



Pengembangan Model Bisnis Kolaboratif *Eduplay Lolipop Playspace* berbasis BMC dan CBMX untuk Mendukung Kesejahteraan dan *Work-Life Balance* Ibu Bekerja

Muadzah^{1✉}, Cikita Berlian Hakim¹

⁽¹⁾Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Kudus, Kudus, Indonesia

DOI: 10.31004/jutin.v9i1.52988

✉ Corresponding author:
muadzah@umkudus.ac.id

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Eduplay</i>; <i>work-life balance</i>; <i>Business Model Canvas</i> (BMC); <i>Collaborative Business Model Matrix</i> (CBMX); <i>Ibu Bekerja</i></p> <p>Keywords: <i>Eduplay</i>; <i>work-life balance</i>; <i>Business Model Canvas</i> (BMC); <i>Collaborative Business Model Matrix</i> (CBMX); <i>Working Mom</i></p>	<p>Peningkatan jumlah ibu bekerja mendorong kebutuhan akan layanan pendukung yang mampu menjaga keseimbangan antara tuntutan pekerjaan dan pengasuhan. Penelitian ini bertujuan menganalisis kontribusi layanan eduplay terhadap <i>work-life balance</i> (WLB) ibu bekerja serta memetakan model bisnis penyedia layanan menggunakan <i>Business Model Canvas</i> (BMC) dan <i>Collaborative Business Model Matrix</i> (CBMX). Pendekatan penelitian bersifat kualitatif deskriptif melalui wawancara dengan ibu bekerja, pengelola eduplay, serta observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan eduplay berperan penting dalam meningkatkan WLB melalui penyediaan ruang bermain yang aman, fleksibel, dan edukatif, sehingga mengurangi beban pengasuhan harian. Analisis BMC menggambarkan struktur nilai, operasional, dan hubungan pelanggan yang menguatkan posisi layanan. Integrasi CBMX menyoroti kolaborasi strategis antara orang tua, UMKM lokal, sekolah, pemerintah, dan perusahaan dalam menciptakan ekosistem layanan yang berkelanjutan. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan kolaboratif dapat memperkuat keberlanjutan UMKM sektor eduplay sekaligus memberikan dampak sosial bagi keluarga pekerja khususnya Ibu.</p> <p>Abstract</p> <p><i>The increasing number of working mothers has driven the need for support services that can balance the demands of work and caregiving. This study aims to analyze the contribution of eduplay services to the work-life balance (WLB) of working mothers and map the business models of service providers using the Business Model Canvas (BMC) and the Collaborative Business Model Matrix (CBMX). The research approach is qualitative and descriptive, using interviews with working mothers, eduplay managers, and direct observation. The results show that eduplay services</i></p>

play a significant role in improving WLB by providing safe, flexible, and educational play spaces, thereby reducing the burden of daily caregiving. The BMC analysis describes the value structure, operations, and customer relationships that strengthen the service's position. The CBMX integration highlights strategic collaborations between parents, local MSMEs, schools, government, and companies in creating a sustainable service ecosystem. This study confirms that a collaborative approach can strengthen the sustainability of MSMEs in the eduplay sector while providing social impacts for working families, especially mothers.

1. PENDAHULUAN

Peningkatan partisipasi perempuan dalam dunia kerja di Indonesia terus ditunjukkan oleh data Badan Pusat Statistik (BPS) hingga tahun 2024. Kenaikan ini menandakan semakin besarnya keterlibatan perempuan, termasuk perempuan yang telah menikah dan memiliki anak, dalam berbagai sektor pekerjaan. Perubahan sosial ekonomi, tuntutan finansial keluarga, serta meningkatnya akses perempuan terhadap pendidikan mendorong kehadiran perempuan dalam struktur ketenagakerjaan modern. Sebagian perempuan memilih menghentikan karier setelah memiliki anak karena menghadapi beban pengasuhan yang tinggi (Ulfa, 2023). Namun tidak sedikit pula perempuan yang tetap bekerja dan harus mengelola peran ganda yang menuntut energi fisik maupun emosional.

