

**PROPOSAL BISNIS PLAN
AKSARA LAMPUNG DILOM SAI PUNGU**



**Disusun Oleh:
Rafli Dwi Ardana
2113046027
Desember 2023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

DAFTAR ISI

LATAR BELAKANG DAN TUJUAN	3
1. SEJARAH	3
2. KEBUTUHAN	3
3. PELUANG	4
SWOT ANALISIS	6
DESKRIPSI PRODUK	7
COMPETITOR	8
OPERATION PLAN.....	9
RENCANA PEMASARAN.....	9
RENCANA KEUANGAN.....	10
TIMELINE.....	12
PERINGANAN RESIKO BISNIS.....	12
1. RESIKO.....	12
2. PENANGANAN RESIKO.....	13
LAMPIRAN.....	15

I

LATAR BELAKANG DAN TUJUAN

I. Latar Belakang

1. Sejarah

Saat menempuh pendidikan tingkat sekolah menengah atas, saya memilih jurusan ipa dan didalam jurusan itu mendapatkan mata pelajaran kimia. Tidak sama seperti mata pelajaran lainnya, kimia memiliki sebuah media berbentuk tabel yang disebut sebagai tabel periodik. Tabel periodik tersebut dimuat dalam satu buah kertas yang didalamnya memuat seluruh unsur-unsur kimia yang ada. Tabel tersebut sangat membantu siswa selama mata pelajaran kimia berlangsung. Melihat bagaimana tabel periodik tersebut sangat membantu siswa, maka saya terpikirkan untuk membuat aksara Lampung dengan bentuk seperti tabel periodik tersebut. Produk ini dapat memudahkan siswa dalam belajar aksara Lampung, dan meningkatkan standar kemampuan siswa dalam memahami aksara Lampung.

Sebagaimana nama yang saya berikan untuk produk ini yaitu “Aksara Lampung Dilom Sai Pungu” yang memiliki arti aksara Lampung dalam satu tangan, produk yang saya buat memiliki wujud fisik berupa satu lembar kertas yang bisa dipegang hanya dengan satu tangan saja. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mempelajari dan membawanya. Saat ini aksara Lampung memang sudah ada dalam buku mata pelajaran Bahasa Lampung, namun dalam kenyataannya banyak siswa yang malas untuk membaca buku. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut maka produk ini dapat menjadi solusi. Melalui desain dan penyajian konten yang menarik, maka produk yang saya buat dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk mempelajari aksara Lampung. Semoga rencana bisnis yang saya buat dapat dilaksanakan sehingga selain sebagai bisnis, saya berkeinginan bahwa produk ini dapat ikut serta dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa.

2. Kebutuhan

Kebutuhan dalam menentukan media belajar yang efektif terus dibutuhkan untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Media belajar sangat membutuhkan inovasi untuk terus menghadirkan hal-hal baru dalam pembelajaran. Aksara Lampung merupakan salah satu materi yang sulit untuk dikuasai oleh siswa, pemahaman mengenai materi ini mencakup induk huruf, anak huruf, dan cara penulisan yang benar. Penyajian materi aksara Lampung yang mencakup hal-hal tersebut dalam satu lembar kertas saja, tentu akan membantu proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien. Memahami materi aksara akan membantu meningkatkan nilai hasil belajar siswa, dan ilmunya akan terus berguna karena setiap jenjang pendidikan di provinsi Lampung memiliki materi pelajaran aksara Lampung.

3. Peluang

1. Dibutuhkan seseorang yang memiliki ilmu dalam bidang desain untuk membantu menciptakan banyak desain menarik yang berbeda-beda, agar dapat lebih menyesuaikan dengan keinginan siswa.

Inovasi dalam dunia desain akan terus muncul dengan menghadirkan desain-desain yang lebih menarik bagi konsumen. Kebutuhan untuk memperbaharui desain produk menjadi penting untuk diperhatikan agar bisa memenuhi keinginan konsumen. Kemampuan dalam mendesain sesuatu untuk menjadi menarik di mata orang lain tidaklah mudah, tidak semua orang dapat melakukannya. Dibutuhkan kreatifitas yang tinggi agar ide-ide dalam mendesain tidak habis dan dapat terus muncul berbagai elemen-elemen baru dalam desain produk.

2. Tidak adanya pihak lain yang membuat produk sejenis.

Aksara Lampung saat ini dapat dipelajari melalui buku pelajaran sekolah dan melalui internet. Sampai saat ini belum ada pihak yang mencoba untuk membuat inovasi produk yang berkaitan dengan aksara Lampung dalam bentuk non digital. Inovasi penggunaan aksara Lampung sudah terdapat dalam dunia digital dalam bentuk penyediaan font aksara Lampung. Font tersebut dapat diunduh di internet dan bisa digunakan untuk mengetik, sebagaimana font-font pada umumnya.

