

# **RENCANA BISNIS “IMAGI LAB”**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menempuh Studi Pada Program Diploma IV



**Disusun oleh:**  
**Adinda Mentari Putri Baskoro**  
**PUR/201923207**

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

## PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda-tangan di bawah ini saya:

Nama : Adinda Mentari Putri Baskoro  
Tempat/Tanggal Lahir: Jakarta, 26 Juli 2001  
NIM: 201923207  
Program Studi : Pengelolaan Usaha Rekreasi  
Jurusan: Kepariwisata

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Proyek Akhir yang berjudul : RENCANA BISNIS “IMAGI LAB” ini merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, serta penyusunan 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. Proyek Akhir ini tidak memuat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang atau badan lain, kecuali dalam bentuk tertulis yang secara jelas disebutkan dalam naskah untuk referensi dengan menyebutkan sumber dan nama penulis serta disebutkan dalam daftar referensi.
3. Surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, apabila dalam naskah 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, 30 Juni 2023



Adinda Mentari Putri Baskoro  
201923207

## PERSETUJUAN PEMBIMBING



### KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF

POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG

Jalan Dr. Setiabudhi No. 186 Bandung 40141

Telepon (022) 2011456; Faksimile (022) 2012097; Laman

[www.stp-bandung.ac.id](http://www.stp-bandung.ac.id)



---

Nomor : 111/ADAK/PPNHIB/III/2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Bimbingan Tugas Akhir/Proyek Akhir /Skripsi/Tesis**  
Kepada Yth. Bapak/Ibu,

Pembimbing Utama :DRS. JACOB GANEF PAH, M.S.

Pembimbing Pendamping :RACHMAT SYAM, S.SOS., M.M.PAR

Dosen/Tenaga Pengajar PoliteknikPariwisata NHI Bandung Di  
BANDUNG

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi/Tesis dalam rangka mengikuti Ujian Akhir Program Diploma III, Diploma IV dan Pascasarjana periode bulan Januari – Agustus 2023 maka Saudara ditunjuk sebagai **PEMBIMBING UTAMA/ PEMBIMBING PENDAMPING** mahasiswa berikut ini:

Nama : ADINDA MENTARI PUTRI BASKORO

N.I.M: 201923207

Program Studi : Pengelolaan Usaha RekreasiJurusan:  
Pariwisata

Adapun Judul Tugas Akhir/Proyek Akhir yang diajukan adalah:

#### RENCANA BISNIS “IMAGI LAB”

Bimbingan penyusunan Tugas Akhir/Proyek Akhir ini dilaksanakan sekurang-kurangnya dalam 8 (delapan) kali pertemuan dan berakhir setelah mahasiswa melaksanakan revisi perbaikan TA/PA/Skripsi/Tesis Periode Ujian Sidang Agustus 2023

Demikian untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya

A.n. DIREKTUR POLITEKNIK PARIWISATA NHI  
BANDUNG Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan  
dan Kerjasama



**Dr. ER. Ummi Kalsum, MM.Par., CHM.,  
CHRMP.**

NIP. 19740714 200605 1 001

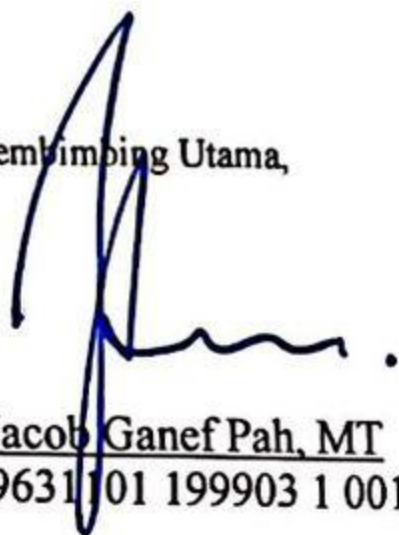
# LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

RENCANA BISNIS "IMAGI LAB"

NAMA : ADINDA MENTARI PUTRI BASKORO  
NIM : 201923207  
JURUSAN : KEPARIWISATAAN  
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI

Pembimbing Utama,



Drs. Jacob Ganef Pah, MT  
NIP. 19631101 199903 1 001

Pembimbing Pendamping,



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

Bandung, 30 Juni 2023

Mengetahui,

Kepala Bagian Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama



Ni Gusti Made Kerti Utami., BA., MM.Par CHE.

