

**RENCANA BISNIS**

**“ARTIP STUDIO”**

**PROYEK AKHIR**

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



**Disusun oleh:**

**Eunike Natasha Wolo Radjah**

**MBW/201923214**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN BISNIS PARIWISATA**

**JURUSAN KEPARIWISATAAN**

**POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG**

**2023**



# Business Idea & Plan

# ARTIP STUDIO



## PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eunike Natasha Wolo Radjah  
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 29 November 2001  
NIM : 201923214  
Program Studi : Manajemen Bisnis Pariwisata  
Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Proyek Akhir yang berjudul Rencana Bisnis “Nusantara Volunteer” 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 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 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, 27 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



**Eunike Natasha Wolo Radjah**  
**20192314**

LEMBAR PENGESAHAN

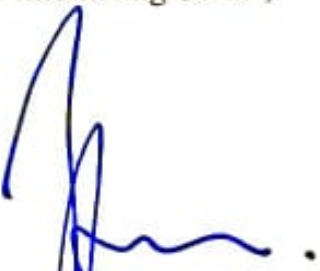
JUDUL TUGAS AKHIR /PROYEK AKHIR

RENCANA BISNIS

"ARTIP STUDIO"


NAMA : Eunike Natasha Wolo Radjah  
NIM : 201923214  
JURUSAN : KEPARIWISATAAN  
PROGRAM STUDI : Manajemen Bisnis Pariwisata

Pembimbing Utama,



Drs. Jacob Ganef Pah, MT.  
NIP 1963101 199903 1 001

Pembimbing Pendamping,



Odang Permana, M.E.,  
MDN. 9938000157

Bandung, 25 Juni 2023

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan  
dan Kerjasama,

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

NIP. 19710316 199603 2 001

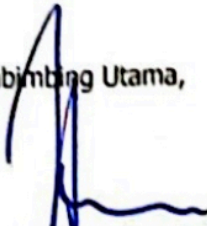


# LEMBAR PENGESAHAN

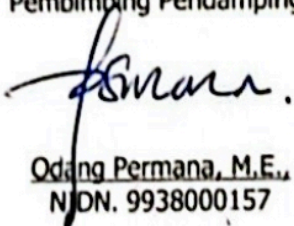
## RENCANA BISNIS "ARTIP STUDIO"

NAMA : Eunike Natasha Wolo Radjah  
NIM : 201923214  
JURUSAN : Kepariwisata  
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

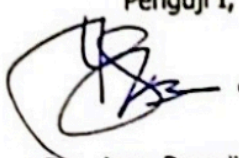
Pembimbing Utama,

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

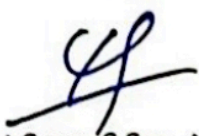
Pembimbing Pendamping,

  
Odang Permana, M.E.  
NIDN. 9938000157

Penguji I,

  
Drs. Asep Rosadi, M.AP.  
NIP. 19630717 199903 1 001

Penguji II,

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

Bandung, .....

