

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pulau Sumatera merupakan pulau yang terbesar kedua di Indonesia, yang didalamnya terdapat beberapa provinsi. Provinsi yang berada di Pulau Sumatera antara lain Nanggroe Aceh Darussalam, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Riau, Kepulauan Riau, Jambi, Bengkulu, Kepulauan Bangka, Belitung dan Jambi. Dari masing-masing provinsi tersebut terdapat banyak tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi [1]. Misalnya provinsi Sumatera Utara yang memiliki banyak tempat wisata, hampir di setiap Kabupaten di Sumatera Utara memiliki tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi. Sumatera Utara yang kental dengan adat bataknya menjadi daya tarik tersendiri. Ada banyak sekali tempat wisata di Sumatera Utara yang menarik untuk dikunjungi. Selama ini mungkin Danau Toba sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, Danau Toba ini menjadi ikonnya Sumatera Utara. Danau yang indah ini memiliki sebuah pulau di tengahnya, yakni Pulau Samosir. Di Pulau Samosir ada banyak tempat wisata yang bisa dinikmati, untuk menuju pulau ini harus dengan *speed boat* atau kapal feri. Ada banyak tempat bersejarah di Pulau Samosir yang menarik untuk dikunjungi. Tidak hanya membahas tentang Danau Toba dan Pulau Samosir saja, karena ada banyak tempat wisata di Sumatera Utara yang menarik untuk dikunjungi. Jadi pengunjung harus menyediakan waktu 2 sampai 7 hari untuk menikmati liburan yang mengagumkan di Sumatera Utara. Tetapi dampak pandemic Corona atau COVID-19 di Sumatera Utara mempengaruhi banyak sektor. Jumlah wisatawan asing yang datang ke Sumut anjlok hingga angka kemiskinan kian meningkat [2].

Berdasarkan data yang dilansir dari *website* Kemenparekraf Republik Indonesia, pandemi COVID-19 telah menghantam industri pariwisata, banyak tempat wisata yang terpuakul, bahkan ada yang terpaksa ditutup karena sepi pengunjung akibat pandemi COVID-19. Sejak Februari 2020 jumlah wisatawan mancanegara yang masuk ke Indonesia mengalami penurunan yang sangat drastis, dan puncaknya terjadi April 2020 dengan jumlah wisatawan hanya sebanyak 158 ribu, sesuai dengan data yang di rangkum pada Buku Tren Pariwisata 2021 yang diterbitkan oleh

Kemenparekraf/Baparekraf. Jika ditotal, sepanjang tahun 2020 jumlah wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal yang masuk ke Indonesia hanya 4.052 juta orang. Bisa dikatakan, angka tersebut sangat memprihatinkan, karena dari total tersebut hanya sekitar 25% dari jumlah wisatawan yang masuk ke Indonesia pada 2019. Hal ini berdampak pada pendapatan negara di sektor pariwisata. Adanya pembatasan sosial berskala besar dan ditutupnya akses keluar-masuknya Indonesia, menyebabkan penurunan pendapatan negara di sektor pariwisata sebesar Rp20,7 miliar [2].

Untuk itu, teknologi adalah pilihan pertama bagi para pelaku di sektor pariwisata untuk bertahan di masa pandemi COVID-19 ini. Indonesia memang sudah lama memasuki era digital, namun penerapan teknologinya mungkin baru terasa digunakan saat pandemi COVID-19. Angka kematian dan penularan yang cepat dari virus COVID-19, membuat sebagian besar orang malas keluar rumah untuk mencari promo tiket liburan ataupun paket wisata yang sedang populer. Para pelaku pariwisata harus mulai memanfaatkan inovasi teknologi yang berperan penting dalam mendukung pariwisata yang bergeser di tengah pandemi, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *traveling* [3]. Oleh sebab itu penulis merencanakan *startup* layanan *traveling* yang berisi pencarian tempat wisata, rute, dan pemesanan tempat wisata yang ada di sekitaran Pulau Sumatera untuk memudahkan para wisatawan menuju tempat wisata yang diinginkan. Perencanaan *startup* ini merupakan solusi terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para wisatawan, dengan *startup* ini para wisatawan mendapatkan pedoman dalam melakukan perjalanan, memilih dan mengetahui lokasi atau rute, pemesanan tiket paket perjalanan, agen perjalanan, dan kebutuhan yang diperlukan di tempat wisata yang akan dikunjungi yaitu wisatawan dapat memesan produk UMKM sekitaran masing-masing objek wisata atau khas wisata tersebut secara *online*. Jadi otomatis aplikasi ini juga bermanfaat bagi pelaku UMKM dalam meningkatkan pendapatan. Wisatawan tidak perlu langsung membeli ke tempatnya masing, hal ini juga mendukung protokol kesehatan karena menghindari kerumunan atau langsung tatap muka seseorang dengan yang lainnya. Jadi diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan kembali jumlah wisatawan mancanegara ke Indonesia, karena lebih efektif dan efisien digunakan saat pandemi seperti ini. Selain itu aplikasi ini juga

