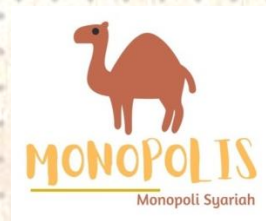


**SHARIA BUSINESS PLAN COMPETITION  
ISLAMIC ECONOMIC FAIR 2020**

**MONOPOLIS (MONOPOLI SYARIAH) INOVASI PERMAINAN  
EDUKASI BERWAWASAN ISLAMI GUNA MENINGKATKAN INKLUSI  
MEDIA DAN REKREASI HALAL DI INDONESIA**



**Vira Oktaviani Rezqy**

**17081194042**

**Rizkiyah Rokhmatul Laili**

**17081194022**

**Aqidatul Izzah Machmud**

**16081194026**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Monopolis (Monopoli Syariah) Inovasi Permainan Edukasi Berwawasan Islami Guna Meningkatkan Inklusi Media Dan Rekreasi Halal Di Indonesia
2. Sub Tema : Media dan Rekreasi Halal
3. Nama Tim : Tim Zakira
4. Ketua Tim :
- a. Nama : Vira Oktaviani Rezqy
- b. NIM : 17081194042
- c. Jurusan : Ilmu Ekonomi
- d. Universitas : Universitas Negeri Surabaya
- e. Alamat : kp.Sinarmukti Rt02/03 Ds. Selacau Kec.Batujajar Kab.Bandung Barat
- f. Alamat Email : [viraoktaviani41@gmail.com](mailto:viraoktaviani41@gmail.com)
5. Anggota Tim : 1. RizkiyahRokhmatulLaili : 17081194022  
2. Aqidatul Izzah Machmud : 16081194026
6. Dosen pembimbing
- a. Nama : Khusnul Fikriyah, S.E., M.SEI.
- b. NIP : 198708182015042005
- c. Alamat : Surabaya

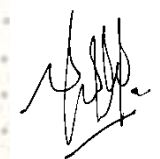
Mengetahui,

Surabaya, 12 Juli 2020

Dosen Pembimbing

Ketua Tim

(Khusnul Fikriyah, S.E., M.SEI.)  
NIP. 198708182015042005



Vira Oktaviani Rezqy  
NIM. 17081194042

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN EKSEKUTIF .....</b>	<b>vii</b>
<b>GAMBARAN UNIT BISNIS</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Visi dan Misi .....	3
C. Struktur Organisasi.....	3
D. Analisis SWOT .....	5
<b>ANALISIS PRODUKSI</b>	
A. Proses Produksi .....	7
B. <i>Supplier</i> .....	9
<b>ANALISIS PEMASARAN</b>	
A. Gambaran pasar.....	11
B. Segmentasi dan target pasar .....	11
C. Analisis Pesaing .....	12
D. Pemanfaatan Teknologi.....	12
<b>ANALISIS SUMBER DAYA MANUSIA</b>	
A. Gambaran Kebutuhan SDM .....	13
B. Pengembangan SDM.....	13
C. Rencana Pengembangan Usaha.....	14
D. Analisis Keuangan.....	14
<b>ASPEK KESESUAIAN SYARIAH</b>	
A. Permodalan .....	17
B. Manajemen Bisnis .....	17
C. Akad – akad yang digunakan dalam setiap tahap / proses .....	17
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
<b>CV PENULIS.....</b>	<b>25</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> .....	<b>5</b>
<b>Tabel 2</b> .....	<b>8</b>
<b>Tabel 3</b> .....	<b>12</b>
<b>Tabel 4</b> .....	<b>13</b>
<b>Tabel 5</b> .....	<b>14</b>
<b>Tabel 6</b> .....	<b>15</b>
<b>Tabel 7</b> .....	<b>15</b>

**DAFTAR GAMBAR**

**Gambar 1** ..... **3**  
**Gambar 2** ..... **14**

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Lembar Pernyataan Orisinalitas .....</b>	<b>19</b>
<b>Lampiran 2. Gambaran Produk Monopolis .....</b>	<b>20</b>

## RINGKASAN EKSEKUTIF

Produk Monopolis atau Monopoli Syariah merupakan sebuah produk permainan inovatif yang memiliki banyak keunggulan. Selain merupakan sebuah permainan atau *games*, Monopolis juga memiliki nilai edukasi dimana dalam monopoli syariah ini kita modifikasi dengan tambahan – tambahan ilmu – ilmu pendidikan agama terkait ilmu tauhid maupun ekonomi islam. Selain memiliki nilai tambah pada sisi edukasinya, Monopolis juga memiliki keunggulan pada desain nya yang inovatif serta bahannya yang terbuat dari kayu sehingga cukup awet dalam penyimpanan yang lama. Monopolis juga merupakan sebuah terobosan baru pada dunia industri halal dimana merupakan kategori *Halal Media and Recreations* dimana potensi dari sector tersebut memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Khususnya Indonesia yang merupakan negara dengan populasi masyarakat muslim yang tinggi, nilai konsumsi atau pengeluaran akan *Halal Media and Recreations* juga cukup tinggi dengan peringkat keenam tingkat dunia. namun hal tersebut cukup disayangkan sebagai negara yang penduduk muslim yang tinggi Indonesia belum mampu untuk menjadi pemain dalam sector *Halal Media and Recreations* yakni sebagai produsen atau eksportir. Untuk itu, lahirlah produk Monopolis atau Monopoli syariah yaitu permainan monopoli yang dimodifikasi dengan menambahkan nilai – nilai edukasi pendidikan agama islam serta kedepannya dapat meningkatkan inklusi dari *Halal Media and Recreations* di Indonesia.