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja Sama

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

Menyetujui,

Direktur Politeknik NHI Bandung



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

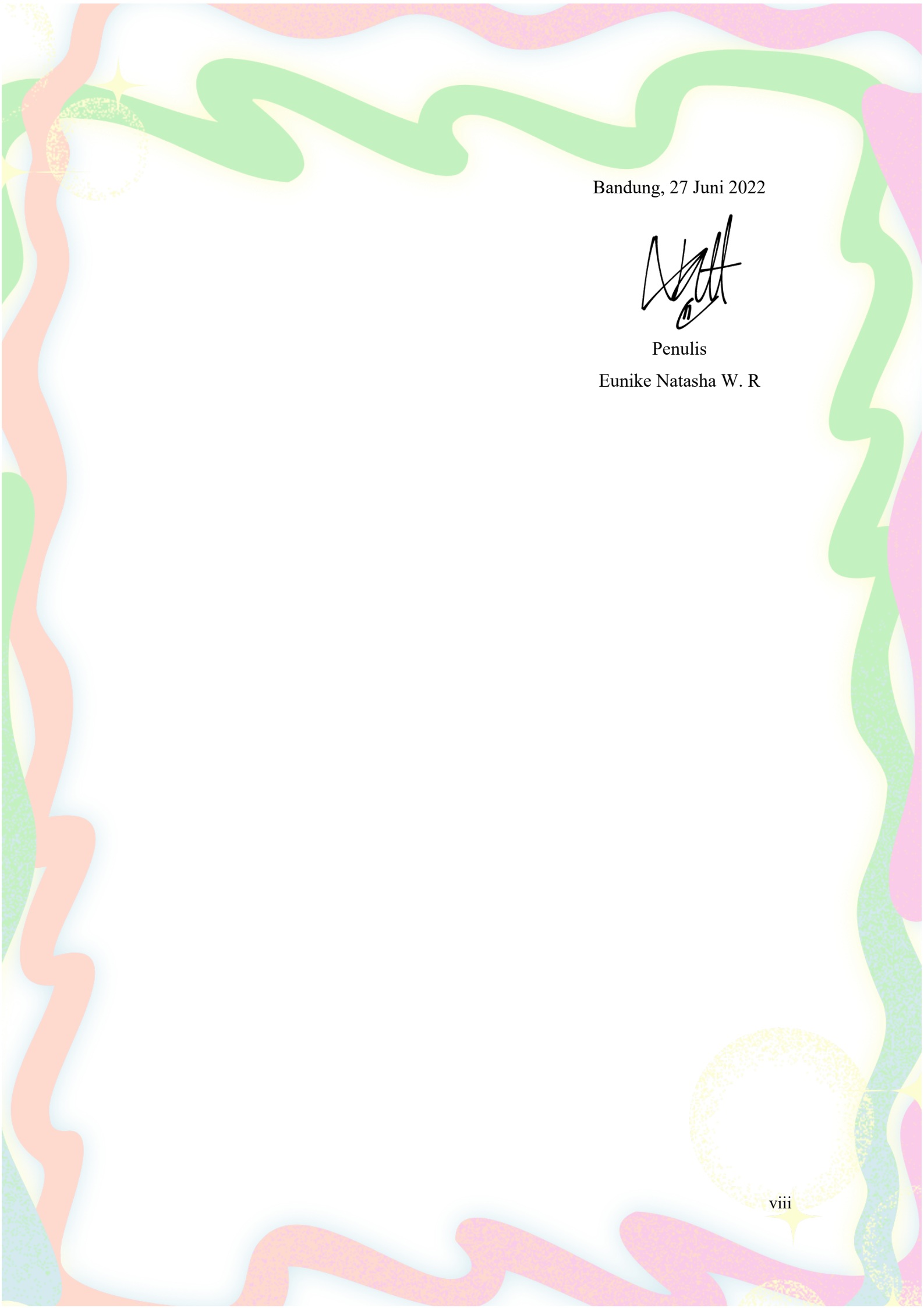
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proyek akhir yang berjudul “**Rencana Bisnis Artip Studio**”, guna memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan program Diploma IV, Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata, Jurusan Kepariwisata, Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

Dalam penyusunan proyek akhir ini, tentu penulis banyak terbantu dari bimbingan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc selaku Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
2. Bapak Hari Ristanto, M.Sc, Selaku ketua Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata
3. Bapak Drs. Jacob Ganef Pah, MT selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Odang Permana, M.E., Selaku Dosen Pembimbing II
4. Dosen dan Staff Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata
5. Ibu Rut selaku orang tua penulis yang senantiasa selalu mendoakan penulis dan memberikan dukungan.
6. Teman-teman MBW 2019
7. Oziano Tarigan dan Adinda Mentari yang selalu menyemangati dan memberikan *support* mental maupun jasmani.

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih terdapat banyak kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar menjadi lebih baik lagi.



