

BAB I

DESKRIPSI BISNIS

A. Latar Belakang

Taman Wisata Siwalk merupakan salah satu daya tarik wisata yang berada di Desa Setu Patok, Kabupaten Cirebon. Ada berbagai aktivitas wisata yang dapat dilakukan pada daya tarik wisata seluas tiga hektar ini, seperti kegiatan *fun games* dan *character building* di kegiatan *outbond*, perkemahan di Bumi Perkemahan, berenang di *waterpark*, menginap di Villa Wisata, kegiatan *offroad*, dan lain-lain. (Sumber: Blogspot Taman Wisata Siwalk, 2020) Tingkat kunjungan Taman Wisata Siwalk didominasi oleh rombongan pelajar dan pekerja kantor dari Jawa Barat, ada pun aktivitas yang dilakukan didominasi dengan kegiatan *outbond*. (Sumber: Pak Adi, *HRD Admin* Taman Wisata Siwalk, 2020)

Menurut wisatawan Taman Wisata Siwalk, aktivitas-aktivitas yang ada dinilai kurang atraktif dan kurang terawatnya fasilitas taman dianggap perlu untuk dibenahi agar lebih baik dan nyaman bagi wisatawan untuk mengunjungi Taman Wisata Siwalk. (Sumber: Trepelin, 2020) Selain membenahi fasilitas taman, salah satu cara agar aktivitas wisata dapat lebih atraktif adalah dengan membuat terobosan baru untuk mendukung aktivitas wisata di Taman Wisata Siwalk seperti penerapan teknologi *augmented reality* dengan menggunakan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan tren berwisata tahun 2020 yaitu ekspektasi tinggi wisatawan terhadap penerapan teknologi dalam berwisata (Sumber: Booking.com, 2019) dan tingkat pengguna *smartphone* berdasarkan profesi oleh pelajar sebanyak 70,98% dan pekerja kantor sebanyak 87,78%. (Sumber: Kominfo, 2017)

Agar dapat menjawab kebutuhan tersebut, diperlukan adanya penerapan teknologi *augmented reality* di Taman Wisata Siwalk yang dapat mendukung kegiatan rekreasi dan edukasi wisatawan sehingga kegiatan tersebut tidak sekadar atraktif namun juga edukatif dan membuat keinginan berkunjung ke Taman Wisata Siwalk meningkat. Dengan begitu, Amuse Yourself (Amusef) hadir sebagai aplikasi berbasis teknologi *augmented reality* yang dapat digunakan oleh wisatawan Taman Wisata Siwalk Cirebon. Dengan menggunakan Amusef melalui *smartphone*, wisatawan dapat

menikmati kegiatan rekreasi yang lebih atraktif dan informatif melalui fitur-fitur aplikasi yang tersedia.

B. Gambaran Umum Bisnis

1. Deskripsi Bisnis

Amuself merupakan aplikasi *mobile* berbasis teknologi *augmented reality* yang dapat dinikmati oleh wisatawan Taman Wisata Siwalk dengan menggunakan *smartphone* (dengan sistem operasi Android dan iOS) Melalui Amuself, wisatawan Taman Wisata Siwalk dapat menikmati aktivitas wisata yang lebih atraktif dengan fitur *augmented reality* seperti *mini games*, edukasi flora dan fauna, navigasi, serta *photo booth*.

2. Deskripsi Logo dan Nama



Gambar 1
Logo Amuself

Logo di atas menunjukkan *smartphone* yang merupakan perangkat keras untuk menggunakan Amuself yang dikelilingi oleh berbagai bangunan khas negara-negara di dunia dengan dua pesawat yang berputar dari dua sisi yang merupakan penggambaran dari pariwisata. Sehingga logo di atas bermakna bahwa Amuself, membuat aktivitas wisata dapat dilakukan dengan menyenangkan melalui *smartphone*.

Nama Amuself merupakan singkatan dari “*Amuse Yourself*” yang berarti “Menghibur Diri Sendiri”, sehingga dengan begitu diharapkan aplikasi Amuself dapat menghibur pengguna dengan fitur-fitur yang atraktif serta edukatif.

3. Identitas Bisnis (Kontak dan alamat perusahaan)

Nama Usaha	: Amuself
Jenis Usaha	: Bisnis Aplikasi <i>Augmented Reality</i>
Nama Perusahaan	: PT Nusantara Recreation
Bentuk Perusahaan	: Perseroan Terbatas
Alamat	: Jl. R.A.A Martanegara No.56 Bandung, Jawa Barat
Alamat Email	: amuselfmobileapp@gmail.com
Telepon	: +62 22-7308035
Website	: www.amuself.com

C. Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi aplikasi *mobile* pendukung aktivitas wisata terkemuka di Indonesia yang dapat menghibur dan mengedukasi pengguna dengan pengembangan usaha yang tersebar di tahun 2027.