Ibu bekerja menginginkan kondisi ideal saat menjalankan multi peran sebagai Ibu dan pekerja. Namun, pada kenyataannya beban tanggung jawab Ibu bekerja sangat besar. Ibu yang bekerja memiliki tugas dan tanggung jawab tidak hanya urusan domestik rumah tangga seperti membereskan rumah, mengurus keperluan suami dan anak, mengajari dan mendidik anak-anaknya, memasak, merawat suami dan anak-anaknya, mengantarkan sekolah, mengelola keuangan, memastikan suami dan anak-anaknya tidak kekurangan sesuatu apapun, tetapi juga menghadapi tuntutan target tugas sebagai karyawan di kantor. Beberapa resiko yang akan dihadapi oleh ibu yang bekerja adalah terbengkalainya keluarga, terkurasnya tenaga dan pikiran serta sulitnya menghadapi konflik peran dan kedudukan sebagai ibu rumah tangga karena banyaknya waktu yang dihabiskan di luar rumah (Apriani & Mariyanti, 2021).

Selaras dengan semakin banyak orang tua yang melek informasi mengenai pengasuhan anak, sehingga semakin memahami kebutuhan tumbuh kembang anak. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya orang tua yang memilih lembaga pengasuhan anak yang memiliki kurikulum terencana, menanamkan pendidikan karakter, dan menerapkan program layanan PAUD berbasis kecerdasan majemuk. Namun, masih banyak juga orang tua yang menitipkan anak mereka kepada keluarga seperti nenek, saudara, atau pengasuh bayi. Hal ini memang memiliki kenyamanan bagi sebagian orang tua, namun ada juga kekurangannya, yaitu tidak adanya kurikulum terencana yang terintegrasi dengan perkembangan dan kebutuhan stimulasi anak. Saat ini, penitipan anak (*daycare*) lebih diminati daripada penitipan anak di rumah dengan asisten rumah tangga. Jika anak-anak dititipkan di *daycare*, anak-anak akan diajak belajar sambil bermain untuk mengoptimalkan perkembangan mereka (Budyawati et al., 2023).

Ibu bekerja kerap menghadapi ketidaknyamanan, seperti dilema antara peran sebagai ibu rumah tangga dan pekerja, minimnya waktu untuk diri sendiri, serta kesehatan yang mulai terabaikan karena padatnya aktivitas. Perhatian pada perkembangan anak bisa berkurang, emosi lebih mudah terganggu akibat kelelahan sepuluh kerja, dan hal ini dapat membuat ibu merasa bersalah karena kurang memperhatikan keluarga (Apriani & Mariyanti, 2021).

Layanan *Eduplay* berbeda dengan *daycare* kebanyakan, layanan *Eduplay* fokus pada stimulasi setiap anak melalui kegiatan bermain. Kurikulum yang didesain menyesuaikan dengan kebutuhan setiap anak. Layanan ini lebih fleksibel karena tidak ada keterikatan waktu yang lama seperti *daycare*. Orang tua dapat memilih layanan sesuai dengan kebutuhan stimulasi anak. Layanan ini mulai banyak diminati, namun belum banyak tawaran layanan seperti ini di Kabupaten Tabalong. Berbeda dengan beberapa kota besar yang sudah ada banyak pilihan untuk layanan ini. Dengan adanya layanan *Eduplay* diharapkan dapat mengurangi beban tanggung jawab Ibu bekerja sehingga dapat tercipta *Work-Life Balance*.

Lolipop Playspace merupakan salah satu *Startup Eduplay* berbasis *sociopreneurship* yang beroperasi sejak bulan November 2024 di Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. *Lolipop Playspace* menyediakan layanan edukasi dan stimulasi berbasis bermain untuk mengembangkan perkembangan anak. Bisnis ini memerlukan sebuah model yang berbeda dengan bisnis biasa, dikarenakan bisnis ini berinovasi dari konsep *daycare* dengan

dilakukan fleksibilitas. Secara definisi, model bisnis adalah alat konseptual serta holistik yang memungkinkan seseorang untuk memahami bagaimana elemen sebuah perusahaan saling berinteraksi untuk menciptakan, menyediakan nilai yang kemudian dimanfaatkan untuk menangkap peluang pasar (Hanifah & Handrito, 2023).

Model bisnis berfungsi untuk menjelaskan bagaimana sebuah organisasi mampu menciptakan, menyampaikan, dan menangkap nilai. Salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk memetakan model bisnis adalah *Business Model Canvas* (BMC). Kerangka ini dinilai praktis dan mudah diimplementasikan, baik oleh peneliti maupun pelaku UMKM. Dalam upaya menjaga keberlanjutan organisasi dan mengintegrasikan strategi yang berorientasi pada sustainability, BMC tetap memegang peran penting karena dapat membantu meningkatkan daya saing. Oleh karena itu, BMC terbukti menjadi instrumen yang krusial dalam mendorong inovasi model bisnis. Teori BMC banyak dipakai untuk merumuskan strategi pada bisnis baru, tak terkecuali yang bergerak di bidang sosial. Namun untuk artikel ini, BMC digunakan untuk menganalisa Model Bisnis yang sudah berjalan untuk memahami operasi bisnis melalui penciptaan, penyampaian, dan perolehan nilai (Anggraeni Putri, 2021; Hanifah & Handrito, 2023; Muadzah et al., 2025; Zebua et al., 2024).

