

**PENGEMBANGAN USAHA SEWA *PLAYSTATION 4 ONLINE*
*GELDSTÜCKE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Manajemen**



ROBY ADHI HARTANTO

1151001075


**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2019**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Roby Adhi Hartanto

NIM : 1151001075

Tanda Tangan : 

Tanggal : 22 Agustus 2019

HALAMAN PENGESAHAN

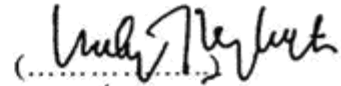
Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Roby Adhi Hartanto -
NIM : 1151001075
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Usaha Sewa
Playstation 4 Online Gelstücke

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Imbang J. Mangkuto, Ir., M.Sc., M.B.A


(.....)

Penguji 1 : Suwandi, Dr., S.E., M.Si


(.....)

Penguji 2 : Anon Kuswandoro., S.E., M.B.A


(.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 22 Agustus 2019

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala, karena dengan kehendaknya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini ditulis untuk melengkapi syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie. Penulis ingin mengapresiasi bahwa tanpa bantuan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, maka Tugas Akhir ini tidak akan selesai, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan TERIMA KASIH yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Imbang Jaya Mangkuto, M.Sc., M.BA., sebagai dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk mempengaruhi penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Suwandi, SE., M.Si., sebagai dosen pembahas yang sudah meluangkan waktunya agar menjadikan Tugas Akhir penulis lebih berkualitas lagi.
3. Anon Kuswandro., S.E., M.B.A sebagai dosen penguji yang telah meluangkan waktunya untuk menilai dan membuat lebih baik apa yang ditulis oleh penulis dalam Tugas akhir.
4. Seluruh dosen Program Studi Manajemen Universitas Bakrie, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena telah membekali penulis selama berkuliah dan telah membagi ilmunya kepada penulis agar bisa menyelesaikan Tugas Akhir dan Insya Allah dapat penulis terapkan ilmunya di kehidupan mendatang.
5. Orang tua penulis, karena berkat dukungan sangat besar merekalah penulis termotivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir di Universitas bakrie.
6. Sahabat – sahabat saya, Ibnu Haris Al-Fikri yang berkontribusi dalam penulisan tugas akhir ini sampai dengan pelaksanaan sidang.
7. Serta semua pihak yang telah mendukung selesainya Tugas Akhir penulis. Khususnya Wulan Yuningsih, yang selalu menyemangati penulis hingga akhirnya tugas akhir ini dapat penulis selesaikan.
8. Dan yang terakhir kepada teman – teman Tebak Famz yang saling menyemangati dalam penulisan tugas akhir ini, khususnya Salim Tahir yang berkontribusi dalam penulisan tugas akhir ini

Maka, Penulis berharap agar semoga kebaikan-kebaikan yang telah diberikan oleh pihak-pihak diatas agar segera dibalas oleh Allah subhanahu wa ta'ala dengan sebaik-baiknya. Dan semoga tulisan di Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Jakarta, 22 Agustus 2019

Roby Adhi Hartanto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Roby Adhi Hartanto
NIM : 1151001075
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Rencana Pengembangan Bisnis (*Bussiness Development*)

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

“Pengembangan Usaha Sewa *Playstation 4 Online Geldstüke*”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir 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 : 22 Agustus 2019

Yang menyatakan



Roby Adhi Hartanto

ABSTRACT

RENTAL BUSINESS DEVELOPMENT PLAYSTATION 4 ONLINE

GELDSTUCKE

Roby Adhi Hartanto

This business development aims to identify, analyze, and develop the Playstation 4 Geldstücke rental business strategy related to the company. This business development uses Marketing Mix, Customer Experience, SWOT Analysis combined with Business Model Canvas (BMC). The business development of Geldstücke will illustrate the expansion of the range of leases, and the addition of assets owned. The main business development in the Geldstücke business is to increase customer trust and pleasure, the reach of the company's existence and increase in company revenue, which at the end of 2024 Geldstücke NPV of 147,552,063 with a payback period of 8 months and an IRR of 67%. This business plan shows that business performed profitable and feasible to run.

