

**RENCANA BISNIS  
CARUBAN VILLAGE SEBAGAI  
“ONE-STOP CULTURE BASED” RECREATION PARK  
DI CIREBON**

**PROYEK AKHIR**

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



**Oleh :**

**APRILIA FAIQOH FERDIAN  
Nomor Induk: 201621107**

**PROGRAM STUDI  
MANAJEMEN BINIS PARIWISATA  
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NHI  
BANDUNG  
2020**

# CARUBAN VILLAGE

"ONE-STOP CULTURE BASED"  
RECREATION PARK  
DI CIREBON



## BUSINESS PROPOSAL

APRILIA F. FERDIAN  
MBW - STP NHI BANDUNG

## **LEMBAR PENGESAHAN**

JUDUL SKRIPSI/PROYEK AKHIR/TUGAS AKHIR

**Rencana Bisnis Caruban Village sebagai  
"One-Stop Culture Based" Recreation Park di Cirebon**

NAMA : Aprilia Faiqoh Ferdian  
NIM : 201621107  
PROGRAM STUDI : Manajemen Bisnis Pariwisata  
JURUSAN : Kepariwisataan

Pembimbing I,



**Dr. Anang Sutono, MM.Par.,CHE**  
NIP. 19650911 199203 1 001

Pembimbing II,



**Warta Sumirat, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19700611 199803 1 001

Bandung, 3 September 2020

Mengetahui,

Kepala Bagian Administrasi Akademik dan  
Kemahasiswaan,

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

Menyetujui,  
Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung

**Faisal, MM.Par.,CHE**  
NIP. 19730706 199503 1 001

## **PERNYATAAN MAHASISWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aprilia Faiqoh Ferdian  
Tempat, Tanggal Lahir : Batam, 10 April 1997  
NIM : 201621107  
Program Studi : Manajemen Bisnis Pariwisata

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi yang berjudul Rencana Bisnis Caruban Village sebagai “One-Stop Culture Based” Recreation Park di Cirebon ini merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
2. Dalam Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi 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 sesungguhnya, apabila dalam naskah Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas, atau pelanggaran atas etika keilmuan, dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Aprilia Faiqoh Ferdian  
201621107

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal rencana bisnis yang berjudul “Caruban Village sebagai ‘One-Stop Culture Based’ Recreation Park di Cirebon”. Rencana Bisnis ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Diploma IV pada Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan proposal rencana bisnis ini banyak pihak yang telah berperan serta memberikan dukungan, sehingga pada akhirnya dapat terselesaikan dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Faisal, MM.Par., CHE selaku Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung.
2. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.,Sos selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan.
3. Bapak Valentino Sumardi, MM.Par. selaku Ketua Progam Studi Manajemen Bisnis Pariwisata, koordinator Proyek Akhir.
4. Bapak Dr. Anang Sutono, MM.Par, CHE. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan waktu, ilmu dan arahan dalam penyusunan Proyek Akhir ini
5. Bapak Warta Sumirat, S.Pd., MPd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan waktu, ilmu dan arahan dalam penyusunan Proyek Akhir ini
6. Seluruh dosen Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata
7. Bapak M Sadli dan Bapak Adi dari pihak Taman Wisata Siwalk.
8. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materil
9. Seluruh keluarga dan teman-teman terdekat yang saling memberikan semangat hingga penulis dapat menyelesaikan proposal rencana bisnis ini
10. Hady Azmy yang telah memberikan dukungan moril dari jauh.

Proposal rencana bisnis telah disusun dengan sebaik – baiknya, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa terdapat kekurangan dalam penulisan proposal rencana bisnis ini, baik dari segi bahasa maupun lainnya. Segala masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan proposal rencana bisnis ini akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, Juli 2020

Penulis

# CARUBAN VILLAGE

One Stop Culture Based Recreation Park

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### PERNYATAAN MAHASISWA

KATA PENGANTAR .....	i
----------------------	---

DAFTAR ISI.....	ii
-----------------	----

DAFTAR GAMBAR .....	iv
---------------------	----

DAFTAR TABEL.....	v
-------------------	---

DAFTAR BAGAN .....	vii
--------------------	-----

### BAB I: DESKRIPSI BISNIS

A. Latar Belakang.....	1
B. Gambaran Umum Bisnis .....	3
C. Visi & Misi.....	4
D. <i>SWOT Analysis</i> .....	5
E. Gambaran Umum Produk dan Jasa.....	6
F. Jenis/Badan Usaha .....	6
G. Aspek Legalitas .....	6

