

RENCANA BISNIS

PAWPLAY

PROYEK AKHIR

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



Disusun oleh:

ARIE PRASETYA GUNAWAN

201621109

**JURUSAN KEPARIWISATAAN
PROGRAM STUDI MANAJEMEN BISNIS PARIWISATA**

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA BANDUNG

2020

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arie Prasetya Gunawan
NIM : 201621109
Tempat, Tanggal Lahir : Sukabumi, 2 Januari 1997
Program Studi : Manajemen Bisnis Pariwisata

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi yang berjudul Rencana Bisnis PawPLAY 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 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 yang sesuai dengan norma yang berlaku di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Juli 2020

mbuat pernyataan

Arie Prasetya Gunawan

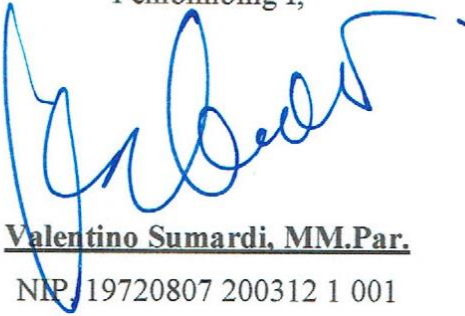
201621109

LEMBAR PENGESAHAN

PROYEK AKHIR
RENCANA BISNIS
PAWPLAY
CV PAWPLAY


Nama : Arie Prasetya Gunawan
NIM : 201621109
Program Studi : Manajemen Bisnis Pariwisata

Pembimbing I,



Valentino Sumardi, MM.Par.
NIP. 19720807 200312 1 001

Pembimbing II,



Dr. Sukmadi, SE., MM.
NIP. 19700810 200605 1 001

Bandung,

Mengetahui,
Kepala Bagian

Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan

Menyetujui,
Ketua

Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung

Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc

NIP. 19710506 199803 1 001

Faisal, MM.Par., CHE

NIP. 19730706 199503 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Rencana Bisnis PawPLAY”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma IV pada Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.

Dalam proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat, bantuan baik bersifat materiil dan atau non-materiil serta keluarga penulis yang telah memberikan dukungan terhadap penulis.
2. Bapak Faisal, MM.Par., CHE selaku Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung
3. Bapak Valentino Sumardi, MM.Par. selaku Ketua Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata, koordinator Proyek Akhir serta Dosen Pembimbing I
4. Bapak Dr. Sukmadi, SE., MM. selaku Dosen Pembimbing II
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata
6. Rekan-rekan mahasiswa Manajemen Bisnis Pariwisata Angkatan 2016.

Penulis menyusun Usulan Penelitian ini dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan di dalam penyusunan laporan ini, maka saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan Usulan Penelitian ini. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Juli 2020

Penulis

Rencana Bisnis Program Aktivitas Wisata

Arie Prasetya Gunawan

201621109 | Manajemen Bisnis Pariwisata STP NHI Bandung



pawPLAY



DAFTAR ISI

PERNYATAAN MAHASISWA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
EXECUTIVE SUMMARY	1

BAB 1 | DESKRIPSI BISNIS

A. Latar Belakang	2
B. Gambaran Umum Bisnis	2
C. Visi dan Misi	5
D. Analisis SWOT	5
E. Gambaran Umum Produk	10
F. Rencana Legalitas Usaha	10

BAB 2 | RENCANA PRODUK/JASA

A. Daftar dan Deskripsi Produk	14
B. Alasan dan Keunggulan Produk	16
C. Penyajian dan Kemasan Produk	17
D. Perhitungan Nilai Jual	18
E. Analisa Sumber Daya	19
F. Analisa Kapasitas Produksi	20
G. Analisa Proses Produk atau Jasa	21
H. Analisa Product/Service Life Cycle	23
I. Strategi Efisiensi Produksi	25
J. Strategi Pengembangan Produk	25

BAB 3 | RENCANA PEMASAN

A. Riset Pasar	28
1. Survei Pasar	28
2. Market Trend	29
3. Segmentasi, Target dan Positioning	31
4. Market Size and Market Profitability	33