Keywords: Business Development, Geldstucke, Company, Marketing Mix, Customer Experience, SWOT Analysis, Business Model Canvas (BMC).

ABSTRAK
PENGEMBANGAN BISNIS SEWA PLAYSTATION 4 ONLINE
GELDSTUCKE

Roby Adhi Hartanto

Pengembangan bisnis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta mengembangkan strategi bisnis sewa Playstation 4 Geldstucke terkait dengan perusahaan. Pengembangan bisnis ini menggunakan Marketing Mix, Customer Experience, SWOT Analisis yang di padukan Business Model Canvas (BMC). Pengembangan bisnis Geldstucke akan menggambarkan mengenai perluasan jangkauan sewa, dan penambahan asset yang dimiliki. Pengembangan bisnis yang utama dalam bisnis Geldstucke adalah dengan meningkatkan trust and pleasure customer, jangkauan eksistensi perusahaan dan peningkatan pemasukan perusahaan, dimana pada akhir tahun 2024 NPV Geldstucke sebesar 147,552,063 dengan payback period 8 bulan dan IRR sebesar sebesar 67%. Rencana bisnis ini menunjukkan bahwa bisnis yang dilakukan menguntungkan dan layak untuk dijalankan.

Kata kunci: Pengembangan Bisnis, Geldstucke, Perusahaan, Marketing Mix, Customer Experience, SWOT Analisis, Business Model Canvas (BMC).

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KONSEP BISNIS	
2.1 Profil Perusahaan.....	6
2.2 Uraian Industri, Persaingan, dan Peluang.....	8
2.3 Uraian Produk.....	17
2.4 Lingkup Rencana Bisnis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Teknik Pengumpulan Data dan Informasi.....	21
3.2 Metode dan Analisis Data.....	22
3.3 Proses Penyusunan Rencana Bisnis.....	26
3.4 Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Analisis Bisnis.....	31
4.2 Analisis Operasional.....	41
4.3 Analisis Sumber Daya Manusia.....	42
4.4 Analisis Keuangan.....	43
BAB V METODE PENELITIAN	
5.1 Pengembangan Konsep Bisnis.....	47
5.2 Pengembangan Pemasaran.....	48
5.3 Resiko Bisnis.....	49
5.4 Keuangan.....	51
5.5 Kelayakan Keuangan.....	55

5.6 Kesimpulan dan Saran	57
--------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1 Penggunaan Aplikasi Selly	73
Lampiran 2 Keuntungan Investasi di Bank	74
Lampiran 3 Biaya Investasi beserta nilai Pemanfaatannya	75
Lampiran 4 Testimoni Penyewa Geldstucke	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Depok Tahun 2018	10
Tabel 2.2 Persaingan Harga Sewa PS 4 Harian.....	13
Tabel 4.1 Analisis <i>SWOT GELDSTÜCKE</i>	33
Tabel 4.2 <i>Cost Structure GELDSTÜCKE</i>	39
Tabel 4.3 Analisis Sumber Pendapatan Perbulan.....	40
Tabel 5.1 Total Biaya Investasi	51
Tabel 5.2 Proyeksi Pendanaan dan Pendapatan dari Aktivitas <i>Investasi</i> Modal.....	52
Tabel 5.3 Proyeksi Laba Rugi	52
Tabel 5.4 Proyeksi Arus Kas	54
Tabel 5.5 Payback Period	55
Tabel 5.6 <i>Break Event Point</i>	55
Tabel 5.7 NPV	56
Tabel 5.8 Hasil perhitungan IRR.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Sewa <i>Playstation 4 GELDSTÜCKE</i>	16
Gambar 2.2 Komunitas Pengusaha Rental PS 4.....	27
Gambar 2.3 <i>Playstation 4</i> Beserta Kelengkapannya.....	27
Gambar 2.4 Logo <i>IeSPA</i>	29
Gambar 3.1 Konsep <i>Bussiness Model Canvas (BMC)</i>	34
Gambar 4.1 <i>Business Model Canvas GELDSTÜCKE</i> dan <i>SWOT</i>	44
Gambar 4.2 Harga Sewa PS 4	53