

BAB III

RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian kerja praktek di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi 186 Kota Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Cikal bakal Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung (STPB), bermula dari didirikannya Sekolah Kejuruan Perhotelan (SKP) pada tahun 1959 yang merupakan sekolah kejuruan menengah atas kejuruan di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pada tahun 1962 sekolah ini berubah menjadi Sekolah Kejuruan Perhotelan dan Perestoranan (SKPP) di bawah Departemen Perhubungan Darat. 11 Maret 1963, didirikan Akademi Perhotelan dan Perestoranan (APP) dengan lama pendidikan 3 tahun sebagai kelanjutan dari SKP. 8 Maret 1965, Akademi ini (APP) berubah namanya menjadi Akademi Perhotelan Nasional (APN), yang merupakan pendidikan tinggi pertama di Indonesia dalam bidang Perhotelan. 7 Maret 1967, Departemen Perhubungan kemudian menggabungkan APN dan SKPP menjadi Pusat Pendidikan Kepariwisata (PUSDIKPAR). 6 Januari 1970, kemudian berubah kembali menjadi Akademi Perhotelan Nasional (APN). 21 Juli 1973, APN berubah nama menjadi NHI (National Hotel Institute) atau Pusat

Pendidikan Perhotelan, karena pada tahun itu Pemerintah Indonesia mengadakan kerjasama dengan pemerintah Swiss dalam bidang pendidikan perhotelan. Sistem pendidikan yang digunakan adalah program diploma I, II dan III. Nama institusi ini (NHI) masih dikenal khalayak ramai hingga saat ini.

21 Juli 1979, sejalan dengan kebutuhan tenaga kerja dibidang Pariwisata, NHI dikembangkan menjadi National Hotel & Tourism Institute (NHTI) dengan penambahan jurusan pada Jurusan Usaha Perjalanan (*Tours and Travel*) dan Bina Wisata (*Tourism Management*).¹¹ 11 November 1981, NHTI berubah menjadi Balai Pendidikan dan Latihan Pariwisata Bandung (BPLP Bandung) yang bernaung di bawah Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi. 1 November 1993, untuk meningkatkan kualitas pendidikan pariwisata di Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia No.101 tahun 1993 yang dikeluarkan pada tanggal 1 November 1993, BPLP Bandung berubah menjadi Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung (STPB) dengan penambahan pendidikan Diploma IV.

STPB (Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung) dahulu dikenal dengan nama NHI (baca : eNHaii) adalah Perguruan Tinggi yang bernaung dibawah Kementerian Pariwisata sedang secara teknis akademis dibina oleh Kementerian Pendidikan Nasional.

Sebagai sebuah lembaga tinggi milik Pemerintah, STP Bandung bertujuan untuk menyiapkan tenaga-tenaga profesional dibidang pariwisata sebagai aset nasional yang berkualitas internasional, kreatif, berjiwa wirausaha berkepribadian Indonesia dan berbudi luhur. STP Bandung bekerjasama dengan berbagai

perguruan tinggi, baik dalam negeri maupun luar di negeri dalam mengembangkan program-program pendidikannya pada tingkat D-III, D-IV, S1 dan Magister Manajemen Pariwisata.

Program pendidikan yang diselenggarakan di STP Bandung adalah program yang menekankan pada pencapaian keterampilan dari sebuah ilmu. Pencapaian keterampilan tersebut diperkaya dengan Praktik Laboratorium, Studi Lapangan dan Praktek Kerja Nyata.

Sampai saat ini STP Bandung masih menjadi sekolah tinggi pariwisata tertua di Asia Pasifik. Untuk itu pihaknya selalu menjaga kualitas lulusan STP agar tetap leading dalam persaingan industri pariwisata yang semakin global. Sejak berdirinya sekolah tinggi pariwisata ini tahun 1962, sampai tahun 2015 sudah meluluskan 19.808 orang. Sementara jumlah calon mahasiswa yang mendaftar untuk bergabung di STP Bandung itu lebih dari 4.000 orang. Setelah diseleksi, yang bisa diterima hanya 614 mahasiswa. Itu berarti ada potensi besar lebih dari 3.0000 calon yang tidak bisa ditampung di kampus ini. Menteri Pariwisata Arief Yahya mengakui, STP Bandung ini memang kampus pariwisata paling tua dan paling banyak melahirkan profesional di bidang pariwisata.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

STP NHI Bandung di pandang perlu mendefinisikan visi dan misinya sehingga yang di gariskan perlu di nyatakan secara tegas dengan tujuan yang jelas meliputi segala aspek.

