

TUGAS AKHIR
PERENCANAAN *BUSINESS PLAN*

RANCANGAN USAHA PERUSAHAAN PAMERAN OLEH PT
ABSOLUTION CREATIVE DENGAN PRODUK
“CREATORVERSE EXPO”



Diajukan Sebagai Persyaratan Kelulusan Sarjana Terapan Gelar Sarjana
Terapan Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Insentif dan Pameran

Disusun Oleh:

1. Angela Nata Jsnita (2205413017)
2. Bagus Radianto (2205413013)
3. Siti Aisyah Nurazizah (2205413014)

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN USAHA JASA KONVENSI,
PERJALANAN INSENTIF, DAN PAMERAN (MICE)
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2026



Hak Cipta :

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

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN MICE**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Angela Nata Jasnita
NIM : 2205413017
Nama : Siti Aisyah Nurazizah
NIM : 2205413014
Nama : Bagus Radianto
NIM : 2205413013
Program Studi : *Meeting Incentive Convention and Exhibition (MICE)*
Judul Laporan Akhir : Rancangan Usaha Perusahaan Pameran Oleh PT ABSolution Creative dengan Produk "Creatorverse Expo"

Depok, 22 Juni 2026

Menyetujui,

Kepala Program Studi MICE

M. Iqbal Katik RE, S.ST., M.P.Par.

NIP 198701232020121004

Pembimbing

Fauzi Mubarak S.ST., M.T.

NIP 198804182019031008

Mengetahui,

Kepala Jurusan Administrasi Niaga



Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si.

NIP 198007112015041001



Hak Cipta :

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

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN MICE**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama	: Angela Nata Jasnita
NIM	: 2205413017
Nama	: Siti Aisyah Nurazizah
NIM	: 2205413014
Nama	: Bagus Radianto
NIM	: 2205413013
Program Studi	: Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Insentif dan Pameran (MICE)
Judul Laporan Akhir	: Rancangan Usaha Perusahaan Pameran Oleh PT ABsolution Creative dengan Produk "Creatorverse Expo"

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan pada program studi MICE (*Meeting, Incentive, Convention and Exhibition*) Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta, pada:

hari, tanggal	: Kamis, 2 Juli 2026
Waktu	: 10.30 – 12.00
tempat	: Ruang 3, Gedung Administrasi Niaga

TIM PENGUJI

Ketua Sidang :	<u>Fauzi Mubarak, S.ST., M.T.</u> NIP 1988041820190310008
Penguji I :	<u>M. Iqbal Katik RE, S.ST., M.P.Par.</u> NIP 198701232020121004
Penguji II :	<u>Raden Ayu Tristayoni, S.ST., M.P.Par.</u> NIP 199702072024062003



Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Rancangan Usaha Perusahaan Pameran oleh PT Absolution Creative dengan Produk Creatorverse Expo”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan MICE (Meeting, Incentive, Convention and Exhibition) pada Program Studi Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Insentif, dan Pameran (MICE), Politeknik Negeri Jakarta.

Penyusunan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah perusahaan penyelenggara pameran, yaitu PT Absolution Creative, yang menghadirkan produk pameran Creatorverse Expo sebagai wadah kolaborasi antara content creator, brand, komunitas kreatif, serta pelaku industri digital di Indonesia. Penulis berharap rancangan usaha ini dapat memberikan gambaran mengenai pengembangan bisnis pameran yang inovatif dan berkelanjutan dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta Periode 2025–2029.
3. M. Iqbal Katik Rajo Endah, S.ST., M.P.Par., selaku Ketua Program Studi Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Insentif, dan Pameran (MICE) Politeknik Negeri Jakarta.
4. Bapak Fauzi Mubarak, S.ST., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dukungan, serta masukan selama proses penyusunan tugas akhir ini.