Konsep *Collaborative Business Model Matrix* (CBMX) dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan model bisnis tradisional, yang belum mampu menangkap dinamika ekosistem kolaboratif dan hubungan multi-aktor. (Turetken et al., 2024) menata CBMX sebagai kerangka yang memuat elemen-elemen penting kolaborasi mulai dari *network value proposition*, aktor dan perannya, tata kelola, pembagian sumber daya, hingga model pendapatan. Kerangka ini tidak hanya memetakan alur penciptaan nilai, tetapi juga bagaimana nilai tersebut dihasilkan secara bersama oleh pemangku kepentingan yang saling bergantung. (Methorst, 2022) menegaskan bahwa desain model bisnis kolaboratif membutuhkan proses inklusif dan *co-creation* untuk menyelaraskan tujuan antar-aktor, mengurangi risiko konflik, dan memperkuat keberlanjutan kolaborasi.

Dalam konteks layanan Eduplay yang bertujuan mendukung *work-life balance* (WLB) ibu bekerja, prinsip BMC-CBMX menjadi sangat relevan. Layanan usaha yang aman, fleksibel, dan terjangkau terbukti dapat menurunkan konflik kerja-keluarga, meningkatkan kepuasan kerja, serta memperbaiki produktivitas dan retensi karyawan perempuan. CBMX membantu memetakan bagaimana nilai bersama tersebut tercipta: perusahaan memperoleh produktivitas lebih tinggi, penyedia Eduplay memperluas layanan, pemerintah meningkatkan kesejahteraan keluarga, dan ibu bekerja mendapatkan stabilitas waktu serta dukungan emosional. Dengan demikian, CBMX bukan hanya alat konseptual, tetapi juga panduan praktis untuk merancang model layanan Eduplay yang kolaboratif, efektif, dan memberikan dampak sosial yang terukur.

Kajian mengenai model bisnis layanan Eduplay, khususnya pada UMKM berbasis sociopreneur di daerah berkembang, masih terbatas. Penelitian sebelumnya belum banyak mengkaji secara mendalam bagaimana integrasi BMC dan CBMX dapat dimanfaatkan untuk membangun model layanan yang berkelanjutan serta mendukung *work-life balance* ibu bekerja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model bisnis Lolipop Playspace menggunakan BMC dan mengembangkan kerangka kolaboratif melalui CBMX, serta menjelaskan kontribusi keduanya terhadap keseimbangan peran ibu bekerja. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model bisnis kolaboratif dan kontribusi praktis bagi UMKM Eduplay di daerah.

2. METHODS

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan secara mendalam suatu fenomena, peristiwa, atau keadaan suatu bisnis berdasarkan data yang bersifat kualitatif, seperti kata-kata, narasi, dan deskripsi.

2.2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah UMKM Eduplay Lolipop Playspace yang berlokasi di Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan tiga instrumen, yaitu : Wawancara mendalam, Observasi, dan studi dokumen atau arsip (Ardiana et al., 2025; Muadzah et al., 2025) . Wawancara mendalam dilakukan kepada pemilik bisnis, karyawan, pelanggan Lolipop Playspace dan 3 Ibu bekerja. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data proses bisnis, profil usaha, strategi pengembangan, manajemen usaha, pembuatan BMC, perspektif pelanggan, serta perspektif Ibu Bekerja terhadap layanan yang didapatkan dari Lolipop Playspace dan Layanan Eduplay lainnya. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung proses bisnis, serta melengkapi data yang

didapatkan dari wawancara. Studi dokumen atau arsip dilakukan dengan studi literatur terhadap konten di media sosial dan beberapa artikel ilmiah.

2.4. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan membuat BMC dari hasil pengumpulan data diatas. Selanjutnya BMC tersebut dikonfirmasi dengan pemilik usaha untuk memastikan tidak ada mispersepsi antara peneliti dengan responden. Langkah selanjutnya dilakukan analisa terhadap BMC untuk dilakukan analisa strategi menggunakan CBMX. Analisa strategi CBMX dilakukan oleh penulis dan pemilik usaha untuk membuat program kerja yang relevan dengan kapasitas UMKM Eduplay Lolipop Playspace.

