



**StudentxCEO**

INTERNATIONAL SUMMIT 2023

# ***PROPOSAL LOMBA BUSINESS PLAN StudentxCEO 2023***

**Menjelajahi Keindahan Dunia  
Global Melalui Realitas  
*Virtual* yang Mendalam**



**ANGGOTA :**

**REVY ADELINDA VIERRA**

**NADIA KURMEILA PINTANI**

**NARENDRA YUDAN RINU PRATAMA L MANIK**

**SMK TELKOM MALANG**

**MALANG, 13 SEPTEMBER 2023**





## EXECUTIVE SUMMARY

"Aplikasi Virtual Wander" merupakan langkah yang mengubah cara menjelajahi dunia dengan memanfaatkan teknologi canggih. Kami bertujuan untuk memberikan pengalaman virtual yang tidak hanya mendalam, tetapi juga edukatif dan interaktif kepada pengguna kami. Kami percaya bahwa teknologi harus digunakan untuk menciptakan konektivitas yang lebih kuat dengan dunia di sekitar kita, dan itulah yang menjadi landasan utama kami dalam pengembangan aplikasi ini.

Dengan memadukan fitur-fitur terkini yang mencakup destinasi wisata terkenal, teknologi kecerdasan buatan (VR) kami menghadirkan pengalaman menjelajah dunia yang lebih dekat dengan kenyataan fisik. Pengguna dapat merasakan seolah-olah mereka benar-benar berada di tempat yang mereka jelajahi, memungkinkan mereka untuk merasakan budaya, sejarah, dan keindahan alam dunia dengan cara yang lebih mendalam dan pribadi.

Kami memfokuskan upaya kami pada tiga segmen utama:

- 1. Pecinta Budaya:** Bagi mereka yang mencari pengetahuan tentang budaya dari seluruh penjuru dunia, Aplikasi Virtual Wander menawarkan akses ke museum, situs bersejarah, dan galeri seni yang luar biasa. Pengguna dapat menjelajahi artefak berharga, lukisan klasik, dan relik bersejarah dengan sudut pandang yang belum pernah mereka alami sebelumnya.
- 2. Pendidik:** Kami menyediakan lingkungan belajar virtual yang interaktif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membawa dunia ke dalam ruang kelas. Dengan konten edukatif yang kaya dan alat pembelajaran yang inovatif, kami bertujuan untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi kepada semua orang, di mana pun mereka berada.
- 3. Pengguna yang Mencari Hiburan:** Kami memahami bahwa banyak orang mencari hiburan dari rumah mereka sendiri. Aplikasi kami memungkinkan mereka untuk menjelajahi dunia tanpa meninggalkan rumah, dengan kenyamanan dan fleksibilitas yang mereka inginkan.

Selanjutnya, kami menempatkan pendapat dan umpan balik dari pengguna aplikasi kami di puncak prioritas kami. Kami memandangnya sebagai panduan utama dalam perbaikan dan peningkatan Aplikasi Virtual Wander. Dengan kolaborasi dan kontribusi mereka, bersama-sama kita akan memperkenalkan keanekaragaman dunia kepada seluruh dunia dan menginspirasi generasi mendatang untuk menjelajahi dunia dengan hati terbuka, menghormati keberagaman budaya dan keindahan alam yang ada di sekitar kita. Kami akan terus berjuang untuk merangkul dunia ini dalam satu genggaman, karena kami yakin bahwa dunia adalah tempat yang indah untuk dijelajahi, belajar, dan dicintai