Hak Cipta :

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

5. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, motivasi, dan semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Para sahabat dan orang-orang terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama penyusunan laporan ini.
7. Teman-teman Program Studi MICE Politeknik Negeri Jakarta yang telah memberikan semangat, masukan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, akademisi, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang penyelenggaraan pameran dan industri kreatif.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 07 Juli 2026

Penulis



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
RINGKASAN EKSEKUTIF	1
BAB II.....	3
LATAR BELAKANG PERUSAHAAN	3
2.1. Data Perusahaan	7
2.1.1. Logo Perusahaan dan Filosofi.....	7
2.1.2. Deskripsi Logo	8
2.1.3. Corporate Culture Perusahaan.....	9
2.2. Biodata Pemilik Perusahaan.....	10
2.2.1. Biodata Pemilik Pertama.....	10
2.2.2. Biodata Pemilik Kedua	11
2.2.3. Biodata Pemilik Ketiga	11
2.3. Struktur Organisasi	12
2.3.1. Deskripsi Pekerjaan.....	12



Hak Cipta :

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

2.4.	Susunan Pemilik/Pemegang Saham	15
2.5.	Jadwal Kegiatan Pra-Operasional	16
2.5.1.	Riset Pasar	17
2.5.2.	Analisis Pasar	18
2.5.3.	Penyusunan Profil Perusahaan	21
2.5.4.	Penentuan Lokasi Perusahaan	22
2.5.5.	Pengurusan Perizinan Pendirian Perusahaan	22
2.5.6.	Pemenuhan Peralatan dan Perlengkapan.....	25
2.5.7.	Promosi dan Pembuatan Media Sosial Pemasaran.....	25
BAB III		27
ANALISA PASAR DAN RENCANA PEMASARAN		27
3.1	Produk dan Jasa yang Dihasilkan.....	28
3.1.1	Paket dan Spesifikasi Produk.....	29
3.1.2	Produk Utama	30
3.2	Gambaran pasar.....	59
3.2.1	Latar Belakang Penghadiran Pameran Creatorverse Expo	59
3.2.2	Posisi Perusahaan dalam Pameran	63
3.2.3	Market Share Pameran.....	64
3.3	Segmentasi Target Pengunjung yang Dituju.....	66
3.3.1	Segmentasi	68
3.3.2	Targeting	71
3.3.3	Positioning	72
3.4	Trend Perkembangan Pasar.....	73
3.4.1	Tren Perkembangan Pameran Industri Kreatif.....	75
3.4.2	Perhitungan Tren Perkembangan Exhibitor Indocomtech	83



Hak Cipta :

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

3.5 Proyeksi Penjualan	87
3.6 Potensi Pasar	88
3.7 Strategi Pemasaran	92
3.6.1 Produk (<i>Product</i>).....	92
3.6.2 Harga (<i>Price</i>).....	93
3.6.3 Tempat (<i>Place</i>).....	95
3.6.4 Promosi (<i>Promotion</i>).....	97
3.6.5 Sumber Daya Manusia (<i>People</i>)	103
3.6.6 Proses (<i>Process</i>)	104
3.6.7 Bukti Fisik (<i>Physical Evidence</i>).....	106
3.7 Analisis Pesaing	107
3.8 Analisis SWOT	108
3.9 Jejaring Usaha	110
BAB IV	113
ANALISIS SUMBER DAYA MANUSIA.....	113
4.1 Analisis Kompetensi Sumber Daya Manusia.....	113
4.2 Analisis Kebutuhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia	117
4.3 Rencana Pemenuhan Kebutuhan Sumber Daya Manusia	122
BAB V.....	125
PEMANFAATAN TEKNOLOGI	125
5.1 Analisis dan Perencanaan Pemanfaatan Teknologi	125
5.1.1 Marketing	126
5.1.2 Operasional	128
5.2 Tahap Pengembangan Teknologi.....	130
5.2.1 Memperluas Jejaring dan Pengetahuan Teknologi	130



Hak Cipta :

