, yakni Augie Avianto Irawan. *Managing Director* kemudian dibagi lagi menjadi tiga, yakni:

- 1) **Operational Manager** yang bertugas mengurus laporan, kontrak pegawai, dan histori proyek. Jabatan ini dipegang oleh Pinki Dwinanta.
- 2) **Development Director** yang bertugas mengurus produksi *software*, operasional harian, dan *software maintenance*. Jabatan ini dipegang oleh Ruby Agustrianto.
- 3) **Business Development Director** yang bertugas melakukan riset. Riset yang dimaksud yakni mengembangkan teknologi-teknologi baru agar bisa digunakan oleh *client* atau dimasukkan ke penjualan. Jabatan ini dipegang oleh Benny Sudaryanto.

Development director mengepalai **SS Manager**, yang merupakan kepala bagian pemrograman. Anggota bagian pemrograman ini terdiri atas **Senior Coder** dan **Junior Coder**. *Junior Coder* merupakan pegawai magang ataupun *fresh graduate*. Jabatan *SS Manager* dipegang oleh Sutriyanto, *Senior Coder* dipegang oleh Edu Ramdhana Putra, dan *Junior Coder* dipegang oleh Choerul Sofyan.

Comissioner merupakan pihak yang tidak terlibat secara operasional dan bertugas mengurus hal-hal yang dibutuhkan perusahaan secara non-reguler, misalnya memberi penilaian terhadap berjalannya perusahaan *Revota*. Jabatan *Comissioner* dipegang oleh Yeddy Chrisnandhi.

Menurut kelompok kami struktur organisasi *Revota* sudah baik untuk menjalankan usaha *Software House*, terutama pada bagian *Operational Manager*, *Development Manager*, dan *Business Development Director*. Mengutip dari hasil wawancara kelompok kami, ketiga divisi ini secara spesifik mengurus bagian *past*, *present*, dan *future*. *Operational Manager* mengurus bagian *past* yang berupa histori, kontrak, dan laporan; *Development Manager* mengurus bagian *present* berupa urusan produksi, *maintenance*, dan operasional; dan *Business Development Director* mengurus *present* dan *future*, yakni dengan melakukan riset untuk mengembangkan teknologi baru agar dapat dipakai untuk proyek-proyek selanjutnya.

Sarana dan fasilitas yang disediakan oleh *Revota*, menurut kelompok kami, sudah cukup lengkap. *Revota* menyediakan komputer sehingga pegawainya dapat langsung menggunakan komputer yang ada di kantor saja. Selain itu disediakan pula *wi-fi*, ruang rapat, serta disediakan *snack* dan tempat makan.

4.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM

Revota merupakan *Software House* yang berfokus pada *software* Sistem Informasi. *Revota* juga pernah mengurus proyek Sistem Informasi untuk restoran, menangani verifikasi data untuk Rumah Sakit Boromeus, mengurus bagian *reporting* di perusahaan *Eco Energy*, dan manajemen proyek di Tasik; mengurus pengelolaan *budgeting* dari sisi perusahaan. Namun, sampai saat ini fokus utama *Revota* tetap pada Sistem Informasi, terutama untuk usaha distro.

Pada produk *software* Sistem Informasi terdapat *Supply Chain Management* yang dimulai dari pembelian bahan, kemudian pengelolaan desain dimana para *designer* biasanya wajib menyetor desain setiap bulan. Karena tidak mungkin semua desain dicetak, maka harus disimpan terlebih dahulu, sehingga dibutuhkan pula bank desain. Setelah itu, akan dilakukan *request* ke perusahaan untuk membuat produk jadi berdasarkan desain yang diberikan. Produk hasil kemudian akan dibandingkan dengan desain (*quality control*). Bila kualitasnya sudah dinilai bagus, maka akan didistribusikan, misalnya dengan menitipkan ke toko orang lain, grosir, maupun toko *online*.

