

ABSTRAK

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki kekayaan hutan yang melimpah. Perkembangan industri kayu yang semakin pesat akan mempengaruhi limbah kayu yang dihasilkan. Selain itu, perkembangan era digitalisasi, seperti adanya e-commerce sebagai situs belanja telah mendukung adanya aktivitas berbelanja secara daring. Salah satu usaha yang memanfaatkan faktor tersebut adalah Jaklocka. akclocka merupakan usaha yang bergerak di bidang jam tangan kayu. Saat ini, Jaklocka mengalami permasalahan pada bisnis, khususnya pada kondisi keuangan yang tidak stabil, kurangnya tepatnya pemasaran, serta sumber daya manusia yang kurang. Dalam hal ini, Jaklocka perlu melakukan evaluasi terhadap model bisnisnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi proses bisnis saat yang ada pada Jaklocka dengan menggunakan *Business Model Canvas*. Guna mengetahui keadaan bisnis saat ini pada Jaklocka, maka perlu adanya data bisnis saat ini melalui wawancara dengan pemilik Jaklocka, data internal perusahaan, wawancara dengan pelanggan Jaklocka, serta menggunakan studi literatur. Kemudian, dilakukan analisis SWOT untuk merancang strategi usulan. Selanjutnya, dilakukan perancangan *value proposition canvas*. Apabila Apabila telah selesai, maka diperoleh sebuah hasil rancangan usulan model bisnis untuk Jaklocka. Dengan demikian, hasil tersebut merupakan sebuah hasil akhir dari penelitian ini. Perubahan utama yang diusulkan dalam penelitian ini adalah pengusulan segmen pelanggan baru yaitu penyandang disabilitas dan hobi berolahraga pada blok *customer segment*. Pada blok *value proposition* terdapat penambahan nilai berupa tahan air, desain inklusif, dan desain eksklusif. Pada blok *channel* diusulkan peningkatan pemanfaatan serta membuka media sosial baru yaitu Tiktok, reseller, toko fisik, dan mengikuti *event* atau pameran. Adanya penambahan tersebut, maka akan ada tambahan pada blok *revenue stream* yaitu adanya penjualan produk baru dan penjualan *offline*.

Kata kunci — *Jakcloka, Jam Tangan Kayu, Model Bisnis, Business Model Canvas*