RENCANA BISNIS RUMAH PRODUKSI MEDIA DIGITAL

TUGAS AKHIR

Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Universitas Bakrie

IHSAN MALIK DIMYATI
1101001051

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

JANUARI 2016

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 **: Ihsan Malik Dimyati**

NIM **: 1101001051**

Tanda Tangan **:**

Tanggal **: 7 Januari 2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh,

Nama	: Ihsan Malik Dimyati
NIM	: 1101001051
Program Studi	: Manajemen
Fakultas	: Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi	: "**Rencana Bisnis Rumah Produksi Media Digital**"

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing	**: Suwandi, Dr., S.E., M.Si.**	**( )**
Penguji I	**: Wahyudi David, S.TP., MSc.Dr**	**( )**
Penguji II	**: Imbang J. Mangkuto, Ir., M.Sc, M.B.A.**	**( )**

Ditetapkan di **: Jakarta**

Tanggal **:**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "**Rencana Bisnis Rumah Produksi Media Digital**". Tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Manajemen di Universitas Bakrie.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali doa, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Atas doa, bantuan, dan dukungan tersebut penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
2. H.Solihin dan Hj.Tutik Suparti kedua Orang Tua penulis yang tidak pernah berhenti mendoakan, dan selalu memberikan semangat serta motivasi sehingga penulis selalu terdorong untuk menyelesaikan seluruh rangkaian Tugas Akhir.
3. Dosen Pembimbing, Dr. Suwandi yang telah memberikan ilmu, arahan dan nasihat kepada penulis sebagai bentuk bimbingan bagi penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Safina Azizah, Luqman Alfarisi, Iqbal Khaleed Ridha, Amanda Zalfa Salsabila, Nadhira Rayhani, kakak dan adik-adik penulis yang selalu mendukung dan membantu dalam doa hingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Dwi Hastuti Wahyu Utami, atas dukungan, semangat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Teman-teman penulis, Abdussami Bilal, Benny Dwi Herlambang, Bil Clinton, Bima Anggreyanto, Husnul Adib, Sadha Triyudha, Obby Ghafiqi, Jimmy Alfa, Justika Maytristie, Fajar Tawakkal, Seiva Firda Rahmania, Sri Andini Pinaringansih, Eunike Melysa, atas dukungan dan semangat yang tiada henti.

7. Bapak Aurino, Bapak Heri, Bapak Dudi Rudianto, Pak Pungky dan seluruh jajaran staff Universitas Bakrie yang tidak pernah jenuh membantu dalam berbagai proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan membalas semua kebaikan. Perencanaan bisnis ini masih bisa dikembangkan lagi, untuk itu penulis menerima masukan dan kritik yang diberikan. Penulis berharap, tugas akhir ini bisa bermanfaat.

Jakarta, 7 Januari 2016

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Ihsan Malik Dimyati

NIM : 1101001051

Program Studi : Manajemen

Jenis Tugas Akhir : Rencana Bisnis

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

"Rencana Bisnis Rumah Produksi Media Digital"

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/memformatkan, 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 : 7 Januari 2016

Yang Menyatakan,

Ihsan Malik Dimyati

RENCANA BISNIS RUMAH PRODUKSI MEDIA DIGITAL

Ihsan Malik Dimyati

ABSTRAK

Rencana bisnis ini bertujuan untuk menjelaskan rencana usaha rumah produksi berbasiskan media digital. Perpindahan dunia hiburan dari televisi ke dunia internet menjadi pemicu ide dan identifikasi peluang dalam bisnis ini. Perkembangan internet yang pesat serta meningkatnya jumlah pengguna smartphone membuat sebuah bentuk hiburan baru. Studio yang berletak di daerah Salemba, Jakarta Pusat memiliki tempat strategis dan mudah di jangkau. Rencana bisnis ini disusun menggunakan pendekatan proses kewirausahaan bisnis baru dan dibantu dengan menggunakan aplikasi *Business Plan Pro Primier*. Analisis yang dilakukan meliputi fungsi manajemen pemasaran, sumber daya manusia, operasional, dan keuangan, dengan memperhatikan persaingan pada tingkat industri, untuk mengukur peluang dalam pelaksanaan bisnis. Produksi yang ditargetkan sebanyak 60 video pada tahun pertama dan meningkat 40% pada tahun kelima. Kebutuhan investasi sebesar Rp. 300,000,000 untuk memulai produksi, dengan proyeksi *payback period* dalam waktu 1,1 tahun atau 58 minggu untuk pengembalian investasi awal. *Break Even Point* dicapai pada tingkat produksi sebanyak 5 video. Proyeksi laba-rugi menghasilkan profit pada tahun pertama dan meningkat setiap tahunnya. Perhitungan *Net Present Value* usaha ini mendapatkan nilai sebesar Rp. 834,756,146, dari arus kas selama 5 tahun, dengan tingkat suku bunga 10%. Dari keseluruhan analisis dapat disimpulkan bahwa Rencana Bisnis Rumah Produksi Media Digital ini layak untuk dijalankan.

Kata Kunci : Rencana Bisnis, Rumah Produksi, Media Digital, Salemba, *Business Plan Pro Primier*.

