



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB IX

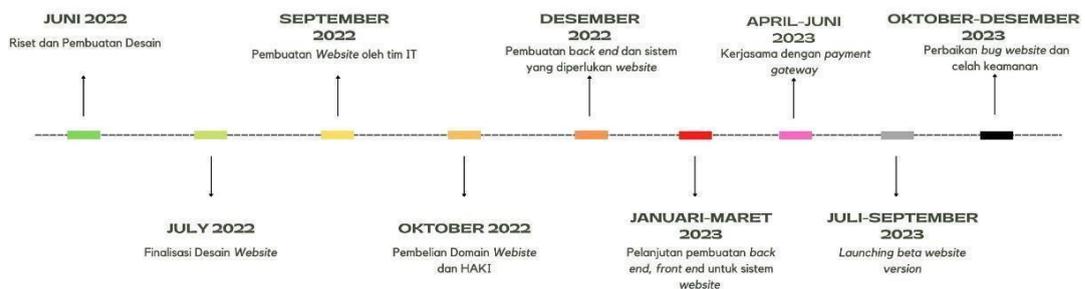
IMPLEMENTASI STRATEGI

9.1 Milestones

LEUMPANG melakukan berbagai riset sebelum melakukan persiapan membuat *startup* LEUMPANG. Riset yang kami lakukan adalah riset industri, peluang, pasar, kompetisi, konsumen hingga harga. Tahap selanjutnya, LEUMPANG melakukan persiapan pembuatan desain tampilan website agar tampilan yang dibuat dapat digunakan dengan nyaman dan mudah dipakai.

LEUMPANG memasuki tahap pembuatan tampilan sebagai contoh gambaran kasar tampilan website yang akan kami *launching*. pembuatan tampilan dibuat independen oleh tim LEUMPANG. setelah finalisasi pembuatan tampilan secara kasar, tim LEUMPANG mulai melakukan desain dengan bantuan aplikasi figma. Lalu, LEUMPANG akan memasuki tahap uji coba pemakai.

LEUMPANG TIMELINE



LEUMPANG

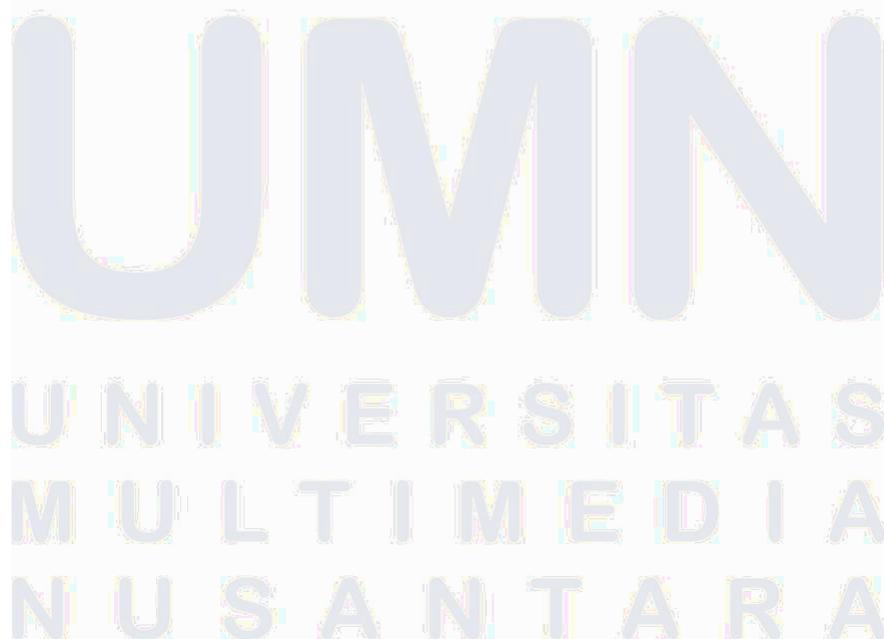
Gambar 9.1 Timeline

Sumber: LEUMPANG, 2022

Setelah melewati tahap diatas, LEUMPANG akan fokus dalam melakukan pemasaran, kerjasama dengan para penyedia jasa, dan meningkatkan *brand awareness*. seiring berjalannya bisnis, LEUMPANG terus melakukan inovasi dan pengembangan produk.

