

BAB II

GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

2.1 Deskripsi Perusahaan

U-Teen merupakan startup digital yang dibentuk oleh tiga mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada awal tahun 2025. Gagasan awal pendirian U-Teen muncul dari kebutuhan akan solusi praktis untuk permasalahan yang kerap dihadapi oleh mahasiswa dan staf UMN dalam aktivitas makan di kantin kampus, dengan mengembangkan aplikasi mobile berbasis Android dan iOS, U-Teen hadir sebagai alternatif inovatif untuk mengatasi berbagai kendala, seperti antrean panjang, keterbatasan waktu istirahat, serta kurangnya keteraturan dalam pemilihan makanan di kantin kampus. Pada gambar 2.1 menunjukan wajah team U-Teen bersama dedicated Mentor dari SkyStar Ventures.



Gambar 2.1 U-Teen bersama dedicated Mentor

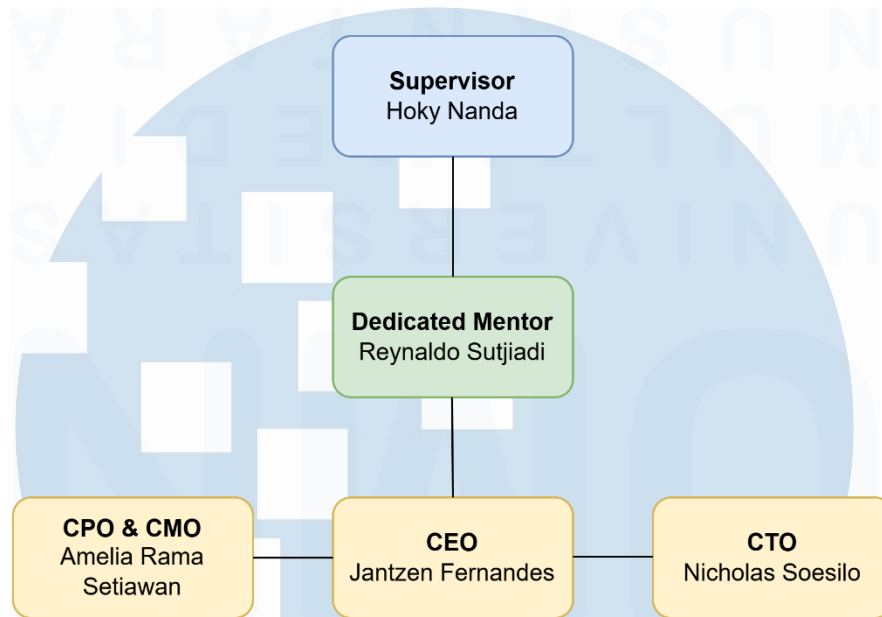
Melalui U-Teen, pengguna dapat melakukan pemesanan makanan secara daring sebelum waktu makan, memilih dari menu digital yang telah disusun dengan baik, serta menyelesaikan transaksi melalui sistem pembayaran digital yang aman dan nyaman. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur notifikasi real-time untuk memberikan pembaruan status pesanan, serta sistem ulasan dan penilaian guna memastikan kualitas layanan tetap terjaga, dengan adanya fitur-fitur ini, U-Teen tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu dalam transaksi di kantin, tetapi juga memberikan kenyamanan serta kepuasan yang lebih bagi penggunanya.

Dalam pengembangannya, tim U-Teen memanfaatkan keahlian di bidang teknologi dan desain untuk menciptakan solusi digital yang efisien dan mudah digunakan. Aplikasi ini dibangun menggunakan framework *Flutter* dengan bahasa pemrograman *Dart*, sehingga memastikan performa optimal pada berbagai perangkat. Setiap fitur dalam aplikasi, mulai dari proses pemesanan makanan hingga pembayaran digital, dirancang agar dapat menyederhanakan pengalaman pengguna, dengan sistem ini, mahasiswa dapat memesan makanan lebih awal, memilih dari menu yang telah tersusun dengan baik, serta menyelesaikan pembayaran tanpa perlu mengantri dalam waktu yang lama. [16]

U-Teen bertujuan untuk menjadi platform utama yang menghubungkan pelanggan dengan tenant kantin di UMN, dengan potensi pengguna yang besar dari kalangan mahasiswa, dosen, dan staf, aplikasi ini diharapkan dapat mengubah kebiasaan dalam menikmati makanan di kampus dengan cara yang lebih cepat dan efisien.

