

RENCANA BISNIS
SMASH & ART ROOM
PROYEK AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Dalam menempuh studi pada
Program Diploma IV



Disusun oleh :

Taqbir Krishna Hanif Dwiandy

201822593

PROGRAM STUDI MANAJEMEN BISNIS PARIWISATA
JURUSAN KEPARIWISATAAN
POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG

2022

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda-tangan di bawah ini saya :

Nama : Taqbir Krishna Hanif Dwiandy
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 12 April 2000
NIM : 201822593
Program Studi : Manajemen Bisnis Pariwisata
Jurusan : Kepariwisataaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Tugas Akhir/Proyek Akhir yang berjudul :

RENCANA BISNIS "SMASH & ART ROOM"

ini merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.

2. Dalam Tugas Akhir/Proyek Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang atau pihak lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber, nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya, apabila dalam naskah Tugas Akhir/Proyek Akhir ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas atau penggaran di atas etika keilmuan dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi lainnya yang sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Desember 2022

Penulis Pernyataan



Taqbir Krishna H.D

201822593

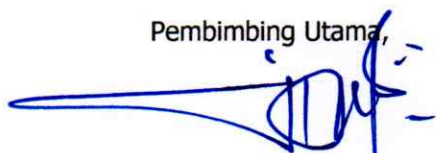
LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI/PROYEK AKHIR/TUGAS AKHIR

Rencana Bisnis "Smash & Art Room"

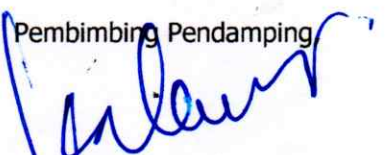
NAMA : Taqbir Krishna Hanif Dwiandy
NIM : 201822593
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,




Dr. Sumaryadi. A.Par., SE.,MM
NIP. 19670211 199303 1 001

Pembimbing Pendamping



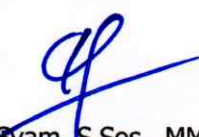
Valentino Sumardi. S.St.Par., MM.Par
NIP. 19720807 200312 1 001

Penguji I,



Hari Ristanto BBA., M.Sc
NIP. 19680915 199903 1 001

Penguji II,



Rachmat Syam. S.Sos., MM.Par
NIP. 19600505 198303 1 002

Bandung, Februari 2023

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja Sama

Dr. ER. Ummi Kalsum, MM. Par., CHRMP.
NIP. 19730723 199503 2 001

Menyetujui,

Direktur Politeknik NHI Bandung

Andar Danova L. Goeltom, S.Sos.,M.Sc
NIP. 19710506 199803 1 001



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya serta kesehatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir dengan judul *“Smash & Art Room”*. Tujuan dari pembuatan proyek akhir adalah salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Diploma IV, Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata di Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

Dalam proses penyusunan proyek akhir ini penulis tentunya mendapatkan berbagai macam hambatan yang dihadapi, akan tetapi berkat dukungan yang diberikan berbagai macam pihak penulis dapat menyelesaikan Rancangan Bisnis ini. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Andar Danova L. Goeltom.S.sos,M.Sc, selaku Ketua Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
2. Bapak Hari Ristanto, MSc, selaku ketua Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata.
3. Bapak Dr. Sumaryadi, SE., MM selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Valentino Sumardi, MM.Par selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Sunowo Hardi dan Ibu Hartini selaku orang tua penulis yang senantiasa selalu mendoakan penulis dan memberikan dukungan.
6. Luthfan Hanif Palevi selaku kakak kandung saya yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan Proyek Akhir.
7. Teman-teman Manajemen Bisnis Pariwisata 2018 yang telah memberikan dukungan motivasi dalam selama pengerjaan.
8. Pascal Giswatama, Raju Ferdiansyah, Adzra, Syahbilal, Ganendra Boma serta seluruh teman-teman dekat saya yang tidak saya cantumkan yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.

Bandung, Desember 2022

Taqbir Krishna Hani Dwiandy

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MAHASISWA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN	viii
EXECUTIVE SUMMARY	ix
BAB I.....	1
IDE RENCANA BISNIS.....	1
A. Latar Belakang Ide Bisnis.....	1
B. Gambaran Umum Bisnis.....	2
a) Deskripsi Bisnis.....	2
b) Deskripsi Logo dan Nama.....	3
c) Identitas Bisnis.....	4
C. Visi dan Misi.....	4
D. Analisis Industri.....	4
E. Gambaran Umum Produk dan Jasa.....	6
F. Jenis/Badan Usaha.....	7
G. Aspek Legalitas Usaha.....	7
BAB II.....	8
RENCANA PRODUK DAN JASA.....	8
A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa.....	8