9.2 Akuisisi Konsumen

Pengakuisisian konsumen merupakan proses yang mengacu pada langkah, upaya dan sumber daya yang terlibat dalam menarik pelanggan untuk pertama kalinya dalam bisnis. Dalam hal ini pengakuisisian konsumen kami lakukan dengan meningkatkan *brand awareness* melalui promosi yang akan dilakukan di media sosial, LEUMPANG akan mengeluarkan biaya yang cukup tinggi untuk melakukan promosi di media sosial hal ini bertujuan untuk dikenal cepat oleh masyarakat luas. Iklan LEUMPANG akan ditargetkan sesuai *target market* LEUMPANG, yaitu memaksimalkan penggunaan media sosial.



BAB X PROYEKSI KEUANGAN

10.1 Pendanaan dan Biaya

Tabel 10.1 Proyeksi Pendanaan dan Biaya

Biaya <i>Start-up</i>	
Biaya Tetap	
Biaya <i>Domain</i> Website	Rp1.170.000
Riset dan Pengembangan	Rp3.000.000
Biaya Pemasaran	Rp9.000.000
Total Fixed Cost	Rp13.170.000

Pendanaan <i>Startup</i>	
Pendanaan dari program P2MW	
Dana Hibah	Rp8.500.000
Dana dari Pemilik	Rp34.840.000
Total Pendanaan <i>Startup</i>	Rp43.340.000

Sumber: LEUMPANG, 2022

Biaya tetap per tahun LEUMPANG merupakan biaya yang harus dikeluarkan setiap tahun. biaya tetap ini diperlukan untuk biaya *domain website* dimana, biaya ini diperlukan agar *domain* LEUMPANG tidak berubah ubah. Lalu biaya riset dan pengembangan diperlukan untuk melakukan evaluasi dan

pengembangan website lebih baik lagi agar website dapat mudah dan nyaman digunakan.

Biaya pemasaran yang kami tetapkan akan kami gunakan untuk iklan di media sosial, iklan berbayar dan jasa *influencer*. kami akan fokus dalam memasarkan LEUMPANG dalam penawaran dan promosi khusus untuk meningkatkan penjualan dan minat dari masyarakat. Kami berencana mengalokasikan dana sebesar 50% untuk iklan di media sosial, 10% iklan berbayar, dan 40% jasa *influencer*. Pendanaan *startup* LEUMPANG didapatkan dari dana hibah program P2MW sebesar Rp.8.500.000 dan dana dari pemilik sebesar Rp.34.840.000

10.2 Proyeksi Penjualan

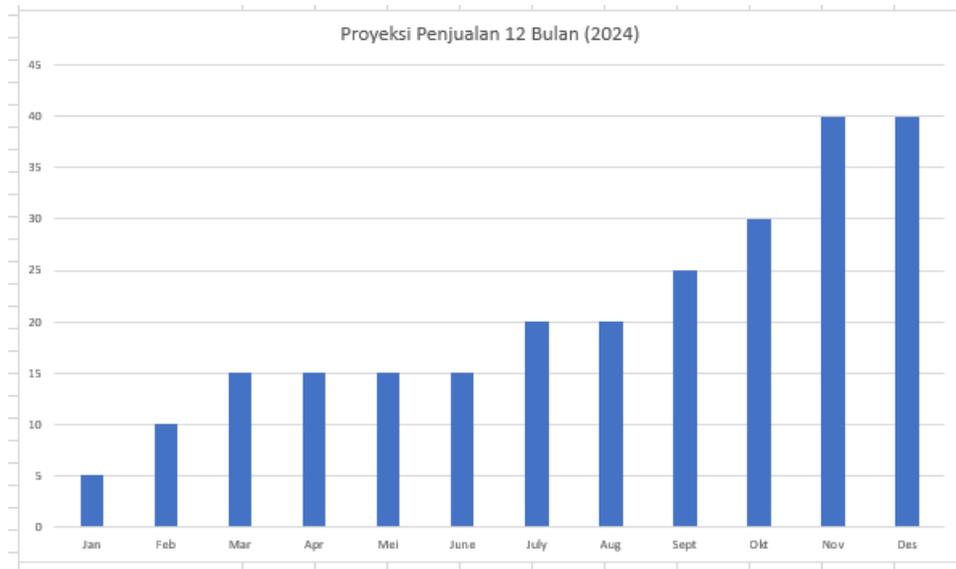
LEUMPANG menargetkan 250 transaksi pertama sepanjang tahun 2024, dimana setiap transaksi kami asumsikan yang terendah yaitu Rp.1.000.000 setiap transaksi dan kami mengambil *commission fee* sebesar 15% pada setiap transaksi yang terjadi. Harga ini merupakan harga asumsi terendah kami. Kami mempertimbangkan nilai transaksi terendah karena kami telah melakukan konfirmasi ke para penyedia jasa yang telah bergabung dengan LEUMPANG.

