

RENCANA BISNIS
“Amazing Playing Park”

PROYEK AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat

Dalam menempuh studi pada

Program Diploma IV



Disusun oleh:

YOGGI DWINANDA FADILLAH

201923233

PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI
JURUSAN KEPARIWISATAAN
POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG
2023



AMAZING PLAYING PARK

PENGELOLAAN USAHA REKREASI

YOGGI DWINANDA FADILLAH

201923233

POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Yoggi Dwinanda Fadillah
Tempat/Tanggal Lahir : Perawang, 20 April 2001
NIM : 201923233
Program Studi : Pengelolaan Usaha Rekreasi
Jurusan : Kepariwisataan

1. Dengan ini saya menyatakan bahwa:
Tugas Akhir/Proyek Akhir yang berjudul: **Rencana Bisnis “Amazing Playing Park”** ini adalah 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 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 sesungguhnya, apabila dalam naskah Tugas Akhir/Proyek Akhir 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 Politeknik Pariwisata NHI Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 21 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



(Yoggi Dwinanda Fadillah)

LEMBAR PENGESAHAN

Rencana Bisnis “Amazing Playing Park”

NAMA : Yoggi Dwinanda Fadillah
NIM : 201923233
JURUSAN : Kepariwisataaan
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Rachmat Syam, S.Sos., M.M.Par
NIP. 196005051983031002

Drs. Asep Rosadi, M.A.P
NIP. 196307171999031001

Bandung, 27 Juni 2023

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,



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

LEMBAR PENGESAHAN

RENCANA BISNIS "AMAZING PLAYING PARK"

NAMA : Yoggi Dwinanda Fadillah
NIM : 201923233
JURUSAN : Kepariwisataaan
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,




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

Pembimbing Pendamping,



Drs. Asep Rosadi, M.A.P
NIP. 19630717 199903 1 001

Penguji I,



Pudin Saepudin, S.ST.Par., MP.Par., CHE
NIP. 19770514 200902 1 002

Penguji II,



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

Bandung, 21 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “Rencana Bisnis “Amazing Playing Park” tepat pada waktunya.

Penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah memberikan dukungan sehingga Proyek Akhir ini dapat selesai.

Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc selaku Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
2. Ibu Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., MM.Par., CHE. selaku Kabag. ADAK Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
3. Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par. selaku kepala jurusan kepariwisataan.
4. Bapak Hari Ristanto BBA., M.sc. selaku Ketua Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.
5. Bapak Rachmat Syam S.Sos., M.M.Par. selaku pembimbing utama.
6. Bapak Drs. Asep Rosadi, M.A.P selaku pembimbing pendamping.
7. Orang tua penulis yang telah dan selalu memberikan doa dan dukungan.
8. Serta teman-teman MBW 2019 yang telah memberikan semangat dan berjuang bersama-sama.

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penyusunan Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap dengan adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca dapat berguna untuk menyempurnakan kekurangan yang ada. Penulis berharap Proyek Akhir ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Bandung, 21 Agustus 2023

Penulis


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
EXECUTIVE SUMMARY	1
BAB I DESKRIPSI BISNIS	3
A. Latar Belakang	3
B. Gambaran Umum Bisnis	4
a. Deskripsi Bisnis	5
b. Deskripsi Logo dan Nama	6
c. Identitas Bisnis (Kontak dan alamat perusahaan)	6
C. Visi Misi	7
D. SWOT Analysis	7
E. Gambaran Umum Produk dan Jasa	8
F. Jenis / Badan Usaha	9
G. Aspek Legalitas	9
BAB II RENCANA PRODUK / JASA	11
A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa	11
B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa	14
C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa	15
D. Analisa Resources	17
E. Analisa Proses Produk/Jasa	17
F. Inventory System	22
G. Supply Chain	23
BAB III RENCANA PEMASARAN	25
A. Riset Pasar	25
- Analisa Survey	25
- Segmen, Target, positioning)	29
B. Analisa Produk – Market Fit	37
C. Analisa Kompetitor	38
D. Program Pemasaran	42

