

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Lingkungan Eksternal Perusahaan	1
1.2. Lingkungan Internal Perusahaan	8
1.3. Rumusan Masalah	10
1.4. Pertanyaan Penelitian	11
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Manfaat Penelitian.....	12
1.7. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. Hiburan (<i>Entertainment</i>)	15
2.1.1. Fungsi Kegiatan Hiburan	15
2.1.2. Faktor Yang Mempengaruhi Kebutuhan hiburan	17
2.2. Talenta Hiburan (<i>Entertainer Talent</i>).....	19

2.3.	Seni	21
2.4.	Talenta Seni (Seniman)	29
2.5.	Talenta Seni dan Hiburan	29
2.6.	Startup	31
2.7.	Website	32
2.7.1.	Jenis Situs Web	33
2.7.2.	Web Browser	33
2.7.3.	Kriteria Website Yang Baik	34
2.8.	Aplikasi Mobile (<i>Mobile Application</i>)	35
2.8.1.	Sistem Operasi Mobile (<i>Mobile Operating System</i>)	36
2.9.	Pasar Elektronik (<i>E-Market Place</i>)	37
2.9.1.	Tipe Pasar Elektronik <i>Marketplaces</i>	37
2.10.	Model Bisnis	39
2.11.	Peta Empati (<i>Empathy Map</i>)	43
2.12.	Rencana Bisnis (<i>Business Plan</i>)	45
2.12.1.	Manfaat Rencana Bisnis	46
2.12.2.	Kerangka Dasar Rencana Bisnis	46
2.12.3.	Rencanaan Bisnis Berbasis Aspek Fungsional	47
2.12.4.	Analisis Kelayakan Non Ekonomi	53
2.12.5.	Strategi Pertumbuhan Platform	53
2.12.6.	Strategi Keluar	54
BAB III METODE PENELITIAN		56
3.1.	Desain Penelitian	56
3.2.	Unit Level Analisis	57
3.3.	Sumber dan Metode Pengumpulan Data	58

3.3.1.	Sumber Data.....	58
3.3.2.	Metode Pengumpulan Data.....	58
3.3.3.	Desain Sampel.....	60
3.4.	Teknik Analisis Data	61
BAB IV RENCANA DAN STRATEGI BISNIS.....		62
4.1.	Hasil Observasi, Wawancara, Survei, dan Peta Empati	62
4.1.1.	Observasi.....	62
4.1.2.	Wawancara.....	66
4.1.3.	Survei	67
4.1.4.	Peta Empati	71
4.2.	Perancangan Model Bisnis	81
4.2.1.	Segmen Pelanggan (<i>Customer Segment</i>)	81
4.2.2.	Proposisi Nilai (<i>Value Proposition</i>).....	83
4.2.3.	Saluran Perantara (<i>Channels</i>).....	84
4.2.4.	Hubungan Pelanggan (<i>Customer Relationship</i>).....	84
4.2.5.	Sumber Pendapatan (<i>Revenue Stream</i>)	85
4.2.6.	Sumber Daya Utama (<i>Key Resources</i>).....	87
4.2.7.	Aktivitas Kunci (<i>Key Activities</i>).....	87
4.2.8.	Mitra Kunci (<i>Key Partners</i>)	88
4.2.9.	Struktur Biaya (<i>Cost Structure</i>)	88
4.3.	Perencanaan Fungsional	89
4.3.1.	Misi, Visi, dan Tujuan.....	89
4.3.2.	Rencana Pemasaran.....	91
4.3.3.	Rencana Operasional.....	99
4.3.4.	Rencana Sumber Daya Manusia	115

