

7. IMPLEMENTASI

7.1 Business Model Canvas

Implementasi perancangan mebel dalam bisnis memerlukan perencanaan yang tepat. Salah satu strategi perancangan ini adalah dengan menggunakan Business Model Canvas yang menjabarkan 9 kunci utama dalam bisnis. Tabel 7.1 berikut merupakan penjabaran *business model canvas* mebel FUSE:

Tabel 7.1. *Business Model Canvas*

Key Partner	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
<p>Bangunan Lembaga Pendidikan : Sebagai klien dan sarana promosi.</p> <p>Meliputi: - Playgroup / Taman Bermain - Sekolah - Tempat Kursus - Kids Day Care</p> <p>Supplier material : Menyediakan bahan baku proyek.</p> <p>Meliputi: - Toko bangunan seperti Baliwerti , AJBS,Ace Hardware, Tenaga kerja: -Pekerja Mebel dan Ahli Elektro.</p> <p>Keluarga dan Teman: - Memberi dukungan dan membantu promosi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observer and Researcher - Designer - Marketer - Project Manager 	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu generasi berubah dari <i>knnowledge generation</i> menjadi <i>know-how generation</i> dengan memberi material edukasi yang mudah disukai. - Memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan aktivitas belajar yang di cap susah dan membosankan melalui desain yang rekreatif. -Ikut mengamati perkembangan dunia edukasi dan memberi sumbangsih saran demi perbaikan kedepannya. -Transfer ilmu dan teknologi melalui desain yang inovatif. -Memenuhi kebutuhan akan sarana rekreasi sekaligus edukasi anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Melalui <i>Customer Relation Manager</i>, dapat dilakukan sendiri maupun dengan menyewa jasa <i>CRM</i>. - Komunitas sekitar perancang di dalam kota Surabaya. - Melalui <i>Go Mobile dan Co-Creation</i> . Dengan menggunakan teknologi yang ada untuk menentukan selera pasar, dan strategi pemasaran. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembaga Pendidikan khususnya Vision School. - Perusahaan, Arsitektur, Interior dan Mebel. - Teman, junior, dan alumni jurusan teknik arsitektur dan interior Universitas Kristen Petra.

	Key Resources - Linked data melalui Sosial Media untuk terhubung lebih dekat dengan masyarakat. - Keahlian menggunakan software desain untuk mengerjakan desain dan memasarkan produk. - Reasoning dengan rajin mengikuti perkembangan pasar dan mencari info seputar dunia desain.		Channels - Komunitas sekitar desainer: Teman, keluarga, partner bisnis yang di kenal. - Pameran Desain, khususnya pameran Mebel dan Interior. - Seminar Desain - Sosial Media seperti: Instagram.	
Cost Structure		Revenue Streams		
- Waktu, Materi, dan Tenaga. - Kesetiaan terhadap pekerjaan dan klien, memiliki komitmen, dan usaha.		- Kualitas Produk - Pengalaman yang ditawarkan produk - Prestige Pricing, karena produk yang dibuat merupakan produk “desain” yang menawarkan “ide” sehingga tiap desainnya bersifat eksklusif.		

7.2 Branding & Logo

Pemasaran *perabot FUSE* ini ditujukan untuk lembaga-lembaga pendidikan, perpustakaan, maupun residensial. Oleh sebab itu, *Branding* dan Logo akan mempermudah *perabot FUSE* ini agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. *FUSE* merupakan *branding perabot* yang berfokus pada *perabot* edukasi dengan desain *custom-made* sehingga dapat disesuaikan dengan selera dan kebutuhan klien. *Branding FUSE* ini merupakan singkatan dari *Fun, Unique, Save, and Educative* yang memiliki makna bahwa *perabot* dibawah *Branding FUSE*, merupakan *perabot* yang menyenangkan, unik, aman, dan edukatif. *Perabot FUSE* memiliki ciri khas yaitu dikolaborasikan dengan permainan edukatif sehingga pengguna dapat belajar sambil bermain. Bentuk desain *FUSE* yang *custom-made* membuat tiap *perabot* yang dirancang di bawah nama *brand FUSE* merupakan *perabot* yang unik dan *limited-edition*. Desain *FUSE* tentunya dirancang agar kuat dan aman karena mayoritas penggunaannya merupakan anak-anak hingga remaja.



Gambar 7.1. Logo *FUSE Meubel*

Sumber: Dokumentasi pribadi

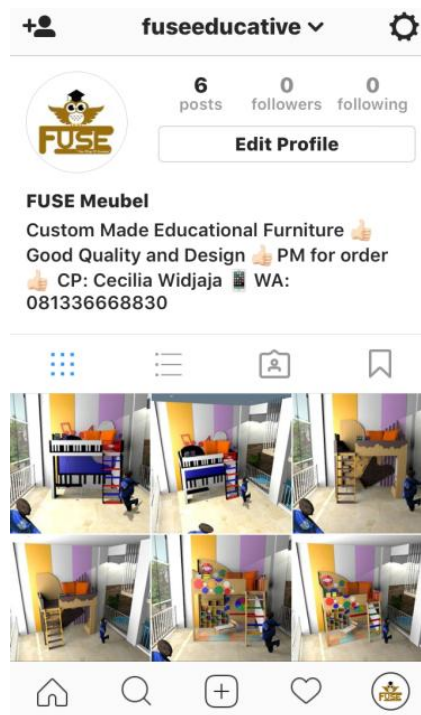
Logo *FUSE* adalah burung hantu yang merupakan simbol pendidikan. Tagline *FUSE* adalah “*New Way of Learning*” digunakan karena membawa identitas *FUSE* sebagai *brand* mebel yang berinovasi dalam memproduksi mebel edukasi yang memberi pengalaman bermain sambil belajar sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan *FUSE* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan sensorik dan motorik pengguna sekaligus mendukung proses belajar secara mandiri atas dasar minat pribadi pengguna.