Menurut kelompok kami, fokus *Revota* dalam membuat *software* Sistem Informasi terutama di bidang usaha distro salah satunya dilatarbelakangi oleh banyak kenalan pihak *Revota* yang memiliki usaha distro. Pada awal pembentukan *Revota*, *software* yang dibuat juga untuk membantu teman dalam usaha distro. Melalui kenalan-kenalan ini kemudian *Revota* makin maju dan mendapat semakin banyak *client*. Bila dilihat di struktur organisasi pada subbab 1.1, terlihat bahwa *Revota* tidak memiliki divisi *marketing*. Hal ini karena, menurut pihak *Revota*, penyebaran dari mulut-ke-mulut dikarenakan adanya kepercayaan dari *client* lebih penting dibandingkan melalui mulut *marketing*. Selain itu, bisnis *Revota* juga sudah cukup spesifik dalam hal bidang yang ditekuni, sehingga saingan perusahaan tidak banyak dan pengembangan teknologi dapat terfokus di bidang tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara kelompok kami dengan pihak *Revota*, tujuan utama dari perusahaan *Revota* yakni untuk membantu orang sebanyak-banyaknya dengan *software* yang mereka buat. Pihak *Revota* juga menyatakan bahwa saat membuat suatu *software*, yang paling dipikirkan adalah bagaimana agar *software* yang dibuat dapat dipakai dengan mudah oleh pihak perusahaan *client*.

4.3. Model Pendapatan

Pada awalnya, penentuan berapa biaya untuk satu proyek dilakukan dengan cara menghitung jam sebagai berikut:

- Berapa jumlah orang yang diperlukan
- Satu orang butuh berapa jam
- Proyek tersebut kira-kira memerlukan berapa jam

Seiring dengan majunya *Revota*, diperlukan pertimbangan lain dalam menentukan biaya satu proyek dikarenakan adanya beban non-proyek seperti gaji pegawai, biaya listrik, air, *maintenance*, dan iuran RW. Oleh karena itu, saat ini perhitungan biaya satu proyek juga memasukkan biaya non-proyek. Biaya non-proyek dihitung dengan melihat berapa lama waktu untuk menyelesaikan satu proyek, misalnya bila proyek membutuhkan waktu tiga bulan maka akan dimasukkan biaya non-proyek untuk tiga bulan juga. Ada kalanya biaya non-proyek dihitung untuk satu tahun karena adanya masa garansi 3 - 6 bulan untuk satu proyek.

Selain itu, *Revota* juga dapat menentukan biaya tergantung perusahaan *client*, misalnya dilihat dari toko milik *client* dapat diperkirakan kira-kira *client* sanggup untuk membayar seberapa besar. Ada kalanya terjadi proses penawaran harga antara pihak *Revota* dan *client*.

Menurut kelompok kami, penentuan biaya proyek ini sudah cukup menguntungkan, karena faktor non-proyek sebenarnya memakan biaya yang paling besar, namun sering tidak disadari karena biaya tersebut sudah termasuk seperti biaya sehari-hari. Oleh karena itu, dengan dimasukkannya biaya non-proyek dalam perhitungan biaya dapat menguntungkan perusahaan.

4.4. Keunggulan UKM

Menurut kelompok kami, keunggulan *Revota* yakni:

