

# RUDAYA

*"Connect The Art"*

CREATIVE INDUSTRY

## SIFORS UNGGUL

IRFAN WALHIDAYAH (CEO / CO-FOUNDER)

FACHRADINA YUNIAR (CMO/ CO-FOUNDER)

I GEDE ANGGIE SUARDIKA ARPIN (CTO / CO-FOUNDER)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nyalah kami dapat dimudahkan dalam setiap langkah, terutama dalam penyusunan proposal perencanaan bisnis ini. Dalam proposal perencanaan bisnis ini, kami sebagai pihak penyusun proposal berusaha untuk menguraikan segala aspek utama dan aspek pendukung yang menjadi kriteria lomba dalam penyusunan proposal perencanaan bisnis, yang kami beri nama “Rudaya~Connect The Art : Platform berbasis mobile untuk menjembatani antara seniman tradisional dengan para pencari jasa seni di Indonesia”. Semoga proposal ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan inspirasi bagi pembaca.

Singaraja, 01 Agustus 2021

Penyusun

## EXECUTIVE SUMMARY

Nama Produk/Jasa pada startup ini adalah Rudaya~Connect The Art. Startup Rudaya~Connect The Art dikembangkan menggunakan metode **lean startup**. Adapun langkah-langkahnya dimulai dari **validasi ide** yang telah dilakukan sebelumnya dengan cara menggunakan *framework design thinking*. *Framework design thinking* adalah proses menciptakan ide-ide baru yang dapat memecahkan suatu masalah menggunakan pendekatan *user-centeric* (membuat berbagai inovasi sesuai kebutuhan user). Diperoleh hasil bahwa terbatasnya para seniman tradisional dalam hal mendapatkan *job* dari para pencari jasa seni tradisional diluar sana karena terhalang oleh informasi kontak dan penggunaan jasa dari para seniman tradisional hanya digunakan oleh orang-orang terdekat saja yang mengetahui keberadaan seniman tersebut. Selain itu, di tengah pandemi covid-19 ini, para seniman tradisional mendapatkan *job* yang semakin minim karena banyaknya tempat wisata yang ditutup dan beberapa acara yang membutuhkan adanya pertunjukkan seniman tradisional banyak yang dibatalkan akibat adanya penerapan *social distancing* selama pandemi covid-19.

Calon user selanjutnya yaitu para pencari jasa seni tradisional sering mengalami kesulitan untuk menggunakan jasa para seniman tradisional karena susah untuk menghubungi seniman tradisional tersebut. Sehingga ide startup Rudaya~Connect The Art merupakan suatu inovasi teknologi yang dapat menghubungkan antara para pencari jasa seni tradisional dengan para seniman tradisional sekaligus dapat membantu seniman tradisional meningkatkan pendapatan dan skillnya selama pandemi covid-19.

Tahap selanjutnya **build**, stratur Rudaya~Connect The Art mengembangkan MVP (*Minimum Viable Product*). MVP merupakan produk sementara berupa *prototype* dari aplikasi Rudaya~Connect The Art sebagai bahan penelitian kepada pengguna awal agar segera didapatkan feedback dari pengguna awal itu untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk produk yang lebih baik.

Langkah selanjutnya **measure**, startup Rudaya~Connect The Art memastikan efektivitas dari MVP (*Minimum Viable Product*) yang sudah dibuat dengan *usability testing* (melihat apa yang dilakukan oleh user, dengan begitu dapat

mengetahui apa permasalahan sesungguhnya dari pengguna dan menemukan solusi yang tepat), *user engagement* (melihat seberapa besar konversi klik yang dilakukan), dan *comparative testing* (membandingkan dua keadaan berbeda yang dialami oleh *user*) kepada calon user.

Langkah terakhir adalah *learn*, hasil dari *usability testing*, *user engagement*, dan *comparative testing* yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi Rudaya~Connect The Art agar sesuai keinginan user dan penyesuaian pada *business model* yang sudah ada.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>EXECUTIVE SUMMARY .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang dan Motivasi Melakukan Usaha .....	1
B. Justifikasi Pemilihan Obyek Usaha.....	2
C. Tujuan Usaha Yang Hendak Dicapai .....	2
<b>ANALISIS PRODUK .....</b>	<b>3</b>
A. Jenis dan Nama Produk Serta Karakteristik Produk .....	3
B. Nilai Inovasi Produk .....	5
C. Manfaat Produk.....	6
1. Manfaat bagi Tim Rudaya~Connect The Art.....	6
2. Manfaat bagi Seniman Tradisional.....	7
D. Proses Produksi .....	7
<b>ANALISIS PASAR .....</b>	<b>8</b>
<b>PROYEKSI KEUANGAN.....</b>	<b>8</b>
<b>ANALISIS SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) .....</b>	<b>9</b>
A. Pemanfaatan SDM .....	9
B. Kualifikasi SDM Yang Diperlukan.....	9
C. Spesifikasi Jabatan (Job Description) .....	10
D. Sistem Penggajian dan Kompensasi.....	11
<b>STRATEGI BISNIS .....</b>	<b>11</b>
A. Kekayaan Intelektual.....	11
B. Strategi Penjualan dan Marketing .....	12
C. Strategi Keuangan .....	13
D. Strategi untuk Mitigasi Risiko .....	14
<b>LAMPIRAN</b>	

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang dan Motivasi Melakukan Usaha

Indonesia memiliki beraneka ragam kebudayaan sejak dahulu kala hingga sekarang. Hal inilah yang membuat Indonesia memiliki banyak macam seniman tradisional dari kebudayaan tersebut. Sejalan dengan hal itu, pemerintah saat ini mulai memajukan kebudayaan Indonesia. Pemerintah akan terus melakukan upaya-upaya untuk melestarikan budaya. Jauh sebelum itu, salah satu pencapaian pemerintahan Jokowi-JK dalam melestarikan kebudayaan adalah dengan menerbitkan UU tentang Pemajuan Kebudayaan (Beritasatu.com, 2017). Semangat utama UU tersebut adalah untuk menghidupkan, melestarikan, dan mengembangkan kebudayaan yang melibatkan seluruh unsur, salah satunya yaitu pegiat kebudayaan (Muhadjir, 2017). Seniman tradisional merupakan bagian dari pegiat kebudayaan. Hal ini tentu menjadi peluang besar bagi seniman tradisional untuk menunjukkan dirinya dalam melestarikan kebudayaan.

Di jaman yang serba canggih ini, ada baiknya pemanfaatan teknologi dapat digunakan untuk memperkenalkan para seniman tradisional kepada masyarakat luas. Karena awalnya para seniman tradisional hanya dikenal oleh masyarakat sekitarnya saja. Sehingga, penggunaan jasa dari para seniman tradisional hanya digunakan oleh orang-orang terdekat saja yang mengetahui keberadaan seniman tersebut. Inilah yang menjadi faktor terbatasnya para seniman tradisional dalam hal mendapatkan job dari para pencari jasa seni tradisional diluar sana karena terhalang oleh informasi kontak.