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

5.2.2 Meningkatkan Daya Saing Produk dan Layanan	131
5.2.3 Analisis Tren dan Identifikasi Kebutuhan Teknologi	131
5.2.4 Seleksi Penyedia Teknologi	132
5.2.5 Penyusunan Anggaran dan Pengadaan Teknologi	132
5.2.6 Pemeliharaan dan Pembaruan Teknologi	133
BAB VI	134
ANALISIS KEUANGAN	134
6.1 Rencana Kebutuhan Investasi	134
6.2 Anggaran Biaya Produk Penjualan	135
6.3 Proyeksi Penjualan	135
6.4 Proyeksi Arus Kas	137
6.5 Neraca Keuangan	138
6.6 Pra-kiraan Laba/Rugi	139
6.7 Pra-kiraan Perubahan Modal	141
6.8 Analisis <i>Payback Period</i>	141
6.9 <i>Net Present Value</i> (NPV)	142
6.10 Analisis <i>Internal Rate of Return</i> (IRR)	144
6.11 Analisis <i>Profitability Index</i>	145
6.12 Analisis <i>Return on Investment</i> (ROI)	146
BAB VII	147
ANALISIS DAMPAK DAN RISIKO USAHA	147
7.1 Aspek Hukum	147
7.1.1 Aspek Hukum Pendirian Perusahaan	147
7.1.2 Aspek Hukum Ketenagakerjaan	148
7.1.3 Aspek Hukum Perjanjian Kerjasama	149



Hak Cipta :

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

7.1.4 Aspek Hukum Penyelesaian Sengketa	151
7.1.5 Aspek Hukum Merek Dagang	152
7.2 Dampak Terhadap Lingkungan	153
7.3 Analisis Risiko Usaha	154
7.3.1 Risiko Pemasaran	155
7.3.2 Risiko Operasional	156
7.3.3 Risiko Keuangan	157
7.3.4 Force Majeure	158
7.3.5 Konflik Internal	159
7.3.6 Reputasi	160
7.3.7 Politik	161
7.4 Antisipasi Risiko Usaha	161
7.4.1 Antisipasi Risiko Pemasaran	162
7.4.2 Antisipasi Risiko Operasional	162
7.4.3 Antisipasi Risiko Keuangan	163
7.4.4 Antisipasi <i>Force Majeure</i>	164
7.4.5 Antisipasi Konflik Internal	164
7.4.6 Antisipasi Reputasi	165
7.4.7 Antisipasi Politik	166
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	169



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Logo PT Absolution Creative	7
Gambar II. 2 Struktur Organisasi PT Absolution Creative	12
Gambar III 2 Logo Creatorverse Expo.....	31
Gambar III 3 Ilustrasi Standard Booth	34
Gambar III 4 Referensi Talkshow	37
Gambar III 5 Referensi The Infinite Studio	38
Gambar III 6 Referensi Photowall	38
Gambar III 7 Referensi Matchmaking	40
Gambar III 8 Design Booth.....	53
Gambar III 9 Design Backdrop	54
Gambar III 10 Design Gate	54
Gambar III 11 Layout Creatorverse x INDOCOMTECH.....	55
Gambar III 12 Design Proposal.....	58
Gambar III 13 Konfirmasi Pesaing	62
Gambar III 14 Segmentasi Indocomtech.....	67
Gambar III 15 Tampilan Instagram Creatorverse Expo.....	98
Gambar III 16 Tampilan Tiktok Creatorverse Expo.....	100
Gambar III 17 Proses Penjualan.....	105
Gambar IV. 1 Tahapan Rekrutmen Sumber Daya Manusia	124



