

## BAB II

### PEMBENTUKAN IDE BISNIS

#### 2.1 Validasi Ide Bisnis

Dalam pembentukan ide bisnis, penulis dan tim memerlukan alur yang pasti untuk mengembangkan ide bisnis yang dipilih. Dalam hal ini, penulis dan tim melakukan fokus dalam *UI/UX*, fitur, serta *platform* dari aplikasi AluPet. Setelah melakukan pengembangan ide bisnis, penulis dan tim melakukan finalisasi aplikasi dengan fokus yang sama yaitu *UI/UX*, fitur, dan *platform* aplikasi. Hal tersebut menjadi fokus utama karena Aplikasi dari AluPet merupakan pondasi awal dari ide bisnis yang dipilih oleh penulis dan tim.

##### 2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis

Dalam mengembangkan ide bisnis, penulis memilih ide bisnis yang berfokus di bidang kreatif, khususnya pembuatan aplikasi jasa. Fokus tersebut dipilih berdasarkan minat dan permasalahan sosial yang terjadi di sekitar lingkungan penulis, anggota tim dan riset data yang menunjukkan pertumbuhan banyaknya pemilik hewan peliharaan di Indonesia. Salah satu data yang didapat oleh penulis adalah data yang dilansir dari kompas.id (2023), jumlah hewan peliharaan di Indonesia meningkat sebesar 8%. Data tersebut dapat dibuktikan dari *survey* yang dilakukan oleh Rakuten (2021), sebanyak 3/5 rumah memiliki 1 kucing sebagai hewan peliharaan mereka. Permasalahan tersebut kemudian dijadikan sebagai awal berkembangnya solusi berupa ide bisnis jasa *pet care* di daerah Tangerang.

Penulis dan tim menemukan permasalahan dimana banyak pemilik hewan peliharaan yang memiliki kesulitan dalam merawat hewan peliharaan mereka dikarenakan jadwal kesibukan yang padat (ncbi, 2022). Hal tersebut tentu sangat disayangkan khususnya karena pemilik hewan memiliki peran dan tanggungjawab yang besar terhadap kesejahteraan hewan peliharaannya.

Pada sesi brainstorming, penulis mempertimbangkan beberapa poin penting mengenai *UI/UX*, fitur dan *platform* dengan penjelasan sebagai berikut:

#### **2.1.1.1 UI/UX**

Tim kami melakukan riset *UI/UX* terhadap beberapa aplikasi unggulan yang sudah tidak asing lagi terdengar di kalangan masyarakat. Dari riset tersebut, penulis dapat mengetahui bahwa pada sebagian besar aplikasi, kemudahan pengguna dalam memahami *UI* pada aplikasi sangat berpengaruh besar, karena pengguna dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi tanpa membuang banyak waktu untuk memahami berbagai pilihan yang disediakan aplikasi. Dikarenakan aplikasi jasa ini adalah aplikasi untuk hewan peliharaan, maka penulis dan tim akan memadukan kesan ceria didalamnya berupa visualisasi *icon*, *illustration* dan foto-foto yang dapat menambah pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

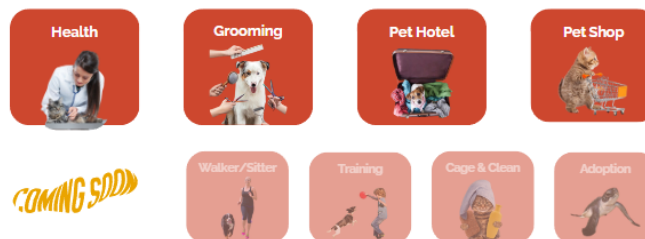
#### **2.1.1.2 Fitur**

Menurut Tjiptono (2008), fitur merupakan karakteristik sekunder atau pelengkap barang dan jasa. Sebagai pendiri aplikasi yang berfokus di bidang jasa, tentunya fitur di dalam aplikasi juga menjadi karakteristik yang penting untuk melengkapi layanan jasa yang disediakan. Fitur-fitur yang umum terdapat di dalam *menu bar* aplikasi jasa dapat berupa beranda, profil, riwayat pesanan, *chat*, dan pengaturan. Sedangkan fitur pelengkap lainnya yang biasanya terdapat di dalam aplikasi jasa *pet care* adalah fitur layanan jasa yang disediakan oleh aplikasi tersebut, seperti *grooming*, *healthcare*, *training*, dan sebagainya.

