

# Selamat Datang di Ready Set Sell!

Permainan ini merupakan permainan simulasi serius yang mensimulasikan manajemen toko ritel elektronik. Nikmati pengalaman bermain yang menyenangkan dan kompetitif sebagai manajer toko ritel elektronik omnichannel dalam mencapai keuntungan setinggi-tingginya sembari menjaga kegiatan operasional toko yang lancar dan berkualitas!

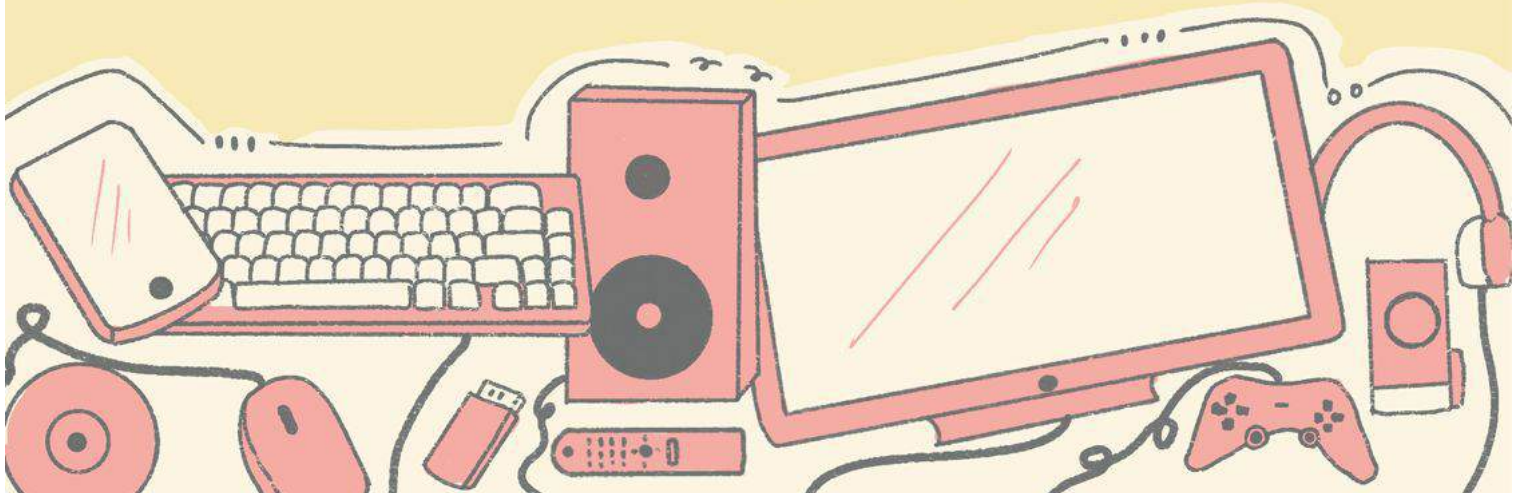
Melalui permainan ini, Anda akan mempelajari strategi-strategi kunci yang dapat dimanfaatkan dalam operasi ritel elektronik omnichannel di dunia nyata, baik dalam strategi pengadaan, pemasaran, maupun penjualan.

Tunggu apa lagi? Ready, Set, Sell!

## TUJUAN PERMAINAN

Sebagai manajer operasional ritel, tugas utama pemain adalah menjaga performa toko dan profitabilitas. Untuk itu, pemain perlu:

- Memasarkan toko melalui strategi marketing yang tepat
- Melakukan pengadaan barang melalui pemesanan kepada supplier
- Meningkatkan rating toko melalui pelayanan yang baik
- Menjual produk kepada pelanggan dengan harga yang sesuai





# Komponen Ready Set Sell

## PEMAIN

Tiap set Ready Set Sell dirancang untuk 2-6 pemain yang berperan sebagai manajer operasional ritel elektronik. Dalam simulasi ini, pemain menyusun strategi, mulai dari strategi pemasaran, pengadaan barang, hingga penjualan produk kepada pelanggan. Setiap ronde menguji ketajaman taktik, fleksibilitas, dan koordinasi di tengah dinamika ritel.

