



ABSTRAKSI

Bisnis *platform e-commerce* sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan jaman teknologi informatika. Dengan peningkatan jumlah masyarakat ekonomi kelas menengah di Indonesia yang menggunakan *smartphone* dan mengakses internet untuk keperluan berbelanja daring. Data dari kementerian pariwisata Republik Indonesia menyatakan terjadi peningkatan jumlah wisatawan domestik. Tren generasi muda yang menyukai aktivitas *outdoor* seperti *travelling* dan *adventuring*. Semua peluang tersebut diwujudkan penulis menjadi sebuah rencana bisnis *platform e-commerce* www.Adventure-Stock.com.

Rencana bisnis dengan untuk merumuskan model bisnis dan strategi-strategi fungsional yang diterapkan *platform e-commerce* www.Adventure-Stock.com. Metode yang digunakan adalah metode observasi untuk memahami model bisnis dan *focus group discussion*. Penelitian ini dimulai dengan menganalisis lingkungan eksternal dengan menggunakan analisis politik, ekonomi, sosial, teknologi, lingkungan, dan hukum (*PESTEL*), serta analisis lingkungan internal dengan menggunakan analisis *five forces*. Selanjutnya dilakukan analisis model bisnis dari Bukalapak.com dan Eiger Adventure Store Yogyakarta. Data dari pengalaman pelanggan digunakan untuk menyusun peta empati. Saran dari peserta FGD digunakan untuk memperbaiki *platform e-commerce* www.Adventure-Stock.com. Produk yang dihasilkan adalah *platform e-commerce* www.Adventure-Stock.com yang menjual produk perlengkapan *travelling* dan *adventuring*. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa bisnis ini layak untuk dijalankan.

Kata kunci: rencana bisnis, model bisnis, Adventure-Stock



ABSTRACT

Business platform e-commerce is being developed very rapidly along with the development of information technology era. With an increasing number of middle class people in Indonesia using smartphones and access the Internet for online shopping purposes. Data from the Ministry of Tourism of the Republic of Indonesia declares an increasing number of domestic tourists. The trend of young people who love outdoor activities such as traveling and adventuring. All of these opportunities be realized author became a business plan e-commerce platform www.Adventure-Stock.com.

This business plan was made to formulate a business model canvas and strategies applied functional e-commerce platform www.Adventure-Stock.com. The method used is to are observation and focus group discussion. This study begins by analyzing the external environment by using political, economic, social, technological, environmental, and legal (PESTEL) analysis as well as internal environmental analysis by using five forces analysis. Further analysis of the business model and Eiger Adventure Store Yogyakarta and Bukalapak.com. Data from customer experience used to develop empathy map. Suggestions of FGD is used to improve e-commerce platform www.Adventure-Stock.com. The resulting product is an e-commerce platform www.Adventure-Stock.com that sell products supplies traveling and adventuring. The results of analysis indicates that this business is feasible to to run.

Keywords: empathy map, business model, Adventures-Stock