5. Market Growth.....	34
B. Analisa Product-Market Fit.....	35
C. Analisa Kompetitor	38
D. Strategi Pemasaran	41
1. Key Strategic Partners	41
2. Program dan Media Pemasaran	42
E. Proyeksi Penjualan	44
F. Exit Strategy.....	45

BAB 4 | RENCANA SUMBER DAYA MANUSIA DAN OPERASIONAL

A. Sumber Daya Manusia.....	47
1. Identitas Pemilik/Pendiri	47
2. Struktur Organisasi	47
3. Deskripsi Pekerjaan.....	48
4. Anggaran Tenaga Kerja.....	50
5. Proses Rekrutmen	50
6. Kebijakan dan Prosedur.....	52
7. Strategi Efisiensi dan Pengembangan Karyawan.....	53
B. Operasional	54
1. Fasilitas, Lokasi Fisik dan Perlengkapan	54
2. Service Scape.....	55
3. Supply Chain dan Quality Control	57
4. Risk Management	59
5. Action Plan dan Report	61

BAB 5 | RENCANA KEUANGAN

A. Metode Pencatatan Akuntansi.....	62
B. Capital Expenditure (Identifikasi Initial Investment)	63
C. Time Value of Money.....	64
D. Pendanaan Investasi.....	65
E. Penentuan Titik Impas dan Laba yang Diharapkan	66
F. Identifikasi Cash Inlow dan Outflow.....	68

DAFTAR PUSTAKA.....	70
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1, Logo PawPLAY.....	3
Gambar 1.2, Kuadran Nilai SWOT.....	9
Gambar 2.1, Rencana pemetaan area AgilityPLAY.....	14
Gambar 2.2, Gambaran program permainan RelayPLAY.....	15
Gambar 2.3, Gambaran program HighPLAY.....	15
Gambar 2.4, Gambaran program FreshPLAY.....	16
Gambar 2.5, Beberapa contoh umum simbol dalam Process Mapping.....	22
Gambar 2.6, Process Mapping PawPLAY.....	22
Gambar 2.7, Tahapan pengembangan produk baru.....	26
Gambar 3.1, Diagram presentasi jenis hewan peliharaan.....	28
Gambar 3.2, Grafik bar faktor perhatian responden.....	29
Gambar 3.3, Grafik bar preferensi kegiatan aktivitas bersama hewan peliharaan.....	30
Gambar 3.4, Diagram segmentasi berdasarkan geografis.....	31
Gambar 3.5, Diagram pertumbuhan pasar.....	34
Gambar 3.6, Matriks BCG PawPLAY.....	43
Gambar 4.1, Struktur Organisasi PawPLAY.....	47
Gambar 4.2, Alur model rekrutmen Breugh.....	51
Gambar 4.3, Layout Program AgilityPLAY.....	56
Gambar 4.4, Layout Program HighPLAY dan RelayPLAY.....	56
Gambar 4.5, Flow program aktivitas PawPLAY.....	57
Gambar 4.6, Alur manajemen risiko.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1, Matriks TOWS.....	6
Tabel 1.2, Pembobotan <i>Strength</i>	7
Tabel 1.3, Pembobotan <i>Weakness</i>	8
Tabel 1.4, Pembobotan <i>Opportunity</i>	8
Tabel 1.5, Pembobotan <i>Threat</i>	8
Tabel 1.6, Selisih nilai tertimbang Matriks SWOT.....	9
Tabel 3.1, Segmentasi.....	32
Tabel 3.2, Target	33
Tabel 3.3, Bagian <i>brainstorm</i> pada <i>Javelin Board</i> PawPLAY	35
Tabel 3.4, Bagian <i>executiton</i> pada <i>Javelin Board</i> PawPLAY	36
Tabel 3.5, VRIO <i>Analysis Framework</i>	41
Tabel 3.6, Proyeksi penjualan dengan pax	45
Tabel 3.7, Proyeksi penjualan dengan biaya.....	45
Tabel 4.1, Anggaran tenaga kerja.....	50
Tabel 4.2, <i>Action Plan</i> PawPLAY.....	61
Tabel 5.1, <i>Capital Expenditure</i> PawPLAY	63
Tabel 5.2, <i>Working Expenses</i> PawPLAY	63
Tabel 5.3, <i>Break Even Point</i> PawPLAY.....	67
Tabel 5.4, Laporan laba rugi PawPLAY	67
Tabel 5.5, Laporan arus kas PawPLAY.....	69
Tabel 5.6, <i>Net Present Value</i> PawPLAY	69

