

# **PROYEK AKHIR**

## **RENCANA BISNIS**

### **Neoverse VR : “*Level Up Your Reality*”**

Diajukan sebagai syarat kelulusan  
Dalam menempuh Program Studi  
Pengelolaan Usaha Rekreasi (PUR)



**Disusun Oleh**

**Rubin Danely**

**2021310002**

PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI

JURUSAN KEPARIWISATAAN

POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG

2025



NEOVERSE VR

**BUSINESS PLAN OF**

# Neoverse VR

Level up your reality



Neoversevr@gmail.com  
+6285156126834

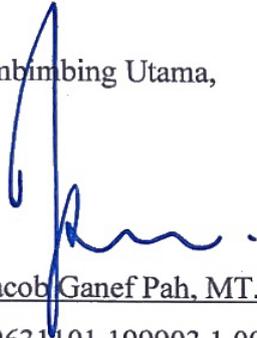
# LEMBAR PENGESAHAN

## PROYEK AKHIR

### RENCANA BISNIS "*Neoverse VR : Level Up Your Reality*"

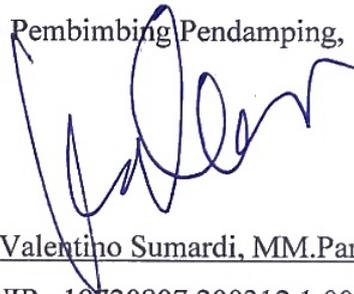
NAMA : RUBIN DANELY  
NIM : 2021310002  
JURUSAN : KEPARIWISATAAN  
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI

Pembimbing Utama,



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

Pembimbing Pendamping,



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

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

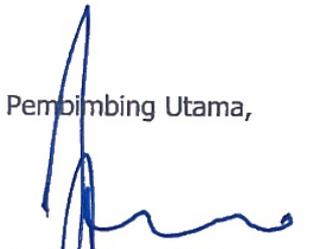
# LEMBAR PENGESAHAN

## JUDUL PROYEK AKHIR

Rencana Bisnis "*NEOVERSE VR : Level Up Your Reality*"

NAMA : Rubin Danely  
NIM : 2021310002  
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI (PUR)

Pembimbing Utama,



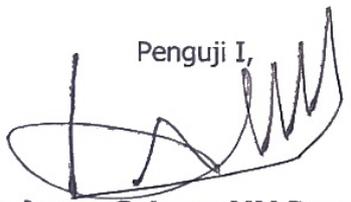
**Drs. Jacob Ganef Pah, MT.**  
NIP. 19631101 199903 1 001

Pembimbing Pendamping



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

Penguji I,



**Dr. Anang Sutono, MM.Par.,CHE.**  
NIP. 19650911 199203 1 001

Penguji II,

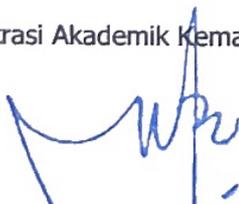


**Dicky Arsyul Salam, S.Par.,M.Sc.**  
NIP. 19890709 201403 1 002

Bandung, 4 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

## PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : RUBIN DANELY  
Tempat/Tanggal Lahir : PANGKAL PINANG, 16 Maret 2003  
NIM : 2021310002  
Program Studi : PENGELOLAAN USAHA REKREASI  
Jurusan : KEPARIWISATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir/Proyek Akhir yang berjudul:  
**RENCANA BISNIS “NEOVERSE VR : LEVEL UP YOUR REALITY”**  
ini adalah 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 Politeknik Pariwisata NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
2. Dalam Tugas Akhir/Proyek Akhir 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 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 sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 17 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Rubin Danely  
NIM . 2021310002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Neoverse: Level up your reality”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma IV Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi, Politeknik Pariwisata NHI Bandung . Merupakan hasil dari proses pembelajaran, riset, dan pemikiran penulis dalam merancang sebuah konsep bisnis berbasis teknologi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan industri rekreasi modern.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus 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 Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
3. Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par., selaku Ketua Jurusan Kepariwisataaan.
4. Bapak Dicky Arsyul Salam, S.Par., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.
5. Bapak Drs. Jacob Ganef Pah, MT., selaku Pembimbing Utama.
6. Bapak Valentino Sumardi, MM.Par., selaku Pembimbing Pendamping.
7. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis.
8. Teman-teman seperjuangan dan seluruh keluarga besar Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, serta menjadi referensi dan inspirasi dalam pengembangan bisnis di sektor rekreasi berbasis teknologi.

Bandung, 18 Juni 2025

Hormat Penulis,

Rubin Danely



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 DESKRIPSI BISNIS</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Gambaran Umum Bisnis .....	4
1. Deskripsi Bisnis .....	4
2. Deskripsi Logo dan Nama .....	5
3. Identitas Bisnis .....	6
C. Visi dan Misi .....	7
D. SWOT .....	9
E. Gambaran Umum Produk dan Jasa .....	12
F. Jenis Badan Usaha: .....	13
G. Aspek Legalitas: .....	14
<b>BAB II GAMBARAN PRODUK DAN JASA</b> .....	<b>17</b>
A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa .....	17
B. Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa .....	19
C. Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa .....	20
D. Analisa Resources .....	24
E. Analisa Proses Produk/Jasa .....	29



F. Inventory System.....	32
G. Supply Chain.....	34
<b>BAB III RENCANA PEMASARAN.....</b>	<b>36</b>
<b>A. Riset Pasar .....</b>	<b>36</b>
1. Analisa Survey.....	36
3. Targeting .....	46
4. Positioning.....	47
<b>B. Analisa Produk – Market Fit .....</b>	<b>49</b>
<b>C. Analisa Kompetitor.....</b>	<b>51</b>
<b>D. Program Pemasaran .....</b>	<b>54</b>
<b>E. Media Pemasaran.....</b>	<b>63</b>
<b>BAB IV SUMBERDAYA MANUSIA DAN OPERASIONAL.....</b>	<b>67</b>
A. Identitas Owners/Founders .....	67
B. Struktur Organisasi .....	68
C. Job Analysis dan Job Description.....	69
D. Manning Budget/Anggaran Tenaga Kerja.....	72
E. Recruitment & Hiring Procedure .....	74
F. Service Scape (Layout, Flow, SOP).....	74
G. Action plan and report .....	82
<b>BAB V ASPEK KEUANGAN.....</b>	<b>91</b>
A. Metode Pencatatan Akuntansi .....	91
B. Capital Expenditure (Identifikasi Initial Investment).....	91
2. Intangible Investment .....	94
3. Working Capital.....	95
4. Total Investasi.....	96
C. Time Value of Money.....	96
D. Pendanaan Investasi : (Agency Theory).....	97
E. Penentuan Titik Impas dan Laba yang Diharapkan.....	98



F. Identifikasi Cash Inflow & Outflow.....	103
G. Metode Penilaian Investasi.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proyeksi Pertumbuhan Industri VR.....	2
Gambar 1. 2 Global Revenue Gaming Industries.....	3
Gambar 1. 3 Logo Neoverse VR.....	6
Gambar 1. 4 Porter's Five Forces.....	9
Gambar 1. 5 Ilustrasi Tempat Neoverse.....	12
Gambar 2. 1Ilustrasi VR Gaming Neoverse.....	17
Gambar 2. 2Ilustrasi Immersive Play.....	18
Gambar 2. 3 ilustrasi VR Individu.....	21
Gambar 2. 4 ilustrasi VR Group.....	22
Gambar 2. 5 Neoverse Immersive VR play.....	23
Gambar 2. 6 Service Blueprint.....	31
Gambar 2. 7 Alur Supply chain.....	35
Gambar 3. 1 : Hasil Kuisisioner Survey Tingkat Pengalaman Awal.....	37
Gambar 3. 2: Hasil Kuisiner Tingkat Ketertarikan.....	38
Gambar 3. 3 : Hasil Kuisiner Survey Prioritas Responden.....	39
Gambar 3. 4: Hasil Kuesioner Survey Kebutuhan Pendampingan.....	39
Gambar 3. 5 : Hasil Kuesioner Survey Pengaruh Kualitas VR.....	39
Gambar 3. 6 : Hasil Kuesioner Survey Pengaruh Sosial Media.....	40
Gambar 3. 7 : Hasil Kuesioner Survey Minat Bermain VR di Jakarta.....	41
Gambar 3. 8 : Hasil Kuesioner Survey Perubahan Respon Terhadap Produk.....	41
Gambar 3. 9: Hasil Kuesioner Survey Minat Beli.....	41
Gambar 3.10 : TAM SAM SOM.....	47
Gambar 3.11: Strategi Distribusi.....	58



Gambar 3.12: Proyeksi Penjualan.....	65
Gambar 4. 1 : Identitas Owners .....	67
Gambar 4. 2 : Struktur Organisasi.....	68
Gambar 4. 3 : Hiring Procedure.....	74
Gambar 4. 4 : Service Space.....	76
Gambar 4. 5 : Customer Journey Map Neoverse.....	78
Gambar 5. 1 : Tangible Investment .....	93
Gambar 5. 2 Intangible Investment .....	94
Gambar 5. 3 : Working Capital.....	95
Gambar 5. 4 : Total Investment .....	96
Gambar 5. 5 : Loan Installment Schedule .....	98
Gambar 5. 6 : Revenue Breakdown.....	99
Gambar 5.7 : Variable Cost.....	100
Gambar 5.8 : Fixed Cost.....	101
Gambar 5.9 : BEP.....	102
Gambar 5.10 : Operating Budget.....	103
Gambar 5.11 : Cashflow Projection.....	104
Gambar 5.12 : Net Present Value.....	106
Gambar 5.13: Internal Rate of Return.....	107
Gambar 5.14 : Discounted Payback Period.....	107



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Identifikasi Resources .....	24
Tabel 2. 2 Analisa Resources .....	26
Tabel 2. 3 Service Blueprint .....	29
Tabel 2. 4 Inventory system identification .....	32
Tabel 2. 5 Supply chain .....	34
Tabel 3. 1 : Segmenting .....	43
Tabel 3. 2 : Segmen prioritas.....	45
Tabel 3. 3: Positioning.....	48
Tabel 3. 4 : Javelinboard Neoverse .....	49
Tabel 3. 5 : Competitor Identification .....	51
Tabel 3. 6 : Competitor Comparison .....	52
Tabel 3. 7 : Harga VR Individu .....	55
Tabel 3. 8 : Harga VR Group .....	56
Tabel 3. 9 : Promosi.....	59
Tabel 3. 10 : Media Pemasaran .....	63
Tabel 4. 1 : Job Analysic .....	69
Tabel 4. 2 : Anggaran Tenaga Kerja.....	73
Tabel 4. 3 : SOP.....	80
Tabel 4. 4 : Action Plan .....	82
Tabel 4.5 : Action Plan Tahun 1.....	85
Tabel 4.6 : Action Plan Tahun 2.....	86
Tabel 4.7: Action Plan Tahun 3.....	87
Tabel 4.8: Action Plan Tahun 4.....	88
Tabel 4.9 : Action Plan Tahun 5.....	89



## SUMMARY



Noverse VR adalah sebuah pusat hiburan berbasis teknologi *Virtual Reality* (VR) yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman bermain digital secara penuh dan imersif di Pondok Indah Mall 3, Jakarta. Terinspirasi dari pergeseran tren rekreasi fisik menuju hiburan digital serta meningkatnya minat terhadap pengalaman hiburan interaktif, Noverse VR hadir sebagai solusi atas keterbatasan ruang bermain VR premium di Jakarta. Sebelum memasuki tahap pengembangan produk, Noverse terlebih dahulu melakukan market test terhadap 418 responden untuk menguji ide dasar bisnis ini, dan hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki minat tinggi terhadap bentuk rekreasi digital, khususnya berbasis VR. Setelah itu, dilakukan product test terhadap 148 responden, dengan lebih dari 90% di antaranya menyatakan ketertarikan dan keinginan untuk menikmati layanan Noverse. Produk ini juga telah divalidasi oleh *expert*, yang menilai bahwa Noverse merupakan ide inovatif dalam sektor rekreasi digital dan memiliki potensi keuntungan yang kuat. Dengan dukungan teknologi canggih seperti alat haptic dan omnidirectional VR treadmill, Noverse VR menawarkan pengalaman yang lebih nyata dan mendalam bagi pengunjung. Potensi pasar pun terus berkembang, dengan estimasi nilai pasar VR berbasis lokasi yang meningkat dari USD 5,93 miliar pada 2025 menjadi USD 36,45 miliar pada 2034 (CAGR 22,34%).



Secara finansial, bisnis ini menunjukkan prospek yang menjanjikan, dengan kebutuhan investasi sebesar Rp 1.992.170.000 yang dibiayai 60% dari dana pribadi dan 40% dari pinjaman bank. Noverse VR menargetkan pendapatan sebesar Rp 1.551.420.000 pada tahun pertama, yang diperoleh dari penjualan tiket masuk, paket grup, dan *immersive play sessions*. Berdasarkan proyeksi keuangan, periode pengembalian modal (*payback period*) diperkirakan tercapai dalam waktu 2 tahun 7 bulan. Dengan pendekatan berbasis teknologi tinggi, validasi pasar yang kuat, dan lokasi strategis di pusat perbelanjaan premium, Noverse VR memiliki posisi yang solid untuk menjadi pelopor hiburan digital interaktif di Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

Corporate Finance Institute. (n.d.). *Market Positioning - Creating an Effective Positioning Strategy*.  
<https://corporatefinanceinstitute.com/resources/management/market-positioning/>

Curedale, R. (2014). *Service Blueprints: The Tool for Service Innovation*. Design Community College Inc.

DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). *The DeLone and McLean model of information systems success: A ten-year update*.

Deloitte. (2025). *2025 Digital Media Trends: Social platforms are becoming a dominant force in media and entertainment*. Deloitte Insights.

Drake, P. P., & Fabozzi, F. J. (2009). *Foundation and Application of the Time Value of Money*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Foley, M., & McGillivray, D. (2017). *Digital Leisure Cultures: Critical Perspectives*. Routledge.

Heliany, I. (2019). *Wonderful digital tourism Indonesia dan peran revolusi industri dalam menghadapi era ekonomi digital 5.0*.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson.

Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2021). *Marketing 5.0: Technology for humanity*. Hoboken, NJ: Wiley.

Magretta, J. (2012). *Understanding Michael Porter: The essential guide to competition and strategy*. Boston, Massachusetts: Harvard Business Review Press.

Management 3.0. (n.d.). *Employee experience with Management 3.0: Definition & best practices*. Diakses pada July 27, 2025, <https://management30.com/blog/employee-experience/>

Nurbaiti. (2023). Characteristics of Internet, Smartphone, and Social Media Usage among Generation Z in South Jakarta after the COVID-19 Pandemic. *Journal of Health Sciences and Epidemiology*. ResearchGate.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Wiley.



Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Smith, A. (2014). *Value proposition design*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.

Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. New York: Crown Business.

Telkom University Jakarta. (2025, 3 Januari). *Revolusi Virtual Reality (VR) dalam Hiburan di Tahun 2025*. Diakses pada 23 Mei 2025. <https://jakarta.telkomuniversity.ac.id/revolusi-virtual-reality-vr-dalam-hiburan-di-tahun-2025/>

Trading Economics. (2025). *Indonesia - Tingkat Inflasi (Inflation CPI)*. Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://id.tradingeconomics.com/indonesia/inflation-cpi>

Virtual Reality in Entertainment: How VR Is Changing the Industry - Onix-Systems. Diakses pada 23 Mei 2025, <https://onix-systems.com/blog/virtual-reality-in-entertainment>

Vyas, G. (2025, May). *Location based VR market research report: By device type (Head-mounted displays, handheld devices, smart glasses, controllers), Forecast to 2034 (Report ID: MRFR/ICT/21796-HCR)*. Market Research Future. <https://www.marketresearchfuture.com/reports/location-based-vr-market-23403>

