

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Saat ini, seluruh negara di dunia mulai berlomba-lomba guna merealisasikan inovasi teknologi tepat, dengan dimasukinya Era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan penggabungan antara teknologi siber dengan teknologi otomatisasi dalam industri. Era 4.0 ini ditandai dengan segala hal yang dibuat menjadi otomatis dan serba digital (Ristianti, 2018). Bahkan toko konvensional saat ini mulai menghadapi masalah serius atau minim pengunjung dikarenakan sebagian masyarakat perkotaan saat ini lebih memilih sistem belanja “online”. Seiring pesatnya perkembangan dalam bidang teknologi, membuat pengguna internet di dunia kian melambung tinggi.

Generasi milenial saat ini tidak bisa lepas dari teknologi digital, untuk kehidupan sehari-hari maupun pada kegiatan bisnis (Monica, F, S. 2019). Dalam hal kehidupan sehari-hari, orang Indonesia tidak terlepas dari yang namanya merokok. Merokok merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat Indonesia, merokok merupakan salah satu penyebab dari beberapa penyakit kronis seperti kanker saluran pernafasan, kanker paru, penyakit jantung, bronchitis, *stroke*, emphysema dan lain-lain.

Tingkat kematian yang disebabkan oleh rokok sendiri berjumlah sebesar 440,000 setiap tahunnya yang diantaranya timbul penyakit seperti kanker, penyakit jantung, dan lain-lain yang disebabkan oleh merokok. Di negara berkembang kegiatan merokok ini cenderung meningkat, terutama pada kaum remaja yang memperlihatkan hasil bahwa kebanyakan mulai kegiatan merokok ini pada umur yang muda yaitu umur 10 sampai dengan 18 tahun. jumlah perokok meningkat setiap tahunnya (Sirait, 2002). Dalam konteks tersebut diikuti oleh pergantian bentuk rokok dari rokok tembakau menjadi rokok elektrik yang disebut sebagai *vape*.

I.1.1 Vape (rokok elektronik)

Ketika ditelusuri sedikit lebih banyak akan rokok, rokok mempunyai arti yang penting bagi masyarakat. Rokok dianggap dapat memberikan efek kenikmatan

tersendiri bagi para penggunanya. Tetapi efek rokok dianggap tidak baik untuk kesehatan, berbagai langkah dilakukan oleh pemerintah untuk menekan jumlah pengguna perokok dengan salah satu cara menampilkan gambar-gambar menyeramkan pada kemasan rokok.

Dengan munculnya alat versi digital dari rokok yang disebut *vape*, tidak sedikit orang yang menganggap bahwa uap yang dihasilkan *vape* sama bahayanya dengan asap rokok ketika dihirup. Yang berbahaya dari asap rokok adalah kandungan tar ketika dihirup tubuh melalui proses pembakaran yang dilakukan dan semua proses pembakaran menghasilkan zat tar. Di sisi lain, *vape* tidak menghasilkan tar karena tidak terjadi pembakaran melainkan menjalani proses pemanasan yang menghasilkan uap (Christian, 2017).

Vape dikembangkan dengan tujuan untuk mengurangi resiko kesehatan terhadap para perokok akan nikotin dan tar yang berbahaya, hingga meskipun dalam bentuk menggunakan *vape* mereka akan tetap dianggap merokok tetapi efek racun terhadap tubuh tidak sebesar yang diakibatkan dari rokok pada umumnya. *Vaping* menggunakan *Propylene Glycol* atau *Liquid Vegetables* dengan bahan dasar Gliserin, kemudian dicampur dengan nikotin, dan penyedap makanan yang kemudian melalui proses penguapan pada alat penyemprot bertenaga baterai yang menghasilkan uap dimana dihirup kemudian dihembuskan seperti halnya rokok yang diantara lain dikenal sebagai istilah *vaping* (Humairah, 2019).

I.1.2 Peluang bisnis di bidang *vape*

Industri *liquid vape* merupakan bisnis yang berpotensi ke masa yang akan datang dengan ditemukannya pengguna aktif *vape* hingga akhir tahun 2017 mencapai 650.000 orang. Diyakini jika produk dalam negeri di ekspor, maka dapat memperoleh devisa negara yang baik dan karena itu, industri *liquid vape* didorong untuk go internasional. Akan diberikan keistimewaan bagi produsen yang mengekspor *vape* untuk menghapus biaya impor bahan baku. Jika bahan baku di impor, di proses di sini, kemudian di ekspor, maka negara dapat memberikan *support* sehingga bea masuk dan pajak impor bisa bebas (Kemala, 2018).

Pada tanggal 1 Juli 2018, *vape* resmi dikenakan tariff sebesar 57% dari harga jual eceran dan pada 18 Juli 2017, Nomor Pokok Pengusaha Barang Kena Cukai (NPPBKC) resmi diserahkan pada beberapa pengusaha pabrik liquid vape. Efek lega pun dirasakan oleh produsen karena kini *liquid vape* memiliki kepastian hukum. Sebelumnya bisnis di bidang ini kerap dipandang sebelah mata dan tidak sedikit produsen yang mundur dari bisnis ini karena diragukan legalitasnya (Kemala, 2018). Milk King ingin berkecimpung ke dalam industri *vape* di Indonesia sebagai produsen *e-liquid* dengan *value proposition* dimana Milk King menggunakan bahan baku 100% impor dari US yang dimana liquid dari negara tersebut paling terkenal kualitas dan rasanya, diracik dalam negeri dan kemudian dijual pada pasaran dengan harga yang bersaing dengan *liquid* lokal namun memiliki rasa, kualitas, dan konsistensi *liquid US*. Milk King mencontoh salah satu brand *liquid* ternama di US yang bernama “*The Milkman*”, dan menggunakan base rasa susu pada *liquid* yang telah dibuat dengan membuat campuran rasa lain yang unik.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun dan permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Apakah Milk King merupakan bisnis yang layak untuk dikembangkan dan bagaimana kinerja/performa implementasi bisnis Milk King di tahap awal?

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka maksud serta tujuan yang ingin diperoleh dalam pelaporan ini adalah untuk memperoleh pengetahuan akan apakah bisnis “Milk King” layak untuk dikembangkan lebih lanjut melalui beberapa poin berikut.

Maksud:

1. Menganalisa lingkungan eksternal dari Milk King.
2. Mengetahui *Value Proposition* yang sesuai dengan konsumen potensial.
3. Mengetahui perencanaan bisnis yang sesuai untuk bisnis Milk King sebagai produsen *e-liquid*.
4. Mengetahui kelayakan bisnis Milk King dari sudut pandang operasional, pasar, dan keuangan.

Tujuan:

1. Analisa lingkungan eksternal bisnis Milk King.
2. Merancang *Value Proposition* yang sesuai dengan konsumen potensial.
3. Membuat rencana bisnis Milk King sebagai produsen *e-liquid*.
4. Membuat kelayakan bisnis dari sudut pandang operasional, pasar, dan keuangan.

I.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan akhir ini akan membahas kelayakan serta implementasi tahap awal dari bisnis Milk King. Lokasi dari pelaporan ini dilakukan di Indonesia lebih tepatnya di kota Jakarta dalam rangka waktu 3 bulan yang dimulai dari bulan Mei hingga Juli 2019 dengan ruang lingkup dari pelaporan ini terbatas pada bisnis Milk King.

I.5 Metode Pelaporan

Dalam pembuatan laporan studi kelayakan serta implementasi bisnis Milk King ini digunakan metode deskriptif, yaitu penjabaran akan bagaimana bisnis ini direncanakan dan kemudian diimplementasikan, menganalisa *gap* antara berencana dan implementasi dalam beberapa aspek bisnis.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan proyek akhir ini mempunyai susunan yang dapat dilihat sebagai berikut:

Bab 1. Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan secara garis besar perihal isi dari laporan proyek akhir ini dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud & tujuan pelaporan, batasan masalah, metode pelaporan, serta sistematika penulisan.

Bab 2. Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan perihal landasan teori yang berisikan mengenai teori-teori yang nantinya akan dipakai guna membuat analisis serta perencanaan bisnis pada bab 3.

Bab 3. Perencanaan Bisnis

Bab ini berisikan tentang analisis serta perencanaan bisnis yang terdiri dari analisis lingkungan eksternal, analisis industri, analisis persaingan & konsumen, rencana pemasaran, rencana operasi, dan rencana keuangan selama 3 tahun serta KPI maupun timeline pencapaian selama 1 tahun

Bab 4. Analisis Implementasi Bisnis

Bab ini akan membahas perihal analisa implementasi bisnis yang terdiri atas laporan kegiatan selama 3 bulan serta analisis *gap* dari rencana yang dibuat dengan realisasi selama 3 bulan tersebut.

Bab 5. Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang kesimpulan serta saran dari hasil pelaporan laporan proyek akhir.