E. Media Pemasaran	48
F. Proyeksi Penjualan	49
BAB IV ASPEK SDM DAN OPERATIONAL	50
A. Identitas Owners / Founders	50
B. Struktur Organisasi	51
C. Job Analysis dan Job Description	52
D. Manning Budget/Anggaran Tenaga Kerja	55
E. Recruitment & Hiring Procedure	57
F. Service Scape (Layout, Flow, SOP)	58
G. Action Plan & Report	65
BAB V ASPEK KEUANGAN	69
A. Metode Pencatatan Akuntansi	69
B. Capital Expenditure (Identifikasi Initial Investment)	71
- Tangible Investment	71
- Intangible Investment	72
- Working Capital (Terminal Cash Flow)	72
C. Total Investasi	72
D. Rincian Pendapatan	73
E. Projected Income Statement	73
F. Investment Analysis	73
G. Break Even Point	75
H. Perbandingan Proyeksi Investasi	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel 1. 1 Analisis SWOT	8
Tabel 2	Tabel 2.1 Service Blue Print	19
Tabel 3	Tabel 2.2 Customer Journey Map	21
Tabel 4	Tabel 2.3 Inventory System	23
Tabel 5	Tabel 2.4 Supply Chain Adventure Facilities	24
Tabel 6	Tabel 2.5 Supply Chain Find Me Group	24
Tabel 7	Tabel 3.1 Segmenting	33
Tabel 8	Tabel 3.2 TAM, SAM, SOM	34
Tabel 9	Tabel 3.3 Target Pasar	35
Tabel 10	Tabel 3.4 Competitive Analysis 1	39
Tabel 11	Tabel 3.5 Competitive Analysis 2	40
Tabel 12	Tabel 3.6 Product Plan Timeline	43
Tabel 13	Tabel 3.7 Price	43
Tabel 14	Tabel 3.8 Price Plan Timeline	44
Tabel 15	Tabel 3.9 Place	44
Tabel 16	Tabel 3.10 Place Plan Timeline	44
Tabel 17	Tabel 3.11 Promosi	45
Tabel 18	Tabel 3.12 Media Pemasaran Above The Line	47
Tabel 19	Tabel 3.13 Media Pemasaran Below The Line	48
Tabel 20	Tabel 3.14 Proyeksi Penjualan (Normal)	49
Tabel 21	Tabel 3.15 Proyeksi Penjualan (Optimis)	49
Tabel 22	Tabel 4.1 Posisi dan Pekerjaan	51
Tabel 23	Tabel 4.2 Deskripsi Pekerjaan Owner	52
Tabel 24	Tabel 4.3 Deskripsi Pekerjaan General Manager	53
Tabel 25	Tabel 4.4 Deskripsi Pekerjaan Divisi Operational dan Produk	54
Tabel 26	Tabel 4.5 Deskripsi Pekerjaan Divisi Sales dan Marketing	54
Tabel 27	Tabel 4.6 Deskripsi Pekerjaan Divisi Finance dan Legal	55
Tabel 28	Tabel 4.7 Deskripsi Pekerjaan Divisi Human Resources	55
Tabel 29	Tabel 4.8 Manning Budget/ Anggaran Tenaga Kerja	56
Tabel 30	Tabel 4.9 Flow	60
Tabel 31	Tabel 4.10 SOP Amazing Playing Park	63
Tabel 32	Tabel 4.11 SOP Reservasi	63
Tabel 33	Tabel 4.12 SOP Wahana Amazing Playing Park	64



Tabel 34	Tabel 4.13 Action Plan	66
Tabel 35	Tabel 4.14 Report	67
Tabel 36	Tabel 5.1 Tangible	70
Tabel 37	Tabel 5.2 Intangible	71
Tabel 38	Tabel 5.3 Working Capital	71
Tabel 39	Tabel 5.4 Total Investasi	72
Tabel 40	Tabel 5.5 Rincian Pendapatan	72
Tabel 41	Tabel 5.6 Income Statement	73
Tabel 42	Tabel 5.7 Investment Analysis	73
Tabel 43	Tabel 5.8 Pay Back Period	74
Tabel 44	Tabel 5.9 Cash In Flow	74
Tabel 45	Tabel 5.10 Break Even Point Year 1	75
Tabel 46	Tabel 5.11 Break Even Point Year 2	75
Tabel 47	Tabel 5.12 Break Even Point Year 3	75
Tabel 48	Tabel 5.13 Break Even Point Year 4	75
Tabel 50	Tabel 5.14 Break Even Point Year 5	76
Tabel 51	Tabel 5.15 Investment Accumulation	76
Tabel 52	Tabel 5.16 Patokan hasil dari rincian pendapatan 1	76
Tabel 53	Tabel 5.17 Patokan hasil dari rincian pendapatan 2	77

