

**PROYEK AKHIR**

**RENCANA BISNIS “WATER SPLASH GAMES”**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan  
Program Diploma IV Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi  
Politeknik Pariwisata NHI Bandung**



**Disusun Oleh:**

**ADINDA NOPIANI**

**Nomor Induk Mahasiswa: 2020310004**

**PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI**

**JURUSAN KEPARIWISATAAN**

**POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG**

**2024**



# WATER SPLASH GAMES

ADINDA NOPIANI

| ADINDA NOPIANI  
| 2020310004

PENGELOLAAN USAHA  
REKREASI (PUR)



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini saya:

Nama : Adinda Nopiani  
Tempat/Tanggal Lahir: Pontianak, 23 November 2000  
NIM : 2020310004  
Program Studi : Pengelolaan Usaha Rekreasi  
Jurusan : Kepariwisataaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Tentu, berikut adalah kalimat-kalimat yang sudah dirumuskan ulang:

1. Proyek Akhir yang berjudul:

### **RENCANA BISNIS "WATER SPLASH GAMES"**

- ini merupakan hasil karya dan penelitian saya sendiri, dan bukan hasil penjiplakan, pengutipan, atau penyusunan oleh orang atau pihak lain, maupun dilakukan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung serta etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan, kecuali dengan 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 mencantumkan sumber dan nama penulis serta disebutkan dalam daftar referensi.
  3. Saya membuat surat pernyataan ini dengan sungguh-sungguh. 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 lain yang sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung serta peraturan-peraturan terkait lainnya.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 12 Agustus 2024

  
**Adinda Nopiani**  
2020310004



JUDUL TUGAS AKHIR / PROYEK AKHIR  
RENCANA BISNIS "WATER SPLASH ADVENTURE"

NAMA : ADINDA NOPIANI  
NIM : 2020310004  
JURUSAN : KEPARIWISATAAN  
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Dr. Herlan Suherlan, M.M., CIQnR., CIQaR.

NIP. 19680127 199803 1 001



Drs. Jacob Ganef. Pah, MT

NIP. 19651101 199903 1 001

Bandung, 12 Juni 2024

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,



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

NIP. 19710316 199603 2 001

## LEMBAR PENGESAHAN

### PROYEK AKHIR RENCANA BISNIS "WATER SPLASH GAMES"

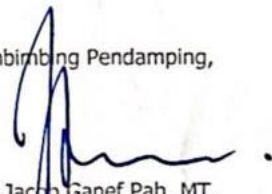
NAMA : Adinda Nopiani  
NIM : 2020310004  
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,



Dr. Herlan Suherlan, M.M., CIQnR.,  
CIQaR.  
NIP. 19680127 199803 1 001

Pembimbing Pendamping,



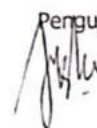
Drs. Jacob Ganef Pah, MT.  
NIP. 19651101 199903 1 001

Penguji I,



Dr. Beta Budisetyorini, A.Par., M.Sc.  
NIP. 19720119 200212 2 001

Penguji II,



Dicky Arsyul Salam, S.Par., M.Sc.  
NIP. 19890709 201403 1 002

Bandung, 12 Agustus 2024

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Mahasiswa dan Kerja Sama



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

Menyetujui,

Direktur Politeknik NHI Bandung



Dr. Anwari Masatip., MM.Par., CEE  
NIP. 19750415 200212 1 001



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T., dengan Rahmat dan karunianya, serta atas izin-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan *Business Plan* untuk Proyek Akhir yang berjudul “Rencana Bisnis Water Splash Games”. Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan Program Diploma IV, Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi, Jurusan Kepariwisataan, Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