## ELEMEN

Papan permainan terdiri atas 3 papan, tempat pemain meletakkan kartu dan token hasil keputusan dan strategi yang digunakan.



Papan Toko Offline



Papan Storefront dan Gudang

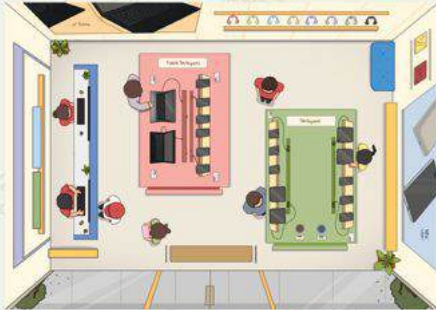


Papan Toko Online



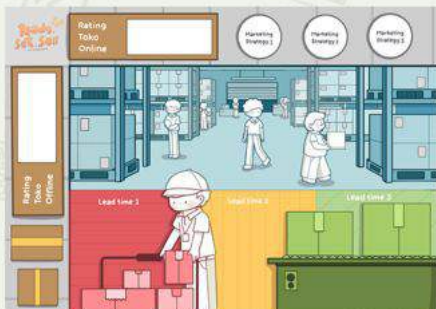
# Komponen Ready Set Sell

## Papan Toko Offline



Pada papan ini, pemain meletakkan kartu permintaan toko offline yang berhasil dipenuhi pada kotak hijau dan yang tidak terpenuhi pada kotak merah.

## Papan Storefront dan Gudang



Pada bagian storefront, pemain dapat meletakkan token-token strategi pemasaran yang akan digunakan pada ronde tersebut. Selain itu, pemain juga meletakkan angka-angka yang menandakan store rating pada kuartal tersebut yang akan diperbaharui pada setiap kuartal.

Pada papan ini juga terdapat 4 area yang menandakan gudang, serta area transit 1, 2, dan 3. Pemain meletakkan kancing-kancing yang menandakan jumlah inventory dan produk yang dipesan kepada setiap supplier.

## Papan Toko Online



Pada papan ini, pemain meletakkan kartu permintaan toko online yang berhasil dipenuhi pada kotak hijau dan yang tidak terpenuhi pada kotak merah.



# Komponen Ready Set Sell

## Token Pemasaran



Token berisi strategi pemasaran yang dapat dipilih oleh pemain beserta informasi harga dan efek terhadap toko offline dan online.

## Kartu Supplier



	SUPPLIER A	SUPPLIER B	SUPPLIER C	SUPPLIER D
Lead Time	0 Kuartal	1 Kuartal	2 Kuartal	3 Kuartal
Biaya	Rp 2,5 juta per unit	Rp 2 juta per unit	Rp 175 juta per unit	Rp 15 juta per unit

Kartu berisi pilihan supplier dengan lead time dan harga masing-masing yang menjadi pertimbangan pemain dalam memesan barang.

## Kartu Permintaan



Kartu berisi profil customer yang ingin membeli barang. Terdapat 3 tier customer dengan latar belakang dan daya beli yang bervariasi.



# Komponen Ready Set Sell

## Token Angka

01234  
56789

Token ini digunakan untuk menandakan rating toko offline dan online pemain.

## Kancing



Kancing ini digunakan untuk menandakan jumlah inventory dan jumlah barang yang dipesan oleh pemain pada setiap supplier.

## Kartu Harga dan Spidol



Harga produk dapat ditulis pada kartu harga menggunakan spidol.

## Companion App

Tabel 1												
Kategori	Status Barang?	Pemesanan			Pengiriman			Rating		Kas Tersedia		
		1	2	3	A	B	C	Offline	Online	Barang 1	Barang 2	Barang 3
1. Ya	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6. Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7. Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8. Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabel 2												
Kategori	Status Barang?	Pemesanan			Pengiriman			Rating		Kas Tersedia		
		1	2	3	A	B	C	Offline	Online	Barang 1	Barang 2	Barang 3
1. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5. Ya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6. Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7. Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8. Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Companion App diisi oleh Game Master untuk mencatat dan mendokumentasikan perkembangan permainan dan menilai performa pemain. Pemain dapat melihat performanya pada tampilan yang ditayangkan pada layar.



