

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat yang diberikannya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul PROPOSAL STUDI KELAYAKAN BISNIS MUSEUM INTERAKTIF EYE FOR YOU DI PANTAI INDAH KAPUK ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh Gelar Sarjana Terapan Pariwisata (S.Tr.Par.) Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Universitas Pelita Harapan – Tangerang, Banten. Disadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Ibu Dr. Diena Mutiara Lemy, A.Par., M.M., CHE., selaku Dekan Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan.
2. Ibu Yustisia Kristiana, S.ST., M.M., selaku Ketua Program Studi Usaha Perjalanan Wisata.
3. Ibu Rosdiana Pakpahan S.Par., M.Sc., selaku Ketua Dosen Penguji.
4. Ibu Nova Irene Bernedeta S., S.Par., M.M.Par., selaku Anggota Dosen Penguji.
5. Bapak Reagan Brian, S.ST., M.M., selaku Anggota Dosen Penguji.
6. Bapak Dr. Rudyanto, selaku Pembimbing Tugas Akhir.
7. Ibu Stephanie T. Mulyono, S.ST., M.Par., selaku Penasihat Akademik.
8. Seluruh dosen Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan.

9. Seluruh staf Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan yang telah membantu penulis dalam kegiatan administratif.
10. Seluruh staf perpustakaan UPH Johannes Oentoro yang telah membantu dalam hal penyediaan data dan informasi terkait penulisan tugas akhir ini.
11. Ii ajan, Ichong, Koko yang selalu mendukung penulis lewat moril dan doa.
12. Teman-teman *dorm annex* terkasih yang selalu menjaga dan menghibur penulis dari tahun pertama kuliah, Penista *Revolution*, Alicia, Benedicta, Chintya, Evelind, Jessica, dan Vilda, terutama Benedicta yang membantu dalam pembuatan desain *layout*.
13. Teman-teman Gereja Mawar Sharon, *God's Warriors*, terutama para *Leaders*, Ce Agnes, Ce Martha, Vincent, Vanessa, Nadya, Jerryco, Jehian, Ce Irene, Ce Revi, Delvin, Joshua, Dimitri, dan lainnya yang selalu mendukung lewat doa.
14. Anak-anak UW 1, Brian, Hermawan, Thalia, Kalista, Clarissa, Donny, Natalie, Chaterine, Jessica, Patricia, dan Wulandari yang memberikan penulis kesempatan menjadi mentor.
15. Anak-anak CG AOG 22, Natalie, Ruben, Thessa, Jenny, Juan, Suardi yang merupakan keluarga kecil kesayangan dari Tuhan.
16. Anak-anak Blood Donation 2017 dan 2018, terutama Richard, Yves, Delvicia, Adrean, Jason, Jovidi, Monique, Sherika, Pascal, Elizabeth, Karina, dan lainnya yang sudah memberikan penulis alasan untuk selalu senang melayani UPH.
17. Pihak *Mentoring* UPH terutama Ce Tania yang selalu mendukung lewat ilmu dan doa, Hans, Eugene, yang selalu menjaga penulis dari awal tahun kuliah, dan kesayangan teman-teman *Mentoring* lainnya.

18. Pihak BEM-UPH yang membuat penulis menjadi seseorang yang semakin disiplin dan giat dalam melayani UPH, terutama Elsabella, Ko Jeremy, Ko Calvin, dan PAKCOY, Mariani, Vinnie, Michella, Kaori, serta Vani yang selalu mendukung lewat canda tawa.
19. Teman-teman Usaha Wisata 2016, terutama *Potato Buddies*, Kathlynn, Then, Aprillianti, Liliani, dan Yohana yang selalu bersama penulis dari tahun pertama kuliah, serta teman-teman Wanita Pejuang SKB: Evelyn, Carin, Kathlynn, Michelle yang senantiasa menemani dan memberikan semangat dalam menyusun Tugas Akhir.
20. Teman-teman Oleng terutama Ko Calvin, Ko Tanto, Elena, Leona, Karina, Jennifer, Yevadrian, Ko Kennardy, dan lainnya yang membuat masa kuliah penulis berwarna.
21. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 04 Februari 2020