Dalam penulisan Proyek Akhir, penulis ingin memberikan apresiasi setinggi-tingginya terhadap pihak-pihak yang memberikan dukungan. Oleh Karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Dr. Anwari Masatip MM. Par Selaku Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
2. Ibu Ni Gusti Made Kerti Utami BA., MM. Par., CHE Selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama
3. Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos.MM.Par. Selaku Ketua Jurusan Kepariwisataan
4. Bapak Hari Ristanto, M.Sc. Selaku Ketua Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.
5. Bapak Dr. Herlan Suherlan, M.M., CIQnR., CIQaR. Selaku Dosen Pembimbing Pertama, yang telah meluangkan waktu, dan ilmu untuk membimbing penulis.
6. Bapak Drs. Jacob Ganef. Pah, MT. Selaku Dosen Pembimbing Kedua, yang telah meluangkan waktu, dan ilmu untuk membimbing penulis.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi
8. Orang Tua penulis, yang selalu memberikan do’a.
9. Saktika Mahajana yang selama ini telah mendukung dan membantu penulis selama menyusun Tugas Akhir.
10. Rekan-rekan seperjuangan MBW/PUR 20.

Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk evaluasi kedepannya.

## DAFTAR ISI

|                                             |      |
|---------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR .....                        | iv   |
| DAFTAR ISI.....                             | v    |
| DAFTAR TABEL .....                          | vii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                          | viii |
| <i>EXECUTIVE SUMMARY</i> .....              | 1    |
| BAB I DESKRIPSI BISNIS.....                 | 2    |
| A. Latar Belakang.....                      | 2    |
| B. Gambaran Umum Bisnis.....                | 3    |
| 1. Deskripsi Bisnis.....                    | 3    |
| 2. Deskripsi Logo dan Nama .....            | 4    |
| 3. Identitas Bisnis.....                    | 5    |
| C. Visi dan Misi.....                       | 5    |
| D. <i>Porter Five Forces Analysis</i> ..... | 6    |
| E. Gambaran Umum Produk dan Jasa.....       | 7    |
| F. Jenis/Badan Usaha .....                  | 8    |
| G. Aspek Legalitas.....                     | 8    |
| BAB II RENCANA PRODUK/JASA .....            | 10   |
| A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa.....    | 10   |
| B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa.....   | 11   |
| C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa.....   | 13   |
| D. <i>Analisa Resources</i> .....           | 14   |
| E. Analisa Proses Produk/Jasa .....         | 15   |
| F. <i>Inventory System</i> .....            | 21   |
| G. <i>Supply Chain</i> .....                | 21   |
| BAB III RENCANA PEMASARAN .....             | 23   |
| A. Riset Pasar.....                         | 23   |
| 1. Analisa Survey .....                     | 23   |
| 2. Segmen, Target, <i>Positioning</i> ..... | 27   |
| B. Analisa Produk – <i>Market Fit</i> ..... | 30   |
| C. Analisa Kompetitor.....                  | 32   |
| D. Program Pemasaran .....                  | 34   |

|                                        |                                                               |    |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----|
| E.                                     | Media Pemasaran .....                                         | 39 |
| F.                                     | Proyeksi Penjualan .....                                      | 40 |
| BAB IV ASPEK SDM DAN OPERASIONAL ..... |                                                               | 42 |
| A.                                     | Identitas <i>Owners/Founders</i> .....                        | 42 |
| B.                                     | Struktur Organisasi .....                                     | 43 |
| C.                                     | <i>Job Analysis</i> dan <i>Job Description</i> .....          | 43 |
| D.                                     | <i>Manning Budget</i> /Anggaran Tenaga Kerja .....            | 44 |
| E.                                     | <i>Recruitment &amp; Hiring Procedure</i> .....               | 45 |
| F.                                     | <i>Service Scape</i> .....                                    | 47 |
| G.                                     | <i>Action Plan &amp; Report</i> .....                         | 49 |
| BAB V ASPEK KEUANGAN .....             |                                                               | 50 |
| A.                                     | Metode Pencatatan Akuntansi .....                             | 50 |
| 1.                                     | <i>Accrual Basis</i> .....                                    | 50 |
| B.                                     | <i>Capital Expenditure</i> .....                              | 50 |
| 1.                                     | <i>Tangible Investment</i> .....                              | 50 |
| 2.                                     | <i>Intangible Investment</i> .....                            | 52 |
| 3.                                     | <i>Working Capital</i> .....                                  | 53 |
| C.                                     | <i>Time Value of Money</i> .....                              | 53 |
| D.                                     | Pendanaan Investasi .....                                     | 54 |
| E.                                     | Penentuan Titik Impas dan Laba yang Diharapkan .....          | 55 |
| 1.                                     | <i>Break Event Point (BEP)</i> .....                          | 55 |
| F.                                     | Identifikasi <i>Cash Inflow &amp; Outflow</i> .....           | 57 |
| 1.                                     | <i>Operating Budget</i> .....                                 | 57 |
| 2.                                     | <i>Cash Flow Projection</i> .....                             | 59 |
| 3.                                     | Pengaruh Makro Ekonomi .....                                  | 59 |
| G.                                     | Metode Penilaian Investasi ( <i>Capital Budgeting</i> ) ..... | 60 |
| 1.                                     | <i>Net Present Value (NPV)</i> .....                          | 60 |
| 2.                                     | <i>Internal Rate of Return (IRR)</i> .....                    | 60 |
| 3.                                     | <i>Discounted Payback Period</i> .....                        | 60 |
| 4.                                     | <i>Executive Summary Financial</i> .....                      | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                   |                                                               | 62 |
| LAMPIRAN .....                         |                                                               | 63 |



