

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkemah merupakan salah satu aktivitas wisata alam yang semakin populer sebagai sarana untuk bersantai, menjelajah alam, serta menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman. Kegiatan ini tidak hanya menawarkan pengalaman rekreasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk lebih dekat dan menyatu dengan lingkungan alam secara langsung [1]. Namun, masih ada wisatawan yang mengalami kesulitan dalam menemukan penginapan yang terjangkau dan sesuai dengan karakter wisata alam, terutama di kawasan destinasi alam seperti pegunungan, danau, maupun hutan wisata. Di sisi lain, wisatawan juga menghadapi kendala dalam memperoleh informasi mengenai lahan perkemahan yang resmi, aman, dan memiliki izin yang jelas. Secara umum, pengelolaan lokasi wisata termasuk yang berfungsi sebagai tempat *camping* perlu memenuhi sejumlah persyaratan formal seperti izin lokasi, izin lingkungan, izin usaha tempat wisata, dan dokumen pendukung sebagaimana diatur dalam peraturan perizinan berusaha yang terpadu [2].

Tren berkemah kembali populer terutama di kalangan generasi muda yang mencari pengalaman baru untuk melepas penat dari rutinitas perkotaan. Fenomena ini juga diperkuat oleh maraknya penggunaan media sosial yang mendorong munculnya tren FOMO (*Fear of Missing Out*), di mana banyak orang terdorong untuk ikut berkemah atau mendaki demi mendapatkan pengalaman dan konten menarik [3]. Saat ini, salah satu aplikasi yang telah hadir sebagai solusi awal adalah *Campsite* Indonesia, yaitu aplikasi yang menghubungkan pengelola lokasi *camping* dengan para travelers dan campers di seluruh Indonesia. Aplikasi ini menyediakan berbagai informasi penting seperti foto lokasi, kisaran harga, jenis fasilitas, serta narahubung pengelola lokasi. Namun *Campsite* hanya berfokus di daerah Jawa, dan Bali.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi yang mampu mengintegrasikan kebutuhan wisatawan dalam satu platform yang mudah diakses khusus nya di daerah Sumatera Utara. Oleh karena itu, aplikasi “CAMPMATE” hadir sebagai solusi digital untuk mempermudah wisatawan dalam merencanakan kegiatan berkemah secara praktis, aman, dan legal. “CAMPMATE” menyediakan layanan pemesanan lahan perkemahan yang resmi dan terverifikasi, sehingga pengguna dapat memastikan bahwa lokasi yang dipilih memiliki izin yang jelas serta memenuhi standar keamanan Selain menyediakan informasi dan *booking* lahan

perkemahan, “CAMPMATE”, juga dilengkapi dengan fitur penyewaan peralatan *camping* yang dapat diakses secara langsung melalui aplikasi. Dengan adanya fitur ini, wisatawan tidak perlu lagi membeli peralatan sendiri atau mencari penyedia sewa secara terpisah. Seluruh kebutuhan mulai dari tenda, sleeping bag, dan lain-lain, dapat dipesan dalam satu sistem yang terintegrasi.

Dengan demikian, “CAMPMATE”, tidak hanya berperan sebagai platform pemesanan, tetapi juga sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas pengalaman wisata, mendukung legalitas lokasi perkemahan, serta mendorong pengembangan pariwisata alam yang lebih tertib. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan perencanaan sebuah platform digital yang berfokus pada layanan pemesanan perkemahan serta penyewaan peralatan *camping* sebagai topik tugas akhir dengan judul **“Perencanaan Bisnis Startup Layanan Perkemahan”CAMPMATE**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi ide penulis untuk mengembangkan startup ini yaitu sebagai berikut:

1. sulitnya mencari lahan perkemahan yang resmi, aman, dan memiliki izin yang jelas sebagai alternatif penginapan selain hotel.
2. Platform digital yang ada belum mampu memfasilitasi proses pemesanan (*booking*) lahan perkemahan secara praktis dan terstruktur fenomena meningkatnya minat berkemah yang dipengaruhi oleh tren FOMO (*Fear of Missing Out*).

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin di capai dari pengembangan startup ini yaitu sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi lokasi perkemahan yang resmi, aman, dan memiliki izin yang jelas sebagai alternatif penginapan selain hotel bagi wisatawan.
2. Merancang aplikasi yang mampu memfasilitasi proses pemesanan (*booking*) Lokasi perkemahan secara praktis, mudah, dan terstruktur.
3. Merancang fitur sewa peralatan perkemahan menawarkan berbagai perlengkapan perkemahan secara online.

1.4 Manfaat

Melalui penulisan tugas akhir perencanaan startup ini, penulis berharap pengguna dapat mendapatkan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

perencanaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi dan kewirausahaan digital, khususnya yang berkaitan dengan perencanaan bisnis startup berbasis aplikasi layanan pariwisata dan perkemahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi *Developer*

Perencanaan ini diharapkan dapat membantu *developer* dalam merancang dan mengembangkan sistem layanan pemesanan lahan perkemahan yang terintegrasi secara digital, sehingga mampu menyediakan informasi lokasi *camping* yang resmi, aman, dan memiliki izin yang jelas, serta mendukung pengelolaan data pemesanan secara efisien dan terstruktur.

b. Bagi Pengembangan Startup

Sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi perkemahan yang dapat dijadikan referensi dalam membangun model bisnis layanan perkemahan berbasis teknologi di masa mendatang.

