

Rencana Pengembangan Bisnis

YLS Story

TUGAS AKHIR



Oleh:

Shella Nurfitrianty

NIM. 1071001098

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2015**

Rencana Pengembangan Bisnis

YLS Story

TUGAS AKHIR

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



Oleh:

Shella Nurfitrianty

NIM. 1071001098

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2015**

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 : Shella Nurfitrianty

NIM : 1071001098

Tanda Tangan :

Tanggal : 20 Februari 2015

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Shella Nurfitrianty
NIM : 1071001098
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Tugas Akhir : “Rencana Pengembangan Bisnis YLS Story”

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Suwandi, S.E, M.Si.

Penguji I : M.Taufiq Amir, S.E., M.M, P.h.D

Penguji II : Dr.agr. Wahyudi David, S.TP., M.Sc

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 27 Februari 2015

KATA PENGANTAR

(*Bismillahirrahmaanirrahiim.*)

Segala Puji bagi Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk *business plan* ini. Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan Rencana Bisnis YLS Story” ini akan membahas mengenai pengembangan rencana bisnis yang akan dilakukan penulis pada YLS Story dengan menerapkan *Blue Ocean Strategy* dan *Business Model Innovation*, serta analisa mengenai tingkat kelayakan bisnis yang akan dilakukan oleh penulis. Tugas akhir ini disusun sebagai pengembangan rencana bisnis untuk penyelesaian tugas akhir program studi Manajemen Universitas Bakrie.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suwandi, S.E., M.Si selaku pembimbing tugas akhir penulis;
2. Bapak Dr., Ir. Didit Herawan, M.B.A. selaku pembahas proposal tugas akhir
3. Bapak M.Taufiq Amir, S.E., M.M, P.h.D selaku penguji I tugas akhir
4. Bapak Dr.agr. Wahyudi David, S.TP., M.Sc selaku penguji II tugas akhir
5. Bapak Ir. Deddy Herdiansjah, M.Sc, MBA, Ph.D selaku dosen mata kuliah *Crisis Management* dan Pembimbing Akademik;
6. Bapak Dr. Dudi Rudianto, SE., M.Si selaku ketua program Studi Manajemen Universitas Bakrie dan Pembimning Akademik;
7. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan atas do’a dan dukungannya dalam berbagai hal;

Semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi yang membaca.

Jakarta, 2 Februari 2015

Shella Nurfitrianty

NIM. 1071001098

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Shella Nurfitrianty

NIM : 1071001098

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Jenis Tugas Akhir : Rencana Bisnis (*Business Plan*)

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

Rencana Pengembangan Bisnis YLS Story

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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 20 Februari 2015

Yang Menyatakan,

Shella Nurfitrianty

Pengembangan Rencana Bisnis YLS Story

Shella Nurfitrianty¹

ABSTRAK

Blue Ocean Strategy adalah salah satu cara yang tepat untuk menciptakan ruang pasar yang tidak terbantahkan dan membuat kompetisi tidak lagi relevan. *Entrepreneur* perlu memahami bagaimana membangun sebuah bisnis yang berkelanjutan dengan menjadi seorang *pioneer*. *Entrepreneur* dapat menjadi seorang *pioneer* dengan menerapkan *Blue Ocean Strategy* pada bisnis-nya. Sementara, penulis berpikir bahwa bisnis kreatif merupakan pasar yang potensial untuk menerapkan *Blue Ocean Strategy*. Hubungan antara strategi yang baik dan bisnis yang baik diyakini penulis akan tercermin bagaimana kuatnya visi bisnis, berapa lama bisnis berjalan, dan berapa banyak profit bisnis. Oleh karena itu, pengembangan rencana bisnis YLS Story menggunakan *Blue Ocean Strategy* untuk membangun *value innovation*.

