



---

# RENCANA BISNIS **FAMILY FUN FRONTIER**

---

**MUHAMMAD ANGGA ADHA FEBIAN**  
**201923221**  
**PENGELOLAAN USAHA REKREASI**  
**SEMESTER 8**

## PERNYATAAN SERAH TERIMA DAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH TA/PA/SKRIPSI/THESIS MAHASISWA DI REPOSITORY PPNHIB

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Lengkap : Muhammad Angga Adha Febian  
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 23 February 2002  
NIM : 201923221  
Program Studi : Pengelolaan Usaha Rekreasi (PUR/MBW)  
No hp : 081383191851  
Email : 201923221@stp-bandung.ac.id

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ilmiah TA/PA/Skripsi/Thesis yang berjudul: RENCANA BISNIS FAMILY FUN FRONTIER merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara yang lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Poltekpar NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan dan sudah melalui proses sidang dan revisi dengan sepengetahuan dosen pembimbing.
2. Saya memberi ijin hasil karya tulis ilmiah saya dipublikasikan keseluruhan di repository Poltekpar NHI Bandung dengan alamat domain: repository.stp-bandung.ac.id.
3. Surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dalam naskah TA/PA/Skripsi/Thesis 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 dan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 31 Agustus 2023  
Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'C3AAKX513681762'.

Muhammad Angga Adha Febian

## LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

RENCANA BISNIS FAMILY FUN FRONTIER

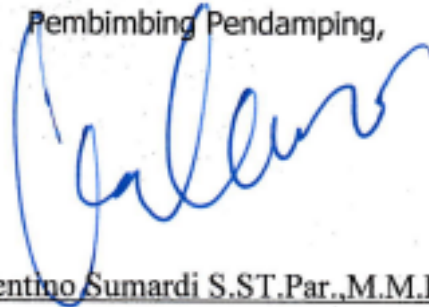
NAMA : MUHAMMAD ANGGA ADHA FEBIAN  
NIM : 201923221  
JURUSAN : KEPARIWISATAAN  
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREKASI

Pembimbing Utama,



Dr. Beta Budisetyorini, M.Sc.  
NIP. 19720119 200212 2 001

Pembimbing Pendamping,



Valentino Sumardi S.ST.Par.,M.M.Par  
NIP. 1972807200312 1 001

Bandung, 3 Juli 2023

Mengetahui,

Kepala Bagian Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama



Ni Gusti Made Kerti Utami, BA.,MM.Par CHE.  
NIP. 19710316 199603 2 001

# LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI/PROYEK AKHIR/TUGAS AKHIR

RENCANA BISNIS FAMILY FUN FRONTIER

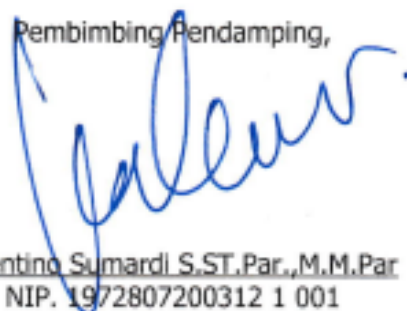
NAMA : Muhammad Angga Adha Feblian  
NIM : 201923221  
JURUSAN : Kepariwisataan  
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,



Dr. Beta Budisetyorini, M.Sc.  
NIP. 19720119 200212 2 001

Pembimbing Pendamping,



Valentino Sumardi, S.ST.Par., M.M.Par  
NIP. 1972807200312 1 001

Penguji I,



Rachmat Syam, S.Sos., M.M.Par  
NIP. 19600505 198303 1002

Penguji II,



Dr. Anang Sutono, MM.Par., CHE  
NIP. 196509111992031001

Bandung, 31 Agustus 2023

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja Sama

Menyetujui,

Direktur Politeknik NHI Bandung



Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., MM.Par CHE.  
NIP. 19710316 199603 2 001