1.5 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini, penulis menyusun serangkaian proses bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan layanan platform perkemahan berbasis aplikasi *mobile* bernama “CAMPMATE”. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif dan memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian serta pemesanan lokasi *camping* secara praktis. Dalam penelitian ini, ruang lingkup pengembangan “CAMPMATE” difokuskan pada wilayah operasional yang lebih spesifik dan terukur. “CAMPMATE” ditetapkan sebagai platform layanan perkemahan yang berbasis di Kota Medan, dengan cakupan layanan awal pada destinasi *camping* yang berada dalam radius ± 150 km dari Kota Medan. Kota Medan berperan sebagai pusat pengguna (*demand center*), yaitu lokasi utama tempat pengguna berasal dan mengakses layanan aplikasi. Sementara itu, wilayah di sekitar Medan seperti Kabupaten Karo, Simalungun, dan Langkat berperan sebagai penyedia layanan (*supply side*), khususnya dalam menyediakan lokasi-lokasi *camping* yang dapat dipesan melalui platform. Aplikasi “CAMPMATE” dirancang untuk digunakan oleh beberapa jenis pengguna yaitu *Camper*, Mitra, dan admin.

Fitur Utama:

1. Fitur *Booking* Lokasi *Camping*

Melalui fitur ini, pengguna dapat menelusuri berbagai pilihan tempat perkemahan yang telah bekerja sama dengan “CAMPMATE”, lengkap dengan informasi detail seperti fasilitas yang tersedia, kapasitas, harga sewa, serta ulasan dari pengguna lain. Fitur ini bisa menjadi opsi untuk pengguna yang ingin berkemah di daerah pegunungan, pantai, dan taman, sesuai dengan keinginan mereka. Fitur ini di tunjukkan untuk para *camper* yang ingin berkemah.

2. Fitur *Schedule*

pengguna untuk memilih jadwal berkemah sesuai dengan rencana perjalanan yang diinginkan, mulai dari tanggal masuk dan keluar. Fitur ini di tunjukkan untuk para *camper*.

3. Fitur pembayaran secara *online*

Fitur pembayaran online pada aplikasi “CAMPMATE” memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menyelesaikan transaksi penyewaan peralatan *camping* secara cepat, aman, dan fleksibel. Melalui fitur ini, pelanggan dapat memilih berbagai metode pembayaran digital, seperti transfer bank, e-wallet sesuai dengan yang inginkan pelanggan. Fitur ini di tunjukkan untuk para *camper*.

4. Fitur *Dashboard*

Dashboard “CAMPMATE” dirancang sebagai pusat kendali yang memudahkan mitra dalam mengelola layanan yang mereka tawarkan, khususnya lokasi *camping*. Melalui *dashboard* ini, pengelola dapat mengatur informasi, memantau transaksi, serta meningkatkan kualitas layanan secara lebih terstruktur dan efisien. Fitur ini di gunakan untuk mitra dan admin.

Fitur Pendukung:

1. Fitur *booking* Peralatan *Camping*

Fitur *booking* peralatan *camping* pada aplikasi “CAMPMATE” dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan perlengkapan berkemah tanpa harus membeli sendiri yang harganya relatif mahal. Melalui fitur ini, pengguna dapat menelusuri katalog digital yang berisi berbagai pilihan peralatan *camping*, mulai dari tenda, *sleeping bag*, matras, kompor portable, peralatan masak, bahan pangan, hingga perlengkapan *hiking*. Setiap item dilengkapi dengan deskripsi, foto, harga sewa, serta ketersediaan barang sehingga pelanggan bisa menyesuaikan pilihan sesuai kebutuhan dan anggaran. Fitur ini di tunjukkan untuk *camper*.

2. Fitur *Chat*

Fitur *Chat* dirancang sebagai sarana komunikasi antara pengguna dan pengelola lokasi *camping*. Melalui fitur ini, pengguna dapat menanyakan berbagai informasi terkait layanan,

seperti ketersediaan lahan, fasilitas yang disediakan, aturan perkemahan, proses perizinan, serta spesifikasi peralatan *camping* yang tersedia. Fitur ini di tunjukkan untuk *camper* dan admin.

3. Fitur *CampFood*

CampFood merupakan fitur yang diposisikan sebagai *proof of concept* (konsep uji coba) yang dirancang untuk menyediakan layanan pemesanan makanan di lokasi *camping* tertentu. Dalam penelitian ini, fitur *CampFood* belum diimplementasikan secara penuh, melainkan hanya disimulasikan sebagai gambaran pengembangan layanan di masa depan. Fitur ini di tunjukkan untuk *camper*.

