



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**Mata Kuliah : RBTI**  
**Tahun : 2016**

Pertemuan 07

# Company Profile



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

# Nama/Name

## (1) Cari nama pendek tapi mudah diucapkan

Semakin banyak karakter, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk mengucapkan, mengetik, bahkan mengingat sekalipun. Tapi jangan sampai menggunakan karakter yang memiliki vokal yang mirip ketika diucapkan. Contoh seperti Jaysheer mungkin akan terdengar seperti Gaysher atau Gayshire atau bisa saja dikira lainnya. Bedakan dengan Facebook, Box, atau Twitter yang sederhana tapi mudah diucapkan dan mudah diingat.

## (4) Jangan mencari nama yang terlalu teknis

Nama yang terlalu teknis bukanlah nama yang baik untuk dijadikan sebagai nama Brand. Orang akan lebih suka dengan nama yang tidak terlalu terkait dengan hal teknis supaya ada cerita yang lebih besar.

## (2) Tunggu sampai suaranya terasa enak

Ketika sudah menemukan banyak nama, suarakan dengan lantang bersama orang lain karena nanti Anda pasti akan sering menyebutkan nama tersebut entah di telepon ataupun di depan publik. Lalu ketika sudah disuarakan tunggu sampai Anda merasakan sesuatu ketika nama itu disuarakan, entah di telinga ataupun di pikiran. Ketika Anda merasakan itu, masukkan nama tersebut ke dalam daftar keranjang nama Anda.

## (3) Buatlah nama itu dapat menceritakan sesuatu

Ketika ada seseorang yang bertanya mengapa memilih nama tersebut, pastikan Anda mempunyai cerita menarik di belakang nama tersebut sehingga membuat Anda sendiri tertarik ketika mendengar ceritanya. mudah diucapkan dan mudah diingat.

## (5) Pastikan Anda Suka nama tersebut

Hal terpenting dalam memilih nama adalah pastikan Anda menyukai nama tersebut. Rasa suka akan membuat Anda bersemangat ketika menyebutkan nama tersebut dimanapun dan kapanpun Anda berada. Selain itu perasaan suka juga dapat mempengaruhi suasana hati ketika Anda mengerjakan sesuatu untuk perusahaan itu.





**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

## Visi & Misi

**VISI** merupakan gambaran tujuan di masa depan tentang akan jadi seperti apa organisasi atau lembaga kita. Menentukan visi berarti menentukan tujuan dan cita-cita yang ingin dicapai. Dalam menentukan visi hendaknya memenuhi persyaratan :

1. **Tidak berdasarkan kondisi saat ini**
2. **Berorientasi ke depan**
3. **Mengekspresikan kreatifitas**
4. **Berdasar pada prinsip nilai yang mengandung penghargaan bagi masyarakat**

**MISI** adalah apa yang dapat dilakukan untuk mencapai cita-cita atau gambaran masa depan (visi). Misi merupakan langkah-langkah dan strategi yang digunakan untuk mencapai visi.

Kadangkala misi perlu diubah sedemikian rupa apabila visi belum tercapai. Jadi bukan visinya yang diubah hanya cara-caranya mencapai tujuan yang diubah. Apabila visi berubah-ubah maka akan terkesan tidak konsisten gambaran masa depan tentang organisasi tersebut.



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

## Contoh



**VISI :** Menjadi pengelola bandar udara kelas dunia yang terkemuka dan profesional. Untuk mewujudkan visi tersebut, Angkasa Pura II bertekad melakukan transformasi secara menyeluruh dan bertahap selama lima tahun pertama

**MISI :**

1. Mengelola jasa bandar udara kelas dunia dengan mengutamakan tingkat keselamatan, keamanan, dan kenyamanan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan
2. Mengembangkan SDM dan budaya Perusahaan yang berkinerja tinggi dengan menerapkan sistem Pengertian atau Perbedaan Visi dan Misi Beserta Contoh manajemen kelas dunia
3. Mengoptimalkan strategi pertumbuhan bisnis secara menguntungkan untuk meningkatkan nilai pemegang saham serta meningkatkan kesejahteraan karyawan dan pemangku kepentingan lainnya
4. Menjalinkan kerjasama yang saling menguntungkan dengan mitra usaha dan mitra kerja serta mengembangkan secara sinergis dalam pengelolaan jasa bandar udara
5. Memberikan nilai tambah yang optimal bagi masyarakat dan lingkungan





# UNS

UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

## Contoh



**VISI :** Menjadi perusahaan penerbangan yang handal dengan menawarkan layanan yang berkualitas kepada masyarakat dunia menggunakan keramahan Indonesia.

### MISI :

Sebagai perusahaan penerbangan pembawa bendera bangsa Indonesia yang mempromosikan Indonesia kepada dunia guna menunjang pembangunan ekonomi nasional dengan memberikan pelayanan yang profesional.