## Daftar isi

Cover .....	i
Executive Summary .....	ii
Daftar Isi .....	ii
<b>Bab I Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	1
<b>Bab II Deskripsi Bisnis</b> .....	<b>2</b>
2.1 Tujuan .....	2
2.2 Visi Misi .....	2
2.3 Analisis Swot .....	3
2.4 Manajemen Bisnis .....	4
<b>Bab III Deskripsi Produk</b> .....	<b>5</b>
3.1 Sertifikasi Produk .....	5
3.2 Inovasi Produk .....	5
3.3 Manfaat Produk .....	3
<b>Bab IV Market Landscape</b> .....	<b>6</b>
4.1 Target Pasar .....	6
4.2 Segmentasi Pasar .....	6
4.3 Potensi Pasar .....	7
<b>Bab V Alur Operasi</b> .....	<b>8</b>
<b>Bab VI Analisa Keuangan</b> .....	<b>9</b>
<b>Kesimpulan</b> .....	<b>10</b>
<b>Daftar Pusaka</b> .....	<b>11</b>
<b>Lampiran</b> .....	<b>12</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dalam era modern yang diwarnai oleh teknologi informasi dan konektivitas global, minat manusia dalam menjelajahi keindahan alam dan warisan budaya dunia tidak pernah surut. Namun, ada tantangan yang dihadapi oleh banyak individu yang ingin mengalami tempat-tempat terkenal dan destinasi wisata ikonik ini, seperti biaya perjalanan yang tinggi, keterbatasan fisik, atau keterbatasan waktu. Inilah latar belakang munculnya aplikasi visual tour di tempat terkenal atau tempat wisata.

Dengan adanya kebutuhan akan aplikasi yang menggunakan teknologi lebih efektif dan mudah untuk membantu pengguna agar menjelajahi keindahan dunia dengan teknologi realitas virtual (VR) yang semakin canggih, pengguna dapat merasakan sensasi seolah-olah mereka berada di tempat-tempat wisata tersebut, meskipun secara fisik mereka berada di lokasi yang jauh.

Dengan ini, mencerminkan dorongan manusia yang mendalam untuk menjelajahi dunia, belajar tentang keberagaman budaya, sejarah, dan alam, serta berbagi pengalaman dengan komunitas global. Aplikasi visual tour ini menghubungkan perbedaan antara keinginan ini dan keterbatasan yang ada, membuka peluang baru untuk pembelajaran, inspirasi, dan pengalaman wisata yang tak terlupakan.

### **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Pengembangan aplikasi visual tour di tempat terkenal atau tempat wisata adalah inisiatif yang menarik dan bermanfaat, namun, beberapa tantangan dan masalah muncul yang perlu diatasi untuk memastikan kesuksesan dan kualitas aplikasi tersebut. Berikut ini adalah rumusan masalah yang digunakan sebagai pedoman dalam pembangunan aplikasi ini.

- a. Bagaimana kita dapat meningkatkan antarmuka dan fitur-fitur aplikasi wisata virtual yang ada untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi pengguna?
- b. Bagaimana cara mengembangkan konten Pendidikan virtual yang lebih menarik?
- c. Bagaimana cara memaksimalkan keterlibatan komunitas dalam aplikasi Pariwisata digital?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Aplikasi pengembangan virtual tour di tempat-tempat terkenal maupun tempat wisata memiliki keterbatasan akan tergantungnya pada ketersediaan teknologi seperti perangkat seluler, atau koneksi internet yang dapat membatasi aksesibilitas pengguna. Dan juga beberapa tempat wisata yang mungkin sulit untuk mendapatkan informasi yang lengkap.





## **BAB II**

### **DESKRIPSI BISNIS**

#### **2.1 TUJUAN**

Tujuan kami membuat aplikasi ini sebagai berikut :

- memberikan pengalaman visual yang mendekati kunjungan fisik ke tempat tempat wisata, pengguna akan menjelajahi keindahan dan daya tarik tanpa harus berada di lokasi fisiknya.
- meningkatkan pengetahuan pengguna tentang sejarah, dan informasi praktis terkait tempat tersebut dan menjadikan alat yang berguna untuk perencanaan yang lebih baik.

#### **2.2 VISI DAN MISI**

**VISI :**

Visi kami adalah menjadi pemimpin dalam menyediakan pengalaman virtual yang memukau dan mendalam di tempat-tempat terkenal dan destinasi wisata di seluruh dunia. Kami berusaha untuk menciptakan sebuah platform visual tour yang menginspirasi, mendidik, dan menghubungkan masyarakat global dengan keragaman budaya dan sejarah. Dengan ini kami bertekad untuk memberikan setiap individu kemampuan untuk menjelajahi dunia, memberikan kolaborasi teknologi untuk mengubah cara kita berinteraksi, memperkaya pemahaman mereka tentang dunia, dan mendorong cinta pada keindahan bumi melalui aplikasi virtual wander.