B.	Alasan dan Keunggulan	10
C.	Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa	11
D.	Analisis Sumber Daya	12
E.	Analisis Kapasitas Produksi	13
F.	Analisa Proses Produk/Jasa.....	14
G.	<i>Inventory System</i>	16
H.	<i>Supply Chain</i>	17
BAB III		19
ASPEK PASAR DAN PEMASARAN.....		19
A.	Riset Pasar	19
1.	Survei Pasar	19
2.	Market Tren	23
3.	Segmen, Targeting, Positioning	24
4.	Market Size	29
B.	Analisa Produk – Market Fit	30
C.	Analisa Kompetitor	34
D.	Program Pemasaran.....	36
1.	Product.....	36
2.	Price.....	37
3.	Place.....	37
4.	Promotion	38
E.	Proyeksi Penjualan	39
BAB IV		41
ASPEK SDM DAN OPERASIONAL.....		41
A.	Identitas <i>Owner/Founder</i>	41

B.	Struktur Organisasi.....	42
C.	<i>Job Analysis dan Job Description</i>	43
D.	Anggaran Tenaga Kerja	44
E.	<i>Recruitment & Hiring Procedure</i>	45
F.	Strategi Efisiensi dan Pengembangan Sumber Daya Manusia	45
G.	Service Escape.....	47
H.	<i>Action Plan & Report</i>	50
BAB V		55
ASPEK KEUANGAN.....		55
A.	Metode Pencatatan Akuntansi.....	55
B.	<i>Capital Expenditure</i>	55
C.	Depresiasi.....	57
D.	<i>Time Value of Money</i>	58
E.	Laporan Laba Rugi.....	58
F.	Laporan Arus Kas.....	60
G.	<i>Net Present Value</i>	61
H.	<i>Payback Period</i>	61
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kapasitas Produksi Smash & Art Room	14
Tabel 2.2. <i>Service Blue Print</i>	15
Tabel 2.3. <i>Inventory System Smash & Art Room</i>	16
Tabel 3.1. <i>Segmenting, Targeting, Positioning Smash & Art Room</i>	24
Tabel 3.2. <i>Positioning Market</i>	28
Tabel 3.3. Analisis Kompetitor Smash & Art Room	34
Tabel 3.4. <i>Product Smash & Art Room</i>	36
Tabel 3.5. <i>Price Smash & Art Room</i>	37
Tabel 3.6. <i>Promotion Plan “Smash & Art Room”</i>	39
Tabel 3.7. Proyeksi Penjualan Smash & Art Room.....	39
Tabel 4.1. <i>Karyawan “Smash & Art Room”</i>	42
Tabel 4.2. <i>Job Analysis & Job Description</i>	43
Tabel 4.3. Anggaran Tenaga Kerja Smash & Art Room.....	45
Tabel 4.4. Manajemen Risiko Smash & Art Room.....	49
Tabel 4.5. <i>Action Plan Smash & Art Room</i>	51
Tabel 2.2. <i>Service BluePrint</i>	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo <i>Smash & Art Room</i>	3
Gambar 2.1. Ruang Pelampiasan	9
Gambar 2.2. Kegiatan Vandalisme	9
Gambar 3.1. Tingkat Stress Masyarakat.....	20
Gambar 3.2. Faktor Penimbul Stress.....	20
Gambar 3.3. Pegaaruh Bekerja/Belajar Terhadap Tingkat Stress	21
Gambar 3.4. Kegiatan Menanggulangi Stress.....	21
Gambar 3.5. Ketertarikan Terhadap Produk.....	22
Gambar 3.6. Ketertarikan Terhadap Aktivitas Produk	22
Gambar 3.7. 10 Kota dengan Tingkat Stress Tertinggi di Dunia.....	23
Gambar 3.8. Umur Responden.....	25
Gambar 3.9. Domisili Responden	26
Gambar 3.10. Pekerjaan Responden.....	26
Gambar 3.11. Pendapatan Perbulan Responden.....	27
Gambar 3.12. TAM SAM SOM.....	29
Gambar 3.13. <i>Value Proposition Canvas</i>	31

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1. Struktur Organisasi Smash & Art Room	43
Bagan 4.2. Proses Rektutmen	45



EXECUTIVE SUMMARY

Kota Jakarta merupakan ibu kota dengan penduduk paling padat di Indonesia. Jakarta merupakan pusat dari segala aktivitas yang dilakukan oleh masyarakatnya. Selain itu Kota Jakarta juga merupakan salah satu kota dengan tingkat stress yang sangat tinggi di dunia. Berdasarkan laporan *The Least and Most Stressfull Cities Index 2021*, Kota Jakarta berada pada posisi ke Sembilan terbawah, dengan skor akhir 41,8 dari skala 0-100 poin. Skor tersebut dihitung dari beberapa kriteria diantaranya ialah dari angka keselamatan dan keamanan, kestabilan sosial dan politik, dan juga kepadatan penduduk. Selain itu dalam website koran.jakarta.com memberikan data melalui survei UNICEF yang berjudul *The State Of The World's Children 2021* kepada mereka yang berusia 15-27 tahun menyebutkan, terhadap 1 dari 5 anak muda menyatakan sering merasa depresi dan berdampak pada rendahnya minat untuk berkegiatan.

