

**PENGEMBANGAN USAHA SOUVENIR “THEBEMBEB”
BAHAN BAKU RESIN DI KOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



disusun oleh

**Ichsan Ananda Putra
17.92.0023**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI KEWIRAUSAHAAN
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2022**

PENGEMBANGAN USAHA SOUVENIR “THEBEMBEB”

BAHAN BAKU RESIN DI KOTA PANGKALPINANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Kewirausahaan



disusun oleh

**Ichsan Ananda Putra
17.92.0023**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI KEWIRAUSAHAAN
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN USAHA SOUVENIR

"THEBEMBEB" BAHAN BAKU RESIN DI KOTA

PANGKALPINANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ichsan Ananda Putra

17.92.0023

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada
tanggal 31 oktober 2021

Dosen Pembimbing,



Reza Widhar Pahlevi SE., MMNIK.

190302587

PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN USAHA SOUVENIR
“THEBEMBEB” BAHAN BAKU RESIN DI
KOTA PANGKALPINANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ichsan Ananda Putra

17.92.0023

telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada
tanggal 25 maret 2022

Susunan Dewan Pengaji

Nama Pengaji

Suvatmi, SE, M.M

NIK. 190302019

Rahma Widyawati, SE, M.M.

NIK. 190302013

Reza Widhar Pahlevi SE., M.M.

NIK. 190302587

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Kewirausahaan
Tanggal 25 maret 2022

