

## BAB II

### RENCANA PRODUK/JASA

#### A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa

CV. Art Lab adalah sebuah perusahaan yang menyediakan aktivitas dengan konsep laboratorium seni dan kerajinan untuk anak. Program rekreasi pada Art Lab akan terbagi menjadi 3 (Tiga) zona yaitu Clay Play, Sand and Glue Art dan Letter Print Tee. Program rekreasi Art Lab ini akan diselenggaraan di Terminal Wisata Grafika Cikole Lembang, dengan *land scape* alam yang sejuk dan area ruangan laboratorium seni. Untuk penjelasan masing – masing aktivitas sebagai berikut :

##### 1. Clay Play



*Gambar 2. 1 Illustrasi aktivitas clay play*  
Sumber : (Child Curriculum, n.d.)

Clay Play ini merupakan kegiatan seni kriya melalui media tanah liat. Bahan utama dalam kegiatan ini adalah tanah liat *earthenware* atau tanah liat gerabah dipilih jenis ini karena mudah ditemukan, elastis dan cukup lengket juga memiliki partikel yang halus. Peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan ini yaitu tanah liat, alat rib yang terbuat dari kayu, air, papan *Masonite* untuk alas, mangkuk. Aktivitas ini akan melatih kreativitas anak karena tidak ada ketentuan khusus dalam berkreasi sehingga tidak membatasi imajinasi wisatawan saat melakukan kegiatan ini

anak didampingi orang tua untuk meningkatkan bonding antara anak dan orang tua.

## 2. Sand & Glue Art



*Gambar 2. 2 Illustrasi Aktivitas Sand & Glue Art*  
Sumber : (LearnPal, n.d.)

Sand & Glue Art ini merupakan kegiatan seni melukis melalui media canvas. bahan utama dalam kegiatan ini adalah pasir silika atau pasir bangka dipilih jenis ini karena cocok digunakan untuk kerajinan tangan. Peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan ini yaitu canvas ukuran 20x20 cm, pasir silika, lem kayu, cotton bud, pensil, wadah nampan dengan ukuran 25 x 25 cm. Aktivitas ini mampu membantu mengenalkan *texture*. melatih kreativitas anak karena tidak ada ketentuan khusus sehingga tidak membatasi imajinasi wisatawan. Saat melakukan aktivitas ini anak didampingi orang tua untuk meningkatkan bonding antara anak dan orang tua.

## 3. Letter Print Tee



*Gambar 2. 3 Illustrasi Aktivitas Letter Print Tee*  
Sumber : (House of Colors, n.d.)



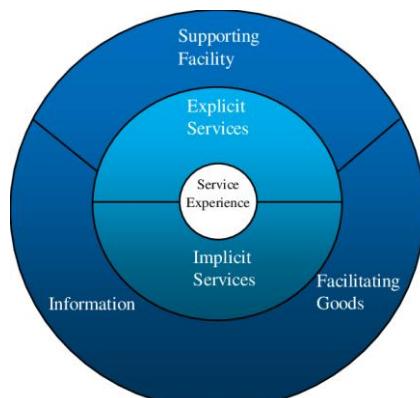
Letter Print Tee ini merupakan kegiatan seni melukis melalui media kain. menggunakan alat cetakan yang berbentuk huruf, angka, gambar hewan untuk gambar sendiri tidak membatasi imajinasi wisatawan. Peralatan yang dibutuhkan untuk aktivitas ini : baju berwarna putih dengan ukuran S – 4XL, stempel busa, cat dengan warna merah, kuning, biru, hitam, putih, palet, cetakan gambar dengan berbagai bentuk dengan bahan mika tebal, nampan untuk busa. Aktivitas ini mampu membantu mengenalkan huruf, angka, bahkan bentuk lainnya seperti hewan atau tanaman. Saat melakukan aktivitas ini anak didampingi orang tua untuk meningkatkan bonding antara anak dan orang tua.

#### B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa

Keunggulan dari Art Lab ini adalah edukasi wisata dengan menyediakan program rekreasi berbasis seni dan kerajinan dengan tujuan untuk tumbuh kembang anak. Dengan menghadirkan pengalaman yang menyenangkan untuk anak dan memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap orang tua. Konsep Art Lab pada tempat wisata ini didasarkan pada tumbuh kembang anak memfokuskan pada pelatihan motorik halus anak dengan melakukan aktivitas seni dan kerajinan.

Keunggulan dari produk dan jasa pada Art Lab sendiri yaitu berbeda dari pesaing lain karena Art Lab memanfaatkan alam terbuka dengan melakukan aktivitas di tengah hutan pinus sehingga wisatawan bisa lebih aktif serta akan memaksimalkan perkembangan sensorik, motorik, kognitif, emosional maupun sosial menjadi lebih baik.

### C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa



*Gambar 2. 4 Analysis Service Package  
Sumber : Olah Data*

Analisis yang digunakan dalam memadukan produk dengan layanan menggunakan pendekatan analisis *service package*. Dengan menyatukan elemen- elemen yang saling berkaitan seperti, fasilitas pendukung, layanan *explicit* dan *implicit*, informasi dan penggunaan barang pendukung. Dari 4 elemen tersebut yang akan menjadi persepsi dasar bagi pasar terhadap produk dan jasa yang diterima oleh pengunjung dan penyedia produk dan jasa sendiri.

