

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses produksi merupakan kegiatan utama dalam perusahaan industri manufaktur. Tingkat efektifitas dan efisiensi berproduksi dituntut memiliki nilai yang tinggi. Perusahaan harus beroperasi secara efektif dan dapat memenuhi tingkat kebutuhan produksi yang ditargetkan.

Upaya meningkatkan profitabilitas dan memenangi persaingan tak lepas dari dukungan sebuah fungsi yang penting dalam perusahaan, yaitu fungsi produksi. Fungsi produksi dalam sebuah perusahaan tidak hanya terbatas pada fungsi dasarnya, berupa menambah atau menciptakan kegunaan nilai tambah dan memanfaatkan sumberdaya yang ada dan tersedia. Namun, secara umum berfungsi untuk mentransformasikan input menjadi output dengan ketetapan kualitas yang telah ditetapkan oleh pihak manajemen perusahaan.

Proses produksi pada Teberco melalui 3 tahap yaitu pengolahan, pengemasan, dan pemasaran tahap pengolahan memanfaatkan beberapa peralatan seperti oven, peralatan masak, peniris minyak, peleleh coklat dan pencetak coklat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, diperoleh suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang model bisnis canvas yang efektif dan efisien untuk meningkatkan produksi pada Teberco.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batas masalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian hanya meliputi usaha Teberco
- 2) Penelitian sebatas proses produksi Teberco
- 3) Penelitian untuk mengetahui kelemahan produksi Teberco
- 4) Menggunakan metode *Business Model Canvas*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah Untuk mengetahui model bisnis canvas yang efektif dan efisien Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui gambaran model usaha Teberco saat ini jika ditinjau menggunakan pendekatan BMC.

Maksud dan tujuan dari penelitian Pengembangan Usaha Teberco adalah sebagai berikut :

Bagi penulis :

- 1) Dapat menjadi acuan dasar untuk pengambilan keputusan dalam menentukan strategi bisnis untuk pengembangan usaha melalui pendekatan *business model canvas*.
- 2) Hasil penelitian dapat menjadi acuan referensi bagi peneliti lain yang mengkaji masalah yang sama dengan penelitian ini.

Bagi pemain :

- 1) Bagi peneliti, berguna untuk mengetahui kelemahan saat ini dan menjadi gambaran untuk memperbaiki strategi pengembangan usaha teberco menggunakan analisis *business model canvas*. Bagi peneliti, menjadi pedoman dasar dalam mengambil keputusan dalam menentukan strategi pengembangan usaha teberco menggunakan pendekatan *business model canvas*.
- 2) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai bisnis yang sedang dijalankan melalui *business model canvas*.
- 3) Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan usaha bagi pembaca yang sedang menjalankan bisnis sejenis.
- 4) Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan pengembangan bisnis sejenis menggunakan pendekatan *business model canvas*.

Bagi Universitas Amikom :

- 1) Menambah referensi untuk mahasiswa yang sedang melakukan skripsi dan juga sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Agar penelitian ini berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang memuaskan tentunya perlu adanya metode yang tepat untuk mencapai tujuan dari penelitian. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung kepada proses produksi Teberco.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada anggota tim freelance dan tim pemasaran Teberco.

1.6 Sistematika Penelitian

Agar mempermudah dalam penyusunan karya ilmiah ini diperlukan yang namanya sistematiska. Sistemmatika untuk menguraikan secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat dari dilakukannya penelitian dan metode yang akan di terapkan dalam pengembangan yang akan dilakukan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka dan dasar teori yang digunakan untuk pendorong pelaksanaan penelitian pengembangan *game* edukasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERENCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan game secara lebih detail dan jelas untuk di pahami dari *step by step*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi suatu produk yang akan dibuat dan melakukan tahap pengujian terhadap *device* dan juga *user*.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan menjelaskan tentang saran yang telah didapat saat melakukan penelitian.