Kata Kunci: *Blue Ocean Strategy, Creative Business, Value Innovation*

¹Mahasiswi Universitas Bakrie, Program Studi Manajemen

YLS Story Business Plan Development

Shella Nurfitrianty²

ABSTRACT

Blue Ocean Strategy is a great way to create uncontested market space and make competition irrelevant. Entrepreneur needs to understand how to build a sustainable business by being a pioneer. Entrepreneur can be a pioneer by approaching Blue Ocean Strategy in his or her business. While, the writer thought that creative business is a potential market to implement Blue Ocean Strategy. The relationship between a good strategy and a good business can be reflected to how strong the business vision, how long the business runs, and how much the business profit. Therefore, YLS Story Business Plan Development uses Blue Ocean Strategy to build a value innovation.

Key words: Blue Ocean Strategy, Creative Business, Value Innovation

\

²*Student of Universitas Bakrie, Management Major*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan.....	12
1.3 Manfaat dan Kegunaan.....	13
BAB II URAIAN PERUSAHAAN DAN PRODUK	15
2.1 Profil Perusahaan.....	15
2.1.1 Visi dan Misi.....	16
2.1.2 <i>Key to Success</i>	17
2.1.3 <i>Management Team</i>	17
2.2 Uraian Industri, Peluang, dan Tantangan	20
2.2.1 Uraian Industri	20
2.2.2 Uraian Peluang.....	30
2.2.3 Uraian Tantangan.....	35
2.3 Uraian Produk	37
2.3.1 Stiker Laptop.....	37
2.3.2 <i>Paper Toy</i>	38
2.4 Lingkup Aspek Rencana Pengembangan Bisnis	40

BAB III METODOLOGI	42
3.1 Pengumpulan Data	42
3.2 Metode Analisis Data	42
3.3 Proses Penyusunan Rencana Bisnis	43
3.4 Metode Analisis Kelayakan Rencana Bisnis	43
BAB IV ANALISIS DATA.....	79
4.1 Analisis Pasar dan Pemasaran	79
4.2 Analilis Pembeli	85
4.3 Analisis Kompetitor	79
4.4 Analilis SWOT	85
4.5 Analisis Operasional dan Produksi	79
4.6 Analilis Sumber Daya Manusia.....	85
BAB V RENCANA PENGEMBANGAN BISNIS	94
5.1 Ringkasan Eksekutif.....	94
5.2 Rencana Strategi Perusahaan	97
5.3 Rencana Pemasaran.....	100
5.4 Rencana Produksi dan Operasi.....	114
5.5 Rencana Sumber Daya Manusia.....	120
5.6 Rencana Keuangan	122
BAB VI SARAN	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN I	130
LAMPIRAN II	132
LAMPIRAN III	133
LAMPIRAN IV	134
LAMPIRAN V	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.2.1	Profil Statistik Ekonomi Industri Kreatif di Indonesia.	5
Tabel 1.1.2.2	Profil Kontribusi Industri Kreatif di beberapa nagara di dunia .	7
Tabel 2.2.1.1	Kontribusi Ekonomi Subsektor Penerbitan dan Percetakan	23
Tabel 2.2.1.2	Kontribusi Ekonomi Subsektor Desain.....	26
Tabel 2.2.1.3	Kontribusi Ekonomi Subsektor Kerajinan	28
Tabel 2.4	<i>YLS Story Selling Process</i>	41
Tabel 2.2.1.1	Kontribusi Ekonomi Subsektor Penerbitan dan Percetakan	23
Tabel 2.2.1.2	Kontribusi Ekonomi Subsektor Desain.....	26
Tabel 2.2.1.3	Kontribusi Ekonomi Subsektor Kerajinan	28
Tabel 2.4	<i>YLS Story Selling Process</i>	41
Tabel 4.1.1.1	Pemetaan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman industri penerbitan dan percetakan.....	80
Tabel 4.1.1.2	Pemetaan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman industri desain	81
Tabel 4.1.1.3	Pemetaan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman industri kerajinan.....	82
Tabel 4.2	Jenis Pelanggan YLS Story.....	85
Tabel 4.3	Data kompetitor YLS Story	87
Tabel 4.4	<i>YLS Story GSC</i>	88
Tabel 4.5.1	Analisis lokasi	90
Tabel 4.6.1	Struktur Organisasi YLS Story pada tahun 2008 dan 2011	92
Tabel 5.1.1	Deskripsi Perusahaan YLS Story.	95
Tabel 5.4.3.1	<i>Worst Sales Forecast</i>	117
Tabel 5.4.3.2	<i>Base Sales Forecast</i>	117
Tabel 5.4.3.3	<i>Best Sales Forecast</i>	117
Tabel 5.5	Rencana Anggaran Biaya Sumber Daya Manusia	121
Tabel 5.6.2.1	<i>YLS Story Cash Flow Projection</i>	122
Tabel 5.6.2.2	<i>YLS Story Cost per year projection</i>	123

