

**PERENCANAAN BISNIS APLIKASI OLAHRAGA “LIVE-UP”
UNTUK MENINGKATKAN MINAT OLAHRAGA DI
INDONESIA**

TESIS



PUTRI YULIANTI

2171001012

**PROGRAM STUDI
MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
TAHUN 2019**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar**

Nama : Putri Yulianti

NIM : 2171001012

Tanda Tangan : 

Tanggal : 7 Agustus 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini dirujuk oleh:

Nama : Putri Yulianti
NIM : 2171001012
Program Studi : Magister Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Tesis : *“Perencanaan Bisnis Aplikasi Olahraga “Live-Up” untuk Meningkatkan Minat Olahraga di Indonesia”*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Manajemen pada Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : M. Taufiq Amir, SE., MM., Ph.D
Pembimbing II :
Penguji I : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom, M.Kom
Penguji II : B.P. Kusumo Bintoro, Ir., MBA, Dr.

(Taufiq Amir)
(Siti Rohajawati)
(B.P. Kusumo Bintoro)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya-lah tesis perencanaan bisnis ini dapat diselesaikan. Dalam penyusunan tesis ini, penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Suami, orang tua, mertua dan keluarga saya yang senantiasa memberikan kasih sayang, nasihat, dukungan semangat, pengorbanan yang tiada tara serta doa yang tidak pernah berhenti mengalir.
2. Bapak M. Taufiq Amir, SE., MM., Ph.D selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk menjadi anak bimbingan di mana selama proses bimbingan banyak sekali input dan arahan yang diberikan sehingga mempermudah saya dalam menyelesaikan tesis perencanaan bisnis ini.
3. Bapak dan Ibu dosen serta staf pengajar Program Magister Manajemen Universitas Bakrie yang telah memberikan sumbangsih keilmuannya kepada saya.
4. Rekan-rekan saya, seluruh mahasiswa program Magister Manajemen Universitas Bakrie *batch* ke-delapan.
5. Serta semua pihak lainnya yang tidak dapat dituliskan satu per satu.

Penulis selalu terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun karena penulis menyadari bahwa tesis perencanaan bisnis ini masih memiliki banyak ruang untuk dikembangkan dan menjadi lebih baik lagi.

Jakarta, Juli 2019

Putri Yulianti

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Yulianti
NIM : 2171001012
Program Studi : Magister Manajemen
Jenis Tesis : Perencanaan Bisnis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERENCANAAN BISNIS APLIKASI OLAHRAGA "LIVE-UP" UNTUK
MENINGKATKAN MINAT OLAHRAGA DI INDONESIA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 7 Agustus 2019

Yang Menyatakan,



(Putri Yulianti)

PERENCANAAN BISNIS APLIKASI OLAHRAGA LIVE-UP UNTUK MENINGKATKAN MINAT OLAHRAGA DI INDONESIA

Putri Yulianti

ABSTRAK

Live-Up adalah perusahaan startup di bidang teknologi yang fokus pada pengembangan aplikasi jenis *fitness app*. Aplikasi Live-Up dikembangkan untuk menjawab permasalahan rendahnya minat berolahraga di Indonesia melalui fitur-fitur yang membantu pengguna dalam mengorganisir kegiatan olahraga. Penyusunan rencana bisnis ini bertujuan untuk menganalisis berbagai aspek bisnis seperti aspek produk, legal dan manajemen, pemasaran, operasi, keuangan, risiko serta kelayakan dari bisnis Live-Up sehingga menjadi pertimbangan dalam menetapkan rencana dan strategi bisnis. Penyusunan rencana bisnis ini didukung dengan penelitian melalui metode *online survey* yang dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan wawancara yang divalidasi dengan metode triangulasi sumber. Dari penelitian tersebut diperoleh bahwa permasalahan yang dihadapi oleh responden dalam berolahraga yaitu keterbatasan waktu, biaya, jarak dengan fasilitas olahraga yang tidak terjangkau dan tidak ada rekan berolahraga. Melalui fitur yang ada pada Live-Up yaitu mencari rekan olahraga, menemukan dan *booking* fasilitas olahraga, menemukan dan mendaftar komunitas terdekat, menemukan dan memesan jasa pelatih atau instruktur olahraga, responden merasa fitur tersebut bisa menjadi solusi dari permasalahan yang mereka alami dalam berolahraga. Bisnis dinilai layak berdasarkan analisis kelayakan bisnis menggunakan metode *Payback Period*, *Net Present Value* (NPV), dan *Internal Rate of Return* (IRR) sebagai berikut: *payback period* adalah 4.69 tahun (di bawah 5 tahun), NPV bernilai positif, dan nilai IRR (18-19%) lebih besar dari MARR (10%).