7.3 Produksi

Produksi mebel *FUSE* dilakukan dengan menggunakan tenaga manual dan mesin. Karena mebel *FUSE* merupakan mebel *custom-made* maka, mebel *FUSE* ini istimewa karena desainnya dibuat oleh desainer mebel dan dikerjakan oleh tenaga kerja terlatih. Dengan demikian maka kualitas dan originalitas tiap mebel *FUSE* terjamin.

7.4 Promosi dan Pemasaran

Mebel *FUSE* dikenalkan dan dipasarkan melalui *social media* sehingga lebih mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. *Social media* yang digunakan sebagai media promosi dan pemasaran adalah *Instagram*, karena saat ini penggunaan *Instagram* sebagai media promosi dan pemasaran sangat tinggi. Pemasaran juga dilakukan dengan pemasangan poster pada lokasi-lokasi yang menggunakan produk *FUSE*. Media promosi lainnya yang digunakan adalah booklet. Booklet berisi informasi seputar *brand* dan produk *FUSE*, dan dibagikan pada lembaga-lembaga pendidikan.



Gambar 7.2. *Social Media Instagram* sebagai media promosi *FUSE Meubel*.

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 7.3. Booklet sebagai media promosi *FUSE Meubel*

Sumber: Dokumentasi pribadi

7.5 Rencana Anggaran Belanja *FUSE Pan Flute*

FUSE Instrument merupakan *pilot project* dari mebel *FUSE*. Pada proyek *FUSE Instrument* untuk *Vision School*, desain yang terpilih untuk diwujudkan adalah *FUSE Pan Flute*. Oleh karena itu, untuk memberi gambaran seputar harga item mebel *FUSE Instrument*, Pada tabel 7.1 berikut merupakan penjabaran rencana anggaran belanja *FUSE Pan Flute*.

Tabel 7.2. Rencana anggaran belanja *FUSE Pan Flute*

RAB FUSE PAN FLUTE					
BAHAN BAKU					
No	Bahan	Jumlah	Satuan	Harga @	Harga Terpakai
1	Plywood (3,9,13,24) mm	8	lembar	Rp250,000.00	Rp2,000,000.00
2	Kayu Solid (4x6)	8	m	Rp40,000.00	Rp320,000.00
3	HPL TH102 AA	8	lembar	Rp145,000.00	Rp1,160,000.00
4	Lem Fox Putih	5	kg	Rp12,000.00	Rp60,000.00
5	Lem FOX 2.5 kg prima D	1	pcs	Rp137,000.00	Rp137,000.00
6	Lem G	2	pcs	Rp7,000.00	Rp14,000.00
7	Akrilik (5x68x140) cm		pcs	Rp345,000.00	Rp345,000.00
8	Cat Duco Red & Orange	2	kaleng	Rp45,000.00	Rp90,000.00
9	Cat Duco Biru dan Hijau	2	kaleng	Rp40,000.00	Rp80,000.00
10	Kain Rayon (100x100) cm		lembar	Rp56,000.00	Rp56,000.00
11	Kuas Tusir	1	pcs	Rp7,000.00	Rp7,000.00
				TOTAL	Rp4,269,000.00
AKSESORI					
No	Bahan	Jumlah	Satuan	Harga	Harga Terpakai
1	Papan Tulis	2	Sekali Kerja	Rp275,000.00	Rp550,000.00
2	Bantal Dudukan	4	Sekali Kerja	Rp100,000.00	Rp400,000.00
3	Pattern bundar	1	Sekali Kerja	Rp200,000.00	Rp200,000.00
4	Good Trait Wheels	1	Sekali Kerja	Rp240,000.00	Rp240,000.00
5	Low Table	1	Sekali Kerja	Rp150,000.00	Rp150,000.00
6	Lampu LED Strip	5	m	Rp115,000.00	Rp115,000.00
7	Trapez Putih	1	pcs	Rp6,000.00	Rp6,000.00
8	Paku Tembak f 20 f 25	1	Dos	Rp118,800.00	Rp118,800.00
9	Edging 4"	5	m	Rp36,000.00	Rp36,000.00
				TOTAL	Rp1,815,800.00
HARDWARE					
No	Bahan	Jumlah	Satuan	Harga	Harga Terpakai
1	Engsel Kupu dan Grendel Kupu	1	Pasangan	Rp28,000.00	Rp28,000.00
2	Sekrup 6/0.5 Ruter 1/2 x6	1	Dos	Rp145,000.00	Rp145,000.00
				TOTAL	Rp173,000.00
ONGKOS KERJA DAN ONGKOS KIRIM					
No	Biaya	Jumlah	Biaya	Satuan	Total
1	Ongkos Kerja 5 tukang	14 hari + lembur	Rp80,000.00	Hari	Rp4,285,000.00
2	Delivery + Pemasangan	2	Rp100,000.00	Jalan	Rp200,000.00
				TOTAL	Rp4,485,000.00
REKAPAN ANGGARAN BELANJA TOTAL					
				BAHAN BAKU	Rp4,269,000.00
				AKSESORI	Rp1,815,800.00
				HARDWARE	Rp173,000.00
				ONGKOS KERJA	Rp4,285,000.00
				ONGKOS KIRIM	Rp200,000.00
				TOTAL	Rp10,742,800.00
TERBILANG: SEPULUH JUTA TUJUH RATUS EMPAT PULUH DUA RIBU DELAPAN RATUS RUPIAH					