

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

Profil PT. Krakatau Industrial Estate Cilegon (KIEC) dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.1.1 Sejarah Pendirian

PT. Krakatau Industrial Estate Cilegon (KIEC) resmi didirikan pada tanggal 16 Juni 1982 merupakan salah satu anak perusahaan dari PT. Krakatau Steel (Persero) Tbk yang bergerak di bidang properti industri dengan setoran modal dasar sebesar 5.400 lembar saham dari induk usaha ke PT. KIEC. Pendirian PT. KIEC dilandasi pada Akta Notaris Soedarno SH. No. 17. Akta Pendirian dan Anggaran Dasar Perusahaan telah mendapat persetujuan dari Menteri Kehakiman RI No. C2-229 HT 01.01 tanggal 14 Juli 1982. Berdasarkan akta Notaris No. 34 tanggal 23 Juli 1998 dari Rahmah Arie Soetardjo, S.H., modal dasar perusahaan sebesar Rp 80 miliar yang terbagi atas 80.000.000 saham dengan nilai nominal Rp 1.000 (angka penuh) per saham. Sejumlah Rp 20,794 miliar saham telah ditempatkan dan disetor penuh.

2.1.2 Visi, Misi, dan Tata Nilai Budaya Perusahaan

Keberhasilan PT. KIEC dalam merespon suatu perubahan tidak lepas dari pengaruh visi, misi, sistem dan budaya yang dianut. Berikut ini merupakan Visi, Misi dan Tata nilai budaya perusahaan, diantaranya:

1. Visi Perusahaan

“Menjadi pemain properti nasional terkemuka”

2. Misi Perusahaan

“Menyediakan properti industri, komersial, hunian dan infrastruktur terkait, yang memberikan solusi bagi investor, pelanggan dan pihak-pihak terkait lainnya”.

3. Tata Nilai Budaya Perusahaan

PT.KIEC memiliki tata nilai budaya sebagai komitmen perusahaan untuk mewujudkan visi dan misinya yang wajib diketahui dan menjadi pedoman bagi seluruh karyawan dalam beraktifitas. PT. KIEC mengalami beberapa kali transformasi dalam mengimplementasikan tata nilai budaya perusahaan, diantaranya: pada tahun 2006 dengan nama 10B, di tahun 2007 terjadi perombakan dan didefinisikan kembali menjadi Fokus P2sti2 (Fokus pada Pelanggan, Professional, Aksi, Sinergi, Terbuka, Inovasi, Integritas).

2.1.3 Struktur Organisasi

Berdasarkan Surat Keputusan Direksi No. HK.00.01/0008/2016 tentang penyesuaian struktur organisasi PT.KIEC, berikut ini pemaparan tugas dan fungsi pokok/wewenangnya:

1. Presiden Director / Pimpinan Perusahaan

Mengarahkan dan membuat kebijakan perusahaan secara menyeluruh, terintegrasi dan terkendali sesuai dengan anggaran dasar perusahaan dan kebijakan – kebijakan umum yang digariskan oleh rapat umum pemegang saham serta menetapkan kebijakan dan sasaran Rencana Jangka Panjang (RJP) Perusahaan, Sasaran Jangka Menengah dan Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP), juga mengarahkan fungsi pengawasan internal, kehumasan dan pengamanan perusahaan untuk tercapainya visi dan misi perusahaan.

2. Assitant to President Director

Melakukan pengamatan, penelaahan, memberikan pertimbangan dan memberikan saran pemecahan masalah secara konseptual berbagai kebijakan perusahaan dalam berbagai hal sesuai dengan tugas – tugas khusus yang diberikan oleh President Director dan hal – hal lain sesuai dengan tuntunan dan perkembangan perusahaan agar diperoleh aktifitas operasional dan tujuan perusahaan yang terkendali dan berkembang.

3. Administration staff of President Director

Membantu President Director dalam mengelola administrasi guna kelancaran komunikasi dengan pihak – pihak terkait.

4. Head of Internal Audit

Mengorganisir proses pengendalian internal perusahaan dan memberikan rekomendasi kepada Manajemen yang meliputi aspek keuangan, operasional, serta jaminan mutu, penjaminan, pengendalian lingkungan, penjaminan tata kelola perusahaan yang baik, penjaminan resiko, kepatuhan terhadap peraturan perusahaan dan perundang – undangan yang berlaku serta melakukan proses tindak lanjut penyelesaian temuan baik audit internal maupun eksternal.

5. Corporate Secretary Manager

Mengorganisir berbagai hal untuk membangun dan menjaga citra perusahaan di masyarakat secara kesinambungan, menciptakan dan memelihara *good will* perusahaan, membangun komunikasi yang baik dengan stakeholder, pelaksanaan tata kelola perusahaan (GCG) bertindak sebagai protokoler perusahaan, kepedulian kepada masyarakat melalui Corporate Social Responsibility dan kegiatan pengelolaan dokumen / arsip perusahaan.