Pencari jasa seni tradisional sering mengalami kesulitan untuk menggunakan jasa para seniman tradisional karena susah untuk menghubungi seniman tradisional tersebut. Hal ini dikarenakan para seniman tradisional belum dikenal secara luas oleh para pencari jasa seni tradisional. Berdasarkan hasil wawancara dengan owner Bali Tours Club, Bali Tours Club merupakan salah satu pencari jasa seni yang sering menyewa seniman tradisional berupa penari tradisional. Pada sejumlah jalur tour di Bali, biasanya akan ditampilkan tarian tradisional Bali dengan tujuan untuk menghibur para wisatawan serta mengenalkan budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan para pencari jasa seni tradisional di luar sana terhadap keberadaan seniman tradisional sangat dibutuhkan.

Namun, penggunaan jasa dari para seniman tradisional hanya digunakan oleh orang-orang terdekat saja yang mengetahui keberadaan seniman tersebut. Selain itu, di tengah pandemi covid-19 ini, para seniman tradisional mendapatkan job yang semakin minim karena banyaknya tempat wisata yang ditutup dan beberapa acara yang membutuhkan adanya pementasan/pertunjukkan seniman tradisional banyak yang dibatalkan akibat adanya penerapan social distancing selama pandemi covid-19.

Dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi teknologi yang dapat menghubungkan antara para pencari jasa seni tradisional dengan para seniman tradisional sekaligus dapat membantu seniman tradisional meningkatkan pendapatan dan skillnya selama pandemi covid-19 ini. Hal inilah yang menjadi peluang bagi kami untuk menciptakan sebuah startup bernama “Rudaya~Connect The Art”. Melalui startup “Rudaya~Connect The Art”, kesenian tradisional Indonesia dapat diwadahi sekaligus dapat dipromosikan dalam sebuah aplikasi mobile.

## **B. Justifikasi Pemilihan Obyek Usaha**

Dalam menjalankan startup Rudaya~Connect The Art kami memilih Provinsi Bali sebagai tempat atau Workspace untuk bekerja sekaligus memasarkan produk ini, karena jika dilihat dari user atau pengguna dari startup ini lebih banyak berada di provinsi Bali ketimbang di provinsi lainnya yang ada di Indonesia, kemudian alasan kedua kenapa tim kami memilih Bali sebagai Tempat bekerja atau tempat beroperasi startup ini, karena keseluruhan tim manajemen kami berdomisi di Provinsi Bali, Alasan terakhir kenapa kami memilih provinsi Bali, karna kami sudah diberikan tempat atau kantor oleh I-BISA (Inkubator Bisnis Universitas Pendidikan Ganesha) yang beralamat di Jl.Udayana No.9, Singaraja, Bali.

## **C. Tujuan Usaha Yang Hendak Dicapai**

Tujuan dari platform berbasis aplikasi mobile bernama Rudaya~Connect The Art yang berkonsep e-commerce ini adalah:

1. Menghubungkan para pencari jasa seni tradisional dengan para seniman tradisional di seluruh Indonesia.
2. Mempermudah pekerjaan para pencari jasa seni untuk mencari, memilih, dan mengetahui kemampuan seniman tradisional serta booking para seniman tradisional Indonesia hingga melakukan pembayaran booking dalam satu aplikasi mobile.
3. Membantu seniman tradisional meningkatkan pendapatan dan skillnya selama pandemi covid-19.

## **ANALISIS PRODUK**

### **A. Jenis dan Nama Produk Serta Karakteristik Produk**

Rudaya~Connect The Art adalah sebuah platform berbasis aplikasi mobile, berkonsep e-commerce yang bertujuan untuk menghubungkan para pencari jasa seni tradisional dengan para seniman tradisional Indonesia. Tidak hanya itu, Rudaya~Connect The Art ini juga dapat menghubungkan sesama seniman tradisional dengan berbagai kategori keahlian di seluruh Indonesia. Mereka dapat saling berkolaborasi dalam menampilkan kemampuan pentas mereka di acara-acara yang diadakan oleh para pencari jasa seni.

Dilihat dari sisi seniman tradisional, para seniman tradisional dengan berbagai kategori keahlian dari seluruh Indonesia dapat bergabung dengan cara mendaftar sebagai seniman tradisional yang akan dipromosikan, serta mengisi data secara lengkap pada aplikasi Rudaya~Connect The Art. Selain itu, para seniman tradisional dapat mengisi profil mereka seperti biografi, foto, jadwal tampil, hingga video penampilan pada aplikasi Rudaya~Connect The Art. Hal ini dilakukan untuk mempromosikan para seniman tradisional kepada para pencari jasa seni tradisional.

Melalui fitur akomodasi yang tersedia di aplikasi Rudaya~Connect The Art, seniman tradisional dapat memberikan permintaan khusus secara langsung kepada pencari jasa seni yang telah membooking mereka. Adapun permintaan khusus mereka seperti mekanisme yang berkaitan dengan administrasi, akomodasi dan konsumsi, transportasi, kesehatan dan keselamatan, scheduling, dan special order. Pada fitur pilih jenis seniman tradisional, terdapat



pilihan perorangan atau group. Pada pilihan group, seniman tradisional dapat memilih dan menentukan siapa saja seniman tradisional lainnya dari seluruh Indonesia yang ingin diajak untuk berkolaborasi dalam acara yang diadakan oleh para pencari jasa seni.

Tersedia juga fitur live amal pada aplikasi Rudaya~Connect The Art. Pada fitur ini, seniman akan menampilkan kemampuan pentas seni secara online dan ditonton langsung oleh pencari jasa seni dan masyarakat umum.

Pencari jasa seni dan masyarakat umum dapat memberikan komentar sekaligus donasi kepada seniman tradisional atas pertunjukan online yang telah diberikan. Melalui fitur live amal ini, seniman tradisional dapat terbantu dalam meningkatkan pendapatan dan skill yang mereka miliki selama pandemi covid-19. Fitur live amal pada aplikasi Rudaya~Connect The Art difungsikan sebagai panggung seni untuk acara-acara yang disiarkan secara virtual. Para seniman pertunjukan lokal diperkenalkan pentas di sana dan Rudaya~Connect The Art membuka kesempatan bagi publik yang hendak berdonasi.

Pada aplikasi Rudaya~Connect The Art tersedia fitur kontrak digital. Fitur kontrak digital yaitu kontrak selama proses booking melalui aplikasi Art Tech antara pencari jasa seni dengan seniman tradisional yang tersedia dalam bentuk digital. Para seniman tradisional harus memenuhi segala persyaratan dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh aplikasi Art Tech tersebut.

