

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek Penelitian

Nama Perusahaan : PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung

Alamat : Jl. Dipatiukur, Nomor 67, Kecamatan Lebakgede, Kelurahan Coblong, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 40132.

Bidang Usaha : Travel car

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

PT. KRAKA Tour&Shuttle DU Bandung merupakan biro perjalanan travel, penyewaan mobil tour/bus dan penjualan tiket pesawat domestik, yang beralamat di jalan Jl. Dipatiukur, Lebakgede, Coblong, Kota Bandung 40132 berdiri sejak Agustus 2006 dan diresmikan tanggal 05 April 2008. Dan mempunyai slogan "we solve your travel puzzle".

PT. KRAKA Tour&Shuttle DU Bandung awalnya hanyalah berupa sub agent dimana penjualan tiket pesawat masih mengambil dari travel agent yang sudah besar. Tetapi secara bertahap PT. KRAKA Tour&Shuttle DU Bandung ini sekarang telah menjadi travel agent yang besar yang dimana untuk tiket pesawat tidak mengambil lagi ke travel lain melainkan telah mempunyai stok tiket pesawat sendiri. Selain itu sekarang banyak sub agent travel yang mengambil tiket pesawat dari PT. KRAKA Tour&Shuttle DU Bandung.

PT. Prima Riau Holiday Bandung mempunyai perijinan diantaranya: sebagai anggota penuh (Full Member) ASITA (Association of the Indonesian tours and travel agencies). Pada DPD ASITA Jawa Barat dengan NIA: 0373/IX/DPP/2007.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi

PT. KRAKA Tour&Shuttle DU Bandung mempunyai visi yakni menjadikan one stop travel agent dengan pelayanan terbaik bagi masyarakat/customer.

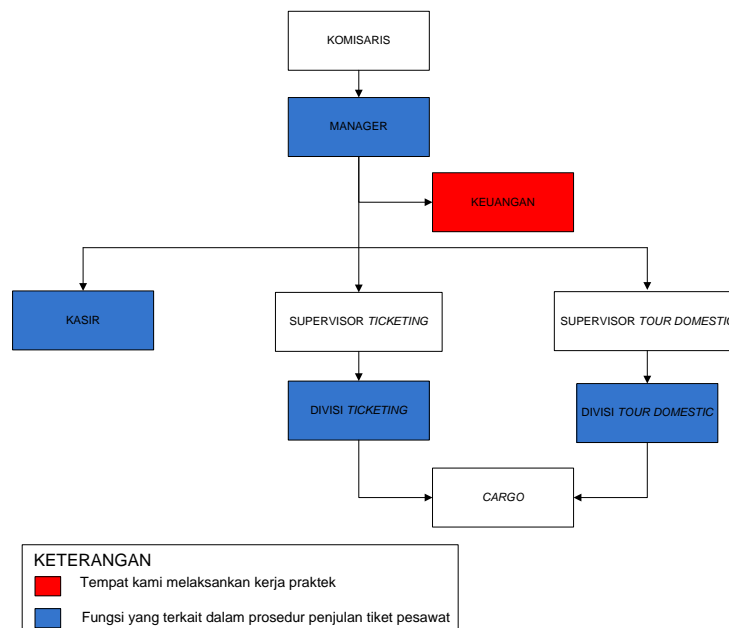
Misi

Ada beberapa misi yang ingin dicapai oleh PT. KRAKA Tour&Shuttle DU Bandung yaitu:

- a. Memberikan pelayanan terbaik bagi customer.
- b. Memberikan solusi permasalahan tours, travel dan penjualan tiket pesawat bagi customer.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Adanya struktur organisasi perusahaan, membantu manajer perusahaan dapat mengetahui penjabaran dari fungsionaris mana yang bertanggungjawab untuk suatu kegiatan tertentu yang terjadi di perusahaan tersebut. Selain itu setiap fungsionaris dapat mengetahui dengan pasti wewenang dan tanggungjawab dalam susunan organisasi perusahaan, sehingga para mereka dapat melaksanakan tugas-tugasnya dengan lebih terarah.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi.

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi di atas, maka dapat diuraikan mengenai fungsi dan tugas dari masing-masing bagian.

Berikut adalah fungsi dan tugas dari masing-masing bagian yang terlibat pada PT. Prima Riau Holiday Bandung:

- a. Manager
 - i. Melaksanakan kebijakan perusahaan secara keseluruhan.
 - ii. Melakukan pengawasan secara menyeluruh kesetiap karyawan.
 - iii. Menerima laporan harian/bulanan dari bagian keuangan.
 - iv. Mengotorisasi laporan harian/bulanan kemudian diserahkan ke komisaris.
 - v. Memeriksa dan menyerahkan daftar hadir karyawan ke bagian keuangan.