Bandung, 27 Juni 2022



Penulis

Eunike Natasha W. R

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN MAHASISWA .....	iii
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u> .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
EXECUTIVE SUMMARY .....	xiii
BAB I DESKRIPSI BISNIS .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Gambaran Umum .....	3
1. Deskripsi Bisnis .....	3
2. Deskripsi Logo dan Nama .....	4
3. Identitas Bisnis .....	5
C. Visi dan Misi .....	5
1. Visi .....	5
2. Misi .....	5
D. Porter's Five Forces Analisis .....	5
E. Gambaran Umum Produk/Jasa .....	8
F. Jenis Badan Usaha .....	8
G. Aspek Legalitas .....	8
BAB II RENCANA PRODUK/JASA .....	10
A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa .....	10
1. Tie-Dye .....	10
2. Batik Painting .....	10
3. DIY Kit .....	11
B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa .....	12
C. Penyajian dan Kemasan produk/Jasa .....	12
D. Analisa Resources .....	13
E. Analisa Proses Produk/Jasa .....	13
F. Supply Chain .....	15
BAB III RENCANA PEMASARAN .....	16
A. Riset Pasar .....	16



1. Analisa Survey .....	16
2. <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> .....	20
B. Analisa Produk – Market Fit .....	21
C. Analisa Kompetitor .....	23
D. Program Pemasaran .....	23
E. Media Pemasaran.....	28
F. Proyeksi Penjualan .....	30
BAB IV ASPEK SDM DAN OPERASIONAL .....	31
A. Identitas Owner .....	31
B. Struktur Organisasi .....	32
C. Job Analysis dan Job Description .....	32
D. Anggaran Tenaga Kerja.....	33
E. Recruitment & Hiring Procedure .....	34
F. Service Scape (Layout & Flow).....	35
BAB V KEUANGAN .....	42
A. Metode Pencatatan Akuntansi.....	42
B. Capital Expenditure .....	43
C. Pendanaan Investasi.....	46
D. Rincian Pendapatan.....	47
E. Income Statement .....	48
F. Break Even Point.....	52
G. Investment Analysis.....	53
a. Accumulated Cash Flow .....	53
b. Payback Period .....	53
c. Internal Rate of Return (IRR).....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN .....	58

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Analisis Produk/Jasa .....	15
<b>Tabel 3.1</b> Segmenting .....	20
<b>Tabel 3.2</b> Analisa Kompetitor .....	23
<b>Tabel 3.3</b> Price List ARTIP Studio .....	25
<b>Tabel 3.4</b> Place Plan.....	26
<b>Tabel 3.5</b> Proyeksi Penjualan .....	30
<b>Tabel 4.1</b> Anggaran Tenaga Kerja .....	33
<b>Tabel 5.1</b> Tangible Investment.....	45
<b>Tabel 5.2</b> Intangible Investment.....	46
<b>Tabel 5.3</b> Working Capital .....	46
<b>Tabel 5.4</b> Total Investment.....	47
<b>Tabel 5.5</b> Rincian Pendapatan .....	48
<b>Tabel 5.6</b> Projected Income Statement.....	49
<b>Tabel 5.7</b> Cash Flow Terakumulasi.....	54
<b>Tabel 5.8</b> Cash in Flow .....	55

