

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Medan merupakan kota metropolitan terbesar ketiga di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Kota Medan mencapai kurang lebih 2.486.283 jiwa dengan kepadatan penduduk 9.522,22 jiwa/km² [1]. Kota Medan menjadi pusat pemerintahan, pendidikan, ekonomi, dan pariwisata di wilayah Provinsi Sumatera Utara. Berdasarkan data BPS Provinsi Sumatera Utara per 23 Februari 2026, terdapat 105 perguruan tinggi negeri dan swasta di bawah Kementerian Riset dan Teknologi, dan 13 perguruan tinggi negeri dan swasta di bawah Kementerian Agama [2, 3]. Pertumbuhan ekonomi yang pesat di sektor jasa, industri, dan perdagangan turut membuka lapangan pekerjaan yang mendorong masyarakat dari luar daerah untuk menetap dan beraktivitas di Kota Medan [4]. Tingginya arus penduduk pendatang, mahasiswa, serta tenaga kerja dari luar daerah berdampak langsung pada mobilitas masyarakat. Mobilitas ini tidak hanya berasal dari perantau dan pekerja, tetapi juga dari wisatawan dan pelancong yang datang ke Kota Medan untuk keperluan bisnis maupun pariwisata. Saat menunggu jadwal keberangkatan di bandara, terminal bus, atau stasiun, beberapa pelancong memanfaatkan waktu luang untuk beraktivitas di dalam kota.

Kebutuhan terhadap layanan penitipan barang muncul sebagai solusi bagi berbagai masyarakat. Bagi pelancong, layanan penitipan barang memudahkan mobilitas mereka agar dapat beraktivitas dengan lebih nyaman tanpa terbebani barang bawaan. Bagi pelaku usaha mikro kecil menengah serta pedagang *Online*, penitipan barang dapat menjadi solusi penyimpanan stok barang operasional secara aman dan praktis. Sementara itu, bagi perantau dan masyarakat yang tinggal di hunian seperti rumah kontrakan, apartemen, dan indekos, layanan ini menjadi solusi dalam mengatasi penumpukan barang yang mengurangi kenyamanan. Kebutuhan layanan penitipan barang semakin terasa saat meninggalkan hunian dalam jangka waktu tertentu, misalnya perjalanan dinas, magang, atau pulang kampung. Perantau menghadapi dilema antara tetap membayar biaya sewa penuh atau mencari alternatif penitipan barang yang lebih ekonomis namun berisiko.

Meninggalkan barang di dalam unit hunian berpotensi meningkatkan risiko kerusakan maupun kehilangan. Data Stasiun Meteorologi Maritim Belawan tahun 2024 menyatakan bahwa tingkat kelembapan udara di Kota Medan tergolong tinggi, dengan *Relative Humidity*

(RH) maksimum mencapai 91% dan rata-rata terendah sebesar 78%. Kelembapan yang tinggi dapat mempercepat pelapukan karena dapat menyerap air sehingga memicu pertumbuhan jamur pada material kayu dan pelapukan serat pada kain [5, 6]. Kelembapan juga dapat merusak barang elektronik dari proses korosi karena adanya penguapan air yang bersifat asam [7]. Risiko kerusakan barang juga tidak hanya disebabkan oleh kelembapan, faktor bencana alam seperti banjir. Berdasarkan data BPS Provinsi Sumatera Utara per 21 februari 2026 terdapat 6.802 rumah yang terendam banjir, hingga kerusakan ringan, sedang, bahkan berat [8]. Oleh karena itu barang yang ditinggalkan dalam jangka waktu yang lama dapat menurunkan kualitas barang. Meninggalkan barang di dalam unit hunian tanpa pengawasan juga bukanlah pilihan yang aman karena Kota Medan termasuk wilayah dengan tingkat kriminalitas yang cukup tinggi, terutama kasus pencurian dan pembobolan rumah yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi [7, 8]. Kondisi ini menunjukkan kurangnya keamanan yang menjadi perhatian bagi masyarakat Medan, terutama bagi perantau yang meninggalkan hunian dalam jangka waktu tertentu. Sebagai alternatif penitipan barang, perantau memilih menitipkan barang kepada kerabat atau teman karena dinilai lebih praktis dan tidak memerlukan biaya tambahan. Namun, cara ini berpotensi menimbulkan kekhawatiran terhadap keamanan barang karena adanya risiko barang. Hal ini terjadi karena tidak adanya sistem pengelolaan yang jelas dan tanggung jawab terhadap barang yang dititipkan.