Kata kunci: *fitness app*, STP, *marketing mix*, *payback period*, NPV, IRR, *community leader*

BUSINESS PLAN OF SPORT APPLICATION LIVE-UP TO INCREASE SPORTS AWARENESS IN INDONESIA

Putri Yulianti

ABSTRACT

Live-Up is a startup company that focuses on developing fitness app. Live-Up application is developed to answer the problem of low levels of sport awareness in Indonesia through features that help users in organizing sports activities. This business plan aims to analyze various business aspects such as product aspects, legal and management, marketing, operations, finance, risk and the feasibility of the Live-Up business so that it becomes a consideration in determining business plans and strategies. This business plan is supported by research through online survey methods which are analyzed using descriptive statistical methods and interviews that are validated by source triangulation methods. Based on research, it was found that the problems faced by respondents in sports are limitation of time and budget, unreachable distant of sports facilities and no partners to exercise. Through the features available at Live-Up, which are looking for sports partners, finding and booking sports facilities, finding and registering nearby communities, finding and ordering services for coaches, respondents feel that these features can be a solution to the problems they experience in exercising. Businesses are considered feasible based on business feasibility analysis using the Payback Period method, Net Present Value (NPV), and Internal Rate of Return (IRR) as follows: the payback period is 4.69 years (under 5 years), the NPV is positive, and the IRR value (18 - 19%) greater than MARR (10%).

Keywords: fitness app, STP, marketing mix, payback period, NPV, IRR, community leader

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	5
1.3 Manfaat	5
BAB II DESKRIPSI INDUSTRI DAN STUDI PUSTAKA	7
2.1 Deskripsi Industri	7
2.1.1 Indusri <i>Fitness App</i>	7
2.1.2 Segmentasi Pasar <i>Fitness App</i>	8
2.2 Studi Pustaka	10
2.2.1 Perencanaan Bisnis	10
2.2.2 <i>Business Model Canvas</i>	11
2.2.3 <i>Marketing Mix (Bauran Pemasaran) 4P</i>	13
2.2.4 STP	13
2.2.5 Studi Kelayakan Bisnis	14
2.3 Analisis Industri	16
2.3.1 Analisis Lingkungan Bisnis Internal	16
2.3.2 Analisis Lingkungan Bisnis Eksternal	16
2.3.3 Agilitas Bisnis	17
2.4 <i>Customer</i>	18
2.5 Pesaing	20
BAB III DESKRIPSI BISNIS DAN PRODUK	22
3.1 Profil Perusahaan	22
3.2 Deskripsi Produk	23
3.3 Lingkup Aspek Bisnis Plan	23

BAB IV METODOLOGI	25
4.1 Pengumpulan Data	25
4.2 Metode Analisis Data	26
4.3 Alur Penelitian dan Penyusunan Bisnis Plan	28
4.4 Analisis Kelayakan Bisnis Plan	29
4.5 Instrument	30
BAB V ANALISIS DATA	31
5.1 Analisis Pasar	31
5.1.1 Analisis Hasil Survei Online	31
5.1.2 Analisis Hasil Wawancara	36
5.1.3 Analisis Market Size	37
5.1.4 Analisis Pesaing	37
5.1.5 Analisis Lingkungan Internal	40
5.1.6 Analisis Lingkungan Eksternal	41
5.1.7 Analisis Five Dimensions	42
5.2 Analisis Operasional	44
5.3 Analisis Legal dan Tim Manajemen	47
5.3.1 Analisis Legal	47
5.3.2 Analisis Tim Manajemen	48
5.4 Analisis Risiko	48
5.5 Analisis Proyeksi Keuangan dan Sumber	51
5.5.1 Proyeksi Biaya	51
5.5.2 Proyeksi Pendapatan	52
5.6 Analisis Proyeksi Pembiayaan	53
BAB VI BISNIS PLAN	54
6.1 Gagasan Produk / Jasa yang Ditawarkan	54
6.2 Legal dan Tim Manajemen	59
6.3 Strategi Pemasaran	61
6.3.1 STP	61
6.3.1.1 Segmenting	61
6.3.1.2 Targeting	61

