

**PERENCANAAN BISNIS APLIKASI ‘ESCORE’ LIVESCORE
PERTANDINGAN ESPORT: STUDI KASUS REVIVAL TV**

TESIS



MUHAMMAD RAMAREL BOEVINZKY

2171021019

**PROGRAM STUDI
MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA**

2020

**PERENCANAAN BISNIS APLIKASI ‘ESCORE’ LIVESCORE
PERTANDINGAN ESPORT: STUDI KASUS REVIVAL TV**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Magister Manajemen (S2)



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

MUHAMMAD RAMAREL BOEVINZKY

2171021019

PROGRAM STUDI


MAGISTER MANAJEMEN

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nam:a	Muhammad Ramarel Boevinzky
NIM:	2171021019
Tanda Tangan:	
Tanggal	: 8 Maret 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh

Nama : Muhammad Ramarel Boevinzky
NIM : 2171021019
Program Studi : Magister Manajemen
Judul Tesis : Perencanaan Bisnis Aplikasi 'Escore' Livescore
Pertandingan Esport: Studi Kasus Revival TV

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

DEWAN PENGUJI

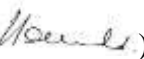
Pembimbing I : M. Taufik Amir, S.E., M.M., Ph.D

()

Penguji I : Dr. Ir. BP. Kusumo Bintoro,
M.B.A

()

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

()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 18 Agustus 2020

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkah dan limpahan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul Perencanaan Bisnis Aplikasi 'Escore' Livescore Pertandingan Esport: Studi Kasus Revival TV. Penyusunan Tesis ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan sehingga dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu, Nizar Agus dan Nelvia Jori atas dukungan, kepedulian, dan cinta tanpa ada habisnya, dan juga kepada kakak dan adik, Hyqal Kevinzky, Desty Dwirizka, Aqshel Revinzky, dan Vanya Qanita Qatrinnada, serta ananda Gaozel Arzhanka.
2. M. Taufiq Amir, SE., MM., Ph.D, selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis. Terima kasih atas kebaikan, kesabaran, dan tuntunannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Teman – teman Magister Management UB batch IX, Abu, Putri dan Mas Anwar beserta staff. Terima kasih atas tawa dan kebersamaannya. Selamat berjuang bagi kita semua.
4. Rekan-rekan kerja di Revival TV. Terima kasih atas segala toleransi dan telinga yang telah mendengarkan keluh-kesah dalam perjalanan karir penulis.
5. Teman-teman MASTO dan KELAS PAK UCOK sebagai pelepas penat dalam kebosanan yang melanda di setiap tahunnya.
6. Nadila C. Wantari, atas dukungan dan kehadirannya dalam setiap tahap penulisan penyelesaian gelar akademis sedari awal kuliah strata-1 hingga akhir kuliah strata-2 penulis.

Akhir kata, penulis sudah mengerjakan tugas akhir ini ke titik akhir kemampuan penulis, lalu, penulis pun menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dari segi penulisan, pembahasan, serta penyusunannya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, silahkan menghubungi penulis di iamramarel@gmail.com.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Muhammad Ramarel Boevinzky
NIM : 2171021019
Program Studi : Magister Manajemen
Jenis Tesis : Bisnis 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 “Perencanaan Bisnis Aplikasi ‘Escore’ Livescore Pertandingan Esport: Studi Kasus Revival TV” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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 : 8 Maret 2019

Yang menyatakan,



(M. Ramarel Boevinzky)

**BUSINESS PLANNING APPLICATION 'ESCORE' LIVESCORE
ESPORT MATCH: CASE STUDY REVIVAL TV**

Muhammad Ramarel Boevinzky

ABSTRACT

Electronic Sport, or commonly abbreviated as Esport, is one of the newest forms of competition that is contested at Seagames 2018 as one of its sports. In the world itself, the esport ecosystem has been developing since the early 2000s and as its peak in 2017, one of the world-scale tournaments in the League of Legends game reached an audience of 216 million pairs of eyes, more than the Superbowl audience or the Champions League final as the top two matches in each the competition.

