Studi Kasus 3

Rudi adalah penggemar gim *online* yang berbekal kemampuan dalam bidang *programming* bahasa C, Assembler, Python, dan beberapa bahasa pemrograman lainnya. Sering kali Rudi mengembangkan gim sebagai hobi.

Berdasarkan informasi awal tersebut lakukan identifikasi dan analisis potensi usaha yang mungkin tercipta dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut.

1. Apakah permainan atau *game* memiliki potensi bisnis yang menjanjikan saat ini dan di masa mendatang? Jelaskan.
2. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, potensi bisnis apa yang dapat dibangun oleh Rudi? Jelaskan.
3. Tuliskan dan jelaskan identifikasi awal sarana prasarana yang dimiliki dan belum dimiliki untuk mendukung usaha tersebut.
4. Buatlah rancangan kerja untuk mulai merintis dan membangun usaha tersebut mulai dari sarana yang dibutuhkan, *tools* aplikasi, serta modal usaha yang diperlukan dalam jangka waktu setahun.

Soal Tipe AKM

1. Wirausahawan adalah individu yang aktif dalam menciptakan, mengembangkan, dan mengelola usaha atau bisnis, seringkali dengan tujuan untuk menghasilkan keuntungan. Wirausahawan memiliki kecenderungan untuk mengambil risiko dalam menjalankan usaha baru atau mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif untuk mengatasi tantangan pasar atau memenuhi kebutuhan pasar yang belum terpenuhi. Wirausahawan bertanggung jawab atas segala aspek dalam menjalankan bisnisnya, termasuk perencanaan, pengorganisasian, pengelolaan sumber daya, pemasaran, dan pengambilan keputusan. Wirausahawan juga memiliki kualitas seperti kreativitas, ketekunan, kepemimpinan, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis yang dinamis. Berikan tanda centang (✓) pada kolom **Sesuai** atau **Tidak Sesuai** berdasarkan penyataan berikut ini.

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Wirusahawan memiliki beberapa aspek dalam menjalankan bisnisnya, seperti perencanaan, pengorganisasian, pengelolaan sumber daya, pemasaran, dan pengambilan keputusan.		
2.	Wirausahawan tidak perlu memiliki kualitas seperti kreativitas, ketekunan, kepemimpinan, dan kemampuan untuk beradaptasi.		
3.	Kreatif dan inovatif adalah hal yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan.		

Dipindai dengan CamScanner
LIVEWORKSHEETS

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
4.	Individu yang aktif dalam menciptakan, mengembangkan, dan mengelola usaha atau bisnis merupakan pengertian dari wirausahawan.		
5.	Salah satu tujuan wirausahawan adalah menghindari keuntungan.		

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 2.

Perkembangan *Game* di Indonesia

Industri *game* di Indonesia telah menunjukkan pertumbuhan yang mengesankan dalam beberapa tahun terakhir. Dari sekadar menjadi konsumen *game* global, Indonesia kini telah bertransformasi menjadi salah satu pemain utama dalam produksi dan konsumsi *game*. Berkat perkembangan teknologi, meningkatnya jumlah pengguna internet, dan dukungan dari pemerintah serta komunitas pengembang lokal, industri *game* Indonesia semakin berkembang pesat.

Sebelumnya, industri *game* di Indonesia cenderung terbatas pada pengembangan *game indie* yang lebih kecil dalam skala dan pengaruh. Namun, dengan semakin mudahnya akses terhadap teknologi dan sumber daya, serta meningkatnya minat masyarakat terhadap *game*, industri ini telah melonjak ke arah yang lebih besar.

Peningkatan infrastruktur internet di Indonesia telah memainkan peran kunci dalam memfasilitasi pertumbuhan industri *game*. Lebih dari 175 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet. Hal ini telah membuka pintu bagi lebih banyak orang untuk bermain dan mengembangkan *game*. Selain itu, munculnya platform digital dan pasar aplikasi seperti Google Play Store dan Apple App Store telah memungkinkan pengembang *game* Indonesia untuk mendistribusikan karyanya secara global dengan mudah.

Meskipun telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, industri *game* Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satunya adalah persaingan global yang semakin ketat, dimana untuk bersaing di pasar global diperlukan kualitas yang sangat tinggi dan strategi pemasaran yang efektif.

Namun, dengan potensi pasar yang besar dan semakin berkembangnya ekosistem pendukung, industri *game* Indonesia juga memiliki banyak peluang. Selain itu, dengan terus mendorong inovasi, mendukung para pengembang muda, dan memperkuat kerja sama antara pemerintah, sektor swasta, dan komunitas, Indonesia dapat terus maju sebagai pemain utama dalam industri *game* global.

Sumber: *diolah dari berbagai sumber*

2. Berilah tanda centang (✓) terhadap pernyataan berikut tentang alasan berkembangnya industri *game* di Indonesia. (Jawaban benar lebih dari satu)

☐ Semakin mudahnya akses terhadap teknologi dan sumber daya serta meningkatnya minat masyarakat terhadap *game*.