### BAB II: RENCANA PRODUK/JASA

A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa.....	7
B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa.....	13
C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa.....	16
D. Analisa <i>Resources</i> .....	17
E. Analisa Proses Produk/Jasa.....	19
F. <i>Inventory System</i> .....	24
G. <i>Supply Chain</i> .....	24

### BAB III: RENCANA PEMASARAN

A. Analisa Industri dan Peluang.....	27
B. Riset Pasar .....	30
C. Analisa <i>Product-Market Fit</i> .....	33

# CARUBAN VILLAGE

One Stop Culture Based Recreation Park

D. Uji Konsep Produk .....	36
E. Analisa Kompetitor.....	41
F. Program Pemasaran .....	43
G. Proyeksi Penjualan.....	49

## BAB IV: ASPEK SDM DAN OPERASIONAL

A. Identitas <i>Owner/Founder</i> .....	52
B. Struktur Organisasi .....	52
C. <i>Job Analysis and Job Description</i> .....	53
D. <i>Manning Budget</i> .....	54
E. <i>Recruitment and Hiring Procedure</i> .....	55
F. <i>Servicescape</i> .....	56
G. <i>Action Plan and Report</i> .....	58

## BAB V: ASPEK KEUANGAN

A. Metode Pencatatan Akuntansi .....	60
B. <i>Capital Expenditure</i> .....	60
C. <i>Time Value of Money</i> .....	62
D. Pendanaan Investasi.....	63
E. Proyeksi Laba-Rugi .....	64
F. Proyeksi Arus Kas .....	65
G. <i>Payback Period</i> .....	66
H. Metode Penilaian Investasi.....	69
I. Skenario Bisnis .....	72
J. Alternatif Investasi Melalui Tahap Pengembangan Produk.....	79
K. Perjanjian Kerjasama Investasi.....	92

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

# CARUBAN VILLAGE

One Stop Culture Based Recreation Park

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo Caruban Village .....	4
Gambar 2.1. Referensi Bentuk <i>Amphitheater</i> .....	7
Gambar 2.2. Matahari Terbenam di Danau Setu Patok.....	8
Gambar 2.3. Visualisasi Pertunjukan Sendratari .....	8
Gambar 2.4. Visualisasi Penggunaan <i>Augmented Reality</i> .....	9
Gambar 2.5. Kegiatan Membatik .....	9
Gambar 2.6. Kegiatan Melukis Topeng Cirebon .....	10
Gambar 2.7. Visualisasi Permainan Galah Asin .....	11
Gambar 2.8. Permainan Egrang Bambu dan Adu Gasing .....	11
Gambar 2.9. Referensi Suasana Caruban Culinary Market.....	12
Gambar 2.10. Referensi Instalasi Seni .....	12
Gambar 2.11. Referensi Setapatok Lori Ride .....	13
Gambar 4.1. Lanskap Taman Wisata Siwalk .....	56
Gambar 4.2. Denah Caruban Village .....	58