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Biodata Direktur Utama	10
Tabel II. 2 Biodata Direktur Keuangan.....	11
Tabel II. 3 Biodata Direktur Pemasaran.....	11
Tabel II. 4 Susunan Pemilik Modal/Saham PT Absolution Creative	16
Tabel II. 5 Kegiatan Pra-Operasional.....	17
Tabel III. 1 Paket Standard Booth.....	33
Tabel III. 2 Paket Raw Space Booth.....	34
Tabel III. 3 Target Peserta Creatorverse Expo	43
Tabel III. 4 Timeline Penyelenggaraan Creatorverse Expo	47
Tabel III. 5 Master Timeline	48
Tabel III. 6 KPI & Target.....	49
Tabel III. 7 Matrix Acara	50
Tabel III. 8 Rundown Acara.....	51
Tabel III. 9 Data Pesaing.....	64
Tabel III. 10 Frekuensi Perkembangan Exhibitor Pesaing 2023 - 2025	65
Tabel III. 11 Frekuensi Perkembangan Exhibitor Pesaing 2023 - 2025	75
Tabel III. 12 Perhitungan Tren Exhibitor Pesaing 2023 - 2025	78
Tabel III. 13 Perhitungan Tren Exhibitor DTI.....	79
Tabel III. 14 Perhitungan Tren Exhibitor INTI.....	80
Tabel III. 15 Perhitungan Tren Exhibitor Indonesia 4.0	81
Tabel III. 16 Proyeksi Exhibitor Pesaing.....	83
Tabel III. 17 Perkembangan Exhibitor INDOCOMTECH 2023-2025.....	83
Tabel III. 18 Perhitungan Tren Exhibitor Indocontech.....	85
Tabel III. 19 Proyeksi Exhibitor Indocomtech 2026 – 2029.....	86
Tabel III. 20 Proyeksi Exhibitor Indocomtech 2026 – 2028.....	87
Tabel III. 21 Proyeksi Exhibitor Indocomtech 2026 – 2028.....	88
Tabel III. 22 International Agent	90
Tabel III. 23 Analisis Pesaing PT Absolution Creative	107



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Tabel III. 24 Matrix SWOT	109
Tabel III. 25 Jejaring Usaha	110
Tabel IV. 1 Tingkat Pendidikan SDM	113
Tabel IV. 2 Posisi SDM di Perusahaan	114
Tabel IV. 3 Rencana SDM PT Absolution Creative	117
Tabel IV. 4 Rencana SDM PT Absolution Creative	122
Tabel V. 1 Perangkat Hardware yang Digunakan	128
Tabel V. 2 Perangkat Software yang Digunakan	130
Tabel VI. 1 Rencana Investasi	135
Tabel VI. 2 Anggaran Biaya Produk	135
Tabel VI. 3 Proyeksi Penjualan	135
Tabel VI. 4 Proyeksi Arus Kas	137
Tabel VI. 5 Neraca Keuangan	138
Tabel VI. 6 Pra-kiraan Laba/Rugi	140
Tabel VI. 7 Pra-kiraan Perubahan Modal	141
Tabel VI. 8 Analysis Payback Period	142
Tabel VI. 9 Net Present Value	142
Tabel VI. 10 Analisis Internal Rate of Return	144
Tabel VI. 11 Analisis Profitability Index	145
Tabel VI. 12 Return on Investment (ROI)	146



Hak Cipta :

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

DAFTAR GRAFIK

Grafik III. 1 Survei Minat Brand.....	61
Grafik III. 2 Perkembangan Exhibitor Pesaing 2023 - 2025.....	65
Grafik III. 3 Segmentasi Target Pengunjung	67
Grafik III. 4 Survei Umur.....	68
Grafik III. 5 Survei Pekerjaan	69
Grafik III. 6 Platform Aktif.....	69
Grafik III. 7 Survei Domisili.....	70
Grafik III. 8 Survei Kebutuhan Tools	70
Grafik III. 9 Survei Produk yang Diinginkan.....	71
Grafik III. 10 Survei Jumlah Pengikut	72
Grafik III. 11 Aktivitas yang Diinginkan.....	72
Grafik III. 12 Perkembangan Exhibitor Pesaing 2023 - 2025.....	76
Grafik III. 13 Perkembangan Exhibitor Indocomtech 2023 – 2025.....	84