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

## Contoh



**BANK BRI**

Melayani Dengan Setulus Hati

**VISI :** Menjadi bank komersial terkemuka yang selalu mengutamakan kepuasan nasabah.

### MISI :

1. Melakukan kegiatan perbankan yang terbaik dengan mengutamakan pelayanan kepada usaha mikro, kecil dan menengah untuk menunjang peningkatan ekonomi masyarakat.
2. Memberikan pelayanan prima kepada nasabah melalui jaringan kerja yang tersebar luas dan didukung oleh sumber daya manusia yang profesional dan teknologi informasi yang handal dengan melaksanakan manajemen risiko serta praktek Good Corporate Governance (GCG) yang sangat baik.
3. Memberikan keuntungan dan manfaat yang optimal kepada pihak-pihak yang berkepentingan (stakeholders).



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

# Slogan/Mantra

Slogan adalah perkataan atau kalimat pendek yang mencolok atau menarik untuk dan mudah diingat untuk memberitahukan sesuatu.

Isi slogan menggambarkan visi, tujuan, dan harapan sebuah kegiatan atau organisasi atau perusahaan. Dan berikut ini adalah syarat penulisan slogan:

## 1. Jelas

Hubungan antara ungkapan yang dipilih dan objek yang dislogankan harus jelas. Slogan lampu merek Philips, misalnya, antara sifat lampu yang menerangi dan slogan "Terus terang, terang terus" mempunyai hubungan dan kejelasan makna yang kuat.

## 2. Singkat

Kata-kata yang dipilih hendaknya singkat, tetapi mampu mengungkapkan pesan yang ingin disampaikan. Misalnya, "SCTV Ngetop".

## 3. Persuasif

Kata-kata yang digunakan dalam slogan hendaknya bersifat persuasif (mengajak/membujuk).

## 4. Menarik

Kata-kata yang digunakan hendaknya dapat menarik perhatian pembaca/pendengar. Ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian pembaca/pendengar, antara lain dengan menggunakan majas, ungkapan, atau permainan bunyi. Misalnya, "Coba kalau berani!".



**UNS**

UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

## Contoh Slogan/Mantra

**GOJEK**  
*An Ojek For Every Need*

**NOKIA**  
Connecting People

tokopedia & Chelsea Islan  
**MEMBANGUN  
INDONESIA  
LEBIH BAIK LEWAT  
INTERNET**

 **PEGADAIAN**  
MENGATASI MASALAH TANPA MASALAH

*Bank*  **BTN**  
Sahabat Keluarga Indonesia

 tokopedia.com

**BHINNEKA.COM**  
INDONESIA'S NO.1 ONLINE STORE

 **GAMELOFT**  
ADVERTISING SOLUTIONS

 *"Just Do It"*

**Microsoft**  
Be what's next.

  
Think different.





**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**Mata Kuliah : RBTI**  
**Tahun : 2016**

Pertemuan 08

# Produk Jasa vs Barang



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

# Barang & Jasa

## JASA

Setiap tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak ke pihak lain yang secara prinsip tidak berwujud dan menyebabkan perpindahan kepemilikan apa pun. Produksinya bisa terikat dan bisa juga tidak terikat pada suatu produk (Kotler, 2000:428)



## BARANG

Produk yang berwujud fisik sehingga dapat bisa dilihat, disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dan perlakuan fisik lainnya” (Fandy Tjiptono, 1999:98).

- 1. Barang jelas bisa dipegang sedangkan jasa tidak bisa dipegang.**
- 2. Jasa Lebih banyak interaksi antara penyedia jasa dengan pelangganya..**



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

## Ciri-Ciri JASA

### Jasa memiliki 4 karakteristik

1. Intangibility (Tidak Terwujud)
2. Inseparability (Tidak dapat Dipisahkan)
3. Service Variability (Beragam/Berubah-ubah)
4. Perishability (Tidak Tahan Lama)

Menurut Kotler dan Armstrong (2001,376-377)



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

# Ciri-Ciri BARANG

## Barang memiliki 4 karakteristik

1. Tangible
2. Standarisasi
3. Produk dan Konsumsi Terpisah
4. Tidak Mudah Musnah

(Menurut Zeuthami & Bitner, 1996, 19)





**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

# Parameter JASA

Kepuasan adalah evaluasi purna beli dimana hasil yang didapatkan adalah sama atau melampaui harapan pelanggan (Tjiptono, 2001, 126)

Faktor Pendorong Kepuasan ada 5 yakni :

- 1. Kualitas Produk**
- 2. Harga**
- 3. Service Quality**
- 4. Emotional Factor**
- 5. Kemudahan**

Menurut Irawan (2002.37-40)