**MISI:**

Misi kami adalah

1. Memberikan pengalaman melalui aplikasi virtual wander kepada pengguna untuk menghadirkan daya tarik tempat-tempat terkenal dan destinasi wisata di seluruh dunia.
2. Menyediakan informasi tentang sejarah, budaya seni, dan lingkungan di tempat-tempat wisata yang ditampilkan, agar pengguna dapat belajar dan memahami hal baru.
3. Menjalin kolaborasi yang kuat dengan pemilik tempat wisata untuk mendukung pengembangan teknologi, promosi wisata dan pembangunan ekonomi lokal.
4. Mencari inovasi terbaru dalam teknologi visual tour untuk memberikan pengalaman yang semakin menarik dan interaktif kepada pengguna.
5. Memastikan bahwa aplikasi visual wander tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki dampak positif pada pendidikan dan pemahaman budaya.

#### **2.3 ANALISIS SWOT**

Aplikasi Visual Tour di Tempat Terkenal atau Tempat Wisata memiliki potensi yang signifikan, tetapi juga menghadapi tantangan tertentu dalam pengembangannya. Berikut analisis SWOT dari aplikasi virtual wander kami :



#### A. STRENGTHS (Kekuatan)

Kekuatan utama Aplikasi Virtual Wander adalah kemampuannya menyajikan pengalaman virtual yang mendalam dan memukau kepada pengguna. Didukung oleh teknologi realitas virtual (VR) yang semakin canggih, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi tempat-tempat wisata ikonik dan terkenal di seluruh dunia dari rumah mereka sendiri.

Selain itu, Aplikasi Virtual Wander memiliki keunggulan dalam pembaruan konten secara berkala, sehingga pengguna selalu mendapatkan informasi terbaru dan relevan tentang tempat-tempat yang mereka jelajahi. Mereka dapat memiliki kepastian bahwa pengalaman mereka akan selalu terkini dan menarik.

#### B. WEAKNESSES (Kelemahan)

Perlu diakui bahwa dalam pengembangan dan penggunaan Aplikasi Virtual Wander, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelemahan yang paling mencolok adalah ketergantungannya pada teknologi modern. Untuk mencapai pengalaman maksimal, aplikasi ini membutuhkan perangkat seluler yang mumpuni, perangkat VR, dan koneksi internet yang andal.

Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga memerlukan akses terhadap sejumlah besar informasi yang berkualitas tinggi. Hal ini dapat mempengaruhi ukuran aplikasi dan mengakibatkan penggunaan data yang signifikan. Pengguna yang memiliki kuota data terbatas atau perangkat dengan penyimpanan yang terbatas mungkin menghadapi kendala dalam mengunduh dan menggunakan aplikasi ini.

#### C. OPPORTUNITIES (Peluang)

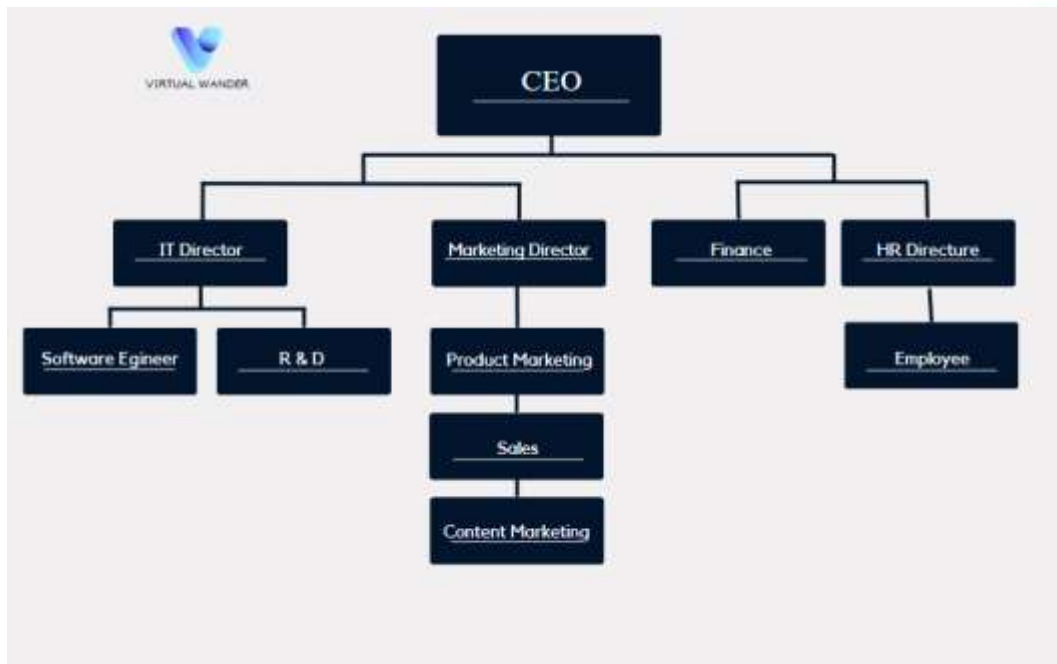
Salah satu peluang utama adalah pengembangan teknologi VR yang terus meningkat. Ini berpotensi meningkatkan pengalaman pengguna dengan imersi dan interaktivitas yang lebih baik. Selain itu, kemitraan dengan destinasi wisata terkenal dapat memberikan nilai tambah dengan akses eksklusif, pemandu khusus, dan penawaran unik yang hanya tersedia melalui aplikasi.

