

## INTISARI

Penggunaan internet semakin berkembang dengan pesat menyebabkan adanya perubahan terhadap perilaku manusia. Internet tidak hanya dijadikan manusia untuk mencari informasi dan berkomunikasi, melainkan dimanfaatkan juga untuk kegiatan ekonomi. Dengan dukungan kemajuan internet tersebut, menyebabkan bisnis *e-commerce* menjadi terobosan baru yang dilakukan pelaku bisnis untuk menjangkau konsumen.

Berdasarkan analisis tersebut peluang bisnis platform aplikasi seluler penyedia mebel dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan di Indonesia. Aplikasi ini nantinya dapat menjembatani para retail mebel/pengrajin dengan para pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun rancangan model bisnis Furniture.id yang nantinya bermitra dengan para retail mebel dan pengrajin mebel. Data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai acuan untuk perancangan model bisnis Furniture.id.

Hasil dari penelitian yang dilakukan, untuk skenario pesimis diperoleh nilai investasi awal sebesar Rp261.030.000, IRR sebesar 45%, NPV sebesar 280.376.999, dan Payback Period selama 3,45 tahun. Sedangkan untuk skenario moderate diperoleh nilai investasi awal sebesar Rp261.030.000, IRR sebesar 62%, NPV sebesar Rp580.881.558, dan Payback Period selama 2,31 tahun, sehingga berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa rencana bisnis Furniture.id layak (*feasible*) dan menguntungkan (*profitable*) untuk direalisasikan.

**Kata kunci:** Model Bisnis, Furniture.id, Mebel, *Augmented Reality*

## ABSTRAK

*The use of the internet growing rapidly causing changes to human behavior. The internet is not only used by humans to find information and communicate, but also for economic activities. With the support of the advancement of the internet, the e-commerce business has become a new breakthrough made by business people to reach consumers.*

*Based on this analysis, the business opportunity for a furniture provider mobile application platform using Augmented Reality technology has enormous potential to be developed in Indonesia. This application will be able to bridge furniture retailers/craftsmen with customers. This study aims to develop a Furniture.id business model design which will partner with furniture retailers and furniture craftsmen. The data obtained can be used as a reference for designing the Furniture.id business model.*

*The results of the research conducted, for the pessimistic scenario, the initial investment value is Rp.261,030,000,-, IRR is 28%, NPV is 154,100,414,-, and the payback period is 3.78 years. Meanwhile, for the moderate scenario, the initial investment value is IDR 261,030,000, IRR is 62%, NPV is IDR 580.881.558, and the Payback Period is 2.31 years. Furthermore, for the optimistic scenario of IDR 823,004,919, the IRR obtained is 86% and the PP is 1.42 years. Based on this, it can be concluded that the Furniture.id business plan is feasible and profitable to be realized.*

**Keywords:** *Business model, Furniture.id, Furniture, Augmented Reality*