Dilihat dari sisi pencari jasa seni tradisional, para pencari jasa seni tradisional dapat bergabung dengan cara mendaftar sebagai pencari jasa seni tradisional serta mengisi data secara lengkap pada aplikasi Rudaya~Connect The Art. Para pencari jasa seni tradisional dapat mengetahui kemampuan seniman tradisional dengan melihat video penampilan seniman tradisional yang ingin mereka booking. Para pencari jasa seni tradisional dapat mencari dan memilih seniman tradisional yang diinginkan sesuai dengan lokasi terdekat mereka mengadakan acara melalui fitur tambahan yaitu fitur filter informasi keberadaan seniman tradisional. Tersedia juga fitur tambahan lainnya yaitu fitur promo khusus pada saat event-event tertentu dan juga terdapat paket tambahan jasa make up seniman tradisional. Para pencari jasa seni tradisional dapat memilih untuk

menggunakan seniman tradisional dalam bentuk perorangan atau kelompok melalui fitur pilih jenis seniman tradisional pada aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Selain itu, terdapat fitur booking untuk memudahkan proses pemesanan yang akan dilakukan oleh pencari jasa seni tradisional. Melalui fitur sistem pembayaran yang tersedia pada aplikasi Rudaya~Connect The Art, para pencari jasa seni tradisional dapat melakukan pembayaran dengan metode yang mudah. Pembayaran dapat dilakukan mulai dari transfer bank, dompet elektronik (RudayaPay), hingga pembayaran dengan menggunakan kartu kredit. Para pencari jasa seni tradisional juga harus memenuhi segala persyaratan dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh aplikasi Rudaya~Connect The Art melalui fitur kontrak digital.

## **B. Nilai Inovasi Produk**

Platform Rudaya~Connect The Art merupakan produk inovatif karya anak bangsa yang peduli akan keberlangsungan kebudayaan Indonesia untuk kedepannya. Platform ini dirancang untuk memudahkan serta menjembatani antara para pencari jasa seni tradisional dengan seniman tradisional khususnya dibidang tari. Pada saat ini belum ada produk yang sama persis dengan Platform Rudaya~Connect The Art ini, hal tersebut juga merupakan peluang baru bagi tim kami untuk berkiprah di dalam startup ini. Adapun fitur-fitur yang disuguhkan didalam platform ini antara lain: user bisa melakukan pendaftaran baik menjadi seniman tradisional ataupun para pencari jasa seni, kemudian pada aplikasi Rudaya~Connect The Art juga disediakan menu make up artis, kemudin tanda tangan digital yang digunakan untuk kesepakatan antara pihak pertama (para pencari jasa seni) dengan pihak kedua (seniman tradisional), ada juga fitur menu akomodasi dimana pada fitur menu riders akan menampilkan kebutuhan-kebutuhan yang akan disediakan oleh user yang akan melakukan booking terhadap seniman tradisional (misalnya kebutuhan akan makanan, minuman, transportasi penjemputan, hotel, dan lain sebagainya).

Pada aplikasi Rudaya~Connect The Art para pencari jasa seni akan dipermudah dalam hal melakukan pencarian seniman dikarenakan adanya fitur search and filter pada aplikasi, jadi user bisa melakukan pencarian seniman berdasarkan jarak atau lokasi, berdasarkan harga, rating, dan berdasarkan jenis

seniman apakah seniman tersebut berkelompok atau individu. Kemudian pada aplikasi juga disediakan fitur live amal, dimana pada fitur ini seniman bisa menunjukkan aksinya melalui live streaming, kemudian user lain bisa langsung menyaksikan dan memberikan donasi melalui saldo dompet digital yang telah disediakan oleh aplikasi yaitu RudayaPay.

Pada aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk profil seniman akan dilengkapi dengan video-video seniman ketika melakukan aksi manggung. Hal ini bertujuan untuk memberikan pandangan ke para pencari jasa seni sebelum melakukan booking bahwa mereka sudah mengetahui skill yang dilihat dari visualisasi video yang disuguhkan di aplikasi, dan yang terakhir pada aplikasi Rudaya~Connect The Art juga disediakan fitur member loyalty dimana pada fitur ini akan tercatat member tersebut tingkatannya sudah mencapai mana saja.

Pada member loyalty ada kategori member silver, gold, dan platinum. Pada masing-masing member ada ketentuannya seperti: jika user menempati kategori member silver, maka member tersebut berarti sudah melakukan booking seniman sebanyak 2 kali dan pada member ini akan diberikan voucher-voucher diskon sebanyak 1 kali dalam sebulan, jika user menempati member gold itu artinya user telah melakukan booking seniman sebanyak 7 kali dan pada member ini akan diberikan reward berupa voucher-voucher diskon untuk booking seniman sebanyak 2 kali dalam satu bulan serta voucher diskon belanja di indomaret, dan yang terakhir yaitu member platinum, dimana syarat dan ketentuan pada member ini yaitu jika user sudah melakukan booking seniman sebanyak 15 kali maka akan didapatkan banyak reward tentunya seperti voucher-voucher diskon untuk melakukan booking seniman sebanyak 4 kali dalam sebulan, voucher diskon tiket kereta api, pesawat, hotel, dan destinasi wisata di Bali.

### **C. Manfaat Produk**

Platform berbasis aplikasi mobile bernama Art Tech yang berkonsep e-commerce ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat bagi Tim Rudaya~Connect The Art**

- a. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui pengembangan platform berbasis aplikasi mobile bernama Rudaya~Connect The Art yang berkonsep e-commerce.

b. Menambah pengalaman sekaligus dapat mengasah jiwa entrepreneurship dalam pemanfaatan teknologi berkonsep e-commerce untuk pengembangan platform berbasis aplikasi mobile yang dapat menghubungkan para pencari jasa seni tradisional dengan para seniman tradisional di seluruh Indonesia.

## 2. Manfaat bagi Seniman Tradisional

a. Meningkatkan job para seniman tradisional Indonesia yang awalnya penggunaan jasa mereka hanya digunakan oleh orang-orang terdekat saja jadi semakin dikenal luas oleh para pencari jasa seni tradisional melalui pengembangan platform berbasis aplikasi mobile bernama Rudaya~Connect The Art yang berkonsep e-commerce ini.

b. Membantu seniman tradisional meningkatkan penghasilan & skill selama pandemi covid-19 melalui fitur live amal yang tersedia pada aplikasi Rudaya~Connect The Art.

## 3. Manfaat bagi Pencari Jasa Seni Tradisional

Mempermudah pekerjaan para pencari jasa seni tradisional untuk mencari, memilih, dan mengetahui kemampuan seniman tradisional serta booking para seniman tradisional Indonesia hingga melakukan pembayaran booking dalam satu aplikasi mobile.

