

RINGKASAN

RIZKI MELAWATI. Pengembangan Souvenir pada D’Kandang Amazing Farm dengan Pendekatan *Business Model Canvas*. Development of Souvenir at D’Kandang Amazing Farm with Business Model Canvas Approach. Dibimbing oleh ALMASRIL SEMBIRING.

Membangun agrowisata tidak cukup hanya mengembangkan sektor peternakan dan pertanian saja namun juga mampu membawa agrowisata tersebut menjadi suatu bisnis yang memiliki citra yang kuat untuk dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata. Daya tarik wisata dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu daya tarik wisata alamiah seperti keadaan alam sekitar dan daya tarik wisata buatan yang merupakan hasil karya manusia seperti kerajinan tangan atau souvenir. Souvenir berfungsi sebagai salah satu media promosi wisata dengan memberikan ciri khas dari suatu objek wisata yang nantinya akan memotivasi wisatawan untuk melakukan kunjungan kembali ke tempat wisata. Souvenir diharapkan mampu memberikan citra yang kuat dan meningkatkan kunjungan wisatawan serta dapat menunjang eksistensi tempat wisata secara berkelanjutan.

Agrowisata D’Kandang Amazing Farm merupakan perusahaan agrowisata yang bergerak pada bidang peternakan dan pertanian yang berlokasi di Jalan Penarikan RT 001/002, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Depok, Jawa Barat. Jumlah kunjungan wisatawan Agrowisata D’Kandang Amazing Farm setiap tahunnya masih belum stabil maka perlu diterapkan strategi baru untuk perusahaan salah satunya dengan meningkatkan promosi melalui berbagai media atau alat promosi untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Penerapan strategi baru untuk pengembangan Agrowisata D’Kandang Amazing Farm menjadi hal penting dalam menyikapi peluang yang ada, strategi yang diterapkan berupa pengembangan souvenir D’Kandang Amazing Farm untuk meningkatkan jumlah kunjungan dan menambah segmen pengunjung.

Tujuan dari kajian pengembangan bisnis ini adalah merumuskan ide pengembangan bisnis dengan mengembangkan bisnis souvenir melalui pendekatan metode *business model canvas* berdasarkan faktor internal dan eksternal perusahaan, kemudian mengevaluasi model bisnis tersebut melalui analisis SWOT pada setiap elemen *business model canvas*. Hasil analisis SWOT tersebut berupa alternatif strategi yang dapat memperbaiki model bisnis yang ada di perusahaan. Selain itu, pengembangan bisnis souvenir ini dianalisis berdasarkan metode analisis finansial dan non-finansial.

Berdasarkan hasil analisis non-finansial menggunakan metode *business model canvas* dan analisis SWOT pengembangan bisnis souvenir ini dapat memberikan manfaat dan dinyatakan layak untuk dilakukan. Berdasarkan hasil analisis finansial pengembangan bisnis souvenir ini juga dinyatakan layak untuk dilaksanakan, hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan analisis laba rugi mengalami peningkatan laba bersih yang diperoleh D’Kandang Amazing Farm yaitu 28,23% atau sebesar Rp518.584.844,00 dalam periode waktu satu tahun. Analisis R/C ratio > 1 dan mengalami peningkatan sebesar 0,1 dari 1,39 menjadi 1,49. Analisis R/C ratio setelah pengembangan yaitu sebesar 1,49 yang artinya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



setiap Rp1 yang dikeluarkan perusahaan akan menghasilkan penerimaan sebesar Rp1,49. Berdasarkan hasil analisis parsial mengalami tambahan keuntungan sebesar Rp653.082.500,00 sehingga pengembangan bisnis souvenir ini dapat dikatakan menuntungkan bagi perusahaan.

Kata kunci: agrowisata, *business model canvas*, souvenir, wisatawan.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.