2. Misi

- a. Membentuk tim perancang aplikasi dan merancang pembangunan sistem serta tampilan aplikasi Amuself
- b. Merencanakan strategi pendanaan aplikasi Amuself dengan investor
- c. Membuat fitur-fitur *augmented reality* yang atraktif dan edukatif bagi pengguna aplikasi Amuself
- d. Mengembangkan fitur-fitur aplikasi Amuself untuk meningkatkan pengalaman pengguna
- e. Menjalin hubungan yang baik antara perusahaan dan pengguna dengan menerapkan *customer relationship management*
- f. Melakukan pengembangan usaha dengan perluasan kerjasama daya tarik wisata yang ada di Indonesia

D. SWOT Analysis

Analisis SWOT merupakan evaluasi perusahaan secara keseluruhan meliputi *strengths* (kekuatan) yang mencakup kemampuan internal, sumber daya, dan faktor situasional positif yang dapat membantu perusahaan melayani pelanggan dan mencapai tujuannya, *weaknesses* (kelemahan) yang mencakup keterbatasan internal dan faktor situasional negatif yang dapat mengganggu kinerja perusahaan, *opportunities* (peluang) yang merupakan faktor atau tren yang menguntungkan di lingkungan eksternal yang mungkin dapat dimanfaatkan perusahaan untuk keuntungannya, lalu *threats* (ancaman) yang merupakan faktor atau tren eksternal yang tidak menguntungkan yang mungkin menghadirkan tantangan bagi kinerja. (Sumber: Kotler dan Armstrong, 2012)

1. *Strengths* (Kekuatan)

- a. Fitur-fitur aplikasi Amuself yang atraktif dan edukatif yang meningkatkan pengalaman wisatawan saat melakukan aktivitas wisata
- b. Aplikasi yang gratis untuk diunduh
- c. Menerapkan *customer relationship management* yang baik kepada pengguna

2. *Weaknesses* (Kelemahan)

- a. Fitur aplikasi Amuself masih sedikit
- b. Fasilitas di Taman Wisata Siwalk masih harus dibenahi dan ditingkatkan
- c. Amuself termasuk bisnis *start-up* yang belum dikenal dan membutuhkan lebih banyak promosi

3. *Opportunities* (Peluang)

- a. Tren wisata tahun 2020 yaitu ekspektasi tinggi wisatawan terhadap penerapan teknologi dalam berwisata (untuk pengguna)
- b. Tren strategi pemasaran digital tahun 2020 yaitu perkiraan sekitar 87% dari anggaran pemasaran akan dihabiskan untuk pemasaran digital (untuk *advertiser*)
- c. Penerapan teknologi *augmented reality* di daya tarik wisata Cirebon masih jarang

4. *Threats* (Ancaman)

- a. Akses jalan ke Taman Wisata Siwalk buruk
- b. Kompetitor lebih dikenal dan banyak digunakan oleh khalayak seperti efek *augmented reality* pada Instagram
- c. Koneksi internet yang bisa saja tidak stabil di Taman Wisata Siwalk

Tabel 1
Matriks TOWS Amuself

	<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
TOWS MATRIX	1. Fitur-fitur aplikasi Amuself yang atraktif dan edukatif yang meningkatkan pengalaman pengunjung saat melakukan aktivitas wisata 2. Aplikasi yang gratis untuk diunduh 3. Menerapkan <i>customer relationship</i> yang baik kepada pengguna	1. Fitur aplikasi Amuself masih sedikit 2. Fasilitas di Taman Wisata Siwalk masih harus dibenahi dan ditingkatkan 3. Amuself termasuk bisnis <i>start-up</i> yang belum dikenal dan membutuhkan lebih banyak promosi
<i>Opportunities</i>	<i>Strengths-Opportunities</i>	<i>Weaknesses-Opportunities</i>
1. Tren wisata tahun 2020 yaitu ekspektasi tinggi wisatawan terhadap penerapan teknologi dalam berwisata (untuk pengguna) 2. Tren strategi pemasaran digital tahun 2020 yaitu perkiraan sekitar 87% dari anggaran pemasaran akan dihabiskan untuk pemasaran digital (untuk <i>advertiser</i>) 3. Penerapan teknologi <i>augmented reality</i> di daya tarik wisata Cirebon masih jarang	1. Dengan fitur-fitur aplikasi yang atraktif dan edukatif, Amuself dapat memosisikan diri sebagai aplikasi pendukung kegiatan wisata untuk memenuhi ekspektasi wisatawan terhadap penerapan teknologi dalam berwisata 2. Dikarenakan aplikasi yang gratis untuk diunduh, Amuself dapat meraih lebih banyak pengguna dengan memanfaatkan masih jarangnyanya daya tarik wisata yang menerapkan teknologi <i>augmented reality</i> di Cirebon	1. Melakukan peningkatan kualitas untuk fitur-fitur aplikasi Amuself yang sudah ada serta penambahan fitur-fitur yang belum ada dengan mempertimbangkan perkembangan tren yang sedang berlangsung 2. Menerapkan strategi promosi digital melalui media sosial untuk mencapai target pasar yang lebih luas dan cepat
<i>Threats</i>	<i>Strengths-Threats</i>	<i>Weaknesses-Threats</i>
1. Akses jalan ke Taman Wisata Siwalk buruk 2. Kompetitor lebih dikenal dan banyak digunakan oleh khalayak seperti <i>filter augmented reality</i> pada Instagram 3. Koneksi internet yang bisa saja tidak stabil di Taman Wisata Siwalk	1. Menambahkan nilai lebih pada fitur-fitur aplikasi yang lebih unik dari kompetitor	1. Melakukan pembenahan serta peningkatan fasilitas di Taman Wisata Siwalk agar pengguna dapat merasakan pengalaman berwisata yang lebih baik

