

ABSTRAK

PERENCANAAN MODEL BISNIS MEMORABILIA BOX BERTEMA NOSTALGIA MELALUI PEMBERDAYAAN KOMUNITAS DIFABEL

Hardiana Estika Dewi

19/452476/PEK/25428

Ekonomi kreatif yang digerakkan oleh 16 subsektor memberikan kontribusi 10% per tahun bagi PDB Indonesia. Total tenaga kerja yang terserap pada sektor ekonomi kreatif adalah 19,1 juta jiwa, namun partisipasi angkatan kerja difabel di dalamnya hanya 7,8 juta jiwa. Subsektor yang ramah untuk dimasuki tenaga kerja difabel adalah subsektor kriya. Dukungan pemerintah dan instansi lain kepada difabel melalui pelatihan bidang kriya belum sepenuhnya didukung dengan pelatihan pemasaran. Sehingga mempertemukan kompetensi tenaga kerja difabel dengan produk kriya bernilai ekonomi yang dikelola penjualannya sangat penting untuk mendorong kesejahteraan para difabel.

Hal inilah yang menjadi dasar pembentukan produk Memorabilia Box dengan konsep *organizer* multifungsi. Memorabilia Box memiliki dua sisi yaitu bagian penyimpanan bersekat dan sisi pajang benda. Hal ini bertujuan memaksimalkan fungsi benda kenangan sehingga dapat menggeneralisasikan perasaan bahagia. Elemen bisnis pendukung Memorabilia Box divalidasi dengan Kanvas Model Bisnis. Nilai proposisi dalam Kanvas Model Bisnis Memorabilia Box didasarkan pada *insight* pelanggan yang dipetakan di peta empati.

Proyek Memorabilia Box dapat dipertimbangkan untuk dijalankan berdasarkan studi kelayakan ekonomi dengan komponen NPV, IRR dan *payback periode*. Nilai NPV proyek memorabilia Box menghasilkan angka positif dengan tingkat pengembalian investasi (IRR) 60,28% dalam kurun waktu 1,89 tahun.

Kata kunci: *Memorabilia Box, Nostalgia, Pemberdayaan Difabel, Produk Kriya, Kanvas Model Bisnis*

ABSTRACT

BUSINESS MODEL PLANNING NOSTALGIA THEMED MEMORABILIA BOX THROUGH EMPOWERMENT OF THE DISABLED COMMUNITY

Hardiana Estika Dewi
19/452476/PEK/25428

The creative economy driven by 16 sub-sectors contributes 10% per year to Indonesia's GDP. The total workforce absorbed in the creative economy sector is 19.1 million people, but the participation of the disabled workforce in it is only 7.8 million people. A friendly sub-sector for disabled laborers to enter is the craft sub-sector. Support from the government and other institutions for people with disabilities through craft training has not been completely supported by marketing training. So that generating together the competence of disabled laborers with economic value craft products whose sales are managed is very critical to encourage the welfare of the disabled.

The concept of the Memorabilia Box product is a multifunctional organizer. The Memorabilia Box contains two sides, the storage space and the display side of the object. It intends to maximize the benefit of memory objects so that they can generalize emotions of happiness. Memorabilia Box's supporting business elements are validated with a Business Model Canvas. The value proposition in the Memorabilia Box Business Model Canvas is based on consumer insights mapped to the empathy map.

The Memorabilia Box project can be considered to be run based on a financial feasibility analysis with NPV, IRR, and payback period as the factor. NPV value of the Memorabilia Box project delivers a positive number with a return on investment (IRR) of 60.28% in 1.89 years.

Keywords: *Memorabilia Box, Nostalgia, Disabled Empowerment, Craft Products, Business Model Canvas*