## GAMBARAN UNIT BISNIS

### A. Latar Belakang

Pendidikan berasal dari kata didik, menurut kamus KBBI didik (mendidik) yang artinya : memelihara dan memberi latihan (ajaran, memimpin) terkait akhlaq serta kecerdasan pikiran. Pendidikan merupakan sebuah proses yang meliputi tiga dimensi diantaranya individu, masyarakat dan komunitas nasional berasal dari individu tersebut serta seluruh realitas baik material dan spiritual yang melibatkan peranan untuk menentukan sifat, nasib, serta bentuk manusia maupun ataupun masyarakat. Pendidikan tidak hanya soal pengajaran melainkan sebuah tahapan menyampaikan ilmu, transformasi nilai, serta pembentukan kepribadian meliputi segala aspek didalamnya. Sehingga, pengajaran lebih ditujukan pada pembentukan bidang – bidang tertentu. Untuk itu, perhatian serta minatnya lebih mengedepankan pada teknis (Nurkholis, 2013).

Salah satu lingkup pendidikan yang penting adalah pendidikan agama. Pendidikan islam merupakan sebuah usaha nyata dan sistematis untuk mengetahui, memahami dan membahas secara mendalam terkait hal – hal yang berhubungan dengan agama Islam, baik dengan ajaran, sejarah, maupun praktik – praktik pengamalannya secara nyata dalam kehidupan sehari – hari (Izzah, 2018). Peran dari pendidikan agama Islam sangat strategis dalam membentuk karakter siswa. Pendidikan agama dapat menjadi sarana transformasi pengetahuan pada keagamaan (aspek kognitif), transformasi norma dan nilai moral untuk membentuk sikap (aspek afektif), serta berperan dalam pengendalian perilaku (aspek psikomotorik) hingga akhirnya tercipta kepribadian manusia seutuhnya (Ainiyah, 2013).

Pada dasarnya pendidikan memiliki tujuan serta sasaran guna mengembangkan tiap potensi yang dimiliki oleh manusia, hal ini tidak terlepas dari proses pendidikan pada anak usia dini yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak lain disebut dengan bermain (Pratiwi, 2017) Kegiatan bermain merupakan sarana untuk mengenal lingkungan serta kebutuhan penting dan mendasar bagi anak usia dini. Melalui bermain, dapat merangsang perkembangan dalam diri seorang anak meliputi fisik, afektif,



sosial, emosi, motorik, dan bahasa. Kegiatan bermain juga dapat memicu kecerdasan otak, kreativitas, penganggungan konflik, melatih empati, menasah panca indra, terapi serta melakukan penemuan (Montolalu, dkk, 2007).

Kegiatan bermain ini tidak hanya penting dalam dunia pendidikan, namun kegiatan bermain atau permainan yang biasa disebut dengan *games* merupakan salah satu subsektor dari halal media dan rekreasi dimana memiliki potensi ekonomi yang tinggi. Menurut *Global Islamic Economy Report 2019 – 2020*, Pengeluaran masyarakat muslim dunia terhadap halal media dan rekreasi mencapai USD 220 Miliar pada tahun 2018, dan diperkirakan akan menghabiskan sebanyak USD 309 Miliar pada tahun 2024. Pengeluaran akan halal media dan rekreasi diperkirakan mengalami pertumbuhan 5.3% tiap tahunnya. Pengeluaran tersebut 58% nya didominasi oleh *game* bermain dan kebutuhan olahraga. Selain itu, potensi media dan rekreasi sebanyak USD 6.8 Miliar telah di ekspor di negara – negara OKI (GIER, 2019 ). Hal ini mengindikasikan bahwa kebutuhan negara – negara muslim, terkhusus Indonesia memiliki kebutuhan dan pengeluaran yang cukup besar terhadap halal media dan rekreasi.

Sebagai negara yang memiliki potensi masyarakat muslim yang besar mencapai 87,18% dari 232,5 juta jiwa (GIER, State of The Global Islamic Economy Report, 2018). Indonesia juga termasuk negara yang memiliki pengeluaran yang besar terhadap halal media dan rekreasi yang mencapai USD 10 Miliar dan menempati posisi keenam setelah Inggris dan Arab Saudi. Namun dari sisi sebagai negara yang turut andil dalam produksi, dari tahun ke tahun Indonesia belum pernah menempati 10 pemeringkatan pada sektor *Halal Media and Recreations*(GIER, State of The Global Islamic Economy Report, 2019 ). Hal ini cukup disayangkan sebagai negara yang memiliki populasi masyarakat muslim yang tinggi belum dapat memenuhi kebutuhan akan halal media dan rekreasi.

