

***BUSINESS PLAN MOBILE PAYMENT  
FOOD & BEVERAGE PLATFORM***

**TESIS**



**HENGKI SULAIMAN**

**2171001036**

**PROGRAM STUDY  
MANAGEMENT MAGISTER  
BAKRIE UNIVERSITY**

**JAKARTA**

**2020**

***BUSINESS PLAN MOBILE PAYMENT  
FOOD & BEVERAGE PLATFORM***

**TESIS**

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



**HENGKI SULAIMAN**

**2171001036**

**PROGRAM STUDY  
MANAGEMENT MAGISTER  
BAKRIE UNIVERSITY  
JAKARTA  
2020**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

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

**Nama : Hengki Sulaiman**

**NIM : 2171001036**

**Tanda Tangan : **

**Tanggal : 17 Februari 2020**



## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :

Nama : Hengki Sulaiman  
Program Studi : Magister Manajemen  
Judul Tesis : *Business Plan Mobile Payment Food & Beverage Platform*

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Megister Manajemen pada Program Studi Magister Manajemen – Universitas Bakrie**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Dimas Angga Negoro, MM, IPM (  )  
Pembimbing : Dr. Ir. BP. Kusumo Bintoro, MBA (  )  
Penguji : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom (  )  
Penguji : Dr. Adi Budipriyanto, ST., MT (  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 17 Februari 2020

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Penulisan Tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Magister Manajemen pada Fakultas Ilmu Sosial & Ekonomi Universitas Bakrie. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tesis ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr.Ir. Dimas Angga Negoro., MM., IPM selaku dosen pembimbing 1 yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini;
- 2) Dr.Ir. BP. Kusumo Bintoro., MBA selaku dosen pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini;
- 3) Dr. Siti Rohajawari, S.Kom., M.Kom selaku dosen Ketua Penguji yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini;
- 4) Dr. Adi Budipriyanto., ST., MT selaku dosen Penguji yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini;
- 5) Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; dan
- 6) sahabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tesis ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 17 Februari 2020

Penulis

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Hengki Sulaiman

NIM : 2171001036

Program Studi : Magister Manajemen

Jenis Tesis : Perencanaan Bisnis (*Business Plan*)

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

*Business Plan Mobile Payment Food & Beverage Platform*

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi Tesis saya selama tetap mencatumkan 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 : 17 Februari 2020

Yang menyatakan



Hengki Sulaiman

## ABSTRACT

The development of mobile payments in the country has become a significant trend every year and has become a way of life among people with a user reaches the 70% level by the younger population and 67% with the increasing use of digital. One of the mobile payment service users that is widely used after transportation is as a means of payment for food delivery and on site dining. Nielsen Survey of 2018 showed 41% of consumers said they had used the services of food delivery. Survey JakPat that 36.9% of consumers using mobile payment services for on-site dining. Seeing the great opportunities and problems that are often experienced by food & beverage businesses, with the Ideal payment platform, a new innovation business model that can overcome the problems that are often experienced by food & beverage businesses. An Ideal Payment is a digital platform mobile applications in the field of food & beverage that connects between customers and merchants in the booking and payment transactions using a smartphone without going through the checkout, an Ideal payment platform that includes features such as reservations (pickups, pre order and pay at table) and can help increase productivity management queue management and customer engagement. An Ideal payment platform can be used a variety of fields such as business type (restaurant, fastfood, food court, dessert and cakes and coffee shop). From the results of the feasibility of the business model of the Ideal payment platform shows that this business model can be run based on the results of the NPV is positive  $NPV > 0$  Rp. 9.162.356.129, the activities of this business investment deserves to be accepted and executed, the rate of return on capital business invested the IRR of 88%, IRR value is greater than the discount factor, so this business has the potential to provide benefits with a payback period of 2 years and 2 months.