DIGITAL MEDIA PRODUCTION HOUSE BUSINESS PLAN

Ihsan Malik Dimyati

ABSTRACT

This business plan aims to elaborate the plan of production house business with the concept of digital media. The shifting of entertainment world from television to social media triggered the ideas and opportunity identification in the business. The fast growth on internet and mobile smartphone user made a new type of entertainment platform The studio is located at Salemba so customer can reach with ease. This business plan was prepared using an entrepreneurial approach to new business using Business Plan Pro Primier application. The analysis was conducted on the aspects of marketing, human resources, operations, and finance, with taking into account the level of competition in the. The video production is targeted as much as 60 videos in the first year and increase to 40% in the fifth year. An investment of Rp. 300 million is required to begin the production, with a projected payback period in 1.1 years or 58 weeks for the return of the initial investment. The break even point is achieved at production output of 5 videos. The projection of income will generate profit in the first year and increasing every year. Calculation of Net Present Value of 5-year cash flow of this start-up business shows the value of Rp. 834,756,146, at the annual interest rate of 10%. From the overall analysis it can be concluded that Digital Media Production House business is feasible.

Keywords: Business Plan, Production House, Digital Media, Salemba, Business Plan Pro Primier.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
I. PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Tujuan 3
1.3 Kegunaan dan Manfaat 3
II. KONSEP BISNIS 4
2.1 Profil Komunitas Eyesheet 4
2.2 Pengertian Rumah Produksi 5
2.3 Peranan dan Tanggung Jawab Rumah Produksi 5
2.4 Ruang Lingkup Bisnis Rumah Produksi 6
2.5 Analisis Pasar Rumah Produksi 6
2.6 Analisis Kompetitor 7
2.7 Company Benchmarking 8
2.8 Uraian Produk 9
2.9 Peluang Bisnis Rumah Produksi Digital 10
III. METODE PENDEKATAN 13
3.1 Pengumpulan Data 13
3.1.1 Data Primer 13
3.1.2 Data Sekunder 13
3.2 Proses Penyusunan Rencana Bisnis 14
3.2.1 Mencari ide dan peluang usaha 14
3.2.2 Menganalisa ide, persaingan, situasi dan proses operasi 14

3.2.3 Menentukan competitive advantage 14
3.2.4 Membuat perencanaan pasar, operasional dan keuangan 15
3.2.5 Menganalisa risiko yang mungkin ditemui 15
3.2.6 Merevisi dan memperbaiki Perencanaan Bisnis 15
3.3 Studi Kelayakan Bisnis 15
3.3.1 Aspek Pasar dan Pemasaran 15
3.3.2 Aspek Teknis / Operasi 17
3.3.3 Aspek Sumber Daya Manusia 18
3.3.4 Aspek Kelayakan Keuangan 19
3.4 Business Plan Pro Premier 20
IV. ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN 21
4.1 Analisis Industri dan Strategi 21
4.1.1 Analisis SWOT 22
4.1.2 *Porter's Five Forces Analysis* 23
4.1.3 *Segmenting, Positioning, Targeting* 24
4.2 Analisis Pemasaran 26
4.2.1 Marketing Mix 26
4.3 Analisis Business Model Canvas 29
4.4 Analisis Operasional 34
4.4.1 Lokasi 34
4.4.2 Peralatan 34
4.4.3 Pemasok 35
4.4.4 Proses Operasional 36
4.5 Analisis Sumber Daya Manusia 36
4.5.1 Sumber Daya Manusia 36
4.5.2 Struktur Organisasi 37
4.5.3 Deskripsi dan Tanggung Jawab Pekerjaan 37
4.6 Analisis Keuangan 38
4.6.1 Proyeksi Keuangan 38
4.6.2 Kelayakan Keuangan 43
4.7 Analisis Risiko 45
V. RENCANA BISNIS 46

5.1 Ringkasan Eksekutif 46
5.2 Rencana Bisnis 46
5.2.1 Strategi *Marketing Mix* 46
5.2.2 Sales Forecast 50
5.2.3 Peluang Usaha 50
5.3 Rencana Operasi 50
5.4 Rencana Pengembangan Sumber Daya Manusia 51
5.4.1 Struktur Organisasi 52
5.4.2 Deskripsi Pekerjaan 52
5.5 Risiko Bisnis 53
5.6 Rencana Keuangan 53
5.6.1 Modal Awal 53
5.6.2 Pendanaan 53
5.6.3 Laporan Proyeksi Laba – Rugi 54
5.6.4 Laporan Proyeksi Arus Kas 54
5.6.5 Laporan Neraca 54
5.7 Kelayakan Keuangan 54
5.8 Penutup 54
DAFTAR PUSTAKA 56
LAMPIRAN 58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Kompetitor 8
Tabel 4.1 Analisis SWOT 22
Tabel 4.2 Proyeksi Penjualan (Rp. 000)..... 33
Tabel 4.3 Lokasi 34
Tabel 4.4 Peralatan Produksi 35
Tabel 4.5 Personnel Plan (Rp. 000) 38
Tabel 4.6 Modal Awal (Start-Up Requirements) 39
Tabel 4.7 Startup Funding 40
Tabel 4.8 Proyeksi Laba-Rugi (Rp. 000) 41
Tabel 4.9 Arus Kas (Rp. 000) 42
Tabel 4.10 Neraca (Rp. 000) 43
Tabel 4.11 Payback Period 45
Tabel 4.12 Break Even Point 45
Tabel 4.13 NPV & IRR 46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perkembangan Rumah Produksi 6

Gambar 2.2 Penggunaan Media Hiburan 11

Gambar 2.3 Penggunaan Ponsel Pintar 11

Gambar 3.1 Proses Penyusunan Rencana Bisnis 14

Gambar 4.1 Identifikasi Pelaku Industri Rumah Produksi 23

Gambar 4.2 Business Model Canvas 30

Gambar 4.3 Proses Operasional 36

Gambar 4.4 Struktur Organisasi 37

Gambar 5.1 Proses Produksi 51

Gambar 5.2 Struktur Organisasi 51

DAFTAR LAMPIRAN

Table: Start-up Funding 58

Table: Break-even Analysis 59

Table: Profit and Loss 60

Table: Cash Flow 60

Table: Balance Sheet 61