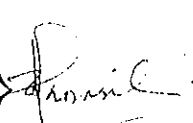




PETUNJUK PELATIHAN

“Capitalism Plus”

Penyusun :
Asdi Aulia
21868

Menzetabahi,

Elsje Kosasih, Dra, Ak.
Dekan FE Unpar

Telah dipresentasikan pada Pelatihan Intern
Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi UNPAR
1999

330.028 SS3
AUL
P



UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS EKONOMI
Program Studi Akuntansi
(Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Mendikbud No. 78/D/0/1997)
BANDUNG
1999

BS234 R/PE
8.10.02.

Pendahuluan

Petunjuk pelatihan ini dibuat sebagai pelengkap pengenalan software Capitalism Plus. Pelatihan ini diselenggarakan oleh Jurusan Akutansi Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan. Petunjuk pelatihan ini juga telah dipresentasikan dalam seminar intern dosen Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan Bandung.

Latar belakang dari pelatihan ini adalah pengenalan cara penggunaan program aplikasi Capitalism Plus. Capitalism Plus adalah software simulasi bisnis, dimana pengguna berperan sebagai presiden direktur suatu perusahaan. Di sini pengguna dapat mengambil keputusan-keputusan yang sangat penting dan berisiko, tanpa perlu menanggung risiko tersebut dalam dunia nyata.

Dalam software ini pengguna dapat membuat berbagai macam perusahaan: perusahaan dagang, perusahaan manufaktur, pertanian, pertambangan maupun riset. Ada berbagai macam produk yang dapat dibuat dan dijual, mulai dari sabun sampai mobil dan komputer.

Setiap produk yang dibuat memiliki beberapa dimensi: merek, kualitas dan harga. Ketiga faktor tersebut akan menentukan keberhasilan produk tersebut di pasar. Hal ini menyebabkan banyak sekali variasi maupun teknik yang dapat diambil supaya memiliki keunggulan terhadap pesaing.

Demikianlah pendahuluan ini dibuat agar para pembacanya dapat lebih dahulu mengetahui secara garis besar mengenai isi dari petunjuk pelatihan ini.

Petunjuk Ringkas Capitalism Plus

1. Pendahuluan

Perangkat lunak "Capitalism Plus" adalah sebuah program yang mensimulasikan dunia bisnis pada skala konglomerat dengan berbagai *opportunities* dan *threats* yang terkandung di dalamnya.

2. Tujuan Simulasi

Kita dapat memainkan "Capitalism Plus" dalam modus *Normal Game* atau *Scenario Game*. Pada *Normal Game*, tujuan simulasi adalah opsional (dapat ditentukan ataupun tidak); sedangkan pada *Scenario Game* pencapaian tujuan tertentu adalah keharusan untuk memenangkan *game* tersebut.

Contoh-contoh tujuan (*goals*) yang dapat ditentukan dalam "Capitalism Plus":

- mencapai *annual operating profit* \$ 100,000,000 dalam waktu 10 tahun
- menjadi corporation dengan *net worth* yang terbesar di antara semua pesaing dalam waktu 25 tahun
- menjadi CEO/president dengan *game score*¹ tertentu.

3. Keterbatasan Simulasi

Simulasi ini memiliki beberapa keterbatasan, misalnya:

- tidak adanya rentang waktu yang dibutuhkan untuk membangun sebuah gedung / pabrik, untuk melakukan recruitment, untuk mempersiapkan mesin, dll.
- tidak menunjukkan kemungkinan konflik jika perusahaan melanggar etika bisnis, misalnya: perusakan lingkungan, pembangunan pabrik di tengah pemukiman, dll.
- tidak adanya perbedaan tingkat upah/gaji antara berbagai jenis pekerjaan: setiap pekerja di segala bidang, tidak peduli ketrampilan, tingkat pendidikan maupun pengalamannya akan dibayar \$2,000 per bulan.
- pinjaman tidak pernah jatuh tempo.
- tidak mengenal batas-batas negara, perbedaan mata uang, peraturan ekspor/impor, dll.
- tidak mengenal pajak