Tabel 5.6.3	<i>Income Summary Prediction</i>	123
Tabel 5.6.4.1	<i>Monthly Profit-CostProjection</i>	124
Tabel 5.6.4.2	<i>BEP Analysis Projection</i>	125
Tabel 5.6.5	<i>IRR and NPV Analysis</i>	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1	Pergeseran Orientasi Ekononi.....	1
Gambar 1.1.2.1	Nilai Produk Domestik Bruto (PDB) 9 Sektor Lapangan Usaha Utama dan Idustri Kreatif di Indonesia Tahun 2006 berdasarkan harga Konstan Tahun 2000 (Ribu Rupiah).....	6
Gambar 1.1.2.2	Mengapa Industri Kreatif?.....	8
Gambar 2.1.1	<i>LogoYourLaptopSticker</i>	15
Gambar 2.1.2	Tampilan halaman awal atau <i>website home</i>	15
Gambar 2.1.3	Tampilan menu order pada <i>website</i> YLS.....	15
Gambar 2.1.4	Tampilan salah satu <i>order form</i> pada website.	15
Gambar 2.1.5	Tampilan notifikasi ketika customer selesai mengisi order form.....	15
Gambar 2.1.3.1	Tampilan home website www.hosheproject.com	17
Gambar 2.1.3.2	Tampilan home website www.pengrajin situs.com	19
Gambar 2.2.1.1	Rantai Nilai Subsektor Penerbitan dan Percetakan.....	22
Gambar 2.2.1.2.1	Desain sebagai kata kerja atau faktor kreasi.	24
Gambar 2.2.1.2.2	Rantai Nilai Subsektor Desain Komunikasi Visual.	26
Gambar 2.2.1.3	Rantai Nilai Subsektor Kerajinan.	28
Gambar 2.2.3	<i>Five Porter's Diamond</i>	35
Gambar 2.3.1	<i>Regular Laptop Sticker</i> dari <i>gallery</i>	37
Gambar 2.3.2	<i>Regular Laptop Sticker</i> . Gambar atau foto berasal dari <i>customer</i>	37
Gambar 2.3.3	<i>Customized Laptop Sticker</i>	38
Gambar 2.3.4	<i>Regular Paper Toy: Angry bird and friends</i>	38
Gambar 2.3.5	<i>Regular Paper Toy: Pikachu</i>	38
Gambar 2.3.6	<i>Regular Paper Toy: Uchiha Sasuke</i>	38
Gambar 2.3.7	<i>Customized Paper Toy: Minnie & Mickey at the beach</i>	39
Gambar 2.3.8	<i>Personalized Paper Toy</i> . Foto dari salah satu <i>customer</i> YLS .	39
Gambar 3.4.1	<i>Value Innovation</i>	44
Gambar 3.4.2	<i>The Six Paths Framework of BOS</i>	45
Gambar 3.4.3	Strategy Canvas of BOS <i>Value Innovation</i>	46

