

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rencana Anggaran Biaya (RAB) merupakan hal yang berpengaruh dalam proses keuangan perusahaan agar mampu memperkirakan dan mengendalikan biaya pengeluaran yang akan digunakan. Pembuatan RAB berguna untuk mengetahui gambaran biaya yang dibutuhkan dari suatu produk atau aktivitas perusahaan. Penggunaan sistem informasi untuk pembuatan RAB akan mempermudah perencanaan, meningkatkan efektifitas waktu, dan ketepatan perhitungan.

PT. Tourezia Cakra Inspira merupakan perusahaan jasa yang bergerak dalam digitalisasi pariwisata Indonesia berbasis *virtual experience* yang beralamat di Jl. Pogung Raya 27 B – D33 A. Sinduadi, Mlati, Sleman, D.I Yogyakarta. Produk yang ditawarkan yaitu *event management, virtual meeting, tourism information, tour organizer, car & bus rent, homestay management, dan tourism consultant*. Dalam mempromosikan produknya, PT. Tourezia melakukan pemasaran melalui berbagai macam *platform* dan melakukan kerjasama dengan beberapa pihak.

Event Management pada PT. Tourezia Cakra Inspira menyediakan beberapa *event* seperti *virtual event, personal event, corporate event, dan event custom*. Pelanggan dapat memesan *event paket* yang telah tersedia atau memesan *event* secara *custom*. Penyelenggaraan jasa *event management* pada PT. Tourezia masih belum dikelola dengan sistem atau aplikasi yang dapat diakses oleh *customer* dan *admin* pengelolanya. PT. Tourezia Cakra Inspira memiliki bagian keuangan yang bertanggungjawab mengelola anggaran perusahaan pada jasa *event management*. Rencana Anggaran Biaya (RAB) pada *event management* berguna untuk mengetahui detail biaya anggaran yang dibutuhkan *event paket* dan *event custom* sesuai dengan pesanan pelanggan dari setiap *event* yang ditawarkan oleh perusahaan.

Rencana Anggaran Biaya (RAB) *Event Management* pada PT. Tourezia Cakra Inspira disusun berdasarkan kegiatan *event* yang diadakan oleh perusahaan. Terdapat rincian biaya dari setiap *event* untuk melihat detail biaya-biaya yang diperlukan dalam mengadakan suatu *event*. *Virtual event* merupakan penyelenggaraan kegiatan secara online seperti *webinar* atau *workshop*. Biaya yang diperlukan pada *virtual event* diantaranya biaya persiapan *online meet*, *master of ceremony* (MC), moderator dan narasumber. Pada *personal event* dan *corporate event*, biaya yang diperlukan bergantung pada pilihan atau permintaan *event* dari *customer*. Biaya yang biasanya terdapat dalam anggaran *personal event* dan *corporate event* yaitu biaya administrasi, publikasi, dokumentasi, perlengkapan, konsumsi, akomodasi, keamanan, dan kebersihan. Pada *event custom*, pelanggan dapat melakukan permintaan terhadap kebutuhan-kebutuhan yang akan diadakan pada *event* nya. RAB disusun dengan memperhatikan ketentuan yang berlaku dan persentase dari keuntungan yang diinginkan perusahaan.

Penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB) *Event Management* pada PT. Tourezia Cakra Inspira masih memanfaatkan media *Microsoft Excel*, sehingga dalam proses pembuatan anggaran sampai menjadi laporan memerlukan waktu yang relatif cukup lama. Pembuatan anggaran belum menggunakan *database* untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam pembuatan anggaran perencanaan *event management*, sehingga untuk proses penganggaran dengan *event* yang sejenis harus dibuat kembali data yang mengacu kepada file sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkannya suatu aplikasi yang mampu membantu pekerjaan penyusunan anggaran perencanaan *event* sehingga mempercepat perhitungan dan evaluasi anggarannya. Aplikasi menggunakan *database* yang mampu menyimpan data tetap yang dibutuhkan setiap kali penyusunan RAB perencanaan *event*.

Bagian keuangan PT. Tourezia Cakra Inspira pada *event management* menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) untuk *event paket*, *event* kontrak pesanan pelanggan, serta laporan RAB bagi internal dan laporan kontrak RAB bagi pelanggan. RAB pelanggan berisi kontrak anggaran yang akan diberikan kepada pelanggan dengan rincian harga kelompok aktivitas untuk *event* yang dipesan. RAB internal berisi anggaran detail kebutuhan yang akan diberikan kepada bagian

pengeluaran sebagai acuan untuk pemesanan/pembelian kebutuhan kepada vendor sebagai bentuk realisasi dari anggaran internal. RAB internal akan menjadi acuan untuk evaluasi anggaran terhadap realisasinya.

Aplikasi ini hanya membahas penyusunan RAB *event management* pada PT. Tourezia Cakra Inspira dengan keterbatasan tidak menangani realisasi dan evaluasi terhadap realisasi anggaran. Penyusunan RAB menggunakan metode *Activity Based Budgeting* (ABB) yaitu berdasarkan pengelompokan aktivitas-aktivitas yang diperlukan dalam penyelenggaraan *event*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dari Proyek Akhir adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) *event* paket pada PT. Tourezia Cakra Inspira?
- b. Bagaimana menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) berdasarkan pesanan *event* paket dan pesanan *event custom* pelanggan pada PT Tourezia Cakra Inspira?
- c. Bagaimana menyajikan laporan Rencana Anggaran Biaya (RAB) *event* bagi internal?
- d. Bagaimana menyajikan kontrak Rencana Anggaran Biaya (RAB) *event* pemesanan bagi pelanggan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) *event* paket pada PT. Tourezia Cakra Inspira.

