

INTISARI

Industri ekonomi kreatif di Indonesia saat ini berkembang pesat, dilihat dari pertumbuhan industri ekonomi kreatif yang meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini juga diikuti dengan perkembangan digitalisasi di Indonesia dan lebih dari 132 juta masyarakat Indonesia adalah pengguna internet. Salah satu sub sektor industri ekonomi kreatif di Indonesia yaitu industri hamper. Hamper saat ini menjadi tren bagi masyarakat Indonesia. Adapun tren hamper di Indonesia selalu berubah seiring perkembangan zaman.

Tujuan dari penelitian iniyaitu untuk merancang model bisnis *Box of Happiness*. *Box of Happiness* menghadirkan jasa hamper yang berinovasi dengan mengkombinasikan desain *pop up card* yang dapat diakses menggunakan *mobile application*. Metode penelitian yang digunakan yaitu wawancara, survey menggunakan kuesioner dan studi literatur. Hasil yang diperoleh dari ketiga metode penelitian tersebut kemudian dianalisis dengan peta empati. Perolehan dari analisis empati tersebut kemudian dituangkan kedalam kanvas model bisnis yang terdiri dari sembilan blok bangunan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsumen mengharapkan desain hamper yang lebih variatif dan tertarik dengan layanan produk yang dapat dikostumisasi serta mengharapkan adanya jasa hamper yang dapat diakses melalui *Mobile Application*. Selanjutnya perhitungan proyeksi arus kas *Box of Happiness* menunjukkan hasil NPV dengan nilai positif sebesar Rp 423,311,101,07 dan IRR positif sebesar 26.11% dengan *Payback Period* menunjukkan hasil 2.81 tahun. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bisnis ini layak untuk dijalankan.

Kata kunci: model bisnis, *hamper*, *mobile application*, *e-commerce*.

ABSTRACT

Indonesian's industry of creative economy currently has massive growth, seen from the growth of the industry that escalates from time to time. This matter also followed by the development of digitalization in Indonesia and more than 132 million people of Indonesian are internet users. One of the sub-sector of the creative economy in Indonesia is the hamper industry. Hamper right now is becoming a trend for Indonesian people. However, the hamper trend in Indonesia is always changing along with the times.

The objective from this research is to make the Box of Happiness business model. Box of Happiness provides hamper services that innovate with combining pop up card design that can be accessed by using mobile application. The research methods that are used are interview, survey with using questionnaire, and literature study. The result that has been retrieved from all the three methods then analyzed using empathy map. The result from the analysis then reflected into a business model canvas that is consisted of 9 building blocks.

The research study showed that consumers are expecting hamper designs that are variative, interested with the product customization services, and also expected the availability of hamper services that could be accessed by a mobile application. Moreover, the calculation of projected cash flow by Box of Happiness shown positive NPV with the amount of Rp 423,311,101,07, positive IRR with the amount of 26.11%, and Payback Period amount of 2,81 years. This result showed that this business is feasible to run.

Keywords: Business model, hamper, mobile application, e-commerce