## D. Proses Produksi



Register  
di Rudaya



Baca  
Informasi



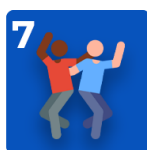
Booking  
Jasa Seni



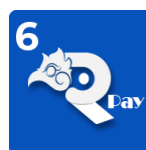
Negosiasi  
Dengan Seniman



Review



Pertunjukan  
Seni



Pembayaran Melalui  
RudayaPay



Jalin Kontrak  
Digital

## ANALISIS PASAR

Bisnis ini memiliki pangsa pasar yang sangat besar, hal ini dapat dilihat sebelum adanya pandemi covid-19 bahwa terdapat banyaknya permintaan dari para pencari jasa seni tradisional seperti perorangan yang sedang melakukan hajatan, instansi, agen perjalanan, hotel, event organizer, dan wedding organizer yang membutuhkan pementasan dari seniman tradisional baik itu dengan tujuan acara penyambutan tamu ataupun menghibur para undangan. Sebelum adanya pandemi covid-19, kebanyakan restoran dan hotel di Bali menyelenggarakan pementasan hiburan berupa tarian tradisional Bali setiap harinya untuk dipertunjukkan kepada pengunjung restoran dan hotel di Bali. Hal ini menunjukkan bahwa jasa pementasan para seniman tradisional sangat dibutuhkan oleh para pencari jasa seni tradisional.

Menurut berita dari Media Indonesia (2020), pelaku industri Event Organizer dengan pertumbuhan industri tiap tahunnya mencapai 15% hingga 20%, bahkan nilai industrinya sudah lebih dari Rp 500 triliun seringkali kesulitan mencari talent ketika harus menggelar event di daerah-daerah yang membutuhkan pementasan dari seorang seniman tradisional dengan tujuan acara penyambutan tamu ataupun menghibur para undangan. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan para pencari jasa seni tradisional terhadap keberadaan seniman tradisional masih sangat dibutuhkan. Hal tersebut juga sebanding dengan banyaknya seniman tradisional yang ada di Indonesia, maka target pasar kami adalah para pencari jasa seni tradisional dan para seniman tradisional Indonesia itu sendiri. Sehingga dengan hal itulah maka bisnis ini memiliki pangsa pasar yang sangat berpeluang untuk dijalankan dan berkembang secara signifikan sesuai dengan permintaan para pencari jasa seni tradisional dan keberadaan para seniman tradisional Indonesia.

## PROYEKSI KEUANGAN

Modal awal investasi untuk menjalankan perusahaan pemula Art Tech ini adalah sebesar Rp.35.000.000,- dengan skema harga sebagai berikut:

No.	Uraian	Jumlah (Rp)
1.	Pengembangan Aplikasi	Rp. 20.000.000,-
2.	Promosi dan Branding	Rp. 13.000.000,-



3.	Belanja Bahan	Rp. 2.000.000,-
	<b>Total Biaya</b>	<b>Rp. 35.000.000,-</b>

## ANALISIS SUMBER DAYA MANUSIA (SDM)

### A. Pemanfaatan SDM

Dalam Startup Rudaya~Connect The Art kami memanfaatkan sumber daya manusia yang ada yaitu tim manajemen dari startup ini. Adapun tim yang saat ini terbentuk yaitu 1 orang CEO , 1 orang CMO dan 1 orang CTO serta memiliki 1 orang mentor bisnis. Jika Startup kedepannya terus berkembang maka kami akan berencana untuk menambahkan tim manajemen dengan rincian sebagai berikut : untuk CMO ditambah 1 orang, menambah jabatan CFO untuk 2 orang , COO untuk 1 orang , dan menambah CTO 5 orang.

### B. Kualifikasi SDM Yang Diperlukan

Kualifikasi SDM yang diperlukan untuk startup ini tentunya yang pertama ialah orang paham akan keberlangsungan ide bisnis ini serta mampu menentukan segala keputusan, dia adalah seorang CEO yang berasal dari kompetensi keahlian sistem informasi , kemudian juga orang yang paham di bidang strategi marketing dia adalah CMO , kualifikasi ini berasal dari jurusan manajemen pemasaran, kemudian selanjutnya untuk mengatur keuangan maka diperlukan CFO yang berasal dari jurusan ekonomi ataupun akutansi, dan yang terakhir adalah untuk mengatur dan mendeveloping aplikasi maka dibutuhkan CTO yang kualifikasinya biasanya berasal dari jurusan Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Manajemen Informatika, Teknik Komputer ataupun Sistem Komputer.

## C. Spesifikasi Jabatan (Job Description)



Management Team Startup Art Tech terdiri dari:

- **ACCOUNT & PARTNER MANAGEMENT :**

Mengakusisi serta melatih mitra Art Tech untuk memberikan layanan terbaik, karena adanya tingkat keterkaitan yang tinggi antara proses bisnis dengan mitra.

1. **I Gusti Lanang Agung Raditya Putra, S.Pd., M.T.** selaku mentor dari bisnis Rudaya~Connect The Art yang saat ini aktif sebagai dosen pengajar di Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.
2. **Irfan Walhidayah** selaku CEO dan Founder dari bisnis Rudaya~Connect The Art yang saat ini masih menjadi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pendidikan Ganesha.

- **PRODUCT MANAGEMENT & DEVELOPMENT:**

Mengembangkan aplikasi Art Tech untuk memastikan semua fitur dapat tersampaikan dengan baik kepada pengguna.

1. **I Gede Anggie Suardika Arpin** selaku CTO dan Co-Founder dari bisnis Rudaya~Connect The Art yang saat ini masih menjadi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pendidikan Ganesha.

- **OPERATIONAL, MARKETING & FINANCE DIVISION:**

Mengurusi kebutuhan pokok perusahaan untuk memastikan aplikasi Rudaya~Connect The Art dapat beroperasi dengan baik dan melakukan pengamatan serta analisis target pasar baru.

1. Fachradina Yuniar selaku CMO dan Co-Founder dari bisnis Rudaya~Connect The Art yang saat ini masih menjadi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pendidikan Ganesha.

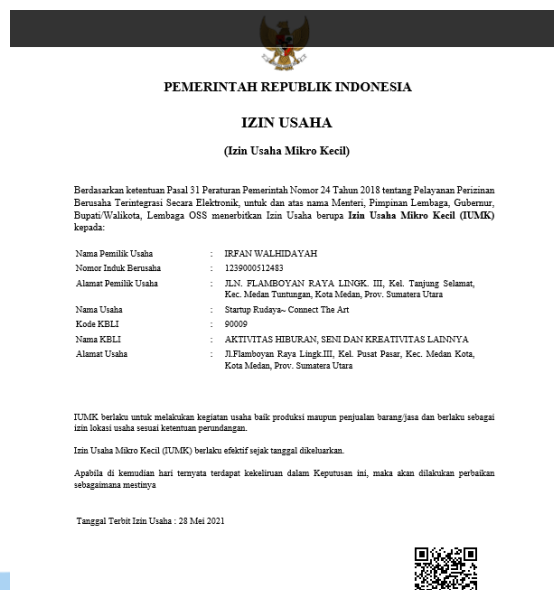
## D. Sistem Penggajian dan Kompensasi

Sistem Penggajian pada startup ini adalah dengan cara melakukan penggajian karyawan yang dilakukan setiap bulannya dimana besaran gajinya nantinya akan disesuaikan dengan kualifikasi dan job desc dari masing-masing karyawan. Untuk pendiri startup ini akan ada pembagian saham yang sudah ditentukan dan disepakati bersama dengan spesifikasi sebagai berikut untuk CEO/Founder sebesar 50%, dan untuk CMO, CTO/Co Founder Masing-masing 15% serta 20% untuk mentor atau investor dalam startup ini.