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Logo ARTIP Studio .....	4
<b>Gambar 1.2</b> Porter's Five Forces .....	6
<b>Gambar 2.1</b> Supply chain ARTIP Studio .....	14
<b>Gambar 3.1</b> Diagram Survey Responden .....	16
<b>Gambar 3.2</b> Diagram Survey Responden Jabodetabek .....	17
<b>Gambar 3.3</b> Diagram Survey Responden Bogor .....	17
<b>Gambar 3.4</b> Diagram Survey Kegiatan di Bogor .....	18
<b>Gambar 3.5</b> Survey Motivasi Responden Artworkshop .....	18
<b>Gambar 3.6</b> Survey Hambatan Responden Tidak Mengunjungi.....	19
<b>Gambar 3.7</b> Survey Responden Penentuan Cafe.....	19
<b>Gambar 3.8</b> Survey Responden Tertarik Artworkshop.....	20
<b>Gambar 3.9</b> Market Size ARTIP Studio .....	21
<b>Gambar 3.10</b> Experiment Board .....	22
<b>Gambar 3.11</b> Diagram Harga .....	25
<b>Gambar 3.12</b> Platform Social Media Sering Digunakan.....	28
<b>Gambar 4.1</b> Foto Identitas Owner.....	31
<b>Gambar 4.2</b> Stuktur Organisasi .....	32
<b>Gambar 4.3</b> Proses Rekrutmen .....	34
<b>Gambar 4.4</b> Circuloo Coffee and Kitchen .....	37
<b>Gambar 4.5</b> Suasana di Circuloo Coffee and Kitchen.....	37
<b>Gambar 4.6</b> Coffeeright.....	38
<b>Gambar 4.7</b> Artetic Studio and Coffee.....	38
<b>Gambar 4.8</b> Suasana di Artetic Studio and Coffee.....	39
<b>Gambar 4.9</b> Adolescence People and Space.....	40
<b>Gambar 4.10</b> Suasana di Adolescence People and Space .....	40
<b>Gambar 4.11</b> Bhumi Living Space .....	41
<b>Gambar 4.12</b> Suasana di Bhumi Living Space.....	41

## EXECUTIVE SUMMARY

Sekarang ini terjadi perubahan paradigma (*shift paradigm*) dalam wisata *healing*, dimana jika mulanya wisata *healing* yang banyak dilakukan adalah untuk menjaga kebugaran fisik, seperti *spa & massage* atau yoga, namun, sekarang banyak aktivitas wisata *healing* untuk kesehatan mental, salah satunya melalui seni (*art*). Contoh aktivitas dalam wisata *healing* yang berkaitan dengan seni ialah mengunjungi *art gallery* atau mengikuti *art workshop*.



ARTIP Studio merupakan bisnis yang bergerak dibidang rekreasi sebagai penyedia kegiatan hiburan & rekreasi, sesuai dengan UU No. 9 Tahun 2010 Tentang Kepariwisataaan. ARTIP Studio adalah sebuah *art workshop* yang berlokasi di Kota Bogor, dengan menawarkan aktivitas *Tie-Dye* dan *Batik Painting*. ARTIP Studio berharap bisa menjadi tujuan wisatawan untuk berkreasi, mengekspresikan diri, *healing* dan *quality time* dengan aktivitas yang menyenangkan dan memberikan pengalaman baru bagi para pengunjunnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2021. Dampak Covid-19 Terhadap rendahnya kesehatan mental anak-anak Dan Pemuda Hanyalah “puncak gunung es.” UNICEF. (n.d.). Tersedia pada <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/dampak-covid-19-terhadap-rendahnya-kesehatan-mental-anak-anak-dan-pemuda-hanyalah>. Diakses Juni 2023.
- Anonim. 2016. Find Product-Market Fit Faster. Tersedia pada <https://assets.productplan.com/content/Find-Product-Market-Fit-Faster-by-ProductPlan.pdf>. Diakses pada Juni 2023.
- Anonim. 2021. Sistem Perizinan Berusaha terintegrasi Secara Elektronik. OSS. (n.d.). Tersedia pada <https://oss.go.id/informasi/kbli-kode?kode=F&kbli=41013>. Diakses pada Juni 2023.
- Boxal, Peter., Purcell, John. 2003. Strategy and Human Resource Management. New York: Palgrave Macmillan.
- Dam, R. F. 2023. The 5 stages in the design thinking process. The Interaction Design Foundation. Tersedia pada <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>. Diakses pada Juni 2023.
- Developer, Medcom. id. 2022. Sandiaga prediksi Tren Wisata healing cukup diminati tahun depan. medcom.id. Tersedia pada <https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/zNArzx2b-sandiaga-prediksi-tren-wisata-healing-cukup-diminati-tahun-depan>. Diakses pada Juni 2023.
- Fiona, D. 2022. Art therapy Untuk ATASI Gangguan Mental, Ingin Coba?. Orami. Tersedia pada <https://www.arami.co.id/magazine/pengertian-art-therapy>. Diakses pada Juni 2023.
- Gibbons, S. 2018. Journey Mapping 101. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/>
- Global Wellness Institute. 2021. 2018 Global Wellness Tourism Economy. Tersedia pada <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/global-wellness-tourism-economy/>. Diakses pada Juni 2023.
- Indonesia, D. (n.d.-a). 2023. Pengguna Instagram di indonesia capai 109,3 juta per