Kaitannya dengan pentingnya pendidikan agama didukung pula oleh metode belajar dengan bermain serta upaya peningkatan inklusi halal media dan rekreasi yang ada di Indonesia, berdasarkan hal tersebut kami mengajukan

sebuah ide Business Plan yang berjudul “**Monopolis (Monopoli Syariah) Inovasi Permainan Edukasi BerwawasanIslami Guna Meningkatkan Inklusi Media Dan Rekreasi Halal Di Indonesia**”.

## **B. Visi dan Misi**

Visi :

Menciptakan generasi madani yang cerdas dan berakhlakulkarimah serta turut mendukung inklusi media dan rekreasi halal di Indonesia

Misi :

1. Menciptakan produk permainan edukatif yang berwawasanislami bagi anak usia dini
2. Menciptakan iklim belajar dengan metode bermain guna merangsang perkembangan sikap kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak usia dini
3. Mendukung inklusi media dan rekreasi halal di Indonesia melalui penciptaan produk permainan edukatif
4. Menjalankan usaha dengan patuh pada prinsip – prinsip syariah

## **C. Struktur Organisasi**



**Gambar 1. Struktur Organisasi Monopolis**

**Job Description** tiap bagian organisasi :

### **1. Direktur**

- Mengatur perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian terhadap segala operasional perusahaan baik sumber daya manusia, produksi, pemasaran dan keuangan.

- Memimpin jalannya sebuah perusahaan serta bertanggung jawab penuh terhadap pengembangan perusahaan
- Memberikan keputusan penting terkait jalannya sebuah perusahaan baik keputusan terhadap sumber daya manusia, produksi, pemasaran, maupun keuangan
- Mengatur jalannya pengembangan perusahaan baik pengembangan jangka pendek maupun jangka panjang
- Melakukan pengawasan terhadap jalannya perusahaan dalam skala harian, bulanan maupun tahunan
- Memeriksa dan menganalisis laporan dari tiap manajer baik manajer produksi maupun manajer keuangan
- Menjalin kerjasama dengan pihak – pihak eksternal seperti investor terkait permodalan perusahaan
- Mengatur tanggung jawab sosial atau CSR untuk kepentingan kepedulian sosial atau beramal kepada masyarakat sekitar perusahaan.

## **2. Manajer Produksi**

- Bertanggung jawab terhadap pengelolaan produksi mulai dari pemilihan bahan baku, alat produksi, hingga proses menjadi barang jadi dan siap untuk dipasarkan
- Bertanggung jawab terhadap detail desain dari produk hingga pada desain pengemasan
- Mengatur jumlah bahan baku, waktu pengerjaan dan pengemasan tiap mendapat sebuah pesanan
- Bekerjasama dengan manajer keuangan terhadap pembelian bahan baku, biaya alat produksi, dan biaya lainnya.
- Membuat laporan secara berkala terkait proses produksi yang telah dilakukan kepada Direktur

## **3. Manajer Keuangan**

- Bertanggung jawab mengatur pengelolaan keuangan perusahaan baik terkait biaya variabel maupun biaya tetap

- Mengatur pendanaan perusahaan baik dari investor maupun dari modal pribadi perusahaan
- Bekerjasama dengan manajer produksi terkait pengadaan bahan baku, biaya produksi, alat produksi, serta biaya lainnya
- Mengatur pendapatan perusahaan dari penjualan produk serta mengatur pengalokasinya terhadap pos – pos bidang perusahaan termasuk gaji pegawai
- Membuat laporan secara berkala terkaian keuangan perusahaan yang teah dilakukan kepada Direktur.

#### D. Analisis SWOT

**Tabel 1. Analisis SWOT Monopolis**

<b>Strength</b>	<b>Weakness</b>
1. Produk monopoli syariah jarang diproduksi karena merupakan inovasi terbaru 2. Memiliki desain yang menarik sehingga memikat konsumen terutama anak - anak 3. Memiliki wahana edukasi islamididalamnya sehingga dapat menambah wawasan anak - anak 4. Aturan permainan sederhana sehingga mudah dipahami oleh pemain terutama bagi anak – anak. 5. Memiliki umur simpan panjang karena terbuat dari papan kayu.	1. Sumber daya manusia masih kurang 2. Kurangnya modal finansial 3. Belum berkembangnya diversifikasi produk
<b>Opportunity</b>	<b>Threat</b>
1. Kebutuhan akan hiburan di	1. Banyak produk mainan

<p>kala pandemi covid - 19 semakin meningkat</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Potensi untuk memasarkan seluruh produk ke seluruh dunia mengingat kebutuhan media dan rekreasi halal dunia semakin meningkat</li><li>3. Sebagai media belajar dengan bermain bagi anak – anak dikala pandemi karena banyak sekolah yang diliburkan atau daring</li></ol>	<p>bermerk yang jauh lebih dulu memiliki pasar yang besar</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk kegiatan produksi dikala mendapat pesanan yang banyak</li><li>3. Kritik dari konsumen bilamana terdapat kecatatan pada produk</li></ol>
---	---