## STRATEGI BISNIS

### A. Kekayaan Intelektual

Saat ini Startup Rudaya~Connect The Art sudah memiliki 2 Hak Kekayaan Intelektual diantaranya Hak Cipta Program komputer dan juga Daftar Merk Jasa. Kemudian Rudaya~Connect The Art juga sudah memiliki Izin usaha dan sudah memiliki NIB.



## B. Strategi Penjualan dan Marketing



No.	Strategi Pemasaran
1.	Tahap awal yaitu pencarian <i>user</i> . Kami berencana untuk mengunjungi beberapa hotel, agen perjalanan, <i>Event Organizer &amp; Wedding Organizer</i> (yang masih beroperasi selama pandemi covid-19), sanggar seni, dan para seniman tradisional Indonesia untuk bekerjasama dan mendaftarkan dirinya pada aplikasi Rudaya~Connect The Art.
2.	Pendaftaran para seniman tradisional Indonesia dan pencari jasa seni dibuka seluas luasnya secara gratis serta akan mendapatkan fasilitas yang lengkap. Fitur tambahan bagi pencari jasa seni yaitu akan mendapatkan promo khusus ketika melakukan <i>booking</i> saat ada <i>event-event</i> tertentu.
3.	Pemasaran melalui media online seperti update selalu testimoni pengguna aplikasi Rudaya~Connect The Art setiap harinya di media sosial, update konten website Rudaya~Connect The Art setiap hari, menggunakan Google Play Store, FB Ads, dan Google Ads untuk promosi. Penyebaran pamflet dan brosur terkait aplikasi Rudaya~Connect The Art dilakukan rutin setiap bulan.
4.	Menggunakan <i>public figure</i> seniman tradisional yang terkenal sebagai <i>Brand Ambassador</i> dan memperbaharui selalu fitur aplikasi Rudaya~Connect The Art sesuai permintaan <i>customers</i> .
5.	Kami akan hadir rutin setiap bulan di pameran-pameran terkait event kesenian dan <i>startup</i> yang diselenggarakan dimana pun untuk pengenalan/ <i>positioning</i> aplikasi Rudaya~Connect The Art.

## C. Strategi Keuangan

Jumlah dana investasi yang dibutuhkan untuk Startup ini berkisar **Rp.35.000.000,-** dengan rincian sebagai berikut :

No.	Nama Item	Jumlah	Keterangan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Laptop Developer	1	Asus Vivobook	Rp. 8.500.000	Rp. 8.500.000
2.	Akun Google Developer	1	Satu buah	Rp.1.500.000	Rp.1.500.000
3.	Pengembangan (Maintenance)	3	UI/UX & Programmer	Rp. 2.500.000	Rp. 7.500.000
4.	Digital Marketing	4	Instagram, Google Ads, Fb Ads, Apps Store	Rp.1.500.000	Rp.6.000.000
5.	Brand Ambassador	2	Seniman Tradisional, Sanggar Seni	Rp.2.100.000	Rp.4.200.000
6.	Media Cetak	2	Pamflet, brosur	Rp.500.000	Rp.1.000.000
7.	Sewa Domain	1	idCloudHost	Rp.1.800.000	Rp.1.800.000
8.	Sewa Hosting (Server)	1	idCloudHost	Rp.1.200.000	Rp.1.200.000
9.	Paket Internet	1	BizNet	Rp.2.000.000	Rp.2.000.000
10.	Biaya HKI	2	Merk Dagang dan Hak Cipta	Rp.650.000	Rp.1.300.000

Untuk saat ini Rudaya~Connect The Art hanya mengambil keuntungan sebesar 10% dari hasil transaksi antara seniman tradisional dengan pencari jasa seni tradisional. Namun Kedepannya Rudaya~Connect The Art akan menambahkan fitur member premium, dimana kegunaan dari member premium yaitu untuk membuat fitur highlight terhadap seniman, jadi seniman bisa beriklan dan posisi lebih terlihat oleh para pencari jasa seni, kemudian akan menambah dompet digital, fitur live amal, fitur make up artist, les tari dan juga market place untuk menjual barang barang yang bersifat purwa rupa. Berikut perkiraan target pendapatan startup Rudaya~Connect The Art untuk 3 tahun kedepan



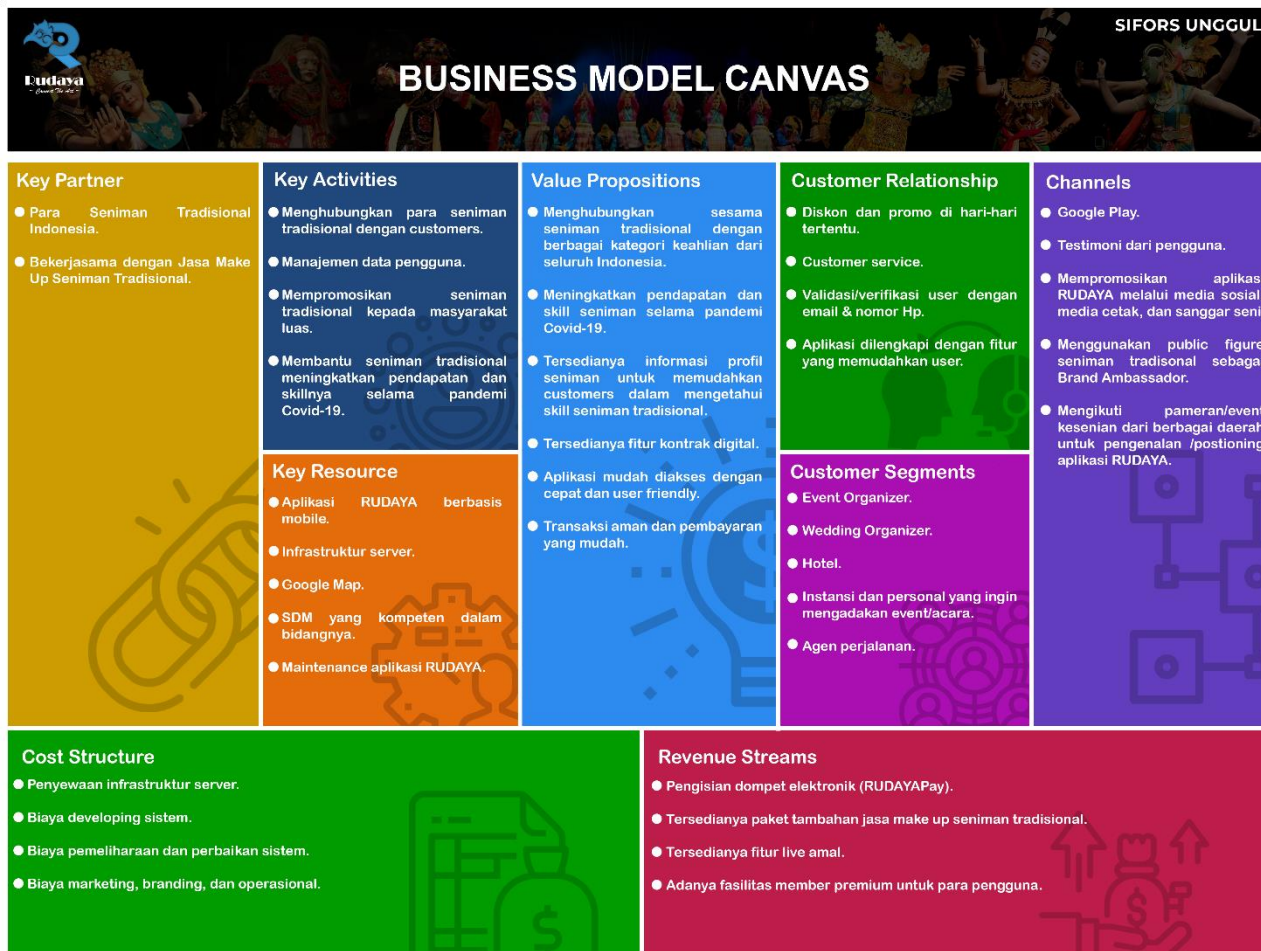
Tahun Ke-	Target Minimal User	Rata-Rata Minimal Budget Transaksi	Keuntungan(10% dari Transaksi)
Tahun ke-1	1000 user	Rp.800.000,-	Rp.80.000.000,-
Tahun ke-2	3000 user	Rp.1.000.000,-	Rp.300.000.000,-
Tahun ke-3	5000 user	Rp.1.100.000,-	Rp.5.550.000.000,-