## A stylized, hand-drawn illustration of a computer workstation. The central element is a large, wide monitor with a white screen and an orange frame. To its left is a keyboard with white keys and an orange frame, and a mouse with a white top and orange base. A large orange speaker with a black circular driver is positioned between the keyboard and the monitor. To the right of the monitor is another orange speaker, a game controller, and a small orange device. Various black cables connect the peripherals. The background is a solid blue color.





# Peraturan Permainan

## PERATURAN UMUM

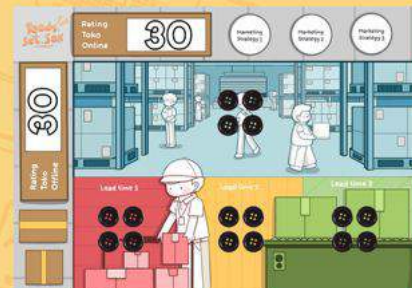
LEVEL: EASY

- Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, setiap tim beranggotakan 2-3 orang.
- Pemain berperan sebagai pemilik toko ritel yang menjual 1 jenis produk elektronik di toko offline dan toko online yang melakukan manajemen pemasaran, pengadaan, dan penjualan produk.
- Pada permainan ini, 1 fase mensimulasikan 1 tahun pada dunia nyata. Permainan ini akan dimainkan selama 2 fase (tahun), di mana setiap tahun terdiri atas 4 kuartal, sehingga pemain akan memainkan total 8 ronde. (Setiap ronde dalam permainan ini merepresentasikan satu kuartal)
- Pada tahun pertama, pemain hanya melakukan manajemen toko offline. Toko online hanya tersedia pada tahun kedua.
  - a. Ronde 1-4: Toko offline
  - b. Ronde 5-8: Toko offline dan online
- Setiap ronde pada permainan ini terdiri atas 3 tahap utama, yaitu:
  - a. Pemasaran
  - b. Pengadaan
  - c. Penjualan

Seorang Game Master bertugas mengendalikan alur permainan, menginput hasil keputusan pemain pada companion app, mengumumkan transisi ronde, membacakan hasil di akhir setiap ronde, dan memastikan bahwa semua tindakan dilakukan secara adil.

Setting awal permainan:

- Modal (cash-in-hand) pemain: Rp 10 juta
- Rating awal toko offline dan online: 30%
- Inventory awal:
  - a. Gudang: 4 produk
  - b. Transit 1: 4 produk
  - c. Transit 2: 4 produk
  - d. Transit 3: 4 produk



- Range harga jual barang yang dapat dipasang pemain: Rp 3-5 juta
- Harga jual pada toko offline dan online bisa dibuat berbeda.
- Untuk setiap barang yang tersisa di gudang akan dikenakan biaya (inventory cost) sebesar Rp 250 ribu/produk.



# Peraturan Permainan

## FASE 1: Kuartal 1-4

Pada fase ini, Anda baru memulai usaha ritel elektronik dan membuka toko offline pertama Anda.

### 1. PEMASARAN

- Setiap Token Pemasaran melambangkan strategi marketing yang dapat diambil pada setiap kuartal. Perhatikan jumlah cash-in-hand yang dimiliki pemain.
- Pemain mengambil maksimum 3 Token Pemasaran setiap kuartal, dan setiap Token hanya dapat digunakan maksimum 3 kali sepanjang permainan.
- Masing-masing strategi berdampak terhadap rating toko dan jumlah pelanggan yang tertarik membeli produk dari toko Anda.
- Jika Anda telah memutuskan strategi Anda, letakkan Token pada papan permainan Storefront.
- Game Master akan memberitahu rating toko setelah strategi ditentukan. Pemain meletakkan angka pada rating toko sesuai arahan Game Master.

### 2. PENGADAAN

- Setelah menentukan strategi pemasaran, pemain membuat pesanan barang kepada supplier sebanyak jumlah yang diperlukan.
- Terdapat 4 jenis supplier dengan waktu pengiriman dan biaya yang berbeda.
- Pemain meletakkan kancing di papan sesuai jumlah pesanan pada setiap supplier.
- Pemain dapat memesan barang kepada satu atau beberapa supplier ataupun tidak memesan barang sama sekali pada kuartal tersebut.
- Pada kuartal selanjutnya, barang pada Lead Time 1 akan berpindah ke Inventory, Lead Time 2 ke Lead Time 1, dan Lead Time 3 ke Lead Time 2. Pemain juga dapat melakukan pemesanan barang seperti biasa.