Tabel 2
Pembobotan *Strengths* (Kekuatan)

No	Indikator	Bobot	Nilai	Nilai Tertimbang
1	Fitur-fitur aplikasi Amuself yang atraktif dan edukatif yang meningkatkan pengalaman pengunjung saat melakukan aktivitas wisata	60	5	300
2	Aplikasi yang gratis untuk diunduh	30	5	150
3	Menerapkan <i>customer relationship management</i> yang baik kepada pengguna	10	3	30
Jumlah		100	-	480

Tabel 3
Pembobotan *Weaknesses* (Kelemahan)

No	Indikator	Bobot	Nilai	Nilai Tertimbang
1	Fitur aplikasi Amuself masih sedikit	20	3	60
2	Fasilitas di Taman Wisata Siwalk masih harus dibenahi dan ditingkatkan	40	5	200
3	Amuself termasuk bisnis <i>start-up</i> yang belum dikenal dan membutuhkan lebih banyak promosi	40	5	200
Jumlah		100	-	460

Tabel 4
Pembobotan *Opportunities* (Peluang)

No	Indikator	Bobot	Nilai	Nilai Tertimbang
1	Tren wisata tahun 2020 yaitu ekspektasi tinggi wisatawan terhadap penerapan teknologi dalam berwisata (untuk pengguna)	50	5	250
2	Tren strategi pemasaran digital tahun 2020 yaitu perkiraan sekitar 87% dari anggaran pemasaran akan dihabiskan untuk pemasaran digital (untuk <i>advertiser</i>)	10	2	20
3	Penerapan teknologi <i>augmented reality</i> di daya tarik wisata Cirebon masih jarang	40	5	200
Jumlah		100	-	470

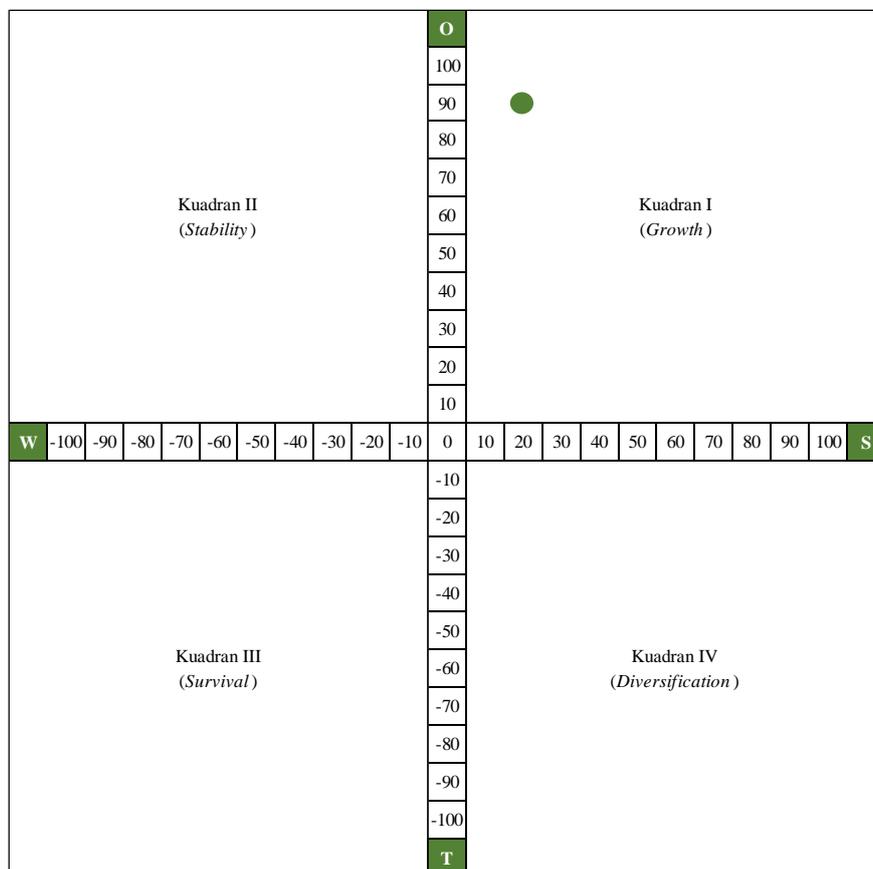
Tabel 5
Pembobotan *Threats* (Ancaman)