## DAFTAR TABEL

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Tabel 1. 1 Porter Five Forces Analysis .....  | 7  |
| Tabel 2. 1 Deskripsi Produk .....             | 11 |
| Tabel 2. 2 Paket Bundling.....                | 14 |
| Tabel 3. 1 Segmenting .....                   | 28 |
| Tabel 3. 2 Javelin Board .....                | 32 |
| Tabel 3. 3 Analisis Kompetitor .....          | 33 |
| Tabel 3. 4 Place.....                         | 36 |
| Tabel 3. 5 Promotion .....                    | 39 |
| Tabel 3. 6 Proyeksi Penjualan.....            | 41 |
| Tabel 4. 1 Manning Budget .....               | 45 |
| Tabel 4. 2 Action Plan.....                   | 49 |
| Tabel 5. 1 Tangible .....                     | 52 |
| Tabel 5. 2 Intangible .....                   | 53 |
| Tabel 5. 3 Working Capital .....              | 53 |
| Tabel 5. 4 Investasi .....                    | 54 |
| Tabel 5. 5 Bank Loan.....                     | 55 |
| Tabel 5. 6 Income Statement .....             | 57 |
| Tabel 5. 7 Variable Cost.....                 | 58 |
| Tabel 5. 8 Fixed Cost.....                    | 58 |
| Tabel 5. 9 Accumulated Cash Flow .....        | 59 |
| Tabel 5. 10 Cash in Flow .....                | 59 |
| Tabel 5. 11 Economic Growth & Inflation ..... | 59 |
| Tabel 5. 12 NPV .....                         | 60 |
| Tabel 5. 13 Pay Back Period.....              | 60 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Logo Water Splash Games.....                          | 4  |
| Gambar 2. 1 Service Blueprint .....                               | 16 |
| Gambar 2. 2 Supply Chain .....                                    | 21 |
| Gambar 3. 1 Hasil Kuesioner Minat Terhadap Outdoor Activity ..... | 23 |
| Gambar 3. 2 Ketertarikan terhadap aktivitas .....                 | 24 |
| Gambar 3. 3 Ketentuan harga aktivitas .....                       | 25 |
| Gambar 3. 4 Saran terhadap aktivitas yang ditawarkan .....        | 26 |
| Gambar 3. 5 TAM, SAM, SOM .....                                   | 29 |
| Gambar 4. 1 Identitas Owner.....                                  | 42 |
| Gambar 4. 2 Struktur Organisasi .....                             | 43 |
| Gambar 4. 3 Layout Water Splash Games .....                       | 47 |
| Gambar 4. 4 Sketsa .....                                          | 48 |
| Gambar 4. 5 Tempat .....                                          | 48 |

## EXECUTIVE SUMMARY

Gen Z dan milenial merupakan pasar potensial bagi sektor pariwisata dan ekonomi kreatif (ekraf). Kemudian hasil survey *IDN Research Institute Milenial* Gen Z dominan lebih memiliki minat dan tertarik pada *Outdoor Activity* dan *Unique Experiences* dengan digabungkan menjadi satu kesatuan. Kemudian menurut Kemenparekraf mengatakan bahwa dimana wisatawan akan banyak bepergian melakukan *outdoor activity* (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2023).