## ANALISIS PRODUKSI

### A. Proses Produksi

Dalam memproduksi permainan Monopolis, kami memilih Batujajar, Bandung Barat sebagai tempat produksi, pemilihan tempat ini didasarkan pada dekatnya akses dengan Suplier yang berada di daerah padalarang, Bandung Barat. Tempat ini cukup strategis untuk kegiatan pemasaran dan pendistribusian ke daerah lain menggunakan layanan pengiriman paket.

a. Dalam tahap pembuatan Monopolis terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

1. Melakukan pemesanan kayu, kertas pada Supplier (kurang lebih 5 hari proses pembuatan)
2. Desain gambar yang akan digunakan dalam kotak Monopolis, uang mainan, kartu beramal, kartu belajar dan lembar aturan permainan.
3. Mempersiapkan Kayu Medium Density Fiber Board (MDF) berukuran 36,5cm x 19,2cm dengan tebal 3cm dan kertas jenis Art Karton yang telah dipesan. (bekerjasama dengan UMKM)
4. Desain gambar papan kemudian di cetak menggunakan kertas stiker.
5. Menempelkan Stiker pada kayu, tunggu hingga menempel sempurna
6. Mempersiapkan miniatur hotel, rumah dan pion dari kayu
7. Desain gambar uang, kartu beramal, dan kartu belajar dicetak langsung pada kertas jenis Art Karton dengan ukuran 8cm x 5cm.
8. Susun papan, uang mainan, hotel, rumah, pion dan kartu - kartu kedalam kemasan plastik
9. Monopolis siap dipasarkan.

b. Faktor Produksi

1. Tenaga Kerja

Dalam pembuatan permainan monopolis, terdapat pembagian tugas pada tenaga kerja, diantaranya :

- Direktur Utama, yang bertugas mengkoordinir ketersediaan bahan baku dan menjalin kerjasama dengan UMKM Kayu dan Kertas.

- Manajer Produksi, bertugas dalam mendesain konsep permainan dan bertanggung jawab dalam proses pembuatan permainan.
- Manajer Keuangan dan Pemasaran, bertugas dalam memasarkan produk, dan mengatur pendapatan perusahaan dari penjualan produk serta mengatur pengalokasinya terhadap pos – pos bidang perusahaan termasuk gaji pegawai.
- Pengrajin kayu pada UMKM Kayu  
Dalam proses produksi kami mengalokasikan waktu satu hari dalam seminggu untuk proses percetakan.

**Tabel 2. Jadwal kegiatan per minggu**

No	Nama/NIM	Prodi	Alokasi Waktu (Jam/Bulan)	Uraian Tugas
1	Rizkiyah Rokhmatul Laili /17081194022	Ekonomi Islam	6 jam di hari Sabtu. Mulai pukul 08.00 WIB – 14.00 WIB beserta jam istirahat untuk sholat dan makan	-Bertanggungjawab atas seluruh pelaksanaan program -Mengatur jadwal pelaksanaan program -Mengkoordinir pelaksanaan program -Survei Pasar -Belanja bahan baku
2	Aqidatul Izzah Machmud /16081194050	Ekonomi Islam	6 jam di hari Sabtu. Mulai pukul 08.00 WIB – 14.00 WIB beserta jam istirahat untuk sholat dan makan	-Produksi produk -Pemasaran
3	Vira Oktaviani Rezqy/1708119	Ekonomi Islam	6 jam di hari Sabtu. Mulai	-Produksi produk -Administrasi

4042		pukul 08.00 WIB – 14.00 WIB beserta jam istirahat untuk sholat dan makan	-Akuntansi -Pemasaran -Belanja bahan baku
------	--	--	---

## 2. Kebutuhan Bahan Baku

- Kayu Medium Density Fiber Board (MDF), dengan tingkat kepadatan yang tinggi, papan kayu jenis MDF tidak mudah rusak dan memiliki permukaan yang lebih halus dan tidak ada permukaan yang berlubang.
- Kertas Art Karton, kertas ini biasanya digunakan untuk pembuatan kartu nama dan brosur. Penggunaan kertas Art karton dapat dicetak full color dua sisi dan cetakan tidak menembus ke sisi belakangnya.
- Kertas Stiker

Kami memperoleh bahan baku dari UMKM kayu daerah Padalarang, Bandung Barat. UMKM tersebut terkenal dengan kayu yang berkualitas dan harga terjangkau.

## 3. Mesin / Peralatan yang diperlukan

Peralatan pendukung yang digunakan berupa Laptop untuk mendesain dan printer untuk mencetak.

## c. Target Produksi

Target produksi dalam memproduksi Monopolis dimulai dari memproduksi 10 papan permainan/minggu. Dalam sebulan, kami bekerja selama 4 hari, jadi kami dapat memproduksi permainan Monopolis sebanyak  $\pm 40$  papan.

## **B. Supplier**

Dalam proses produksi permainan Monopolis, kami menjalin kerjasama dengan UMKM Kayu di daerah Padalarang, Bandung Barat. Kayu yang akan



di suplai merupakan kayu jenis Medium Density Fiber Board (MDF). Sedangkan untuk kertas akan disuplai oleh UMKM Danz yang berlokasi di Pagarsih, Kota Bandung.