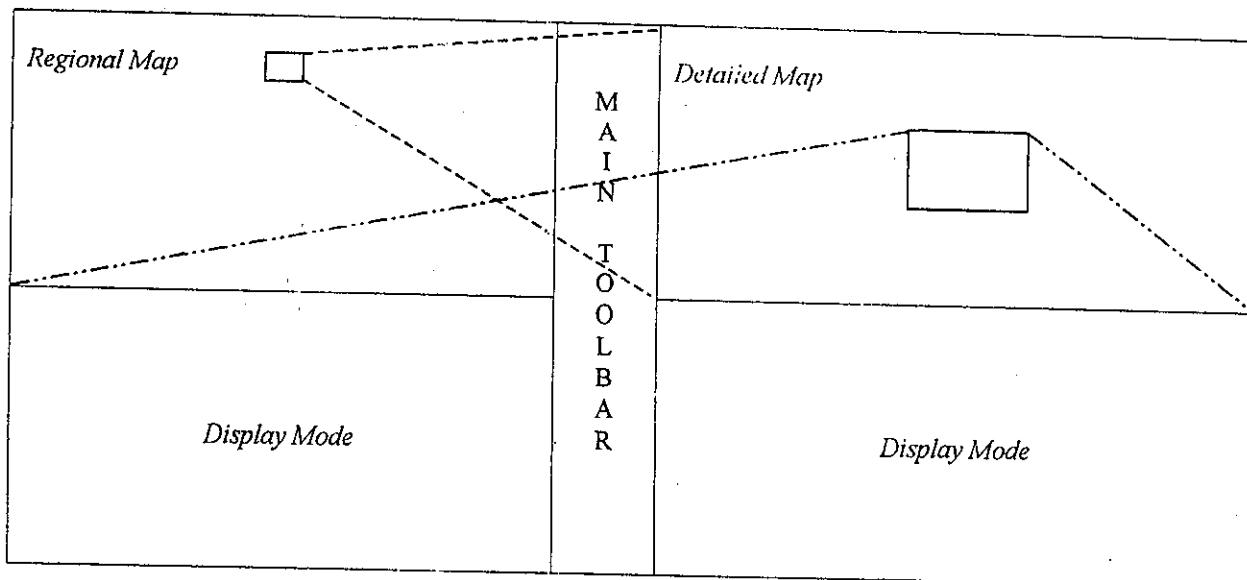
4. Memulai Program Capitalism Plus

- Dari layar utama Windows 95, click tombol START – PROGRAMS – MSDOS PROMPT
- Ketik `CD\CAPPLUS` kemudian tekan tombol ENTER.
- Ketik `CAPPLUS` kemudian tekan tombol ENTER.
- Program Capplus akan mulai.

Khusus untuk di R 1207 dan R 1208:
START—SHUTDOWN—RESTART IN MSDOS MODE.
CD \CAPPLUS
CAPS

5. User Interface

Tampilan Utama:

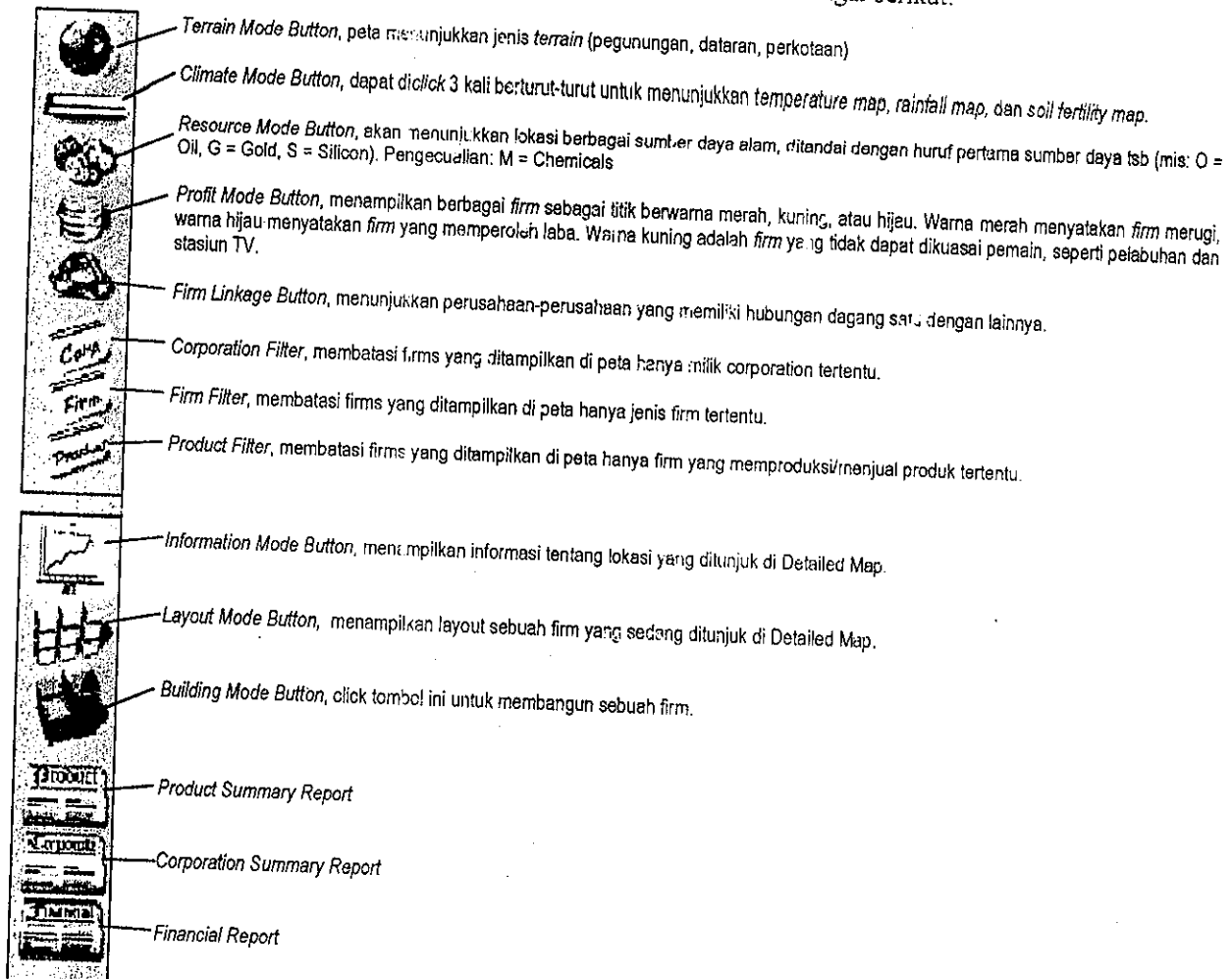


Di dalam *Regional Map* terdapat sebuah kotak kecil yang dapat dipergunakan untuk menunjuk sebuah daerah tertentu di dalam *regional map* tersebut. Daerah yang disorot oleh kotak itu akan diperbesar dalam *Detailed Map*. Di dalam *Detailed Map* juga terdapat sebuah kotak yang dapat dipergunakan untuk menunjuk sebuah daerah tertentu. *Display Mode* akan menampilkan berbagai informasi tentang daerah yang ditunjuk dalam *Detailed Map*.

¹ *Game Score* ditentukan oleh program ini berdasarkan:

- kekayaan pribadi seorang CEO / president
- *market value* dari semua corporation yang dikendalikan
- jumlah industri yang dikuasai oleh corporations yang dikendalikan
- jumlah produk yang dikuasai oleh corporations yang dikendalikan
- tingkat kesulitan dari *game session* ini.

Bagian yang disebut "Main Toolbar" di atas terdiri dari beberapa tombol sebagai berikut:




Menu:

FILE	OPTIONS	REPORTS	ACTION	SPEED	HELP
Load [L] Save [S] Abort [Esc] Quit [Alt-Q]	Newspaper [N] AutoHelp	Product Summary [1] Product Detail [2] Firms [3] Corp. Summary [4] Corp. Detail [5] Person [6] Billionaires 100 [7] Financial [8] Goal [9] News Log [0]	Stock Market [F7] Financial [F8] Prev Firm [F5] Next Firm [F6] Retire	Frozen [Q] Slowest [W] Slow [E] Normal [R] Fast [T] Fastest [Y]	Manufacturer's Guide Farmer's Guide


Catatan: beberapa menu Options dan menu Help tidak ditampilkan pada gambar di atas, karena pilihan-pilihan tersebut tidak terlalu diperlukan pada pengenalan "Capitalism Plus".

6. Prosedur Berbagai Kegiatan


8 Membangun sebuah Firm

- Click tombol 
- Pilih jenis *firm* yang hendak dibangun dari daftar yang muncul di sebelah kiri layar.
- Pergunakan *Regional Map* dan *Detailed Map* untuk mencari lokasi yang cocok untuk *firm* tersebut.
- Click lokasi pada *Detailed Map* di mana *firm* hendak dibangun.
- Click tombol BUILD di kanan bawah layar.


8 Menutup sebuah Firm

- Click lokasi pada *Detailed Map* tempat *firm* yang hendak ditutup.
- Click tombol 
- Click tombol CLOSE DOWN, kemudian OK.

8 Membangun sebuah Business Functional Unit

- Click firm yang dimaksud pada *Detailed Map*.
- Click tombol  maka akan muncul 9 buah kotak tempat Business Functional Units.
- Double click salah satu dari 9 kotak tersebut tempat Business Functional Unit hendak dibangun.
- Pilih jenis Business Functional Unit yang hendak dibangun.
- Bila perlu, buat kaitan antara Unit ini dengan Unit yang lain dengan cara mengclick garis yang menghubungkan kedua unit tersebut (mis: menghubungkan Purchasing Unit dengan Sales Unit).


8 Mengubah atau Menghapus Business Functional Unit

- Click firm yang dimaksud pada *Detailed Map*.
- Click tombol  maka akan muncul 9 buah kotak tempat Business Functional Units.
- Double click tempat Business Functional Unit yang hendak diubah/dihapus.
- Pilih jenis Business Functional Unit yang baru (untuk mengubah) atau pilih NONE untuk menghapus.


8 Menghapus Kaitan Antar Business Functional Unit

- Click sekali pada suatu kaitan yang sudah ada, maka kaitan tersebut akan hilang lagi.

8 Menghubungkan Purchasing Unit dengan Supplier

- Click firm yang dimaksud pada *Detailed Map*.
- Click tombol  maka akan muncul 9 buah kotak tempat Business Functional Units.
- Click Purchasing Unit yang dimaksud, kemudian click tombol LINK SUPPLIER.
- Click Supplier yang dituju pada *Detailed Map*.
- Click gambar produk yang harus dibeli oleh Purchasing Unit dari Supplier ini.
- Click tombol LINK.
- CATATAN: Tombol AUTOLINK berfungsi supaya Purchasing Unit ini dapat mencari supplier lain dari barang yang sama, seandainya supplier yang telah ditunjuk tiba-tiba tidak dapat memasok barang itu lagi. Tombol STOP PURCHASE digunakan jika kita ingin Purchasing Unit itu berhenti membeli barang.