SYLVIA

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>PERNYATAAN TENTANG TUGAS AKHIR DAN PENYERAHAN HAK NONEKSKLUSIF TANPA ROYALTI PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Gagasan Awal .....	1
B. Tujuan Studi Kelayakan Bisnis .....	9
C. Metodologi .....	12
D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait.....	19
<b>BAB II ASPEK PASAR DAN PEMASARAN</b>	
A. Analisis Permintaan .....	41
B. Analisis Penawaran .....	95
C. Segmentasi, Target dan Posisi Bisnis Dalam Pasar .....	114
D. Baur Pemasaran (8p).....	133
E. Aspek Ekonomi, Sosial, Legal dan Politik, Lingkungan Hidup dan Teknologi .....	184
<b>BAB III ASPEK OPERASIONAL</b>	
A. Aspek Jenis Aktivitas dan Fasilitas.....	192
B. Analisis Hubungan Fungsional antara Aktivitas dan Fasilitas.....	202
C. Penghitungan Kebutuhan Ruang Fasilitas .....	205
D. Pemilihan Lokasi .....	207

E. Teknologi yang Digunakan .....	212
-----------------------------------	-----

#### **BAB IV ASPEK ORGANISASI DAN SUMBER DAYA MANUSIA**

A. Pengorganisasian.....	221
B. Pengembangan Sumber Daya Manusia.....	238
C. Aspek Yuridis.....	247

#### **BAB V ASPEK KEUANGAN**

A. Kebutuhan Dan Sumber Daya .....	258
B. Perkiraan Biaya Operasional.....	261
C. Perkiraan Pendapatan Usaha .....	267
D. Proyeksi Neraca .....	271
E. Proyeksi Laba Rugi .....	272
F. Proyeksi Arus Kas ( <i>Cash Flow Projected</i> ) .....	272
G. Analisis Titik Impas ( <i>Break-Even Point</i> ).....	274
H. Penilaian Invetasi .....	275
I. Manajemen Risiko.....	288

#### **BAB VI SIMPULAN**

A. Pendahuluan.....	293
B. Aspek Pasar dan Penawaran.....	294
C. Aspek Operasional .....	296
D. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia.....	296
E. Aspek Finansial .....	297

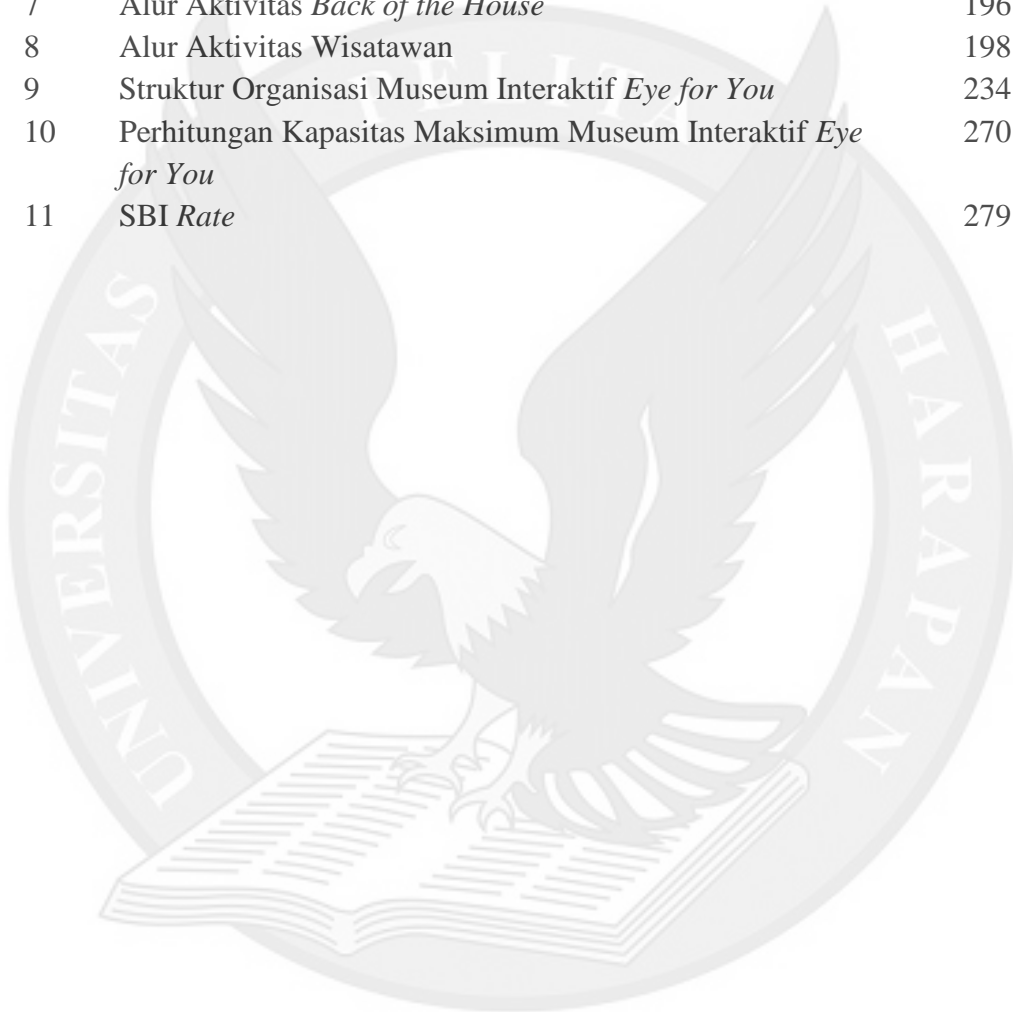
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>299</b>
-----------------------------	------------