**Key Words:** *Mobile payment, food & beverage platform, business plan, Business model canvas, value proposition.*

## ABSTRAK

Perkembangan *mobile payment* di tanah air signifikan pertahunnya, telah menjadi tren dan *lifestyle* dikalangan masyarakat dengan tingkat pengguna mencapai sebesar 70% oleh *younger population* dan 67% oleh *rising digital usage*. Salah satu layanan pengguna *mobile payment* yang banyak digunakan setelah transportasi adalah sebagai alat pembayaran *food delivery* dan *on site dining*. Dari hasil Survei Nielsen 2018, menunjukkan 41% konsumen mengaku pernah menggunakan jasa *food delivery*. Berdasarkan Survei JakPat bahwa 36.9% konsumen menggunakan layanan *mobile payment* untuk *on site dining*. Melihat peluang yang besar serta permasalahan yang sering berulang dialami para pelaku usaha *food & beverage*, dengan adanya *Ideal payment platform* sebuah model bisnis inovasi baru yang dapat mengatasi permasalahan yang sering dialami para pelaku usaha *food & beverage*. *Ideal Payment* adalah sebuah aplikasi *mobile platform* digital bergerak dibidang *food & beverage* yang menghubungkan antara pelanggan dan *merchant* dalam melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran dengan menggunakan *mobile smartphone* tanpa melalui kasir, *Ideal payment platform* yang dilengkapi fitur pemesanan seperti (*pickup, pre order* dan *pay at table*) serta dapat membantu meningkatkan produktivitas pengelolaan manajemen antrian dan *engagement* pelanggan. *Ideal payment platform* dapat digunakan berbagai bidang jenis usaha seperti (restoran, *fastfood, food court, dessert & cakes* dan *coffe shop*). Dari hasil kelayakan bisnis model *Ideal payment platform* menunjukkan bahwa bisnis model ini dapat dijalankan berdasarkan hasil NPV bernilai positif dengan nilai NPV >0 yakni Rp. 9.162.356.129, maka kegiatan investasi usaha ini layak untuk diterima dan dijalankan, dengan tingkat pengembalian bisnis terhadap modal investasi yang ditanamkan yakni IRR sebesar 88%, nilai IRR lebih besar dari *discount* faktor maka usaha ini berpotensi memberi keuntungan dengan jangka waktu pengembalian modal *payback periode* selama 2 tahun 2 bulan.

**Kata kunci:** *Mobile payment, food & beverage platform, business plan, Business model canvas, value proposition.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
UNGKAPAN TERIMA KASIH .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.1.1 <i>Industri Mobile Payment dan Banking</i> .....	1
1.2.1    Perkembangan <i>mobile payment</i> di Indonesia.....	4
1.3.1    Perkembangan Penggunaan Internet.....	8
1.2    Identifikasi masalah.....	10
1.3    Ruang lingkup .....	10
1.4    Tujuan dan manfaat .....	11
1.5    Sistematika Penulis.....	11
BAB II.....	13
DESKRIPSI INDUSTRI .....	13
2.1 <i>Growth and Industry Analysis</i> .....	13
2.1.1 <i>Porter's Five Forces</i> .....	13
2.1.2    Analisis PEST (Politik, Ekonomi, Sosial dan Teknologi) .....	20
2.2 <i>Tows Matrix Analysis</i> .....	27
2.3 <i>Strategi Blue Oceans</i> .....	29
2.4    Marketing Strategi.....	30
2.4.1 <i>Segmentation, Target, Positioning</i> .....	31
2.5 <i>Market Share dan Market Size</i> .....	34
BAB III.....	37
DESKRIPSI BISNIS DAN PRODUK.....	37
3.1    Konsep Bisnis .....	37
3.2 <i>Business Model Canvas (BMC)</i> .....	40