8 Menghubungkan Advertising Unit dengan Media Iklan

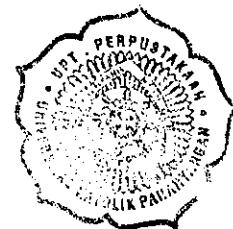
- Click firm yang dimaksud pada *Detailed Map*.
- Click tombol  maka akan muncul 9 buah kotak tempat Business Functional Units.
- Click Advertising Unit yang dimaksud, kemudian click tombol LINK MEDIA FIRM.
- Click perusahaan TV/Koran yang dituju pada *Detailed Map* kemudian click tombol LINK.

8 Menentukan Brand Strategy

- Pilih menu REPORTS — CORP. DETAIL — BRAND.
- Pilih satu dari tiga pilihan Brand Strategy, kemudian click OK.
- CATATAN: Setiap kali *brand strategy* diubah, maka seluruh *brand rating* (yaitu *brand awareness* dan *brand loyalty*) akan menjadi nol kembali.

8 Mengubah Harga Jual

- Click firm yang dimaksud pada *Detailed Map*.
- Click tombol .
- Click pada gambar produk yang hendak ditentukan harga jualnya.
- Click tombol-tombol [+] dan [-] yang terdapat di sebelah kanan NEW PRICE.
- Click tombol CONFIRM.



8 Mengeluarkan Saham Baru

- Pilih menu ACTION — FINANCIAL, kemudian click tombol ISSUE NEW SHARES.
- Pergunakan tombol-tombol [+] dan [-] untuk menentukan NO. OF NEW SHARES dan ISSUING PRICE.
- Click tombol ISSUE NOW lalu OK.

8 Membeli Saham dari Publik

- Pilih menu ACTION — STOCK MARKET.
- Di kiri bawah layar terdapat sebuah tabel dengan kolom WHO dan CASH. Pilihlah siapa yang akan membeli saham, Anda atau perusahaan yang Anda kendalikan.
- Di kiri atas layar terdapat tabel yang menunjukkan saham-saham yang dapat diperjualbelikan dalam dunia simulasi ini. Pilihlah saham yang hendak dibeli.

- d. Pergi ke tombol-tombol [+] dan [-] di sebelah kanan BUY STOCKS untuk menentukan jumlah saham yang hendak dibeli, kemudian klik tombol BUY.

8 Membeli Saham dari Investor (apabila sudah tidak ada saham yang dipegang publik)

- Pilih menu ACTION — STOCK MARKET.
- Di kiri bawah layar terdapat sebuah tabel dengan kolom WHO dan CASH. Pilihlah siapa yang akan membeli saham, Anda atau perusahaan yang Anda kendalikan.
- Di kiri atas layar terdapat tabel yang menunjukkan saham-saham yang dapat diperjualbelikan dalam dunia simulasi ini. Pilihlah saham yang hendak dibeli.
- Di kiri tengah layar terdapat tabel yang menunjukkan nama para investor. Pilih nama investor yang hendak ditawarkan *tender offer*.
- Pergi ke tombol-tombol [+] dan [-] di sebelah kanan BUY STOCKS dan OFFER PRICE untuk menentukan jumlah saham yang hendak dibeli serta harga yang ditawarkan, kemudian klik tombol OFFER.

8 Menjual Saham

- Pilih menu ACTION — STOCK MARKET.
- Di kiri bawah layar terdapat sebuah tabel dengan kolom WHO dan CASH. Pilihlah siapa yang akan menjual saham, Anda atau perusahaan yang Anda kendalikan.
- Di kiri atas layar terdapat tabel yang menunjukkan saham-saham yang dapat diperjualbelikan dalam dunia simulasi ini. Pilihlah saham yang hendak dijual.
- Pergi ke tombol-tombol [+] dan [-] di sebelah kanan SELL STOCKS untuk menentukan jumlah saham yang hendak dijual, kemudian klik tombol SELL.
- CATATAN: $5.00\% \times 1,000,000 \times \$10.05 = \$502,425$ artinya ada satu juta lembar *outstanding stock* dengan harga pasar \$ 10.05 per lembar; jika kita menjual 5.00% maka kita memperoleh \$ 502,425 (pada prakteknya, karena penjualan saham dalam kuantitas besar, maka harga akan turun → yang diterima kurang dari \$ 502,425).


8 Menentukan Pembayaran Dividend

- Pilih menu ACTION — FINANCIAL
- Klik tombol SET DIVIDEND.
- Pergi ke tombol-tombol [+] dan [-] untuk menentukan *dividend payout ratio* yang baru lalu klik tombol SET NEW RATIO
- CATATAN: jika dipilih AUTO DIVIDEND PAYOUT maka pembayaran dividend akan dilakukan otomatis; jika dipilih ASK DIVIDEND PAYOUT maka program akan minta konfirmasi dulu.