Tabel 10. 2 Uraian Proyeksi Penjualan Tahun 2024

Tahun 2024	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	June	July	Aug	Sept	Okt	Nov	Des
Total Transaksi	5	10	15	15	15	15	20	20	25	30	40	40
Total Transaksi dalam 1 tahun	250											

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sumber: LEUMPANG, 2022



Gambar 10.1 Grafik Proyeksi Penjualan Tahun Pertama 2024

Sumber: LEUMPANG, 2022

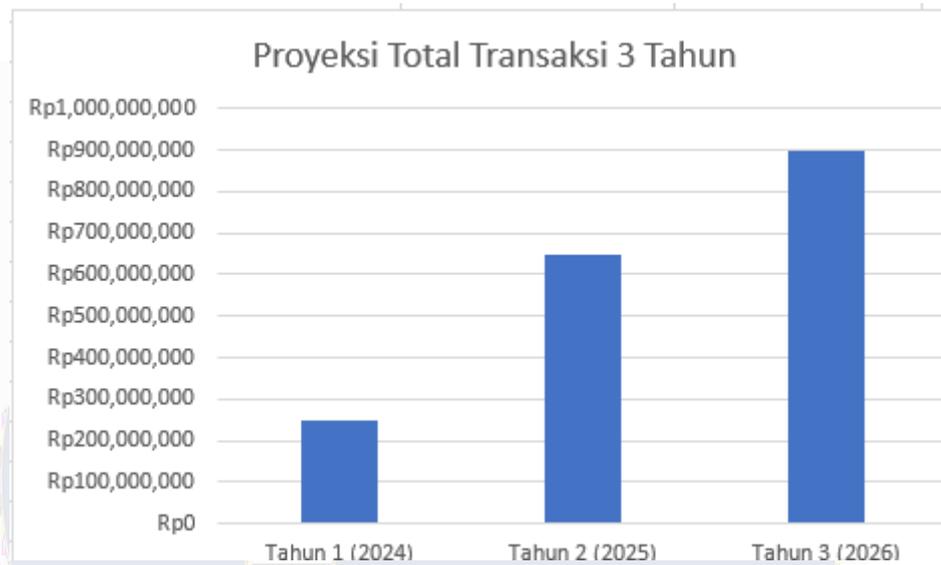
10.3 Proyeksi Penjualan 3 Tahun

Tabel 10.3 Proyeksi Penjualan 3 Tahun

	Tahun 1 (2024)	Tahun 2 (2025)	Tahun 3 (2026)
Total Transaksi	250	650	900
Transaksi Penjualan (Minimal)	Rp1,000,000	Rp1,000,000	Rp1,000,000
Total Transaksi	Rp250,000,000	Rp650,000,000	Rp900,000,000
Total Pendapatan (15%)	Rp37,500,000	Rp97,500,000	Rp135,000,000

Sumber: LEUMPANG, 2022

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 10.2 Grafik Proyeksi Penjualan 3 Tahun

Sumber: LEUMPANG, 2022

LEUMPANG memproyeksi total transaksi selama 3 tahun adalah sebanyak 1800 transaksi, dimana di tahun 2024 LEUMPANG menargetkan terjadi transaksi yang berhasil sebanyak 250 transaksi dimana transaksi terkecil yang diasumsikan adalah Rp1.000.000 per transaksi maka jumlah transaksi yang terjadi adalah sebesar Rp.250.000.000. Lalu di pada tahun 2025 kami LEUMPANG menargetkan terjadinya 650 transaksi berhasil maka hasil penjualan yang terjadi adalah sebesar Rp.650.000.000 dan pada tahun 2026 LEUMPANG menargetkan terjadinya 900 transaksi berhasil dan total transaksi pada tahun 2026 adalah sebesar Rp.900.000.000. Dari keseluruhan transaksi LEUMPANG mengambil 15% dimana itu merupakan komisi yang kami kenakan ke para penyedia jasa.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