2.5. Validasi Data

Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa teknik validasi yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu *triangulasi* sumber, *member check*, dan diskusi dengan sejawat (*peer debriefing*). *Triangulasi* sumber dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak yang terlibat dalam proses bisnis: mulai dari pemilik usaha, karyawan, pelanggan, hingga beberapa Ibu bekerja. Setiap kelompok memberikan sudut pandang yang berbeda tetapi saling melengkapi, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih kaya dan mendalam.

Tahap berikutnya adalah *member check*, yaitu mengonfirmasi kembali rangkuman hasil wawancara kepada beberapa responden utama untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti tetap sesuai dengan apa yang mereka sampaikan. Selain itu, peneliti juga melakukan diskusi dengan sejawat untuk memperoleh masukan terhadap proses analisis dan penarikan kesimpulan. Langkah ini membantu mengurangi potensi bias dan meningkatkan objektivitas temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Work-Life Balance Ibu Bekerja

Keseimbangan kehidupan dan pekerjaan pada ibu bekerja menjadi hal yang didambakan. Ibu bekerja sering merasa lelah saat pulang ke rumah, namun tidak dapat dihindari ketika di rumah masih memiliki tanggung jawab domestik. Tanggung jawab domestik ini bukan hanya soal mengurus rumah, tetapi juga mengurus manusia yang ada di dalamnya. Kontribusi partner dalam tanggung jawab domestik menjadi penting. Adanya asisten rumah tangga, peran pasangan, serta layanan pengasuhan dan pendidikan anak menjadi kebutuhan.

Keseimbangan kehidupan dan pekerjaan pada ibu bekerja dapat diupayakan melalui beberapa hal, salah satunya ialah keleluasaan dalam mengatur pekerjaan di kantor maupun pekerjaan di rumah, baik berdasarkan waktu, tempat maupun metode penyelesaiannya (Alfina & Najwa, 2024). Terciptanya WLB Ibu bekerja cukup kompleks, dan tidak lepas dari dukungan internal dan eksternal. Yang mempengaruhi WLB ibu dari sisi internal yaitu : manajemen waktu, coping strategies, dukungan pasangan/keluarga. Sedangkan dukungan eksternal yaitu : jam kerja fleksibel, ketersediaan layanan penitipan/permainan anak, sistem sosial, kebijakan tempat kerja, dll. Namun kita fokus pada pembahasan dukungan eksternal dari layanan Eduplay.

Berdasarkan beberapa sumber data, berikut merupakan kebutuhan orang tua bekerja terhadap layanan eduplay (Budyawati et al., 2023):

1. Tingginya kebutuhan akan tempat penitipan yang dapat menggantikan peran pengasuhan selama mereka bekerja.
2. 29,1% orang tua yang membutuhkan layanan Eduplay atau daycare insidental, dan 24,7% halfday. Ini menunjukkan minat layanan eduplay cukup baik.
3. Layanan tambahan yang diinginkan oleh orang tua adalah: keagamaan, kesehatan dan gizi, konseling perkembangan.
4. Mayoritas orang tua menginginkan Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan alam yang mampu mendukung kemampuan sensorik anak.
5. Menyediakan ruang bermain indoor dan outdoor

Dari data wawancara terhadap Ibu bekerja dan konsumen Lolipop Playspace, hadirnya Eduplay sangat membantu Ibu bekerja dalam meringankan pekerjaan menyiapkan permainan edukasi maupun stimulasi untuk kebutuhan perkembangan anak. Ibu jadi memiliki waktu untuk hal lain seperti olahraga, *me time*, atau sekedar nonton film.

3.2. Business Model Canvas (BMC)

Business Model Canvas (BMC) dimanfaatkan sebagai langkah awal untuk memetakan model bisnis Eduplay Lolipop Playspace secara komprehensif. Kerangka BMC memungkinkan identifikasi elemen-elemen utama, mulai dari segmen pelanggan, proposisi nilai, saluran layanan, pola hubungan dengan pelanggan, sumber pendapatan, hingga sumber daya, aktivitas, mitra kunci, dan struktur biaya yang menopang operasional (Muadzah et al., 2025).

Melalui pemetaan tersebut, tersaji gambaran utuh mengenai bagaimana layanan ini berjalan dan menciptakan nilai bagi keluarga pengguna. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi lapangan, serta telaah literatur, disusunlah BMC Eduplay Lolipop Playspace seperti yang ditampilkan pada Fig. 1.