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

# KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia - Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang dibuat sebagai salah satu syarat untuk sidang dalam akademisi Jurusan Kepariwisata pada semestera akhir, Proyek Akhir ini sebagai implementasi dalam bentuk rencana bisnis selama melakukan perkuliahan 8 semester pada program studi Pengelolaan Usaha pada Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

Penulis ingin berterimakasih pada pihak - pihak yang sudah turut membantu di dalam masa perkuliahan maupun masa penyusunan Proyek Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. ucapan terimakasih ini tidak lepas dari dukungan dan pihak - pihak terkait yaitu :

1. Bapak Hari Ristanto, BBA., M.Sc selaku ketua program studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.
2. Ibu Dr. Beta Budisetyorini, M.Sc. sebagai dosen pembimbing utama Proyek Akhir ini.
3. Bapak Valentino Sumardi, S.ST,Par.,M.M.Par Sebagai dosen pembimbing pendamping proyek akhir ini.
4. Keluarga Penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis
5. Teman - teman serta rekan penulis terutama Audrey Clara dan Al-Qodim squad yang selalu membantu dan mendukung dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
6. Seluruh teman seperjuangan dan keluarga besar program studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.

Akhir kata semoga bisnis plan yang sudah dibuat penulis bukan hanya sebagai tulisan belaka namun dapat direalisasikan pada waktu yang akan datang. Penulis juga berterimakasih apabila terdapat saran dan kritik didalam bisnis plan yang sudah dibuat penulis, serta penulis berharap bahwa bisnis plan ini dapat bermanfaat untuk semua pihak yang membacanya.

# DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN MAHASISWA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
EXECUTIVE SUMMARY	1
BAB 1 DESKRIPSI BISNIS	2
A. Latar Belakang	2
B. Gambaran Umum Bisnis	4
C. Visi dan Misi	6
D. Porter 5 Force	7
E. Gambaran Umum Produk dan Jasa	9
F. Jenis/Badan Usaha	10
G. Aspek Legalitas	11
BAB 2 ASPEK PRODUK DAN JASA	12
A. Daftar & Deskripsi Produk / Jasa	12
B. Analisa Keunggulan Produk/Jasa	16

# DAFTAR ISI

C. Penyajian & Kemasan Produk/Jasa	20
D. Analisa Resources	21
E. Analisa Proses Produk/Jasa	22
F. Inventory System	23
G. Supply Chain	24
<b>BAB 3 RENCANA PEMASARAN</b>	<b>25</b>
A. Riset Pasar	25
a. Segmentasi pasar	25
b. Targeting	27
c. Positioning	28
B. Validasi Produk	30
C. Analisa Kompetitor	32
D. Program Pemasaran	35
a. Marketing Mix	35
b. Marketing Implementation	38
E. Media Pemasaran	39
F. Proyeksi Penjualan	40
<b>BAB 4 ASPEK SDM &amp; OPERASIONAL</b>	<b>43</b>

# DAFTAR ISI

A. Identitas Owners/Founders	43
B. Struktur Organisasi	43
C. Job Analysis & Description	44
D. Manning Budget & Anggaran Tenaga Kerja	45
E. Recruitment & Hiring Procedure	46
F. Service Scape	48
1. Layout	48
2. Flow	49
3. SOP	50
G. Action Plan & Report	52
<b>BAB 5 ASPEK KEUANGAN</b>	<b>54</b>
A. Metode Pencatatan Akuntansi	54
B. Capital Expenditure	54
1. Tangible Investment	55
2. Intangible Investment	57
3. Working Capital	57
C. Pendanaan Investasi	58
D. Penentuan Titik Impas	59



# DAFTAR ISI

E. Identifikasi Cash Inflow & Outflow	60
F. Metode Penilaian Investasi	63
1. NPV	63
2. IRR	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	66

