

DAFTAR ISI

PERENCANAAN MODEL BISNIS	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Lingkungan Eksternal.....	1
1.1.1. Ekonomi Kreatif Indonesia.....	1
1.1.2. Produk Kriya di Masa Pandemi Covid-19.....	3
1.2 Lingkungan Internal.....	4
1.3 Rumusan Penelitian.....	6
1.4 Pertanyaan Penelitian	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Lingkup Penelitian.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kewirausahaan Sosial	9
2.2 Kanvas Model Bisnis	9
2.2.1 Segmen Pelanggan	10
2.2.2 Proposisi Nilai.....	12
2.2.3 Saluran.....	14
2.2.4 Hubungan Pelanggan	15
2.2.5 Aliran Pendapatan.....	16
2.2.6 Sumber Daya Kunci.....	17
2.2.7 Aktivitas Kunci.....	18
2.2.8 Kemitraan Kunci.....	20
2.2.9 Struktur Biaya	20
2.3 Wawasan Pelanggan.....	21
2.4 Peta Empati.....	22

2.5	Produk Kriya Bertema Nostalgia	23
2.5.1	Seni Kriya	23
2.5.2	Marketing Nostalgia.....	24
2.6	Pemberdayaan Difabel	27
2.6.1	Tenaga Kerja Difabel.....	27
2.6.2	Akomodasi yang Wajar	27
BAB III	METODE PENELITIAN	28
3.1	Desain Penelitian	28
3.2	Teknik Pengumpulan Data	28
3.2.1	Wawancara.....	28
3.3	Metode Analisis Data.....	29
3.3.1	Peta Empati	30
3.3.2	Kanvas Model Bisnis	31
3.3.3	<i>Net Present Value</i> (NPV)	31
3.3.4	<i>Internal Rate of Return</i> (IRR).....	31
3.3.5	<i>Payback Period</i> (PP).....	32
BAB IV	RENCANA DAN STRATEGI	33
4.1	Deskripsi Data.....	33
4.1.1	Wawancara.....	33
4.1.2	Survei.....	33
4.2	Peta Empati	34
a.	Apa yang Pelanggan Lihat.....	34
b.	Apa yang Pelanggan Dengar.....	35
c.	Apa yang Pelanggan Pikirkan dan Rasakan.....	35
d.	Apa yang Pelanggan Katakan dan Lakukan.....	36
e.	Apa yang Pelanggan Khawatirkan	36
f.	Apa yang Pelanggan Harapkan	37
4.3	Model Bisnis yang Tepat Bagi Memorabilia Box	38
4.4	Kelayakan Ekonomi Memorabilia Box	54
4.5	Porsi Produksi Bagi Tenaga Kerja Difabel.....	56
BAB V	RENCANA AKSI	57
5.1	Waktu dan Kegiatan.....	57
5.2	Ukuran Kinerja.....	57
5.3	Strategi Keluar.....	59
	DAFTAR PUSTAKA.....	61
	LAMPIRAN.....	L-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Pertumbuhan PDB Ekonomi Kreatif	2
Gambar 1.2	Hasil Pencarian dengan Keyword “Keepsake Box”	5
Gambar 2.1	Kanvas Model Bisnis	10
Gambar 2.2	Detil Segmen Pelanggan	12
Gambar 2.3	Formula Proposisi Nilai Pelanggan.....	13
Gambar 2.4	Detil Proposisi Nilai.....	14
Gambar 2.5	Empat Elemen Kunci Model Bisnis	19
Gambar 2.6	Peta Empati Pelanggan.....	22
Gambar 2.7	Dekorasi dengan Poster Bertema Vintage	26
Gambar 3.1	Langkah Metode <i>Coding</i>	30
Gambar 4.1	Peta Empati Calon Pelanggan.....	37
Gambar 4.2	Nilai Proposisi Berdasarkan Pain dan Gain Pelanggan.....	40
Gambar 4.3	Sketsa Produk Memorabilia Box.	42
Gambar 4.4	Struktur Organisasi Model Datar	46
Gambar 4.5	Denah Workshop Memorabilia Box.....	47
Gambar 4.6	Aktivitas Produksi Memorabilia Box.....	49
Gambar 4.7	Kanvas Model Bisnis Memorabilia Box.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pendekatan Alternatif Penetapan Harga.....	17
Tabel 3.1 Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data.....	29
Tabel 3.2 Metode Analisis Data	29
Tabel 4.1 Hal yang Dilihat Pelanggan	34
Tabel 4.2 Hal yang Didengar Pelanggan.....	35
Tabel 4.3 Hal yang Dipikirkan dan Dirasakan Pelanggan	35
Tabel 4.4 Hal yang Dikatakan dan Dilakukan Pelanggan.....	36
Tabel 4.5 Hal yang Dikhawatirkan Pelanggan.....	36
Tabel 4.6 Hal yang Diharapkan Pelanggan	37
Tabel 4.7 Hasil Survei Responden Terhadap Barang Kenangan.....	38
Tabel 4.8 Harga Produk dan Jasa Memorabilia Box	44
Tabel 4.9 Proyeksi Penjualan Memorabilia Box Tahun ke-0.....	45
Tabel 4.10 Proyeksi Penjualan Memorabilia Box Tahun 1-5	45
Tabel 4.11 Desain Pekerjaan Tenaga Kerja Memorabilia Box	46
Tabel 4.12 Biaya dan Modal Awal Memorabilia Box.....	52
Tabel 4.13 Rencana Arus Kas, NPV, IRR dan <i>Payback Periode</i>	54
Tabel 5.1 Garis Waktu Kegiatan Bisnis.....	58
Tabel 5.2 Ukuran Kinerja Bisnis Memorabilia Box.....	59
Tabel 5.3 Opsi Strategi Keluar.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Disabilitas Bidang Keterampilan	L-1
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Wirausahawan Bidang Kerajinan.....	L-5
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Calon Pelanggan.....	L-12
Lampiran 4. Kuisisioner dan Hasilnya.....	L-17
Lampiran 5. Budgeting	L-32