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.
NIK. 190302125

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 maret 2022



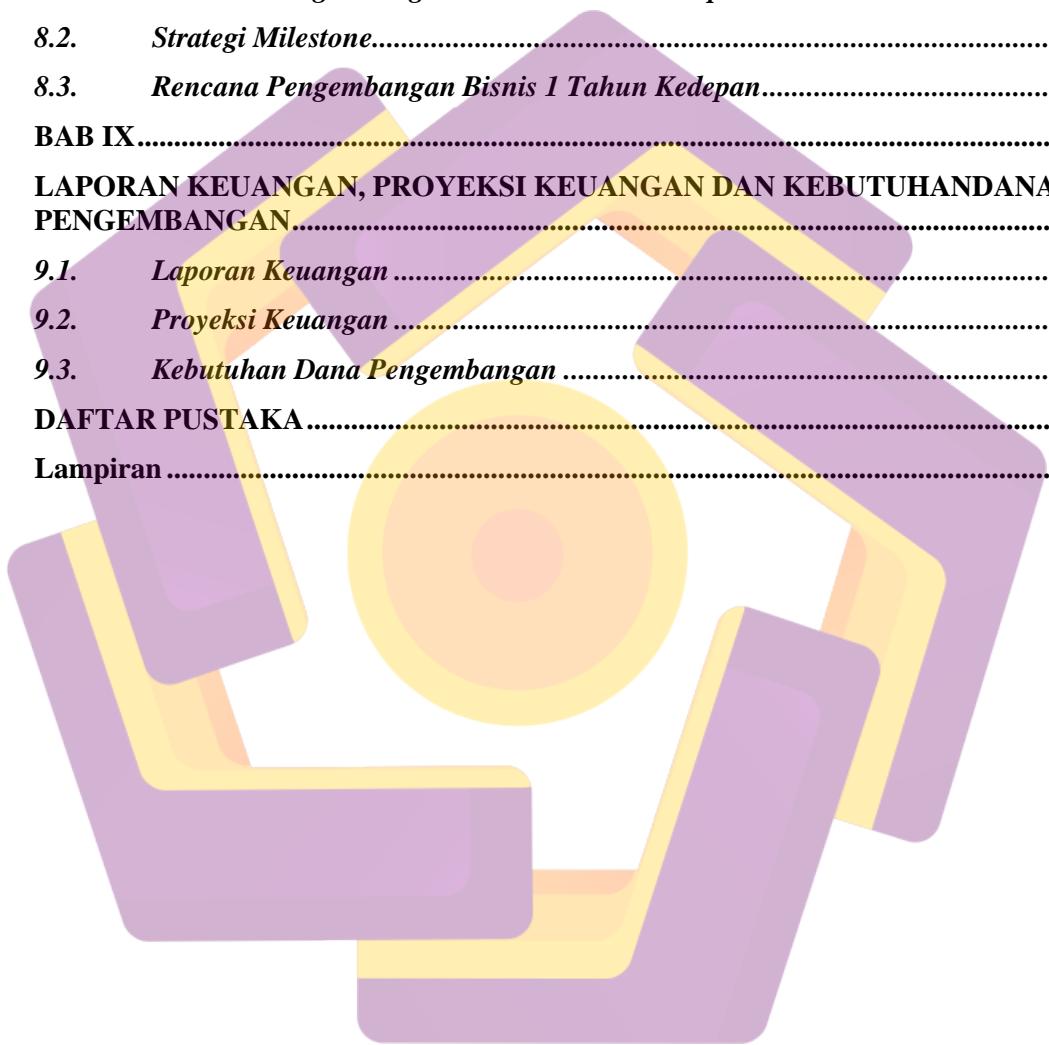
Ichsan Ananda Putra

NIM. 17.92.0023

DAFTAR ISI

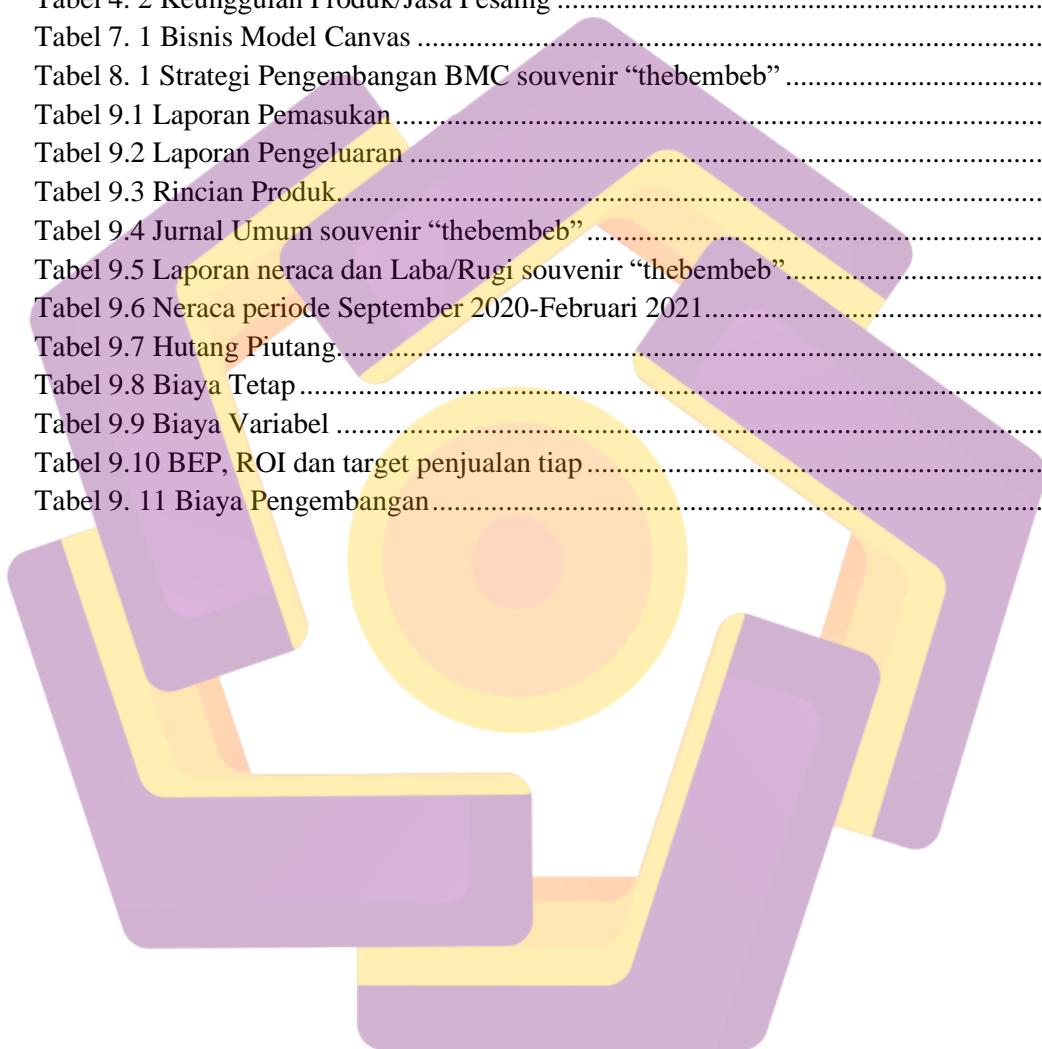
COVER.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKIPSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK	x
SUMMARY.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. <i>Latar Belakang</i>.....	1
1.2. <i>Rumusan Masalah</i>	2
BAB II.....	3
MASALAH, SOLUSI, DAN PRODUK/JASA.....	3
2.1. <i>Permasalahan</i>.....	3
2.2. <i>Solusi</i>	3
2.3. <i>Produk/Jasa</i>.....	4
BAB III.....	8
SUMBER DAYA	8
1.2. <i>Alat Bantu</i>	8
1.3. <i>Tim Bisnis</i>.....	9
BAB IV.....	12
PESAING DAN KEUNGGULAN PESAING	12
4.1. <i>Pesaing Produk/Jasa</i>.....	12
4.2. <i>Keunggulan Produk/Jasa Pesaing</i>	16
BAB V	17
TARGET PELANGGAN DAN KETERSEDIAAN PASAR	17
5.1. <i>Target Pelanggan</i>.....	17
5.2. <i>Ketersediaan Pasar</i>.....	17
BAB VI.....	19
STRATEGI PEMASARAN DAN AKUISISI PELANGGAN	19
6.1. <i>Strategi Pemasaran</i>	19