6.3.1.3 <i>Positioning</i>	62
6.3.2 <i>Marketing Mix 4P</i>	62
6.3.2.1 <i>Product</i>	62
6.3.2.2 <i>Price</i>	63
6.3.2.3 <i>Promotion</i>	63
6.3.2.4 <i>Place</i>	66
6.4 <i>Strategi Pengoperasian Bisnis</i>	66
6.5 <i>Kebutuhan Modal dan Proyeksi Keuangan</i>	68
6.6 <i>Strategi Menghadapi Risiko</i>	68
6.7 <i>Analisis Kelayakan Bisnis</i>	70
BAB VII KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	73
7.1 <i>Kesimpulan</i>	73
7.2 <i>Rekomendasi</i>	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rencana Penelitian	43
Tabel 2. Analisis Hasil Wawancara.....	49
Tabel 3. Lanskap Persaingan Aplikasi Olahraga.....	51
Tabel 4. Analisis VRIO Bisnis Live-Up.....	53
Tabel 5. Porter’s 5 Forces Analysis Bisnis Live-Up	54
Tabel 6. Analisis Five Dimensions Bisnis Live-Up	55
Tabel 7. Business Model Canvas Live-Up	57
Tabel 8. Analisis Risiko Bisnis Live-Up	61
Tabel 9. Peran dan Tanggung Jawab Per Fungsi Karyawan	73
Tabel 10. Perencanaan Promosi Live-Up	77
Tabel 11. Strategi Operasi Bisnis Live-Up.....	80
Tabel 12. Risiko dan Strategi Menghadapi Risiko	82
Tabel 13. Protokol Wawancara	100
Tabel 14. Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Narasumber 1 (Pengguna Biasa)	125
Tabel 15. Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Narasumber 2 (Pemimpin Komunitas).....	126
Tabel 16. Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Narasumber 3 (Pemilik Tempat Olahraga).....	129
Tabel 17. Tabel Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Narasumber 4 (Personal Trainee).....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Frekuensi dan Partisipasi Olahraga di Indonesia	2
Gambar 2. Riset Pertumbuhan Pasar Industri Olahraga	4
Gambar 3. Aplikasi Olahraga	5
Gambar 4. Grafik Pertumbuhan Pasar Fitness App Tahun ke Tahun.....	8
Gambar 5. Cakupan Segmentasi Pasar Fitness App	9
Gambar 6. Analisis Regional dari Pasar Fitness App	9
Gambar 7. Business Model Canvas	12
Gambar 8. Ilustrasi Model 5 Forces Porter	17
Gambar 9. Five Dimension Template.....	18
Gambar 10. Competitor Analysis Template	21
Gambar 11. Diagram Ilustrasi Produk Live-Up	23
Gambar 12. Tahapan Perancangan Rencana Bisnis	28
Gambar 13. Diagram Hasil Survei.....	32
Gambar 14. Diagram Hasil Survei.....	33
Gambar 15. Diagram Hasil Survei.....	34
Gambar 16. Diagram Hasil Survei.....	35
Gambar 17. Diagram Hasil Survei.....	35
Gambar 18. Diagram Hasil Survei.....	36
Gambar 19. Jumlah Desa/Kelurahan yang Memiliki Fasilitas dan Komunitas Olahraga.....	37
Gambar 20. Tabel Proyeksi Jumlah Karyawan	51
Gambar 21. Tabel Proyeksi Biaya Live-Up 5 Tahun ke Depan.....	52
Gambar 22. Tabel Proyeksi Pertumbuhan Pengguna dan Transaksi	53
Gambar 23. Tabel Proyeksi Pendapatan Live-Up 5 Tahun ke Depan.....	53
Gambar 24. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Pendaftaran / Login.....	54
Gambar 25. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Akun User Biasa	55
Gambar 26. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Akun Pemimpin Komunitas dan Personal Trainee.....	55
Gambar 27. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Social Media	56
Gambar 28. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Daily Task.....	56

Gambar 29. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Maps & Booking Place....	57
Gambar 30. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Pencarian Komunitas Terdekat	57
Gambar 31. Visualisasi Aplikasi Live-Up, Halaman Pencarian Personal Trainee	58
Gambar 32. Struktur Organisasi Bisnis Live-Up.....	59
Gambar 33. Logo Live-Up	65
Gambar 34. Tabel Rangkuman Proyeksi Keuangan Live-Up 5 Tahun ke Depan	68
Gambar 35. Tabel Proyeksi Laba Rugi Live-Up 5 Tahun ke Depan.....	70
Gambar 36. Tabel Proyeksi Arus Kas Live-Up 5 Tahun ke Depan	70
Gambar 37. Tabel Perhitungan Payback Period	71
Gambar 38. Tabel Perhitungan NPV	71
Gambar 39. Tabel Perhitungan IRR	72
Gambar 40. Screenshot 1 Daftar Pertanyaan Survei Online.....	80
Gambar 41. Screenshot 2 Daftar Pertanyaan Survei Online.....	81
Gambar 42. Screenshot 3 Daftar Pertanyaan Survei Online.....	82
Gambar 43. Screenshot 4 Daftar Pertanyaan Survei Online.....	83
Gambar 44. Screenshot 5 Daftar Pertanyaan Survei Online.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Survei Online	80
Lampiran 2. Protokol Wawancara	85
Lampiran 3. Hasil Survei Online	88
Lampiran 4. Hasil Survei Online	110