EXECUTIVE SUMMARY

Jumlah pemilik hewan peliharaan di Indonesia sangatlah besar. Rakuten Insight mencatat bahwa 67% masyarakat Indonesia memiliki hewan peliharaan, terutama kucing dan anjing. Banyak dari pemilik hewan peliharaan ini memperlakukan hewan peliharaannya sudah sebagai keluarga dan sama seperti manusia (sumber: Agustin, 2013). Akan tetapi, di Indonesia belum banyak daya tarik wisata yang mengizinkan untuk hewan peliharaan masuk ke dalam area wisata. Hal ini mengakibatkan banyak pemilik kehilangan momen *bonding* bersama hewan kesayangannya karena ditinggalkan oleh pemilik pada saat berlibur. Padahal tren saat ini di bidang akomodasi *pet-friendly tourism* sedang tinggi baik di luar negeri maupun di Indonesia (sumber: Abadie, 2013). Melihat akan potensi tersebut, PawPLAY hadir dengan produk yang juga bernama PawPLAY sebagai penyedia program aktivitas bagi pemilik dan hewan peliharaannya.

Target pasar dari PawPLAY adalah para pemilik hewan peliharaan di Jawa Barat terutama wilayah Bandung Raya. Dari program aktivitas ini, pelanggan akan mendapatkan pengalaman berlibur bersama hewan peliharaannya dan dikemas dalam bentuk *community-based activity*. Program dari PawPLAY sangat beragam seperti pelatihan dan edukasi mengenai hewan peliharaan, *team building*, *outbound* hingga penyegaran/refleksi bagi pelanggan dan hewan kesayangannya. Tentunya dengan ada program aktivitas PawPLAY, pelanggan bisa mendapatkan pengalaman *bonding* yang berkesan karena hewan kesayangannya ikut serta. Program aktivitas PawPLAY juga diharapkan menjadi pelopor pariwisata ramah hewan peliharaan di Jawa Barat dan di Indonesia. PawPLAY dapat terealisasi menggunakan dana dari investor sebesar Rp. 225.000.000. ROI yang akan didapatkan oleh investor setelah lima tahun adalah sebesar 14.33%. PawPLAY percaya akan menjadi *leading company* pada wisata ramah hewan peliharaan di Indonesia dengan berbagai macam inovasi pengembangan produk dan strategi perusahaan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, K. (2013). *Cost Accounting for Dummies*. Hoboken, New Jersey, United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Chapman, R. J. (2011). *Simple Tools and Techniques for Enterprise Risk Management*, Second Edition. New Jersey: John Wiley & Sons, Ltd.
- Jacobs, F., & Chase, R. B. (2018). *Operations and Supply Chain Management - 15th Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Principles of Marketing - 14th Edition*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y (2009). *Business Model Generation*. Amsterdam: Modderman Drukkerwerk.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value proposition design*. Hoboken: Wiley
- Rangkuti, F. (2009). *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Reid, R. D., & Sanders, N. R. (2011). *Operations Management - An Integrated Approach - Fourth Edition*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Slack, N., Chambers, S., & Johnston, R. (2010). *Operations Management - Sixth Edition*. Harlow, Essex, England: Pearson Education, Ltd.
- Weil, R. L., Schipper, K., & Francis, J. (2014). *Financial Accounting: An Introduction to Concepts, Methods and Uses - 14th Edition*. Mason: South-Western Cengage Learning.
- Wheelen, T. L., & Hunger, J. D. (2012). *Strategic Management and Business Policy: Toward Global Sustainability - 13th edition*. Upper Saddle River, New Jersey, United States of America: Prentice Hall.