6.2.	<i>Akuisisi Pelanggan</i>	20
BAB VII		21
BUSINESS PLAN		21
7.1.	<i>Bisnis Model Canvas</i>	21
7.2.	<i>Milestone</i>	23
BAB VIII		24
RENCANA PENGEMBANGAN		24
8.1.	<i>Rencana Pengembangan Bisnis 3 Bulan Kedepan :</i>	24
8.2.	<i>Strategi Milestone</i>	25
8.3.	<i>Rencana Pengembangan Bisnis 1 Tahun Kedepan</i>	26
BAB IX		28
LAPORAN KEUANGAN, PROYEKSI KEUANGAN DAN KEBUTUHANDANA PENGEMBANGAN		28
9.1.	<i>Laporan Keuangan</i>	28
9.2.	<i>Proyeksi Keuangan</i>	33
9.3.	<i>Kebutuhan Dana Pengembangan</i>	35
DAFTAR PUSTAKA		39
Lampiran		40



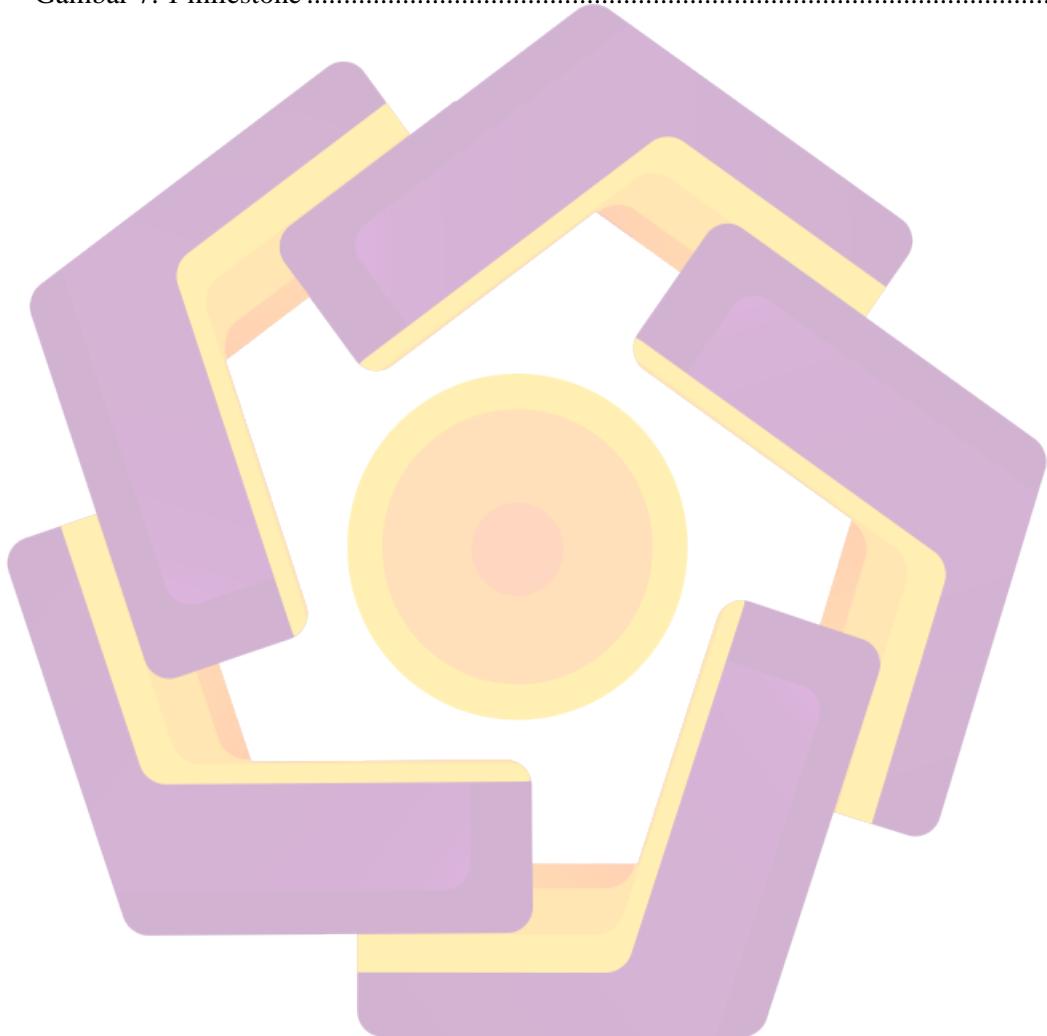
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan dan Bahan Baku.....	8
Tabel 3. 2 Alat Bantu Produksi.....	9
Tabel 3. 3 Alat Bantu Pemasaran	9
Tabel 3. 4 Tim Bisnis thebembeb	9
Tabel 4. 1 Analisis SWOT	12
Tabel 4. 2 Keunggulan Produk/Jasa Pesaing	16
Tabel 7. 1 Bisnis Model Canvas	21
Tabel 8. 1 Strategi Pengembangan BMC souvenir “thebembeb”	27
Tabel 9.1 Laporan Pemasukan.....	28
Tabel 9.2 Laporan Pengeluaran	28
Tabel 9.3 Rincian Produk.....	29
Tabel 9.4 Jurnal Umum souvenir “thebembeb”	29
Tabel 9.5 Laporan neraca dan Laba/Rugi souvenir “thebembeb”.....	31
Tabel 9.6 Neraca periode September 2020-Februari 2021.....	32
Tabel 9.7 Hutang Piutang.....	32
Tabel 9.8 Biaya Tetap	33
Tabel 9.9 Biaya Variabel	33
Tabel 9.10 BEP, ROI dan target penjualan tiap	34
Tabel 9. 11 Biaya Pengembangan.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gantungan Kunci	4
Gambar 2. 2 Backdoor Vape.....	5
Gambar 2. 3 lukisan gliter.....	6
Gambar 2. 4 Sketsa Lukisan Gliter	7
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Thebembe...	11
Gambar 4. 1 Positioning map.....	15
Gambar 7. 1 milestone	23



ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terkenal dengan berbagai tempat indah untuk dikunjungi baik yang sudah terkenal maupun tempat yang belum terjamah oleh manusia. Salah satu Kepulauan yang memiliki tempat wisata yang indah yaitu Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Babel). Provinsi Kep. Babel memiliki tempat wisata baru mulai dari pantai, air terjun, sungai maupun wisata alam lainnya yang memberikan dampak positif bagi masyarakat maupun pemerintah daerahnya.

Melihat dari geliat bidang pariwisata yang berkembang saat ini, bidang pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang gencar dikembangkan oleh pemerintah daerah maupun pemerintah Pusat. Pemerintah dan masyarakat bersinergi untuk memajukan sektor pariwisata yang dapat memberikan peluang untuk menopang pendapatan daerah sehingga dampaknya dapat dirasakan oleh kehidupan masyarakat ke taraf yang lebih baik. Munculnya tempat wisata baru dengan konsep yang unik membuat gairah pariwisata sangat menjanjikan untuk dikembangkan lebih baik lagi.

Pariwisata juga merupakan komoditi *modern* seperti sekarang ini membuka banyak peluang usaha baru yang dapat menunjang pendapatan bagi suatu daerah khususnya masyarakat dengan adanya lapangan pekerjaan dan peluang usaha baru bagi masyarakat. Peluang usaha pariwisata yang meliputi kuliner dan *souvenir* merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam menunjang sektor pariwisata. Apabila semua elemen masyarakat bersinergi dalam hal perkembangan sektor wisata bukan tidak mungkin sektor pariwisata menjadi tulang punggung penopang ekonomi daerah maupun nasional.

Dengan meningkatnya sektor bidang pariwisata, maka hadirnya *souvenir* “*thebembeb*” diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pasar dan menjalin kerja sama dengan tempat - tempat wisata, *outlet*, dan juga *even organizer* (EO). Produk *souvenir* dapat menjadi buah tangan sebagai kenang-kenangan yang akan diingat oleh konsumen atas pengalaman mereka dalam berwisata baik dalam bentuk *souvenir*, kerajinan tangan, lukisan wajah dan lainnya.