memiliki fitur pendukung, dimana fitur tersebut berisikan beberapa menu yang akan dibutuhkan sebagai pedoman dalam melakukan perjalanan wisata seperti tempat penginapan, restoran, transportasi SPBU, wahana bermain, serta UMKM yang ada di sekitaran objek wisata masing-masing. Berdasarkan masalah diatas, maka penulis tertarik untuk membuat penyedia layanan *traveling* yang diangkat menjadi topik Tugas Akhir dengan judul “**Perencanaan Bisnis Startup Layanan Traveling Beeline**”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, beberapa permasalahan yang di hadapi sehingga memunculkan ide untuk membuat *startup* baru ini adalah sebagai berikut:

1. Pandemi COVID-19 telah menghantam industri pariwisata, banyak tempat wisata yang terpukul, bahkan ada yang terpaksa ditutup karena sepi pengunjung akibat pandemi COVID-19.
2. Menurunnya pendapatan pelaku UMKM sekitaran destinasi wisata.
3. Jumlah wisatawan mancanegara yang masuk ke Indonesia mengalami penurunan yang sangat drastis.
4. Wisatawan membutuhkan aplikasi untuk mendapatkan informasi dan pemesanan paket perjalanan secara *online* dan mudah.

I.3 Ruang Lingkup

Tugas Akhir ini akan membuat sebuah rencana bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah *startup* layanan reservasi dan pemesanan wisata secara *online* yang diberi nama “*Beeline*”, dimana *startup* ini menyediakan fitur-fitur sebagai berikut:

Customer , fitur yang dapat di akses adalah :

1. Tampilan *Sign in* dan *Sign up* untuk dapat mengakses “*Beeline*”.
2. Tampilan *Home*, terdapat tab Destinasi, UMKM dan Pendukung. Dimana tab Destinasi berisi kategori dan rekomendasi destinasi wisata dan dapat melakukan pemesanan, tab UMKM berisikan deretan produk UMKM dan dapat melakukan pemesanan, sedangkan tab Pendukung berisi beberapa menu pendukung dalam

melakukan perjalanan wisata.

3. *Customer* dapat memilih salah satu menu.
4. *Customer* dapat memilih destinasi wisata tujuan, memilih agen perjalanan dan memilih paket perjalanan.
5. *Customer* juga dapat memesan produk UMKM yang dibutuhkan saat akan melakukan kegiatan wisata maupun saat tidak melakukan kegiatan wisata.
6. *Customer* memilih opsi *checkout* untuk melakukan pemesanan dan pembayaran.
7. *Customer* memilih tab pendukung. Pada menu Restoran, *Mall*, SPBU, Transportasi, Tempat ibadah, dan Tempat bermain, *customer* hanya dapat melihat deretan tempat yang terkait beserta rute dan *review*.

Agen, fitur yang dapat diakses adalah :

1. Tampilan *login* dan daftar.
2. Tampilan *Home*, pada menu *home* terdapat lima menu utama yang dapat dipilih yaitu menu tawaran, menu *event*, menu pesanan, menu transaksi dan menu riwayat.
3. Pada menu *Tawaran*, agen dapat melihat semua tawaran yang tersedia yang dapat dipesan oleh pelanggan. Pada menu ini agen juga dapat menambahkan tawaran yang baru untuk pelanggan.
4. Pada menu *Pemesanan*, berisi semua pesanan yang telah dilakukan pelanggan.
5. Pada menu *Transaksi*, setelah pesanan dilakukan oleh pelanggan berhasil dilakukan maka penjual dapat mengecek status transaksi pesanan yang akan diterima oleh pelanggan.
6. Pada menu *Event*, berisi kesepakatan antara pihak Beeline dengan pihak agen untuk melakukan suatu kegiatan promo, diskon, dan lain-lain.
7. Pada menu *Riwayat*, berisi tentang semua riwayat pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

Admin, fitur yang dapat diakses adalah :

1. Tampilan *login* admin.
2. Tampilan *Home*, pada tampilan ini terdapat beberapa pilihan menu yaitu, penawaran populer, data penjualan, verifikasi pesanan, pembatalan pesanan, data agen, daftar pegawai serta *event* dan promo.
3. Pada menu *Penawaran Populer* menampilkan tawaran yang paling banyak

dipesan oleh pelanggan.