Sumber lainnya

- Business Dictionary. (2020). What are policies and procedures? Definition and meaning. Diambil kembali dari: <http://www.businessdictionary.com/definition/policies-and-procedures.html>
- Conveyco. (2019). Everything You Need to Know About Capacity Analysis in Order Fulfillment. (E. Romaine, Penyunting) Diakses 6 April, 2020 dari: <https://www.conveyco.com/capacity-analysis/>
- Corporate Finance Institute. (2020). Break Even Analysis - The point in which total cost and total revenue are equal. Diambil kembali dari: <https://corporatefinanceinstitute.com/resources/knowledge/modeling/break-even-analysis/>
- Federation Cynologique International. (2018). Agility Regulations. Diakses 12 Maret, 2020 dari: <http://www.fci.be/medias/AGI-REG-2018-en-7610.pdf>
- Due, K. (2017). Why Companies Need to Do Resource Analysis for Success. Dipetik 6 April, 2020, dari Pestle Analysis: <https://pestleanalysis.com/resource-analysis/>
- Investopedia. (2019). Understanding the Cash Flow Statement. Dipetik 11 Juni, 2010 dari: <https://www.investopedia.com/investing/what-is-a-cash-flow-statement/>
- Investopedia. (2020). Agency Theory. Diakses 6 Juli, 2020 dari: <https://www.investopedia.com/terms/a/agencytheory.asp>
- Investopedia. (2020). Exchange-Trade Fund - ETF. Diakses 6 Maret, 2020 dari: <https://www.investopedia.com/terms/e/etf.asp>
- Investopedia. (2019). Exit Strategy. Diakses 6 Juli, 2020 dari: <https://www.investopedia.com/terms/e/exitstrategy.asp>
- Investopedia. (2020). Efficiency Definition. Diakses kembali 2 Juli, 2020 dari: <https://www.investopedia.com/terms/e/efficiency.asp>
- Investopedia. (2020). Investment Fund. Diakses 16 Maret, 2020 dari: <https://www.investopedia.com/terms/i/investment-fund.asp>
- Investopedia. (2020). Money Market Fund. Diakses 19 Maret, 2020 dari: <https://www.investopedia.com/terms/m/money-marketfund.asp>
- Jurnal by Mekari. (2019). Metode Pencatatan Akuntansi yang Perlu Anda Ketahui. Diakses 20 Maret, 2020 dari: <https://www.jurnal.id/id/blog/2018-metode-pencatatan-akuntansi-yang-perlu-anda-ketahui/>
- Jurnal by Mekari. (2019). Strategi Tepat untuk Pengembangan SDM dalam Perusahaan. Diakses 12 Juni, 2020 dari: <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-strategi-tepat-untuk-pengembangan-sdm-dalam-perusahaan/>
- Legalitas Kita. (2019). Mengapa usaha Pariwisata membutuhkan TDUP? Diakses 2 Juli, 2020 dari: <https://legalitaskita.id/blog/mengapa-usaha-pariwisata-membutuhkan-tdup/>

- Penn State University. (2020). Introduction: What is time value of money? Diakses 22 Maret, 2020 dari: <https://psu.instructure.com/courses/1806581/pages/introduction-what-is-time-value-of-money>
- Powerlinx. (2020). Types of Strategic Partnerships. Diakses 22 Maret, 2020 dari: <https://www.powerlinx.com/resources/types-strategic-partnerships/>
- study.com. (2020). Productive Efficiency: Definition & Measurement. Diakses 26 Maret, 2020 dari: <https://study.com/academy/lesson/productive-efficiency-definition-measurement.html>
- Sushardi. (2012). Proyeksi Penjualan. Diakses 2 Juli, 2020 dari Academia: https://www.academia.edu/8018140/Proyeksi_Penjualan
- Strategic HR Inc. (2013). HR Audit - What is a Human Resources Audit? Diakses 15 April, 2020 dari: <https://strategichrinc.com/hr-audit/>
- UpCounsel. (2020). Company Policy: Everything You Need to Know. Diakses 8 April, 2020 dari: <https://www.upcounsel.com/company-policy>
- xplained.com. (2019). Initial Investment. Diakses 31 Maret, 2020 dari: <https://xplained.com/114993/initial-investment>