In Indonesia itself, esport has been very developed and several companies have started their business lines, wanting to be a professional team, media escort, event organizer, and provider of electronic money as a means of currency exchange in the game. All esport practitioners need data in the form of statistics that can be made as material for analysis, reviews, or references as a basic number in the overall growth of their business. For that reason, Revival TV as an esport media that embraces the ecosystem and the esport community, wants to start a new business unit in terms of Livescore. Livescore itself is fast real-time data system that can generate millions of numbers in every esport match in any game.

Keywords: Esport, livescore

**PERENCANAAN BISNIS APLIKASI ‘ESCORE’ LIVESCORE
PERTANDINGAN ESPORT: STUDI KASUS REVIVAL TV**

Muhammad Ramarel Boevinzky

ABSTRAK

Electronic Sport atau biasa disingkat dengan Esport, adalah salah satu bentuk kompetisi terbaru yang dipertandingkan di Seagames 2018 sebagai salah satu cabang olahraganya. Di dunia sendiri, ekosistem esport sudah berkembang sejak tahun 2000an awal dan sebagai puncaknya di 2017, salah satu turnamen skala dunia dalam permainan League of Legends meraih penonton sebanyak 216 juta pasang mata, lebih banyak daripada penonton Superbowl ataupun final Liga Champion sebagai dua pertandingan puncak ditiap kompetisinya.

Di Indonesia sendiri, esport sudah sangat berkembang dan beberapa perusahaan telah memulai garis bisnisnya, mau sebagai tim professional, media esport, event organizer, maupun penyedia uang elektronik sebagai alat tukar mata uang dalam game. Semua kalangan praktisi esport memerlukan data – data berupa angka statistik yang dapat dibuat sebagai bahan analisis, ulasan, ataupun acuan sebagai angka dasar dalam awap pertumbuhan bisnisnya. Untuk itu, Revival TV sebagai media esport yang sangat merangkul ekosistem dan komunitas esport, ingin memulai unit bisnis baru dalam hal Livescore. Livescore sendiri adalah data cepat bersistem real-time yang dapat menghasilkan jutaan angka dalam setiap pertandingan esport dalam game manapun.

Keywords: Esport, livescore

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	6
ABSTRACT	7
ABSTRAK	8
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	7
1.3 Manfaat	7
BAB 2	8
DESKRIPSI INDUSTRI DAN STUDI PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Industri	8
2.2 Gambaran Konsep	10
2.3 Internal Analysis	12
2.4 External Analysis	15
2.5 SWOT	21
BAB 3	22
DESKRIPSI BISNIS DAN PRODUK.....	22
3.1 Profil Perusahaan.....	22
3.2 Deskripsi Produk.....	25
3.3 Lingkup Aspek Bisnis Plan	28

