

Nama : Zakky Aulia Aldrin
NIM : 2311522018
Mata Kuliah : Kewirausahaan

Business Plan

A. Ringkasan Eksekutif

EasyLearn merupakan aplikasi sebagai wadah antara pelajar dan pengajar yang pengajarannya bersifat Live-teaching dengan kurun waktu minimal 1 jam. Dimana pengajar dapat memasukkan kriteria dan pengalaman ataupun riwayat pendidikannya pada akunnya untuk menarik perhatian penggunanya yaitu pelajar. Pemfokusan edukasi ini tidak hanya sebatas pada sekolah saja, namun juga dapat digunakan untuk mahasiswa. Peran perusahaan pada ide ini adalah pemeliharaan dan memaksimalkan kelancaran sebuah aplikasi agar user nyaman menggunakan aplikasi EasyLearn ini. Keuntungan yang diambil oleh perusahaan dari setiap pengajar yaitu 7,5% dari tarif yang dipatok oleh pihak pengajar kepada pelajar.

B. Deskripsi Bisnis

Nama platform : EasyLearn
Bidang : Pendidikan

Layanan Utama :

- Jasa konsultasi belajar mengajar
- Sebagai wadah titik temu secara online antara pelajar dan pengajar
- Berbasis Live-Teaching

Visi :

Meningkatkan kualitas pelajar dalam pendidikan berbasis teknologi

Misi :

- Memberikan solusi bimbingan belajar kepada pelajar yang sangat Flexible
- Membantu membimbing pelajar agar dapat memahami terhadap suatu keilmuan
- Mengintegrasikan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar

C. Strategi Pemasaran

Target Pasar :

- Pelajar tingkat sekolah yang membutuhkan bimbingan belajar tambahan
- Mahasiswa yang kesulitan terhadap suatu keilmuan di perkuliahan
- Masyarakat umum yang memerlukan edukasi tambahan terkait skill keilmuan tertentu

Strategi pemasaran :

- Mendatangi secara langsung ke beberapa sekolah untuk pengenalan platform
- Menggunakan sosial media sebagai tanda pengenalan platform
- Endorsment melalui influencer

- Pemberian diskon kepada pengguna melalui Redeem code

D. Analisis Persaingan

- Kompetitor lokal : Bimbingan belajar offline, Ruang Guru
- Kompetitor lainnya : Microsoft Teams, Platform ataupun web khusus yang memiliki pemfokusan bidang yang mirip/sama
- Keunggulan :
 1. Pelajar dapat memilih kriteria ataupun standar pengajar berdasarkan deskripsi dan informasi pengajar
 2. Berbasis Live Teaching
 3. Bimbingan secara private atau antar orang per orang

E. Rencana Design dan Pengembangan

Tahap pengembangan :

1. Pengembangan konsep dari platform
2. Pembuatan UI/UX dari platform
3. Pembuatan aplikasi
4. Uji coba peluncuran platform
5. Peluncuran secara resmi dari platform
6. Pemeliharaan dan pengembangan platform

Perkiraan biaya :

- Hosting dan domain : 50-80 juta
- Biaya Pengembangan platform : 100-400 juta
- Biaya Tenaga Kerja : 100-200 juta
- Infrastruktur teknologi : 50 - 150 juta

F. Rencana Operasi dan Manajemen

- Struktur team dalam perusahaan :
 - Platform Manager
 - Front End Developer
 - Back End Developer
 - UI/UX Designer
 - Software Quality Specialist
 - Growth Specialist
 - Security Engineer
- Operasional : Pemeliharaan platform, Customer Service dan pembaruan platform

- Operasional harian : Memantau perkembangan aplikasi setiap hari dan memastikan terhadap kerentanan Bug, serta Layanan pelanggan

G. Analisa Rencana Keuangan

- Sumber modal : Investor, founder ataupun media partner yang ingin bekerja sama dengan EasyLearn
- Estimasi Modal : Estimasi modal yang dibutuhkan untuk membangun start-up ini Sekitar 300 juta. Ini termasuk dari biaya pengembangan & pemeliharaan aplikasi, pembelian hardware & software resmi, pemasaran dan lainnya.
- Sumber Pendapatan : Pendaftaran ketika ingin menjadi pengajar (uang daftar) sebanyak 2 jt Rupiah ketika awal mendaftar dan untuk perpanjangan setiap tahunnya. Dan dari tiap jasa sebanyak 7,5% dari harga yang dipatok oleh pengajar

H. Analisis SWOT

- Strength :
 - Flexible
 - Berbasis Live-Teaching
 - Private teaching
- Weakness :
 - Sangat bergantung dengan sinyal
 - Spesifikasi Device ke 2 belah pihak yang kurang maksimal dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar
- Opportunity :
 - Banyaknya pelajar yang saat ini membutuhkan bimbingan belajar tambahan
 - Perkembangan teknologi yang pesat
 - Kebutuhan metode pembelajaran non-formal / tidak berpaku pada kurikulum tertentu
- Threat :
 - Ancaman keamanan data
 - Keberlanjutan dari platform agar user dapat bertahan
 - Terdapat saingan platform pendidikan
 - Tantangan dalam memfilter kualitas pengajar

I. Business Model Canvas

