

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Tourezia Cakra Inspira adalah perusahaan jasa yang bergerak di bidang *tour and travel*. Tourezia bertempat di Jl. Pogung Raya 27 B - D33 A, Sinduadi, Mlati, Sleman, D.I.Yogyakarta. Apabila melihat dari analisis pasar tahun 2019, terdapat 433.027 Wisman dan 6.116.354 Wisnus yang berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Dengan banyaknya peminat wisata dapat memberikan peluang keuntungan pada bisnis, terlebih lagi Tourezia melakukan pemasaran ke banyak jenis *platForm*, contohnya seperti *Personal Relation, Advocate Customer, Website, Instagram, Whatsapp, Youtube*, dan masih banyak lagi. Namun, peluang tersebut pupus di kala *pandemic Covid-19* datang.

Tourezia memiliki produk penjualan jasa, salah satunya adalah *Tour Organizer*. *Tour Organizer* adalah suatu bentuk usaha yang bergerak di sektor wisata dan berpredikat sebagai pengatur, penata, organisator sumber daya wisata[1]. Adapun jenis penjualan yang dilakukan yang dilakukan berupa penjualan Paket Tour Travel Reguler dan Incentive (*Custom*). Paket travel yang sudah disediakan oleh perusahaan disebut Paket Tour Reguler dan Paket Tour yang dibuat oleh *Customer* sendiri disebut Paket Tour Incentive (*Custom*). Adapun contoh paket yang telah tersedia dari travel Tourezia adalah paket tour 'Arjuna' dengan berbagai macam destinasi, dimana kapasitas untuk mengikuti tour ini berjumlah minimal 7 orang untuk 1 hari.

Harga Paket dipengaruhi oleh hotel, transportasi, objek wisata, dan makanan. Adapun yang membedakan harga paket adalah tingkat kenyamanan pada hotel dan transportasi, apakah ingin memilih hotel bintang satu, bintang dua, sampai bintang 5. Untuk transportasi apakah ingin memilih transportasi udara, darat, atau laut. Semakin tinggi tingkat kenyamanan yang diinginkan maka semakin tinggi juga harga

paket. Sedangkan objek wisata dan makanan biasanya memiliki harga yang relative standar.

Customer dapat memilih paket Incentive (*Custom*). Dimana *Customer* akan membuat paket tour yang diinginkan sendiri. misal *Customer* memilih perjalanan ke Malang-Bromo yang memiliki hotel bintang 3, transportasi darat, destinasi wisata Bromo, Batu Night Spectacular, Jatim Park 2, dan makan 3 kali sehari selama 5 hari 4 malam. Juga dapat memilih apakah ingin pergi wisata sendiri atau membawa rombongan. Rombongan dibawah 10 orang akan dikatakan sebagai perjalanan FIT (*private*). Sedangkan diatas 40 orang maka dikatakan sebagai perjalanan grup besar.

PT. Tourezia sudah menerapkan penjualan berbasis web, dimana *Customer* dapat memilih paket tour Reguler dan Incentive melalui web Tourezia. Namun, dibalik paket tour yang sudah tersedia tentu saja ada sebuah perencanaan biaya yang dilakukan oleh perusahaan. Dalam melakukan perencanaan biaya, hal pertama yang dilakukan adalah berupa menentukan perencanaan paket tour dengan cara menganalisis wisata apa yang sedang tren. Dan adapun cara dalam melakukan perencanaan biaya paket tour reguler dan incentive adalah sama. Yang membedakan hanyalah jumlah peserta dan aktivitasnya.

Namun, kekurangannya adalah Tourezia belum menerapkan perencanaan dan pencatatan biaya tour di bidang sistem informasi akuntansi, sehingga perusahaan masih melakukan perhitungan penyusunan pencatatan secara manual menggunakan Microsoft Excel. Hal ini dapat mengakibatkan salahnya inputan dan data tidak terintegrasi dengan baik, selain itu juga hal ini sangatlah tidak efektif.

Dalam menyusun sebuah perencanaan biaya dapat menggunakan pendekatan *Variable Costing*. *Variable Costing* atau juga dikenal sebagai pendekatan kontribusi merupakan suatu *Format* laporan laba-rugi yang mengelompokkan biaya berdasarkan perilaku biaya, dimana biaya-biaya dipisahkan menurut kategori biaya *Variable* dan biaya tetap [2]. *Variable cost* merupakan biaya yang secara total berubah sebanding dengan aktivitas atau volume produksi [3]. Dimana biaya paket

bisa berubah berdasarkan jumlah dan permintaan *Customer*. Namun ada juga biaya yang tetap.