Dipindai dengan CamScanner
LIVEWORKSHEETS

- ☐ Pengembangan *game* sering membutuhkan modal yang besar, terutama untuk proyek-proyek yang lebih ambisius dan berskala besar.
- ☐ Lebih dari 175 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet.
- ☐ Indonesia kini telah bertransformasi menjadi salah satu pemain utama dalam produksi dan konsumsi *game*.
- ☐ Berkat perkembangan teknologi, meningkatnya jumlah pengguna internet, dan dukungan dari pemerintah serta komunitas pengembang lokal.

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 3–5.

Transformasi Fenomena Situs menjadi Potensi Bisnis *Online*

Fenomena menarik terjadi ketika sebuah situs yang semula dibangun dengan biaya relatif rendah oleh sang developer, kini tersiar kabar bahwa situs itu hendak dibeli oleh pengusaha dengan harga fantastis, mulai dari ratusan juta rupiah hingga miliaran. Sebagai contoh, situs *game online* yang memiliki jutaan pengguna dari berbagai kalangan, seperti Mobile Legends yang bahkan saat ini diangkat sebagai salah satu jenis olahraga baru.

Bagi seorang *programmer*, melihat fenomena ini bukan hanya sekadar berita biasa, tetapi juga sebagai inspirasi untuk menjadikan potensi bisnis baru. Berbagai jenis usaha *online* di Indonesia mulai berkembang, dengan banyak di antaranya dibangun secara gratis dan cenderung memberikan stimulus dana, diskon, hadiah, dan berbagai kemudahan lainnya sebagai upaya untuk memopulerkan usahanya.

Namun, bagi orang awam, muncul pertanyaan tentang bagaimana cara menjadi wirausahawan sukses, terutama dalam bidang pengembangan situs jual beli yang menyediakan platform transaksi secara gratis bagi penjual dan pembeli. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan, muncul pertanyaan mengenai strategi yang tepat untuk bertahan dan mengembangkan usaha tersebut.

Bagaimana seorang wirausahawan dapat memanfaatkan peluang yang ada dalam dunia media *online shop* seperti Tokopedia, Shopee, Lazada, dan lainnya? Inilah tantangan yang menarik untuk dieksplorasi dan dipecahkan dalam menghadapi dinamika bisnis *online* yang terus berkembang.

Sumber: *diolah dari berbagai sumber*

3. Berdasarkan teks, berilah tanda centang (✓) pada kolom **Sesuai** atau **Tidak Sesuai** dengan teks tersebut.

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Situs *game online* memiliki jutaan pengguna dari berbagai kalangan.		
2.	Banyak situs jual beli yang menyediakan platform transaksi secara berbayar bagi penjual dan pembelinya.		

Dipindai dengan CamScanner
LIVEWORKSHEETS

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
3.	Mobile Legends adalah situs *game online* yang memiliki jutaan pengguna dari berbagai kalangan.		
4.	Seorang wirausahawan harus memanfaatkan peluang yang ada di platform media *online shop* seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada untuk menghadapi dinamika bisnis *online* yang terus berkembang.		
5.	Bagi seorang *programmer*, melihat fenomena situs jual beli yang bernilai miliaran rupiah merupakan suatu hal yang biasa.		

4. Wirausahawan harus memanfaatkan peluang yang ada di platform media *online shop* seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada untuk menghadapi dinamika bisnis *online* yang terus berkembang. Apakah Anda setuju pernyataan tersebut? Jelaskan pendapat Anda.

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

Alasan:

_____

5. Berikut pernyataan yang *tidak* sesuai terkait manfaat dari fenomena bisnis *online* dan situs jual beli *online* secara umum...

A. Menyadarkan para *programmer* bahwa fenomena seperti situs yang awalnya dibangun dengan biaya rendah kemudian dibeli dengan harga fantastis dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan potensi bisnis baru.

B. Memberikan pemahaman kepada orang awam mengenai perkembangan usaha *online* di Indonesia yang sering kali dibangun secara gratis dan memberikan insentif untuk mempopulerkan usahanya.

C. Ada risiko penipuan yang terkait dengan pembelian *online*, baik dari penjual yang tidak jujur maupun dari pembeli yang tidak bertanggung jawab.

D. Memunculkan pertanyaan-pertanyaan kritis mengenai cara menjadi wirausahawan sukses, terutama dalam bidang pengembangan situs jual beli yang menyediakan platform transaksi secara gratis, serta strategi yang tepat untuk bertahan dan mengembangkan usaha.

E. Menunjukkan pentingnya memanfaatkan peluang yang ada dalam dunia media *online shop* seperti Tokopedia, Shopee, Lazada, dan lainnya, serta menghadapi dinamika bisnis *online* yang terus berkembang.

Dipindai dengan CamScanner
LIVEWORKSHEETS