

**RENCANA BISNIS MANAJEMEN *E-SPORT*
LUX'ORIENTALEM**

TUGAS AKHIR

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



NAUFAL DWI REKSYA AGHI

1151001077

PROGRAM STUDI STRATA SATU MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA


2020

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 : Naufal Dwi Reksya Aghi

NIM : 1151001077

Tanda Tangan : 

Tanggal : 27 Agustus 2020

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh

Nama : Naufal Dwi Reksya Aghi
NIM : 1151001077
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Rencana Bisnis Manajemen *E-sport* Lux'Orientelem

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 dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Suwandi, SE., M.Si.



Penguji I : Dr. Ir. Didit Herawan, MBA.



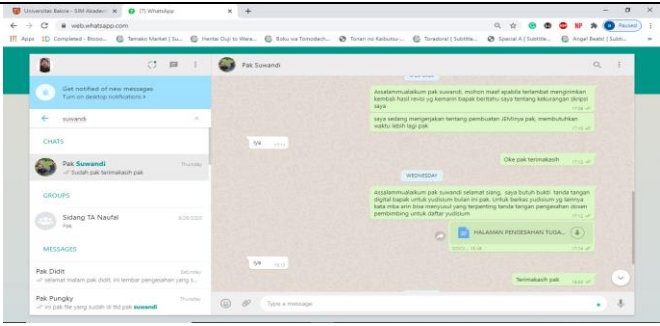
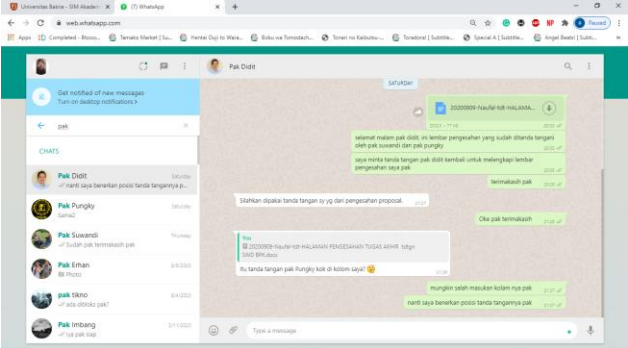
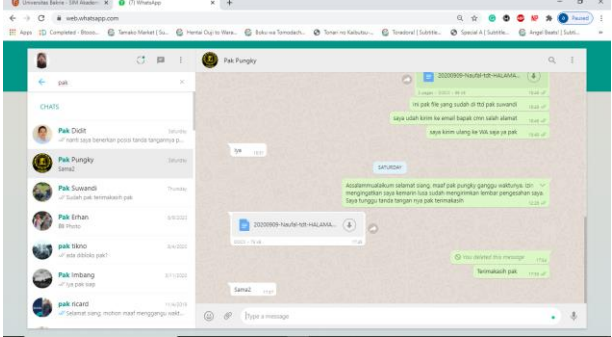
Penguji II : Dr. Ir. B.P. Kusumo Bintoro, MBA



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 27 Agustus 2020

HALAMAN PENGESAHAN MELALUI DARING

<p>NAMA MAHASISWA / NIM</p>	<p>Naufal Dwi Reksya Aghi / 1151001077</p>
<p>JUDUL SKRIPSI</p>	<p>Rencana Bisnis Manajemen <i>E-spot</i> Lux'Orientalem</p>
<p>DISETUJUI TANGGAL</p>	<p>27 Agustus 2020</p>
<p>PEMBIMBING</p>	
<p>PEMBAHAS</p>	
<p>PENGUJI</p>	

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “**Rencana Bisnis Manajemen E-sport Lux’Orientalem**”. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis selama masa perkuliahan.
2. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta juga dengan sabar untuk memberikan bimbingan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
3. selaku dosen pembahas dalam seminar proposal dan sidang tugas akhir penulis yang telah banyak memberikan masukan dalam tahap perbaikan tugas akhir ini dan memberikan banyak masukan kepada penulis.
4. selaku dosen penguji dalam sidang tugas akhir penulis yang memberikan masukan dalam penulisan tugas akhir dan memberikan masukan kepada penulis.
5. Dr. Suwandi, SE., M.Si. yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dan mengajari penulis dalam penyusunan artikel JEMI
6. Teman-teman seperjuangan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini yaitu keluarga besar *Olive House Kost* dan keluarga besar Himpunan Mahasiswa Manajemen yang selalu memberikan semangat dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian.
7. Keluarga besar manajemen Lux’Orientalem, yang selalu memberikan arahan, semangat dan *mentoring* kepada penulis.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Naufal Dwi Reksya Aghi
NIM : 1151001077
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Rencana Bisnis Manajemen *E-sport* Lux'Orientelem

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 :

“Rencana Bisnis Manajemen *E-Sport* Lux'orientalem”

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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 27 Agustus 2020

Yang menyatakan



(Naufal Dwi Reksya Aghi)

ABSTRAK

Rencana bisnis ini dibangun karena melihat peluang yang cukup besar di bidang *E-sport* Indonesia. terlebih, masyarakat Indonesia sangat antusias dengan kehadiran *E-sport* sekarang dan juga besarnya dukungan dari pemerintah Indonesia tentang bidang usaha ini. Rencana bisnis ini menggunakan analisis internal maupun eksternal seperti BMC, Porter's Five Forces, SWOT serta analisis risiko. Menjadikan wadah bagi seorang penggemar *E-sport* yang ingin mengembangkan kemampuannya lebih lanjut di ranah profesional *scene* serta membangun suatu manajemen yang baik dengan struktur yang jelas dari segi internal maupun eksternal, agar bisa menjadi contoh salah satu manajemen *E-sport* terbaik di Indonesia. Diharapkan rencana bisnis ini dengan modal awal sebesar Rp. 114.800.000 dapat dijalankan dan mendapatkan hasil yang baik. Dan dapat diproyeksikan 5 tahun kedepan dengan perkiraan keuntungan sebesar Rp. 114.175.707 bisa menjadikan bisnis ini layak untuk didirikan.