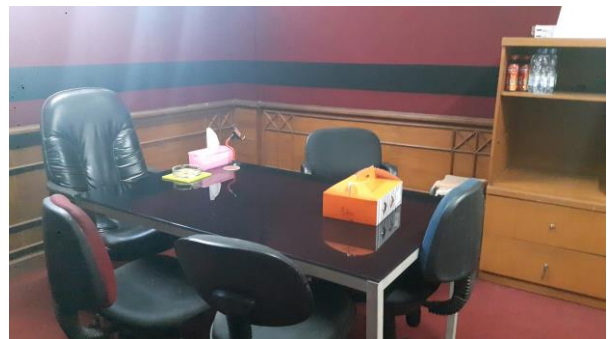
- Perusahaannya bergerak di bidang yang cukup spesifik, yakni pembuatan *software* Sistem Informasi khususnya untuk bidang usaha distro
- Pembagian tugas atau jabatan yang jelas sehingga tidak ada waktu dan biaya yang terbuang secara cuma-cuma
- Bila orang yang ditugaskan untuk suatu proyek berhalangan untuk hadir maka akan di-*backing* oleh yang lainnya
- Penerimaan pegawai melibatkan wawancara, tes soal Sistem Informasi sederhana, dan kemudian dilakukan pelatihan setelah diterima, sehingga *skill* pegawai lebih terjamin.
- Sarana dan fasilitas yang lengkap untuk menunjang pengerjaan proyek
- Lingkungan kerja yang tidak *strict* namun juga tidak terlalu santai sehingga pegawai tidak merasa tertekan bekerja di *Revota* dan proyek tetap selesai pada rentang waktu yang diperkirakan
- Mengutamakan membangun kepercayaan dengan *client*, dan dalam pembuatan *software* mementingkan kemudahan pihak *client* untuk menggunakannya

4.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya

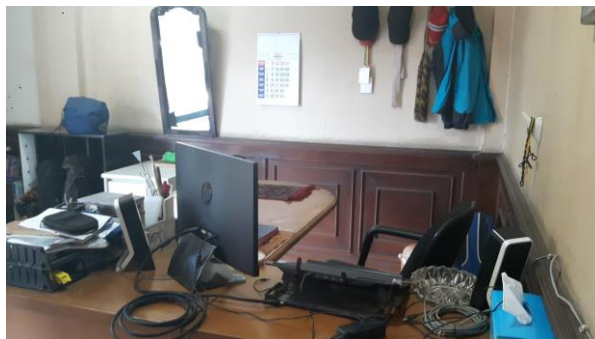
Foto :



Logo dari UKM Revota



Ruang Rapat di UKM Revota



Suasana ruangan kerja di UKM Revota



Suasana ruangan kerja di UKM Revota

Hasil survei lainnya:

Hasil survei lainnya yang kelompok kami dapatkan antara lain adalah untuk menjadi pegawai di perusahaan *Revota*, minimal diperlukan *basic skill* dalam pemrograman dan mengerti tentang *query*.

Penerimaan pegawai melibatkan dua hal, yakni:

- 1) Wawancara; untuk melihat apakah orang tersebut bisa masuk ke lingkungan kerja *Revota*, karena yang diinginkan yakni pegawai yang dapat berbaur dengan rekan kerja lain sehingga ia juga tidak merasa tertekan bekerja di *Revota*
- 2) Tes soal Sistem Informasi, yakni tentang CRUD, *shopping cart*, dan belanja. Soal-soal tersebut merupakan soal sederhana yang -- berdasarkan pernyataan dari pihak *Revota* -- jawabannya sebenarnya dapat dicari melalui *browsing*. Berdasarkan hal tersebut pihak *Revota* dapat menilai kemauan belajar dari orang tersebut

Setelah seseorang diterima menjadi pegawai *Revota*, ia akan diberikan pelatihan untuk meningkatkan *skill* pemrogramannya. Selain itu, pegawai juga diminta untuk berlatih mengetik dengan sepuluh jari agar dapat mengetik dengan lebih cepat

Revota sudah nyaris setingkat dengan ERP, hanya saja kurang di bagian *Accounting* dan *Human Resources*. Awalnya menggunakan staff untuk *Accounting* namun ternyata membuang banyak waktu dan rugi, sehingga akhirnya meminta bantuan orang lain; pihak *Revota* memberikan data yang diperlukan untuk *accounting*

Kendala yang paling berat menurut pihak *Revota* bukan berkaitan dengan *demand* di pasar, melainkan dari internal / operasional harian, misalnya saat banyak yang absen padahal ada tugas / proyek yang perlu dilakukan maka terpaksa di-*backing* oleh orang lain