# CARUBAN VILLAGE

One Stop Culture Based Recreation Park

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. SWOT Analysis .....	5
Tabel 2.1. Jadwal Atraksi .....	16
Tabel 2.2 Analisa Resources.....	17
Tabel 3.1. Segmentasi Pasar .....	30
Tabel 3.2. Target Pasar.....	31
Tabel 3.3. Analisis Kompetisi.....	42
Tabel 3.4. Harga Produk.....	44
Tabel 3.5. <i>Timeline</i> Pemasaran .....	48
Tabel 3.6. Proyeksi Penjualan dengan TAM-SAM-SOM.....	49
Tabel 3.7. Distribusi Target Penjualan Caruban Pass .....	49
Tabel 3.8. Proyeksi Penjualan Caruban Pass Per Bulan.....	50
Tabel 3.9. Proyeksi Pendapatan Caruban Pass .....	50
Tabel 3.10. Distribusi Target Penjualan Workshop .....	51
Tabel 3.11 Target Pendapatan Workshop .....	51
Tabel 3.12. Proyeksi Pendapatan Per Tahun .....	51
Tabel 4.1. Manning Budget .....	54
Tabel 4.2. <i>Servicescape</i> .....	56
Tabel 4.3. <i>Action Plan &amp; Report</i> .....	59
Tabel 5.1. <i>Total Tangible Investment</i> .....	60
Tabel 5.2. <i>Total Intangible Investment</i> .....	61
Tabel 5.3. <i>Initial Investment</i> .....	62
Tabel 5.4. Pendanaan Investasi .....	63
Tabel 5.5. Proyeksi Laba Rugi.....	64
Tabel 5.6. Proyeksi Arus Kas Tahun 1 .....	65
Tabel 5.7. Proyeksi Arus Kas Tahun 2 .....	65
Tabel 5.8. Proyeksi Arus Kas Tahun 3 .....	66
Tabel 5.9. <i>Payback Period</i> Paket Platinum .....	67
Tabel 5.10. <i>Payback Period</i> Paket Gold.....	67
Tabel 5.11. <i>Payback Period</i> Paket Bronze .....	68
Tabel 5.12. <i>Payback Period</i> Paket Silver .....	69
Tabel 5.13. <i>Return of Investment</i> .....	69
Tabel 5.14. <i>Net Present Value</i> .....	70
Tabel 5.15. <i>Internal Rate of Return</i> .....	70
Tabel 5.16. <i>Discounted Payback Period</i> .....	71
Tabel 5.17. TAM-SAM-SOM Skenario Optimis dan Pesimis .....	72
Tabel 5.18. Proyeksi Penjualan Skenario Optimis .....	72

# CARUBAN VILLAGE

One Stop Culture Based Recreation Park

Tabel 5.19. Proyeksi Laba Rugi Skenario Optimis .....	73
Tabel 5.20. Discounter Payback Period Skenario Optimis .....	74
Tabel 5.21. <i>NPV</i> Skenario Optimis .....	74
Tabel 5.22. <i>IRR</i> Skenario Optimis .....	75
Tabel 5.23. Proyeksi Penjualan Skenario Pesimis .....	75
Tabel 5.24. Proyeksi Laba Rugi Skenario Pesimis .....	76
Tabel 5.25. <i>Discounter Payback Period</i> Skenario Pesimis .....	77
Tabel 5.26. <i>NPV</i> Skenario Pesimis.....	77
Tabel 5.27. <i>IRR</i> Skenario Pesimis.....	78
Tabel 5.28. Harga Produk Tahap Pertama .....	79
Tabel 5.29. Proyeksi Penjualan Tahap Pertama.....	80
Tabel 5.30. <i>Tangible Investment</i> Tahap Pertama .....	80
Tabel 5.31. <i>Intangible Investment</i> Tahap Pertama .....	81
Tabel 5.32. Investasi Tahap Pertama .....	81
Tabel 5.33. Proyeksi Laba Rugi Tahap Pertama.....	81
Tabel 5.34. Proyeksi Arus Kas Tahap Pertama .....	83
Tabel 5.35. Harga Produk Tahap Kedua .....	84
Tabel 5.36. Proyeksi Pendapatan Tahap Kedua.....	84
Tabel 5.37. Proyeksi Pendapatan Tahap Kedua.....	85
Tabel 5.38. Proyeksi Laba Rugi Tahap Kedua .....	85
Tabel 5.39. Proyeksi Arus Kas Tahap Kedua .....	87
Tabel 5.40. Harga Produk Tahap Ketiga .....	87
Tabel 5.41. Proyeksi Penjualan Tahap Ketiga .....	88
Tabel 5.42. Investasi Tahap Ketiga .....	88
Tabel 5.43. Proyeksi Laba Rugi Tahap Ketiga .....	89
Tabel 5.44. Rekapitulasi Arus Kas Tahap Ketiga .....	90
Tabel 5.45. Rekapitulasi Investasi dan Laba Bersih .....	90
Tabel 5.46. Payback Period melalui Investasi Bertahap .....	91
Tabel 5.47. <i>ROI</i> melalui Investasi Bertahap .....	92