- vi. Menyetujui/mengotorisasi atas pengajuan dari bagian keuangan dalam pengeluaran uang untuk semua biaya operasional perusahaan.

b. Keuangan

- i. Menyiapkan dana untuk operasional perusahaan.
- ii. Menerima modal untuk kas perusahaan dari komisaris.
- iii. Menerima Rekap Invoice tiket dan Invoice shuttle dari kasir bersama uang.
- iv. Mengeluarkan dana kas kecil untuk perusahaan pada awal bulan dari pendapatan penjualan tiket pesawat dan jasa tour and travel.
- v. Membuat kwitansi/invoice penerimaan modal (KPL) yang diserahkan ke bagian komisaris.
- vi. Mengajukan permohonan dalam pengeluaran uang untuk semua biaya operasional perusahaan ke manajer.
- vii. Menerima informasi dari divisi ticketing bahwa tiket habis.
- viii. Membuat dokumen Purchases order (PO) dan Surat Permohonan Pembelian Peralatan dan Perlengkapan (SPPPP).
- ix. Mendapat Bukti atas pembelian Tiket ke maskapai, BPN tiket dan bukti BPN peralatan/perlengkapan.
- x. Merumuskan dan menyelenggarakan tata cara administrasi dan accounting perusahaan.
- xi. Menyelesaikan pembayaran gaji, upah, dan biaya-biaya atau beban yang dikeluarkan perusahaan.
- xii. Mendapatkan bukti-bukti atas biaya perusahaan yang dikeluarkan perusahaan.
- xiii. Mencatat penerimaan kas dan pengeluaran kas.
- xiv. Membuat laporan harian dan bulanan.
- xv. Mendapat permintaan kasbon dari karyawan.
- xvi. Membuat Slip gaji untuk karyawan.

c. Kasir

- i. Melayani customer yang membeli tiket pesawat dan pelayanan tours travel.
- ii. Menerima uang dari customer atas penjualan tiket dan tours travel.
- iii. Menerima invoice tiket dan Invoice shuttle dari divisi ticketing dan divisi tour domestic.
- iv. Rekap Invoice Tiket dan Invoice Shuttle.
- v. Menyerahkan Rekap Invoice tiket dan Invoice shuttle bersama uang ke bagian keuangan.

d. Divisi Tiket

- i. Memberikan informasi mengenai harga tiket, jadwal penerbangan dan persyaratan lainnya bila ada.
- ii. Membuat Invoice tiket kemudian diserahkan bersama uang ke kasir.
- iii. Menyerahkan tiket kepada customer.
- iv. Merencanakan route perjalanan dan membuat perhitungan harganya.
- v. Melakukan reservasi dan memberikan konfirmasi dan segera menyerahkan kepada customer.
- vi. Mengeluarkan atau issued ticket yang telah memperoleh konfirmasi dan segera menyerahkan kepada customer.
- vii. Memberikan informasi mengenai dokumen perjalanan dan keimigrasian dengan persyaratannya.
- viii. Mewakili customer dalam pengurusan dokumen perjalanan.
- ix. Menentukan biaya pengurusan dokumen perjalanan termasuk biaya administrasi.
- x. Memberitahukan tiket habis ke bagian keuangan.

e. Divisi Tour Domestic

- i. Menjual dan menyelenggarakan kegiatan tour and travel baik untuk inbound maupun outbound tour.
- ii. Membuat Invoice shuttle.
- iii. Menyerahkan Invoice shuttle bersama uang ke kasir.
- iv. Membuat perkiraan jumlah penjualan tour and travel untuk satu tahun mendatang.
- v. Menyusun acara dan rute perjalanan, menghitung harga inbound tour dan outbound tour serta menentukan persyaratannya untuk diajukan kepada customer.
- vi. Melayani semua permintaan informasi dan pengurusan tour and travel kepada customer.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu prosedur penyelesaian masalah guna mencari kebenaran yang dituangkan dalam bentuk perumusan masalah, studi literatur, asumsi-asumsi dan hipotesis, pengumpulan dan penganalisisan data, hingga penarikan kesimpulan. Metode penelitian dianggap sebagai ciri

sebuah penelitian, sehingga metode penelitian diibaratkan sebagai panduan guna mengontrol jalannya penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan diteliti, dalam hal ini adalah karyawan pada PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung. Untuk memperoleh data primer dapat dilakukan hal sebagai berikut :

- a. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap operasi perusahaan, tetapi peneliti tidak ikut langsung dalam kegiatan perusahaan. Observasi dilakukan dibagian sistem pemesan tiket yang sedang berjalan pada PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung dari hasil observasi tersebut dapat diamati bahwa karyawan melakukan kegiatannya melakukan proses pencatatan pendaftaran dan membuat laporan pendaftaran secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama.
- b. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pegawai yang berhubungan dengan penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan cara mencari tahu siapa yang diwawancara yang dapat memberikan data secara relevan sehingga penulis mengetahui sistem yang berjalan pada PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku.