Gambar 3.4.4	<i>4 Actions Framework</i>	47
Gambar 3.4.5	<i>Sequence of BOS</i>	48
Gambar 3.4.6	<i>Tipping Point Leadership</i>	49
Gambar 3.4.7	<i>ERRC Grid</i>	50
Gambar 3.4.8	<i>Pioneer-Migrator-Settler (PMS) Map</i>	51
Gambar 3.4.9	<i>Buyer Utility Map</i>	52
Gambar 3.4.10	<i>3 Tiers of Non-customers</i>	53
Gambar 3.4.11	<i>4 Hurdles to Execution</i>	55
Gambar 3.4.12	<i>Fair Process</i>	57
Gambar 3.4.2.1	<i>Elements of Business Model Canvas</i>	61
Gambar 3.4.2.2	<i>Business Model canvas Template</i>	61
Gambar 3.4.2.3	<i>Business Model canvas Skecth</i>	62
Gambar 3.4.4.1	<i>Matriks SWOT</i>	69
Gambar 4.1.1.1	Gambaran Industri yang dijalankan YLS Story.....	83
Gambar 4.2	<i>YLS Story 3 Tiers of Noncustomers</i>	85
Gambar 5.1.3	Struktur Organisasi YLS Story.....	96
Gambar 5.2.1.1	<i>YLS Story Value Innovation</i>	97
Gambar 5.2.1.2	<i>YLS Story 4 Actions Framework</i>	98
Gambar 5.2.2	<i>YLS Story Business Canvas</i>	99
Gambar 5.3.1	SWOT	100
Gambar 5.3.2.1.1	<i>Regular Laptop Sticker dari gallery</i>	102
Gambar 5.3.2.1.2	<i>Regular Laptop Sticker. Gambar atau foto berasal dari customer</i>	102
Gambar 5.3.2.1.3	<i>Customized Laptop Sticker</i>	103
Gambar 5.3.2.1.4	<i>Regular Paper Toy: Angry bird and friends</i>	103
Gambar 5.3.2.1.5	<i>Regular Paper Toy: Pikachu</i>	103
Gambar 5.3.2.1.6	<i>Regular Paper Toy: Uchiha Sasuke</i>	103
Gambar 5.3.2.1.7	<i>Customized Paper Toy: Minnie & Mickey at the beach</i>	104
	Personalized Paper Toy. Foto dari salah satu customer YLS.....	104
Gambar 5.3.2.2	Harga Produk YLS Story.....	105

Gambar 5.3.2.5	Pihak yang terlibat dalam pengembangan bisnis YLS Story	107
Gambar 5.3.2.6	Bisnis Proses YLS Story	108
Gambar 5.3.2.7.1	Logo YLS Story	109
Gambar 5.3.2.7.2	Website YLS Story	109
Gambar 5.3.2.7.3	<i>YLS Story Fan Facebook Page</i>	110
Gambar 5.3.2.7.4	<i>Banner dan stand YLS Story saat mengikuti Bazar</i>	110
Gambar 5.4.1	Proses Produksi YLS Story	115
Gambar 5.4.2	Operasi Bisnis YLS Story	116
Gambar 5.6.3	<i>Income Summary Prediction Chart</i>	123
Gambar 5.3.2.7.1	Logo YLS Story	109
Gambar 5.3.2.7.2	Website YLS Story	109
Gambar 5.3.2.7.3	<i>YLS Story Fan Facebook Page</i>	110
Gambar 5.3.2.7.4	<i>Banner dan stand YLS Story saat mengikuti Bazar</i>	110
Gambar 5.4.3.1	<i>First Year Monthly Accumulated Income for Worst Plan</i>	118
Gambar 5.4.3.2	<i>First Year Monthly Accumulated Income for Base Plan</i>	118
Gambar 5.4.3.3	<i>First Year Monthly Accumulated Income for Best Plan</i>	118
Gambar 5.6.4.1	<i>Monthly Profit-Cost Projection</i>	124
Gambar 5.6.4.2	<i>BEP Analysis Graph</i>	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Data Penjualan dan Cashflow YLS Story Tahun 2008 dan 2011	129
Lampiran II	Hasil Wawancara Pelanggan YLS Story Tahun 2011	131
Lampiran III	Foto <i>customers</i> YLS Story.....	132
Lampiran IV	<i>Testimony</i> beberapa <i>Customers</i> YLS Story.	133
Lampiran V	Bukti konfirmasi pembayaran domain website www.yourlaptopsticker.com.....	138