4.3.5.	Rencana Keuangan.....	124
4.4.	Analisis Sensitivitas	106
4.5.	Kelayakan Non Ekonomi	107
4.5.1.	Aspek Hukum	107
4.5.2.	Aspek Lingkungan Hidup	108
4.5.3.	Aspek Sosial.....	108
4.6.	Strategi Pertumbuhan Platform	109
4.7.	Strategi Keluar.....	116
BAB V RENCANA AKSI.....		118
5.1	Kegiatan dan waktu pelaksanaan.....	118
5.1.1.	Tahap Persiapan	119
5.1.2.	Tahap Eksekusi	120
5.1.3	Tahap Evaluasi	120
DAFTAR PUSTAKA		115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Observasi Manajemen Talenta	4
Tabel 1.2 Daftar Marketplace Penyedia Jasa Talenta Keahlian di Indonesia	7
Tabel 3.1 Sumber dan Metode Pengumpulan Data	59
Tabel 3.2 Rencana Bisnis	61
Tabel 4.1 Perbandingan Layanan <i>Platform</i> Penyedia Talenta Seni, Hiburan, dan Keahlian	63
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Survei Jasa Talenta Seni dan Hiburan (B2C)	67
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Survei Jasa Talenta Seni dan Hiburan (B2B)	69
Tabel 4.4 Profil Partisipan B2B dan B2C	72
Tabel 4.5 Level Dan Fitur Membership	86
Tabel 4.6 Misi, Visi, dan Tujuan CV. Talentaku Indonesia	90
Tabel 4.7 Cara Kerja dan Prosedur Pemesanan <i>Platform</i> Talentaku	102
Tabel 4.8 Jabatan, Tugas, dan Kualifikasi Struktur Organisasi Talentaku	117
Tabel 4.9 Gaji Pokok Karyawan	122
Tabel 4.10 Persentase Bonus Karyawan CV. Talentaku Indonesia	123
Tabel 4.11 Struktur Modal CV. Talentaku Indonesia	125
Tabel 4.12 Biaya Investasi Awal CV. Talentaku Indonesia	127
Tabel 4.13 Biaya Operasional CV. Talentaku Indonesia dalam 1 tahun	128
Tabel 4.15 Proyeksi Pendapatan Biaya Berlangganan (<i>Membership</i>)	129
Tabel 4.16 Proyeksi Pendapatan Biaya Pemesanan (<i>Booking Fee</i>)	129

Tabel 4.17 Proyeksi Pendapatan Iklan	129
Tabel 4.18 Proyeksi Pendapatan CV. Talentaku Indonesia (Rupiah)	104
Tabel 4.19 Arus Kas dan Analisis Kelayakan CV. Talentaku Indonesia (Rupiah).....	105
Tabel 4.20 Pendapatan dalam beberapa Skenario	107
Tabel 4.21 Analisis Sensitivitas dalam beberapa Skenario.....	107
Tabel 5.1 Kegiatan dan Waktu Pelaksanaan CV. Talentaku Indonesia.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengeluaran Global Industri Entertainment dan Media	2
Gambar 1.2 Marketplace jasa keahlian dan keterampilan Sidebeep	8
Gambar 2.1 Sembilan Blok Kanvas Model Bisnis	43
Gambar 2.2 Enam Blok Peta Empati	44
Gambar 4.1 Peta Empati Talenta Seni dan Hiburan (B2B)	77
Gambar 4.2 Peta Empati Pencari Jasa Talenta Seni dan Hiburan (B2C)	81
Gambar 4.3 Kanvas Model Bisnis Talentaku	89
Gambar 4.4 Logo CV. Talentaku Indonesia	90
Gambar 4.5 Tampilan Website <i>Platform</i> Talentaku	101
Gambar 4.6 Struktur Organisasi Talentaku	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisioner Untuk Pencari Jasa Talenta Seni & Hiburan	119
Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Survei Jasa Talenta Seni Dan Hiburan (B2C)	125
Lampiran 3. Survei Untuk Penyedia Jasa Talenta Hiburan	131
Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Survei Jasa Talenta Seni Dan Hiburan (B2B)	137
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Manajemen Kolase.com	144