NIP. 19710316 199603 2 001

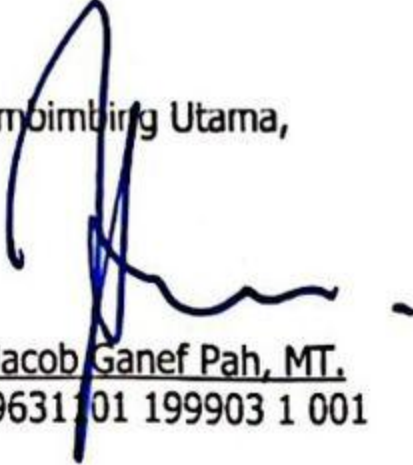


# LEMBAR PENGESAHAN

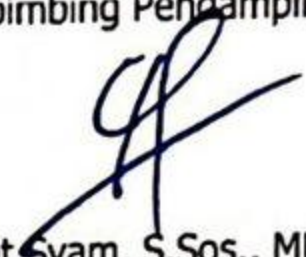
## RENCANA BISNIS "IMAGI LAB"

NAMA : Adinda Mentari Putri Baskoro  
NIM : 201923207  
JURUSAN : Kepariwisataaan  
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,

  
Drs. Jacob Ganef Pah, MT.  
NIP. 19631101 199903 1 001

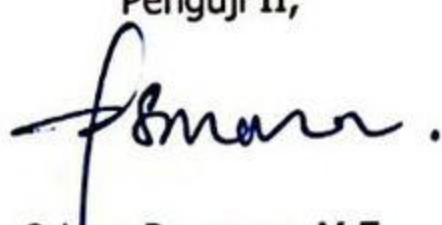
Pembimbing Pendamping,

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

Penguji I,

  
Valentino Sumardi, S.ST.Par., M.M.Par.  
NIP. 19720807200312 1 001

Penguji II,

  
Odang Permana, M.E.  
MDN. 9938000157

Bandung, 31 Agustus 2023

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja Sama

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

Menyetujui,

Direktur Politeknik NHI Bandung



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



**MBW** Bandung  
Institute  
of Tourism  
School of Tourism Business Management

wonderful

IMAGINATION



# imagi lab

*imagine it your way*

Adinda Mentari  
PUR 8 / 201923207

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir yang berjudul “Rencana Bisnis Imagi Lab”. Tujuan dari adanya Proyek Akhir ini adalah guna memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan program diploma IV, Program studi Pengelolaan Usaha Rekreasi, Jurusan Kepariwisata, Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

Dalam penyusunan laporan ini, tentu tak lepas dari seluruh dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc selaku ketua Politeknik Pariwisata NHI Bandung
2. Bapak Hari Ristanto, BBA., M.Sc, Selaku ketua Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata
3. Bapak Drs. Jacob Ganef Pah, MT selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Rachmat Syam, S.Sos., MM.Par. Selaku Dosen Pembimbing II
5. Dosen beserta Staff Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi
6. Kedua orang tua dan adik penulis yang senantiasa selalu mendoakan penulis dan memberikan dukungan.
7. Farhan, Natasha, Indira, dan Osa yang senantiasa memberikan dukungan dan menemani penulis.

Dalam penyusunan proyek akhir ini, penulis tentunya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun, yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi lebih lanjut, untuk perbaikan kedepannya.

Bandung, 30 Juni 2023

Adinda Mentari Putri Baskoro

## DAFTAR ISI

<b>RENCANA BISNIS “IMAGI LAB”</b> .....	1
<b>PERNYATAAN MAHASISWA</b> .....	2
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	3
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	4
.....	5
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	6
<b>DAFTAR ISI</b> .....	7
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	9
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	10
<b>Executive Summary</b> .....	11
<b>BAB I</b> .....	12
<b>DESKRIPSI BISNIS</b> .....	12
<b>A. Latar Belakang</b> .....	12
<b>B. Gambaran Umum Bisnis</b> .....	14
1. Deskripsi Bisnis .....	14
2. Deskripsi Logo dan Nama.....	14
3. Identitas Bisnis .....	15
<b>D. Porter’s Five Force Analysis</b> .....	15
<b>E. Gambaran Umum Produk dan Jasa</b> .....	17
<b>F. Jenis Badan Usaha</b> .....	17
<b>BAB II</b> .....	18
<b>RENCANA PRODUK/JASA</b> .....	18
<b>A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa</b> .....	18
<b>B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa</b> .....	20
<b>C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa</b> .....	21
<b>D. Analisa Resources</b> .....	21
<b>E. Analisa Proses Produk/Jasa</b> .....	22
<b>F. Supply Chain</b> .....	24
<b>BAB III</b> .....	25
<b>RENCANA PEMASARAN</b> .....	25
<b>A. Riset Pasar</b> .....	25
a) Analisa Survey .....	25