#### **LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR GAMBAR

No.	Keterangan	Halaman
1	Pendapatan Devisa Indonesia dari Sektor Pariwisata	1
2	Skema Struktur Organisasi Museum	30
3	<i>Five Forces Porter</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	99
4	Logo Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	135
5	Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2019	189
6	Alur Aktivitas <i>Front of the House</i>	194
7	Alur Aktivitas <i>Back of the House</i>	196
8	Alur Aktivitas Wisatawan	198
9	Struktur Organisasi Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	234
10	Perhitungan Kapasitas Maksimum Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	270
11	SBI Rate	279



## DAFTAR TABEL

No.	Keterangan	Halaman
1	Data Jumlah Wisatawan Mancanegara Bulan Januari – Juni 2019	44
2	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Pertama Profil Responden	46
3	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Pertama Kondisi Pasar	51
4	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Produk ( <i>Product</i> )	62
5	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Pemaketan ( <i>Packaging</i> )	65
6	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Harga ( <i>Price</i> )	67
7	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Distribusi ( <i>Place</i> )	72
8	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian <i>People</i>	75
9	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Promosi ( <i>Promotion</i> )	78
10	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Kerja Sama ( <i>Partnership</i> )	83
11	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Pemrograman ( <i>Programming</i> )	86
12	Hasil Uji Validitas	91
13	Hasil Uji Reliabilitas	94
14	Daftar Nama Pesaing Langsung Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	96
15	Daftar Nama Pesaing Substitusi Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	97
16	Matriks SWOT Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	111
17	Aspek Geografis	115
18	Aspek Demografis	116
19	Aspek Psikografis	120
20	Aspek Perilaku	127
21	<i>Generic Business-Level Strategies</i>	132
22	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Produk ( <i>Product</i> )	137
23	Tiket Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	145
24	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Harga ( <i>Price</i> )	146
25	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Distribusi ( <i>Place</i> )	153
26	Biaya Promosi <i>Advertising</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	157
27	Biaya Promosi <i>Merchandising</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	158
28	Biaya Promosi Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	159
29	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Promosi ( <i>Promotion</i> )	160
30	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian <i>People</i>	167
31	Deskripsi Paket Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	170

32	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Pemaketan ( <i>Packaging</i> )	170
33	Program Setahun Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	173
34	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Pemrograman ( <i>Programming</i> )	174
35	Hasil Olahan Data Kuesioner Bagian Kerja Sama ( <i>Partnership</i> )	181
36	Laju Pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto Kota Jakarta Utara Atas Dasar Harga Konstan Menurut Lapangan Usaha Tahun 2017 - 2018.	184
37	Inflasi Bulanan Indonesia 2016-2018	186
38	Suku Bunga Indonesia Tahun 2017-2019 ( <i>RI 7-Day Repo Rate</i> )	187
39	Biaya Teknologi Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	191
40	Jenis Fasilitas Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	202
41	Hubungan Fungsional Aktivitas dan Fasilitas di <i>Front of the House</i>	203
42	Hubungan Fungsional Aktivitas dan Fasilitas di <i>Back of the House</i>	204
43	Hubungan Fungsional antara Aktivitas Wisatawan (Pengunjung) dan Fasilitas Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	204
44	Perhitungan Kebutuhan Ruang Fasilitas Eksterior Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	206
45	Perhitungan Kebutuhan Ruang Fasilitas Interior Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	206
46	Perbandingan Lokasi Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	208
47	Perbandingan Ketersediaan Lahan di Pantai Indah Kapuk, Alam Sutera, dan Lippo Karawaci Utara	209
48	Daftar Teknologi yang digunakan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	218
49	Deskripsi Pekerjaan Sesuai dengan Jabatan di Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	223
50	Spesifikasi Pekerjaan Sesuai dengan Jabatan di Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	226
51	Jadwal Jam Kerja Karyawan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	229
52	Jumlah Karyawan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	235
53	Jumlah Penambahan Karyawan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	238
54	Daftar Perkiraan Gaji Karyawan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	241
55	Perkiraan Biaya Seragam Karyawan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	245