Jam kerja di *Revota* yakni dari pukul 09.00 - 17.00 untuk hari Senin sampai Jumat, namun untuk hari Sabtu pegawai tetap masuk dari jam 19.00 - 14.00 untuk ritel, karena penjualan paling ramai saat Sabtu dan Minggu

Jam kerja secara keseluruhan yang diminta adalah 40 jam per minggu. Pegawai memberikan laporan -- dengan format yang sudah ditentukan -- ke *Operational Manager* mengenai apa saja yang telah ia lakukan untuk kemudian dievaluasi pada hari Minggu

Client Revota berasal dari berbagai kota di Indonesia. Yang belum hanya Irian, Maluku, dan Lombok. Hal ini dikarenakan biaya pengiriman dari Bandung tidak seimbang dengan biaya produksi disana, dan harga penjualan di daerah tersebut masih termasuk golongan bawah

V. Bridge Technologies and Solutions

Alamat UKM: Jalan Babakan Jeruk I No 84, Bandung

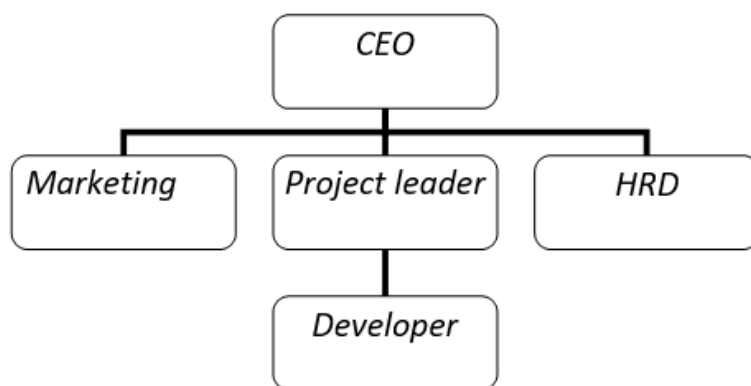
5.1. Organisasi, Sarana/Fasilitas dan Cara Kerja UKM

Bridge Technologies and Solutions (disingkat Bridgetech) merupakan *software house* yang didirikan pada tahun 2015. Bridgetech dibangun oleh 2 founder bernama Ari dan Kevin, mereka berdua membangun perusahaan dari 0. Pada mulanya kantor Bridgetech hanya di kos- kosan, sudah berpindah ke 2 tempat dan sekarang berlokasi di jalan Babakan Jeruk 1 no 84 dengan kantor yang sudah cukup baik. Terdapat CEO 2 orang yaitu Ari dan Kevin, membawahi beberapa staff seperti Project Leader, HRD, Marketing, dan Developer team.

Visi Bridgetech berorientasi pada perusahaan yang menerapkan sistem financial freedom, dimana para staff tidak perlu memikirkan kebutuhan sehari- hari mengenai pangan, transpor, rekreasi, dst. Bridgetech menyediakan anggaran untuk para staff sehingga para staff dapat fokus untuk bekerja sesuai domain/ lingkup pekerjaan mereka masing- masing untuk memberikan kepuasan yang baik bagi para konsumen. Cara bekerja Bridgetech adalah sebagai berikut staff developer dapat bekerja di luar kantor (*mobile working*), namun bila diperlukan tetap datang ke kantor. Waktu bekerja bersifat bebas dengan catatan hasil yang diperoleh tidak melewati deadline dari timeline yang sudah disusun oleh Project Leader.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, kantor Bridgetech dilengkapi dengan 3 ruang kantor (2 kantor CEO dan 1 kantor meeting dengan client), ruang bekerja(dilengkapi dengan laptop dan macbook), sarana internet, dan sarana rekreasi berupa meja billiard serta perlengkapannya. Sehingga kantor mereka cukup menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu proyek.