ABSTRACT

This business plan was built because it saw a considerable opportunity in the Indonesian *E-sport* field. Moreover, the Indonesian people are very enthusiastic about the presence of *E-sports* now and also the amount of support from the Indonesian government regarding this business field. This business plan uses internal and external analysis such as BMC, Porter's Five Forces, SWOT and risk analysis. Making a place for an *E-sport* fan who wants to develop his abilities further in the realm of professional scenes and build a good management with a clear structure in terms of internal and external, so that it can be an example of one of the best *E-sport* management in Indonesia. It is expected that this business plan with an initial capital of Rp. 114,800,000 can be run and get good results. And it can be projected the next 5 years with an estimated profit of Rp. 114,175,707 could make this business feasible to set up.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN MELALUI DARING	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Rencana Bisnis	5
1.3 Ruang Lingkup Rencana Bisnis	5
1.4 Manfaat dan Kegunaan Rencana Bisnis	6
BAB II	7
DESKRIPSI USAHA	7
2.1 Profil Usaha	7
2.2 Analisis Industri, Persaingan dan Peluang	8
2.3 Analisis Pesaing	10
2.4 Regulasi <i>E-sport</i>	13
BAB III	15
METODE PENDEKATAN	15
3.1 Proses Penyusunan Rencana Bisnis	15
3.2 Analisis Model Bisnis	16
• <i>Customer Segment</i>	17
• <i>Value Propositions</i>	17

• <i>Channels</i>	18
• <i>Customer Relationship (CR)</i>	19
• <i>Key Resources</i>	20
• <i>Key Partners</i>	21
• <i>Key Activities</i>	21
• <i>Revenue Stream</i>	21
• <i>Cost Structure</i>	22
3.3 <i>Porter's Five Forces</i>	23
3.4 Analisis SWOT	24
3.5 Analisis Keuangan	25
• <i>Break Even Point</i>	25
• <i>Net Present Value</i>	26
• <i>Internal Rate of Return</i>	26
BAB IV	27
ANALISIS BISNIS	27
4.1 <i>Porter's Five Forces</i>	27
4.2 <i>Business Model Canvas</i>	29
4.3 Analisis SWOT	33
4.4 Analisis Risiko	34
4.5 Analisis Sumber Daya Manusia	36
BAB V	38
RENCANA BISNIS	38
5.1 <i>Profil Bisnis E-sport</i>	38
5.2 <i>Visi dan Misi</i>	38
5.3 <i>Modal Awal</i>	39
5.4 Analisis Keuangan	40
5.4.1 <i>Income Statement</i>	40
5.4.2 <i>Statement of Cashflow</i>	42
5.4.3 <i>Break Even Point</i>	42
5.4.4 <i>Payback Period</i>	43

5.4.5 Net Present Value	43
5.4.6 Internal Rate Return	44
5.5 Kesimpulan	45
Daftar Pustaka	46
DAFTAR LAMPIRAN	48
1. Nilai Pasar Game Global Tahun 2019	48
2. Logo Perusahaan Lux'Orientelem	48
3. Logo Perusahaan Pesaing	49
4. Analisis SWOT	50
5. <i>Porter's Five Forces</i>	50
6. <i>Business Model Canvas (BMC)</i>	51
7. Analisis <i>Porter's Five Forces</i>	51
8. Analisis Model Bisnis Canvas	52
9. <i>Initial Investment (Modal Awal)</i>	64
10. <i>Income Statement</i>	65
11. Asumsi Proyeksi <i>Income Statement</i> 5 Tahun kedepan	65
12. Asumsi <i>Statement of Cash Flow</i>	65
13. <i>Payback Period</i>	66
14. <i>Break Even Point</i>	66
15. <i>Net Present Value (NPV)</i>	66
16. <i>Internal Rate of Return (IRR)</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai pasar Game Global tahun 20193

Gambar 1. 2 Nilai pasar game Indonesia tahun 20194

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan Lux'Orientallem.....7

Gambar 2. 2 Logo perusahaan Evos Esport 11

Gambar 2. 3 Logo perusahaan Rex Requum Qeon 12

Gambar 2. 4 Logo perusahaan Boom Esport 13

Gambar 3. 1 Business Model Canvas.....16

Gambar 3. 2 Model Porter's Five Forces 24

Gambar 3. 3 Model Analisis SWOT 24

Gambar 4. 1 Analisis Porter's Five Forces Bisnis Management E-sport27

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Business Model Canvas Management E-sport.....	30
Tabel 4. 2 Hasil analisis SWOT yang akan dituangkan kedalam BMC.....	33
Tabel 5. 1 Initial Investment (12 months).....	39
Tabel 5. 2 Income Statement.....	40
Tabel 5. 3 Income Statement 2020-2025.....	41
Tabel 5. 4 Statement of Cashflow.....	42
Tabel 5. 5 Break Even Point.....	42
Tabel 5. 6 Payback Period.....	43
Tabel 5. 7 Net Present Value.....	43
Tabel 5. 8 Internal Rate Return.....	44