# Peraturan Permainan

## 3. PENJUALAN

- Pemain diminta menentukan harga jual produk dan menuliskannya pada Kartu Harga. Range harga jual barang yang dapat dipasang antara Rp 3 juta sampai dengan Rp 5 juta. Rahasiakan harga barang Anda agar masing-masing tim tidak saling mengetahui harga antar toko.
- Game Master mencatat harga barang dan membagikan Kartu Permintaan kepada pemain sesuai dengan hasil perhitungan pada Companion App.
- Pemain mencocokkan harga dan store rating dengan profil customer yang tertera pada kartu. Penjualan berhasil jika ketiga syarat ini terpenuhi:
  - Harga jual lebih rendah atau sama dengan daya beli pembeli
  - Store rating toko lebih tinggi atau sama dengan kriteria minimum pembeli
  - Ada barang yang tersedia di Inventory (Gudang) untuk dijual
- Setiap pemain berhasil menjual 1 produk, akan mengurangi 1 barang pada Gudang. Sesuaikan jumlah Kancing yang tersisa pada Gudang.
- Kartu Permintaan yang berhasil dipenuhi akan ditumpuk dalam Kotak Hijau pada Papan Toko. Sementara itu, Kartu Permintaan yang gagal dipenuhi ditumpuk pada Kotak Merah.
- Customer yang permintaannya tidak terpenuhi, yaitu Kartu Permintaan pada Kotak Merah, akan dialihkan ke toko pemain lawan. (Antar tim akan bertukar kartu yang ada di dalam Kotak Merah).

- Ronde berakhir setelah pemain menyelesaikan penjualan.
- Periksa sisa barang pada Gudang. Pastikan jumlah kancing sesuai.
- Pada akhir setiap ronde, Game Master akan membacakan jumlah cash-in-hand pemain (kas setelah ditambahkan dengan penjualan dan dikurangi dengan biaya pemasaran, biaya pengadaan, dan inventory cost).
- Game Master juga akan menginformasikan rating toko setelah Penjualan.



# Peraturan Permainan

## Notes

- Rating toko dipengaruhi oleh strategi marketing dan kemampuan toko dalam melayani permintaan customer. Apabila toko berhasil memenuhi permintaan, maka rating naik. Namun apabila toko gagal memenuhi permintaan, maka rating turun.
- Untuk setiap barang yang tersisa di gudang akan dikenakan biaya (inventory cost) sebesar Rp 250 ribu/produk pada setiap kuartal.

Ulangi tahap 1, 2, dan 3 hingga seluruh ronde selesai.

## FASE 2: Kuartal 5-8

Pada fase ini, Anda sudah memasuki tahun kedua. Anda ingin meningkatkan penjualan dan menjangkau lebih banyak customer dengan membuka toko online.

Selamat! Sekarang Anda bertanggung jawab atas toko offline dan toko online.

- Stock barang untuk penjualan offline dan online ada pada Gudang yang sama.
- Harga jual produk pada toko offline dan online bisa dibuat berbeda.
- Anda akan menerima 2 tumpuk Kartu Permintaan, tumpukan pertama untuk permintaan toko offline dan tumpukan kedua untuk permintaan toko online.

Ulangi tahap 1, 2, dan 3 hingga seluruh ronde selesai.

# SELAMAT BERMAIN!



# Peraturan Permainan

LEVEL: MEDIUM

## PERATURAN UMUM

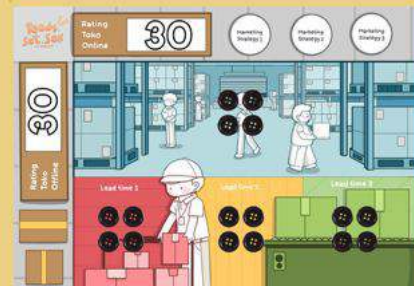
- Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, setiap tim beranggotakan 2-3 orang.
- Pemain berperan sebagai pemilik toko ritel yang menjual produk elektronik di toko offline dan toko online yang melakukan manajemen pemasaran, pengadaan, dan penjualan produk.