10.4 Proyeksi Laba Rugi

Tabel 10. 4 Proyeksi Laba Rugi

	Tahun 2024	Tahun 2025	Tahun 2026
Pendapatan			
Penjualan Bersih	Rp37,500,000	Rp97,500,000	Rp135,000,000
Biaya			
Pembuatan HKI	Rp1,800,000	-	-
Pembuatan Hak Cipta	Rp300,000	-	-
Pembuatan Website	Rp13,000,000	-	
Biaya Pemasaran		Rp6,000,000	Rp10,500,000
Biaya Riset dan Pengembangan	-	Rp1,000,000	Rp1,000,000
Pemeliharaan dan pengembangan website	-	Rp1,200,000	Rp1,200,000
Pembelian Domain Website	Rp1,800,000	-	
Pembelian Modul Pelatihan (<i>Course</i>)	Rp2,300,000	Rp1,500,000	Rp1,500,000
Total Biaya	Rp19,200,000	Rp9,700,000	Rp14,200,000
Beban			
Beban Sewa	-	Rp30,000,000	Rp30,000,000
Total Beban		Rp30,000,000	Rp30,000,000
Total Biaya + Beban Perusahaan	Rp19,200,000	Rp39,700,000	Rp44,200,000
Pendapatan Bersih Perusahaan	Rp18,300,000	Rp57,800,000	Rp90,800,000

Sumber: LEUMPANG, 2022

Proyeksi laba rugi dihitung dengan beban dan biaya perusahaan LEUMPANG. 70% dari pendapatan bersih LEUMPANG akan dibagi ke para pemegang saham beserta para founder LEUMPANG menurut persentase yang telah disepakati bersama. Sisa 30% dari pendapatan bersih LEUMPANG akan disimpan di kas untuk kebutuhan inovasi produk lainnya di bidang penyedia jasa.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

10.5 Balance Sheet

Tabel 10. 5 Balance Sheet

	Tahun 2024	Tahun 2025	Tahun 2026
Aset			
Kas	Rp5,490,000	Rp15,540,000	Rp26,790,000
HKI	Rp1,800,000	Rp1,800,000	Rp1,800,000
Domain <i>website</i>	Rp500,000	Rp500,000	Rp500,000
Keamanan <i>website</i>	Rp710,000		
Keamanan pembayaran <i>website</i>		Rp4,910,000	
Total Aset	Rp8,500,000	Rp22,750,000	Rp29,090,000
Modal			
Pendanaan dari program P2MW	Rp8,500,000	Rp8,500,000	Rp8,500,000
Pendanaan dari Pemilik	-	Rp14,250,000	Rp20,590,000
Total Modal	Rp8,500,000	Rp22,750,000	Rp29,090,000

Sumber: LEUMPANG, 2022

Balance sheet pada bagian kas setiap tahun adalah hasil yang didapatkan adalah 30% dari pendapatan bersih LEUMPANG. Dimana kas ini juga akan dijadikan bagian dari pengembangan perusahaan kedepannya dan memberikan layanan terbaik untuk penyedia jasa dan pelanggan.

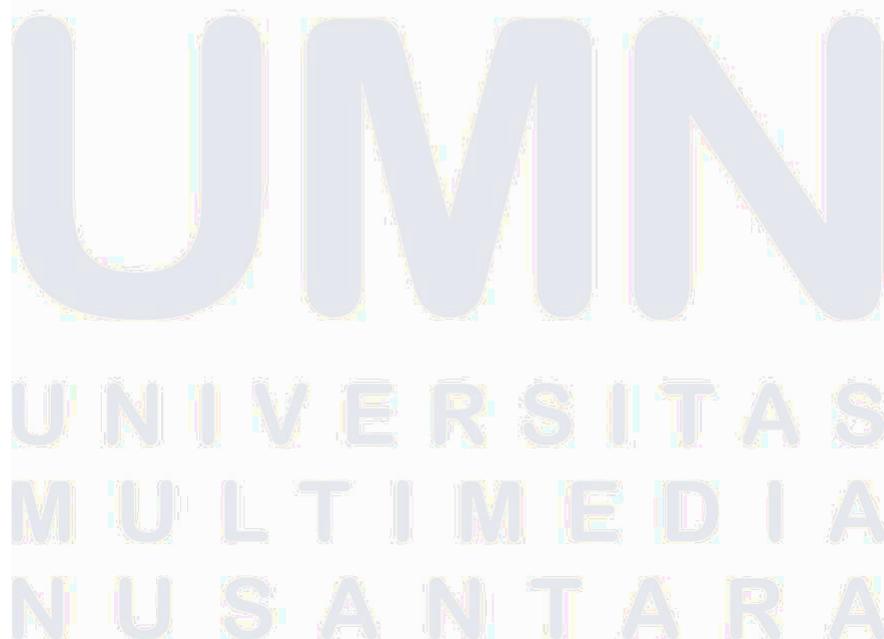
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