## D. Strategi untuk Mitigasi Risiko

Strategi Mitigasi Risiko		
Strategi mitigasi risiko yang dilakukan Rudaya~Connect The Art adalah dengan menerapkan konsep <i>share</i> (berbagi dengan pihak ketiga). Bisnis di bidang IT membuat kami harus bekerja sama dengan stakeholder terkait industri kreatif yaitu Kementrian Industri Kreatif RI yang dapat memperkenalkan aplikasi Rudaya~Connect The Art kami kepada para pelaku industri kreatif dan pegiat kebudayaan yaitu para seniman tradisional Indonesia.		
No.	Resiko	Solusi
1	Tidak terdapatnya pengguna aktif	Metode promosi secara digital dan voucher promo.
2	Tidak tercapainya target transaksi	Mengevaluasi kondisi user dan bentuk layanan yang diberikan.
3	Fitur premium yang tidak efektif	Memberikan masa trial gratis pada waktu tertentu.

## LAMPIRAN

### Business Model Canvas (BMC) Rudaya~Connect The Art



## Lampiran Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pendamping

### Lampiran Biodata Ketua

#### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Irfan Walhidayah
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Sistem Informasi
4.	NIM	1815091002
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Medan, 27 Oktober 1999
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:irfanwalhidayah@gmail.com">irfanwalhidayah@gmail.com</a>
7.	No. Telp	08983197636

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Tahun
1	HMJ Teknik Informatika Undiksha	Wakil Ketua Umum	2019-2020
2	Kelompok kerja Penalaran dan Robotik FTK Undiksha	Publikasi	2019-2020
3	Media Informasi Prodi Sistem Informasi Undiksha	Koordinator Tim	2019-2020
4	HMJ Teknik Informatika Undiksha	Ketua Umum	2020-2021
5	Komunitas U-Startup Prodi Sistem Informasi Undiksha	Koordinator Tim	2020-Sekarang

#### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 1 Lomba PKM-M	Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha	2019
2	Juara 2 Lomba Video Pendek	Forum Komunikasi Bidikmisi Undiksha	2020
3	Sertifikasi Junior Office Operator	BBPTIK Kominformasi 2	2020
4	Pemegang HKI Modul Pelatihan Penggunaan Schoology Bagi Guru-Guru di SMKN 1 Gerokgak	Kemenkuham	2020
5	Delegasi Undiksha Pada Program Pertukaran Mahasiswa	kemendikbud	2020

	Alih Kredit Berbasis Teknologi Informasi (PERMATA-SAKTI		
6	Mahasiswa Berprestasi	Fakultas Teknik dan Kejuruan	2020
7	Pemegang HKI Program Aplikasi Rudaya~Connect The Art	Kemenkuham	2021

## Lampiran Biodata Anggota 1

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Fachradina Yuniar
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Sistem Informasi
4.	NIM	1815091005
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Singaraja,
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:yuniarfachradina@gmail.com">yuniarfachradina@gmail.com</a>
7.	No. Telp	087860946225

### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Tahun
1	HMJ Teknik Informatika Undiksha	Anggota Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat	2019-2020
2	Majelis Permusyawaratan Mahasiswa REMA Undiksha	Anggota	2020-2021
3	GenBI	Anggota	2020-2021
4	Komunitas Menulis Prodi Sistem Informasi Undiksha	Koordinator Tim	2020-Sekarang

### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 1 Lomba Fesyar islamic 2020	Bank Syariah	2020
2	Duta Sanitasi Bali	Dinas Lingkungan Hidup Provinsi Bali	2020
3	Delegasi Undiksha Pada Program Pertukaran Mahasiswa Alih Kredit Berbasis Teknologi Informasi (PERMATA-SAKTI	Kemendikbud	2020
4	Mahasiswa Berprestasi	Fakultas Teknik dan Kejuruan	2020
5	Pemegang HKI Program Aplikasi Rudaya~Connect The Art	Kemenkuham	2021



6	Lolos Program Magang Bersertifikat di Pelindo III Banyuwangi	BUMN	2021
---	--	------	------

## Lampiran Biodata Anggota 2

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	I Gede Anggie Suardika Arpin
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Program Studi	Sistem Informasi
4.	NIM	1915091008
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Singaraja, 16 Maret 2001
6.	Alamat E-mail	anggie.suardika@undiksha.ac.id
7.	No. Telp	082237256677

### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Tahun
1	HMJ Teknik Informatika Undiksha	Anggota Bidang 5	2020-2021
4	HMJ Teknik Informatika Undiksha	Koordinator Subbidang Informasi dan Komunikasi	2021-2022
5	Komunitas UX Design Prodi Sistem Informasi Undiksha	Anggota	2020-Sekarang

### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	<i>Participant</i> International UX Today	Institut Pertanian Bogor	2020
2.	Sertifikasi Junior Graphic Designer	BBPTIK Kominfo 6	2021
3.	Mahasiswa Berprestasi	Fakultas Teknik dan Kejuruan	2020
4.	Pemegang HKI Program Aplikasi Rudaya~Connect The Art	Kemenkuham	2021

## Lampiran Biodata Dosen Pendamping

*\*bisa dikosongkan apabila tidak ada dosen pendamping*

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	I Gusti Lanang Agung Raditya Putra, S.Pd.,M.T.
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Sistem Informasi
4.	NIP/NIDN	0827088901
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Klungkung,27 Agustus 1989
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:raditya.putra@undiksha.ac.id">raditya.putra@undiksha.ac.id</a>
7.	No. Telp	081805619317