- Pada permainan ini, 1 fase mensimulasikan 1 tahun pada dunia nyata. Permainan ini akan dimainkan selama 2 fase (tahun), di mana setiap tahun terdiri atas 4 kuartal, sehingga pemain akan memainkan total 8 ronde. (Setiap ronde dalam permainan ini merepresentasikan satu kuartal)
- Pada tahun pertama, pemain hanya menjual 1 jenis produk elektronik pada toko offline dan online. Pada tahun kedua, bertambah 1 jenis produk lagi menjadi 2 jenis.
  - a. Ronde 1-4: 1 produk (A) pada toko offline dan online
  - b. Ronde 5-8: 2 produk (A dan B) pada toko offline dan online
- Setiap ronde pada permainan ini terdiri atas 3 tahap utama, yaitu: pemasaran, pengadaan, dan penjualan.

Seorang Game Master bertugas mengendalikan alur permainan, menginput hasil keputusan pemain pada companion app, mengumumkan transisi ronde, membacakan hasil di akhir setiap ronde, dan memastikan bahwa semua tindakan dilakukan secara adil.

### Setting awal permainan:

- Modal (cash-in-hand) pemain: Rp 10 juta
- Rating awal toko offline dan online: 30%
- Inventory awal:
  - a. Gudang: 4 produk
  - b. Transit 1: 4 produk
  - c. Transit 2: 4 produk
  - d. Transit 3: 4 produk



- Range harga jual barang yang dapat dipasang pemain: Rp 3-5 juta
- Harga jual pada toko offline dan online bisa dibuat berbeda.
- Untuk setiap barang yang tersisa di gudang akan dikenakan biaya (inventory cost) sebesar Rp 250 ribu/produk.



# Peraturan Permainan

## FASE 1: Kuartal 1-4

Pada fase ini, Anda menjual 1 jenis produk elektronik (A) pada toko offline dan toko online.

### 1. PEMASARAN

- Setiap Token Pemasaran melambangkan strategi marketing yang dapat diambil pada setiap kuartal. Perhatikan jumlah cash-in-hand yang dimiliki pemain.
- Pemain mengambil maksimum 3 Token Pemasaran setiap kuartal, dan setiap Token hanya dapat digunakan maksimum 3 kali sepanjang permainan.
- Masing-masing strategi berdampak terhadap rating toko dan jumlah pelanggan yang tertarik membeli produk dari toko Anda.
- Jika Anda telah memutuskan strategi Anda, letakkan Token pada papan permainan Storefront.
- Game Master akan memberitahu rating toko setelah strategi ditentukan. Pemain meletakkan angka pada rating toko sesuai arahan Game Master.

### 2. PENGADAAN

- Setelah menentukan strategi pemasaran, pemain membuat pesanan barang kepada supplier sebanyak jumlah yang diperlukan.
- Terdapat 4 jenis supplier dengan waktu pengiriman dan biaya yang berbeda.
- Pemain meletakkan kancing di papan sesuai jumlah pesanan pada setiap supplier.
- Pemain dapat memesan barang kepada satu atau beberapa supplier ataupun tidak memesan barang sama sekali pada kuartal tersebut.
- Pada kuartal selanjutnya, barang pada Lead Time 1 akan berpindah ke Inventory, Lead Time 2 ke Lead Time 1, dan Lead Time 3 ke Lead Time 2. Pemain juga dapat melakukan pemesanan barang seperti biasa.