#### D. THREATS (Ancaman)

Aplikasi Virtual Wander menghadapi beberapa ancaman, termasuk persaingan sengit di pasar yang semakin ramai dengan aplikasi serupa. Untuk mempertahankan daya saing, kami harus terus berinovasi, menyediakan nilai tambah yang unik, dan menjaga kualitas kami. Selain itu, aplikasi ini memerlukan pengguna untuk berbagi informasi pribadi seperti lokasi dan preferensi, sehingga keamanan data menjadi sangat penting; celah keamanan dapat mengancam kepercayaan pengguna. Dalam menghadapi ancaman ini, kami akan berfokus pada edukasi, inovasi, dan strategi pemasaran yang tepat untuk membangun kesadaran dan mencapai pertumbuhan berkelanjutan di pasar.

## 2.4 MANAJEMEN BISNIS

Berikut adalah *flowchart* dari Virtual Wander kami:







## **BAB III**

### **DESKRIPSI PRODUK**

#### **3.1 SPESIFIKASI PRODUK**

Virtual Wander membuka pintu petualangan virtual ke destinasi terkenal di seluruh dunia. Teknologi canggih memungkinkan pengguna untuk memilih dan menjelajahi tempat-tempat wisata melalui peta interaktif, memberikan pengalaman mendalam dan pengetahuan yang kaya tentang sejarah dan budaya setiap tempat. Aplikasi kami adalah jendela ke keajaiban dunia yang memperkaya pengetahuan Anda. Dengan Virtual Wander, pengguna dapat merasakan kebebasan menjelajahi tempat-tempat ikonik seolah-olah mereka berada di sana secara fisik. Aplikasi ini bukan hanya panduan wisata, tetapi juga sarana untuk membuka wawasan baru tentang keindahan dunia yang mendalam dan memukau..

#### **3.2 INOVASI PRODUK**

Aplikasi Virtual Wander kami telah memperkenalkan sejumlah inovasi yang mengubah cara orang menjelajahi tempat terkenal dan destinasi wisata di seluruh dunia. Dengan teknologi canggih, pengguna dapat memilih dan menjelajahi tempat-tempat melalui peta interaktif, memberikan pengalaman yang mendalam dan kaya akan informasi sejarah serta budaya setiap tempat yang dikunjungi. Kami bertujuan menciptakan platform visual tour yang menginspirasi, mendidik, dan menghubungkan masyarakat global dengan keajaiban-keajaiban dunia.

Salah satu inovasi utama dalam Aplikasi Virtual Wander adalah pemanfaatan teknologi realitas virtual (VR) yang telah mengubah cara orang menjelajahi tempat-tempat ikonik. Ini memberikan pengalaman yang mendalam, interaktif. Kerjasama dengan tempat-tempat wisata terkenal menjadi elemen kunci dalam Aplikasi Virtual Wander. Ini memberikan akses eksklusif kepada pengguna ke lokasi-lokasi tersebut, memastikan pengalaman yang autentik dan mendalam. . Pengguna akan terus merasakan manfaat inovasi ini dalam setiap petualangan virtual mereka.