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Akta Perusahaan	169
Lampiran 2 Nomor Induk Berusaha (NIB)	183
Lampiran 3 Surat Izin Usaha Perdagangan	184
Lampiran 4 Surat Keterangan Terdaftar	185
Lampiran 5 NPWP PT ABSolution Creative	186
Lampiran 6 Lokasi Perusahaan	187
Lampiran 7 Denah Kantor	187
Lampiran 8 Company Profile	188
Lampiran 9 Mockup Kartu Nama	191
Lampiran 10 Daftar Exhibitor Pesaing & Indocomtech	191
Lampiran 11 Surat Ijin Masuk barang	203
Lampiran 12 Surat Izin Keramaian	204
Lampiran 13 Surat Ijin Penggunaan Venue	206
Lampiran 14 Surat Pernyataan Keamanan	207
Lampiran 15 Surat Bantuan Pengamanan	208
Lampiran 16 Surat Pemberitahuan Penyelenggaraan Pameran	209
Lampiran 17 Form A Creatorverse Expo	210
Lampiran 18 Form Operasional	211
Lampiran 19 Form 1	212
Lampiran 20 Form 2	213
Lampiran 21 Form 3	214
Lampiran 22 Form 4	215
Lampiran 23 Form 4A	216
Lampiran 24 Form 6	217
Lampiran 25 Form 7	218
Lampiran 26 Form 8	219
Lampiran 27 Pengajuan Kerjasama Asosiasi BSA	220
Lampiran 28 Template Approaching by Email	220
Lampiran 29 Pertanyaan Survei Minat Pasar ke Calon Visitor	223



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 30 Pertanyaan Survei Minat Pasar ke Calon Exhibitor	230
Lampiran 31 Market Share Pesaing	231
Lampiran 32 Market Share Indocomtech.....	232
Lampiran 33 RAB 2027	233
Lampiran 34 RAB 2028	235
Lampiran 35 RAB 2029	238
Lampiran 36 BEP 2027	241
Lampiran 37 BEP 2028	242
Lampiran 38 BEP 2029	242
Lampiran 39 Proyeksi Penjualan	243
Lampiran 40 Arus Kas 2026	246
Lampiran 41 Arus Kas 2027	247
Lampiran 42 Arus Kas 2028	248
Lampiran 43 Arus Kas 2029	249
Lampiran 44 Arus Kas Pertahun	250
Lampiran 45 Neraca Lajur 2026	251
Lampiran 46 Neraca Lajur 2027	252
Lampiran 47 Neraca Lajur 2028	253
Lampiran 48 Neraca Lajur 2029	254
Lampiran 49 Neraca Keuangan.....	255
Lampiran 50 Laba Rugi	256
Lampiran 51 Perubahan Modal.....	257
Lampiran 52 Rencana Investasi	257
Lampiran 53 Payback Period	258
Lampiran 54 Net Present Value (NPV)	259
Lampiran 55 Internal Rate Return (IRR)	260
Lampiran 56 Return On Investment (ROI)	261
Lampiran 57 Profitability Index (PI).....	262



Hak Cipta :

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

BAB I

RINGKASAN EKSEKUTIF

PT Absolution Creative merupakan perusahaan *event organizer* yang bergerak di bidang penyelenggaraan pameran, dengan fokus pada pengembangan ekosistem industri digital kreatif di Indonesia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2026 sebagai badan hukum Perseroan Terbatas (PT). Dengan struktur perusahaan yang meliputi Direktur Utama, Direktur Keuangan, dan Direktur Pemasaran, dengan masing-masing pendiri merupakan lulusan Sarjana Terapan MICE. PT Absolution Creative menetapkan untuk mendirikan kantornya di tempat yang strategis di Kota Depok, Jawa Barat dalam memudahkan kegiatan operasional dan transportasi.