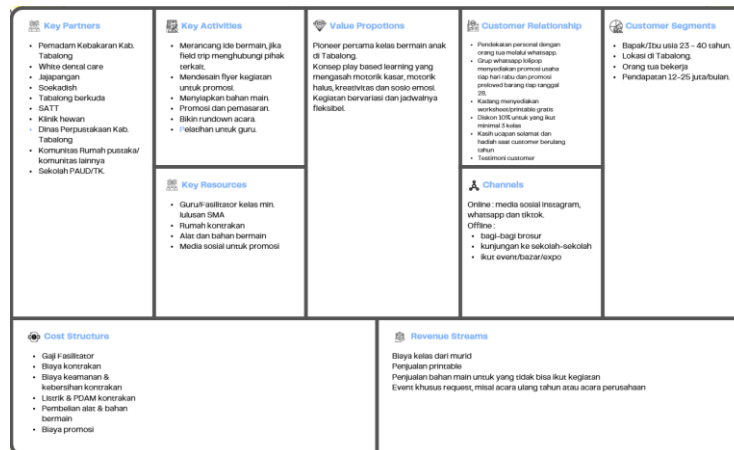


Fig. 1. BMC Lolipop Playspace

Business Model Canvas (BMC) Eduplay Lolipop Playspace menggambarkan struktur model bisnis yang berorientasi pada penciptaan nilai layanan edukatif bagi anak usia dini melalui pendekatan play-based learning. Elemen *key partners* yang terdiri dari instansi pemerintah daerah, klinik hewan, komunitas literasi, hingga UMKM setempat menunjukkan bahwa keberhasilan layanan tidak hanya bertumpu pada kemampuan internal, tetapi juga pada jejaring kolaboratif yang memperkaya variasi kegiatan tematik. Sementara itu, *key activities* mencakup perancangan kelas, penyusunan materi publikasi, promosi, dan pelatihan fasilitator yang menegaskan adanya proses bisnis yang sistematis dan mendukung penyampaian layanan secara konsisten. Eduplay juga memanfaatkan *key resources* yang relevan, termasuk fasilitas ruang, alat permainan edukatif, dan tenaga fasilitator minimal lulusan SMA yang memastikan bahwa kegiatan bermain dapat dilakukan secara aman dan sesuai standar perkembangan anak.

Value proposition Eduplay berfokus pada penyediaan kelas bermain yang aman, fleksibel, dan terstruktur, serta menekankan pengembangan aspek motorik, kreativitas, dan sosio-emosi anak. Segmen pelanggan yang ditargetkan adalah orang tua bekerja usia 23–40 tahun dengan pendapatan menengah, yang membutuhkan layanan pengasuhan dan stimulasi anak yang dapat diandalkan. Hubungan dengan pelanggan dibangun melalui pendekatan personal, penggunaan grup WhatsApp, dan pemberian berbagai bentuk nilai tambah seperti diskon loyalitas, printable gratis, hingga ucapan personal untuk pelanggan setia. Jalur promosi dan komunikasi terintegrasi melalui kanal daring (Instagram, WhatsApp, TikTok) dan luring (brosur, kunjungan sekolah, serta partisipasi event), yang memperkuat visibilitas merek sekaligus memastikan akses informasi yang cepat bagi orang tua.

Di sisi operasional, struktur biaya mencakup gaji fasilitator, sewa tempat untuk layanan, utilitas, alat bermain, dan biaya promosi, sedangkan arus pendapatan berasal dari biaya kelas, penjualan printable, penjualan alat bermain, serta penyelenggaraan event khusus. Komposisi biaya dan pendapatan ini menunjukkan model bisnis yang relatif sederhana namun memiliki potensi skalabilitas melalui diversifikasi layanan. Secara keseluruhan, pemetaan BMC ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai logika penciptaan nilai Eduplay dan interaksi antarunsur yang menopang keberlanjutan layanan. Temuan BMC ini selanjutnya akan dijadikan dasar untuk menyusun *Collaborative Business Model Matrix* (CBMX), sehingga dapat dianalisis bagaimana kolaborasi antaraktor berkontribusi terhadap nilai yang lebih luas. Integrasi BMC–CBMX ini juga memungkinkan pemetaan hubungan multipihak secara lebih komprehensif.

3.3. Collaborative Business Model Matrix (CBMX)

Collaborative Business Model Matrix (CBMX) merupakan matrix bisnis pengembangan dari model bisnis tradisional. CBMX pada artikel ini dikembangkan melalui kajian dari BMC usaha. Gambaran CBMX pada Eduplay Lolipop Playspace dapat dilihat pada Table 1 berikut.