6. Legal & Administration Manager

Menyelenggarakan kegiatan peninjauan dan merekomendasikan yang lebih fokus pada aspek hukum yang berlaku seperti hukum ketenagakerjaan, hukum agraria, hukum penanaman modal, hukum perikatan, dan lain – lain. Kontrak kerjasama dengan pihak lain agar tidak terjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mengurus seluruh perijinan, baik ijin prinsip, ijin lokasi dan site plan, IMB dan ijin lainnya beserta administrasinya.

7. Business Development Director

Mengarahkan pencapaian pemasaran, perencanaan, dan pengembangan kebijakan strategis perusahaan, pengembangan bisnis (Internal, joint venture dan equity placement), pengembangan sistem pada bisnis

properti industri dan komersial serta pengelolaan manajemen resiko dan pemantauan proyek untuk mencapai visi dan misi perusahaan.

8. Corporate Planning & Project Management General Manager

Mengkoordinasikan dan mengendalikan proses perencanaan dan pengembangan kebijakan strategis perusahaan yang meliputi perencanaan dan pengembangan arah bisnis perusahaan, perencanaan pengelolaan dan pengawasan proyek – proyek investasi dan melaksanakan proses pembebasan dan pengelolaan administrasi lahan.

9. Bussines & Land Development Manager

Mengorganisasikan dan mengkoordinasikan kegiatan perencanaan strategis perusahaan dan pengembangan bisnis, pengendalian resiko investasi, perencanaan perolehan lahan sampai administrasi lahan pemetaan dan pematangan lahan, pengendalian lahan termasuk perencanaan peruntukan lahan , menghitung FS perusahaan dan infrastruktur serta riset pasar agar strategi bisnis dapat direalisasikan sesuai dengan visi misi perusahaan.

10. Project Management & Support Service Manager

Mengorganisasikan kegiatan perencanaan tata ruang, perencanaan sarana dan prasarana, pengawasan proyek pembangunan sampai dengan bentuk fisik yang bersifat investasi maupun pengembangan yang dapat digunakan sehingga bisnis perusahaan menjadi tumbuh dan berkembang.

11. IT & Management System Manager

Menyelenggarakan dan mengatur kegiatan pengembangan dan pengendalian sistem manajemen perusahaan dan infrastruktur teknologi informasi yang memadai serta usaha peningkatan kinerja perusahaan dan pengelolaan resiko agar tercapai visi misi perusahaan.

12. Commercial & Operation Director

Mengarahkan operasional bisnis properti industri dan komersial serta pengelolaan unit otonom sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

13. Industrial Estate General Manager

Mengkoordinasikan dan mengendalikan operasional, penjualan properti industri dan lahan di kawasan industri Krakatau PT. KIEC.

14. Industrial Estate Manager

Mengkoordinasikan kegiatan pengelolaan dan perawatan rutin kawasan industri, gudang, SFB, dan DEPO serta pelayanan purna jual terhadap investor.

15. Sales & Marketing Manager

Mengorganisasikan kegiatan penjualan lahan dan properti industri (gudang, SFB dan DEPO), pelayanan pelanggan serta pemasaran dalam menjangkau pasar secara efektif untuk mencapai keuntungan yang optimal bagi perusahaan.

16. Commercial Property General Manager

Mengorganisasikan kegiatan penjualan properti komersial yaitu kolam renang Krakatau Water World, Krakatau Jungle Park, Krakatau Sport Club, Krakatau Golf, Krakatau Town House dan Hotel The Royale Krakatau, memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen dan pemasaran produk dan menjangkau pasar secara optimal dan efektif untuk mencapai keuntungan yang optimal bagi perusahaan.

17. Sport Center Manager

Mengorganisir dan mengelola properti komersial yang bergerak dalam bidang sarana dan prasarana olah raga yaitu kolam renang Krakatau Water World, Krakatau Jungle Park, Krakatau Sport Club dan Krakatau Golf.

18. Hotel Executive Manager

Mengorganisasikan dan mengelola properti komersial yang bergerak dalam bidang penginapan yaitu Hotel The Royale Krakatau, Krakatau Town House dan Wisma Permata untuk mencapai keuntungan secara optimal bagi perusahaan.

19. Technical Support Manager

Mengorganisasikan kegiatan yang bersifat perawatan pembangunan berkala, yaitu mengelola proyek – proyek pembangunan investasi

maupun pengembangan untuk dilakukan perawatan ataupun perbaikan dikarenakan menekan biaya investasi baru. Perawatan ini juga melalui tender proyek seperti divisi project management dan support services.

20. Service Procurement Manager

Mengorganisasikan kegiatan logistik yang ada di perusahaan yaitu dalam bidang pengadaan barang maupun pengadaan jasa, pengadaan barang itu sendiri misalnya kebutuhan alat – alat yang ada di kantor dan untuk pengadaan jasa berkaitan dengan tender proyek – proyek yang ada di perusahaan dan melakukan koordinasi dengan pihak – pihak yang terkait.

21. Security & SHE Manager

Mengorganisasikan kegiatan yang berkaitan dengan keamanan atau security dan mempunyai fungsi pokok terhadap implementasi sistem manajemen keselamatan dan kesehatan kerja (SMK3) mulai dari perencanaan, pengorganisasian, penerapan dan pengawasan serta pelaporannya. Security & SHF.