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Porter 5 Force	8
Gambar 2. Membuat Boneka Horta	12
Gambar 3. Membuat Kerajinan Tanah Liat	12
Gambar 4. Membuat Kerajinan Ecoprint	13
Gambar 5. Membuat Kerajinan dari Bahan Bekas	13
Gambar 6. Family Treasure Hunt	13
Gambar 7. Family Scavanger Hunt	14
Gambar 8. Team Crate Stack	14
Gambar 9. Capture Flag	14
Gambar 10. Obstacle Course	15
Gambar 11. Foreset Orienteering	15
Gambar 12. Service Package	20
Gambar 13. Supply Chain	24
Gambar 14 Javelin Board	31
Gambar 15. Identitas Owner/Founder	42
Gambar 16. Struktur Organisasi	42
Gambar 17. Layouting	47

# DAFTAR TABEL

Tabel 1. SMART Objective	6
Tabel 2. Keunggulan Produk & Jasa	16
Tabel 3. Service Package	20
Tabel 4. Analisa Resources	21
Tabel 5. Inventory System	23
Tabel 6. Segmentasi	27
Tabel 7. Targeting	27
Tabel 8 Positioning	28
Tabel 9 POD POP	32
Tabel 10 Product Mix	35
Tabel 11 Place Mix	35
Tabel 12 Price Mix	36
Tabel 13 Promotion Mix	37
Tabel 14 Proyeksi Penjualan Optimis	40
Tabel 15 Proyeksi Penjualan Moderate	40
Tabel 16 Proyeksi Penjualan Pesimis	41
Tabel 17. Penentuan harga	42

# DAFTAR TABEL

Tabel 18. Manning Budget	45
Tabel 19. Ghant Chart	52
Tabel 18. Tangible Investment	55
Tabel 19. Intangible Investment	57
Tabel 20. Working Capital	57
Tabel 21. Total Investment	58
Tabel 22. Loan Installment	58
Tabel 23. Cash Flow Optimis	60
Tabel 23. Cash Flow Moderate	61
Tabel 23. Cash Flow Pesimis	62
Tabel 24. NPV	63
Tabel 25. IRR	64



# Executive Summary

Tren industri wisata permainan berbentuk outdoor activity berbentuk outdoor activity semakin populer di kalangan wisatawan karena menawarkan pengalaman yang unik dan mengesankan. Tidak hanya itu, aktivitas yang berhubungan dengan petualangan, keberanian, dan adrenalin ini juga membantu meningkatkan kesehatan fisik dan mental

Pasar dari industri ini juga terbuka untuk berbagai kalangan masyarakat, terutama yang memiliki minat pada aktivitas luar ruangan bersama keluarga atau teman-teman di luar ruangan.

Dalam konteks bisnis permainan khususnya outdoor playground Ide bisnis "Family Fun Frontier" hadir pada daya tarik Grafika Cikole sebagai daya tarik wisata permainan yang dibuat untuk keluarga.

Berkonsep petualangan dan edukasi Family Frontier fokus pada tujuan utamanya yaitu meningkatkan hubungan kekeluargaan melalui moment didalam permainan yang dibuat khusus untuk meningkatkan hubungan kekeluargaan

Pasar pada industry tersebut terdapat komunitas terkait yang tergolong ke dalam pasar tersebut yang dapat diraih melalui grup sosial media komunitas tersebut seperti Facebook dan juga Instagram dan memberikan survey kepada mereka untuk mengetahui preferensi berwisata mereka, dan wawancara untuk memvalidasi ide bisnis tersebut kepada pasar yang nyata

Dengan kebutuhan modal berjumlah Rp.97.085.000 yang terdiri dari *tangible aset*, *Intangible aset* dan *working capital*. yang digunakan untuk pembangunan sarana, prasarana serta kebutuhan operasional yang nantinya akan dibuat pada ide bisnis "Family Fun Froniter' dengan proyeksi penjualan yang akan menghasilkan keuntungan sebesar Rp474.089.527 pada tahun pertama dan akan mengalami peningkatan 15 persen pada tiap tahunnya maka menjadikan ide bisnis Family Fun Frontier menjadi sangat menarik untuk diimplementasikan dengan proyeksi awal 3 tahun.