Table 1. *Collaborative Business Model Matrix* (CBMX) Lolipop Playspace

Elemen CBMX	Deskripsi untuk Eduplay Lolipop Playspace
1. Network Value Proposition (NVP)	<ul style="list-style-type: none"> Layanan Eduplay aman, fleksibel, dan terstruktur untuk mendukung <i>work-life balance</i> ibu bekerja. Menurunkan beban pengasuhan bagi Ibu bekerja dalam menyiapkan kebutuhan stimulasi anak Perusahaan memperoleh peningkatan produktivitas dan penurunan absensi karyawan. Pemerintah daerah didukung dalam upaya peningkatan kesejahteraan keluarga. UMKM mitra mendapat eksposur dan peningkatan engagement masyarakat.
2. Actors and Roles	<p>Eduplay: penyedia layanan, perancang kurikulum, koordinator kegiatan.</p> <p>Ibu bekerja: pengguna utama, pemberi masukan program.</p> <p>Perusahaan: mitra CSR, fasilitator akses program bagi karyawan.</p> <p>UMKM/klinik/pemadam, dll: penyedia pengetahuan/profesi dalam kelas tematik.</p> <p>Pemerintah daerah: regulator, fasilitator ruang publik.</p> <p>Komunitas orang tua: pendukung jejaring dan pertukaran informasi.</p>
3. Governance Mechanisms	<ul style="list-style-type: none"> Koordinasi kegiatan melalui grup WhatsApp mitra dan rapat singkat H-7. Perjanjian kolaborasi informal untuk program bulanan. SOP keamanan anak, protokol kunjungan, dan standar manajemen kelas. Evaluasi rutin berbasis umpan balik orang tua. Transparansi informasi melalui kanal media sosial.
4. Value Co-Creation Activities	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan kelas tematik bersama UMKM/instansi (pemadam, klinik hewan, dental care, dll). <i>Co-branding</i> promosi dengan mitra. Penyediaan worksheet/printable untuk pelanggan loyal. Kegiatan komunitas seperti <i>reading time</i> dengan perpustakaan daerah. Program bundling untuk perusahaan (kelas anak karyawan, event khusus)
5. Resource Configuration & Sharing	<ul style="list-style-type: none"> Fasilitator/guru dilatih internal dan dijadwalkan fleksibel. Lokasi Usaha digunakan untuk event kolaboratif. Alat dan bahan bermain dibagi antara mitra dan Eduplay. Media sosial digunakan untuk promosi silang. Pengetahuan/edukasi profesi dari mitra dibagikan dalam kegiatan.
6. Revenue & Benefit Sharing	<p>Pendapatan Eduplay: biaya kelas, penjualan printable/bahan bermain, event khusus.</p> <p>Benefit Mitra: eksposur promosi, peningkatan pelanggan, branding edukatif.</p> <p>Manfaat Sosial: meningkatnya WLB ibu bekerja, kesejahteraan keluarga, dukungan pada layanan edukasi anak di daerah.</p>
7. Sustainability Indicators	<p>Ekonomi: jumlah peserta, pendapatan, frekuensi kerja sama.</p> <p>Sosial: kepuasan ibu bekerja, keterlibatan keluarga, penurunan konflik kerja-keluarga.</p> <p>Operasional: konsistensi jadwal kelas, stabilitas kemitraan, jumlah event kolaboratif.</p>
8. Interdependencies	<ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi → variasi kegiatan meningkat → retensi pelanggan naik. Kerja sama perusahaan → dukungan WLB ibu bekerja → legitimasi sosial Eduplay menguat. Dukungan pemerintah daerah → akses fasilitas komunitas → keberlanjutan ekosistem.

Collaborative Business Model Matrix (CBMX) untuk layanan Eduplay Lolipop Playspace pada Table1., menggambarkan bagaimana kolaborasi lintas aktor dapat menciptakan nilai yang berorientasi pada peningkatan *work-life balance* (WLB) ibu bekerja. Pada elemen *Network Value Proposition* (NVP), seluruh pemangku kepentingan berbagi tujuan: menyediakan layanan edukatif yang aman, fleksibel, dan mendukung kebutuhan pengasuhan modern. Pendekatan ini sejalan dengan konsep nilai bersama (*shared value*) dalam kolaborasi multipihak, di mana organisasi bersama-sama menciptakan manfaat ekonomi dan sosial (Porter & Kramer, 2011). Tidak hanya pengguna layanan yang merasakan nilai tersebut, tetapi perusahaan mitra juga memperoleh dukungan untuk kesejahteraan karyawan, UMKM yang mendapat eksposur dalam kegiatan tematik, serta pemerintah daerah yang melihat layanan ini sebagai upaya penguatan ekosistem pembelajaran anak dan keluarga.