# CARUBAN VILLAGE

One Stop Culture Based Recreation Park

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Proses Produk .....	19
Bagan 2.2. Proses Produk Pasar Seni .....	20
Bagan 2.3. Proses Produk Museum Caruban .....	20
Bagan 2.4. Proses Produk Caruban Culinary Market .....	20
Bagan 2.5. Proses Produk Pertunjukan Sendratari .....	21
Bagan 2.6. Proses Produk Permainan Galah Asin .....	21
Bagan 2.7. Proses Produk Permainan Egrang .....	21
Bagan 2.8. Proses Produk Permainan Adu Gasing .....	22
Bagan 2.9. Proses Produk Batik Cirebon .....	22
Bagan 2.10. Proses Produk Topeng Cirebon .....	23
Bagan 2.11. Proses Produk Setapatok Lori Ride .....	23
Bagan 2.12. <i>Supply Chain</i> .....	24
Bagan 3.1. Rata-Rata Pengeluaran Wisnus Menurut Obyek Wisata di Jawa Barat .....	28
Bagan 3.2 Jumlah Wisatawan Nusantara yang Berkunjung ke Cirebon .....	29
Bagan 3.3. <i>Value Proposition Canvas</i> .....	33
Bagan 3.4. <i>Business Model Canvas</i> .....	35
Bagan 4.1. Struktur Organisasi .....	52
Bagan 4.2. <i>Recruitment &amp; Hiring Procedure</i> .....	55

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik dan Kementerian Pariwisata, 2017. *Kajian Data Pasar Wisatawan Nusantara 2017*, Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat, 2015. *Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia 2015*, Kota Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat, 2018. *Statistik Wisatawan Nusantara 2018*, Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat, 2019. *Statistik Kunjungan Wisatawan Mancanegara 2018*, Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik Kota Cirebon, 2019. *Cirebon dalam Angka 2019*, Kota Cirebon: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, 2019. *Jawa Barat dalam Angka 2019*, Kota Bandung: Badan Pusat Statistik.
- Barney, J. B., 1991. *Journal of Management: Firm Resources and Sustained Competitive Advantage*, Vol. 17: 99-120.
- Karyaone, 2017. *10 Proses Rekrutmen Karyawan di Perusahaan*. [www.karyaone.co.id](http://www.karyaone.co.id) (10 Juli 2020).
- Kementerian Pariwisata, 2018. *Pedoman Pengembangan Wisata Tematik Berbasis Budaya*, Jakarta Pusat: Kementerian Pariwisata.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat, 2018. *Profil Generasi Milenial Indonesia 2018*, Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.
- Mahmud, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mutaqin, Ade Zainal, 2017. *Pengembangan Desa Wisata dan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan*. [www.wisatahalimun.co.id](http://www.wisatahalimun.co.id) (9 Februari 2020).
- Nirwana, 2004. *Prinsip-Prinsip Pemasaran Jasa*. Malang: Penerbit Dioma.
- Olsen, Dan, 2015. *The Lean Product Playbook: How to Innovate with Minimum Viable Products and Rapid Customer Feedback*. New Jersey, AS: John Wiley and Sons. Inc.
- Pendit, Nyoman S., 1990. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta :T. Pradnya Paramita.

Radar Cirebon, 2016. Hasil Survei, Wisatawan ke Cirebon Cuma Berburu Kuliner. [www.radarcirebon.com](http://www.radarcirebon.com) (10 Februari 2020).

Ulrich, Karl T. dan Steven D. Eppinger, 2008. Product Design and Development Edisi 4. New York: McGraw-Hill.

Wakefield, K. L., & Blodgett, J. G, 1996. *Journal of Services Marketing: The effect of the servicescape on customers' behavioral intentions in leisure service settings.*

Wiyono, Bakri P.A dkk, 2018. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia Volume 7-2: Korespondensi antara Motivasi dan Jenis Wisata*, Kota Bandung: Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia.

World Economic Forum, 2019. *Travel & Tourism Competitiveness Report 2019*. [www.weforum.org](http://www.weforum.org) (10 Februari 2020).

Zeithaml, A. V., Bitner, M. J. & Gremler D.D, 2009. Services Marketing: Integrating Customer Focus Across the Firm (5/E). Boston: McGrawHill.