Langkah pendirian perusahaan ini merupakan respons strategis terhadap fenomena *creator economy* di Indonesia. Berdasarkan data makro, Indonesia memiliki potensi pasar yang kuat dengan hampir 12 juta *content creator* aktif yang memproduksi hingga 1 juta konten setiap bulannya. Karakteristik demografis pengguna internet didominasi oleh kelompok usia produktif 19-34 tahun. Namun riset pasar menunjukkan adanya kesenjangan atau *gap* besar di industri, di mana para kreator sering kali kesulitan memilih teknologi dan *software* penunjang produksi yang tepat, karena keterbatasan akses untuk menguji coba secara langsung produk yang mereka perlukan.

Dalam upaya meraih peluang tersebut, PT Absolution Creative menghadirkan "Creatorverse Expo" berkonsep *Immersive Creative Ecosystem Exhibition*. Pameran perdana ini menggunakan strategi *conjunction exhibition* bersama Indocomtech pada 28-31 Oktober 2027 di Hall A JICC (area 3.060 m²), memadukan industri *hardware* Indocomtech dan solusi *software* Creatorverse Expo. Target pameran adalah 56 unit *booth* yang dibagi menjadi dua paket: *Standard* (3x3 m) seharga Rp35.000.000 dan *Raw Space* (6x6 m) seharga Rp91.000.000. Pameran juga dilengkapi program interaktif seperti *Talkshow*, *The Infinite Studio*, *Photowall*, dan *Matchmaking with brand* serta *Creator Challenge*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Analisis tren menggunakan metode *least square* terhadap tiga kompetitor utama (DTI, INTI, dan Indonesia 4.0) memproyeksikan pertumbuhan partisipasi *exhibitor* yang signifikan dari tahun ke tahun. Hal ini mencerminkan tingginya kepercayaan industri terhadap pameran teknologi digital. Untuk mendukung pencapaian target tersebut, perusahaan menerapkan strategi pemasaran melalui kerja sama dengan asosiasi industri teknologi, *international sales agent*, platform digital, serta pendekatan *business-to-business* (B2B) melalui *digital outreach*, *cold email*, LinkedIn, dan *personal selling*.

Dari aspek keuangan, PT Absolution Creative menetapkan kebutuhan modal awal sebesar Rp300.000.000 yang dialokasikan untuk operasional perusahaan, produksi pameran, serta koordinasi dengan mitra penyelenggara. Proyeksi keuangan menunjukkan pertumbuhan laba bersih yang konsisten, yaitu sebesar Rp672.794.384 pada tahun pertama (2027), meningkat menjadi Rp1.035.789.414 pada tahun kedua, dan terus bertumbuh hingga mencapai Rp3.318.143.778 pada tahun keempat. Hasil analisis kelayakan investasi menunjukkan Payback Period selama 2 tahun 14 haru, Net Present Value (NPV) bernilai positif, Internal Rate of Return (IRR) sebesar 79,88% yang melampaui biaya modal, serta Profitability Index (PI) sebesar 14,80 yang berada di atas batas minimum kelayakan. Selain itu, Return on Investment (ROI) menunjukkan tren peningkatan dari -63% pada tahun pertama menjadi 93% pada tahun kedua, 67% pada tahun ketiga, dan 79% pada tahun keempat.

Berdasarkan analisis pasar, operasional, dan keuangan, PT Absolution Creative melalui Creatorverse Expo dinilai layak untuk direalisasikan. Didukung oleh pertumbuhan creator economy, konsep pameran yang inovatif, strategi conjunction exhibition bersama INDOCOMTECH, serta indikator kelayakan investasi yang positif, perusahaan memiliki prospek yang kuat untuk berkembang sebagai penyelenggara pameran ekosistem kreator digital terdepan di Indonesia sekaligus memberikan nilai tambah bagi kreator, brand, dan industri teknologi.