Adapun cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah dengan metode Dokumentasi, yaitu dengan

mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari mater sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Data sekunder yang penulis ambil yaitu formulir pendaftaran, laporan pramanifes jamaah umroh, struktur organisasi, sejarah perusahaan, serta dokumen-dokumen lainnya seperti kwitansi pembayaran dan famflet yang dijadikan media promosi oleh PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang akan digunakan penulis adalah :

3.2.3.1. Metode Pendekatan

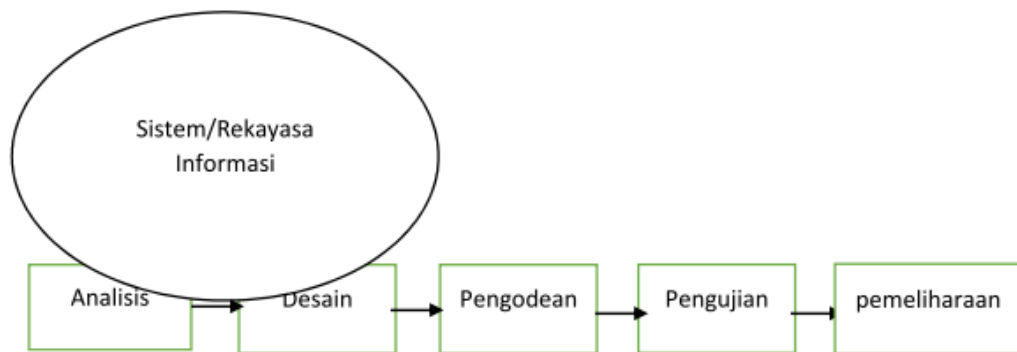
Karena penyusunan laporan dan pembuatan program aplikasi akan didasarkan pada data-data yang diperoleh dari objek penelitian yaitu PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang kompleks di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dikembangkan, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

Metode ini menggunakan alat pemodelan untuk menganalisa sistem di PT. KRAKA Tour & Shuttle DU Bandung berupa Flowmap, Diagram Konteks, Diagram Alir Data, Kamus Data, Diagram Hubungan Entitas dan Normalisasi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan

3.2.3.2.1. Model Waterfall

Model SDLC air terjun (Waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequential atau terurut dimulai dari analisis, design, coding, pengujian, dan tahap pendukung (support). Berikut adalah gambar model air terjun :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem Waterfall.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Seseorang sistem analisis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan system analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

b. Desain Sistem

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. *Coding & Testing*

Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Penerapan / Pengujian Program

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi digunakan oleh user.

e. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

3.2.3.2.2. Alat Bantu Analisis dan Pengembangan

Pada tahap ini menggunakan pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat yang dibutuhkan dalam perancangan sistem, sehingga hasil akhir dari perancangan sistem akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Adapun alat-alat yang digunakan sebagai berikut :

a. Flow Map

Bagan alir dokumen (dokumen flowchart) atau disebut juga bagan alir formulir (form flowchart) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan didalam bagan alir sistem.

b. DFD (Data Flow Diagram)

Merupakan model grafis yang memperlihatkan sistem dalam bentuk paling umum/global dan digunakan untuk mendefinisikan serta memperlihatkan lingkup atau batas sistem yang akan ditelaah. Diagram Konteks selalu mengandung satu proses saja. Proses ini mewakili proses dari seluruh sistem. Diagram Konteks menggambarkan hubungan input / output antara sistem dengan kesatuan luar (eksternal entity).

c. Relasi antar tabel

Pada tahap analisis, penggunaan notasi ini sangat membantu didalam komunikasi dengan para pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika. Data flow diagram sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang sudah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya hardisk, disket, CD dan lainsebagainnya). Data flow diagram dapat menggambarkan arus sistem dengan terstruktur dan jelas.

d. Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang terorganisasi dari elemen data yang berhubungan dengan sistem, dengan definisi yang tegas dan telit i sehingga pemakai dan analisis akan memiliki pemahaman yang umum mengenai input, output, komponen penyimpanan, dan bahkan kalkulasi intermediate.

e. ERD (Entity Relation Diagram)

Basis data terdiri dari dua kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah refresentasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek. Perancangan basis data diperlukan, agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam

menggunakan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (tambah, ubah, hapus). Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan :

1. Menerapkan normalisasi terhadap struktur tabel yang telah diketahui atau,
2. Langsung dengan membuat model Entity-Relationship

Adapun tahapan dalam membangun basis data yang baik diantaranya adalah Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan dalam membangun desain logic basis data relasional dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal.

Aturan normalisasi dinyatakan dalam istilah bentuk normal. Bentuk normal adalah suatu aturan yang dikenakan pada relasi-relasi dalam basis data dan harus dipenuhi oleh relasi-relasi tersebut pada level normalisasi.