8 Membuat / Membayar Pinjaman

- Pilih menu ACTION — FINANCIAL
- Klik tombol BORROW/REPAY BANK LOAN
- Pergi ke tombol-tombol [+] dan [-] untuk menentukan jumlah yang akan diBORROW atau diREPAY, kemudian klik tombol BORROW atau REPAY.
- CATATAN: tingkat bunga pinjaman bersifat *floating*.


8 Menentukan Anggaran Pengeluaran untuk Training / New Equipment

- Pilih firm tertentu di *Detailed Map*.
- Klik tombol 
- Di sebelah kanan terdapat sebuah kotak dengan nama TRAINING AND NEW EQUIPMENT. Kliklah di dalam kotak tersebut untuk “mengisi”nya. Makin “terisi” makin besar anggaran untuk Training/New Equipment. Jika kotak tersebut “terisi” penuh maka anggaran pengeluaran adalah \$4,000 per pekerja.
- CATATAN: (1) anggaran ini selalu habis dipakai, (2) *untrained workers* berbaju biru, *trained workers* merah.

8 Merekrut Seorang President

- Pilih menu REPORTS — PERSON.
- Klik tombol CAREER
- Klik nama orang yang dipilih (orang yang belum mengelola perusahaan lain), lalu klik tombol HIRE.
- Jika orang itu jadi diterima sebagai President, tentukan pula berbagai PRESIDENT POLICIES agar President itu memiliki *guidelines* dalam pelaksanaan tugasnya.

8 Mendelegasikan tugas kepada president

- Pilih firm tertentu di *Detailed Map*.
- Klik tombol 
- Pada pertanyaan *Who manages the firm?* pilih antar C.E.O. (diri Anda sendiri) atau President.

8 Memecat Seorang President

- Pilih menu REPORTS — PERSON.
- Klik tombol CAREER
- Klik nama president itu, lalu klik tombol TERMINATE EMPLOYMENT



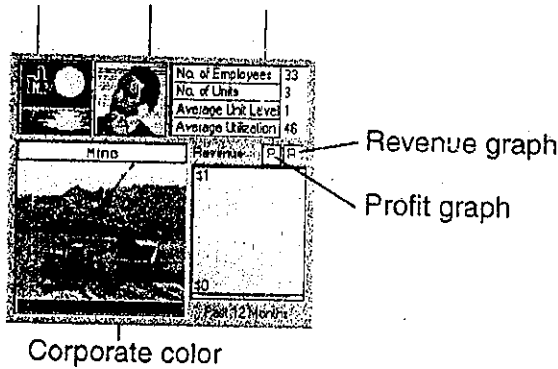
d. CATATAN: uang pesangon yang harus dibayarkan adalah satu bulan gaji ditambah gaji seminggu dikalikan berapa tahun president itu telah bekerja untuk Anda.

7. Sistem Pelaporan

A. Informasi Pada Display Mode

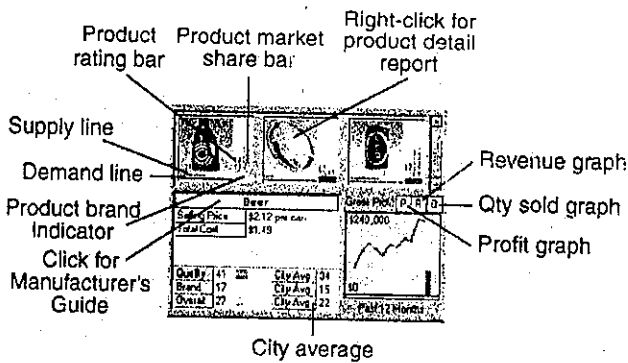
8 Firm Summary

Corporate CEO Firm
logo portrait statistics



- Berbagai catatan tambahan:
1. Makin tinggi level dari sebuah Business Functional Unit, makin efisien kerjanya → dengan perkataan lain makin besar kapasitasnya.
 2. "Internal Sale" dapat terjadi di mana producer hanya mau menjual produknya kepada retailer dari corporation yang sama.
 3. Pada "Price Agreement" maka harga jual ditentukan oleh producer, dan retailer harus menjual pada harga yang telah disepakati dengan producer.
 4. Takeover terjadi jika seseorang atau sebuah corporation menguasai lebih dari 50% saham corporation lain.
 5. Merger dapat dilakukan jika sebuah corporation menguasai sedikitnya 75% saham corporation lain.
 6. Pada pie chart yang menunjukkan market share, warna putih menunjukkan local competitors, dan warna merah muda menunjukkan importers.

8 Firm Product Summary



Keterangan untuk Product Rating Bar:
Kuning → product's price attractiveness
Hijau → product's quality
Jingga → product's brand

B. Informasi Pada Menu Reports

8 Product Summary

Pie chart ini menunjukkan retailer's market share

Pie chart ini menunjukkan producer's market share

Menunjukkan Price, Quality, Brand, dan Overall rating dari produk ini yang dijual oleh local competitors.