**Be Creative, Be You**

- April 2023. DataIndonesia.id. Tersedia pada <https://dataIndonesia.id/digital/detail/pengguna-instagram-di-indonesia-capai-1093-juta-per-april-2023>. Diakses Juni 2023.
- Indonesia, D. (n.d.-b). 2023. Pengguna Whatsapp Global capai 2,45 miliar Hingga Kuartal I/2023. DataIndonesia.id. Tersedia pada <https://dataIndonesia.id/digital/detail/pengguna-whatsapp-global-capai-245-miliar-hingga-kuartal-i2023>. Diakses pada Juni 2023.
- Indonesia, D. (n.d.-c). 2023, Pengguna Tiktok Indonesia terbanyak Kedua Dunia. DataIndonesia.id. Tersedia pada <https://dataIndonesia.id/digital/detail/per-april-2023-pengguna-tiktok-indonesia-terbanyak-kedua-dunia>. Diakses pada Juni 2023.
- Komputer, U. S. & T. 2022. Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Menumbuhkan Bisnis Anda S1 Kewirausahaan S.Bns. Tersedia pada <https://kewirausahaan-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Penggunaan-Media-Sosial-Instagram-Dalam-Menumbuhkan-Bisnis-Anda/490b33c920eb6cd62734d2d4b06dcac0bf62ce66>. Diakses pada Juni 2023.
- Kusuma, Irawinne., Rizky, Wahyu. 2018. Service Blueprint sebagai Sarana Penunjang Loyalitas Customer. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel* 2.1, (2018): 28-32.
- Langenfeld, Killian. 2019. *Design Thinking for Beginners: Innovation as a Factor for Entrepreneurial Success*.
- Listiyandini Arruum Ratih. (2018). *Peran Strategi Regulasi Emosi Terhadap Gejala Depresi Pada Remaja Dengan Orangtua Bercerai*.
- Muawanah, I. 2019. Fenomena Maraknya Coffee shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Anak Muda di Kota Metro (studi Pada Mahasiswa Iain Metro). IAIN Repository. Tersedia pada <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/683/>. Diakses pada Juni 2023.
- Nir, Yoav. 2018. *Game Changing Innovation: Making Theory a Reality Through Practice*.
- Rahmasari, D. 2020. *Self Healing is Knowing Your Own Self*. Surabaya: UNESA

**Be Creative, Be You**

University Press.

Savitri, Enni. 2018. "Penganggaran Perusahaan".

T. Hennig-Turau., M. B. Houston., Springer International Publishing AG. 2019. Entertainment Science.

Tiron-Tudor, A. 2017. Accrual Accounting. Global Encyclopedia of Public Administration, Public Policy, and Governance, 1–6.

Verlinden, N. 2022. Full cycle recruiting: All you need to know. AIHR. Tersedia pada <https://www.aihr.com/blog/full-cycle-recruiting/#:~:text=A%20full%20cycle%20recruitment%20process,selecting%2C%20hiring%2C%20and%20onboarding>. Diakses pada Juni 2023.

Watt, George; Abrams, Howard. 2019. Lean Entrepreneurship (Innovation in the Modern Enterprise).

Widyono., Shandya, Fajar., Niken, Hendrakusma., Muhammad, Aminul Akbar. 2019. Perancangan User Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer 3(8):7415–24.