# UNS

UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

## Contoh JASA/BARANG





**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**Mata Kuliah : RBTI**  
**Tahun : 2016**

Pertemuan 10

# Capital Budgeting

Pengambilan Keputusan Investasi



**UNS**

UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

## Type Keputusan Investasi

**(1) Kebutuhan perusahaan untuk melakukan investasi yang mengakibatkan komitmen jangka panjang disebut dengan keputusan investasi modal.**

**(2) Keputusan investasi harus mempertimbangkan perencanaan yang matang, tujuan, dan prioritas, pengaturan keuangan, dan penggunaan kriteria tertentu untuk pemilihan aktiva jangka panjang.**

**Proses pengambilan keputusan untuk investasi modal sering disebut capital budgeting.**





**UNS**

UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

## Metode Evaluasi Investasi

Analisis investasi (investment analysis) dimaksudkan sebagai upaya untuk memperkirakan prospek suatu investasi di masa yang akan datang.

- **PP (Payback Period)**
- **ARR (Accounting Rate of Return)**
- **NPV (Net Present Value)**
- **IRR (Internal rate of Return)**



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

## Contoh Perencanaan Investasi



**(1) Mendefinisikan Pengeluaran :**

- Investasi Awal

**(2) Mendefinisikan Pendapatan**

- Produk

- Jasa/Project

**(3) Menentukan Biaya Operasional**

**(4) Menghitung**

- Aliran Kas Masuk

- Aliran Kas Keluar

- Aliran Kas Bersih

- LABA/RUGI



## Contoh Perencanaan Investasi



(1) Mendefinisikan Pengeluaran Investasi Awal

- Sewa
- Bangunan (+renovasi)
- Peralatan Office
- Peralatan Produksi
- Peralatan Marketing
- Ijin Legalitas

A. INVESTASI AWAL	
	Sewa
	Bangunan dan renovasi
	Meja kursi dan alat rumah tangga
	Komputer ( 5 ekor)
	Papan nama + banner + Etalase
	Legalitas Perusahaan (Notaris)



## Contoh Perencanaan Investasi



(1) Mendefinisikan Pendapatan Produk

- **Contoh TI/SI :**  
**Software, Komisi HW**

(2) Mendefinisikan Pendapatan Jasa

- **Contoh TI/SI :**  
**Project/Manuenance**

### **B. PENDAPATAN PRODUK**

	Software Minimarket
	Software Payroll
	Software Absen
	Komisi Hardware

### **C. PENDAPATAN PROJECT**

	Software "Lumaguebisa"
	Jasa Maintenance





## Contoh Perencanaan Investasi



### (3) Menentukan Biaya Operasional

- Gaji
- Biaya Marketing
- Listrik/Air dsb
- Perlengkapan (BHP)

#### D. BIAYA OPERASIONAL

	Gaji /bulan
	Manager
	Programmer
	Designer
	Administrasi
	Teknisi
	Officeboy
	Marketing/Sales
	Biaya Marketing
	Listrik, Air & Internet
	Perlengkapan Kantor (Habis)



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

## Contoh Perencanaan Investasi



(4) Menghitung

- **Aliran Kas Masuk**

*(Pendapatan Produk + Jasa/Project)*

- **Aliran Kas Keluar**

*(Jumlah Biaya Investasi + Operasional)*

- **Aliran Kas Bersih**

*(Jumlah Kas Masuk-Keluar)*

- **LABA/RUGI**

*(Jumlah Kas Bersih-Penyusutan)*



## Contoh Perencanaan Investasi

SOFTWARE HOUSE PT. MANJUR ORA							
		TAHUN - 0	TAHUN - 1	TAHUN - 2	TAHUN - 3	TAHUN - 4	TAHUN - 5
<b>A. INVESTASI AWAL</b>							
Sewa							
Bangunan dan renovasi							
Meja kursi dan alat rumah tangga							
Komputer ( 5 ekor)							
Papan nama + banner + Etalase							
Legalitas Perusahaan (Notaris)							
<b>B. PENDAPATAN PRODUK</b>							
Software Minimarket							
Software Payroll							
Software Absen							
Komisi Hardware							
<b>C. PENDAPATAN PROJECT</b>							
Software "Lumauguebisa"							
Jasa Maintenance							
<b>D. BIAYA OPERASIONAL</b>							
Gaji /bulan							
Manager							
Programmer							
Designer							
Administrasi							
Teknisi							
Officeboy							
Marketing/Sales							
Biaya Marketing							
Listrik, Air & Internet							
Perlengkapan Kantor (Habis)							
<b>JUMLAH ALIRAN KAS MASUK</b>							
<b>JUMLAH ALIRAN KAS KELUAR</b>							
<b>ALIRAN KAS BERSIH</b>							
<b>PENYUSUTAN</b>							
<b>LABA/RUGI</b>							