Permasalahan penitipan barang tidak hanya berkaitan dengan penitipan sementara, namun saat barang dipindahkan ke lokasi baru. Dalam kondisi ini, kebutuhan tidak lagi sebatas tempat penyimpanan, melainkan juga bantuan mengemas, mengangkut, serta jaminan keamanan barang tiba di tujuan. Pindahan dialami sebagian orang mulai dari perantau, keluarga, maupun perusahaan. Prosesnya membutuhkan tenaga, waktu, biaya, serta perencanaan yang tidak sedikit. Namun, tidak semua orang memiliki akses kendaraan angkut seperti mobil boks atau truk, dan jasa konvensional sering kali memiliki jadwal yang kurang fleksibel, serta jaminan keamanan yang minim. Keterbatasan ini membuat proses pemindahan menjadi lebih lambat dan tidak efisien. Selama proses pindah, setiap barang perlu dijaga dengan baik agar tetap dalam kondisi aman sampai di lokasi tujuan. Beberapa penyedia layanan penitipan barang telah hadir di kota-kota besar seperti PopBox di Jakarta, KostBox di Yogyakarta, dan Storemate.Medan di Medan. PopBox menggunakan sistem loker otomatis berbasis PIN, sehingga tidak dapat menampung barang berukuran besar. KostBox menawarkan penitipan, pengangkutan, dan pengiriman, namun belum tersedia dalam bentuk aplikasi *mobile* [10, 11]. Storemate.Medan pun masih terbatas pada satu wilayah dan pemesanan dilakukan melalui WhatsApp, tanpa fitur pembayaran dan pelacakan

otomatis. Kondisi ini menunjukkan bahwa layanan penitipan di Medan masih terbatas dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan masyarakat, terutama bagi perantau.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah *startup* yang mampu menyediakan layanan penitipan dan penanganan barang yang aman, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Layanan ini diharapkan dapat mengintegrasikan sistem penitipan, penjemputan, pengiriman, pengepakan dalam satu platform digital, sehingga pengguna dapat mengelola serta memantau barangnya secara mudah dan efisien. Proses pencatatan dan pelacakan barang yang dilakukan secara otomatis juga diharapkan mampu menghemat waktu dan tenaga pengguna. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan solusi berupa **“Perencanaan Bisnis Startup Korooma”** sebagai judul tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kepadatan penduduk dan aktivitas yang tinggi di Kota Medan menciptakan kebutuhan layanan penitipan barang yang mampu mendukung mobilitas masyarakat.
2. Tingkat kelembapan yang tinggi berpotensi meningkatkan risiko kerusakan barang. Selain itu kriminalitas di kota Medan dapat menimbulkan kehilangan, sehingga dibutuhkan layanan penitipan yang mampu menjamin perawatan dan keamanan barang secara profesional.
3. Proses pindah dan pengiriman barang masih menjadi kendala karena keterbatasan sarana transportasi dan tenaga profesional, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam mengepak, memindahkan, dan menata ulang barang dengan aman dan efisien.
4. Layanan penitipan barang yang tersedia saat ini (PopBox, KostBox, Storemate.Medan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna akan keamanan, kemudahan, dan fleksibilitas.

1.3 Tujuan

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang bisnis *startup* berbasis *mobile* Korooma sebagai solusi kebutuhan layanan penitipan barang yang terpadu, aman, fleksibel.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Tugas akhir ini menerapkan teori *startup* dan perencanaan model bisnis digital, khususnya melalui penerapan *Business Model Canvas* (BMC) pada layanan logistik berbasis aplikasi. Dengan memanfaatkan peluang yang muncul dari permasalahan kepadatan penduduk, tingginya mobilitas masyarakat, kondisi lingkungan, serta risiko keamanan, penelitian ini menunjukkan potensi pengembangan *startup* layanan penitipan barang berbasis digital yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Manfaat Praktis

Tugas akhir ini dapat menjadi rujukan dalam penyediaan solusi layanan penitipan barang berbasis *mobile* yang mampu meminimalkan risiko kerusakan akibat kelembapan serta kehilangan akibat tindak kriminalitas melalui penerapan sistem keamanan dan perawatan barang secara profesional. Selain itu, tugas akhir ini juga dapat menjadi acuan dalam mengembangkan layanan yang terintegrasi dengan fasilitas pengepakan, pengangkutan, dan penataan ulang barang, sehingga proses pindah dan pengiriman dapat dilakukan secara lebih aman, efisien.