#### **3.3 MANFAAT PRODUK**

Manfaat aplikasi virtual wander kami yaitu :

1. Memudahkan pengguna agar dapat menjelajahi tempat-tempat terkenal dan tempat wisata di seluruh dunia tanpa harus melakukan perjalanan secara nyata dengan adanya penggunaan teknologi realitas virtual (VR) di dalam aplikasi.
2. Menjadi sumber belajar edukatif yang berharga. Pengguna dapat mengakses informasi tentang budaya, Sejarah, dan fakta yang menarik dari tempat tempat yang mereka kunjungi.
3. Memudahkan pengguna untuk membeli tiket masuk melalui platform ini. Hal ini menggabungkan seluruh proses perencanaan perjalanan dalam satu aplikasi, menghemat waktu dan upaya pengguna.



## BAB IV

### MARKET LANDSCAPE

#### 4.1 TARGET PASAR

Target pemasaran Aplikasi Virtual Wander mencakup pecinta wisata, pendidik, pelajar, kelompok travel, pengguna yang mencari hiburan di rumah, penggemar teknologi, institusi pendidikan, pemerintah dan promosi pariwisata, komunitas, travel blogger, serta pengguna global yang ingin menjelajahi dunia secara virtual.

#### 4.2 SEGMENTASI PASAR

Dalam mengembangkan aspek pemasaran, kami melakukan rencana pemasaran menggunakan metode 4P.

##### 1. Product

Aplikasi Visual Tour di Tempat Terkenal atau Tempat Wisata adalah produk yang ditujukan untuk berbagai kelompok pengguna. Produk ini memiliki fitur-fitur yang memadai untuk memberikan pengalaman wisata virtual yang mendalam, termasuk konten visual berkualitas tinggi, pemandu audio interaktif, peta interaktif, dukungan VR, dan informasi tentang pelestarian lingkungan. Produk ini dirancang untuk menjadi panduan wisata virtual yang informatif, interaktif, dan menghibur.

##### 2. Price

Harga aplikasi ini sesuai dengan nilai yang diberikan kepada berbagai kelompok pengguna.

- **Free** : Semua pengguna aplikasi yang ingin mencoba dengan akses yang terbatas.
- **Akses Premium Pertama** : Menyediakan akses penuh dengan biaya bulanan atau tahunan. Ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih berdasarkan kebutuhan anggaran.
- **Akses Premium Kedua**: Model oay-for-view, dimana pengguna dapat membeli akses ke konten premium secara individual tanpa harus berlangganan penuh.

##### 3. Place

Tempat distribusi Aplikasi Virtual Wander mencakup berbagai platform, termasuk perangkat seluler (iOS dan Android) yang dapat diunduh melalui toko aplikasi resmi, serta versi desktop yang dapat diakses melalui website resmi. Ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi destinasi virtual dari berbagai perangkat sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses secara global, memastikan aksesibilitasnya untuk pengguna di seluruh dunia.



#### 4. Promotion

Promosi Aplikasi Virtual Wander difokuskan pada kampanye pemasaran online yang luas, termasuk penggunaan media sosial, iklan berbayar, dan kerja sama dengan influencer perjalanan untuk meningkatkan visibilitas. Selain itu, Aplikasi Virtual Wander menjalankan program referral yang memungkinkan pengguna untuk merujuk teman-teman mereka dengan imbalan akses premium atau diskon. Pihak aplikasi juga bermitra dengan tempat-tempat wisata terkenal dan lembaga pendidikan untuk mengenalkan aplikasi kepada audiens yang relevan. Ini semua bertujuan untuk membangun kesadaran yang lebih besar tentang Aplikasi Virtual Wander dan mendorong pertumbuhan pengguna aktif dalam komunitas global yang dinamis.

### 4.3 POTENSI PASAR

Pasar Aplikasi Visual Tour di Tempat Terkenal atau Tempat Wisata memiliki potensi besar yang terus berkembang. Terdapat beragam kelompok pengguna yang dapat dijangkau oleh aplikasi ini, dan minat masyarakat dalam berwisata, baik secara fisik maupun virtual, semakin meningkat. Pertumbuhan teknologi VR dan AR menjadi pendorong utama dalam meningkatkan potensi pasar aplikasi ini.