Jika berbicara tentang *Variable*, maka berkaitan juga dengan *Break Even Point (BEP)*. Analisis *Break Even point* adalah suatu cara untuk mengetahui berapa volume penjualan minimum agar perusahaan tidak menderita rugi, tetapi juga belum memperoleh laba (dengan kata lain labanya sama dengan nol) [3]

Sebuah perusahaan perlu melakukan perhitungan yang akurat dan terstruktur untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dalam memanajemenkan keuangan menggunakan sistem. Maka, berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perhitungan biaya keuangan berdasarkan jenis tour dengan berbasis web yang dimiliki oleh salah satu travel yang berada di Yogyakarta, PT. Tourezia Cakra Inspirasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah proyek akhir adalah

1. Bagaimana menentukan paket tour
2. Bagaimana menentukan biaya paket tour
3. Bagaimana pemesanan paket
4. Bagaimana membuat *Customize* paket tour
5. Bagaimana membuat catatan akuntansi yang menghasilkan jurnal umum dan buku besar

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan proyek akhir adalah

1. Mampu mengetahui cara membuat paket tour
2. Mampu mengetahui cara menentukan biaya paket tour
3. Mampu mengelola pemesanan tour berdasarkan jumlah pemesanan
4. Mampu mengetahui cara membuat *Customize* paket tour
5. Mampu membuat catatan akuntansi yang menghasilkan jurnal umum dan buku besar

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada aplikasi berbasis web ini adalah

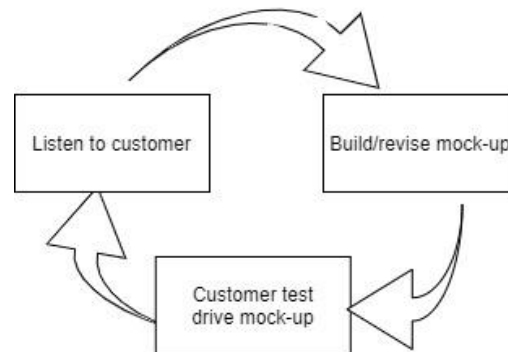
1. Model pengembangan menggunakan model *Prototype*
2. Pembangunan aplikasi hanya sampai pada buku besar
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Framework Codeigniter, serta MySQL sebagai aplikasi basis data.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang dilakukan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode berbasis objek, yaitu menggunakan *Software Development Life Cycle* atau SDLC. SDLC adalah siklus yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif.

Dalam pengertian lain, SDLC adalah tahapan kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau tujuan dibuatnya sistem tersebut [4], dimana model yang akan digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah *Prototype*.

Tahapan pada metode *prototyping* dapat dilihat pada Gambar 1-1.



Gambar 1- 1 Model *Prototype*

Prototyping merupakan Teknik pengembangan sistem yang menggunakan *Prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya[5]

Adapun tahapan dalam model *Prototype* adalah

- a. **Analisis kebutuhan user**, Pengembang dan pemilik sistem melakukan diskusi dimana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kepada pengembang tentang kebutuhan sistem yang mereka inginkan
- b. **Membuat *Prototype***, pengembang membuat *Prototype* dari sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna atau pemilik sistem
- c. **Menyesuaikan *Prototype* dengan keinginan user**, pengembang menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem tentang *Prototype* yang sudah dibuat, apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem
- d. **Membuat sistem baru**, pengembang menggunakan *Prototype* yang sudah dibuat untuk membuat sistem baru
- e. **Melakukan testing sistem**, pengguna atau pemilik sistem melakukan uji coba terhadap sistem yang dikembangkan

- f. **Menyesuaikan dengan keinginan user**, sistem disesuaikan dengan keinginan user dan kebutuhan sistem.
- g. **Menggunakan sistem**, Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pengguna siap digunakan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Dibawah ini adalah jadwal pengerjaan dalam menyusun proyek akhir pada table 1-1

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021																2022																							
	Sept				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				April				Juni							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Analisis																																								
Design																																								
Development																																								
Testing																																								
Dokumentasi																																								