Menunjukkan rata-rata Price, Quality, Brand, dan Overall rating dari barang tersebut di kota ini (baik dari corporations maupun local competitors.)

Pilih jenis line graph yang hendak ditampilkan.

price concern, quality concern, dan brand concern dari produk yang bersangkutan.

Product	Price	Local	Avg	Concern
Camera	\$370,800	\$138.00	\$32.87	30%
Car	\$4 million	\$18,433	\$21,377	30%
Chocolate Bar	\$2 million	\$10	\$25	27%

Revenue Graph Qty Sold Graph

Catatan:

Price Concern menunjukkan berapa besarnya pengaruh faktor harga atas keputusan customer untuk membeli.
 Quality Concern menunjukkan berapa besar pengaruh faktor kualitas atas keputusan customer untuk membeli.
 Brand Concern menunjukkan berapa besar pengaruh faktor brand (merk) atas keputusan customer utk membeli.
 Price Concern + Quality Concern + Brand Concern = 100 %
 Necessity Index → makin tinggi angka ini, makin dibutuhkan oleh customer dalam kehidupan sehari-hari.

8 Product Detail

8 Firm Summary

→ grafik yang kiri menunjukkan Revenue 12 bulan terakhir, yang kanan Profit 12 bln terakhir

8 Corporate Summary:- financial overview (grafik menunjukkan Profit 12 bulan terakhir)

- stock overview (grafik menunjukkan Stock Price 30 bulan terakhir)

- firms overview

- business relations (hubungan dagang antara perusahaan Anda dengan Corporation lain.)

8 Corporate Detail:

- overview (grafik menunjukkan Profit dan Stock Price)

- firms

- products

- graphs 1: - operating profit

- net profit

- revenue

- expenses

- net worth

- stock price

- graphs 2:

- cash

- inventory

- business assets

- land and resources

- stock assets

- total loans

- dividend paid

- stock return

- salaries expense

- advertising (expense)

- training

- write offs

- stock

- balance sheet

- income statement

- technology

- advertising

- brand

- dominance (di bidang dan kategori produk mana perusahaan mendominasi pasar)

- statements:

- net worth

- market value

- cash

- annual revenue

- annual operating profit

- annual net profit

- total assets

- total loans

- stock asset

- no. of years of operating

- total no. of employees

- no. of product classes

- no. of product types

- return on equity

- return on total assets

- dividend yield

- total return to investors

- operating profit margin

- net profit margin

- inventory turnover

- assets turnover

- equity to assets ratio

8 Person Report:

- summary

- career & wealth

- personality

- expertise

- game score

8 Financial Report

- corporate balance sheet

- corporate income statement

- firm income statement

catatan:

$dividend\ yield = dividend / stock\ price$



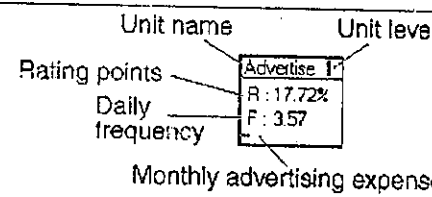
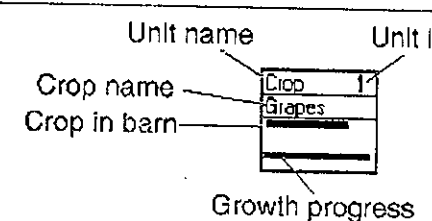
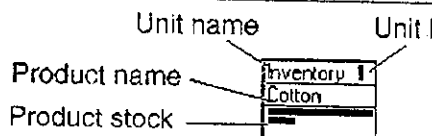
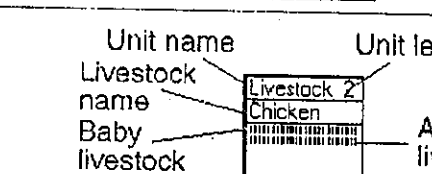
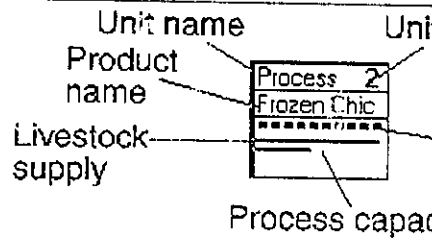
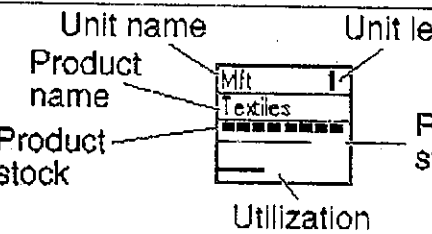
7. Referensi