### 2.1.1.3 Platform

Menurut (Anggriawan & Hasugian, 2017) *platform* merupakan perpaduan kerja antara perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras merupakan perangkat fisik yang dapat disentuh secara langsung, sedangkan perangkat lunak biasanya berupa sistem yang terdapat di dalam perangkat keras. Lunak yang paling sering dijumpai adalah aplikasi dan *website*. Dalam proyek MBKM kali ini, penulis dan tim memutuskan untuk membuat perangkat lunak berbentuk aplikasi *mobile*, dalam arti lain perangkat keras yang digunakan adalah telepon genggam. Hal tersebut diputuskan setelah penulis dan tim melalui berbagai pertimbangan, salah satunya mengenai pengalaman penulis dalam mengembangkan desain dan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile*.

#### • Services



#### • Others



Gambar 2.1 Ide bisnis Aplikasi Perawatan Hewan

### 2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis

Setelah melalui berbagai proses untuk memaksimalkan ide bisnis ini, penulis dan tim memutuskan untuk merancang solusi ide bisnis berupa pembuatan aplikasi jasa *pet care* bernama “AluPet”. Aplikasi ini bergerak di bidang jasa yang menawarkan kemudahan bagi pemilik hewan peliharaan

dalam merawat hewan peliharaan mereka melalui berbagai fitur di dalam aplikasi. Setelah melakukan beberapa riset untuk memperdalam kebutuhan target market kami, kami menyediakan fitur-fitur yang menurut data dan riset paling dibutuhkan oleh para pemilik hewan peliharaan. Penjelasan lengkapnya akan dijelaskan berdasarkan 3 poin utama yaitu *UI/UX*, fitur, dan *platform* sebagai berikut:

#### **2.1.2.1 UI/UX**

Untuk memberikan pengalaman terbaik untuk pengguna aplikasi, penulis dan tim telah menetapkan elemen-elemen desain yang dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi AluPet. Beberapa elemen yang dapat meningkatkan pengalaman *user* diantaranya adalah elemen tipografi, warna, *layout*, dan ilustrasi. Pemilihan elemen tipografi sangat berpengaruh dalam menentukan pengalaman pengguna, karena jika tipografi yang dipilih memiliki penulisan yang sulit dibaca dapat membuat pengguna sulit dalam memahami atau bahkan tidak mau membaca keterangan yang disediakan. Sedangkan kesalahan dalam memilih warna dapat membuat pengguna memiliki kesan yang berbeda dari tujuan awal pembuatan aplikasi. Dalam hal ini, penulis dan tim memilih jenis *typeface* *Raleway* dan *Poppins*. Selain itu, pemilihan warna yang digunakan memiliki kesan ceria, sehingga warna putih (#000000), biru (#5FA1C3), hijau (#00AE71), jingga (#FFBD31), dan merah (#D9544F) dipilih menjadi *color palette* aplikasi AluPet.

#### **2.1.2.2 Fitur**

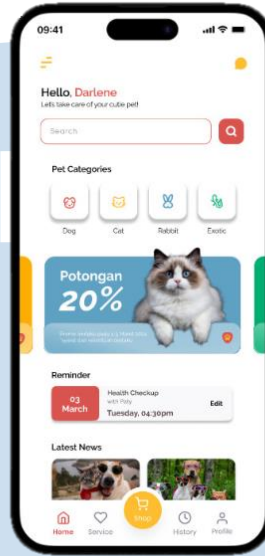
Pemilihan kegunaan dan visual fitur aplikasi dapat sangat berpengaruh terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Maka dari itu penulis dan tim memilih untuk menghadirkan beberapa visual yang dapat memudahkan *user* memahami dan menggunakan aplikasi AluPet. Pada *navigation bar*, terdapat *icon* *Home*, *Service*, *History*, *Profile*, dan *Pet Shop*. Untuk melengkapi

fitur aplikasi, di dalam menu *fries button*, terdapat beberapa pilihan fitur seperti *About*, *Goals*, *Calendar*, *Contact Us*, dan *Pet Love*. Sedangkan fitur yang menjadi solusi utama dari aplikasi AluPet adalah fitur layanan *pet care* seperti *Pet Health* yang menyediakan layanan kesehatan bagi hewan peliharaan, *Pet Grooming* untuk memesan layanan grooming, *Pet Hotel* untuk memberikan layanan penginapan hewan peliharaan, serta *Pet Shop* untuk membeli perlengkapan hewan yang berkualitas.