- b. Aplikasi dapat menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) berdasarkan pesanan *event* paket dan pesanan *event custom* pelanggan pada PT. Tourezia Cakra Inspira.
- c. Aplikasi dapat menyajikan laporan Rencana Anggaran Biaya (RAB) *event* bagi internal.
- d. Aplikasi dapat menyajikan kontrak Rencana Anggaran Biaya (RAB) *event* pemesanan bagi pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini hanya untuk penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB) pada *event management* PT. Tourezia Cakra Inspira.
- b. Data *event* kontrak berdasarkan pesanan pelanggan diambil dari proyek akhir Nakita Salsabila T.P.
- c. Realisasi terhadap anggaran biaya ditangani oleh Vini Alviani.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data penyusunan Proyek Akhir adalah sebagai berikut:

- a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan melalui media *zoom* dengan mengajukan pertanyaan atau berdiskusi bersama pihak pemilik PT. Tourezia Cakra Inspira dan bagian *accounting* untuk terkait hal keuangan.

- b. Pengamatan

Metode pengamatan dilakukan dengan mengamati *website* dan *platform* lainnya yang sudah digunakan oleh Tourezia dalam melakukan pemasaran produk-produk

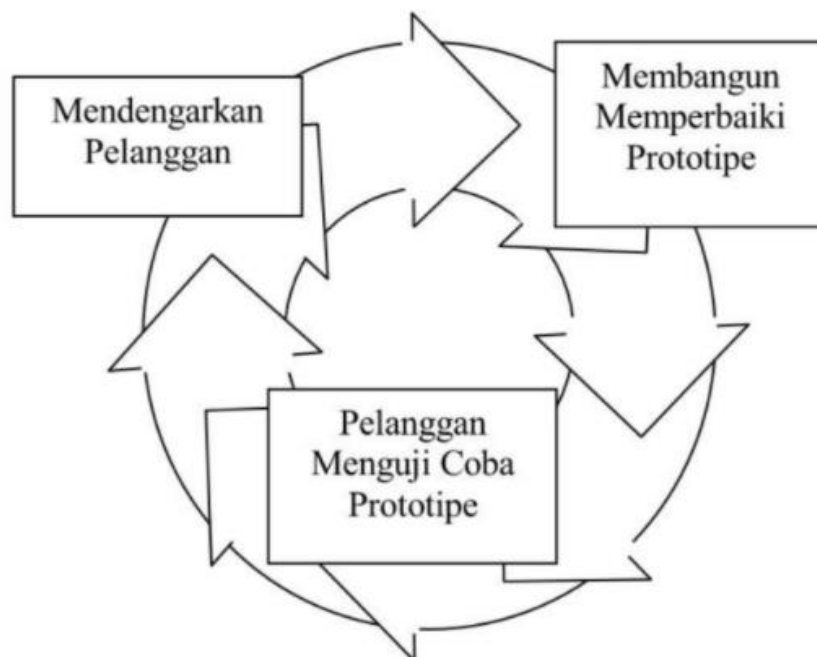
nya. Pengamatan juga dilakukan terhadap laporan Rencana Anggaran Biaya (RAB) yang telah dimiliki perusahaan untuk menganalisis kebutuhan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

c. Studi Kepustakaan

Metode studi pustaka dilakukan dengan pencarian informasi dan referensi terkait pembuatan aplikasi yang bersumber dari jurnal, buku, atau penelitian-penelitian terdahulu.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan perancangan model *prototype*. Metode *Prototype* adalah metode pembuatan sistem dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dibuat kemudian dibuat program *prototype* agar pengguna lebih memahami apa yang diinginkan, program tersebut kemudian dievaluasi oleh pengguna atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna atau *user* [1].



Gambar 1 - 1
Metode *Prototype*

Berikut merupakan tahapan *prototype* yang digunakan pada proyek akhir ini:

a. Mendengarkan Pelanggan

Mendengarkan pelanggan adalah tahap untuk menganalisis kebutuhan, menentukan gambaran, dan mengumpulkan data yang diperlukan oleh *Event Management* PT. Tourezia Cakra Inspira untuk membangun aplikasi. Tahap ini dilakukan dengan metode wawancara dan pengamatan terhadap PT. Tourezia Cakra Inspira.

b. Membangun/Memperbaiki *Prototype*

Membangun *prototype* merupakan tahap perancangan aplikasi secara sederhana seperti perancangan data yang dibutuhkan, desain aplikasi, fungsionalitas, perancangan kode program dan kebutuhan lainnya berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan terhadap PT. Tourezia Cakra Inspira. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap *prototype* yang sudah dibangun, jika masih terdapat kesalahan atau kekurangan maka akan dilakukan tahap perbaikan. Proses perancangan aplikasi menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Unified Modelling Language* (UML).

c. Pelanggan Menguji Coba *Prototype*

Setelah aplikasi telah selesai dibangun, maka tahap selanjutnya adalah pengujian. Tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi yang telah dibangun apakah sesuai dengan yang diharapkan oleh *user* atau tidak. Pengujian proyek akhir ini dilakukan dengan *Black Box Testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dalam menyusun Proyek Akhir dan pembuatan aplikasi penyusunan rencana anggaran biaya (RAB) adalah sebagai berikut:

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021												2022																							
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	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	1	2	3	4
Mendengarkan pelanggan	■	■	■	■	■	■	■	■																												
Membangun/memperbaiki <i>prototype</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Pelanggan menguji coba <i>prototype</i>																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi																																				