Oleh karena itu “*Smash & Art Room*” hadir untuk menjawab permasalahan diatas. “*Smash & Art Room*” menawarkan program aktivitas dalam ruangan dengan cara memecahkan barang-barang tidak terpakai atau bisa melakukan apa saja untuk melepaskan hasrat stress dan juga emosi. Selain itu kami juga menyediakan ruang untuk beberapa kalangan pecinta seni yang biasanya melampiaskan kekesalan dan stressnya melalui karya seni, sekaligus menanggulangi masalah di Kota Jakarta yang sering terjadi aksi vandalisme yang membuat wajah Kota Jakarta terlihat kurang bagus. “*Smash & Art Room*” direncanakan akan berlokasi di area M Block Space, Jakarta Selatan.

Dalam menjalankan usaha ini “*Smash & Art Room*” bisa terlaksana dengan adanya modal yang akan dibutuhkan sebesar Rp. 1.367.200.000. Dana ini didapatkan melalui pencarian investor dan juga dana pribadi dari owner, dengan pembagian modal sebesar 60% Owner dan 40% dana investasi dari investor. Untuk dana investasi yang akan diberikan setelah dihitung keseluruhan “*Smash & Art Room*” membutuhkan waktu 2 tahun untuk bisa mengembalikan dana dari investor.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku dan Jurnal

Adi, Mardianto. (2014). Management Recruitment. Jakarta. Pinasthika Publisher.

Hairul, S.E, M.M. (2020). Manajemen Risiko. Yogyakarta. Deepublish .

Osterwalder, Pigneur, Bernada,& Smith (2014). Value Proposition Design. Canada. Simultaneously.

Osterwalder & Pigneur (2010). Business Model Generation. Canada. Simultaneously.

2. Sumber Lain-lain

Accurate.id (2020, Maret 18), Mengetahui Secara Lengkap 2 Metode Akuntansi : Kas dan Aktual. Diakses pada 15 Desember 2022 dari : <https://accurate.id/akuntansi/2-metode-akuntansi-kas-dan-akrual/>

Bbs.binus.ac.id (2019, November 27), Desain Tata Letak (Layout Design). Diakses pada 03 Desember 2022 dari : <https://bbs.binus.ac.id/management/2019/11/desain-tata-letak-layout-design/>

Bbs.binus.ac.id (2020, Juli 27), SERVICESCAPE. Diakses pada 03 Desember 2022 dari : <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2020/07/27/servicescape/>

Beritasatu.com (2021, November 25), Survei : 2 dari 5 Karyawan alami Stres Akibat Pekerjaan. Diakses pada 05 Desember 2022 dari : <https://www.beritasatu.com/news/858995/survei-2-dari-5-karyawan-alami-stres-akibat-pekerjaan>

Dailysocial.id (2013, Mei 21), BCG : Melihat Potensi Pasar Melalui Pertumbuhan Middle Class and Affluent Consumers. Diakses pada 14 Mei 2022 dari : <https://dailysocial.id/post/bcg-pertumbuhan-middle-class>

Databoks.katadata.co.id (2021, Januari 25), Mayoritas Penduduk Jakarta adalah Milenial. Diakses pada 14 Mei 2022 dari : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/25/mayoritas-penduduk-jakarta-adalah-milenial>

Databoks.katadata.co.id (2021, Juli 08), Jakarta Masuk Daftar 10 Kota Paling Stres di Dunia pada 2021. Diakses pada 20 Maret 2022 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/08/jakarta-masuk-daftar-10-kota-paling-stres-di-dunia-pada-2021>.

databoks.katadata.co.id (2021, November 22), Lebih dari 70% Penduduk Kota Jakarta Merupakan Usia Produktif. Diakses pada 14 Mei 2022 dari : [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/lebih-dari-70-penduduk-jakarta-merupakan-usia-produktif#:~:text=Jumlah%20Penduduk%20DKI%20Jakarta%20Menurut%20Kelompok%20Umur%20\(Jun%202021\)&text=Berdasarkan%20data%20Direktorat%20Jenderal%20Kependudukan,\(15%2D64%20tahun\).](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/lebih-dari-70-penduduk-jakarta-merupakan-usia-produktif#:~:text=Jumlah%20Penduduk%20DKI%20Jakarta%20Menurut%20Kelompok%20Umur%20(Jun%202021)&text=Berdasarkan%20data%20Direktorat%20Jenderal%20Kependudukan,(15%2D64%20tahun).)