Dunia non digital yang berkaitan dengan aksara Lampung adalah media kertas yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran mengenai aksara Lampung. Media kertas yang ada dan dapat digunakan adalah buku pelajaran. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa dibutuhkan inovasi terbaru dalam penggunaan kertas untuk penyajian aksara Lampung. Tentunya dengan memperhatikan keefektifan fungsi dan efisiensi dalam penggunaannya dalam membantu proses belajar siswa.

3. Dapat membantu penyediaan lapangan kerja bagi masyarakat.

Produk Aksara Lampung Dilom Sai Pungu diharapkan mampu berkembang dan menarik minat masyarakat. Selama perkembangannya, tentu produk ini akan semakin membutuhkan banyak tenaga dan pikiran untuk memaksimalkan jumlah produksi. Peningkatan permintaan dari konsumen akan meningkatkan jam kerja jika semua proses produksi hanya dilakukan sendiri. Oleh karena itu, akan dibutuhkan pekerja atau karyawan yang membantu selama proses produksi. Hal ini akan membantu dalam penyediaan lapangan kerja baru bagi masyarakat. Sehingga banyak orang akan

II. Tujuan

1. Visi

“Aksara Dilom Sai Pungu” menjadi media belajar yang efektif dan menjadi dibutuhkan dalam pendidikan di provinsi Lampung.

2. Misi

- Menciptakan produk dengan bahan berkualitas
- Memiliki desain produk yang beragam
- Memperhatikan setiap bagian dalam produk dengan detail
- Memastikan kualitas produk dengan melakukan pengecekan sebelum proses distribusi

II SWOT ANALISIS

STRENGTH	WEAK
Produk memiliki kualitas yang baik	Sulit menentukan jenis kertas yang pas. Dalam awal pelaksanaan produksi akan ditentukan dengan mempertimbangkan berbagai hal mengenai jenis kertas yang dipilih apakah sudah pas atau tidak. Hal ini demi menjaga kualitas dan kepuasan konsumen terhadap produk yang akan dijual.
Produk memiliki desain yang beragam	Membutuhkan orang lain yang kreatif, dan jika sudah kehabisan ide dalam mendesain, maka membutuhkan waktu yang tidak menentu untuk menemukan ide desain kembali
Pengerjaan produk dilakukan dengan detail	Membutuhkan laptop/komputer lebih dari satu. Untuk menghasilkan desain yang lebih bagus dalam jumlah yang banyak maka akan membutuhkan media berupa laptop atau komputer yang lebih banyak. Jika terbatas pada jumlah benda tersebut, maka proses produksi akan berlangsung lebih lama.

Bisa mencetak dalam jumlah banyak dalam sedikit waktu	Mebutuhkan banyak alat printer
---	--------------------------------

Tabel 1.1 Pemaparan strength dan weak

OPPORTUNITY	THREAT
Dapat menjadi inovasi baru dalam media pembelajaran aksara Lampung.	Timbul pesaing yang menciptakan produk yang sama.
Dapat membuka lapangan pekerjaan baru	

Tabel 1.2 Pemaparan opportuniy dan threat

III

DESKRIPSI PRODUK

Aksara Lampung Dilom Sai Pungu merupakan produk yang ditujukan untuk membantu proses belajar siswa dalam mempelajari salah satu kebudayaan Lampung yaitu aksara Lampung. Produk ini dibuat dengan dasar ingin memudahkan siswa dalam belajar aksara Lampung, sekaligus sebagai upaya mempertahankan kebudayaan Lampung. Target market dari produk ini adalah siswa sekolah dasar hingga mahasiswa perguruan tinggi, karena saat ini sudah ada program studi yang khusus mempelajari bahasa dan kebudayaan Lampung.

Produk ini bukan tidak mungkin suatu saat akan memiliki kedudukan seperti LKS (Lembar Kerja Siswa). Hal ini dapat terjadi karena Aksara Lampung Dilom Sai Pungu ini dapat menjadi media pendamping buku mata pelajaran bahasa Lampung dalam materi aksara Lampung. Kehadiran produk ini akan sangat membantu siswa untuk lebih efektif dalam mempelajari aksara Lampung.

Produk ini direncanakan akan memiliki berbagai desain yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan siswa. Siswa sekolah dasar hingga menengah pertama akan direkomendasikan untuk produk Aksara Lampung Dilom Sai Pungu yang memiliki desain animasi anak-anak yang menarik. Sedangkan untuk siswa sekolah menengah atas hingga mahasiswa akan direkomendasikan untuk desain yang lebih berfokus

pada unsur estetika dan tidak terdapat unsur animasi yang cocok untuk anak-anak. Hal ini berfungsi untuk lebih menarik perhatian dari para calon pembeli.