DAFTAR GAMBAR

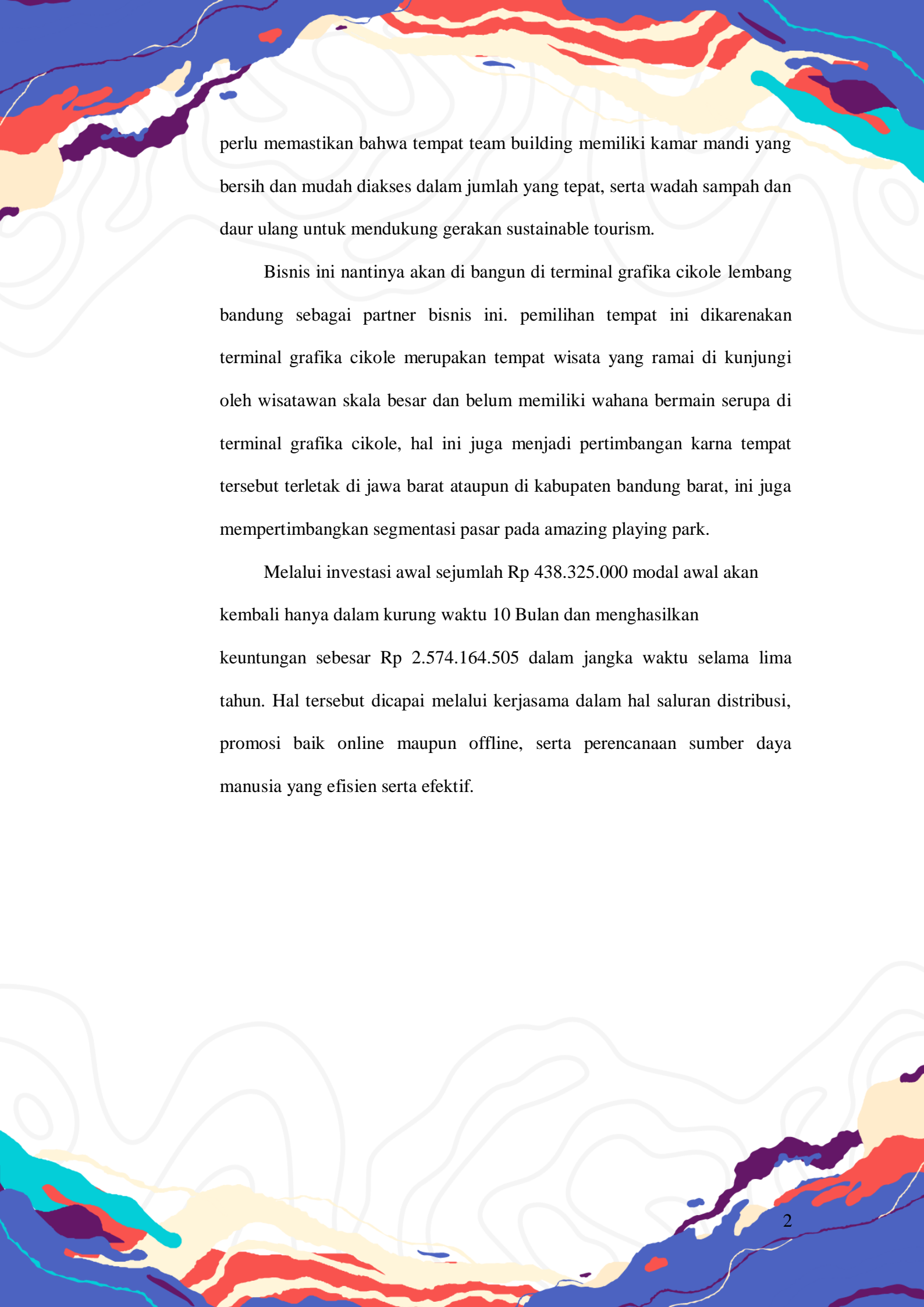
Gambar 1.1 Logo Amazing Playing Park	6
Gambar 2.1 Ilustrasi Quintuple Step	12
Gambar 2.2 Ilustrasi Domino Hill	12
Gambar 2.3 Ilustrasi Unstable Bridge	13
Gambar 2.4 Business Model Canvas	18
Gambar 3.1 Diagram 1	27
Gambar 3.2 Diagram 2	28
Gambar 3.3 Diagram 3	28
Gambar 3.4 Diagram 4	29
Gambar 3.2 Diagram 2	28
Gambar 3.3 Diagram 3	28
Gambar 3.4 Diagram 4	29
Gambar 3.5 Diagram 5	30
Gambar 3.6 Diagram 6	31
Gambar 3.7 Diagram 7	31
Gambar 3.8 Diagram 8	32
Gambar 3.9 Diagram 9	32
Gambar 3.10 Diagram 10	33
Gambar 3.11 Customer Persona 1	36
Gambar 3.12 Customer Persona 2	36
Gambar 3.13 Customer Persona 3	37
Gambar 3.14 Analisa Produk – Market Fit	37
Gambar 4.1 Owner / Founder	50
Gambar 4.2 Struktur organisasi	51
Gambar 4.3 Hiring Procedure	57
Gambar 4.4 Layout	59



