

ABSTRAK

PERENCANAAN BISNIS DIGITAL SPIFIT (Aplikasi *Social Media* di Bidang Olahraga)

Nobel Adisyahputra
1417104021

MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS WIDYATAMA
BANDUNG

Usaha dibidang olahraga merupakan suatu usaha yang peluangnya masih sangat besar, dikarenakan masyarakat sekarang sudah mulai kembali meningkatkan gaya hidup sehat mereka, disamping itu perkembangan teknologi juga mendukung masyarakat untuk lebih termotivasi untuk berolahraga. Hal tersebut juga di dukung dari sisi pemerintah dimana terdapat regulasi mengenai industri olahraga dan industri digital yang dapat menjadi faktor pendukung untuk berkembangnya bisnis olahraga dan digital.

Perencanaan ini mengkaji peluang pengembangan bisnis digital dengan nama SpiFit berdasarkan aspek-aspek kewirausahaan model Timmons dan aspek lainnya seperti aspek lingkungan bisnis, aspek pemasaran, aspek keuangan, aspek teknis atau operasional, aspek sumber daya manusia, dan aspek legal.

Hasil dari penelitian menunjukan investasi untuk pengembangan usaha SpiFit sebesar Rp. 643,409,200, dimana sumber permodalan yang berasal dari modal pemilik sendiri, dengan kata lain SpiFit menggunakan strategi *Bootstrapping* dalam mendapatkan sumber permodalannya. NPV positif sebesar Rp. 4,525,895,583, IRR 35 persen, PI 8 persen dan waktu pengembalian investasi selama 2 tahun 1 bulan. Hasil ini menunjukan bahwa pengembangan usaha SpiFit layak untuk dilaksanakan karena dapat memberi keuntungan.

Kata Kunci: *Perencanaan bisnis, kelayakan bisnis, aplikasi digital, olahraga.*

ABSTRACT

SPIFIT DIGITAL BUSINESS PLANNING (Social Media Application in Sports)

Nobel Adisyahputra
1417104021

MAGISTER OF MANAGEMENT
WIDYATAMA UNIVERSITY
BANDUNG

Business in the field of sports is a business whose opportunity is still very large, because people now have started to improve their healthy lifestyle, besides that technology also supports people to be more motivated to exercise. This is also supported from the government side where there are regulations regarding the sports industry and the digital industry which can be a supporting factor for sports and digital businesses.

This plan examines opportunities for digital business development under the name SpiFit based on entrepreneurial aspects of the Timmons model and other aspects such as aspects of the business environment, marketing aspects, financial aspects, technical or operational aspects, aspects of human resources, and legal aspects.

The results of the study showed that the investment for the development of the SpiFit business was Rp. 643,409,200, where the source of capital comes from the owner's own capital, in other words SpiFit uses the Bootstrapping strategy in obtaining its capital sources. Positive NPV of Rp. 4,525,895,583, IRR 35 percent, PI 8 percent and return on investment for 2 years 1 month. These results indicate that the development of the SpiFit business is feasible because it can provide benefits.

Keywords: Business planning, business feasibility, digital applications, Sports.