4. Pada menu Data Penjualan menampilkan penjualan dari tiket destinasi wisata dan produk UMKM yang dipesan oleh pelanggan.
5. Pada menu Verifikasi Pesanan dan Pembatalan Pesanan menampilkan semua status verifikasi pesanan pelanggan.
6. Pada menu Data Agen menampilkan data-data agen yang menyediakan berbagai tawaran di *Beeline*.
7. Pada menu Daftar Pegawai menampilkan data pegawai dan melihat jadwal dari kegiatan pegawai yang bertugas setiap harinya.
8. Pada menu *Event* dan *Promo*, dapat dilihat persetujuan *event* dan *promo* yang dilakukan antara *Beeline* dengan agen.

I.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah membuat perencanaan bisnis untuk *startup* layanan reservasi dan pemesanan wisata secara *online* serta meningkatkan industri pariwisata yang saat ini mengalami penurunan drastis akibat dampak dari pandemi COVID-19.

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah rencana bisnis yang dapat dijadikan panduan awal untuk pengembangan *startup* “*Beeline*”, dimana jika sudah terbentuk maka:

1. Memudahkan wisatawan dalam mendapatkan kebutuhan saat melakukan *traveling*, seperti tiket masuk tempat wisata tersebut, kebutuhan saat melakukan *traveling*, dapat juga membeli produk UMKM yang ada pada sekitaran tempat wisata masing-masing secara *online* guna meningkatkan pendapatan pelaku umkm daerah wisata, jadi wisatawan juga dapat menjalankan protokol kesehatan seperti langsung tatap muka dengan seseorang dan menghindari kerumunan.
2. Memberikan pedoman dalam melakukan perjalanan wisata.
3. Memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi dan menentukan tempat wisata yang akan dituju.
4. Memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat melakukan perjalanan seperti, melihat tempat penginapan, restoran, transportasi, SPBU, wahana bermain, serta UMKM di sekitaran masing-masing

objek wisata.

5. Memudahkan wisatawan memilih objek wisata yang paling menarik untuk dikunjungi.
6. Meningkatkan pendapatan para pelaku UMKM yang ada di sekitaran objek wisata.

I.5 Metodologi Penelitian

Tahapan-tahapan didalam pembuatan rencana bisnis di Tugas Akhir ini meliputi:

1. Deskripsi Bisnis

Pada tahap ini akan dijabarkan penjelasan layanan *Beeline*, fitur-fitur yang akan disediakan, latar belakang perusahaan, analisis SWOT perusahaan, serta target pasar dan tujuan perusahaan.

2. Rencana dan Strategi Pemasaran

Pada tahap ini akan dijabarkan target pasar yang ingin dicapai dan pelanggan *Beeline*, penjelasan *competitor*, strategi penetapan harga layanan *Beeline*, strategi *social media marketing*, serta strategi promosi dan distribusi yang akan dijelaskan berdasarkan model *Marketing Mix 4P*.

3. Pengerjaan dan Dukungan

Pada tahap ini dijabarkan target kualitas pasar, kebutuhan teknologi menggunakan *Machine Learning*, GPS, Google Map API, kebutuhan pembayaran menggunakan bank dan kartu kredit, dukungan layanan dan kebutuhan operasional dari *Beeline*.

4. Tim Manajemen

Pada tahap ini dijelaskan mengenai pengalaman, keahlian dari tim, tugas dan tanggung jawab manajemen yang dibutuhkan *Beeline*, jumlah pegawai pertahun dan struktur organisasi.

5. Rencana Finansial dan Proyeksi

Pada tahap ini akan dibuat proyeksi laba rugi, proyeksi neraca keuangan, proyeksi arus kas, kebutuhan pendanaan menggunakan *seed fundling*, analisa rasio keuangan menggunakan ROI dan CR bagi *Beeline* selama 3 tahun.

6. Risiko dan Kesempatan

Pada tahap ini akan dibahas masalah resiko yang akan terjadi dan kesempatan atau peluang menggunakan teknik SWOT yang dimanfaatkan oleh *Beeline* sebagai bahan evaluasi dan dasar pengambilan keputusan dalam perusahaan.



UNIVERSITAS MIKROSKIL