Gambar 1.1 Desain Aksara Lampung Dilom Sai Pungu

IV

COMPETITOR

Sampai proposal bisnis plan ini dibuat, belum ada kompetitor yang menjual produk yang sama. Kompetitor untuk produk ini ada pada buku mata pelajaran bahasa Lampung yang biasanya memang dimiliki oleh setiap siswa di sekolah. Selain itu, kompetitor untuk produk ini adalah internet. Internet memuat berbagai penjelasan mengenai aksara Lampung, berbagai blog dan artikel di internet memiliki pembahasan mengenai aksara Lampung.

Beberapa kompetitor yang telah disebutkan di atas memiliki ancaman sebagai pesaing atau mengurangi minat masyarakat terhadap Aksara Lampung Dilom Sai Pungu. Namun meskipun begitu, Aksara Lampung Dilom Sai Pungu memiliki keunggulan pada desain, efisiensi penggunaan, inovasi, dan kemudahan dalam mendapatkan produk dibanding dengan buku mata pelajaran bahasa Lampung di sekolah dan internet.

V

OPERATION PLAN

1. Jangka Pendek

a. Aksara Lampung Dilom Sai Pungu dikenal di lingkungan sekolah di kota BandarLampung

b. Memiliki alat sendiri yang bisa digunakan untuk mencetak produk

2. Jangka Menengah

a. Mendapatkan sekolah yang menjadi pelanggan tetap

b. Dikenal di kalangan siswa, dan mahasiswa di berbagai kabupaten/kota yang ada di provinsi Lampung

3. Jangka Panjang

a. Distribusi produk ke berbagai kota/kabupaten di provinsi Lampung

b. Menjadi brand yang dikenal dalam dunia pendidikan

c. Memiliki jumlah produksi tetap

VI

RENCANA PEMASARAN

1. Periklanan

Melakukan promosi di sosial media dengan membuat akun khusus untuk produk Aksara Dilom Sai Pungu di berbagai sosial media. Sebagaimana sosial media yang banyak sekali digunakan oleh pengguna *smartphone*, maka akun untuk produk ini akan menggunakan aplikasi seperti *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok*, dan *Whatsapp*

2. Menjalin kerjasama dengan sekolah-sekolah

Melakukan kerjasama dengan berbagai sekolah di berbagai jenjang agar bisa menjangkau banyak siswa. Kerjasama ini akan sangat membantu untuk membuat produksi stabil. Sekolah akan mendata siswa untuk menentukan jumlah pasti berapa

permintaan yang dibutuhkan untuk produk Aksara Lampung Dilom Sai Pungu. Hal ini akan sangat membantu pemasaran, karena target utama dari produk ini memanglah siswa-siswi di sekolah.

3. Menyebarkan Pamflet secara *online*

Penyebaran brosur dilakukan dengan mengirim pamflet ke akun-akun instagram sekolah, dan memanfaatkan hubungan relasi pertemanan dengan mengirimkan pamflet ke grup-grup sekolah. Hal ini akan membantu menyebarluaskan informasi mengenai produk, sehingga akan lebih banyak siswa yang mengetahui berbagai hal mengenai Akara Lampung Dilom Sai Pungu.

VII

RENCANA KEUANGAN

Dalam rencana keuangan ini, perhitungannya disesuaikan dengan pembuatan 100 buah produk Aksara Lampung Dilom Sai Pungu.

1. Rencana Biaya Produksi

No.	Uraian	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
1.	Canva Pro 1 Bulan	1	Bulan	Rp. 75,000,	Rp. 75,000,
2.	Tinta Warna 100 ml Refill	4	Buah	Rp. 11,000,	Rp. 44,000,
3.	1 Bungkus Kertas Art Carton Isi 50 Lembar	2	Pcs	Rp. 25,000,	Rp. 50,000,
Total Biaya Produksi				Rp.169.000,	

Tabel 2.1 Pemaparan biaya produksi

2. Rencana Biaya Investasi

No.	Uraian	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Printer Canon Pixma MG2570S	1	Buah	Rp. 760,000,	Rp. 760, 000,

Total Biaya Investasi	Rp. 760,000,
-----------------------	--------------

Tabel 2.2 Pemaparan biaya investasi

3. Rencana Biaya Operasional

No.	Uraian	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Listrik	1	Bulan	Rp. 500,000,	Rp. 50, 000,
2.	Paket Data	1	Bulan	Rp. 50.000	Rp. 50.000
3.	Distribusi barang ke sekolah/universitas	1	Bulan	Rp. 100.000	
Total Biaya Operasional				Rp. 200,000,	

