

BAB I

GAMBARAN WARNET

Berikut adalah gambaran perhitungan bisnis usaha Warnet dan prospeknya saat ini. Ilustrasinya sendiri kami ambil dari warnet yang kami kelola selama ini.

JENIS WARNET

1. Warnet Games

Pada dasarnya warnet games memerlukan sumber daya dan kelengkapan komputer yang cukup tinggi. Hampir seluruh komponen seperti Video Graphic, Memori, Harddisk, dan prosessor harus mendapat perhatian khusus dan kerap harus diupgrade mengikuti perkembangan dan trend games yang tersedia. Keuntungannya, warnet games tidak memerlukan kecakapan khusus untuk mengelola dan melayani pelanggan, karena hanya program-program games saja yang tersedia.

Disarankan: Gunakan ISP yang berorientasi akses Internet lokal (IIX).

Nilai plus: Cepat balik modal, apalagi jika buka 24 jam

Nilai minus: Games harus sering di update karena setiap minggu ada patch baru dari provider games

ITEMS RECOMENDED

Prosesor Dual Core 2.2 Ghz/1 GB DDR2/Harddisk 160 GB/VGA 512 MB Monitor clients 17 LCD GTC

2. Warnet Browsing
3. Warnet Games dan Browsing

JENIS AKSES WARNET

1. Jalur kabel telepon/ADSL, contohnya Telkom Speedy (sudah tersedia paket multispeed untuk warnet)
2. Jalur fiber optik, contohnya lewat layanan TV berlangganan TV Kabel seperti Fastnet (tidak semua wilayah tercover jaringan).
3. Jalur Wireless menggunakan antenna yang dibeli sendiri untuk menangkap sinyal (biayanya biasanya lebih mahal)

JENIS LAYANAN WARNET

1. Internet (browsing, chatting, email)
2. Printing
3. Scanning
4. Jasa ketikan
5. Burning/copy data CD/DVD
6. Penjualan : CD, DVD, Softdrink, Snack
7. Penjualan Pulsa
8. Penjualan Voucher Games

BAB II

ANALISA BISNIS WARNET

PERHITUNGAN LISTRIK

1 set komputer biasanya mengkonsumsi 110 watt. PLN menghitung pemakaian listrik dengan satuan kilo watt per hour (KWH) atau pemakaian kilowatt per jam dan dijual ke konsumen dengan harga Rp. 550/KWH . Jadi bila komputer dinyalakan selama 10 jam maka biayanya adalah:

$\text{Rp. } 110 \times 20 \text{ jam} = 2.200 \text{ watt} = 2.20 \text{ KWH.}$

Jumlah yang harus dibayar:

$\text{Rp. } 550 \times 2.20 \text{ KWH} = \text{Rp. } 1.210$

Bila 10 komputer digunakan selama 20 jam maka biaya yang harus dikeluarkan selama sehari adalah:

$\text{Rp. } 1.210 \times 10 = \text{Rp. } 12.100$ dikalikan 30 hari hasilnya adalah **Rp. 363.000.**

Disamping komputer ada juga peralatan lain yang mesti dihitung, misalnya: lampu, kulkas, kipas angin atau AC.

Normalnya sebuah warnet yang menggunakan 10 komputer+LCD+Kulkas+AC adalah Rp. 700.000/bulan.

LABA BERSIH USAHA WARNET

Adalah penghasilan bulanan setelah dikurangi biaya operasional, biaya penyusutan dan sewa tempat usaha.

Biaya Operasional

Adalah biaya untuk menjalankan usaha warnet yang dikeluarkan secara rutin tiap bulan, diantaranya:

- Gaji karyawan
- Rekening PLN
 - Biaya Akses Internet

Biaya Penyusutan

Komputer pada umumnya mengalami penyusutan dalam waktu tertentu. Untuk komputer, usia layak pakainya adalah 3 tahun. Jadi dalam 3 tahun, komputer dianggap sudah tidak memiliki harga jual lagi atau dihitung nol. Contoh perhitungannya, jika komputer dibeli seharga Rp. 3.000.000, maka biaya penyusutannya :

$\text{Rp. } 3.000.000 : 36 \text{ bulan} = \text{Rp. } 833.333.$

Biaya Sewa Tempat

Biaya penyusutan semestinya termasuk biaya yang disisihkan karena merupakan modal awal yang digunakan untuk membangun warnet. Termasuk dalam hal ini adalah biaya sewa tempat. Misalnya biaya sewa tempat kita asumsikan adalah: Rp. 10.000.000/thn.

Maka tiap bulan pengurangan yang mesti kita masukkan dalam tabel adalah:

$\text{Rp. } 10.000.000 : 12 \text{ bulan} = \text{Rp. } 833.333$

Pendapatan Bulanan

Warnet umumnya memiliki jam aktif yang berbeda-beda, untuk waktu buka umumnya adalah 12 jam/hari (buka jam 10.00 dan tutup jam 22.00). Bila dengan 10 komputer dan harga jual Rp. 3.000/jam maka keuntungan yang bisa diperkirakan adalah:

$10 \text{ PC} \times \text{Rp. } 3.000/\text{jam} = \text{Rp. } 30.000 \times 8 \text{ jam (perkiraan kepadatan pengunjung)} = \text{Rp. } 240.000/\text{hari}$

Jadi keuntungan per hari adalah Rp. 240.000/hari dan

Keuntungan per bulannya adalah $\text{Rp. } 240.000 \times 30 = \text{Rp. } 7.200.000$

TABEL ANALISA BISNIS WARNET MENGGUNAKAN AKSES SPEEDY

No JENIS PENGELUARAN + PENYUSUTAN BULANAN			
1	Gaji karyawan	40,000/hari	1,200,000
2	ISP TELKOM SPEEDY Paket Games 1 MB	645,000+PPN	714,500
3	PLN 3.500 watt		700,000
4	Kertas print, tinta, dll.		200,000
5	Biaya penyusutan peralatan komputer		833,333
6	Biaya sewa tempat		1,250,000
Tot al Pe ng elu ara n			4,897,833
No JENIS PENDAPATAN BULANAN			
	Pendapatan bulanan Internet	300.000/hari	9,000,000
	Pendapatan dari print	20.000/hari	600,000
	Pendapatan dari snack	10.000/hari	300,000
Tot al Pe nd ap ata n			9,900,000
No L A B A B E R S I H			
	Pendapatan		9,900,000
	Pengeluaran		4,897,833
Tot al La ba Be rsi h			5,002,167

PERHITUNGAN BEP

BEP atau Break Even Point atau Titik Impas atau bahasa dagangnya “Balik Modal” adalah perhitungan analisa untuk menghitung modal awal yang kembali selama usaha berjalan.

Misalnya total biaya awal Investasi secara keseluruhan adalah Rp. 40.000.000, maka

perhitungan BEP adalah Investasi dibagi laba bersih bulanan. Ilustrasinya adalah:

$$\text{BEP} = \text{Rp. } 40.000.000 : 3.207.167 = 12,4 \text{ Bulan.}$$

Jadi Balik Modal Warnet akan terjadi kira-kira selama 12 bulanan (setahun lebih dikit).