### B. Riwayat Pendidikan

Gelar Akademik	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Institusi	Universitas Pendidikan Ganesha	Universitas Atmajaya Yogyakarta	-
Jurusan/ Prodi	Pendidikan Teknik Informatika	Teknik Informatika	-
Tahun Masuk - Lulus	2007-2012	2012-2015	-

### C. Rekam Jejak

#### C.1 Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1	Manajemen Kualitas SI/TI	Wajib	3
2	ERP	Wajib	3
3	Technopreneurship	Wajib	3
4	Manajemen Proyek SI/TI	Wajib	3
5	E-Business	Pilihan	3
6	Manajemen Risiko SI/TI	Wajib	3
7	Audit SI	Wajib	3
8	Tata Kelola TI	Wajib	3
9	Analisis Proses Bisnis	Wajib	3
10	Konsep Sistem Informasi	Wajib	3
11	Rekayasa Perangkat Lunak	Wajib	3
12	E-Government	Pilihan	3

#### C.2 Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Evaluasi Tata Kelola TI Undiksha	Hibah Kemristekdikti	2019

2	Startup WayK Bali	RistekBrin	2020
3	Nusa Penida Tangguh Bencana	Undiksha	2020
4	Pemanfaatan Limbah guna membuat Eco Enzyme untuk Desa Sidatapa	STMIK Primakara	2020

## Scan Surat Keaslian Karya Bermaterai

### SURAT PERNYATAAN LEMBAR ORISINALITAS PROPOSAL LOMBA BISNIS TIK 2021

Judul Proposal Bisnis : Rudaya~Connect The Art : Platform Berbasis Mobile Untuk  
Menjembatani Antara Seniman Tradisional Dengan Para Pencari Jasa Seni Di Indonesia

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Ketua : Irfan Walhidayah  
NIM : 1815091002  
Fakultas/Jurusan : Teknik dan Kejuruan/ Sistem Informasi  
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha  
No. Telp : 08983197636

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa yang kami ajukan untuk mengikuti kegiatan Lomba Bisnis TIK 2021 bersifat **ORIGINAL dan belum pernah dimenangkan dalam perlombaan/kompetisi sejenis**. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian maupun kecurangan, maka tim kami siap menerima sanksi yang berlaku dan berhak di diskualifikasi sebagai rasa tanggung jawab.

Demikian pernyataan ini, kami buat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya terimakasih.