3.1.2.1 Visi

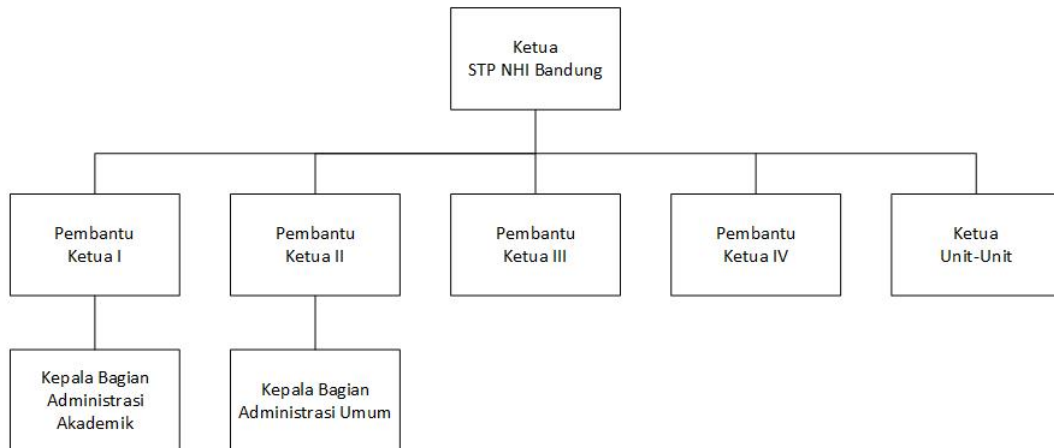
1. Menjadi Institusi Pendidikan Tinggi Kepariwisataan terkemuka di Dunia yang tetap berkepribadian Indonesia.

3.1.2.2 Misi

1. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran dibidang pariwisata melalui pengembangan kapasitas belajar.
2. Meningkatkan kualitas dan ragam penelitian untuk pengembangan keilmuan dan teknologi kepariwisataan berbasis kearifan lokal.
3. Meningkatkan kapasitas aplikasi keilmuan pariwisata melalui pengabdian masyarakat dalam rangka meningkatkan kesejahteraan.
4. Memposisikan diri sebagai agen pembaharu dalam mendorong kemandirian pembangunan kepariwisataan nasional.
5. Berperan sebagai simpul utama jejaring pendidikan tinggi kepariwisataan indonesia.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung ialah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

Sumber : Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung

3.1.4 Deskripsi Tugas

3.1.4.1 Ketua

Ketua mengendalikan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan-kegiatan di lingkungan STP NHI Bandung.

3.1.4.2 Pembantu Ketua I

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang akademik.

3.1.4.3 Pembantu Ketua II

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang administrasi umum.

3.1.4.4 Pembantu Ketua III

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang kemahasiswaan.

3.1.4.5 Pembantu Ketua IV

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang kemitraan dan penjaminan kualitas.

3.1.4.6 Ketua Unit

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam kaitan penunjang aktifitas akademik dan kegiatan umum.

3.1.4.7 Kabag ADAK

Pelaksanaan dan penanggung jawab kegiatan dalam bidang administrasi akademik.

3.1.4.8 Kabag ADUM

Pelaksanaan dan penanggung jawab kegiatan dalam bidang administrasi umum.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknis atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik yang berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh. Pengertian metode penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009:2) adalah sebagai berikut:

“Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif dan tindakan (*action*). Menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto (2005 : 234) adalah :

“Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan”.

Sedangkan metode tindakan (*action research*) yaitu:

“Penelitian yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan - keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual (lapangan).”

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang ada dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Dan metode pengumpulan data adalah *field research* dan *library research*.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Adapun pengertian data primer adalah sebagai berikut : “Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan / responden penelitian.” (Umi Narimawati, 2008).

Yang terdiri dari :

1. Observasi Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Yaitu peninjauan secara langsung ke objek penelitian dalam hal ini adalah Unit PTI Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung untuk kemudian dianalisis dan digunakan untuk pembentukan deskripsi masalah.
2. Wawancara Tahap ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara komunikasi langsung dengan pegawai yang melakukan proses pengolahan data yang sedang berjalan sekarang ini.

3.2.2.2 Sumber Data Skunder

Dan pengertian data skunder adalah sebagai berikut :

“Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama.” (Umi Narimawati, 2008).

Yaitu data dokumentasi yang telah ada di Unit PTI Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung, pencarian data di internet dengan membuka situs, dan pencarian melalui literatur pustaka atau buku-buku yang berhubungan dengan materi atau data yang diperlukan dalam penulisan laporan kerja praktek ini.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Agar permasalahan yang ada dapat terselesaikan, maka perancangan sistem akan menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem yang mudah dimengerti.