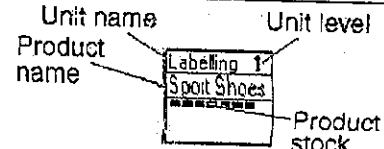
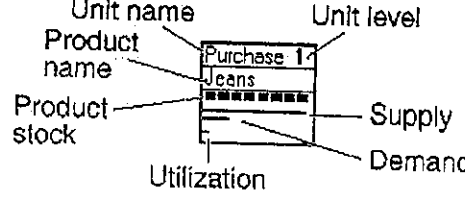
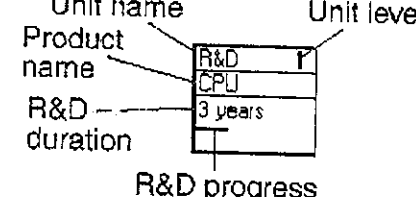
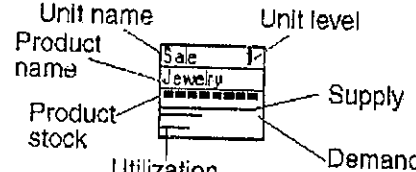
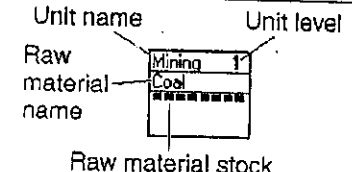
8 Firms:

Name	Setup Cost (\$)	Monthly Expense (\$)
Department Store	1,000,000	100,000
Factory	1,500,000	100,000
R & D Center	1,500,000	100,000
Farm	1,000,000	100,000
Mine	5,000,000	300,000
Oil Well	5,000,000	300,000
Logging Camp	1,500,000	100,000

Catatan:
 Pergunakan menu **HELP**—
LAYOUT PLAN LIBRARY
 untuk menyimpan layout
 sebuah perusahaan; jika
 kelak Anda membuat sebuah
 firm baru yang serupa, Anda
 tidak perlu membuat
 layoutnya satu-persatu,
 cukup dengan mengcopy.

8 Business Functional Units:

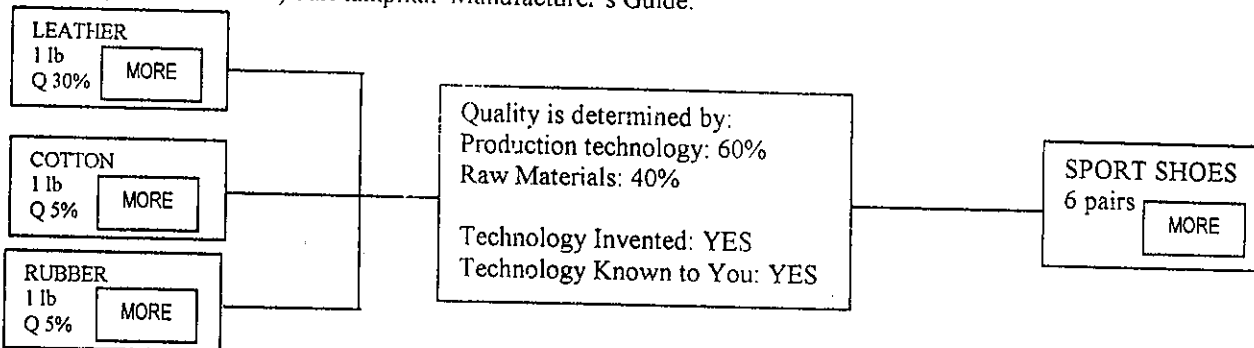
<p>Advertising Unit Setup Cost: \$ 5,000 Workers: 1 Cost per Ad = biaya penempatan iklan Cost per Thousand = biaya agar 1000 orang memperoleh iklan Coverage = berapa banyak pembaca/pemirsa yang mungkin membaca/melihat iklan tertentu. Reach = berapa banyak pembaca/pemirsa yang memang membaca/melihat iklan tertentu dalam 30 hari terakhir. Rating Points = Reach dibagi Coverage</p>	 <p>Unit name Unit level Rating points Advertise 1 Daily frequency R: 17.72% F: 3.57 Monthly advertising expense</p> <p>Daily/Monthly Frequency = berapa kali iklan ditayangkan dalam sehari / sebulan Frequency = seringnya iklan tertentu dipasang/ditayangkan Duration = berapa lama program iklan tertentu dilaksanakan Catatan: Unit level tidak bisa naik!</p>
<p>Crop Growing Unit Setup Cost: \$ 100,000 Workers: 16 Quality: ditentukan oleh climate, rainfall, soil fertility & unit level Growth Days: berapa hari sejak penanaman bibit Growth Progress: (lihat gambar sebelah kanan) jika garis ini sampai di tepi kanan kotak maka produk siap dipanen.</p>	 <p>Unit name Unit level Crop name Crop 1 Crop in barn Grapes Growth progress</p>
<p>Inventory Unit Setup Cost: \$ 50,000 Workers: 1 Catatan: Unit level tidak bisa naik!</p>	 <p>Unit name Unit level Product name Inventory 1 Product stock Cotton</p>
<p>Livestock Raising Unit Setup Cost: \$ 100,000 Workers: 16 Quality: ditentukan oleh unit level</p>	 <p>Unit name Unit level Livestock name Livestock 2 Baby livestock Chicken Adult livestock</p>
<p>Livestock Processing Unit Setup Cost: \$ 100,000 Workers: 16 Quality: ditentukan oleh livestock quality dan unit level. Catatan: unit ini tidak dapat memproses apa-apa selama livestock raising unit yang terasosiasi dengannya belum bekerja minimal 1 hari!</p>	 <p>Unit name Unit level Product name Process 2 Livestock supply Frozen Chic Product stock</p> <p>Process capacity</p>
<p>Manufacturing Unit Setup Cost: \$ 300,000 Workers: 24 Quality: ditentukan oleh raw material quality dan production technology Product Quality XY: kualitas produk ini adalah X, kualitas maksimum yang dapat dicapai adalah Y. Raw Material Quality P/Q: kualitas produk dipengaruhi Q% oleh kualitas raw material, dan raw material tsb memberikan P points terhadap quality finished goods Production Quality A/B: kualitas produk dipengaruhi B% oleh tingkat teknologi produksi dan teknologi tsb memberikan A points terhadap quality finished goods Production Technology: tingkat teknologi; angka ini makin dekat dengan top technology makin baik.</p>	 <p>Unit name Unit level Product name Mit 1 Product stock Textiles Raw material stock</p> <p>Utilization</p> <p>Utilization: makin tinggi tingkat utilization makin mendekati full capacity → makin cepat pekerja menjadi experienced. Catatan: unit ini akan otomatis memproduksi barang sesuai dengan jenis-jenis raw materials yang diterimanya. Jika terdapat beberapa jenis barang yang dapat dibuat menggunakan raw materials yang sama, maka kita baru dapat mengubah jenis barang yang diproduksi setelah unit ini bekerja minimal 1 hari.</p>