## ANALISIS PEMASARAN

### A. Gambaran pasar

- Sifat Pasar

Sifat Pasar dari Monopolis adalah dapat digunakan setiap hari dan sewaktu-waktu untuk mengisi waktu luang ataupun untuk belajar mengenai tauhid dan ekonomi islam. Masyarakat memiliki selera yang dapat berubah sewaktu-waktu, oleh karena itu kami harus memberikan inovasi terbaru dalam permainan monopolis setiap bulannya.

- Perilaku Konsumen

Monopolis menargetkan konsumen yang memiliki hobi dan keterkaitan pada permainan tradisional dan permainan edukasi. Hal ini dikarenakan Monopolis adalah usaha permainan tradisional yang diinovasi sehingga didalamnya mengandung unsur edukasi, dan dalam proses produksinya menggunakan bahan yang unik dan menarik.

### B. Segmentasi dan target pasar

- Segmentasi Pasar

Segmentasi Pasar yang kami gunakan yaitu Segmentasi Psikografis, segmentasi ini membagi konsumen berdasarkan hal yang disukai, kegiatan yang dilakukan dan pendapat konsumen. Dengan kata lain segmentasi ini berfokus pada dimensi psikologis, seperti hobi dan keterkaitan. Oleh karena itu, kami berfokus membidik pasar pada kalangan masyarakat yang memiliki minat dan hobi pada permainan tradisional.

- Target Pasar

Kami menciptakan suatu ide produk dan menjualnya kepada siswa SD-SMP sebagai sasaran utama dan untuk semua kalangan umur. Di masyarakat cukup sulit menemukan permainan yang dapat memberikan pembelajaran khususnya dalam bidang tauhid, oleh karena itu kami memberikan solusi bagi orangtua untuk memberikan permainan yang berisikan pembelajaran tauhid dan memperkenalkan ekonomi islam kepada buah hatinya. Tetapi, kami memperkirakan pembeli potensial bagi

kami adalah golongan usia remaja sampai usia dewasa. Secara singkat profil pelanggan kami adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Profil Pelanggan**

Rata-rata Umur	8-55 tahun
Pendapatan	Semua kalangan Masyarakat
Lokasi Geografis	Seluruh Kota di Indonesia
Alasan Membeli	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menyukai permainan</li><li>- Menyukai pembelajaran hal baru</li><li>- Dapat mengisi waktu luang</li><li>- Mengenalkan permainan ekonomi islam kepada anak</li></ul>

### **C. Analisis Pesaing**

Berdasarkan hasil studi pustaka dan lapangan yang kami lakukan, masih belum adanya usaha yang serupa dengan konsep Monopolis di Kota Bandung. Pesaing tetap ada namun memiliki konsep yang berbeda, seperti permainan Zakat yang dijual oleh salah satu UMKM dan akan mempengaruhi target konsumen secara tidak langsung. Akan tetapi, hal tersebut tidak berpengaruh secara signifikan terhadap usaha kami. Oleh karena itu, kami membuat konsep dan bahan yang berbeda untuk papan permainannya. Biasanya permainan monopoli memiliki papan yang terbuat dari kertas, kami menggunakan kayu sebagai papan permainannya agar dapat memiliki umur simpan yang lebih panjang.

### **D. Pemanfaatan Teknologi**

Teknologi yang kami manfaatkan dalam memasarkan produk adalah melalui *e-commerce* dan mengoptimalkan media sosial sebagai sarana memasarkan produk. Kemudian pembeli dapat melakukan pemesanan melalui *e-commerce* dan dapat menghubungi langsung melalui *whatsapp*.

## ANALISIS SUMBER DAYA MANUSIA

### A. Gambaran Kebutuhan SDM

Sumber Daya Manusia yang dibutuhkan jika bekerjasama dengan UMKM pengrajin kayu maka dalam bisnis ini nantinya akan melanjutkan proses produksi barang setengah jadi dari penempelan stiker sampai finishing saja bukan dimulai dari memproses bahan baku awal. Sehingga untuk bagian produksi sampai kebutuhan distribusi Sumber Daya Manusia yang dibutuhkan diantaranya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Gambaran Sumber Daya Manusia**

<b>Bagian</b>	<b>Kebutuhan SDM</b>
Desainer, Produksi barang setengah jadi dan packing, pemasaran, administrasi, dan distribusi	3 Orang
<b>TOTAL</b>	3 Orang

### B. Pengembangan SDM

Program Pengembangan SDM

#### a) Seleksi Karyawan

Akan dibuka lowongan pekerjaan sebagai pegawai dengan spesifikasi pria/wanita, diutamakan berasal dari daerah sekitar tempat produksi, berumur 17-45 tahun, jujur dan pekerja keras.

Persyaratan Khusus diantaranya:

Bisa Mendesain dan bisa mengoperasikan komputer

#### b) Pelatihan Karyawan

Setelah mendapatkan pegawai yang sesuai dengan kriteria, kami akan memberikan training, training ini berupa pelatihan teknis kerja serta pemberian motivasi kerja.

