

RENCANA BISNIS
**MUSEUM SUARA : *ECHO* : “Explore, Create, Hear,
Observe”**

Proyek Akhir

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



Disusun Oleh:
NUR NAJMI NAILA
Nomor Induk Mahasiswa : 2021310003

PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI
JURUSAN KEPARIWISATAAN
POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG
2025



MUSEUM SUARA ECHO

*"Explore, Create, Hear.
Observe"*

Disusun oleh Nur Najmi Naila

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Nur Najmi Naila
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 27 Februari 2003
NIM : 2021310003
Jurusan : Kepariwisataaan
Program Studi : Pengelolaan Usaha Rekreasi (PUR)

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Proyek Akhir yang berjudul :
Rencana Bisnis Museum Suara ECHO “Explore, Hear, Create, Observe”

Merupakan hasil karya dan penelitian saya sendiri, bukan hasil plagiat atau menjiplak karya orang lain, serta tidak dilakukan dengan cara-cara yang melanggar ketentuan akademik Politeknik Pariwisata NHI Bandung maupun etika dalam dunia keilmuan, kecuali atas bimbingan dan arahan dari Tim Pembimbing.

2. Dalam Tugas/Proyek Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat pihak lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah, disertai penyebutan sumber, nama pengarang, dan tercantum dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab. Jika di kemudian hari terbukti terdapat yang melanggar etika akademik, termasuk klaim bahwa karya ini bukan hasil keaslian saya, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku, termasuk pencabutan gelar yang telah diberikan oleh Politeknik Pariwisata NHI Bandung sesuai ketentuan hukum yang berlaku.
4. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 04 Agustus 2025

Yang me



Nur Najmi Naila

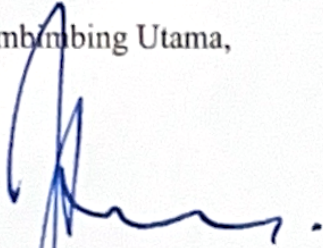
NIM. 2021310003

LEMBAR PENGESAHAN

RENCANA BISNIS MUSEUM SUARA ECHO : *"Explore, Create, Hear, Observe"*

NAMA : NUR NAJMI NAILA
NIM : 2021310003
JURUSAN : KEPARIWISATAAN
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI

Pembimbing Utama,



Drs. Jacob Ganef Pah, MT.

NIP : 19631101 199903 1 001

Pembimbing Pendamping,



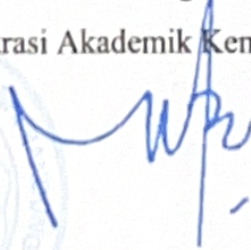
Dicky Arsyul Salam, S.Par., M.Sc

NIP : 19890709 201403 1 002

Bandung, 17 Juni 2025

Mengetahui,

Kabag, Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,



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

NIP : 19710316 199603 2 001

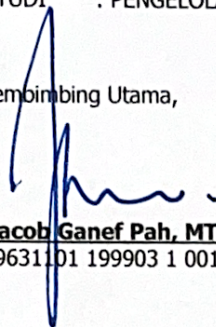
LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

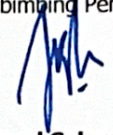
Rencana Bisnis MUSEUM SUARA ECHO : *"Explore, Create, Hear, Observe"*

NAMA : NUR NAJMI NAILA
NIM : 2021310003
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI (PUR)

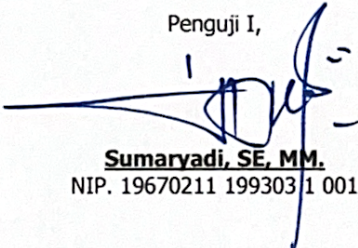
Pembimbing Utama,


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

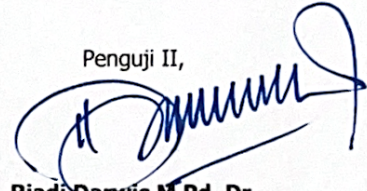
Pembimbing Pendamping,


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

Penguji I,


Sumaryadi, SE, MM.
NIP. 19670211 199303 1 001

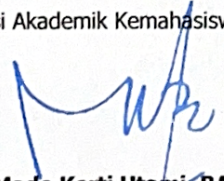
Penguji II,


Riadi Darwis M.Pd, Dr.
NIP. 19660124 199203 1 001

Bandung, 04 Agustus 2025

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja Sama


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

Menyetujui,

Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Museum Suara ECHO: *Explore, Create, Hear, Observe*”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma IV pada Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi, Politeknik Pariwisata NHI Bandung. Karya ini merupakan hasil dari proses pembelajaran, penelitian, serta pemikiran penulis dalam merancang sebuah konsep bisnis rekreasi berbasis teknologi yang diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan industri pariwisata modern.

Penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Anwari Masatip, MM.Par., selaku Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
2. Ibu Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., M.M.Par., CHE., selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerjasama.
3. Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par., selaku Ketua Jurusan Kepariwisataan.
4. Bapak Dicky Arsyul Salam, S.Par., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi sekaligus Pembimbing Pendamping.
5. Bapak Drs. Jacob Ganef Pah, MT., selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan secara intensif.
6. Keluarga tercinta, khususnya kepada Ayahanda Heri Sukmara, Ibunda Ika Karyati, Kakak Ulfah Pratiwikasmara, Kakak Ipar Permana Satria Wichaksono, dan Keponakan penulis yang tercinta, Shazia Aira Nafasya, atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan spiritual yang tiada henti. Terima kasih atas kesabaran, pengorbanan, dan keikhlasan dalam mendampingi setiap langkah penulis hingga sampai pada tahap ini.
7. Davinna, Fathiya, Rara, Chalysi, Amanda, Naura, Azka, Athaya, Adila yang selalu memberikan motivasi untuk terus maju menyelesaikan tugas akhir. Yang tidak hanya mendampingi penulis dalam proses akademik, tetapi juga dalam perjalanan mental dan emosional. Membantu penulis bertahan, bangkit, dan terus melangkah dan mengajarkan penulis arti sebenarnya dari dukungan, ketulusan, dan kebersamaan.
8. Sahabat - sahabat yang telah memberikan dukungan moril dari kejauhan, atas semangat dan dorongan positif yang selalu diberikan meskipun dalam keterbatasan jarak. Ajeng, Lala, Adinda, Manda, Deva yang senantiasa hadir melalui doa, pesan-pesan penyemangat, dan ketersediaannya untuk

mendengarkan berbagai proses yang penulis lalui.

9. Rekan - rekan seperjuangan di Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi, khususnya teman-teman kelompok belajar dan diskusi yang telah menjadi mitra bertukar pikiran dan bekerja sama dengan penuh komitmen. Kepada Maura, Khansa, Diva, Raudhah, Almer, Raihan, Ilham, Abdul, Rhimba, Shafa, Meisya, Yemima, dan Rubin, terima kasih atas kerja sama luar biasa dalam menyusun berbagai data, menyelesaikan tugas - tugas, dan menemani proses panjang ini dengan semangat kolektif. Kalian semua membuktikan bahwa keberhasilan tidak hanya milik individu, melainkan hasil dari kolaborasi dan dukungan satu sama lain.
10. Seluruh individu yang mendukung proses penulisan tugas akhir dan selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Seluruh dosen dan staf Politeknik Pariwisata NHI Bandung yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, baik dari segi perumusan gagasan maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang bersifat konstruktif guna perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang. Besar harapan penulis, tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan, serta menjadi referensi dan inspirasi dalam merancang dan mengembangkan usaha di bidang rekreasi berbasis teknologi.

Bandung, 04 Agustus 2025

Hormat Penulis,

Nur Najmi Naila

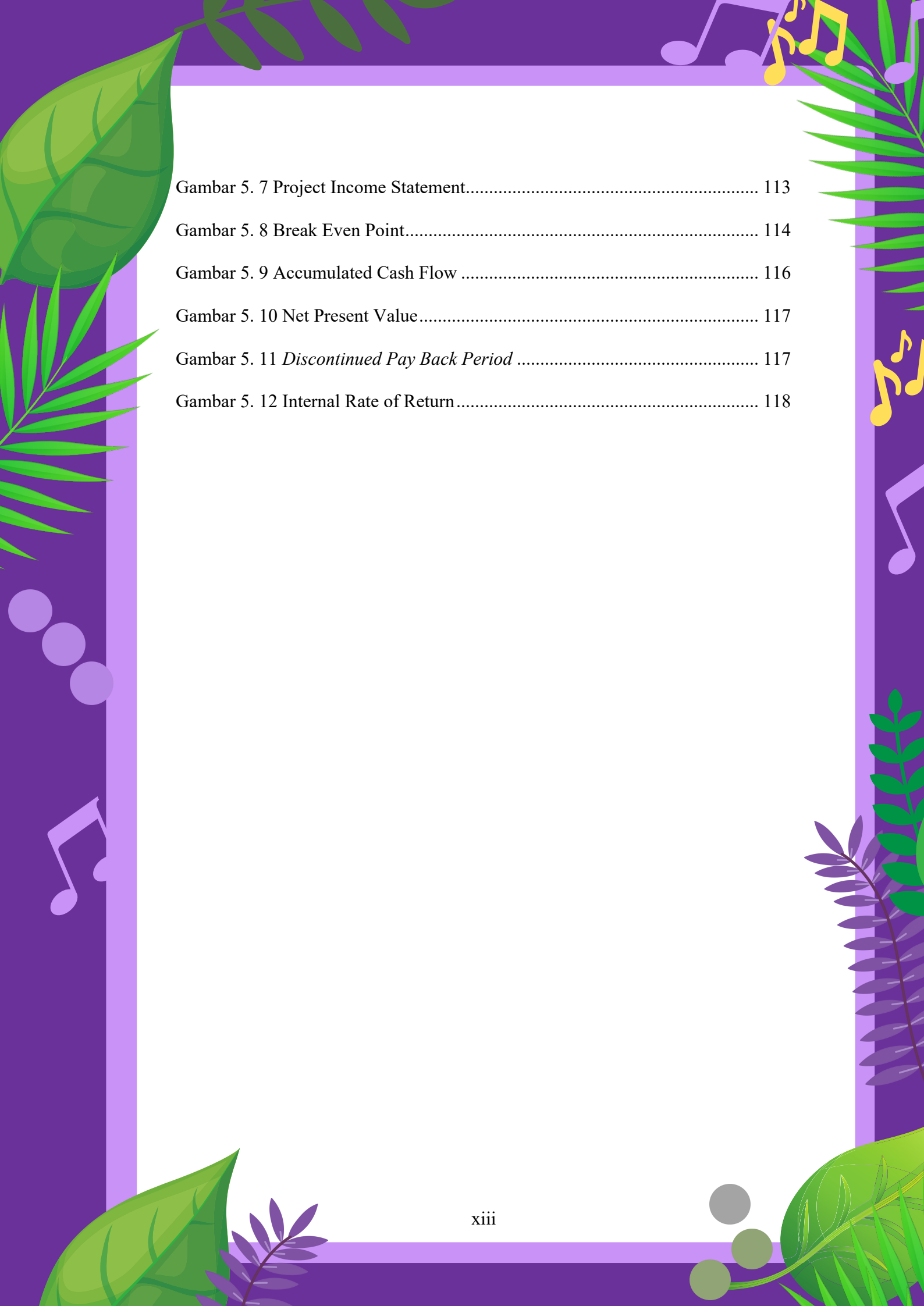
DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
EXECUTIVE SUMMARY	xv
BAB I DESKRIPSI BISNIS	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Gambaran Umum Bisnis.....	7
C. Visi dan Misi	10
D. SWOT Analysis.....	11
D. Gambaran Umum Produk dan Jasa	19
E. Jenis/Badan Usaha	23
F. Aspek Legalitas	24
BAB II RENCANA PRODUK/JASA	29
A. Daftar dan Deskripsi Produk / Jasa	29
B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa.....	34
C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa.....	37
D. Analisa Resources	41
E. Analisa Proses Produk/Jasa.....	52
F. Inventory System	54
G. Supply Chain	58

BAB III RENCANA PEMASARAN	61
A. Riset Pasar	61
B. Analisa Produk – Market Fit.....	72
C. Analisa Kompetitor.....	74
D. Program Pemasaran	76
E. Media Pemasaran	78
F. Proyeksi Penjualan	81
BAB IV ASPEK SDM DAN OPERATIONAL	82
A. Identitas Owners/Founders	82
B. Struktur Organisasi	84
C. Job Analysis dan Job Description.....	85
D. Manning Budget / Anggaran Tenaga Kerja.....	88
E. Recruitment & Hiring Procedure	90
F. Service Scape (Layout, Flow, SOP).....	91
G. Action Plan and Report	100
BAB V ASPEK KEUANGAN	104
A. Metode Pencatatan Akuntansi	104
B. Capital Expenditure	105
C. Time Value of Money.....	109
D. Pendanaan Investasi.....	110
E. Penentuan Titik Impas dan Laba yang Diharapkan	111
F. Identifikasi Cash Flow & Out Flow	116
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Kerja <i>Sense, Feel, Think, Act, Relate</i>	3
Gambar 1. 2 Logo CV. Echophere.....	9
Gambar 1. 3 <i>Porter's Five Force</i>	12
Gambar 1. 4 PlantWave	20
Gambar 2. 1 Ilustrasi Ruangan Instalasi Museum Suara	30
Gambar 2. 2 Ilustrasi Zona Eksperimen Museum Suara.....	31
Gambar 2. 3 Ilustrasi <i>Workshop</i>	32
Gambar 2. 4 Alur <i>Supply Chain</i>	60
Gambar 3. 1 Hasil Kuisisioner Survey	62
Gambar 3. 2 Hasil Kuisisioner Survey	63
Gambar 3. 3 Hasil Kuisisioner Survey	64
Gambar 3. 4 Hasil Kuisisioner Survey	65
Gambar 3. 5 Hasil Kuisisioner Survey	66
Gambar 3. 6 TAM SAM SOM.....	68
Gambar 4. 1 Foto <i>Owner</i>	82
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi.....	84
Gambar 5. 1 <i>Tangible Investment</i>	106
Gambar 5. 2 <i>Intangible Investment</i>	107
Gambar 5. 3 <i>Working Capital</i>	108
Gambar 5. 4 <i>Total Investment</i>	109
Gambar 5. 5 Loan Installment Schedule	111
Gambar 5. 6 Revenue Breakdown	112



Gambar 5. 7 Project Income Statement.....	113
Gambar 5. 8 Break Even Point.....	114
Gambar 5. 9 Accumulated Cash Flow	116
Gambar 5. 10 Net Present Value.....	117
Gambar 5. 11 <i>Discontinued Pay Back Period</i>	117
Gambar 5. 12 Internal Rate of Return.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Identifikasi <i>Resource</i> Museum Suara	42
Tabel 2. 2 Analisa <i>Resource</i> Museum Suara	48
Tabel 2. 3 <i>Service Blueprint</i>	53
Tabel 2. 4 <i>Inventory System Identifications</i>	54
Tabel 2. 5 <i>Supply Chain</i>	58
Tabel 3. 1 <i>Segmenting</i>	67
Tabel 3. 2 Positioning	71
Tabel 3. 3 <i>Javalineboard Echospere</i>	72
Tabel 3. 4 <i>Competitor Identification</i>	75
Tabel 3. 5 Harga Tiket Museum Suara	77
Tabel 3. 6 Pemasaran	78
Tabel 3. 7 Proyeksi Penjualan.....	81
Tabel 4. 1 <i>Job Analysic</i>	86
Tabel 4. 2 Anggaran Tenaga Kerja	88
Tabel 4. 3 <i>Hiring Procedure</i>	90
Tabel 4. 4 <i>Layout</i> Museum Suara	92
Tabel 4. 5 <i>Service Operational Procedure</i>	97
Tabel 4. 6 <i>Action Plan</i>	101

EXECUTIVE SUMMARY

Sebagian besar destinasi wisata edukasi masih menggunakan pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi digital. Penyampaian materi edukasi secara statis dan pasif kerap menimbulkan kejenuhan, sehingga dibutuhkan inovasi dalam penyajian konten edukatif. Museum Suara : ECHO – *Explore, Create, Hear, Observe*, sebuah destinasi edukasi dan rekreasi yang inovatif. Menghadirkan pengalaman multisensorik yang mendalam, fokus pada fenomena suara melalui eksplorasi interaktif dari material alami dan tradisional Indonesia.

Dengan visi Menjadi pelopor destinasi edukasi dan rekreasi suara interaktif terkemuka di Indonesia dan Asia Tenggara, yang menginspirasi pemahaman mendalam tentang suara, mendorong kreativitas, dan melestarikan kekayaan budaya melalui inovasi teknologi. Museum Suara ECHO “*Explore, Hear, Create, Observe*” menghadirkan wisata pendidikan dibalut dengan teknologi dan menghadirkan beberapa pilihan aktivitas.

Dengan total investasi awal sebesar Rp 9.746.967.008, proyek ini menunjukkan proyeksi keuangan yang sangat solid selama periode lima tahun. Biaya variabel tercatat sekitar 1% dari total pendapatan. Laba operasional diperkirakan meningkat signifikan dari Rp 95.631.436 menjadi Rp 2.365.124.051. Hasil analisis investasi menunjukkan nilai NPV yang positif sebesar Rp 1.946.225.956, IRR mencapai 17,19%, dan periode pengembalian investasi dengan diskonto (discounted payback period) tercapai dalam 4 tahun, 6 bulan, dan 7 hari. Selama lima tahun, total arus kas masuk mencapai Rp 16.908.996.335, jauh melebihi total investasi awal. Selisih ini menghasilkan surplus sebesar Rp 7.162.029.327 atau setara dengan 73,48% dari modal awal, yang mencerminkan bahwa proyek ini sangat menguntungkan dan memiliki kapasitas likuiditas yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Venzora, R. (Ed.). (2008). Ekoturismo: Teori dan praktik. Banda Aceh: BRR NAD-Nias.

Anugrah, K. (2017). Eksplorasi pengetahuan remaja terhadap media sosial (Studi deskriptif pada siswa SMP Negeri 1 Pallangga, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. UIN Alauddin Makassar.

Bernd, H. S. (1999). Experiential marketing: How to get customers to sense, feel, think, act, and relate to your company and brands. New York: Free Press.

Bitner, M. J. (1992). Servicescapes: The impact of physical surroundings on customers and employees. *Journal of Marketing*, 56(2), 57–71.

Dessler, G. (2017). Human resource management (Edisi ke-15). Pearson.

Werther, W. B., & Davis, K. (1996). Human resources and personnel management (Edisi ke-5). McGraw-Hill.

Goodstats.id. (2023). Simak perkembangan objek daya tarik wisata komersial di Indonesia 2023.

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sas Babel. (n.d.). *Analisis SWOT*.

Mize.tech. (2025). *What is educational tourism? Stats, benefits, examples & more.*

Studio Museum. (2025). *Studio sound.* Diakses dari https://www.studiomuseum.org/exhibitions/studio-sound?utm_source=chatgpt.com

Museum Musik Indonesia. (2025). *Beranda.* Diakses dari <https://museummusikindonesia.id/id/>

Museum MACAN. (2025). *Home.* Diakses dari <https://www.museummacan.org/>

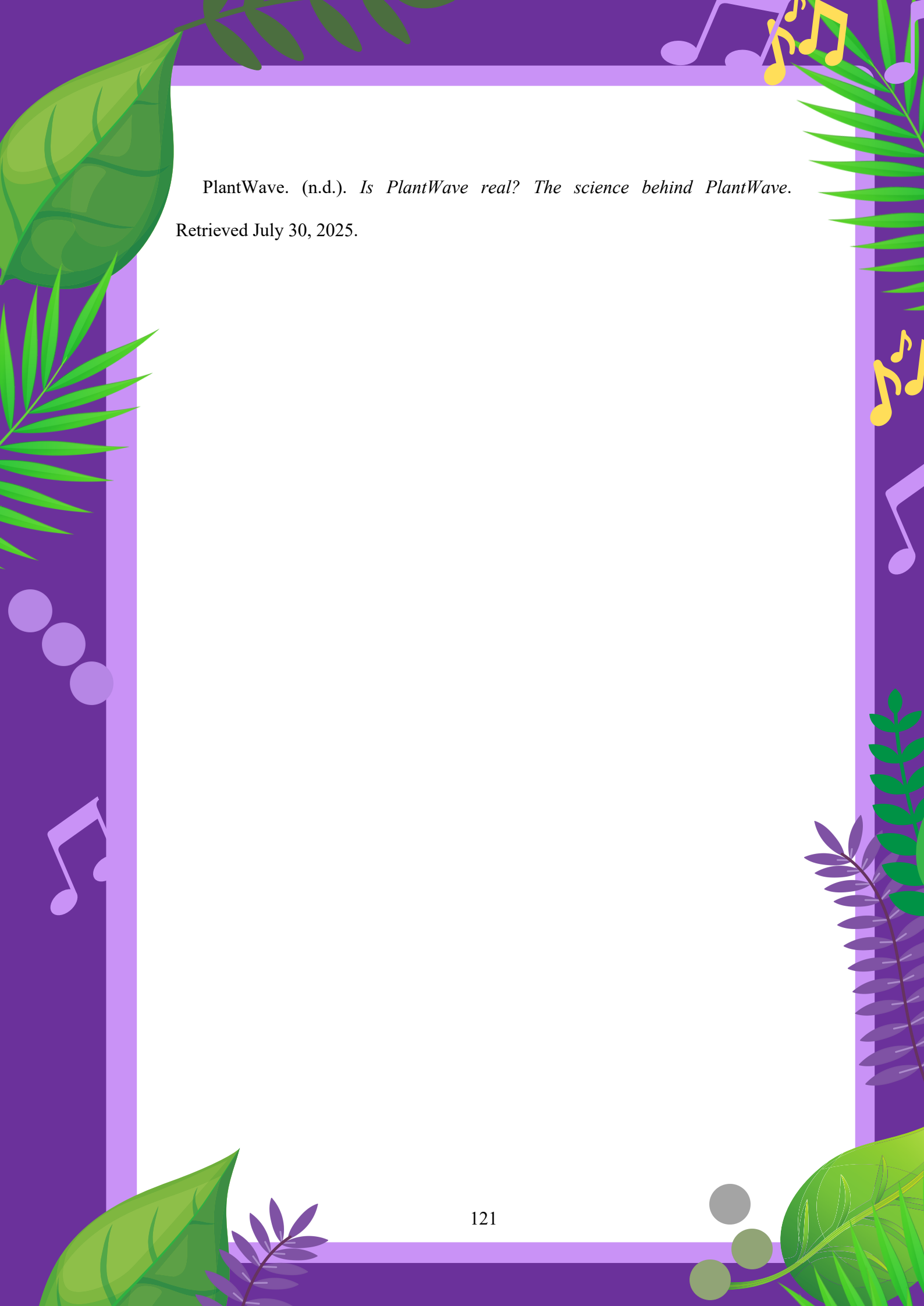
Orami.co.id. (2024). *Sudut pandang Bandung.* Diakses dari <https://www.arami.co.id/magazine/sudut-pandang-bandung>

Indonesia Kaya. (2025). *Galeri Indonesia Kaya.* Diakses dari <https://indonesiakaya.com/category/galeri-indonesia-kaya/>

Indonesia.go.id. (2023). *Lokananta, studio rekaman legendaris Indonesia.*

Salsa, N., Sumitra, N. R., & Rohimah, I. (2024). *Revolusi teknologi: Implementasi museum teknologi dalam menciptakan pariwisata interaktif di era Society 5.0* (Tugas akhir, Universitas Singaperbangsa Karawang).

Pratidana, D. (2017). *Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar anak di museum.* Skripsi, Universitas Multimedia Nusantara.



PlantWave. (n.d.). *Is PlantWave real? The science behind PlantWave.*
Retrieved July 30, 2025.