### **2.1.2.3 Platform**

*Platform* yang dirancang oleh penulis dan tim merupakan *platform* berbasis aplikasi. Aplikasi ini merupakan aplikasi jasa bernama “AluPet” yang bertujuan untuk memberi kemudahan terhadap para pemilik hewan peliharaan dalam merawat hewan peliharaannya. Melalui *platform* aplikasi AluPet, para pemilik hewan dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur menarik untuk merawat hewan mereka tanpa mengkhawatirkan waktu dan tenaga. Penulis berharap dengan adanya aplikasi AluPet, tantangan dan kesulitan para pemilik hewan peliharaan untuk melakukan aktivitas sehari-harinya yang disebabkan karena hewan peliharaannya dapat teratasi dengan baik. Dengan adanya MBKM kewirausahaan ini, penulis akan merancang *platform* aplikasi AluPet baik dari segi design aplikasi, kegunaan, *mockup*, *prototype*, serta kebutuhan lainnya yang dapat menunjang berdirinya aplikasi AluPet.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.2 Ide Bisnis Aplikasi AluPet

## 2.2 *Business Model Canvas*

*Business model canvas* yang dibuat oleh penulis dan tim memiliki penjabaran per-poinnya sebagai berikut:

### 1. *Customer Segments*

*Customer segments* yang menjadi target dari perusahaan AluPet adalah para pemilik dan pecinta hewan peliharaan anabul maupun *exotic* yang peduli dengan kesehatan dan kesejahteraan hewan peliharaannya. Target market AluPet merupakan pria maupun wanita dengan tingkat ekonomi SES A-B yang sudah tidak tertinggal teknologi dan tinggal di daerah Tangerang dan sekitarnya. Kami memutuskan untuk memilih target tersebut setelah berdiskusi dan mempertimbangkan aspek teknologi, ekonomi, serta kesibukan pengguna.

### 2. *Value Propositions*

*Value propositions* AluPet meliputi aplikasi yang berdiri untuk memberikan layanan kesehatan dan memastikan kesejahteraan hewan peliharaan anabul seperti anjing, kucing & kelinci serta hewan peliharaan *exotic* seperti *bearded dragon*, *gecko*, kadal, ular, dan kura-kura. Untuk memastikan kesejahteraan hewan-hewan tersebut, kami menyediakan fitur-

fitur layanan seperti *pet health*, *pet hotel*, *grooming*, *pet shop*, serta fitur pendukung seperti *pet love*, kalender, dan komunitas.

### **3. Channels**

*Channel* adalah cara perusahaan membawa pengguna merasakan hubungan antara pengguna dan perusahaan, sehingga perusahaan AluPet menggunakan beberapa *platform* seperti *website*, sosial media (instagram), *email*, *digital advertisement*, dan *exhibition*.

### **4. Customer Relationships**

*Customer relationship* adalah hubungan antara pengguna dan perusahaan yang terbentuk melalui aplikasi. Dalam hal ini, *customer relationship* pada perusahaan kami adalah berbagai konten sosial media, promosi, diskon, dan komunitas. Dengan adanya hal tersebut, pengguna akan mendapatkan pengalaman yang melibatkan dirinya dan perusahaan AluPet.

### **5. Revenue Streams**

*Revenue streams* adalah dana yang diterima oleh perusahaan melalui transaksi di dalam aplikasi. *Revenue streams* yang kami dapatkan melalui aplikasi AluPet dapat berupa transaksi pembelian layanan dan produk pada aplikasi, *partnership fee*, *sponsorship fee*, dan *advertisement fee*.

### **6. Key Resources**

*Key resources* adalah pekerja yang kami butuhkan dalam waktu singkat. Maka dari itu, *key resources* yang kami butuhkan untuk menjalankan aplikasi AluPet adalah Developer IT dan App Designer. Hal tersebut kami butuhkan untuk menjalankan aplikasi pada tahap awal, yaitu pada saat awal *launching* aplikasi.