No	Indikator	Bobot	Nilai	Nilai Tertimbang
1	Akses jalan ke Taman Wisata Siwalk buruk	20	2	40
2	Kompetitor lebih dikenal dan banyak digunakan oleh khalayak seperti efek <i>augmented reality</i> pada Instagram	60	5	300
3	Koneksi internet yang bisa saja tidak stabil di Taman Wisata Siwalk	20	2	40
Jumlah		100	-	380

Tabel 6
Nilai Terimbang SWOT Amuself

No	Indikator	Nilai Tertimbang
1	<i>Strengths</i> (Kekuatan)	480
2	<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	460
Selisih nilai S, W		(+) 20
3	<i>Opportunities</i> (Peluang)	470
4	<i>Threats</i> (Ancaman)	380
Selisih nilai O, T		(+90)

Bagan 1
Kuadran Nilai SWOT Amuself



Amuself berada pada kuadran I (*growth* atau pertumbuhan) yang menandakan bahwa Amuself mempunyai kekuatan dan peluang yang besar untuk terus bertumbuh. Dengan begitu, pengembangan produk akan sangat mungkin untuk dilakukan ke depannya.

E. Gambaran Umum Produk dan Jasa

Amuself dapat digunakan oleh *smartphone* dengan sistem operasi Android dan iOS yang dapat diunduh di Google Play Store dan Apple App Store yang terkoneksi dengan internet. Amuself memiliki berbagai fitur *augmented reality* yang edukatif dan interaktif seperti *mini games*, edukasi flora dan fauna, navigasi, dan *photo booth*.

F. Rencana Legalitas Usaha

Amuself berdiri di bawah PT Nusantara Recreation. Pemilihan bentuk badan usaha perseroan terbatas (PT) didasarkan kepada kredibilitas PT yang terbukti karena bentuk usaha PT yang berbadan hukum serta adanya pemisahan yang jelas antara kekayaan perusahaan dan kekayaan pribadi, sehingga Amuself akan lebih dipercaya untuk mendapatkan suntikan dana dari pihak ketiga seperti investor. (Sumber: Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas). Terkait besaran modal pendirian PT, besarnya tidak ditentukan melainkan disesuaikan dengan kesepakatan para pendiri PT, sehingga memberikan kemudahan untuk bisnis *start-up* seperti Amuself. (Sumber: Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2016 tentang Perubahan Modal Dasar Perseroan Terbatas)

Beberapa dokumen persyaratan legalitas pendirian PT yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1. Akta Notaris
2. Surat Keterangan Domisili Usaha (SKDU)
3. Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) perusahaan
4. Nomor Induk Berusaha (NIB) yang berfungsi sebagai pengganti Tanda Daftar Perusahaan (TDP)
5. BPJS Ketenagakerjaan
6. Izin Usaha yang berfungsi sebagai pengganti Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) (Izin.co.id, 2020)

NIB dan Izin Usaha diterbitkan oleh sistem *Online Single Submission* (OSS). (Sumber: Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2018 tentang Pelayanan Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik).

Ada pun terkait dengan legalitas usaha aplikasi *mobile*, beberapa dokumen yang harus dilengkapi adalah sebagai berikut:

1. Surat Keterangan Domisili Usaha (SKDU)
2. Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) perusahaan
3. Izin Usaha Mikro Kecil (IUMK)
4. Tanda Daftar Perusahaan (TDP) yang digantikan oleh Nomor Induk Berusaha (NIB)
5. Izin Gangguan (terkait lokasi tempat kegiatan usaha)
6. Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) yang digantikan oleh Izin Usaha (Panduan Pendirian Usaha Pengembang Aplikasi Digital, 2018)

Terkait lokasi operasional usaha, Amuself bekerjasama dengan Taman Wisata Siwalk sebagai daya tarik wisata yang berada di Desa Setu Patok, Kabupaten Cirebon. Namun, mayoritas pekerjaan akan dilakukan pada *virtual office* PT Nusantara Recreation yang berada di Kota Bandung. Oleh karena itu, Amuself akan menerapkan kebijakan yang mengatur mengenai K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) pada lingkungan kerja untuk menjamin keselamatan dan kesehatan seluruh karyawan tetap terkendali. (Sumber: Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan)