

Rencana Bisnis Permainan *Virtual Reality* “ViRA Point”

PROYEK AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat

Dalam mengikuti Sidang Proyek Akhir



Oleh:

LAURENSIUS KINDRA MAHESA

Nomor Induk: 201721798

PROGRAM STUDI

MANAJEMEN BISNIS PARIWISATA

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NHI BANDUNG

2021

LEMBAR PENGESAHAN

PROYEK AKHIR

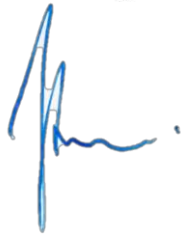
“RENCANA BISNIS PERMAINAN VIRTUAL REALITY VIRA POINT”

NAMA : LAURENSIUS KINDRA MAHESA

NIM : 201721798

PROGRAM STUDI : MANAJEMEN BISNIS PARIWISATA

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dra. Zulhelfa, M. Hum
NIP. 19640724 1994032 0 01

Bandung, 2021

Mengetahui,
Kepala Bagian Administrasi Akademik
dan Kemahasiswaan

Andar Danova L. Goeltom, S.Sos, M.Sc
NIP. 197110506 199803 1 001

Menyetujui,
Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung

Faisal, MM.Par., CHE.
NIP. 19730706 199503 1 001

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Laurensius Kindra Mahesa
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Februari 1999
NIM : 201721798
Program Studi : Manajemen Bisnis Pariwisata

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Proyek Akhir yang berjudul: **Rencana Bisnis Permainan *Virtual Reality* “ViRA Point”** 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 STP Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
2. Dalam 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 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 Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 1 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is yellow and red, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'SATU PULUH RIBU RUPIAH', and 'METERAI TEMPEL'. A unique identification number '2236BAJX332696983' is printed at the bottom of the stamp.

Laurensius Kindra Mahesa
201721798

Proyek Akhir



ViRA Point

IMMERSIVE VIRTUAL REALITY
GAMING EXPERIENCE

Business Plan
Laurensius Kindra Mahesa
Manajemen Bisnis Pariwisata




KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas terselesainya Proyek Akhir berjudul Rencana Bisnis Aktivitas Permainan *Virtual Reality* “ViRA Point” yang merupakan syarat kelulusan akademik bagi penulis di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung

Dalam penyusunan Proyek Akhir yang seluruh prosesnya dapat penulis lalui dengan baik dan lancar tentu tidak dapat terjadi tanpa bantuan dan dukungan dari keluarga maupun pihak-pihak terkait. Ucapan terima kasih khususnya penulis sampaikan kepada:

1. Orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a tanpa henti.
2. Bapak Faisal Kasim, MM.Par., CHE. selaku Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung.
3. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc. selaku Ketua Bagian Administrasi Akademik (ADAK)
4. Bapak R. Wisnu Rahtomo, S.Sos., MM. selaku Ketua Jurusan Kepariwisataaan.
5. Bapak Valentino Sumardi, MM. Par selaku Ketua Prodi Manajemen Bisnis Pariwisata.
6. Bapak Drs. Jacob Ganef. Pah, MT selaku pembimbing I dan Dra. Zulfelfa, M. Hum selaku pembimbing II.
7. Teman-teman MBW 2017 yang selalu bekerja sama dan memberi dukungan untuk terus maju dan belajar
8. Ilham Pradhana Wibowo dan Amri Hasanul Aulian yang telah menjadi mentor keuangan selama penyusunan Proyek Akhir.
9. Serta seluruh kerabat yang selalu ada untuk memberikan bantuan yang penulis tidak dapat sebutkan satu-persatu.



Penulis dengan sadar mengakui masih banyak kekurangan dalam penyusunan Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, besar harapan penulis agar mendapat saran dan masukan yang membangun untuk menyempurnakan rencana bisnis ini.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih dan semoga kedepannya Proyek Akhir ini dapat dimanfaatkan sebagai mestinya bagi pembaca.

Bandung, 7 Juli 2021

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
COVER.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
EXECUTIVE SUMMARY	2
BAB I.....	3
DESKRIPSI BISNIS	3
A. Latar Belakang.....	3
B. Gambaran Umum Bisnis.....	4
1. Deskripsi Bisnis	4
2. Deskripsi Logo dan Nama.....	5
3. Identitas Bisnis.....	5
C. Visi dan Misi	6
D. <i>Industry Analysis</i>	6
E. Gambaran Umum Produk/ Jasa	11
F. Aspek Legalitas.....	11
BAB II.....	12
ASPEK PRODUK/ JASA	12
A. Daftar dan Deskripsi Produk/ Jasa	12
1. Immersive Virtual Reality Gaming Experience.....	12
2. Social Reality.....	13
3. VIRA App.....	14
4. Merchandise	15
5. Makanan dan minuman ringan	15
B. Alasan dan Keunggulan Produk/ Jasa.....	16
C. Penyajian dan Kemasan Produk/ Jasa.....	16
D. Analisa <i>Resources</i>	18
E. Analisa Proses Produk/ Jasa.....	19
F. Analisa Kapasitas	21

G. <i>Supply Chain</i>	21
BAB III.....	23
ASPEK PEMASARAN	23
A. Riset Pasar	23
1. Analisa Survei	23
2. <i>Market Size</i>	25
3. <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>	26
B. Analisa Produk – Market Fit.....	28
C. <i>Product Life Cycle</i>	29
D. Analisa Kompetitor.....	31
E. Program Pemasaran	32
F. Media Pemasaran	33
BAB IV	37
ASPEK SDM DAN OPERASIONAL.....	37
A. Identitas <i>Owners/ Founders</i>	37
B. Struktur Organisasi.....	38
C. Job Analysis And Job Description.....	38
D. Manning Budget/ Anggaran Tenaga Kerja.....	42
E. Recruitment And Hiring Procedure.....	43
F. Service Scape	45
G. Action Plan & Report	46
H. Operasional	47
1. <i>Facility, Physical, Location, & Equipment</i>	47
BAB V	50
ASPEK KEUANGAN.....	50
A. Metode Pencatatan Akuntansi	50
B. Capital Expenditure (Identifikasi Initial Investment)	50
C. Pendanaan Investasi.....	52
D. Laporan Laba Rugi	54
E. Identifikasi <i>Cash Flow</i>	55
F. Metode Penilaian Investasi	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo ViRA Point.....	5
Gambar 1.2 Matriks Posisi Perusahaan	10
Gambar 2.1 Ilustrasi permainan virtual reality.....	12
Gambar 2.2 Ilustrasi Pembuatan Karakter	13
Gambar 2.3 Ilustrasi dokumentasi permainan	14
Gambar 2.3 Ilustrasi aplikasi smartphone terintegrasi sistem ViRA Point	14
Gambar 2.4 Konsep Service Package.....	16
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner. Tingkat ketertarikan terhadap aktivitas.....	23
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner. Faktor ketertarikan terhadap aktivitas	24
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner. Identifikasi pengalaman terhadap aktivitas.....	24
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner. Faktor penghalang terhadap aktivitas	25
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner. Sebaran pengguna media sosial	35
Gambar 4.1 Ilustrasi bilik sterilisasi	47
Gambar 4.2 Ilustrasi vending machine	48
Gambar 4.3 Mall Paris van Java, Bandung.....	49
Gambar L.1 Value Propotion Canvas.....	60
Gambar L.2 Business Model Canvas.....	61
Gambar L.3 Brosur Kuesioner	64

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Bordoloi, Sanjeev, dkk. 2019. *Service Management: Operations, Strategy, Information Technology*, Ninth Edition. Newyork: McGraw-Hill Education.

Herlianto, Didit. 2011. *Teknik Penyusunan Anggaran Operasional Perusahaan Edisi Pertama*. Yogyakarta: Penerbit Gosyen Publishing.

Hollensen, Svend. 2010. *Marketing Management: A Relationship Approach Second Edition*. Harlow: Pearson Education Limited.

Kottler, Phillip. 2013. *Principles of Marketing Fifteenth Edition*. Harlow: Pearson Education Limited.


Artikel:

Adom, Alex Yaw, dkk. 2016. "Competitor Analysis in Strategic Management: Is it a Worthwile Managerial Practice in Contemporary Times?" dalam *Journal of Resources Development and Management Volume 24* (hlm. 121-122). Accra Ghana: Department of Management & Public Administration, Central University

Situs:

Augmented Reality Indonesia. 2018. "Virtual Reality Akan Merevolusi Industri Game di Masa Depan", <https://augmentedrealityindonesia.com/virtual-reality-akan-merevolusi-industri-game-di-masa-depan/>, diakses pada 12 Februari 2021 pukul 13.00

Envadio, Akbar. 2020. "Masyarakat Indonesia Ternyata 77 Persen Pemain Gim", <https://teknologi.bisnis.com/read/20201219/564/1333281/masyarakat-indonesia-ternyata-77-persen-pemain-gim>, diakses pada 11 Februari 2021 pukul 22.40



Kompasiana. 2018. “Virtual Reality Akan Merevolusi Industri Game di Masa Depan”,

<https://www.kompasiana.com/anonymar/5c0a10ddab12ae22f93dd8a8/virtual-reality-akan-merevolusi-industri-game-di-masa-depa?page=all>,

diakses pada 20 Maret 2021 pukul 16.30

Newzoo. 2019. “Insight into the Indonesian Games Market”,

<https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>, diakses pada 11 Februari 2021 pukul 23.00

Yusra, Yenny. 2018. “Virtual Reality and Augmented Reality in Indonesia Customer Survey 2017”, <https://dailysocial.id/post/perkembangan-dan-potensi-teknologi-vr-dan-ar-di-indonesia>,

diakses pada 12 Februari 2021 pukul 13.20