Tabel 2.3 Pemaparan biaya operasional

4. Total Biaya

No.	Uraian	Biaya
1.	Biaya Produksi	Rp. 169.000,
2.	Biaya Investasi	Rp. 780,000,
3.	Biaya Operasional	Rp. 200,000,
Total Biaya		Rp. 1,149,000,

Tabel 2.4 Total biaya

6. Rencana Penjualan dan Biaya Penjualan

Per produk direncanakan akan dijual dengan harga Rp. 3,000

	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Target Penjualan (Rp)	Rp. 300,000	Rp. 450,000,	Rp. 600,000,	Rp. 750,000,	Rp. 900,000,	Rp. 1,200,000,	Rp. 1,500,000,

Biaya Penjualan (Rp)	Rp. 369,000,	Rp. 394,000,	Rp. 419,000,	Rp. 488,000,	Rp. 513,000,	Rp. 563,000,	Rp. 657.000
Keuntungan bulanan		Rp. 56,000,	Rp. 181,000,	Rp. 262,000,	Rp. 387,000,	Rp. 637,000,	Rp. 843,000,
Total terjual	100	150	200	250	300	400	500

Tabel 2.6 Pemaparan rencana penjualan selama 7 bulan di tahun 2024

VIII TIMELINE

Berikut timeline 6 bulan ke depan

No	Jenis Kegiatan	Bulan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Promosi secara offline							
2	Memiliki alat sendiri							
3	Promosi online							
4	Produksi dan mulai mendapatkan pelanggan							
5	Mendapat pelanggan tetap							
6.	Distribusi ke berbagai kabupaten/kota							

Tabel 3.1 Pemaparan timeline

IX PERINGANAN RESIKO BISNIS

1. RESIKO

Resiko	Kecenderungan	Dampak	Nilai Resiko
Pelanggan tidak puas dengan desain	4	3	12

Sekolah tidak tertarik dengan produk	3	4	12
Mendapat komentar negatif dari pelanggan	2	3	6

Tabel 4.1 Daftar resiko dan nilainya

Keterangan:

1. Tidak mungkin/tidak ada
2. Sedikit kemungkinan/kecil
3. Mungkin
4. Kuat
5. Sangat kuat

II PENANGANAN RESIKO

Berikut bentuk penanganan resiko yang direncanakan.

Resiko	Penanganan Resiko
Pelanggan tidak puas dengan desain.	Membuat desain produk yang lebih beragam, dan menambahkan inovasi di setiap desain terbaru.
Sekolah tidak tertarik dengan produk.	Menjelaskan kelebihan produk, menunjukkan keefektifan produk dalam membantu proses belajar siswa, dan memberikan harga yang terjangkau.
Mendapat komentar negatif dari pelanggan.	Terus meningkatkan kualitas produk dan memberikan pelayanan terbaik bagi setiap pelanggan.

Tabel 4.2 Resiko dan penanganannya

LAMPIRAN

1. Logo Aksara Dilom Sai Pungu



2. Biodata



Rafli Dwi Ardana

Owner Aksara Lampung
Dilom Sai Pungu

EDUCATION

- SD Negeri 1 Negara Sakti 2009-2015
- SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung 2015-2018
- SMA Negeri 12 Bandar Lampung 2018-2021
 - Natural Science, I studied physics, mathematics, chemistry, and biology.
- Lampung University
- SI Lampung Language Education, I studied language and culture Lampung.

RELEVANT SKILLS

- Design
 - I can design using a computer
- Lampung Script
 - I understand and know about Lampung script
- Leadership
 - I can lead my business to continue to grow

CONTACT ME

Instagram:
@rafliadaa
Email:
ardana56@gmail.com
contact:
+62-82179668878

EXPERIENCE

High School

June 2018 to June 2021
(3 years)

- Treasurer Paskibra 2018-2019
- Vice chairman of Paskibra 2019-2020
- Principal of the class 2020-2021
- Basic education and training Paskibra Lampung 2019
- Basic education and training Paskibra Bandar Lampung City 2019

College

- Committee of Lampung Language Congress I, December 2022
- Chairman of the Education and Culture Sector of Sekubal 2023

ACHIEVEMENT

I have several achievements

- 3rd place in the 2019 South Sumatra Paskibra Competition
- 3rd place in the 2019 Polinela Paskibra Competition
- Certificate Paskibra Bandar Lampung City 2019
- Finalist in the 2022 Kosbema Unand Scientific Article Competition