1.5 Ruang Lingkup

Tugas akhir ini akan merancang rangkaian proses bisnis yang diperlukan dalam pengembangan *startup* “Korooma” berbasis aplikasi *mobile*. Korooma adalah *startup* penitipan barang berbasis aplikasi di Kota Medan, dengan layanan tambahan pendukung mobilitas. Adapun ruang lingkup fitur yang dikembangkan meliputi:

1. Hak akses pengguna aplikasi terdiri dari:
 - a. Pengguna, melakukan pemesanan, pembayaran, dan pemantauan barang.
 - b. Mitra, menerima pesanan, menyelesaikan layanan.
 - c. Admin, memvalidasi transaksi, mengelola data mitra, dan mengawasi laporan
2. Fitur utama Korooma berisi fitur-fitur penting untuk menjalankan layanan utama memastikan kebutuhan pengguna dapat terpenuhi. Adapun fitur yang termasuk dalam *Minimum Viable Product* (MVP) adalah sebagai berikut:
 - a. Fitur *Login*, pada saat pertama kali membuka aplikasi, pengguna akan disajikan dengan fitur Pilihan masuk dan daftar akun pada halaman *login*.
 - b. Fitur K-Store, fitur ini digunakan untuk proses penitipan barang di lokasi mitra secara mudah dan aman.

- c. Fitur *K-Warehouse*, layanan penyimpanan barang besar seperti para UMKM dan bisnis yang membutuhkan ruang gudang yang aman.
 - d. Fitur *Notification*, fitur ini berisi pemberitahuan otomatis terkait status penitipan, jadwal penjemputan, pembayaran, dan pengingat masa penitipan.
 - e. Fitur *Message*, fitur ini berfungsi untuk mengirimkan pesan langsung antara pengguna dan admin untuk memudahkan komunikasi selama proses layanan berlangsung.
 - f. Fitur *Cashless Payment*, Fitur ini mendukung sistem pembayaran non-tunai melalui dompet digital seperti GoPay, OVO, DANA, atau transfer bank. Setiap transaksi akan tercatat secara otomatis agar lebih aman, praktis, dan transparan.
 - g. Fitur *Tracking*, pengguna memantau status barang melalui aplikasi, dari penjemputan, penyimpanan hingga pengantaran.
3. Fitur pendukung (*Nice to Have*) atau fitur tambahan untuk meningkatkan pengalaman dan kenyamanan pengguna. Fitur ini dikembangkan setelah fitur utama berjalan optimal. Adapun fitur yang termasuk kategori *nice to have* adalah sebagai berikut:
- a. Fitur *Extend Duration*, fitur ini memudahkan pengguna melakukan perpanjangan masa penitipan barang tanpa perlu membuat pesanan baru.
 - b. Fitur *Reschedule*, fitur ini memudahkan pengguna menjadwalkan ulang layanan..
 - c. Fitur *Cancellation*, fitur ini memberikan kemudahan untuk membatalkan pesanan yang sudah dipesan.
 - d. Fitur *K-Move*, fitur ini membantu pengguna untuk melakukan penjemputan dan pengantaran barang tanpa harus datang langsung ke lokasi penitipan.
 - e. Fitur *K-Locker*, fitur yang akan dikembangkan pada tahun ke-3. Fitur ini berfungsi menitipkan barang secara aman dan mandiri melalui loker digital yang tersedia di stasiun, terminal, dan bandara.
 - f. Fitur *K-Pack*, fitur yang akan dikembangkan pada tahun ke-2. Membantu proses pindahan dengan pengepakan barang (*Packing*) dan membuka serta menata kembali barang di tempat tujuan (*Unpacking*).
 - g. Fitur *Bundling*, fitur yang menggabungkan beberapa layanan dalam satu pesenan.
 - h. Fitur *Express Pickup*, memberikan layanan penjemputan cepat bagi pengguna yang membutuhkan respons segera dalam kondisi mendesak
 - i. Fitur *Review and Rating*, fitur memberikan penilaian dan ulasan terhadap layanan yang telah digunakan pengguna. Hasil *Review* digunakan untuk meningkatkan kualitas dan kepercayaan terhadap layanan aplikasi Korooma.

- j. Fitur *Categorization*, mengelompokkan barang berdasarkan jenisnya agar mendapat penanganan sesuai, seperti pengaturan suhu, kelembapan, atau keamanan tambahan.
- k. Fitur *Insurance*, menjamin perlindungan barang dari risiko kehilangan atau kerusakan selama proses penitipan dan pengiriman, sesuai nilai barang yang ditentukan pengguna.