EXECUTIVE SUMMARY

Bisnis yang akan penulis kembangkan adalah sebuah tempat yang didesain khusus bagi setiap tamu rombongan dan family untuk melakukan bonding dan workshop, atau hanya ingin berekreasi bermain wahana adventure, dimana nantinya tempat ini akan dibuat seperti wahana yang bisa di mainkan oleh individu atau team, seperti Quintuple Steps, Domino Hill, Unstable bridge, pada setiap wahana bermain akan hanya ada 1 pemenang serta memiliki tempat untuk permainan team seperti find flag adventure dan labirin room. Bisnis ini diharapkan bisa menggarap dan mendatangkan wisatawan rombongan berskala besar dan akan memberikan revenue yang besar bagi sebuah perusahaan.

Bisnis Amazing playing park ini akan membantu untuk merencanakan dan mendukung kegiatan team building. Dalam mengatur sebuah tempat team building dan dapat meningkatkan pengalaman secara keseluruhan untuk rombongan wisata dalam berekreasi di mana bisnis ini tertuang pada undang undang nomor 10 tahun 2009 bab IV pasal 14 tentang usaha pariwisata yaitu penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi serta penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran. Saat mempertimbangkan opsi tempat, ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan mulai dari ruang harus cukup besar untuk menampung grup. mungkin juga ingin mempertimbangkan opsi tempat duduk dan menyertakan beberapa area terlindung jika melakukan aktivitas luar ruangan. Kemudian memiliki fasilitas sanitasi adalah komponen penting dari setiap fungsi. Ketika membawa wisatawan kelompok besar, maka



perlu memastikan bahwa tempat team building memiliki kamar mandi yang bersih dan mudah diakses dalam jumlah yang tepat, serta wadah sampah dan daur ulang untuk mendukung gerakan sustainable tourism.

Bisnis ini nantinya akan di bangun di terminal grafika cikole lembang bandung sebagai partner bisnis ini. pemilihan tempat ini dikarenakan terminal grafika cikole merupakan tempat wisata yang ramai di kunjungi oleh wisatawan skala besar dan belum memiliki wahana bermain serupa di terminal grafika cikole, hal ini juga menjadi pertimbangan karna tempat tersebut terletak di jawa barat ataupun di kabupaten bandung barat, ini juga mempertimbangkan segmentasi pasar pada amazing playing park.

Melalui investasi awal sejumlah Rp 438.325.000 modal awal akan kembali hanya dalam kurung waktu 10 Bulan dan menghasilkan keuntungan sebesar Rp 2.574.164.505 dalam jangka waktu selama lima tahun. Hal tersebut dicapai melalui kerjasama dalam hal saluran distribusi, promosi baik online maupun offline, serta perencanaan sumber daya manusia yang efisien serta efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Philip Kotler (2012). *Principle of Marketing 14th Edition*.

Undang - Undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan

Journal Kepariwisataan Kemenparekraf

Paul F Buller. Effects of team building and goal setting on productivity a field experiment. University of Washington.

https://profilbaru.com/Sasuke_Ninja_Warrior_Indonesia

<https://opendata.jabarprov.go.id/id/visualisasi/kunjungan-wisatawan-di-provinsi-jawa-barat-tahun-2018>

Buku Tren Industri Pariwisata 2021

Hollensen, Svend. (2010). *Marketing Management A Relationship Approach*.

England. Pearson Education Limited (2021)

Kotler, Philip & Armstrong, Garry (2012). *Principles of Marketing*. Boston: Pearson Education.

Kotler, Philip, dan Gary Amstrong. (2017). *Principles of Marketing*. Harlow : United Kingdom. Pearson Education Limited

<https://www.qoalaplus.com/media/bisnis-dan-strategi/agen/tangible-asset/>

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/06/150548369/aset-tak-berwujud-pengertian-karakteristik-dan-jenisnya?page=all>

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sip>

Sulistyaningrum Dyas. Pengaruh brand loyalty terhadap variety seeking. Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia (2020)

Glorya Ujung, Imanuddin Hasbi. Analisa model bisnis dengan pendekatan business model canvas pada kopikir reborn bandung. Universitas Telkom, Bandung (2020)

<https://travel.tempo.co/read/1732229/libur-long-weekend-ini-6-tempat-wisata-di-bandung-yang-bisa-dikunjungi>

Yustisia Kristiana, Liana. "Analisa minat wisatawan lokal terhadap taman rekreasi di tangerang selatan". *Jurnal Pariwisata*, 2019