### **7. Key Activities**

*Key activities* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menjalankan aplikasi AluPet. Maka dari itu *key activities* yang terdapat pada *BMC* AluPet adalah pembuatan aplikasi AluPet, pembuatan *website*, pembuatan promosi

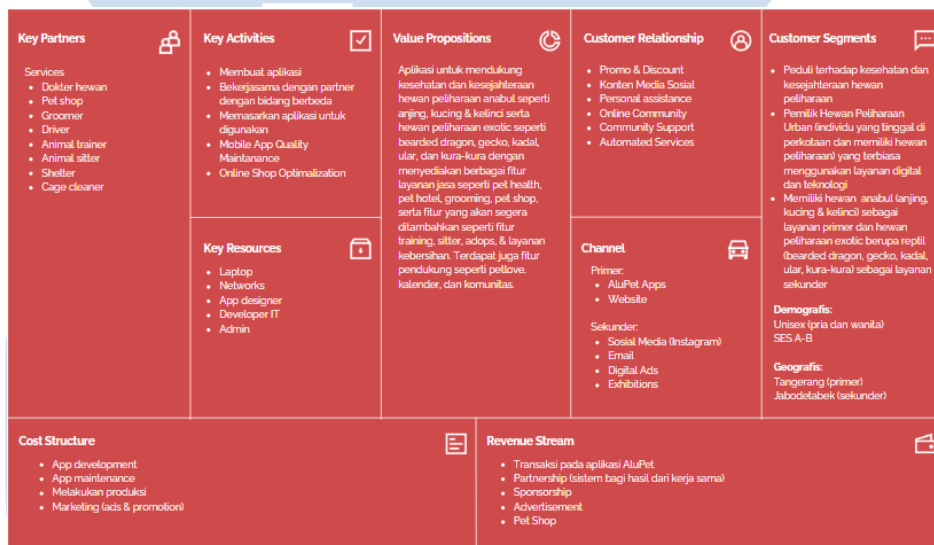
marketing seperti poster dan iklan, serta perbaikan aplikasi secara berkala untuk mengoptimalkan kinerja aplikasi AluPet.

### 8. Key Partners

Key partners yang saat ini kami pilih sebagai rekan untuk membantu keberlangsungan fitur-fitur yang ada pada aplikasi AluPet adalah dokter hewan, groomer, petshop, dan driver. Rekan-rekan tersebut dipilih untuk membantu berjalannya fitur *Pet Health*, *Pet Grooming*, *Pet Hotel*, dan *package drop-off* yang disediakan di setiap fitur tersebut.

### 9. Cost Structure

Cost structure adalah pengeluaran perusahaan untuk menjalankan bisnis. Dalam hal ini, perusahaan kami menggunakan *cost structure* pada bidang *app development*, *app maintenance*, produksi, dan *marketing*.



Gambar 2.3 Business Model Canvas Aplikasi AluPet

### 2.3 Deskripsi Perusahaan

Program MBKM Cluster Kewirausahaan menjadi wadah bagi AluPet, sebuah perusahaan *startup* rintisan yang dirancang oleh Darlene Emanuela Liusvia, Priscilia Pritaris, dan Adeson Lim Setiawan pada bulan Januari tahun 2024. Dari ide sederhana tersebut, AluPet berkembang menjadi sebuah *startup* yang berpotensi untuk meningkatkan tingkat efisiensi merawat hewan peliharaan dengan



menggunakan *platform* teknologi di zaman *modern* ini. Alasan awal pembuatan AluPet adalah karena para pendiri AluPet memiliki kesadaran akan banyaknya hewan peliharaan yang tidak terawat kesejahteraannya. Maka dari itu, kami sebagai tim memberikan aplikasi AluPet sebagai solusi yang inovatif dan efisien kepada para pemilik hewan peliharaan yang menyayangi dan mau merawat hewan peliharaannya.

Beragam fitur pada aplikasi AluPet dapat mengubah keseharian para pemilik hewan peliharaan menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dengan adanya aplikasi AluPet, para pemilik hewan dapat memberikan fasilitas kesejahteraan bagi hewan peliharaannya hanya dengan cara membuka telepon genggamnya dimanapun dan kapanpun. AluPet sendiri memberikan kesempatan bagi pemilik hewan peliharaan jenis anabul (anak bulu) seperti anjing, kucing, dan kelinci. Tidak hanya itu, pelayanan untuk hewan peliharaan *exotic* seperti *bearded dragon*, kadal, *gecko*, ular, dan kura-kura juga disediakan oleh AluPet. Dengan adanya aplikasi AluPet, penulis berharap para pemilik hewan peliharaan anabul dan *exotic* tidak lagi menyepelekan kesejahteraan hewan peliharaan hanya karena kesibukan masing-masing, karena aplikasi AluPet sudah menyediakan fitur layanan menarik seperti *pet health*, *pet grooming*, *pet hotel*, dan *pet shop*. Tidak hanya itu, jika pemilik hewan ingin mencari pasangan untuk hewannya berkembangbiak, AluPet juga menghadirkan fitur pendukung *pet love*. Fitur pendukung lainnya adalah kalender untuk menjadwalkan dan mengingatkan pengguna untuk *appointment* layanan aplikasi, serta fitur komunitas untuk saling berbagi informasi dengan *platform chat* antar pengguna.