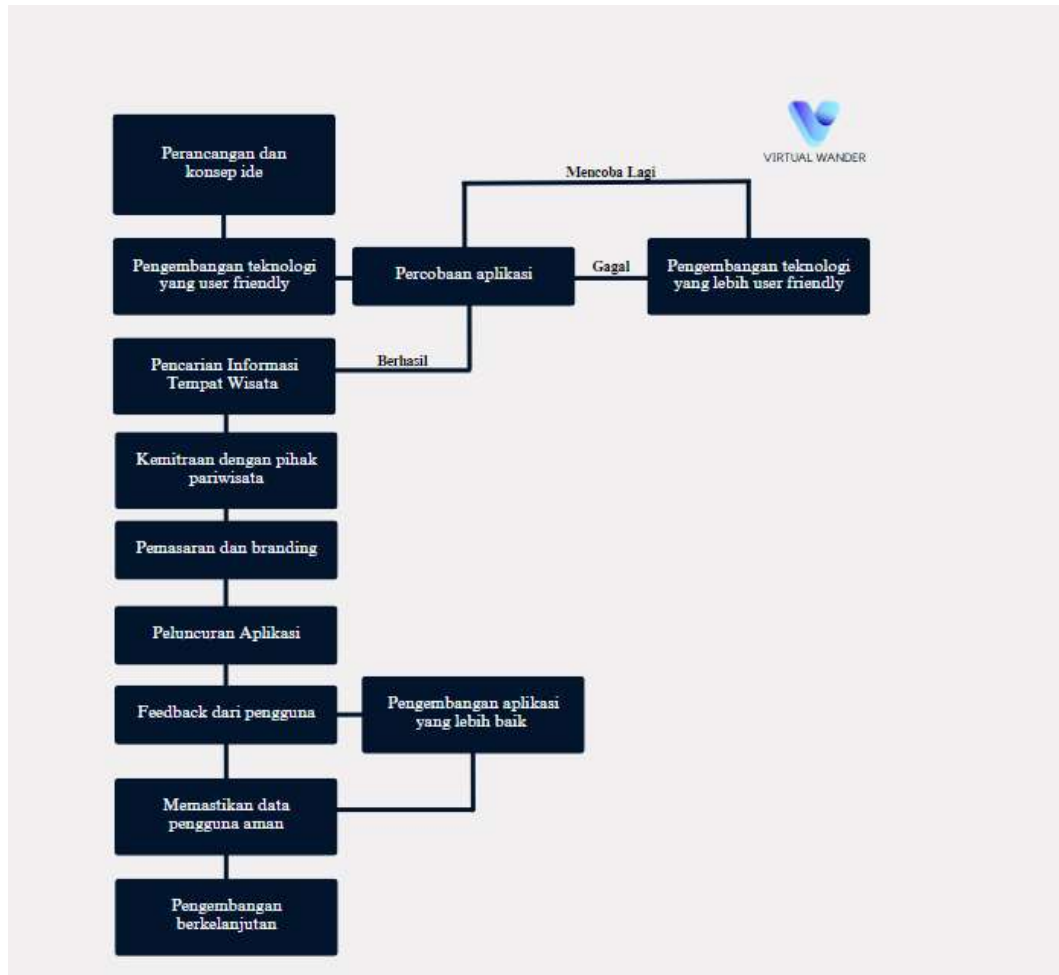
Pertama-tama, pasar ini mencakup pecinta wisata aktif yang mencari pengalaman virtual mendalam di tempat-tempat wisata ikonik di seluruh dunia. Mereka mencari alternatif untuk perjalanan fisik yang sering kali terbatas oleh kendala waktu, anggaran, atau keterbatasan fisik.

Selanjutnya, Aplikasi Virtual Wander juga menargetkan pelajar dan pengajar yang ingin memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran dan pengajaran. Dalam konteks pendidikan, aplikasi ini dapat menjadi sumber daya yang sangat berharga untuk memahami tempat-tempat wisata secara mendalam.

Dengan melihat berbagai segmen ini, pasar Aplikasi Visual Wander di Tempat Terkenal atau Tempat Wisata memiliki potensi yang besar dan dapat menjangkau berbagai kelompok pengguna yang memiliki minat dalam eksplorasi dunia dan budaya global. Dengan strategi pemasaran yang tepat dan inovasi berkelanjutan, aplikasi ini memiliki peluang untuk tumbuh dan sukses di pasar yang luas ini.