#### c) *Performance Appraisal*

Berupa penilaian karyawan dengan kriteria tertentu untuk menentukan karyawan terbaik setiap periode agar memotivasi karyawan yang lain untuk lebih giat bekerja.

d) *Tim Building*

Berupa kegiatan yang menyenangkan seperti wisata atau rekreasi guna mempererat rasa kekeluargaan semua SDM dan apresiasi lain berupa insentif atau bonus.

**C. Rencana Pengembangan Usaha**



**Gambar 2. Rencana Pengembangan Usaha**

**D. Analisis Keuangan**

a. **Permodalan**

**Tabel 5. Biaya Bahan Baku**

Rincian	Jumlah Item	Harga Satuan	Total
Kayu Medium Density Fiber Board (MDF)	40	Rp 40.000	Rp 1.600.000
Kertas stiker	40 lembar	Rp 2.000	Rp 80.000

Kertas Art Karton	40 lembar	Rp 2.500	Rp 100.000
Kardus packing	40	Rp 2.500	Rp 100.000
Kertas Uang dan ornamen lain	40	Rp 5.000	Rp 200.000
Tinta print	4	Rp 50.000	Rp 200.000
ATK	1	Rp 100.000	Rp 100.000
<b>Total</b>			<b>Rp 2.380.000</b>

**Tabel 6. Biaya Operasional kantor perbulan**

Sewa Printer	1	Rp 300.000	Rp 300.000
Sewa Laptop	2	Rp 300.000	Rp 600.000
<b>TOTAL</b>			<b>Rp 900.000</b>

**b. Biaya operasional untuk produksi Monopolis Perbulan**

**Tabel 7. Biaya operasional untuk produksi**

<b>Jenis Biaya</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Total Biaya</b>
<b>Biaya Tetap</b>		
Biaya Internet	Rp 100.000	
Biaya Marketing	Rp 100.000	
Biaya Operasional Kantor	Rp 900.000	
<b>Total Biaya Tetap</b>		<b>Rp 1.100.000</b>
<b>Biaya Variabel</b>		
Biaya Bahan Baku	Rp 2.380.000	
Biaya Transportasi	Rp 100.000	
Biaya Administrasi	Rp 100.000	

Biaya Tenaga Kerja	Rp 600.000	
Biaya Lain-lain	Rp 100.000	
<b>Total Biaya Variabel</b>		<b>Rp. 3.280.000</b>
<b>Total Biaya</b>		<b>Rp.4.380.000</b>

$$\begin{aligned}
 \text{Biaya Perunit} &= \text{Total Biaya} : \text{Unit} \\
 &= \text{Rp } 4.380.000 : 40 \\
 &= \text{Rp } 109.500
 \end{aligned}$$

**c. Presentase keuangan**

$$\begin{aligned}
 &\text{Presentase keuntungan perunit (apabila harga Rp 150.000)} \\
 &= (150.000 - 109.500) / 109.500 \times 100\% \\
 &= 40.500 / 109.500 \times 100\% \\
 &= 36,9\%
 \end{aligned}$$

**d. Analisis titik impas / Break Event Point (BEP)**

Produksi satu bulan (dalam unit) = 40pcs

Biaya produksi satu bulan (dalam rupiah) = Rp 4.380.000

BEP yang harus dicapai :

$$\begin{aligned}
 \text{BEP} &= \text{Biaya Produksi} : \text{harga perunit} \\
 &= 4.380.000 : 150.000 \\
 &= 29,2 \text{ unit. Dibulatkan menjadi } 29 \text{ unit}
 \end{aligned}$$

Jadi untuk menutup biaya variabel produksi satu bulan, jumlah minimal yang harus terjual (BEP) adalah 29pcs perbulan.

## ASPEK KESESUAIAN SYARIAH

### A. Permodalan

Modal awal diperoleh dari modal pribadi masing-masing anggota dengan akad *Syirkah Mufawadah* yang sesuai dengan syariat Islam. Dimulai dengan menyetorkan modal dengan jumlah yang sama dan juga menyumbangkan tenaga untuk operasional bisnis ini. Sedangkan Pada tahap produksi dimulai, akad yang digunakan adalah *Ba'i* yang dilakukan antara pendiri usaha dan pelaku UMKM pengrajin kayu dan kertas. Untuk prospek pengembangan bisnis kedepannya, Monopolis berencana akan menjalin kerjasama dengan investor untuk menunjang modal yang dibutuhkan.

### B. Manajemen Bisnis

Dalam melaksanakan operasional usaha, setiap tahap-tahap produksi barang mulai dari pengadaan barang bahan baku, pengolahan produk, manajemen SDM, dan manajemen pemasaran semuanya harus dijalankan dengan hati-hati dan selaras dengan prinsip-prinsip syariah.