Untuk mengaplikasikan Art Lab dengan memberikan *service package* seperti pada *table* berikut:

*Tabel 2. 1 analysis service package*

Indikator	Implementasi
<i>Supporting Facility</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Facilitator</i></li> <li>• Jenis aktivitas yang beragam</li> <li>• Area <i>outdoor</i> dan <i>indoor</i></li> <li>• <i>Creative zone</i> terbagi menjadi 3 area</li> </ul>
<i>Explicit Service</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mainan pendamping aktivitas</li> <li>• Memberikan ruang untuk anak dan orang tua</li> <li>• Lisensi karyawan</li> </ul>
<i>Implicit service</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjadi wisata seni dan kerajinan berbasis edukasi</li> <li>• Menjadi penyalur kreativitas anak</li> </ul>
<i>Information</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Website Resmi</li> <li>• Sosial Media</li> </ul>
<i>Alternatif suppliers</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Merchandise</i></li> </ul>



	• Dokumentasi
--	---------------

Sumber : Olah Data

Manfaat menggunakan pendekatan analisis *service package* agar dapat membedakan produk dan jasa dari pesaing selain itu sebagai nilai tambah selain mendapatkan produk fisik tetapi layanan yang baik akan meningkatkan nilai produk sehingga dapat mempengaruhi pengalaman pelanggan.

#### D. Analisa Resources

Identifikasi sumber daya dengan mengetahui kebutuhan dan klasifikasi yang dibutuhkan Seperti tenaga kerja, peralatan, bahan baku dan dana. Dengan mengetahui kebutuhan dan klasifikasi sumber daya perusahaan diharapkan mampu mengalokasikan dengan efisien dengan tujuan untuk memaksimalkan - output dan menghindari pemborosan. Sumber daya yang dibutuhkan CV. Art Lab sebagai penunjang operasional dan keberlangsungan perusahaan sebagai berikut:

*Tabel 2. 2 analysis service package*

Kebutuhan		Resources
Sumber Daya Manusia		
<i>Human resources</i>		1 orang dengan kualifikasi pria/wanita dengan maksimal usia 35 tahun berpengalaman pada divisi HR 3 tahun
<i>Marketing</i>		2orang dengan kualifikasi pria/Wanita dengan maksimal usia 35 tahun. Memahami KOL, SEO, <i>Copywriting</i> , <i>Meta business sweat</i> .
<i>Finance</i>		1 orang dengan kualifikasi pria/Wanita dengan maksimal usia 35 tahun. Berpengalaman pada bidang keuangan minimal 3 tahun.
<i>Operasional</i>		1 orang dengan kualifikasi pria/Wanita dengan maksimal usia 35 tahun. Memiliki pengalaman pada bidang operasional 3 tahun.
<i>Ticketing</i>		1 orang dengan kualifikasi pria/Wanita dengan maksimal usia 25 tahun. Minimun Pendidikan SMA/K
<i>Fasilitator</i>		4 orang dengan kualifikasi pria/Wanita dengan maksimal usia 25 tahun. Minimun Pendidikan SMA/K
Sumber Daya Keuangan		
Bank Loan	Bank BRI KUR	

Kebutuhan		Resources
<i>Owner's Equity</i>		Dana Pribadi
Sumber Daya Fisik		
Lahan	Terminal Wisata Grafika Cikole	
Tiket fisik	Tiket Gelang Kertas	
Kamar mandi	2 ruang kamar mandi	
Mainan anak	35 set dengan 7 jenis	
Buku Cerita	40 pcs , 20 judul dengan masing – masing judul 2 pcs.	
Meja dan kursi	45 set	
Creative area	45 set	

## E. Analisa Proses Produk/Jasa

Dalam melakukan Analisa proses produk dan jasa dilakukan pemetaan dengan menggunakan konsep Customer Journey Mapping untuk menggambarkan bagaimana product dan jasa pada Art Lab berkualitas. Selain itu, dengan digunakannya pemetaan melalui customer journey mapping diharapkan wisatawan mampu memberikan feedback yang baik terhadap Art Lab.