Singaraja, 01 Agustus 2021

Ketua Tim



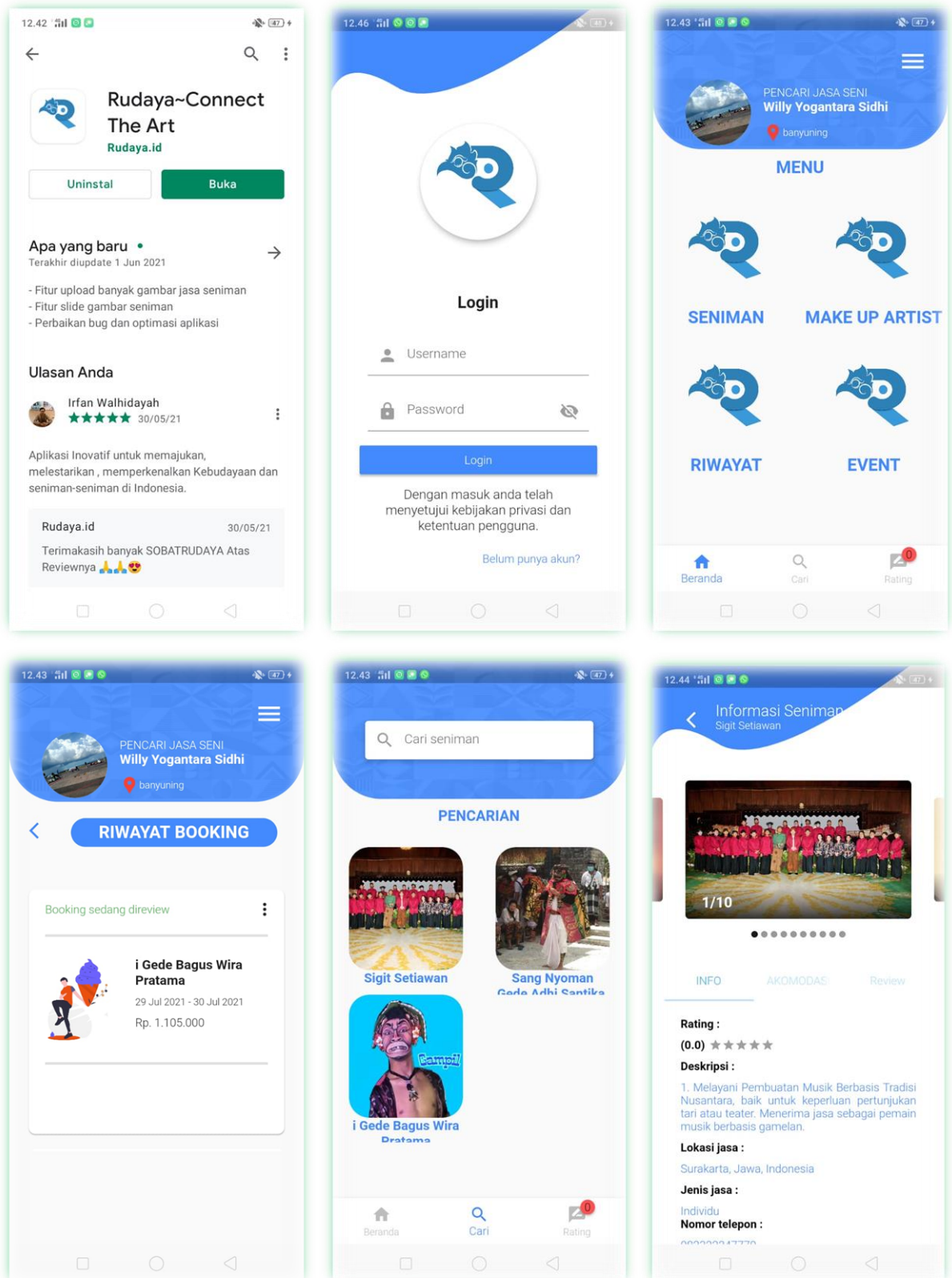
Irfan Walhidayah  
NIM. 1815091002



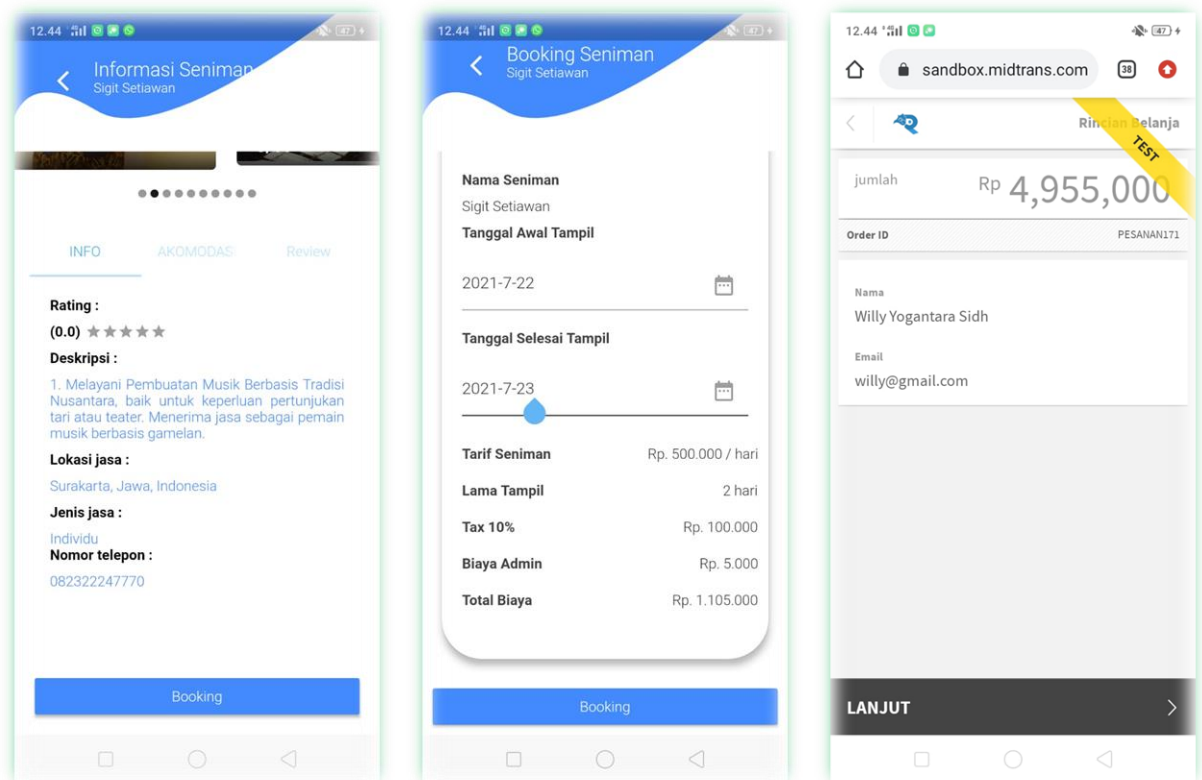
**Gambar Tampilan Aplikasi Berbasis Mobile RUDAYA Yang Sudah Di Rilis Pada Google Playstore.**

**Link Aps Mobile :**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.rudaya.rudayaapp>

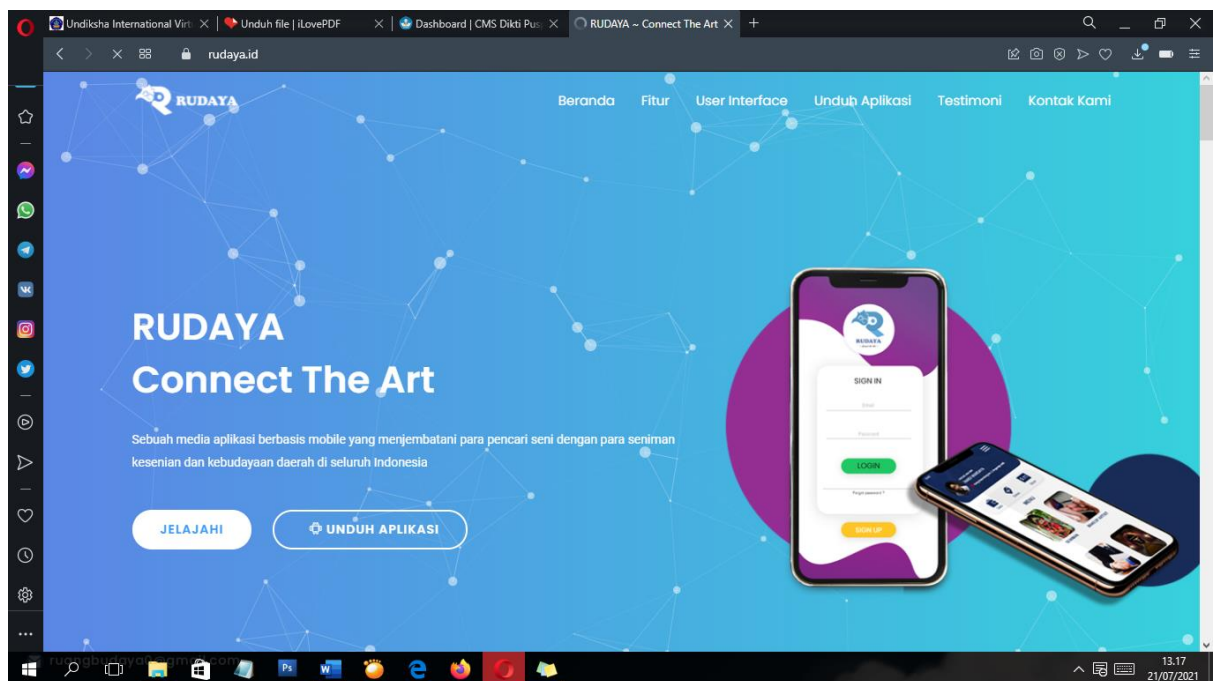


# BUSINESS PLAN

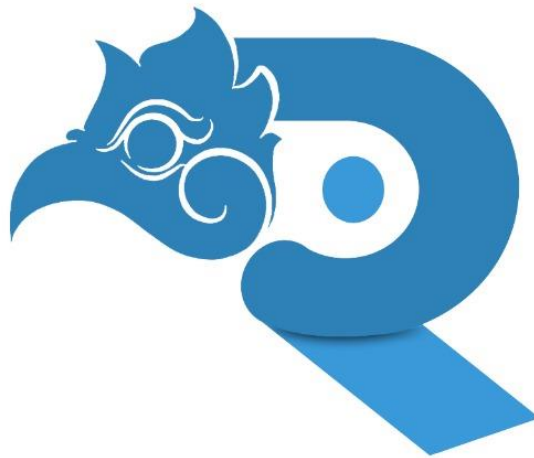


**Landing Page Website Rudaya~Connect The Art Yang Sudah Di Hosting**

**Link Website : <https://rudaya.id>**



## Makna Logo Rudaya~Connect The Art



# RUDAYA

*"Connect The Art"*



Huruf R melambangkan Nama StartUp RUDAYA yang merupakan Kepanjangan dari Ruang Budaya



Kepala Garuda melambangkan RUDAYA sebagai aplikasi karya anak bangsa Indonesia



Melambangkan arti teknologi, Rudaya merupakan inovasi teknologi yang membantu seniman dan juga aplikasi yang terpercaya

*"Connect The Art"*

Tagline dari StartUp RUDAYA