### C. Akad – akad yang digunakan dalam setiap tahap / proses

Akad yang digunakan dalam pengerjaan bahan baku yaitu akad *Al- Ba'i* sedangkan akad untuk permodalan menggunakan akad *Syirkah Mufawadhah* dimana terdapat kerjasama antara ketiga pendiri dimana masing – masing memberikan modal dan juga sebagai pengelola. Kemudian proses produksi hingga distribusi juga menggunakan akad *syirkah* atau kerjasama dalam suatu pekerjaan, dimana kita menjalin kerjasama dengan beberapa manager setiap bidangnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al - Ulum* , 26.
- GIER. (2018). *State of The Global Islamic Economy Report*. Dubai: Thomson Reuters.
- GIER. (2019 ). *State of The Global Islamic Economy Report*. Dinar Standard.
- Izzah, I. (2018). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam membentuk Masyarakat Madani. *Jurnal Pedagogik* , 52.
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan* , 24 - 26.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* , 106 - 107.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Lembar Pernyataan Orisinalitas

#### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SHARIA BUSINESS PLAN 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

1. Ketua Tim

Nama Ketua : Vira Oktaviani Rezqy  
Jurusan / Fakultas : Ilmu Ekonomi / Ekonomi  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Surabaya

2. Anggota Kelompok

Nama Anggota I : Rizkiyah Rokhmatul Laili  
Jurusan / Fakultas : Ilmu Ekonomi / Ekonomi  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Surabaya

3. Anggota Kelompok

Nama Anggota II : Aqidatul Izzah Machmud  
Jurusan / Fakultas : Ilmu Ekonomi / Ekonomi  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa proposal dengan judul :

Merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya tulis orang lain. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia dengan sanksi yang ditetapkan oleh panitia IEF 2020 berupa didiskualifikasi kompetisi. Demikian surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juli 2020



Vira Oktaviani Rezqy

17081194042

## Lampiran 2. Gambaran Produk Monopolis

### 1. Kartu kepemilikan aset

**INDONESIA**

**7**  
**Dinar**

**Harga Pajak : 3 dirham**  
**Harga Rumah : 5 dirham**  
**Harga Hotel : 3 dinar**  
**Harga Gadai : 3 dinar**



**TURKI**

**5**  
**Dinar**

**Harga Pajak : 2 dirham**  
**Harga Rumah : 4 dirham**  
**Harga Hotel : 2 dinar**  
**Harga Gadai : 2 dinar**



**MAKKAH**

**15**  
**Dinar**

**Harga Pajak : 8 dirham**  
**Harga Rumah : 10 dirham**  
**Harga Hotel : 8 dinar**  
**Harga Gadai : 8 dinar**



## 2. Uang Dinar dan Uang Dirham



## 3. Kartu Belajar dan Kartu Beramal

<p><b>KARTU BELAJAR</b></p> <p>Sebutan untuk tempat tinggal Allah adalah ?</p> <p><b>Arsy</b></p>	<p><b>KARTU BERAMAL</b></p> <p>Beramal kepada semua pemain masing - masing 2 Dirham</p>
<p><b>KARTU BELAJAR</b></p> <p>Sebutkan Kitab - kitab yang wajib kita Imani !</p> <p><b>Al-Qur'an, Zabur, Taurat dan Injil</b></p>	<p><b>KARTU BERAMAL</b></p> <p>Anda maju ke petak Kartu Belajar</p>
<p><b>KARTU BELAJAR</b></p> <p>Apa ilmu yang mempelajari mengenai asal suatu hukum ?</p> <p><b>Ushul Fiqh</b></p>	<p><b>KARTU BELAJAR</b></p> <p>Akad yang digunakan pada Asuransi Syariah adalah ?</p> <p><b>Takaful</b></p>

## 4. Aturan Permainan

# ATURAN PERMAINAN

### Aturan Pemain

1. Permainan dapat dilakukan oleh 2 - 5 orang (4 pemain, satu pihak bank syariah)
2. setiap orang memegang satu pion untuk melangkah pada papan permainan
3. untuk mencari urutan pemain dapat dilakukan hompimpa dan suit
4. sebelum memulai permainan wajib membaca Basmalah bersama
5. sebelum memulai permainan, tiap pemain berhak mendapat 100 uang dinar dan 50 uang dirham

### Aturan dalam permainan

1. hitungan pemain untuk maju petak dapat dilakukan melalui suit dengan semua pemain dan dipilih pada hasil suit terbanyak
2. jika pemain berhenti pada petak kota yang dimiliki maka ia berhak untuk membangun aset diatasnya baik rumah ataupun hotel. namun jika ia ingin membangun hotel maka ia harus memiliki 4 rumah terebih dahulu kemudian menjualnya pada bank syariah. karena setiap kota maksimal memiliki 4 rumah atau 1 hotel saja.
3. jika pemain ingin menggadaikan kotanya pada bank syariah, maka harga yang berlaku adalah harga gadai.