22. HR & Finance Director

Merupakan pimpinan yang menjalankan proses pemantauan dan pengembalian keputusan mengenai perihal yang berhubungan dengan keuangan di perusahaan dan merencanakan, mengembangkan dan mengimplementasikan strategi di bidang pengelolaan dan pengembangan SDM (termasuk perekrutan dan pemilihan kebijakan / practices, disiplin, keluhan, konseling, upah dan persyaratannya, kontrak – kontrak, pelatihan dan pengembangan, perencanaan suksesi, moral dan motivasi, kultur dan pengembangan sikap dan moral kerja, manajemen penimbangan prestasi dan hal seputar manajemen mutu dan lain – lain).

23. Human Capital Manager

Melakukan segala hal yang berkaitan dengan pemeliharaan dan pemaksimalan SDM mulai dari tahap awal berupa perencanaan, implementasi hingga masa evaluasi.

24. Finance and Accounting GM

Membantu Direktur Keuangan dan Akuntansi dalam memimpin, menerapkan pedoman sistem akuntansi yang telah ditetapkan agar menghasilkan informasi yang berguna baik bagi manajemen dalam menjalankan fungsinya maupun diperlukan untuk melaporkan operasi perusahaan kepada pihak luar serta menjamin terciptanya pengawasan intern dalam perusahaan.

25. Finance Manager

Merencanakan, mengembangkan, dan mengontrol fungsi keuangan di perusahaan dalam memberikan informasi keuangan secara komprehensif dan tepat waktu untuk membantu perusahaan dalam proses pengambilan keputusan yang mendukung pencapaian target finansial perusahaan.

26. Accounting Manager

Merencanakan, mengembangkan, dan mengontrol fungsi akuntansi di perusahaan dalam memberikan informasi keuangan secara komprehensif dan tepat waktu untuk membantu perusahaan dalam proses pengambilan keputusan yang mendukung pencapaian target finansial perusahaan.

2.2 Augmented Reality

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang dapat menjadikan suatu benda yang awalnya dua dimensi menjadi tiga dimensi atau nyata menyatu dengan lingkungannya [5]. Augmented Reality juga salah satu bagian dari *Virtual Reality* (VR). AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama [6]. Teknologi AR dapat menambahkan informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkan informasi tersebut ke dalam dunia nyata dengan bantuan smartphone [7].

2.3 Easy AR

Easy AR memberikan kemampuan penginderaan terhadap dunia nyata, mendukung pelacakan gambar, pelacakan objek, pelacakan jarak serta yang

lainnya. Easy AR adalah SDK yang berdiri sendiri dalam menyediakan API berbasis komponen berorientasi aliran data yang fleksibel dan tidak bergantung pada pustaka atau alat non-sistem seperti Unity 3D.

2.4 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi [8].

2.5 Unity

Unity 3D merupakan game engine yang dikembangkan oleh Unity Technologies. Software ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2005 dan menjadi salah satu dari sekian banyak game engine yang dipakai oleh banyak pengembang game profesional di dunia. Unity merupakan alat bantu pengembangan game dengan kemampuan rendering yang terintegrasi di dalamnya. Dengan menggunakan kecanggihan fitur – fiturnya dan juga kecepatan kerja yang tinggi, Unity menciptakan sebuah program interaktif tidak hanya dalam 2 dimensi, tetapi juga dalam bentuk 3 dimensi [9].

2.6 Blender

Blender adalah salah satu cara software open source yang digunakan untuk membuat konten multimedia khususnya 3 dimensi, ada beberapa kelebihan yang dimiliki Blender dibandingkan software sejenis [10].

2.7 C Sharp (C#)

C sharp adalah bahasa pemrograman sederhana yang dapat digunakan untuk tujuan umum, dalam artian bahasa pemrograman ini dapat digunakan untuk berbagai fungsi misalnya untuk pemrograman server-side pada website, membangun aplikasi desktop ataupun mobile, pemrograman game dan sebagainya. Selain itu C sharp merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang mengusung konsep seperti inheritance, class, polymorphism dan encapsulation [11].

2.8 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML, kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi, karena UML juga menggunakan class dan operasi dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modelling aplikasi procedural dalam VB atau C [12].

2.8.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke dalam sistem, membuat daftar belanja dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan – pekerjaan tertentu. Use case diagram dapat sangat membantu untuk menyusun requirement sebuah sistem, menghubungkan rancangan dengan klien dan merancang test case untuk semua fitur yang ada pada sistem.

2.8.2 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal dan dimensi horizontal.

2.8.3 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram merupakan state diagram khusus, dimana sebagian besar state adalah aksi dan sebagian besar transisi dibangkitkan oleh state sebelumnya (*internal processing*) yang telah selesai. Oleh karena itu, activity diagram tidak menggambarkan kebutuhan internal dari sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses – proses dan jalur – jalur aktifitas dari level atas secara umum.

2.8.4 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut [16].

2.9 Metode Pengujian

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan [17].

2.9.1 Black Box Testing

Black box testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Penguji dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program [13].