10.6 Arus Kas 3 Tahun

Tabel 10. 6 Arus Kas 3 Tahun

	Keterangan	Tahun 2024	Tahun 2025	Tahun 2026
Saldo Kas				
Saldo Kas Awal Periode		Rp5,490,000	Rp9,770,000	Rp14,500,000
Saldo Kas Akhir Periode		Rp9,770,000	Rp14,500,000	Rp29,540,000
Kas Masuk				
Pendapatan Penjualan		Rp18,300,000	Rp57,800,000	Rp90,800,000
Total Kas Masuk		Rp18,300,000	Rp57,800,000	Rp90,800,000
Kas Keluar				
	Iklan Sosial Media (Instagram)		Rp2,000,000	Rp10,000,000
	Iklan Google Ads		Rp4,000,000	Rp500,000
Biaya pemasaran			Rp6,000,000	Rp10,500,000
Keamanan Website		Rp710,000		
Keamanan Pembayaran Website			Rp4,910,000	
Biaya domain website		Rp500,000	Rp500,000	Rp500,000
Biaya Pemeliharaan dan Pengembangan website			Rp1,200,000	Rp1,200,000
Total Kas Keluar		Rp1,210,000	Rp12,610,000	Rp12,200,000
Aktivitas Keuangan				
Pembagian Dividen		Rp12,810,000	Rp40,460,000	Rp63,560,000
Total Kas Keluar Aktivitas Keuangan		Rp12,810,000	Rp40,460,000	Rp63,560,000
Arus Kas Bersih		Rp4,280,000	Rp4,730,000	Rp15,040,000

Sumber: LEUMPANG, 2022



10.7 Break Even Point

Tabel 10. 7 Break Even Point

Harga Produk (per transaksi)	Rp1,000,000
Biaya Tetap	
Biaya Pemasaran	Rp6,000,000
Biaya Domain Website	Rp500,000
Total Biaya Tetap	Rp6,500,000
Biaya Variabel	
Total Biaya Variabel per Unit	Rp1,000,000
Contribution Margin per Unit	Rp150,000
Contribution Margin Ratio	15%
Break-Even Point	
Break-Even transaction	157 transaksi
Break-Even Sales	Rp23,550,000

Sumber: LEUMPANG, 2022

LEUMPANG akan mencapai *break even point* setelah mencatatkan total 157 transaksi atau total penjualan sebesar Rp 23.550.000. Hasil Pendapatan LEUMPANG berasal dari transaksi yang terjadi antara penyedia jasa dan pelanggan dengan asumsi transaksi terkecilnya adalah Rp 1.000.000 per transaksi.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

10.8 Payback Period

$$\text{Payback Period} = n + \frac{(a - b)}{(c - b)} \times 1 \text{ tahun}$$

Keterangan Rumus :

- n = Tahun terakhir jumlah arus kas belum bisa menutupi modal investasi awal
- a = Jumlah investasi awal
- b = Jumlah kumulatif arus kas pada tahun ke-n
- c = Jumlah kumulatif arus kas pada tahun ke n+1

$$\text{Payback Period} = 1 + \frac{(\text{Rp } 8.500.000 - \text{Rp } 4.280.000)}{(\text{Rp } 4.280.000 + \text{Rp } 4.730.000) - \text{Rp } 4.280.000} \times 1 \text{ tahun}$$

$$\text{Payback Period} = 1,99$$

LEUMPANG akan menerima pengembalian investasi awal dalam 1,815 x 12, yaitu 23 bulan 8 hari. Pengembalian investasi awal ini akan diterima apabila LEUMPANG mencapai target transaksi penjualan sesuai proyeksi target penjualan.