<p>Private Labelling Unit Setup Cost: \$ 100,000 Workers: 6</p> <p><i>Brand rating = Brand Awareness + Brand Loyalty</i></p>	
<p>Purchasing Unit Setup Cost: \$ 50,000 Workers: 4</p> <p>Catatan: jika kita mengubah supplier atau jenis barang yang harus dibeli oleh purchasing unit, maka semua stock barang lama yang masih ada di unit tersebut akan <u>dibuang</u> dan kerugiannya dimasukkan ke dalam pos <i>write-off</i>.</p>	
<p>R & D Unit Setup Cost: \$ 500,000 Workers: 12</p> <p>Technological Advancement dipengaruhi oleh:</p> <ul style="list-style-type: none"> - duration of R&D Plan - R&D team size - Unit levels of R&D teams - Top product technology level 	
<p>Sales Unit Setup Cost: \$ 100,000 Workers: 8</p>	
<p>Mining Unit / Oil-Extracting Unit / Logging Unit Setup Cost: \$ 1,000,000 / 1,000,000 / 100,000 Workers: 24</p>	

8 Manufacturer's Guide

Diakses lewat menu HELP — MANUFACTURER.

Contoh (disederhanakan) dari tampilan Manufacturer's Guide:



Informasi di atas menyatakan bahwa untuk menghasilkan 6 pasang sepatu olah raga dibutuhkan 1 pound kulit, 1 pound kapas, dan 1 pound karet. Kualitas sepatu itu ditentukan 60% oleh kualitas teknologi produksi dan 40% oleh kualitas bahan baku; di mana 30% adalah kualitas kulit, 5% kualitas kapas, 5% kualitas karet (30%+5%+5%= 40%). Jika Anda mengklik tombol MORE dari salah satu kotak bahan baku, maka Anda akan diberitahu produk apa lagi yang dapat dibuat dengan bahan baku tersebut. Misalnya, *click* pada tombol MORE dari LEATHER, maka Anda akan memperoleh informasi tentang produk lain yang dapat dibuat dengan *leather*. Jika Anda mengklik tombol MORE dari kotak barang jadi, maka Anda akan memperoleh *alternatif* pembuatan barang jadi tersebut (jika tombol MORE tidak dapat *diclick* maka berarti tidak ada cara alternatif).

Di bagian bawah layar Manufacturer's Guide terdapat tombol-tombol INPUT dan OUTPUT. Click tombol INPUT untuk memperoleh daftar semua bahan baku yang mungkin didapat dalam simulasi ini; click salah satu bahan baku tersebut untuk mengetahui barang apa saja yang dapat diproduksi dengan menggunakan bahan tersebut. Tombol OUTPUT berfungsi serupa, tapi untuk barang jadi.

8 Farmer's Guide

Diakses lewat menu HELP, — FARMER

Fasilitas ini memberikan dua jenis informasi: tentang pertanian (Crops) dan peternakan (Livestock).

Informasi tentang Crops adalah:

- suitable climate
- suitable rainfall
- sowing month (waktu menanam)
- harvest month (waktu panen)
- produk apa yang dapat dihasilkan

Informasi tentang Livestock adalah:

- produk apa yang dapat dihasilkan