1. Start : seluruh pemain memulai pada petak start. jika pada putaran kedua telah melewati start atau menempati [etak start maka berhak mendapat hibah dari bank syariah sebesar 5 dinar
2. Kota / negara : jika pemain berhenti pada kota yang belm memiliki pemilik, pemain berhak untuk membeli kota tersebut atau hanya melewati saja. namun jika ada pemain lain yang berhenti pada petak yang telah bertuan maka ia wajib membayar pajak
3. Kawasan wajib bersedekah : pemain yang berhenti pada petak ini harus membayar sedekah kepada bank syariah dan tidak dibatasi nominalnya.
4. kawasan wajib zakat : jika pemain berhenti pada petak ini maka ia wajib membayar zakat sebesar 2,5% dari harta kekayaannya kepada bank syariah
5. masuk penjara : jika pemain berhenti pada petak ini maka ia tidak boleh mengikuti permainan selama satu putaran atau dapat menebusnya dengan membayar infaq pada bank syariah sebesar 2 dinar
6. lewat sungai nil : jika pemain berhenti pada petak ini maka pemain hanya lewat
7. pergi haji : jika pemain berhenti pada petak ini maka ia bebas menuju petak lain dengan syarat membayar infaq di bank syariah sebesar 5 dirham, jika tidak mempunyai uang tersebut maka ia hanya lewat saja
8. kartu belajar : jika pemain berhenti pada petak ini maka ia wajib menjawab pertanyaan pada kartu belajar dengan dibacakan oleh pemain lain. jika benar ia aman, jika salah ia wajib membayar infaq di bank syariah sebesar 3 dinar
9. Kartu beramal : jika pemain berhenti pada petak ini maka ia wajib melakukan instruksi pada kartu beramal

## 5. Papan Bermain Monopolis



## 6. Logo MONOPOLIS



## CV PENULIS

### Biodata Ketua Tim

#### a. Identitas Diri

Nama Lengkap : Vira Oktaviani Rezqy  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Studi : S1 Ekonomi Islam  
NIM : 17081194042  
Tempat dan Tanggal Lahir : Bandung, 12 Oktober 1998  
*E-mail* : [Viraoktaviani41@gmail.com](mailto:Viraoktaviani41@gmail.com)  
Nomor Telepon/HP : 088224342378



#### b. Pemakalah Seminal Nasional (Oral Presentation)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

#### c. Penghargaan dalam 10 Tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institute lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara III Pekan Olahraga Pelajar Daerah Cabang Olahraga Judo	KONI Jawa Barat	2012
2.	Juara III Pekan Olahraga Pelajar Daerah Cabang Olahraga Judo	KONI Jawa Barat	2014
3.	Juara III Gubernur cup Cabang Olahraga Judo	Provinsi Jawa Barat	2015
4.	Lulusan terbaik Jurusan IPS	SMAN 1 Batujajar	2016

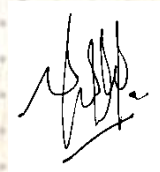


Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti lomba Islamic Economic Fair 2020.

Surabaya, 12 Juli 2020

Pengusul,



(Vira Oktaviani Rezqy)

## Biodata Anggota I

### d. Identitas Diri

Nama Lengkap : Rizkiyah Rokhmatul Laili  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Studi : S1 Ekonomi Islam  
NIM : 17081194022  
Tempat dan Tanggal Lahir : Sidoarjo, 23 April 1999  
E-mail : [grizkiyah@gmail.com](mailto:grizkiyah@gmail.com)  
Nomor Telepon/HP : 087758472253



### e. Pemakalah Seminal Nasional (Oral Presentation)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

### f. Penghargaan dalam 10 Tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institute lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara I Pekan Ilmiah Mahasiswa Baru Fakultas Ekonomi	Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya	2017
2.	Juara 2 Poster Terbaik Pekan Ilmiah Mahasiswa Baru Fakultas Ekonomi	Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya	2017
3.	Juara 1 Musabaqah Debat Ilmiah kandungan Al-Qur'an Fakultas Ekonomi	Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya	2017
4.	Juara 3 Musabaqah Fahmil Qur'an	Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya	2018

	Fakultas Ekonomi		
--	------------------	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti lomba Islamic Economic Fair 2020.

Surabaya, 12 Juli 2020

Pengusul,



(Rizkiyah Rokhmatul Laili)

## Biodata Anggota II

### a. Identitas Diri

Nama Lengkap : Aqidatul Izzah Machmud  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Studi : S1 Ekonomi Islam  
NIM : 16081194026  
Tempat dan Tanggal Lahir : Lumajang, 07 November 1998  
*E-mail* : [aqidatulmachmud16081194026@mhs.unesa.ac.id](mailto:aqidatulmachmud16081194026@mhs.unesa.ac.id)  
Nomor Telepon/HP : 082234037254



### b. Pemakalah Seminal Nasional (Oral Presentation)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

### c. Penghargaan dalam 10 Tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institute lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara 1 Kelas X IPS	SMA Muhammadiyah 1 Pasuruan	2014
2.	Juara 1 Kelas XI IPS	SMA Muhammadiyah 1 Pasuruan	2015
3.	Juara 1 Kelas XII IPS	SMA Muhammadiyah 1 Pasuruan	2016
4.	Juara 2 Tartil SMA	Muhammadiyah 1 Pasuruan	2016
5.	Juara 1 Qiro'at Haflah Akhirus Sanah Ponpes Putri	PP Al-Fathimiyah Kota Pasuruan	2016

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti lomba Islamic Economic Fair 2020.

Surabaya, 12 Juli 2020

Pengusul,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aqidatul Izzah Machmud', written on a white rectangular background.

(Aqidatul Izzah Machmud)