56	Materi dan Perkiraan Biaya Pelatihan dan Pengembangan Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	246
57	Identitas Pelaksana Bisnis Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	249
58	Perkiraan Biaya Legal Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	257
59	Perkiraan Biaya Investasi Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	258
60	Perkiraan Biaya <i>Pre-Operating</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	259
61	Sumber Dana Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	259
62	Suku Bunga Kredit Rupiah	260
63	Biaya Operasional Tahun Pertama	261
64	<i>PAR Insurance</i>	263
65	<i>Utilities</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	265
66	Tarif Penyusutan Harta Berwujud	265
67	Tarif Penyusutan Harta Tak Berwujud	266
68	Inflasi DKI Jakarta 2018	268
69	GDRB Kota Jakarta Tahun 2018	268
70	<i>Sales Assumption</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	269
71	<i>Sales Assumption</i> Tahun Pertama Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	269
72	Perhitungan Kapasitas Maksimum Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	270
73	Ringkasan Neraca Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	271
74	Ringkasan <i>Income Statement</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	272
75	Asumsi dalam Proyeksi Arus Kas	273
76	Ringkasan <i>Cash Flow</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	274
77	Perhitungan Titik Impas Tahun Pertama Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	274
78	Reksadana	276
79	Obligasi Negara	277
80	Suku Bunga Deposito	278
81	Rata-rata Tingkat Diskonto Investasi	279
82	<i>Payback Period</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	280
83	Perhitungan <i>Profitability Index</i>	283
84	<i>Liquidity Ratio</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	284
85	<i>Solvency Ratio</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	285
86	<i>Profitability Ratio</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	286
87	Identifikasi Risiko Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	288

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Keterangan	Halaman
<b>A.</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	
	Lembar Pre-Test	A-1
	Hasil Olahan Data	A-17
<b>B.</b>	<b>Kuesioner</b>	
	Lembar Kuesioner	B-1
	Hasil Olahan Data	B-17
<b>C.</b>	<b>Desain</b>	
	Desain Karakter 3D	C-1
	Desain Kartu Nama	C-2
	Desain <i>Merchandise</i>	C-3
	Desain Seragam Karyawan	C-4
	Desain <i>Website</i>	C-5
	Desain Sosial Media Facebook	C-9
	Desain Sosial Media Instagram	C-10
	Desain Brosur	C-12
	<i>Layout</i> Museum Interaktif <i>Eye for You</i>	C-13
<b>D.</b>	<b>Keuangan</b>	
	Kapasitas Maksimum	D-1
	<i>Data Support</i>	D-2
	<i>Depreciation and Amortization</i>	D-3
	<i>Cost of Good Sales</i>	D-5
	<i>Cost of Good Sales Percentage</i>	D-6
	<i>Cost of Good Sales Assumption</i>	D-8
	<i>Sales Assumption</i>	D-13
	<i>Income Statement</i>	D-18
	<i>Cash Flow</i>	D-19
	Neraca	D-20
	<i>Break Even Point</i>	D-21
	<i>Loan Payment Schedule</i>	D-22
	<i>Working Capital Loan</i>	D-23
	<i>Financial Ratio</i>	D-24
	<i>Equity Change</i>	D-25
	<i>Discount</i>	D-26
	Peralatan dan Perlengkapan	D-27
	<i>Expenses</i>	D-30
<b>E.</b>	<b>Museum</b>	
	Proyeksi Cerita Rakyat	E-1
	Cerita Rakyat: Malin Kundang	E-2