Tujuan didirikan aplikasi AluPet sendiri adalah untuk membantu para pemilik hewan peliharaan untuk merawat dan mensejahterakan hewan peliharaannya dengan lebih inovatif dan efisien. Tujuan tersebut kemudian dituangkan pada visi dan misi perusahaan. Visi AluPet berbunyi menyediakan *platform* layanan dengan fokus hewan peliharaan yang kredibel, serta menjadi mitra yang setia bagi pengguna serta pemilik hewan peliharaan untuk merawat dan mensejahterakan hewan peliharaannya. Sedangkan misi AluPet adalah memberikan pengalaman yang menyenangkan dan terpercaya untuk pemilik hewan peliharaan menggunakan

keahlian pada bidang teknologi dan bidang perawatan hewan peliharaan. Dengan adanya visi dan misi tersebut, kami akan menjadikan visi dan misi tersebut sebagai pondasi perusahaan kami, sehingga hubungan antar pengguna dan AluPet dapat terjalin dengan baik dan berjalan secara berkesinambungan sampai generasi-generasi berikutnya.

### 1. Logo

Aplikasi AluPet memiliki sebuah logo berjenis *pictorial mark* yang dikombinasikan dengan *word mark*. Pada gambar 2.4 tercantum beberapa logo AluPet dengan berbagai warna sebagai alternatif.



Gambar 2.4 Logo Aplikasi AluPet

Di dalam logo aplikasi AluPet terdapat 4 jenis *icon*. *Icon* pertama terdapat *lineart* berbentuk hewan anjing yang mewakili hewan jenis anabul (anak bulu). Terdapat pula *icon* kadal yang mewakili hewan jenis *exotic*. Di sekeliling 2 hewan tersebut terdapat *icon* rumah yang memiliki arti bahwa aplikasi ini dapat menjadi tempat yang nyaman bagi pemilik maupun hewan peliharaan. Terakhir terdapat *icon* hati yang mewakili rasa cinta dan sayang pemilik hewan dan para pekerja aplikasi kami kepada hewan peliharaan mereka.

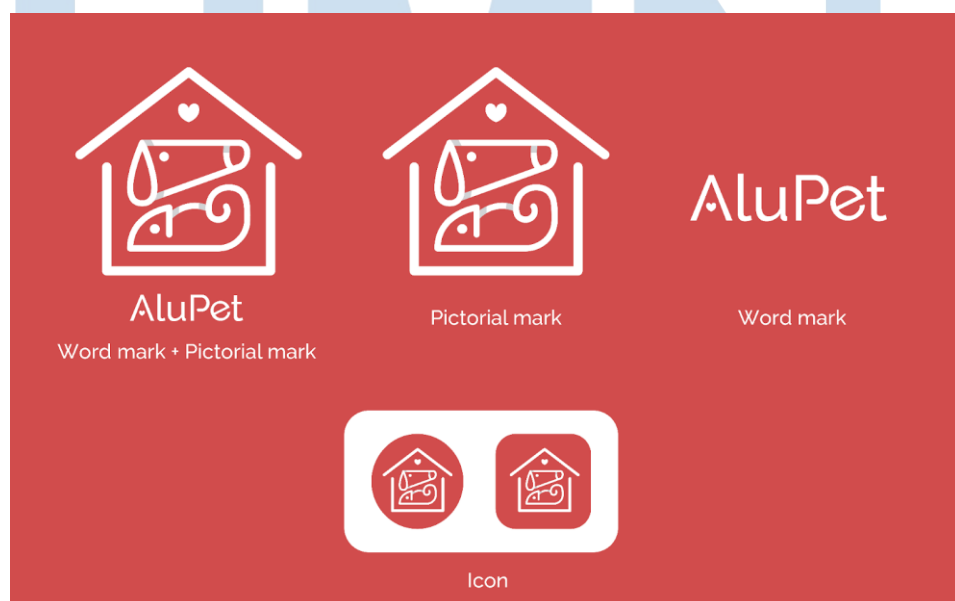
Dalam elemen warna, kami menggunakan beberapa alternatif warna logo. Pemilihan warna yang kami gunakan untuk warna netral adalah warna putih, yang bermakna bahwa aplikasi kami adalah aplikasi jasa untuk membantu pemilik dalam mensejahterakan hewan peliharaannya. Selain warna netral, kami juga membuat alternatif logo dengan warna yang memiliki arti bahwa aplikasi kami menyediakan berbagai macam layanan untuk berbagai jenis hewan peliharaan, sehingga kami memadukan berbagai warna