Hak Cipta :

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adler David. (2024, October 14). *Indonesia's Creator Economy Explodes: 12M Creators Churning Out 1M Monthly Content Pieces*. <https://www.netinfluencer.com/12-million-indonesian-creators-make-most-content-southeast-asia-groupm-study/>.
- Bakom RI. (2027, March 27). *Akses Medsos Untuk Anak Dibatasi*. <https://www.instagram.com/p/DWY68XYGuSk/>.
- BPS: *EKONOMI KREATIF SERAP TENAGA KERJA 27,4 JUTA TAHUN 2025*. (2025, November 17). <https://www.bps.go.id/id/news/2025/11/17/805/bps--creative-economy-employs-27-4-million-workers-in-2025.html>?
- BPS–Kemenekraf Menghadirkan Kreator Tanah Air untuk Sensus Ekonomi 2026. (2025, November 17). <https://www.bps.go.id/assets/news/2025/11/17/804/bps-kemenekraf-menghadirkan-creator-tanah-air-untuk-sensus-ekonomi-2026.html>?
- Dewi, F. A. K., & Fatimah, N. (2026). Preferensi Pilihan Karir Mahasiswa sebagai Konten Kreator di Era Digital: Studi Kualitatif tentang Persepsi, Motivasi, dan Tantangan Mahasiswa Konten Kreator. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 12(1), 128–144. <https://doi.org/10.29408/jhm.v12i1.33611>
- Exhibition Market 2026*. (2026, January). <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/exhibition-global-market-report/>
- Fauziyyah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer LIKMI, G. (2023). Creative Economy Dynamics in the Era of Algorithmic Culture: Indonesia's Content Creator Strategy in Monetizing Content on TikTok and YouTube Shorts Platforms (Behavioral Economics Approach). *Journal of Economics, Technology and Business (JETBIS)*, 2. <https://jetbis.al-makkipublisher.com/index.php/al/index>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

INARI dan IIXS 2025 Jadi Momentum Kebangkitan Ekosistem Inovasi Nasional.

(2025, October 28). <https://Wartaekonomi.Co.Id/Read588005/Inari-Dan-Iixs-2025-Jadi-Momentum-Kebangkitan-Ekosistem-Inovasi-Nasional>.

INDONESIA IOT MARKET SIZE & SHARE ANALYSIS. (2025). INDONESIA IOT MARKET SIZE & SHARE ANALYSIS - GROWTH TRENDS AND FORECAST (2026 - 2031) Source:

<https://Www.Mordorintelligence.Com/Industry-Reports/Indonesia-Iot-Market>.

Indonesia MICE Market. (2024, July 24).

<https://Www.Astuteanalytica.Com/Industry-Report/Indonesia-Mice-Market?>

Kotler, Philip., Bowen, J. T. ., Makens, J. C. ., & Baloglu, Seyhmus. (2017). *Marketing for hospitality and tourism*. Pearson Education Limited.

Market.Us. (2026, March). *Creator Economy Market.*

<https://Market.Us/Report/Creator-Economy-Market/>.

Muhamad Nabila. (2025, May 20). *Ini Media Sosial Terpopuler di Dunia pada Pertengahan 2025.* <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Teknologi-Telekomunikasi/Statistik/682bfe30842e5/Ini-Media-Sosial-Terpopuler-Di-Dunia-Pada-Pertengahan-2025?>

Prasad Gunjan. (2024, October 11). *Indonesian creators Produce the most content in Southeast Asia: GroupM study.*

<https://Aws1.Campaignasia.Com/Article/Indonesian-Creators-Produce-the-Most-Content-in-Southeast-Asia-Groupm-Study/498755>.

Purbohastuti, A. W. (2021). EFEKTIVITAS BAURAN PEMASARAN PADA KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN INDOMARET. *Jurnal Sains Manajemen*, 7(1).

The creator economy could approach half-a-trillion dollars by 2027. (2023, April 19).

<https://Www.Goldmansachs.Com/Insights/Articles/the-Creator-Economy-Could-Approach-Half-a-Trillion-Dollars-by-2027?>

Zakia Emily. (2025, May 25). *Pengguna Media Sosial Tembus 5 Miliar di 2025.* <https://Data.Goodstats.Id/Statistic/Pengguna-Media-Sosial-Tembus-5-Miliar-Di-2025-5rzpR?>