Dictio.id (2017, Oktober 01), Apa yang dimaksud dengan Anggaran Tenaga Kerja (Direct Labor Cost Budget)? Diakses pada 22 Oktober 2022 dari : <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-anggaran-tenaga-kerja-direct-labor-cost-budget/13617>

Ekonomi,bunghatta.ac.id (2020, Oktober 14), Memahami Cash Basis vs Accrual Basis, Diakses pada 20 Desember 2022 dari : <https://ekonomi.bunghatta.ac.id/index.php/id/artikel/789-memahami-cash-basis-vs-accrual-basis>

Glints.com (2022, Juni 08), Time Value of Money: Arti, Manfaat, Konsep, dan Rumusnya. Diakses pada 20 Agustus 2022 dari : <https://glints.com/id/lowongan/time-value-of-money-adalah/#.Y6xYOnZBzIU>

Kitalulus.com (2022, September 20), Payback Period: Rumus, Cara Hitung, Kelebihan dan Kekurangan. Diakses pada 20 Desember 2022 dari : <https://www.kitalulus.com/bisnis/payback-period-adalah>

Kompas.id (2019, Oktober 10), Warga Ibu Kota Rentan Stress. Diakses pada 18 Desember 2022 dari : <https://www.kompas.id/baca/utama/2019/10/10/warga-ibu-kota-rentan-stres>

Koran-jakarta.com (2021, November 28), Generasi Milenial dan Z Alami Kecemasan. Diakses pada 14 Mei 2022 dari : <https://koran-jakarta.com/generasi-milenial-dan-z-alami-kecemasan?page=all>

Megapolitan.okezone.com (2018, Juni 05), Kenapa Vandalisme Marak Terjadi di Jakarta?. Diakses pada 04 November 2022 dari : <https://megapolitan.okezone.com/read/2018/06/05/338/1906822/kenapa-vandalisme-marak-terjadi-di-jakarta>

Money.kompas.com (2020, Juni 05), Survei PPM Manajemen: 80 Persen Pekerja Mengalami gejala Stres Karena Khawatir Kesehatan. Diakses pada 05 Desember 2022 dari : <https://money.kompas.com/read/2020/06/05/133207026/survei-ppm-manajemen-80-persen-pekerja-mengalami-gejala-stres-karena-khawatir>

Ocbniso.com (2021, September 16), Capex Adalah : Arti, Cara Hitung dan Bedanya dengan Opex. Diakses pada 16 Desember 2022 dari : <https://www.ocbnisp.com/id/article/2021/09/16/capex-adalah>

Pajakku.com (2022, Februari), Laporan Arus Kas: Pengertian, Penyusunan dan Contoh. Diakses pada 20 Desember 2022 dari : <https://www.pajakku.com/read/6206279b1c72eb1eee0cc14a/Laporan-Arus-Kas:-Pengertian-Penyusunan-dan-Contoh>

Pikiran-rakyat.com (2017, Juni 15), Bisnis “Rage Room” Mulai Menjadi Fenomena Global. Diakses pada 17 April 2022 dari : <https://www.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-01281642/bisnis-rage-room-mulai-menjadi-fenomena-global-403273>.

Poskota.co (2021, Januari 29), Aksi Vandalisme Bikin Resah Warga Ciracas. Diakses pada 04 November 2022 dari : <https://poskota.co/berita-utama/aksi-vandalisme-bikin-resah-warga-ciracas/>

Revolusimental.go.id (2021, Maret 2021), KAUM MUDA, MEDIA SOSIAL DAN NASIONALISME. Diakses pada 14 Mei 2022 dari : [https://revolusimental.go.id/kabar-revolusi-mental/detail-berita-dan-artikel?url=kaum-muda-media-sosial-dan-nasionalisme#:~:text=Berdasarkan%20survei%20Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa,\(88%2C5%20persen\)](https://revolusimental.go.id/kabar-revolusi-mental/detail-berita-dan-artikel?url=kaum-muda-media-sosial-dan-nasionalisme#:~:text=Berdasarkan%20survei%20Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa,(88%2C5%20persen))

Statistik.jakarta.go.id (2022, November 2021), KETENAGAKERJAAN DI DKI JAKARTA BERJALAN KE ARAH POSTIF. Diakses pada 18 Desember 2022 dari : <https://statistik.jakarta.go.id/ketenagakerjaan-di-dki-jakarta-berjalan-ke-arah-positif/#:~:text=Secara%20umum%2C%20jumlah%20angkatan%20kerja,penduduk%20bekerja%20dan%20377.294%20pengangguran>.

Topkarir.com (2021, April 14), Cara Membuat Action Plan Untuk Mencapai Target Bisnis. Diakses pada 23 Oktober 2022 dari : <https://www.topkarir.com/article/detail/cara-membuat-action-plan-untuk-mencapai-target-bisnis>