

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belanja sudah menjadi salah satu bagian dari aktivitas banyak orang. Badan Pusat Statistik (BPS) dalam laporan Direktori Pasar dan Pusat Perdagangan 2020 menyebutkan, jumlah pusat perbelanjaan di Indonesia sebanyak 649 *unit*. Dari jumlah tersebut, pusat perbelanjaan paling banyak berada di Jawa Barat, yakni mencapai 118 *unit* atau 18,18% dari totalnya di Indonesia [1]. Rata-rata orang suka berbelanja di *mall* karena barang yang dijual lebih lengkap dan berkualitas, suasana di *mall* jauh lebih nyaman dan banyak tempat-tempat yang menarik untuk dikunjungi.

Akan tetapi, setiap melakukan pembelian di *mall* maka barang-barang akan dikemas dengan kantong plastik sesuai kategorinya masing-masing. Contohnya, kantong plastik yang berisi makanan harus dipisahkan dengan kantong plastik yang berisi produk yang mengandung bahan kimia seperti sabun cuci piring, sabun mandi, pengharum ruangan, dan lainnya. Hal tersebut akan memakai banyak kantong plastik. Berdasarkan hasil data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) pada tahun 2020, total produksi sampah nasional telah mencapai 67,8 juta ton. Yang artinya, ada sekitar 185.753 ton sampah setiap harinya yang dihasilkan oleh 270 juta penduduk di Indonesia. Atau setiap penduduk memproduksi rata-rata 0,68 kilogram sampah per hari [2]. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap isu sampah kantong plastik yang tidak ramah lingkungan dapat menyebabkan sampah menumpuk karena sampah kantong plastik tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk terurai. Untuk mengurangi penumpukan sampah plastik, maka kantong belanja akan digantikan dengan kantong plastik organik yang terbuat dari pati singkong. Kantong plastik organik tersebut mudah terurai dan ramah lingkungan, dengan memanfaatkan kantong plastik organik ini dapat mengurangi penggunaan kantong plastik yang tidak ramah lingkungan. Semakin banyak barang belanjaan yang dibeli, mereka akan merasa kerepotan dan kesusahan karena harus menenteng semua barang belanjannya sambil berkeliling mencari barang yang akan dibeli. Timbulnya masalah yang diakibatkan oleh banyaknya barang belanjaan yang dibawa, berpengaruh pada masalah kendaraan yang tidak mendukung. Contohnya pada kendaraan roda dua yang ditumpangi oleh 2 orang dengan barang belanjaan yang banyak dan besar seperti barang elektronik, pasti akan menimbulkan masalah. Jika mereka mengangkut semua barang belanjannya secara paksa, maka akan membahayakan keamanan bagi

pengendara motor tersebut. Maka dari itu, tersedianya jasa layanan pengiriman barang akan sangat membantu dan juga sangat dibutuhkan, yaitu dengan memanfaatkan jasa kurir untuk pengiriman barang. Hal tersebut dapat dilihat dari mayoritas masyarakat yang menggunakan jasa pengiriman barang yang dibeli dari *e-commerce* sebanyak 85,2% [3]. Disini bisa dilihat bahwa masyarakat mulai beralih dan menyukai belanja di *e-commerce* karena barang dapat dikirim langsung ke lokasi yang diinginkan oleh pelanggan. Namun disisi lain pelanggan tidak dapat melihat dan menyentuh langsung barang yang akan dibeli. Hal ini tentu mengurangi kepuasan pelanggan dalam berbelanja *online*.

Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan dapat mengirim langsung barang belanjaan yang dibeli ke lokasi yang diinginkan dan sekaligus pelanggan dapat melihat langsung kualitas barang yang akan dibeli di *mall*. Pelanggan juga memiliki waktu bersantai di *mall* tanpa harus memikirkan repotnya membawa barang belanjaan mereka. Dan memanfaatkan kantong plastik organik yang ramah lingkungan sebagai pengganti kantong plastik yang tidak ramah lingkungan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis berkeinginan untuk menciptakan sebuah aplikasi pengiriman barang sebagai topik tugas akhir bagi penulis dengan judul **“Perencanaan Bisnis *Startup* Layanan Pengiriman Barang “*QUICKLIVERY*”**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat sehingga membangkitkan minat penulis dalam memunculkan ide-ide untuk membangun *startup* baru ini sebagai berikut:

1. Banyaknya penggunaan sampah plastik yang tidak ramah lingkungan berasal dari kantong belanja para pelanggan yang membeli barang di *mall*.
2. Beberapa pelanggan merasa terbebani dengan barang belanjaan yang mereka beli dengan jumlah yang cukup banyak atau cukup berat akan sulit untuk dibawa pulang dan kurangnya ketersediaan tempat untuk menampung barang belanjannya yang banyak di kendaraan.