Pada elemen operasional *Actors & Roles*, *Governance Mechanisms*, *Value Co-Creation Activities*, serta *Resource Sharing*, terlihat bagaimana proses kolaboratif memberikan dampak pada efektivitas layanan. Kolaborasi yang melibatkan pemerintah, UMKM, komunitas orang tua, dan perusahaan ini mencerminkan prinsip jaringan kolaboratif (*collaborative networks*) yang menekankan pentingnya koordinasi, saling percaya, dan pertukaran kapabilitas untuk mencapai tujuan bersama (Camarinha-Matos & Afsarmanesh, 2008). Mekanisme governance melalui koordinasi informal, SOP keselamatan, dan evaluasi berkala memperkuat akuntabilitas dan kualitas

layanan, sesuai dengan temuan bahwa tata kelola kolaboratif yang baik mempercepat inovasi dan meningkatkan pengalaman pengguna (Ansell & Gash, 2007). Aktivitas *co-creation* seperti kelas tematik, *co-branding*, serta program komunitas menunjukkan bahwa layanan Eduplay mempraktikkan model penciptaan nilai berbasis partisipasi aktif pengguna dan mitra, sebagaimana dijelaskan dalam literatur layanan berbasis kolaborasi (Ranjan & Read, 2016). Pembagian sumber daya, mulai fasilitas, alat bermain, ruang publik, hingga keahlian profesional, menggambarkan efisiensi yang umum terjadi pada platform kolaboratif yang memfasilitasi *resource pooling* (DeFillippi & Sydow, 2016).

Lebih jauh, elemen *Revenue & Benefit Sharing*, *Sustainability Indicators*, dan *Interdependencies* memperlihatkan bagaimana kolaborasi dapat mendorong keberlanjutan model bisnis jangka panjang. Pendapatan diperoleh dari layanan inti, sementara manfaat non-finansial seperti peningkatan WLB ibu bekerja, loyalitas komunitas, serta legitimasi sosial memperkuat ketahanan layanan dalam jangka panjang. Literatur menunjukkan bahwa model bisnis kolaboratif yang baik biasanya memberikan dampak sosial yang signifikan dengan cara memperluas akses layanan dan meningkatkan kesejahteraan pengguna (Mair & Reischauer, 2017). Indikator ekonomi, sosial, dan operasional yang digunakan selaras dengan konsep keberlanjutan tiga dimensi (*triple bottom line*), yang menekankan pentingnya keseimbangan nilai ekonomi, sosial, dan lingkungan dalam operasional organisasi (Elkington, 1998). Dengan demikian, CBMX pada Eduplay tidak hanya menggambarkan struktur kolaborasi, tetapi juga menunjukkan kapasitas ekosistem untuk menciptakan nilai yang berkelanjutan bagi ibu bekerja, anak, mitra usaha, dan masyarakat.

4. KESIMPULAN

Integrasi BMC dan CBMX pada Eduplay Lolipop Playspace menunjukkan bahwa model bisnis UMKM ini tidak hanya mampu memetakan nilai, pelanggan, dan operasi secara komprehensif, tetapi juga membangun ekosistem kolaboratif yang mendukung Work-Life Balance ibu bekerja. Kolaborasi dengan orang tua, UMKM, sekolah, dan pemerintah memperkuat keberlanjutan layanan serta dampak sosialnya.

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas kolaborasi jangka panjang maupun mengukur dampak WLB secara kuantitatif. Studi ini juga memberi refleksi bahwa pendekatan kolaboratif menjadi kunci bagi UMKM eduplay untuk bertahan dan berkembang di era layanan berbasis komunitas.

5. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Eduplay Lolipop Playspace atas kerja sama dan kesempatan yang diberikan selama proses penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh pemangku kepentingan yang terlibat, termasuk orang tua, tenaga pendidik, mitra UMKM, serta pihak pemerintah daerah atas kontribusi dan wawasan yang sangat berharga. Penulis khususnya berterima kasih kepada para ibu bekerja yang telah bersedia berbagi pengalaman mengenai tantangan dan kebutuhan mereka dalam menjaga *Work-Life Balance*. Penghargaan juga diberikan kepada perusahaan dan pemberi kerja yang menunjukkan komitmen dalam mendukung kesejahteraan keluarga melalui kebijakan yang inklusif dan ramah pekerja Perempuan.