Menggunakan visi yang jelas dan pendekatan inovatif, U-Teen berkomitmen untuk menghadirkan pengalaman makan yang lebih praktis, modern, dan efisien bagi seluruh civitas akademika UMN. Selain itu, U-Teen juga berambisi untuk membuka peluang baru dalam pertumbuhan bisnis digital di masa mendatang, sekaligus mendukung transformasi teknologi dalam lingkungan akademis.

2.2 Struktur Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan U-Teen

Saat ini, tim U-Teen terdiri dari tiga anggota utama yang memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam pengembangan aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 2.2. Jantzen Fernandes menjabat sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) dan bertanggung jawab atas pengembangan sistem backend aplikasi, memastikan bahwa sistem berjalan dengan lancar, aman, serta mampu menangani kebutuhan transaksi dan data pengguna secara efisien. Amelia Rama Setiawan memegang dua posisi penting, yaitu sebagai *Chief Product Officer* (CPO) dan *Chief Marketing Officer* (CMO), sekaligus berperan sebagai UI/UX Designer. Ia bertugas dalam merancang pengalaman dan antarmuka pengguna agar aplikasi U-Teen dapat digunakan secara intuitif dan menarik bagi mahasiswa serta pengelola kantin. Sementara itu, Nicholas Soesilo berperan sebagai *Chief Technology Officer* (CTO) yang bertanggung jawab atas pengembangan frontend aplikasi, memastikan tampilan visual yang interaktif, responsif, serta kompatibel dengan berbagai perangkat, baik Android maupun iOS.

Struktur pembagian peran ini ditetapkan berdasarkan hasil diskusi bersama, dengan mempertimbangkan keahlian dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing anggota. Setiap individu diberikan kebebasan untuk mengambil peran yang

sesuai dengan keterampilan mereka agar pengembangan aplikasi dapat berjalan secara optimal. Meskipun memiliki tanggung jawab yang berbeda, ketiga anggota ini memiliki kedudukan yang setara dalam proses pengambilan keputusan strategis. Semua keputusan yang berkaitan dengan pengembangan dan arah bisnis U-Teen diambil melalui diskusi kolektif guna memastikan bahwa setiap aspek aplikasi berkembang secara harmonis sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan.

Karena adanya tim yang solid dan pembagian peran yang jelas, U-Teen diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada di kantin UMN. Keahlian yang dimiliki oleh setiap anggota akan menjadi kekuatan utama dalam menciptakan platform pemesanan makanan yang tidak hanya efisien tetapi juga inovatif, mendukung transformasi digital di lingkungan kampus, serta memberikan manfaat bagi mahasiswa, staf, dan pengelola kantin dalam mengoptimalkan sistem pemesanan dan pembayaran makanan.

2.3 Kondisi Umum Lingkungan

Sebagai salah satu universitas ternama dengan jumlah mahasiswa yang cukup besar, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menyediakan fasilitas kantin bagi mahasiswa, dosen, serta staf yang ingin membeli makanan dan minuman. Saat ini, pengelolaan kantin UMN dipercayakan kepada *Libro Café*, sebuah unit usaha yang berada di bawah naungan UMN. *Libro Café* bertanggung jawab atas seluruh operasional kantin, termasuk pendaftaran dan seleksi tenant, pengelolaan kegiatan harian, hingga manajemen keuangan kantin. Melihat tingginya jumlah pengunjung setiap harinya, pengelolaan kantin secara efektif menjadi tantangan yang cukup besar. Hal ini menyebabkan munculnya berbagai kendala yang dialami baik oleh mahasiswa sebagai pengguna, pengelola Libro, maupun tenant yang berjualan di kantin. Pada gambar 2.3 menunjukan salah satu contoh tenant libro yaitu *Libro Café* sendiri.



Gambar 2.3 Libro Cafe

Melalui wawancara yang telah dilakukan dengan pihak pengelola Libro serta dua tenant kantin, ditambah dengan pengalaman langsung sebagai mahasiswa yang kerap melakukan transaksi di kantin, kami mengidentifikasi beberapa permasalahan utama yang sering terjadi di lingkungan kantin UMN. Permasalahan ini telah diuraikan sebelumnya dalam Bab 1.1 dan menjadi landasan bagi pengembangan solusi inovatif. Kami melihat situasi ini sebagai peluang untuk mengimplementasikan ilmu yang telah kami pelajari selama perkuliahan dalam bentuk ide bisnis yang mampu memberikan dampak nyata.

Sebagai startup berbasis digital yang secara khusus menargetkan mahasiswa UMN sebagai pengguna utama, U-Teen memiliki potensi pasar yang sangat menjanjikan. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai transaksi harian di kantin UMN dapat mencapai sekitar Rp60.000.000 pada hari kerja (Senin–Jumat) dan sekitar Rp10.000.000 pada hari Sabtu. Angka ini menunjukkan adanya peluang besar untuk menghadirkan solusi digital yang dapat meningkatkan efisiensi operasional kantin serta memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pengguna.

2.4 Gambaran Umum Produk

Luaran utama yang dihasilkan dari program MBKM Kewirausahaan oleh tim U-Teen adalah sebuah aplikasi berbasis smartphone yang dapat digunakan pada perangkat dengan sistem operasi Android dan iOS. Aplikasi ini dikembangkan untuk memberikan solusi digital yang inovatif dalam meningkatkan efisiensi layanan kantin di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

2.4.1 Pengembangan Front-End

Bagian antarmuka aplikasi U-Teen dikembangkan menggunakan Flutter, sebuah framework open-source yang dikembangkan oleh Google. Flutter memungkinkan pengembangan aplikasi cross-platform, sehingga aplikasi dapat berjalan secara optimal di berbagai perangkat dengan hanya menggunakan satu codebase. [17] Dalam proses pengembangannya, tim menggunakan Dart, bahasa pemrograman yang juga dikembangkan oleh Google, untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) yang menarik, responsif, dan memiliki performa tinggi. Dengan kombinasi Flutter dan Dart, tim U-Teen dapat merancang tampilan aplikasi yang intuitif serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

2.4.2 Pengembangan Back-End

Bagian backend aplikasi ini juga dikembangkan menggunakan Dart, yang berperan dalam mengelola alur kerja aplikasi serta berkomunikasi dengan sistem database. Untuk penyimpanan data, tim menggunakan MySQL sebagai Relational Database Management System (RDBMS), yang dipilih karena kemampuannya dalam menangani transaksi berskala besar serta memastikan pengelolaan data yang efisien.

Selain itu, backend aplikasi ini dirancang untuk menggunakan framework Shelf dalam Dart sebagai RESTful API, yang bertugas menangani komunikasi antara aplikasi mobile dan database. API ini memungkinkan berbagai fitur utama seperti autentikasi pengguna, pengelolaan data tenant, serta pemrosesan transaksi dalam aplikasi. Koneksi antara backend dan database MySQL dilakukan melalui package mysql, yang memungkinkan

backend Dart untuk berinteraksi langsung dengan database dan melakukan operasi CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada data yang tersimpan. [18]

2.4.3 Jenis Pengguna Aplikasi

Aplikasi U-Teen dirancang untuk tiga kategori pengguna utama, yaitu:

1. Admin (Libro/IT UMN): Bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan manajemen pengguna.
2. Tenant Kantin: Sebagai pihak yang menyediakan makanan dan minuman di kantin UMN.
3. Mahasiswa, Dosen, dan Staf UMN: Sebagai pelanggan yang menggunakan aplikasi untuk memesan makanan.

Untuk tenant kantin, akun mereka akan dibuat dan diberikan oleh Libro setelah mereka lolos proses seleksi sebagai penjual resmi di kantin UMN. Sementara itu, pengguna umum seperti mahasiswa, dosen, dan staf dapat mengakses aplikasi dengan melakukan login menggunakan akun UMN mereka, tanpa perlu melakukan pendaftaran manual (sign-up).

2.4.4 Tahapan Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi U-Teen dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Perancangan dan Riset Ide Bisnis: Menentukan masalah yang ingin diselesaikan dan solusi yang akan ditawarkan melalui aplikasi.
2. Perancangan UI/UX: Mendesain tampilan dan pengalaman pengguna menggunakan Figma agar lebih intuitif dan user-friendly.
3. Pengembangan Front-End dan Back-End: Kedua bagian dikembangkan secara terpisah, untuk memastikan arsitektur aplikasi lebih modular dan mudah dikembangkan.
4. Integrasi Front-End dan Back-End: Menghubungkan kedua bagian agar aplikasi dapat berfungsi secara optimal.

Aplikasi U-Teen, yang akan tersedia di Android dan iOS, saat ini masih dalam tahap pengembangan. Beberapa fitur utama yang akan diterapkan pada aplikasi ini antara lain:

1. Pre-Order & Pickup: Pengguna dapat memesan makanan lebih awal dan mengambilnya pada waktu yang telah ditentukan, tanpa perlu menunggu lama atau mengantri.
2. Menu Digital Terstruktur: Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi daftar makanan dengan kategori yang jelas serta menggunakan fitur filter untuk menemukan makanan sesuai preferensi.
3. Pembayaran Digital: Aplikasi akan mendukung berbagai metode pembayaran cashless yang cepat, aman, dan nyaman bagi pengguna.
4. Ulasan & Rating: Fitur ini memungkinkan pengguna memberikan feedback terhadap makanan dan layanan, sehingga kualitas tetap terjaga.
5. Notifikasi Real-Time: Pengguna dan tenant kantin akan menerima pembaruan status pesanan secara langsung, sehingga transaksi berjalan lebih lancar dan transparan.

Melalui pengembangan aplikasi ini, U-Teen diharapkan dapat menghadirkan solusi digital yang inovatif untuk mengatasi kendala yang sering terjadi di kantin UMN. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, aplikasi ini tidak hanya memberikan kemudahan dalam pemesanan makanan, tetapi juga membantu meningkatkan efisiensi operasional kantin serta kenyamanan bagi seluruh civitas akademika UMN.

2.5 Analisis Kelayakan Usaha

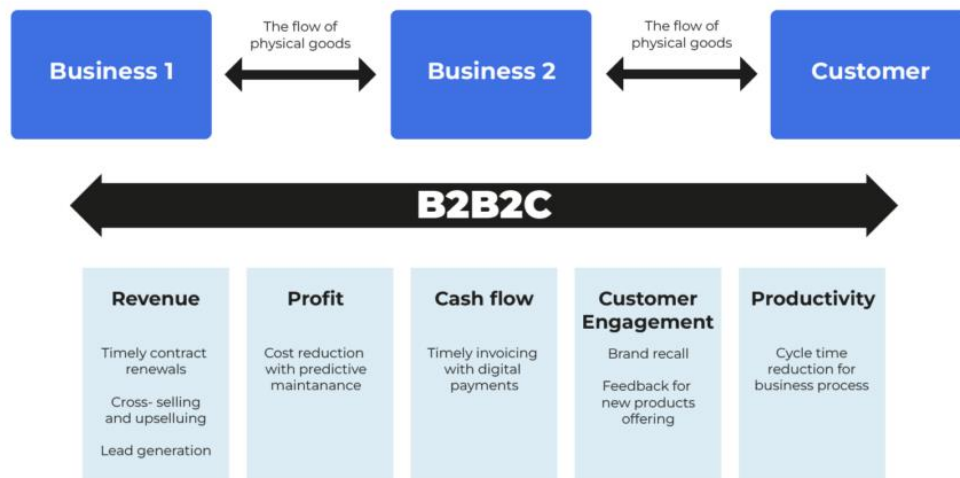
Untuk memastikan bahwa aplikasi U-Teen layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam lingkungan kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN), diperlukan analisis kelayakan usaha yang mencakup beberapa aspek utama, yaitu aspek pasar, aspek teknis, aspek finansial, aspek operasional, dan aspek hukum.

Dari aspek pasar, UMN memiliki jumlah mahasiswa, dosen, dan staf yang besar, dengan transaksi harian di kantin yang mencapai sekitar Rp60.000.000 pada hari kerja dan Rp10.000.000 pada hari Sabtu. Hal ini menunjukkan bahwa ada

permintaan tinggi terhadap layanan kantin, meskipun masih menghadapi kendala seperti antrian panjang dan pembayaran yang tidak efisien. U-Teen menargetkan tiga kategori pengguna utama, yaitu mahasiswa, dosen, dan staf sebagai pelanggan, tenant kantin sebagai penyedia makanan, serta Libro dan IT UMN sebagai admin yang mengelola sistem. Saat ini, belum ada aplikasi yang secara khusus menangani sistem pre-order makanan dan pembayaran digital di kantin UMN, sehingga U-Teen memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan metode konvensional yang digunakan saat ini.

Dari aspek teknis, pengembangan aplikasi U-Teen menggunakan Flutter untuk front-end dan Dart serta MySQL untuk back-end, yang memungkinkan aplikasi berjalan optimal di berbagai platform. Framework Shelf digunakan sebagai RESTful API untuk memastikan komunikasi antara aplikasi dan database berjalan lancar, dengan keahlian yang dimiliki tim pengembang, yang terdiri dari mahasiswa dengan pengalaman dalam pengembangan sistem backend, UI/UX, dan frontend, aplikasi ini memiliki kesiapan teknis yang baik untuk dikembangkan hingga tahap implementasi.

Dari aspek finansial, pengembangan U-Teen memerlukan investasi awal yang mencakup biaya pengembangan sistem, operasional server, serta pemasaran. Total estimasi biaya awal pengembangan aplikasi ini mencapai Rp34.500.000. Potensi pendapatan U-Teen dapat berasal dari beberapa sumber, di antaranya komisi transaksi dari tenant, iklan atau promosi tenant dalam aplikasi, serta biaya langganan tenant, dengan asumsi nilai transaksi harian di kantin UMN sebesar Rp60.000.000 dan komisi sebesar 2% dari setiap transaksi, maka potensi pendapatan bulanan U-Teen dapat mencapai Rp30.000.000, yang berarti aplikasi ini dapat mencapai break-even point (BEP) dalam waktu kurang dari dua bulan dan mulai menghasilkan keuntungan.



.Gambar 2.4 Diagram B2B2C (Sumber : www.cloudfy.com)

Dapat dilihat dari Gambar 2.4 yang menjelaskan tentang model bisnis B2B2C bahwa aspek operasional, U-Teen mengadopsi model bisnis *Business-to-Business-to-Consumer* (B2B2C), di mana aplikasi ini menghubungkan tenant kantin sebagai penyedia layanan dengan mahasiswa dan staf UMN sebagai pelanggan utama. Untuk implementasi, U-Teen perlu menjalin kerja sama dengan Libro dan IT UMN agar sistem dapat diterapkan secara efektif di lingkungan kampus. Selain itu, edukasi kepada mahasiswa dan tenant mengenai manfaat penggunaan aplikasi menjadi langkah penting dalam strategi pemasaran, yang dapat didukung melalui media sosial, email, dan kanal komunikasi kampus lainnya.

Dari aspek hukum, U-Teen harus memastikan kepatuhan terhadap regulasi yang berlaku, terutama dalam hal keamanan data pengguna. Sistem pembayaran digital yang digunakan juga harus sesuai dengan peraturan dari Bank Indonesia terkait transaksi elektronik dan QRIS. Jika aplikasi berkembang lebih luas, pendirian badan usaha seperti PT atau CV akan diperlukan untuk memperjelas aspek hukum dan keuangan perusahaan.

Berdasarkan analisis kelayakan usaha ini, pengembangan U-Teen memiliki prospek yang menjanjikan. Potensi pasar yang besar, dukungan teknologi yang tepat, serta model bisnis yang memungkinkan pencapaian BEP dalam waktu singkat, menjadi indikator kuat bahwa aplikasi ini layak untuk dikembangkan.

Dengan strategi implementasi yang tepat serta kepatuhan terhadap regulasi yang berlaku, U-Teen dapat menjadi solusi digital yang berkelanjutan bagi kantin UMN, sekaligus membuka peluang ekspansi ke kampus-kampus lain di masa depan.