## 1.3 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini, kami akan membuat suatu model bisnis (rencana bisnis) yang dibutuhkan dalam pengembangan sebuah *startup* Layanan Pengiriman Barang yang bernama *“Quicklivery”*, dimana terdapat beberapa fitur sebagai berikut:

1. Metode pembayaran *via* OVO, dan DANA (bisa manual / *autodebet* / *credit card*).
2. Fitur *Pay*, fitur ini digunakan untuk membayar barang belanjaan dengan cara *scan barcode* kemudian verifikasi *fingerprint* untuk melakukan pembayaran. Fitur ini juga menyediakan 2 pilihan yaitu *Take By Me* atau *Take Away*. Jika pengguna memilih *Take By Me*, maka pengguna membayar pesanan kemudian membawa pulang barang belanjaan dengan menggunakan kantong plastik organik. Sedangkan jika pengguna memilih *Take Away*, maka setelah pengguna melakukan pembayaran, akan muncul kode pesanan untuk mengelompokkan barang per pengguna.
3. Fitur *Trolley*, untuk pengguna yang memilih layanan *Take Away*, pengguna dapat melacak status barang belanjaan yang sedang dikirim dan pengguna juga dapat melihat *history* transaksi belanja / *bill*. Di tampilan ini pengguna dapat mengatur jadwal pengiriman pesanan sesuai dengan setiap kode pesanan belanjaan. Ketika pengguna sudah selesai belanja dan ingin mengirimkan semua barang belanjaan ke lokasi, maka pengguna bisa langsung melakukan proses *checkout* dan melakukan pembayaran ongkos kirim.
4. Fitur *Tracking*, fitur ini memudahkan pengguna untuk melacak dimana lokasi barang belanjaan, pengguna dapat melihat apakah barang belanjaan sudah di *pick-up* dan sampai di tempat penitipan atau pengguna juga dapat melacak apakah barang tersebut sudah di *pick-up* dan diantar ke lokasi tujuan pengguna.
5. Fitur *Chatting*, fitur ini menghubungkan komunikasi antara kurir dengan pengguna untuk saling berinteraksi.
6. Fitur *Parking*, dengan fitur ini pengguna dapat membayar biaya parkir di *mall* dengan cara *scan barcode* kemudian verifikasi *fingerprint* untuk melakukan pembayaran.
7. Fitur *Account*, fitur ini memuat *Profile*, *History*, *Rewards*, *Subscription*, *Rating*, *Help Center*, dan *Settings*.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat suatu model bisnis (rencana bisnis) untuk *startup* Layanan Pengiriman Barang. Manfaat dari tugas akhir ini adalah model bisnis (rencana bisnis) yang dibuat dan dapat dijadikan sebagai panduan awal untuk pengembangan *startup* “*Quicklivery*”, diharapkan dimana jika “*Quicklivery*” sudah terbentuk, maka:

1. Mengajak semua masyarakat agar lebih peduli terhadap lingkungan dengan mengurangi penggunaan sampah plastik yang tidak ramah lingkungan.

2. Pelanggan dapat lebih leluasa saat berbelanja di dalam *mall* tanpa mengkhawatirkan bagaimana barang yang dibeli akan dikirim atau dibawa pulang.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Tahapan-tahapan di dalam pembuatan rencana bisnis di tugas akhir ini meliputi:

1. Deskripsi Bisnis

Pada tahap ini berisi penjelasan tentang layanan “*Quicklivery*”, fitur-fitur yang akan disediakan, latar belakang industri, latar belakang dan legalitas perusahaan, analisis SWOT perusahaan, serta target dan tujuan perusahaan.

2. Rencana dan Strategi Pemasaran

Pada tahap ini berisi penjelasan tentang target pasar dan pelanggan “*Quicklivery*”, strategi penetapan harga dan strategi promosi dan distribusi yang akan dijelaskan.

3. Pengerjaan dan Dukungan

Pada tahap ini berisi penjelasan tentang kebutuhan teknologi, dukungan layanan, dan kebutuhan operasional.

4. Tim Manajemen

Pada tahap ini berisi penjelasan tentang pengalaman dan keahlian yang dibutuhkan “*Quicklivery*”, struktur organisasi, dan pengurusan hak intelektual.

5. Rencana Finansial dan Proyeksi

Pada tahap ini akan dibuat perhitungan keuangan dari perusahaan “*Quicklivery*”, dimulai dari laporan laba rugi, neraca keuangan, arus kas, analisa rasio keuangan, serta kebutuhan dan sumber pendanaan.

6. Resiko dan Kesempatan

Pada tahap ini akan dibahas kemungkinan masalah dan resiko yang mungkin akan terjadi serta kesempatan yang dapat dimanfaatkan.