BAB 4	30
METODOLOGI.....	30
4.1 Pengumpulan Data	30
4.2 Metode Analisis Data	30
4.3 Alur Penelitian dan Penyusunan Bisnis Plan	32
4.4 Instrumen.....	33
BAB 5	34
ANALISIS DATA	34
5.1 Analisis Pasar	34
5.2 Analisis Operasional	53
5.3 Analisis Legal dan Tim Manajemen	55
5.4 Analisis Risiko	56
5.4 Rincian Keuangan	58
BAB 6	61
RENCANA BISNIS	61
6.1 Gagasan Produk / Jasa yang Ditawarkan	61
6.2 Struktur Manajemen.....	71
6.3 Strategi Pemasaran	73
BAB 7	79
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	79
7.1 Kesimpulan	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan penonton antar turnamen olahraga dengan hadiah terbesar di dunia.....	2
Tabel 2. Gambaran Konsep Pemikiran	10
Tabel 3. GDP Indonesia, mengalami kenaikan yang progresif.....	16
Tabel 4. Struktur Organisasi Revival TV.....	23
Tabel 5. Deskripsi pekerjaan yang ada di Revival TV.....	25
Tabel 6. Rangkuman Hasil Wawancara dengan Narasumber Pertama (Pecinta Esport).....	40
Tabel 7. Rangkuman Hasil Wawancara dengan Narasumber 2 (Praktisi Esport). 42	
Tabel 8. Rangkuman Hasil Wawancara dengan Narasumber 3 (Praktisi Esport dan Pemilik Tim Esport).....	43
Tabel 9. Rangkuman Hasil Wawancara dengan Narasumber 4 (praktisi esport) 45	
Tabel 10. Analisis Hasil Wawancara	45
Tabel 11. Analisis VRIO Bisnis EScore:	47
Tabel 12. Simpulan dari Porter Five Forces Analysis	49
Tabel 13. Cara pencarian hiburan dewasa ini di desa dan di kota	51
Tabel 14. Business Model Canvas EScore.....	53
Tabel 15. Tabel analisis risiko EScore.....	56
Tabel 16. Tabel Proyeksi Jumlah Karyawan.....	59
Tabel 17. Tabel Proyeksi Pembiayaan EScore 5 Tahun ke depan.....	59
Tabel 18. Simpulan dari TOWS Matrix untuk strategi alternatif	68
Tabel 19. SWOT Matrix	77
Tabel 20. Protokol Wawancara	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panggung The International 9, dengan total hadiah terbesar di sejarah kompetisi esports.....	2
Gambar 2. Team OG, team perorangan pertama yang berhasil memenangkan The International	3
Gambar 3. Perkembangan jumlah penikmat esport ditiap tahunnya.....	4
Gambar 4. VP gim, aplikasi one stop solution untuk penikmat esport	5
Gambar 5. Konsumen gim di Indonesia menurut Newzoo	6
Gambar 6. Logo EScore oleh Revival TV	8
Gambar 7. Pertumbuhan sumber pendapatan esport yang berasal dari apps dan brand (Newzoo, 2019).....	9
Gambar 8. Logo eForce.....	19
Gambar 9. Logo Revival TV.....	22
Gambar 10. Revival Project menyelenggarakan tontonan berkualitas untuk masyarakat.....	26
Gambar 11. Channel Youtube menghadirkan berbagai jenis konten setiap hari nya	26
Gambar 12. Laman Instagram Revival TV	27
Gambar 13. Konten Instagram Revival TV	28
Gambar 14. Alur Penelitian.....	32
Gambar 15. Diagram hasil survei profil.....	34
Gambar 16. Diagram tentang pemahaman tentang perkembangan esport di Indonesia	35
Gambar 17. Diagram tentang hal kegemaran pada saat menonton pertandingan esport.....	36
Gambar 18. Diagram tentang beberapa kendala saat menikmati tayangan esport	37
Gambar 19. Diagram pengetahuan tentang Livescore	37
Gambar 20. . Diagram tentang kepunyaan platform streaming pada smartphone responden	38
Gambar 21. Diagram tentang hal – hal yang membuat responden kurang puas...	38
Gambar 22. Diagram tentang fitur yang mendukung yang diharapkan responden	39

Gambar 23. Karakter Juggernaut tanpa in gim cosmetic	39
Gambar 24. Karakter Juggernaut dengan in gim cosmetic, dalam istilahnya disebut arcan.....	40
Gambar 25 Resource dari aplikasi EScore.....	48
Gambar 26. Calon Presiden no urut 1, Joko Widodo menanyakan persoalan esports di Indonesia kepada Calon Presiden no urut 2, Prabowo Subianto	50
Gambar 27. Livescore.com, aplikasi yang memberikan informasi secara nyata tentang sepakbola	52
Gambar 28. Diagram ilustrasi produk EScore	61
Gambar 29. Halaman awal EScore	62
Gambar 30. Laman profile sebagai informasi awal pengguna.....	63
Gambar 31. Stats berisikan informasi yang dirangkum langsung oleh tim EScore	64
Gambar 32. Discovery meliput artikel atau berita tentang tim favorit mu	65
Gambar 33. Match analysis, informasi tentang pertandingan.....	66
Gambar 34. Meta analysis, tentang hero dengan presentasi kemenangan dan pick rate tertinggi	67
Gambar 35. Streams tontonan favorit para penikmat esport.....	68
Gambar 36. Struktur Organisasi Bisnis EScore	71