6. REFERENSI

- Alfina, I., & Najwa, S. S. (2024). Hubungan Keseimbangan Kehidupan Kerja dan Pengaturan Kerja Fleksibel Pada Ibu Bekerja di Perusahaan X. *Indonesia Journal of Psychological Studies*, 2(1).
- Anggraeni Putri, M. (2021). Perencanaan Bisnis Oleh-oleh dan Agrowisata di Kabupaten Grobogan Menggunakan Bussines Model Canvas. *Journal Science Innovation and Technology (SINTECH)*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.47701/sintech.v2i1.1571>
- Ansell, C., & Gash, A. (2007). Collaborative Governance in Theory and Practice. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 18(4), 543–571. <https://doi.org/10.1093/jopart/mum032>
- Apriani, A. N., & Mariyanti, S. (2021). GAMBARAN WORK-LIFE BALANCE PADA IBU YANG BEKERJA. *JCA Psikologi*, 2(4).
- Ardiana, L., Fitria, H., Annas, R. A., & Sya'id, N. (2025). PENERAPAN MANAJEMEN STRATEGI BLUE OCEAN BERBASIS SWOT PADA UMKM USAHA BAKSO PRASMANAN QUEEN DI KUDUS. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri*, 6(1), 10–15. <https://doi.org/10.26751/jatmi.v6%20i1.2835>

- Budyawati, L. P. I., Atika, A. N., Yuniarta Syarifatul Umami, Muhammad Haidlor, & Ahmad Afandi. (2023). Working Parents' Needs for Early Childhood Daycare. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 284–292. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.54883>
- Camarinha-Matos, L. M., & Afsarmanesh, H. (2008). *Collaborative Networks: Reference Modeling*. Springer New York.
- DeFillippi, R., & Sydow, J. (2016). Project Networks: Governance Choices and Paradoxical Tensions. *Project Management Journal*, 47(5). <https://doi.org/10.1177/87569728160470050>
- Elkington, J. (1998). *Cannibals with Forks: The Triple Bottom Line of 21st Century Business*. New Society Publishers.
- Hanifah, S., & Handrito, R. P. (2023). ANALISIS BMC, SOCIAL BUSINESS CANVAS, DAN CUSTOMER DEVELOPMENT PADA STARTUP EDUKASI BERBASIS SOSIAL. *Jurnal Kewirausahaan dan Inovasi*, 2(2), 306–315. <https://doi.org/10.21776/jki.2024.02.2.02>
- Mair, J., & Reischauer, G. (2017). Capturing the dynamics of the sharing economy: Institutional research on the plural forms and practices of sharing economy organizations. *Technological Forecasting and Social Change*, 125, 11–20. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2017.05.023>
- Methorst, P. (2022). *Inclusive and Collaborative Business Modelling in Western Context*.
- Muadzah, Fitria, H., & Kartika, R. N. (2025). Membangun Keunggulan Kompetitif HiFi Smoothie Boost sebagai Pioneer Katering Makanan Sehat di Tabalong: Studi SWOT, BMC, dan Blue Ocean Strategy. *Jurnal Sains dan Aplikasi Keilmuan Teknik Industri (SAKTI)*, 5(1), 47–60. <https://doi.org/10.33479/sakti.v5i1.153>
- Porter, M. E., & Kramer, M. R. (2011). Creating Shared Value. *Harvard Business Review*, 8, 62–77.
- Ranjan, K. R., & Read, S. (2016). Value co-creation: Concept and measurement. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 44, 290–315. <https://doi.org/10.1007/s11747-014-0397-2>
- Turetken, O., Ozkan, B., & Grefen, P. (2024). Designing Collaborative Business Models for Sustainable Digital Solutions: The Case of a Shared-Micromobility Service. In *Disruptive Innovation in a Digitally Connected Healthy World* (Vol. 14907, pp. 304–315). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-72234-9_26
- Ulfa, M. (2023, February 23). Mendukung Ibu Pekerja Melalui Peningkatan Layanan Daycare. *Green Network*. <https://greennetwork.id/gna-knowledge-hub/mendukung-ibu-pekerja-melalui-peningkatan-layanan-daycare/>
- Zebua, S., Sulistyowati, R. W., & Harmawati, D. (2024). Business Model Canvas as a Strategic Planning Tool in Early Childhood Education Institutions. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 85–98. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v3i2.619>