3.2.1	<i>Customer Segment</i> .....	40
3.2.2	<i>Value Proposition</i> .....	43
3.2.3	<i>Channel</i> .....	46
3.2.4	<i>Customer Relationship</i> .....	49
3.2.5	<i>Revenue Stream</i> .....	55
3.2.6	<i>Key Resources</i> .....	56
3.2.7	<i>Key Activities</i> .....	57
3.2.8	<i>Key Partnership</i> .....	57
3.2.9	<i>Cost Structure</i> .....	58
3.3	<i>Value Proposition Canvas Design</i> .....	60
<b>BAB IV</b> .....		65
<b>BUSINESS PLAN</b> .....		65
4.1	<b>Profile Perusahaan</b> .....	65
4.1.1	<b>Budaya Perusahaan</b> .....	65
4.1.2	<b>Visi dan Misi</b> .....	66
4.1.3	<b>Struktur Organisasi</b> .....	66
4.1.4	<b>Deskripsi Pekerjaan</b> .....	67
4.2	<b>Pendekatan Aspek Perencanaan Bisnis</b> .....	68
4.2.1	<b>Aspek Hukum</b> .....	69
4.2.2	<b>Aspek Teknis dan Operasional</b> .....	72
4.2.3	<b>Pendekatan Diagram <i>Ideal Payment Platform</i></b> .....	77
4.2.4	<b>Pendekatan Pengembangan sistim Aplikasi <i>Ideal Payment Platform</i></b> .....	78
4.2.5	<b>Pendekatan Pengembangan Fitur <i>Ideal Payment Platform</i></b> .....	79
4.2.6	<b>Perencanaan Tenaga Kerja</b> .....	81
4.2.7	<b>Aspek Pasar dan Pemasaran</b> .....	90
4.2.8	<b>Aspek Keuangan</b> .....	91
4.2.9	<b><i>Risk Management</i></b> .....	93
4.4	<b>Strategi Pemasaran</b> .....	96
4.4.1	<b>Produk</b> .....	97
4.4.2	<b><i>Price</i></b> .....	101
4.4.3	<b><i>Promotion</i></b> .....	101
4.4.4	<b><i>Place (Market Coverage)</i></b> .....	103
4.5	<b>Perencanaan Keuangan</b> .....	104
4.5.1	<b>Asumsi-asumsi Perencanaan Keuangan</b> .....	104

4.5.2	<i>Initial Investment</i> .....	105
4.5.3	Laporan Laba Rugi.....	105
4.5.4	Laporan Arus Kas.....	106
4.5.5	Laporan Neraca Keuangan.....	107
4.6	Kelayakan Bisnis.....	108
4.6.1	Analisis <i>Financial</i> .....	108
4.6.2	Rasio Profitabilitas.....	109
<b>BAB V</b> .....		111
<b>REKOMENDASI</b> .....		111
<b>REFERENSI</b> .....		113
<b>LAMPIRAN</b> .....		118

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 .....	3
Tabel 2.1 .....	28
Tabel 2.2 .....	30
Tabel 4.1 .....	81
Tabel 4.2 .....	94
Tabel 4.3 .....	104
Tabel 4.4 .....	104
Tabel 4.5 .....	105
Tabel 4.6 .....	106
Tabel 4.7 .....	107
Tabel 4.8 .....	108
Tabel 4.9 .....	109
Tabel 10. ....	109

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 .....	4
Gambar 1.2 .....	5
Gambar 1.3 .....	6
Gambar 1.4 .....	7
Gambar 1.5 .....	8
Gambar 1.6 .....	9
Gambar 1.7 .....	9
Gambar 1.8 .....	10
Gambar 2.1 .....	19
Gambar 2.2 .....	31
Gambar 2.3 .....	35
Gambar 2.4 .....	35
Gambar 3.1 .....	39
Gambar 3.2 .....	59
Gambar 3.2 .....	60
Gambar 3.3 .....	64
Gambar 4.1 .....	65
Gambar 4.2 .....	66
Gambar 4.3 .....	74
Gambar 4.3 .....	74
Gambar 4.4 .....	75
Gambar 4.5 .....	76
Gambar 4.6 .....	77
Gambar 4.7 .....	78
Gambar 4.8 .....	84
Gambar 4.9 .....	87

Gambar 4.10	.....	88
Gambar 4.11	.....	90
Gambar 4.12	.....	92
Gambar 4.13	.....	93
Gambar 4.14	.....	97
Gambar 4.15	.....	98
Gambar 4.16	.....	99
Gambar 4.17	.....	101