## BAB V

### ALUR OPERASI



## BAB VI ANALISA KEUANGAN

No	Keterangan		Biaya/hari	Total/bulan
1.	Biaya Konten Visual	Instagram	Rp 140.000	Rp 4.200.000
2.		TikTok	Rp 200.000	Rp 6.000.000
3.		Facebook	Rp 100.000	Rp 1.800.000
4.		Twitter	RP 50.000	Rp 1.500.000
5.		Artikel	RP 40.000	Rp 1.200.000
6.	Biaya Kerjasama Influencer	Foto	Rp 152.000	RP 4.553.000
7.		Video	Rp 182.000	RP 5.472.000
8.		Insta story	Rp 182.000	Rp 5.472.000
9.		YouTube	Rp 250.000	Rp 7.500.000
10.	Biaya Pembuatan Aplikasi	UI/UX Designer	Rp 500.000	Rp 15.000.000
11.		Development	Rp 1.500.000	RP 45.000.000
12.		Software Testing	Rp 600.000	RP 18.000.000
13.		Data Security	Rp 3.200.000	Rp 9.600.000
14.	<b>Total</b>			Rp 119.825.000





## KESIMPULAN

Kesimpulan dari proposal yang kami buat adalah dengan melalui aplikasi virtual wander ini di tempat terkenal atau tempat wisata merupakan solusi inovatif yang menghadirkan pengalaman wisata virtual yang kaya dan informatif kepada berbagai kelompok pengguna. Aplikasi ini memungkinkan mereka untuk menjelajahi tempat-tempat ikonik di seluruh dunia tanpa harus melakukan perjalanan fisik. Dengan konten visual berkualitas tinggi, peta interaktif, dukungan VR, dan fokus pada informasi pelestarian lingkungan, aplikasi ini menggabungkan teknologi dengan budaya, edukasi, dan kesadaran lingkungan.

Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah keterjangkauan yang luas, memungkinkan pengguna dari berbagai lapisan masyarakat dan geografis untuk merasakan keajaiban dunia tanpa harus melakukan perjalanan fisik yang mahal. Dalam era yang semakin terkoneksi secara digital, aplikasi ini juga memfasilitasi konektivitas sosial, memungkinkan pengguna berbagi pengalaman, memberikan rekomendasi, dan bergabung dalam komunitas wisatawan yang dinamis.

Namun, tidak hanya sebagai hiburan, aplikasi ini juga berperan penting dalam pendidikan. Aplikasi ini menjadi alat pembelajaran yang interaktif, memungkinkan pelajar untuk memperkaya pengetahuan mereka tentang tempat-tempat wisata di seluruh dunia. Ini juga bermanfaat bagi pengajar yang dapat mengintegrasikan konten aplikasi ini ke dalam kurikulum untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan informatif.

Dalam era yang semakin terkoneksi secara digital, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna berbagi pengalaman, memberikan rekomendasi, dan terlibat dalam komunitas wisatawan yang dinamis, memadukan aspek hiburan dengan konsep berbagi pengetahuan.

Keseluruhan, aplikasi virtual wander di tempat terkenal atau tempat wisata menjadi perwujudan harmoni antara hiburan dan pendidikan, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dunia dengan cara yang menyenangkan dan mendalam sambil terus memperkaya pengetahuan mereka. Ini merupakan langkah maju dalam penggunaan teknologi untuk menginspirasi eksplorasi, pembelajaran, dan pemahaman yang lebih baik tentang keajaiban dunia.

## DAFTAR PUSAKA

- Menjelajahi Keindahan Dunia, Mengenali Kebudayaan, dan Meningkatkan Pemahaman Global Melalui Realitas Virtual yang Mendalam.
- Dibuat oleh team TRIOMOX dengan anggota Revy Adelinda Vierra, Nadia Kurmeila Pintani, Narendra Yudan Rinu Pratama L. Manik.

Malang 13 September 2023

## Lampiran

Pada bagian lampiran ini adalah berisi desain aplikasi “Findster”, harapan kami setelah para pembaca dapat mengetahui atau membayangkan bagaimana gambaran dari aplikasi yang kami buat