# Peraturan Permainan

## 3. PENJUALAN

- Pemain diminta menentukan harga jual produk dan menuliskannya pada Kartu Harga. Range harga jual barang yang dapat dipasang antara Rp 3 juta sampai dengan Rp 5 juta. Rahasiakan harga barang Anda agar masing-masing tim tidak saling mengetahui harga antar toko.
- Game Master mencatat harga barang dan membagikan Kartu Permintaan kepada pemain sesuai dengan hasil perhitungan pada Companion App.
- Pemain mencocokkan harga dan store rating dengan profil customer yang tertera pada kartu. Penjualan berhasil jika ketiga syarat ini terpenuhi:
  - Harga jual lebih rendah atau sama dengan daya beli pembeli
  - Store rating toko lebih tinggi atau sama dengan kriteria minimum pembeli
  - Ada barang yang tersedia di Inventory (Gudang) untuk dijual
- Setiap pemain berhasil menjual 1 produk, akan mengurangi 1 barang pada Gudang. Sesuaikan jumlah Kancing yang tersisa pada Gudang.
- Kartu Permintaan yang berhasil dipenuhi akan ditumpuk dalam Kotak Hijau pada Papan Toko. Sementara itu, Kartu Permintaan yang gagal dipenuhi ditumpuk pada Kotak Merah.
- Customer yang permintaannya tidak terpenuhi, yaitu Kartu Permintaan pada Kotak Merah, akan dialihkan ke toko pemain lawan. (Antar tim akan bertukar kartu yang ada di dalam Kotak Merah).



- Ronde berakhir setelah pemain menyelesaikan penjualan.
- Periksa sisa barang pada Gudang. Pastikan jumlah kancing sesuai.
- Pada akhir setiap ronde, Game Master akan membacakan jumlah cash-in-hand pemain (kas setelah ditambahkan dengan penjualan dan dikurangi dengan biaya pemasaran, biaya pengadaan, dan inventory cost).
- Game Master juga akan menginformasikan rating toko setelah Penjualan.





# Peraturan Permainan

## Notes

- Rating toko dipengaruhi oleh strategi marketing dan kemampuan toko dalam melayani permintaan customer. Apabila toko berhasil memenuhi permintaan, maka rating naik. Namun apabila toko gagal memenuhi permintaan, maka rating turun.
- Untuk setiap barang yang tersisa di gudang akan dikenakan biaya (inventory cost) sebesar Rp 250 ribu/produk pada setiap kuartal.

Ulangi tahap 1, 2, dan 3 hingga seluruh ronde selesai.

## FASE 2: Kuartal 5-8

Pada fase ini, Anda sudah memasuki tahun kedua. Anda ingin meningkatkan penjualan dan menjangkau lebih banyak customer dengan menambah jenis produk baru (B).

Selamat! Sekarang Anda bertanggung jawab atas 2 jenis produk, A dan B.

- Stock barang A dan B dibedakan dengan warna kancing.
- Harga jual produk pada toko offline dan online bisa dibuat berbeda.
- Anda akan menerima 4 tumpuk Kartu Permintaan, untuk permintaan produk A di toko offline dan online serta untuk permintaan produk B di toko offline dan online.

Ulangi tahap 1, 2, dan 3 hingga seluruh ronde selesai.

# SELAMAT BERMAIN!



# Dari Perancang Ready Set Sell

Halo! Kami Abbie dan Juni, mahasiswa Teknik Industri dari Universitas Indonesia, sekaligus kreator di balik board game Ready Set Sell ini.

Terinspirasi dari tren industri elektronik yang terus berkembang, baik di Indonesia maupun dunia, kami menghadirkan sebuah permainan simulasi serius yang membawamu merasakan langsung serunya menjadi manajer toko ritel omnichannel.

Tidak hanya menyenangkan dan kompetitif, Ready Set Sell juga dirancang agar kamu dapat memahami strategi-strategi kunci yang benar-benar digunakan dalam industri ritel di dunia nyata.

Tentu saja, ini tidak lepas dari bimbingan Bapak Dr. Arry Rahmawan Destyanto, S.T., M.T., yang telah mendampingi kami selama proses pengembangan permainan ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada para stakeholders yang telah memberikan masukan berharga, serta seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan board game ini.

Permainan ini dirancang untuk menghibur Anda. Kami berharap setiap tantangan dalam permainan ini bisa memberikan pengalaman seru sekaligus bermanfaat.

Kami sangat menantikan cerita dan feedback dari Anda. Jangan ragu untuk berbagi pengalaman bermainmu kepada kami melalui Instagram @abbiesitorus dan @jfow0603.

Tunggu apa lagi? Ready, Set, Sell!