Berikut ini adalah struktur organisasi UKM



Gambar 5. Struktur organsasi UKM Bridgetech

Dalam hal struktur organisasi perusahaan, menurut kelompok kami Bridgetech sudah mampu menjadi perusahaan yang bisa dipercaya dalam menyelesaikan suatu proyek. Project leader memberikan panduan bagi para staff developer apapun yang mereka butuhkan baik dalam material (informasi, pengetahuan, dan teknologi) maupun non-material (dukungan moral). Project leader memberikan panduan dengan menerapkan deadline dan timeline bekerja bagi para developer dalam menyelesaikan suatu proyek.

5.2. Peluang Usaha yang Digarap dan Tujuan UKM

Bridgetech bergerak di aplikasi- aplikasi mobile, beberapa produk seperti Vietnam Mobile. Bima Tree juga merupakan produk yang baru saja direlease oleh Bridgetech. Keduanya merupakan aplikasi mobile yang bergerak di bidang komunikasi. Tujuan Bridgetech dibangun adalah tentunya untuk mencari keuntungan yang besar dari pembangunan proyek- proyek perangkat lunak yang dipesan oleh para client Bridgetech.

5.3. Model Pendapatan

Sejauh ini Bridgetech mengalami keuntungan, sehingga dapat memiliki kantor yang lebih baik dibandingkan tahun sebelumnya. Bridgetech mendapatkan kantor dengan bangunan yang mereka miliki atas nama perusahaan bukan dalam bentuk sewa menyewa. Sehingga ya, Bridgetech mengalami keuntungan yang besar.

5.4. Keunggulan UKM

Bridgetech secara tidak langsung memiliki staff yang mempunyai fokus dan konsentrasi bekerja yang baik dari visi yang mereka terapkan. Bridgetech menerapkan sistem financial freedom, dimana para staff tidak perlu memikirkan kebutuhan sehari- hari mengenai pangan, transpor, rekreasi, dst. Bridgetech menyediakan anggaran untuk para staff sehingga para staff dapat fokus untuk bekerja sesuai domain/ lingkup pekerjaan mereka masing- masing untuk memberikan kepuasan yang baik bagi para konsumen. Bridgetech cenderung tidak strict namun membutuhkan para staff yang tinggi dalam hal softskill dibandingkan hardskill. Di mana softskill dibutuhkan untuk adaptasi lingkungan pekerjaan seperti mencoba belajar menggunakan teknologi terbaru untuk menghasilkan sebuah produk. Sehingga Bridgetech menjadi suatu perusahaan *softwarehouse* dengan staff yang terus berkembang secara hardskill dan softskill mengikuti perkembangan zaman.

5.5. Foto-foto dan Hasil Survei Lainnya

Foto:



Ruang bersantai UKM Bridgetech



Ruangan *meeting* di UKM Bridgetech



Suasana ruangan kerja di UKM Bridgetech



Tim berfoto dengan *project leader* UKM

Hasil survey lainnya:

Bridgetech dapat menentukan harga proyek yang mereka akan bangun dengan cara sebagai berikut. Pihak Bridgetech dan konsumen sebelum mencapai tahap deal harga akan duduk bersama membahas Term of reference sebagai bayangan hasil dari proyek yang akan dihasilkan seperti apa dari segi fungsionalitas, tampilan, fitur dsb. Harga yang diterapkan sesuai dengan fitur yang akan dideploy, dapat bertambah bila ada perubahan kebutuhan dari customer. Digunakan term of reference sebagai “perjanjian” jual beli proyek antara Bridgetech dan konsumen sehingga “kepercayaan” antara konsumen dan Bridgetech dapat dibentuk.

Rahasia Bridgetech mempunyai staff yang dapat betah / nyaman bekerja adalah kembali lagi kepada visi yang diterapkan oleh perusahaan. Dengan menerapkan sistem financial freedom, staff Bridgetech tidak perlu memikirkan / memusingkan hal-hal di luar pekerjaan seperti kebutuhan tempat tinggal, konsumsi, rekreasi, dsb.