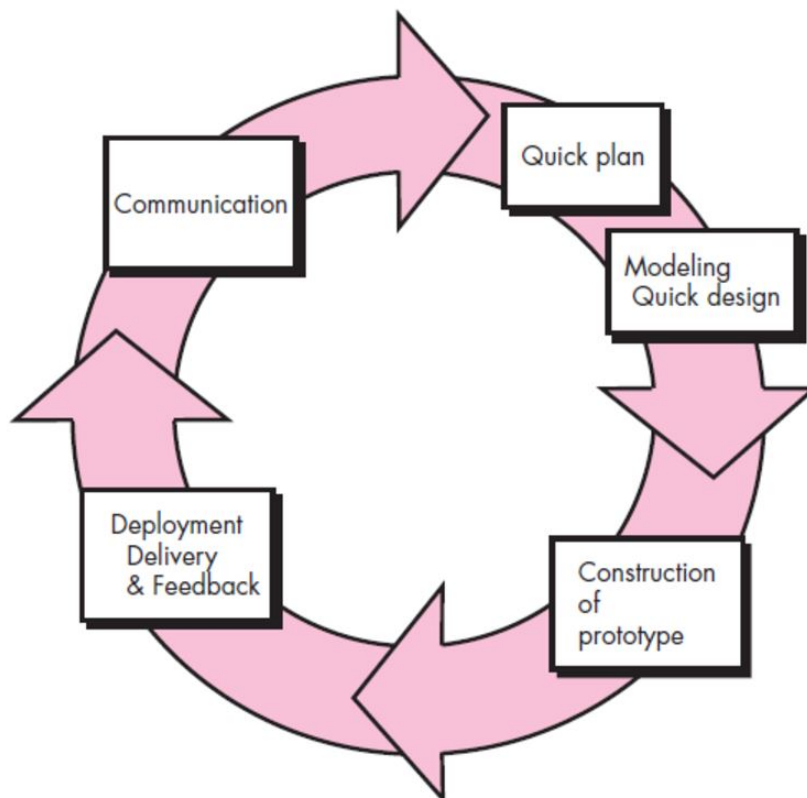
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Untuk dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya, yaitu :

1. *Flow Map*
2. *Diagram Konteks*
3. *Data Flow Diagram (DFD)*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *prototype*. Secara ideal prototipe berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengguna dan pengembang bertemu untuk mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak serta mengidentifikasi segala kebutuhan, sehingga pengembang mengetahui gambaran atau garis besar sistem.



Gambar 3.2 Metode Prototype

Sumber : <https://coretanlusuh.files.wordpress.com/2014/05/prototipe.png>

Langkah – langkah Prototype adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan

Analisa terhadap kebutuhan calon user, biasanya pembuat sistem saling bertemu dengan pengguna dan menyetujui input dan data yang diperlukan untuk menghasilkan output sistem informasi.

2. *Quick design*

Pembuatan desain global untuk membentuk software contoh, dilakukan dengan membuat prototype sistem awal yang disesuaikan dengan keinginan dan kesepakatan ketika menentukan kebutuhan dasar sistem.

3. *Build prototype*

Pembuatan *software prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.

4. Evaluasi pelanggan

Mengevaluasi prototype dan memperhalus analisis kebutuhan calon pemakai.

5. Pembuatan & implementasi

Pembuatan sebenarnya, termasuk design, coding dan testing. Pada langkah ini proses penyempurnaan pada sistem yang telah dibuat, dengan memperbaiki design secara baik, dan coding secara menyeluruh.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pendekatan terstruktur (*structured approach*) menggunakan beberapa alat bantu. Adapun alat atau notasi yang digunakan adalah :

1. *Flowmap*

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowmap* berguna untuk membantu analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Biasanya *flowmap* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Untuk membuat sebuah analisis menggunakan *flowmap* seorang analis dan programmer memerlukan beberapa tahapan, diantaranya:

1. *Flowmap* digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan menghitung pajak penjualan.
5. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
6. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan

percabangannya diletakan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.

7. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar. Fungsi simbol *flowmap* adalah mendefinisikan hubungan antara bagian (pelaku proses), proses (manual/berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan).

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu alat atau metode penggambaran suatu sistem informasi secara global, baik sistem informasi yang berbasis komputer atau tidak berbasis komputer. Diagram konteks terdiri dari sebuah simbol proses yang mewakili keseluruhan proses dalam sistem dan *minimal* sebuah *external entity* (entitas luar) yang merupakan sumber atau tujuan data dari sistem tersebut dan aliran data yang menggambarkan aliran suatu masukan ataupun keluaran dari sistem tersebut. Berdasarkan notasi yourdon proses digambarkan dengan lingkaran, entitas luar dengan persegi panjang, dan aliran data digambarkan dengan garis yang diberi mata panah.

3. Data Flow Diagram

Menurut Andri Kristanto (2008:61), *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asala data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah :

1. Aliran Informasi, yang dilambangkan dengan anak panah, menunjukkan aliran yang masuk ke dalam sistem maupun yang ke luar sistem.
2. *Eksternal Entity*, yang dilambangkan dengan empat persegi panjang, menunjukkan bagian atau fungsi yang berada di luar sistem.
3. *File* atau tempat penyimpanan data, yang dilambangkan dengan sepasang garis horizontal paralel tertutup pada salah satu ujungnya.

Proses, yang dilambangkan dengan lingkaran, menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh manusia, komputer dari hasil suatu proses data.