b) Segmenting, Targeting, Positioning.....	29
B. Analisa Product – Market Fit.....	31
C. Analisa Kompetitor.....	32
D. Program Pemasaran.....	34
E. Media Pemasaran.....	37
F. Proyeksi Penjualan.....	39
<b>BAB IV.....</b>	<b>40</b>
<b>ASPEK SDM DAN OPERASIONAL.....</b>	<b>40</b>
A. Identitas Owners/Founders.....	40
B. Struktur Organisasi.....	41
C. Job Analysis dan Job Description.....	41
D. Manning Budget/Anggaran Tenaga Kerja.....	43
E. Reruitment & Hiring Procedure.....	43
F. Service Space, (Layout, Flow, SOP).....	45
1. Layout.....	45
2. Flow.....	47
3. Standar Operasional Prosedur (SOP).....	51
4. Manajemen Risiko.....	52
<b>BAB V.....</b>	<b>53</b>
<b>ASPEK KEUANGAN.....</b>	<b>53</b>
A. Metode Pencatatan Akuntansi.....	53
B. Capital Expenditure.....	53
C. Pendanaan Investasi.....	57
D. Rincian Pendapatan.....	57
E. Income Statement.....	58
F. Break Even Point (BEP).....	59
G. Accumulated Cash Flow.....	60
H. Internal Rate of Return (IRR).....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Analisa Proses Produk/Jasa</i> .....	23
<i>Tabel 3. 1 Analisa Kompetitor</i> .....	33
<i>Tabel 3. 2 Saluran Reservasi</i> .....	36
<i>Tabel 3. 3 Promotion Mix</i> .....	36
<i>Tabel 3. 4 Proyeksi Penjualan</i> .....	39

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Logo Imagi Lab</i> .....	14
<i>Gambar 1. 2 Porter's Five Forces</i> .....	16
<i>Gambar 2. 1 Ilustrasi Merchandise Gantungan Kunci Imagi Lab</i> .....	19
<i>Gambar 2. 2 Ilustrasi Merchandise Stickers Pack Imagi Lab</i> .....	20
<i>Gambar 2. 3 Ilustrasi Merchandise Tumbler Imagi Lab</i> .....	20
<i>Gambar 2. 4 Ilustrasi Merchandise Bantal Dekorasi Imagi lab</i> .....	20
<i>Gambar 3. 1 Hasil Kuesioner. Identifikasi pengalaman terhadap aktivitas</i> .....	26
<i>Gambar 3. 2 Hasil Kuesioner. Ketertarikan terhadap aktivitas</i> .....	27
<i>Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner. Pengetahuan tentang manfaat aktivitas</i> .....	27
<i>Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner. Ketertarikan terhadap aktivitas</i> .....	27
<i>Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner. Faktor tidak tertarik dengan aktivitas</i> .....	28
<i>Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner. Ketertarikan terhadap produk yang ditawarkan</i> .....	29
<i>Gambar 3. 7 TAM SAM SOM</i> .....	30
<i>Gambar 3. 8 Javelin Board</i> .....	31
<i>Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner. Preferensi media</i> .....	37
<i>Gambar 3. 10 Landing Page Website Imagi Lab</i> .....	38
<i>Gambar 3. 11 Feeds Instagram Imagi Lab</i> .....	38
<i>Gambar 4. 1 Owner/Founder Imagi Lab</i> .....	40
<i>Gambar 4. 2 Ilustrasi Imagi Lab</i> .....	45
<i>Gambar 4. 3 Ilustrasi Ruangan Imagi Lab</i> .....	46
<i>Gambar 4. 4 Ilustrasi Slide Imagi Lab</i> .....	46