# DAFTAR PUSTAKA

## Buku:

- Blank, S. (2013). *The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company*. K & S Ranch.
- DeVellis, R. F. (2017). *Scale Development: Theory and Applications*. Sage Publications.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate data analysis (7th ed.)*. Pearson.
- Hery, I., & Nugraha, R. S. (2019). Strategi Persaingan Bisnis pada Industri Rekreasi. *Jurnal Manajemen*, 9(2), 91-105.
- Hurd, A. R., & Anderson, D. M. (2011). *The Park and Recreation Professional's Handbook*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Malhotra, N. K. (2010). *Marketing Research: An Applied Orientation*. Pearson.
- M Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach (7th ed.)*. John Wiley & Sons.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Wiley.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want*. Wiley.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. John Wiley & Sons, Inc. Halaman 25-26.
- "Financial Management: Theory and Practice" Eugene F. Brigham, Michael C. Ehrhardt (2021)
- Porter, M. E. (2008). The Five Competitive Forces That Shape Strategy. *Harvard Business Review*, 86(1), 78-93.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2013). *Principles of Marketing (15th ed.)*. Pearson.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Publishing Group.

## Web :

- "Bisnis Kreatif." *Tempo*, 19 February 2021, [bisnis.tempo.co/read/1420582/ekonomi-kreatif-dari-wisata-outdoor-dan-industri-kreatif-tidak-melambat/full&view=ok](https://bisnis.tempo.co/read/1420582/ekonomi-kreatif-dari-wisata-outdoor-dan-industri-kreatif-tidak-melambat/full&view=ok).

## DAFTAR PUSTAKA

- "DPR RI - Dewan Perwakilan Rakyat." Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, [www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU\\_2009\\_10.pdf](http://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2009_10.pdf).
- "Gatra.com." Jabar Tuan Rumah Fam Tour Tujuh Negara Ajaib Dunia, [www.gatra.com/detail/news/443215/pariwisata/jabar-tuan-rumah-fam-tour-tujuh-negara-ajaiban-dunia](http://www.gatra.com/detail/news/443215/pariwisata/jabar-tuan-rumah-fam-tour-tujuh-negara-ajaiban-dunia)
- "Indonesiana." Kegiatan Usaha Hiburan dan Rekreasi Pariwisata, [www.indonesiana.id/read/135423/kegiatan-usaha-hiburan-dan-rekreasi-pariwisata](http://www.indonesiana.id/read/135423/kegiatan-usaha-hiburan-dan-rekreasi-pariwisata).
- ""Indonesia Kaya." Maritim: Pengembangan Wisata Outdoor dan Adventure Indonesia, [www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/maritim-pengembangan-wisata-outdoor-dan-adventure-indonesia](http://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/maritim-pengembangan-wisata-outdoor-dan-adventure-indonesia).
- "Kemparekraf." Menyambut Revenge Tourism, 2021, [pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/menyambut-revenge-tourism](http://pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/menyambut-revenge-tourism).
- "Kompas Travel." 7 Tempat Seru Bermain Permainan Outdoor di Bogor untuk Liburan Keluarga, 2021, [travel.kompas.com/read/2021/06/23/123300827/7-tempat-seru-bermain-permainan-outdoor-di-bogor-untuk-liburan-keluarga](http://travel.kompas.com/read/2021/06/23/123300827/7-tempat-seru-bermain-permainan-outdoor-di-bogor-untuk-liburan-keluarga).
- "Kontan.co.id." Arena Bermain Anak yang Bikin Kantong Mengembang, 2020, [peluangusaha.kontan.co](http://peluangusaha.kontan.co)