Beberapa ahli mengatakan bahwa wisata outdoor adalah individu yang memiliki keinginan dan kebutuhan jelas akan pengalaman unik yang tidak termasuk dalam pariwisata yang seragam dan mudah ditiru, serta berdasarkan pada aktivitas, motivasi, tren, dan teknologi baru yang dapat menciptakan pengalaman yang menantang dan unik.

Trend dan dukungan ini memberikan peluang untuk menciptakan suatu program aktivitas rekreasi tersebut. *Water Splash Games* adalah sebuah ide bisnis yang akan dijalankan di Bandung, Jawa Barat. *Water Splash Games* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dimana kegiatan rekreasi *Water Splash Games* yaitu merupakan wahana permainan seperti balon karet raksasa yang mengapung di atas air atau bisa disebut dengan *Inflatable Balloon*.

Dalam merealisasikan rencana bisnis tersebut maka disusun beberapa strategi bisnis dari mulai marketing, operasional, manajemen, dan financial, dan juga menggunakan beberapa *tools* dan konsep yang *relate* dengan rencana bisnis tersebut. Pembuatan bisnis *Water Splash Games* dibuat seefisien mungkin agar bisnis dapat berjalan secara sustain, tidak mudah kolaps dalam waktu yang dekat maupun jangka waktu yang lama. Namun dalam kegiatan aktivitasnya, *Water Splash Games* menawarkan pengalaman yang unik dan menarik bagi wisatawan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brilyana, Y. A. (2022). *Sekitar 51 Persen Penduduk Kota Bandung Generasi Milenial dan Gen Z*. Din. <https://www.bandung.go.id/news/read/6365/sekitar-51-persen-penduduk-kota-bandung-generasi-milenial-dan-gen-z>
- Gunasekharan, T., Basha, S. S., & Lakshmana, B. C. (2016). A Study on impact of Promotion Mix elements - Sales promotion & Direct Marketing of DTH manufactures on Customer Behaviour. *ITIHAS - The Journal of Indian Management*, 6(1), 67–72. <https://ezproxy.myucwest.ca/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bsu&AN=116673484&site=eds-live&scope=site>
- Institute, I. R. (2024a). *Indonesia Gen Z*. 102.
- Institute, I. R. (2024b). *Indonesia Millennial*.
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2023). *Wisata Berbasis NEWA: Tren Pariwisata*. <https://kemenparekraf.go.id/kebijakan/wisata-berbasis-newa-tren-pariwisata-pascapandemi>
- Kusuma, R. C. S. D., Sudirman, A., Juwita, M., Marlina, M., Wardhana, A., Sastradinata, B. L. N., Nofriadi, Reniawaty, D., Sriharyati, S., & Merta, I. K. (2023). *Rekrutmen, seleksi, dan orientasi* (Issue July).
- Marnis & Priyono. (2008). Manajemen Sumber Daya Manusia. In *Manajemen Sumber Daya Manusia*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Opreana, A., & Vinerean, S. (2015). *A New Development in Online Marketing: Introducing Digital Inbound Marketing*. 3(1), 29–34.
- Philip T. Kotler, G. A.-P. of M.-P. (2017). (n.d.). *Philip T. Kotler, Gary Armstrong-Principles of Marketing-Pearson (2017)*.
- Porter's Five Forces. (2019). *Journal of Language Relationship*, vii–viii. <https://doi.org/10.31826/9781463236984-toc>
- Ripaldi, D. (2023). *Kunjungan Wisata Kabupaten Bandung Melonjak*. <https://www.liputan6.com/regional/read/5357159/kunjungan-wisata-kabupaten-bandung-melonjak-capai-65-juta-pelancong?page=2>
- Stipanović, C., Rudan, E., & Zubović, V. (2020). *Development concept of adventure tourism* (Issue September).
- Wati, E. A. (2020). SOP. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.