Strategi pemasaran *souvenir* “*thebembeb*” melalui offline dan online. Untuk offline dengan bekerja sama dengan pelaku UMKM seperti tempat – tempat wisata, *vape store*, *even planner* dan *outlet souvenir*. Sedangkan untuk pemasaran online *souvenir* “*thebembeb*” memasarkan produk melalui *market place* seperti shopee, tokopedia dan sejenisnya juga melalui media sosial pribadi *souvenir* “*thebembeb*”

Target pasar *souvenir* “*thebembeb*” dari konsumen umur 10 - 40 tahun. Mulai dari kalangan anak- anak, remaja, dewasa hingga ke masyarakat pencinta koleksi barang unik. Untuk anak – anak produk yang dihasilkan seperti gantungan kunci, dan gantungan tas. Untuk remaja dan dewasa produk yang dihasilkan seperti aksesoris *backdoor vape*, *lukisan glitter*. Kemudian untuk masyarakat luas khususnya pencinta koleksi barang unik seperti aksesoris rumah tangga berupa vas bunga, bingkai foto, asbak rokok serta pelouncingan terbaru (tahap perencanaan) yaitu meja modern baik meja makan, meja tamu ataupun meja kerja yang dipadukan dari bahan kayu serta resin menambah kesan elegan meja modern.

Tujuan rencana pengembangan *souvenir “thebembeb”* bukan hanya untuk menjual produk tetapi memberikan manfaat bagi masyarakat dengan adanya ketersediaan lapangan pekerjaan serta memberikan peluang bagi mitra bisnis seperti UMKM sehingga dapat meningkatkan penjualan serta membangun hubungan relasi yang harmonis. Disisi lain dengan adanya *souvenir “thebembeb”* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap menopang pendapatan daerah terutama pendapatan masyarakat dari kalangan ekonomi menengah ke bawah.

Kata Kunci: Strategi Pengembangan, Souvenir, BMC dan Kewirausahaan



SUMMARY

Indonesia is an Archipelago Country that is famous for various beautiful places to visit both famous and untouched by humans. One of the islands that has beautiful tourist attractions is the Bangka Belitung Islands Province (Babel). Bangka Belitung Islands Province (Babel) has new tourist attractions ranging from beaches, waterfalls, rivers and other natural attractions that have a positive impact on the community and local government.

Seeing from the development of tourism today, the field of tourism is one of the economic sectors that are intensively developed by the local government and the Central government. The government and the community synergize to advance the tourism sector that can provide opportunities to sustain regional incomes. The impact can be felt by people's lives to a better level. The emergence of new tourist attractions with a unique concept makes the passion of tourism very promising to be developed even better.

Nowdays, tourism is also a modern commodity which opens many new business opportunities. So that, it can become an support income for an area, especially the community with new jobs and business opportunities for the community. Tourism business opportunities that include culinary and souvenirs are two things that cannot be separated in supporting the tourism sector. If all elements of society synergize in terms of the development of the tourism sector, it is not impossible for the tourism sector to be the backbone of regional and national economic support. By increasing tourism sector, the presence of souvenirs "*thebembeb*" is expected to meet the needs of the market and establish cooperation with tourist attractions, outlets, and even organizers (EO). Souvenir products can be a hand as a memento that will be remembered by consumers for their experience in traveling both in the form of souvenirs, crafts, face painting and others.

souvenirs "thebembeb" marketing uses two marketing strategies that are through offline and online. First, the CEO will go offline by working with MSME actors such as tourist attractions, vape stores, even planners and souvenir outlets to market souvenir products "*thebembeb*". The second strategy is through online. "*thebembeb*" markets their products through market places such as shopee, tokopedia and the like also through personal social media "*thebembeb*".

The target market of consumers are in aged 12 - 40 years. Starting from among children, teenagers, adults to the community lovers of unique collections of goods. For children the products produced such as key chains, and bag hangers. For teenagers and adults the resulting products such as backdoor vape accessories, glitter paintings. Then for the wider community, especially lovers of a collection of unique items such as household accessories in the form of flower vases, photo frames, cigarette ashtrays and the latest pelouncing (the disbursing stage) which is a modern table, either dining table, guest table or worktable combined with wood and resin adding to the elegant impression of modern tables. The advantages of resin raw material products compared to other products are very large among the

products produced more diverse, creative, innovative, and unique.

The purpose of the souvenir development plan "*thebembeb*" is not only to sell products but also provides the benefits to the community with the availability.

of jobs and provide opportunities for business partners such as MSMEs so as to increase sales and build harmonious relationships. On the other hand, "*thebembeb*" is expected to contribute to the regional income supporting, especially the income of the community from the lower economy.

Keywords: Development Strategy, Souvenir, BMC and Entrepreneurship