## Executive Summary

Umumnya, orang tua membawa atau memberikan rekreasi pada anak hanya mementingkan faktor kesenangan. Sehingga, PT. Imagi Art melalui Imagi Lab akan menghadirkan aktivitas rekreasi melalui media seni yang memberikan manfaat kesehatan bagi anak-anak yang tentunya juga menyenangkan. Anak-anak mulai mengerti ungkapan emosi yang diterima dan diungkapkannya, anak-anak juga mulai berhubungan dengan dunia luar. Seringkali anak tidak memiliki kemampuan untuk menyatakan apa yang dirasakannya secara akurat, anak-anak juga memerlukan perhatian lebih dalam pengontrolan emosinya agar tetap stabil dan menghindari perilaku yang tidak diinginkan karena anak kehilangan kontrol atas emosinya, sehingga anak-anak memerlukan aktivitas seperti *art therapy* untuk mengatasi dan menyalurkan emosinya. Dalam melakukan aktivitas *art therapy*, anak seolah-olah bermain dengan alat yang diinginkan dan melakukan proses terapi dengan cara yang menyenangkan, seperti menggambar dan melukis, sebagai salah satu bentuk penyaluran emosi, menciptakan karya seni yang kreatif dan ekspresif, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri, yang meningkatkan keterampilan kognitif, seperti mengungkap pikiran yang tersembunyi, meningkatkan cara anak berinteraksi dengan lingkungannya dan secara tidak langsung juga cara anak mengamati dan menganalisis situasi dan lingkungannya sendiri. Itu sebabnya Lab Imagi adalah tempat di mana anak-anak dapat mengekspresikan perasaan mereka melalui proses membuat karya seni yang menyenangkan.

Berlokasi di Trans Studio Mall Cibubur, Jakarta Timur Imagi Lab yang memiliki konsep *indoor immersive playground* akan membawa pengunjung untuk bermain dengan imajinasi dan kreativitas melalui beragam aktivitas rekreasi *art therapy*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alvina & Woro Kurnianingrom (2018). Penerapan Art Therapy Untuk Meningkatkan Self-Esteem Anak Usia Middle Childhood. 198-199
- BeautyJournal.id (2020). Beragam Art Therapy untuk Anak-Anak dan Manfaatnya. Diakses dari <https://journal.sociolla.com/lifestyle/ragam-art-therapy-untuk-anak-anak-dan-manfaatnya>
- Case, Caroline & Tessa Dalley. (2003). The Handbook of Art Therapy
- deepublishstore.com (2023). Pangsa Pasar: Pengertian, Fungsi, dan Cara Memerluas. Diakses dari <https://deepublishstore.com/blog/materi/pangsa-pasar/>
- Guzman, Leah. (2020). Essential of Art Therapy Exercises
- happyplayindonesia.com (2023). Jenis Playground Anak. Diakses dari <https://happyplayindonesia.com/jenis-playground-anak/>
- Hasibuan, dkk. (2020). Teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja.
- Hery, I., & Nugraha, R. S. (2019). Strategi Persaingan Bisnis pada Industri Rekreasi. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers.
- idehackers.network. Problem Solution Fit Canva. Diakses dari <https://www.idehackers.network/problem-solution-fit-canvas>
- Khusna, Galu Khotimatul & Farah Oktafani. (2017). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan  
  
lifestyle.kompas.com (2021). Mengajak Anak "Mengenal Diri" Melalui Art Therapy. Diakses dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/07/01/120503420/mengajak-anak-mengenal-diri-melalui-art-therapy?page=all>
- Musleh. (2019). Analisis Penentuan Harga Jual Dengan Metode Cost Plus Pricing Dalam Meningkatkan Laba Yang Dihasilkan Pedagang Asongan Di Taman Sangkareang Kota Mataram
- Papalia, D. E., Old s, S. W., & Feldman, R. D. (2009). Human Development. Perkembangan Manusia.
- Positivepsychology.com (2020). 15 Art Therapy Activities & Ideas for Kids (Incl.PDF). Diakss dari <https://positivepsychology.com/art-therapy/>

- Samantha, Almira Nur. (2017). Middle and Late Childhood Development
- Saputra, Wisda Fahmi. (2020). Gambaran Penerapan *Kids Safety Park* Sebagai Upaya Pencegahan Kecelakaan Pada Taman Bermain Anak-Anak Pada Wahana X di Wisata X
- Setyoadi & Kushariadi. (2011). Terapi Modalitas Keperawatan pada Klien Psikogeriatrik
- Schlatter, Barbara Elwood & James Robert Rossman. (1989). Recreation Programming: Designing Leisure Experiences
- STUDYLIB (2023) 6 key Elements of a situated Activity System. Diakses dari <https://studylib.net/doc/5379937/6-key-elements-of-a-situated-activity-system>
- viva.co.id (2020). Merembaknya Permainan Playground di Pelosok Daerah Indonesia. Diakses dari <https://www.viva.co.id/vstory/opini-vstory/1330344-merembaknya-permainan-playground-di-pelosok-daerah-indonesia>