Nggela Exotic	Awareness	Consideration	Decision	Delivery	Loyalty
Activity	Mendapatkan informasi terkait rekomendasi produk rekreasi dari media sosial atau website resmi milik Art Lab	Membandingkan dengan aktivitas rekreasi eduwisata lain dengan Art Lab	Mencari tahu dengan mengunjungi media sosial / website resmi Art Lab untuk mencari tahu informasi lebih lanjut	Melakukan kunjungan Ke Art Lab	Memposting foto atau video dan Membagikan pengalaman nya di Art Lab kepada Pengikut/followers melalui media sosial
	Mendapatkan informasi dari keluarga, teman, sahabat atau pasangan (word of mouth)	Melakukan keputusan terkait nilai yang di dapat dan biaya yang harus dikeluarkan	Berkunjung ke Art Lab langsung atau melakukan pembelian melalui OTA	Melakukan aktivitas rekreasi Art Lab	Repurchase atau kedatangan kembali
Customer Goals	Menginginkan hiburan rekreasi sambil belajar	Melakukan rangkaian aktivitas Art Lab	Mendapatkan informasi tentang aktivitas dan fasilitas yang ada di Art Lab	menambah pengalaman baru di Art Lab	Merasa senang, puas dan mendapatkan pengalaman baru selama melakukan program rekreasi Art Lab - Memberikan rating atau review melalui google review atau OTA
	Menginginkan aktivitas rekreasi untuk anak yang mengasah kreativitas anak	Berekreasi sambil mendapatkan edukasi	mendapatkan manfaat dari Nggela Exotic	Meningkatkan tumbuh kembang anak dengan melatih sensorik dan motorik halus anak	Repurchase atau kedatangan kembali
Potential Touchpoint	Website resmi dan media sosial Art Lab	Memiliki beragam aktivitas rekreasi untuk anak terkait edukasi	Layanan kontak melalui Whatsapp Business yang tertera di website resmi dan media sosial Art Lab	Lokasi Art Lab di Terminal Grafika Cikole	Goole review dan media sosial pengunjung
	Word of mouth	Berekreasi	Kunjungan langsung ke Art Lab	Staff	Rating, isi konten foto dan video, Komentar
Experience	😊				
	😊				
	😐				
	🙁				
	☹				
	memiliki rasa penasaran sehingga mencari tahu lebih banyak tentang Art Lab	Membandingkan aktivitas yang sama dan berminat mengunjungi Art Lab	Kemudahan mendapat informasi dan layanan reservasi yang tersedia pada sosial media dan website	Mendapatkan pengalaman aktivitas yang menyenangkan dan mengedukasi	Merasa puas dengan pengalaman dan pelayanan sehingga melakukan pembelian ulang
Business Goals	Menjadi salah satu program rekreasi bagi anak yang unggul di Bandung raya dan sekitar nya	Meningkatkan daya beli program aktivitas Art Lab	Meningkatkan Kualitas Program Art Lab maupun employee	Memberikan pengalaman mendalam bagi pengunjung tentang tumbuh kembang anak	Pengunjung datang kembali ke Art Lab
	Meningkatkan insight di media sosial, website dan blog			Mengedukasi Anak tentang edukasi seni rupa dan mengasah kreativitas anak	

Gambar 2. 5 Customer Journey Mapping

Sumber : Olah Data

## F. Inventory System

Manajemen inventaris merupakan system yang berfungsi untuk mengelola dan mengontrol terkait stock barang. Sistem ini membantu perusahaan untuk meningkatkan efisiensi dalam kegiatan pemesanan, proses aktivitas rekreasi dan pengalaman kepada wisatawan (Fitzsimmons & Fitzsimmons, 2001). Dengan adanya system inventory diharapkan untuk menghindari *overstock*, *stockout* yang menyebabkan kerugian finansial. Pada *system* inventori ini *stock* disesuaikan dengan okupansi atau kapasitas maksimal program rekreasi, berikut terkait *stock* yang harus disediakan untuk menghindari *stockout* atau *overstock* dalam 1 minggu.

No	Jenis Barang	Kuantitas	Satuan
1	Tanah liat	105	Kg
2	1 set alat lukis	420	Set
3	Pasir silika	105	Kg
4	Beads	40	Bungkus
5	Lem kayu	1	Tube/Kg
6	Canvas	420	Pcs
7	Pensil	35	Pcs
8	Baju kaos putih	420	Pcs
9	Pewarna baju	120	Pcs
10	Tali	1	Gulungan

Gambar 2. 6 Inventory System

Sumber : Olah Data

## G. Supply Chain

Dalam proses produksi hingga distribusi dalam suatu produk dan jasa dengan cakupan aktivitas, sdm, informasi dan sumber daya. *Supply chain* melakukan proses tahapan mulai dari penyediaan serangkaian aktivitas hingga penyebaran produk dan jasa kepada wisatawan. Digunakannya *supply chain* untuk meningkatkan efisiensi operasional dan menekan biaya tanpa mengurangi kualitas produk/ jasa.

Tabel 2. 3 Supply Chain

Indikator	Pembahasan
<i>Suppliers</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Terminal Wisata Grafika Cikole</li><li>- Vendor tanah liat, pasir silika, <i>canvas</i>, kaos</li><li>- Alibaba</li><li>- <i>Marketplace</i></li></ul>

Indikator	Pembahasan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UMKM <i>merchandise</i></li> </ul>
<i>Operations</i>	Art Lab
<i>Distributor</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Social media dan media promosi online lainnya</li> <li>- Baliho, flayer dan media promosi offline lainnya</li> <li>- Sekolah playgrup</li> <li>- OTA</li> <li>- KOL</li> </ul>
<i>End User</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung TWGC</li> <li>- Pengunjung Art Lab</li> <li>- Mitra kerja sama <i>Playgrup</i></li> </ul>