seperti merah, kuning, hijau, dan biru dalam logo kami. Alasan lain mengapa warna-warna tersebut kami gunakan sebagai alternatif logo kami adalah karena warna tersebut adalah warna yang identik dengan kesan ceria, sehingga warna-warna tersebut akan kami gunakan sebagai salah satu *brand identity* di dalam aplikasi AluPet sebagai warna primer dan sekunder. Terakhir, terdapat pula warna hitam sebagai warna alternatif untuk situasi tertentu seperti, warna logo tidak terlihat jelas karena latar yang terlalu terang dan sebagainya.



Gambar 2.5 Supergrafis Aplikasi AluPet

Supergrafis aplikasi AluPet memiliki representatif dari empat kategori hewan yang disediakan di dalam aplikasi, yaitu kelinci yang dilambangkan dengan wortel, reptil yang dilambangkan dengan ekor bunglon, anjing yang dilambangkan dengan tulang, serta kucing yang dilambangkan dengan tapak kaki kucing. Supergrafis ini nantinya dapat digunakan untuk tampilan aplikasi, *merchandise*, *booth*, serta strategi *marketing* lainnya.

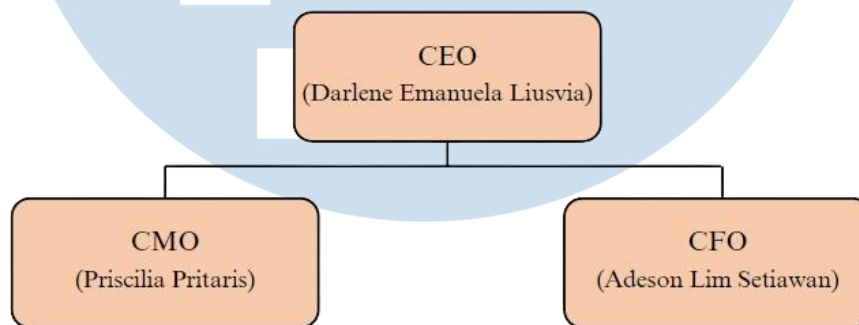


Gambar 2.6 Konfigurasi Logo Aplikasi AluPet

*Scope of bussiness* aplikasi AluPet adalah menyediakan layanan perawatan baik kesehatan maupun kesejahteraan hewan peliharaan yang kredibel dan mudah untuk digunakan para pemilik hewan. Dengan adanya hal tersebut, maka pengguna dapat dengan mudah menemukan layanan dan produk yang diinginkan tanpa perlu keluar rumah atau meninggalkan aktivitas saat itu.

#### 2.4 Struktur Perusahaan

Perusahaan dapat berdiri jika terdapat struktur atau tingkatan jabatan dari orang-orang yang terlibat di dalamnya. Begitu pula dengan perusahaan AluPet yang didirikan oleh penulis dan tim. Berikut merupakan struktur perusahaan dari AluPet.



Gambar 2.7 Struktur Perusahaan AluPet

Alupet adalah sebuah aplikasi yang memberikan penawaran jasa yang inovatif untuk merawat hewan peliharaan. Dengan menggabungkan keahlian dalam bisnis dan desain, Alupet dibentuk menjadi sebuah solusi kreatif oleh para pendiri yang berpengalaman di dua bidang tersebut. Tiga pendiri AluPet memberikan keahlian dan tanggungjawabnya dalam Perusahaan. Penjabaran dari tiap pendiri AluPet memiliki peran sebagai berikut:

**1. Darlene Emanuela Liusvia, CEO (Chief Executive Office)**

Sebagai CEO, Darlene memiliki tanggungjawab utama dalam memberikan arahan kepada tiap struktur perusahaan yang berada dibawahnya yaitu, CMO dan CFO sehingga, setiap pengambilan keputusan

akan selalu diajukan terlebih dahulu kepada CEO. Untuk mencapai tujuan bersama, Darlene memiliki kewajiban untuk mengontrol seluruh anggotanya agar dapat berjalan sesuai dengan alur yang sudah disepakati perusahaan. Dengan adanya hal tersebut, maka Darlene sebagai CEO dapat mendorong timnya untuk bersama-sama mencapai tujuan/misi perusahaan.

## 2. **Priscilia Pritaris, CMO (Chief Marketing Officer)**

CMO memiliki peran untuk melakukan strategi pemasaran produk. Dalam hal ini, Priscilia bertanggungjawab untuk memasarkan produk perusahaan AluPet berupa aplikasi *mobile* yang bergerak di bidang jasa. Ia juga bertanggungjawab untuk melakukan riset pengembangan dan penyesuaian strategi *marketing*, sehingga market dapat sampai kepada target yang dituju. Beberapa tugas yang menjadi tanggungjawab CMO pada perusahaan AluPet adalah melakukan riset target market serta *platform* yang akan dijadikan sebagai wadah untuk mempromosikan aplikasi AluPet.

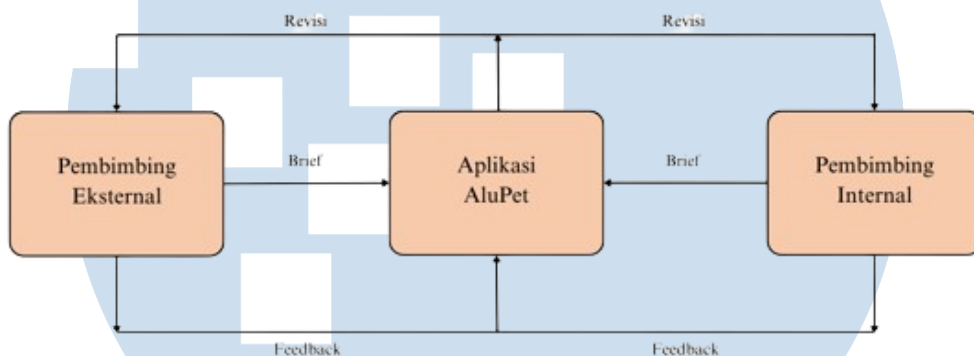
## 3. **Adeson Lim Setiawan, CFO (Chief Financial Officer)**

Adeson sebagai CFO memiliki peran untuk mengatur manajemen keuangan perusahaan. Tugas CFO tentunya melibatkan keahlian dalam bisnis karena segala aspek mengenai masuk dan keluarnya dana menjadi tanggungjawab seorang CFO. Pertumbuhan perusahaan juga sangat tergantung dari kinerja CFO, tanpa adanya dana yang mengalir, perusahaan tidak dapat berkembang dengan baik, maka dari itu CEO dan CMO harus selalu melakukan koordinasi dengan CFO untuk mengatur tindakan yang berhubungan dengan keuangan perusahaan AluPet.

## 2.5 **Alur Kerja Perusahaan**

Pada saat melaksanakan kegiatan MBKM Kewirausahaan, penulis dan tim secara aktif berkoordinasi dengan pembimbing internal serta pembimbing eksternal. Pembimbing internal atau *advisor* bertugas untuk memberikan *feedback* dan masukan yang berhubungan dengan laporan akademis penulis, sehingga pembimbing internal diambil dari dosen jurusan tim MBKM yaitu dosen Desain Komunikasi Visual. Sedangkan pembimbing eksternal atau *supervisor* bertugas untuk memberikan *feedback* atau masukan yang memiliki fokus di bidang bisnis,

sehingga tim dari Skystar Ventures yang ditugaskan sebagai *supervisor*. Setelah melakukan koordinasi/bimbingan dan menerima pandangan dari kedua belah pihak, penulis dan anggota tim akan menggelar sesi diskusi untuk melakukan penyesuaian dan revisi. Dengan melakukan revisi, maka penulis dapat menyalurkan ide bisnisnya melalui laporan maupun *pitchdeck* perancangan secara lebih maksimal dan dapat lebih diterima oleh khalayak dengan lebih baik.



Gambar 2.8 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan

## 2.6 Analisis Kelayakan Usaha

Penulis dan tim melakukan analisis kelayakan usaha untuk bisnis aplikasi jasa petcarenya dengan memberikan contoh tabel harga untuk tiap layanan dan produknya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pendapatan Melalui Komisi dan *Fee*

Layanan	Harga	Komisi (10%)
<i>Grooming</i>	Rp150.000,00	Rp15.000,00
Kesehatan	Rp150.000,00	Rp15.000,00
Hotel	Rp90.000,00	Rp9.000,00
Produk	Harga	<i>Fee</i> (2,5 - 3%)
<i>Dog food</i> 3kg	Rp135.000,00	Rp4.000,00 (3%)
<i>Dog food</i> 20kg	Rp657.000,00	Rp16.500,00 (2,5%)
<b>Total pendapatan melalui <i>fee</i></b>		<b>Rp59.500,00</b>

Pendapatan AluPet dari komisi layanan jasa diambil sebesar 10%, *fee* transaksi untuk produk dengan harga dibawah Rp500.000,00 diambil sebesar 3%, sedangkan produk dengan harga diatas Rp500.000,00 diambil sebesar 2,5%. Dengan adanya proyeksi tersebut, diketahui bahwa pendapatan aplikasi AluPet dapat berubah sesuai dengan layanan atau produk yang digunakan oleh pengguna. Maka dari itu, pendapatan yang akan diperoleh oleh alupet jika pengguna membeli 1 layanan, 1 produk dengan harga dibawah Rp500.000,00, serta 1 produk dengan harga diatas Rp500.000,00 adalah sebesar Rp59.500,00.

Penulis dan tim juga melakukan perhitungan biaya tetap dan biaya variabel yang dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2 Harga Pokok Penjualan

<b>Harga Pokok Produksi</b>				
<b>Pengeluaran</b>	<b>Biaya</b>	<b>Waktu</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Biaya/Bulan</b>
<b>Biaya Tetap/Fixed Cost</b>				
Adobe illustrator	Rp113.320,00	1 bulan	3	Rp339.960,00
Promosi	Rp500.000,00	1 bulan	1	Rp500.000,00
Gaji Admin	Rp4.760.289,00	1 bulan	1	Rp4.760.289,00
Developer IT	Rp7.100.000,00	1 bulan	1	Rp7.100.000,00
<b>Total</b>				<b>Rp12.700.249,00</b>
<b>Biaya Variabel/Variable Cost</b>				
App designer	Rp1.100.000,00	1 proyek	1	Rp1.100.000,00
<b>Biaya Variabel</b>	Rp4.119,00		267	<b>Rp1.100.000,00</b>
<b>Harga pokok penjualan</b>				<b>Rp13.800.249,00</b>
Laba diharapkan(per bulan)	15%			Rp2.070.037,00
Harga Jual	Rp59.500,00		267	Rp15.870.286,00

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas, maka didapatkan biaya variabel per unit sebesar Rp4.119,00, biaya tetap sebesar Rp12.700.249,00, dan harga jual sebesar Rp59.500,00 dengan laba 15%.

Dari data tersebut, maka BEP (*Break Event Point*) dari penjualan produk dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{BEP unit} &: \text{Biaya Tetap} / (\text{Harga Jual} - \text{Biaya Variabel}) \\ &: \text{Rp}12.700.249,00 / (\text{Rp}59.500,00 - \text{Rp}4.119,00) \\ &: 229 \text{ unit} \\ \text{BEP rupiah} &: \text{Harga Jual} \times \text{BEP unit} \\ &: \text{Rp}59.500,00 \times 229 \\ &: \text{Rp}13.625.500,00 \end{aligned}$$

Dapat diketahui bahwa aplikasi AluPet akan mendapatkan keuntungan setelah menjual 229 layanan atau produk dengan total penjualan diatas Rp13.227.683,00. Sehingga, analisa data pendapatan aplikasi AluPet selama satu tahun dapat dijabarkan menjadi dua tabel. Tabel 2.3 menjabarkan pendapatan aplikasi selama enam bulan pertama, sedangkan Tabel 2.4 menjabarkan pendapatan aplikasi selama enam bulan terakhir. Analisa tersebut dapat dijabarkan jika tiap bulannya, aplikasi AluPet memiliki kenaikan penjualan sebesar 50 layanan atau produk secara konsisten sebagai berikut:

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Tabel 2.3 Pendapatan 12 Bulan

<b>Pendapatan Januari - Desember</b>						
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Jumlah transaksi	100	150	200	250	300	350
Pendapatan per transaksi	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00
Total	Rp5.950.000,00	Rp8.925.000,00	Rp11.900.000,00	Rp14.875.000,00	Rp17.850.000,00	Rp20.825.000,00
<b>Pendapatan Juli - Desember</b>						
	Jul	Aug	Sep	Okt	Nov	Des
Jumlah transaksi	400	450	500	550	600	650
Pendapatan per transaksi	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00	Rp59.500,00
Total	Rp23.800.000,00	Rp26.775.000,00	Rp29.750.000,00	Rp32.725.000,00	Rp35.700.000,00	Rp38.675.000,00

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA