

## BAB I

### DESKRIPSI BISNIS

#### A. Latar Belakang

Di tengah serbuan era disrupsi teknologi yang mengalihkan perhatian kepada Revolusi Industri 4.0, terjadi revolusi yang berbasis pada Sistem *Cyber Physical*, yang pada dasarnya adalah perpaduan dari tiga domain utama: digital, fisik, dan biologi. Pada abad ke-20, Revolusi Industri 3.0 muncul dengan ditemukannya teknologi peralatan elektronik canggih serta kemajuan dalam bidang Teknologi Informasi (TI). Revolusi Industri terkini yang kita kenal sebagai RI 4.0 adalah sebuah tren di dunia industri teknologi yang mengintegrasikan otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Tren ini telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi, dunia kerja, bahkan gaya hidup. Selain pengaruh teknologi ini, di industri olahraga, terjadi perubahan yang cukup signifikan. Sekarang, olahraga dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat-perangkat digital yang tetap memerlukan keterlibatan fisik sehingga pengalaman olahraga bisa dirasakan secara nyata (I Ketut Yoda, 2020).

Olahraga wisata adalah salah satu bentuk kegiatan wisata yang sedang berkembang pesat di Indonesia. Keterkaitan antara olahraga dan pariwisata tak bisa dipisahkan karena keduanya saling menguntungkan. Acara olahraga bisa diadakan di daerah wisata untuk memberikan hiburan tambahan bagi pengunjung, atau sebaliknya, destinasi wisata bisa dimanfaatkan khusus untuk menarik wisatawan lokal maupun internasional (Danasaputra, 2009). Seiring dengan itu, olahraga juga mendorong pertumbuhan bisnis baru seperti tempat rekreasi. Aktivitas manusia modern saat ini mengalami perkembangan yang signifikan, tidak hanya dalam olahraga untuk kesehatan fisik semata, tetapi juga dalam olahraga rekreasi. Dengan menggabungkan teknologi dan kegiatan olahraga, dapat meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berpartisipasi dalam rekreasi olahraga. Meskipun demikian, di Indonesia, belum banyak tersedia rekreasi olahraga yang digabungkan dengan teknologi digital (I Ketut Sudiana, 2018).

Kota Bandung menarik banyak perhatian dari para pelancong dengan potensi wisata yang cukup tinggi. Berdasarkan perkembangan pariwisata dan pola pembangunannya, Kota Bandung dapat dikelompokkan sebagai destinasi *urban tourism* yang menawarkan beragam daya tarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Data kunjungan wisatawan ke Kota Bandung melalui pintu masuk dari tahun 2019 hingga 2021 menunjukkan bahwa terdapat sekitar 30.210 wisatawan mancanegara dan sekitar 3.214.390 wisatawan domestik (BPS Bandung, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa ada minat yang kuat dari para wisatawan untuk mengunjungi Kota Bandung dalam rangka melakukan kegiatan rekreasi (Langenbach & Tuppen, 2017).

Saat ini, arena permainan sedang mengalami perkembangan yang pesat, yang sejalan dengan minat masyarakat dalam melakukan aktivitas wisata yang melibatkan arena permainan. Jenis arena permainan bisa bervariasi, mulai dari arena ketangkasan hingga arena bermain yang tersedia di pusat-pusat perbelanjaan. Semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk mengunjungi arena bermain karena di sana terdapat berbagai wahana yang cocok untuk segala usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Kevin Darsono, 2019). Kepadatan aktivitas dan keterbatasan waktu membuat sebagian besar masyarakat memilih untuk menghabiskan waktu luang mereka di pusat perbelanjaan atau mal. Melihat tren ini, banyak Family Entertainment Center (arena bermain) yang membuka cabangnya di area pusat perbelanjaan. Di Kota Bandung, pelaku bisnis arena bermain memiliki ragam yang cukup beragam (Wijaya, 2017). Perubahan zaman yang terus berlangsung telah memunculkan beberapa arena permainan yang mengadopsi teknologi dan mesin canggih dengan menggunakan perangkat simulasi. Transisi jenis permainan ini mencerminkan perubahan sosial dalam masyarakat. Perubahan ini diterima dengan baik oleh masyarakat, sehingga permainan modern semakin diminati (Desi, 2013).

Berdasarkan kondisi di atas, maka proyek akhir ini akan membahas proposal bisnis terkait arena permainan yang menawarkan aktivitas rekreasi olahraga dengan menggunakan teknologi digital simulator.



## B. Gambaran Umum Bisnis

### a. Deskripsi Bisnis

Sim Sport Arena merupakan sebuah perusahaan yang berbentuk CV yang bergerak dalam bidang usaha arena permainan ketangkasan. Sim Sport Arena adalah destinasi utama bagi para pecinta olahraga yang ingin merasakan pengalaman unik dalam bermain olahraga virtual. Kami menyediakan berbagai macam permainan olahraga virtual yang realistis dan seru, mulai dari sepak bola, tenis, dan golf. Dengan menggabungkan antara hiburan dan olahraga, Sim Sport Arena menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi siapa saja yang ingin mencoba sesuatu yang baru dan menyegarkan dalam dunia olahraga. Program ini akan tersedia di Mall Paris Van Java (PVJ), Bandung, yang akan memberikan pengalaman rekreasi baru yang berkesan bagi pengunjung.

Pemilihan Mall Paris Van Java sebagai lokasi pelaksanaan bisnis ini didasarkan pada kunjungan wisata yang tinggi, lokasi strategis, dan reputasi yang sudah mapan di kalangan masyarakat. Dengan demikian, program aktivitas yang berkualitas dapat menciptakan pengalaman wisata yang menyenangkan dan berkesan bagi pengunjung.

Tujuan bisnis ini adalah meningkatkan manfaat bagi perusahaan dan memperluas pasar. Sesuai dengan tujuan tersebut, penulis juga memperhatikan nilai pelanggan untuk memberikan pengalaman rekreasi yang menarik, meningkatkan kehadiran media sosial pengunjung melalui momen yang terdokumentasikan selama pelaksanaan program aktivitas, serta memberikan nilai edukasi. Selain itu, manfaat lain dari bisnis ini termasuk meningkatkan jumlah pengunjung dan penjualan perusahaan, serta menyediakan aktivitas rekreasi baru dengan pengalaman bermain dan berolahraga secara virtual.

## b. Deskripsi Logo dan Nama



Gambar 1. 1 Logo Sim Sport Arena

### Makna Logo :

- Sebuah pembentuk dari desain diatas merupakan sebuah gambar perisai, yang mengandung arti pelindung. Penulis merancang desain ini dengan harapan bahwa bisnis/usaha ini dapat menjadi pelindung dan wadah bagi para pelanggan yang sulit mendapatkan fasilitas olahraga.
- Desain gambar di Tengah merupakan sebuah identitas dari usaha ini yaitu *digital sport*.
- Warna yang penulis gunakan dalam desain logo tersebut adalah warna kuning ke-emasan yang berarti kejayaan. Penulis merancang desain tersebut dengan warna ini dengan harapan bahwa bisnis/usaha ini akan mampu memberikan sebuah kepuasan dan kejayaan bagi para pelanggan yang sulit mendapatkan fasilitas dalam olahraga.

## c. Identitas Bisnis

### Data pemilik

Nama Pemilik	: Salwa Zahra
Tempat, Tanggal Lahir	: Samarinda, 16 Desember 2002
Alamat	: Jl. Budi Luhur No. 2, Kota Bandung
Email	: <a href="mailto:slwzhraaa@gmail.com">slwzhraaa@gmail.com</a>

**Data perusahaan**

Nama Perusahaan	: CV. Sim Sport Arena
Alamat	: Jl. Sukajadi No. 131-139, Bandung, Jawa Barat 40162
Bidang Usaha	: Pariwisata
Jenis Usaha	: Arena Permainan
Jenis Produk	: Aktivitas Wisata Rekreasi
Kontak	: (+62) 851-7969-5603
Alamat Email	: <a href="mailto:simsportarena@gmail.com">simsportarena@gmail.com</a>
Instagram	: <a href="https://www.instagram.com/simsport_arena">@simsport_arena</a>
Website	: <a href="http://www.simsportarena.com">www.simsportarena.com</a>

**C. Visi dan Misi****Visi**

Menjadi destinasi wisata rekreasi dalam menciptakan pengalaman yang menyenangkan, kompetitif, dan berkesan di dunia simulasi olahraga.

**Misi**

- Memberikan fasilitas terbaik untuk memberikan pengalaman yang optimal bagi pengunjung
- Menyediakan program aktivitas yang menyenangkan
- Memberikan pengalaman yang tak terlupakan
- mengutamakan terciptanya lingkungan yang ramah, inklusif, dan aman bagi semua pengunjung

**D. Porter's Five Forces Analysis****• Threats of New Entrants**

Faktor ini merupakan adanya pendatang baru untuk berkompetisi dengan bisnis yang sejenis dan menjadi tolak ukur untuk mengetahui tingkat ancaman Bisnis yang serupa. Untuk ancaman bagi *Virtual Sport* dapat



dikatakan tergolong rendah dikarenakan tempat rekreasi di Bandung yang memiliki aktivitas olahraga virtual masih jarang ditemukan.

- ***Suppliers Bargaining Power***

Aktivitas *Virtual Sport* ini membutuhkan vendor untuk mempermudah dan memberikan harga yang murah. Sehingga pelaku usaha dapat meminimalisir pengeluaran modal.

- ***Internal Competition (Rivalry)***

Persaingan dalam bisnis *Virtual Sport* di Kota Bandung yang bekerja sama dengan tempat rekreasi cukup terbilang rendah, dibandingkan dengan kota sekitar. Di kota Bandung sudah banyak terdapat bisnis arena permainan, tetapi belum banyak tempat yang menawarkan aktivitas serupa.

- ***Threat of Subtituties***

*Threat of Subtituties* dari *virtual Sport* ini terbilang sedang. Dengan adanya beberapa tempat bermain *game* di Bandung yang sejenis seperti tempat bermain *game* dengan menggunakan VR, itu menjadi sebuah ancaman bagi Sim Sport Arena. Maka dari itu, perlu dilakukan inovasi terhadap *Product & Service* Sim Sport Arena.

- ***Bargaining Power of Buyers***

*Bargaining Power of Buyers* dari *Virtual Sport* ini terbilang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan perlunya pengadaan barang-barang elektronik yang canggih agar *product & service* yang akan ditawarkan berkualitas baik.

## **E. Gambaran Umum Produk dan Jasa**

CV. Sim Sport Arena memiliki produk utama penyediaan program aktivitas wisata arena permainan berbasis digital yang dikenal sebagai Sim Sport Arena. Program aktivitas ini berupa ruangan yang dilengkapi dengan layar dengan fitur-fitur canggih yang dirancang untuk mensimulasikan pengalaman bermain olahraga secara virtual. Ini berupa permainan video yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual yang menyerupai arena atau lapangan olahraga yang sebenarnya. Program aktivitas ini tentu berfokus

dalam memberikan pengalaman wisata baru dengan memanfaatkan kemajuan teknologi disertai dengan tren yang berkembang saat ini.

Program aktivitas ini pun diinisiasikan untuk menjawab setiap masyarakat yang ingin berwisata sekaligus berolahraga dan mencari pengalaman baru. Sehingga melalui hal ini Sim Sport Arena hadir untuk menciptakan aktivitas wisata baru yang memberikan sensasi bermain sambil berolahraga yang memiliki keunikan dan sangat populer dikalangan seluruh masyarakat. Aktivitas permainannya pun beragam mulai dari Golf, Sepak Bola, Tennis, dan Memanah. Fasilitas permainan olahraga yang ada pun sudah lengkap sesuai pilihan pengunjung. Semua kegiatan dalam program ini dirancang untuk memenuhi keinginan pengunjung dalam mencari pengalaman dan kepuasan selama berwisata. Perusahaan secara teratur melakukan survei untuk menilai kepuasan pengunjung dan mengikuti tren terbaru untuk meningkatkan program wisata digital ini agar terus memberikan pengalaman menarik, nilai rekreasi dan edukasi yang memuaskan, serta kepuasan bagi semua pengunjung.

#### **F. Jenis/Badan Usaha**

Sim Sport Arena merupakan sebuah perusahaan yang berbentuk CV yang bergerak dalam bidang usaha arena permainan ketangkasan. Sim Sport Arena adalah destinasi utama bagi para pecinta olahraga yang ingin merasakan pengalaman unik dalam bermain olahraga virtual. Kami menyediakan berbagai macam permainan olahraga virtual yang realistis dan seru, mulai dari sepak bola, tenis, dan golf. Dengan menggabungkan antara hiburan dan olahraga, Sim Sport Arena menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi siapa saja yang ingin mencoba sesuatu yang baru dan menyegarkan dalam dunia olahraga.

#### **G. Aspek Legalitas**

Bentuk kepemilikan perusahaan berupa CV (Commanditaire Vennootschap) dengan pertimbangan sebagai berikut:

##### **1. Efisiensi Pajak**

CV sebagai badan usaha yang memiliki struktur lebih sederhana karena kepemilikan dan kekayaan tidak dipisahkan dengan perusahaan. Pajak yang dikenakan hanya terhadap badan usaha (PPh badan usaha), sedangkan pemilik tidak akan dikenakan PPh.

## 2. Pengembangan Kepemilikan

Perusahaan yang akan mengembangkan bentuk kepemilikan dari CV menjadi PT (Perseroan Terbatas) tidak perlu menyediakan modal sebesar Rp. 50.000.000. Sedangkan perusahaan dengan bentuk PT diwajibkan untuk melakukan penyetoran modal sebesar nilai tersebut yaitu Rp. 50.000.000.

## 3. Penekanan Biaya

Bentuk badan usaha CV memungkinkan sekutu aktif untuk lebih fleksibel dalam mengelola perusahaan. Dengan memiliki kurang dari 20 karyawan, biaya sumber daya manusia dapat diminimalkan karena kontribusi besar dari sekutu aktif. Melalui hal ini, berikut adalah keperluan legalitas yang dibutuhkan dalam membangun perusahaan dengan bentuk kepemilikan berupa CV yaitu:

- 1) Akta notaris pendirian CV
- 2) Surat keterangan domisili perusahaan
- 3) Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) badan usaha
- 4) Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP)
- 5) Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP) yang memerlukan dokumen terkait tanah, NPWP, izin lokasi, dan izin lingkungan (SPPL). Namun jika area merupakan hasil sewa atau kerja sama maka TDUP perusahaan hanya sebagai konsultan pariwisata dan melampirkan perjanjian penyewaan area, dengan pihak pemilik tanah/area yang akan memenuhi kebutuhan dokumen terkait perizinan lokasi badan usaha yang akan didirikan.