



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tinjauan Umum PT Nabucco Maratua Resor

3.1.1. Objek dan Subjek Penelitian

PT Nabucco Maratua resor (PMA) didirikan pada tanggal 22 Mei 2000. Yang terletak di pulau Maratua Kalimantan Timur, perusahaan ini dimiliki oleh Walter Harscher yang berkewarganegaraan Jerman.

Nabucco Maratua Resor terbagi menjadi 3 (tiga) resort yang terletak di pulau yang berbeda, yaitu Nabucco Resort yang terletak di Pulau Pabahanan di Kampung Teluk Alulu kec. P. Maratua Kab. Berau, Nunukan Resort yang terletak di Pulau Bakungan Nunukan di Kampung Bohe Silian Kec. P. maratua Kab. Berau dan Virgin Cocoa Resort yang terletak di Pulau Bakungan Besar di Kampung Bohe Silian Kec. P. Maratua Kab. Berau.

Dari ketiga resort tersebut mulai beroperasi pada waktu yang berbeda, Nabucco mulai beroperasi tahun 2002 yang terdiri dari 17 *cottage*, Nunukan mulai beroperasi tahun 2006 yang terdiri dari 22 *cottage*, dan Cocoa mulai beroperasi tahun 2016 yang terdiri dari 18 *cottage*.

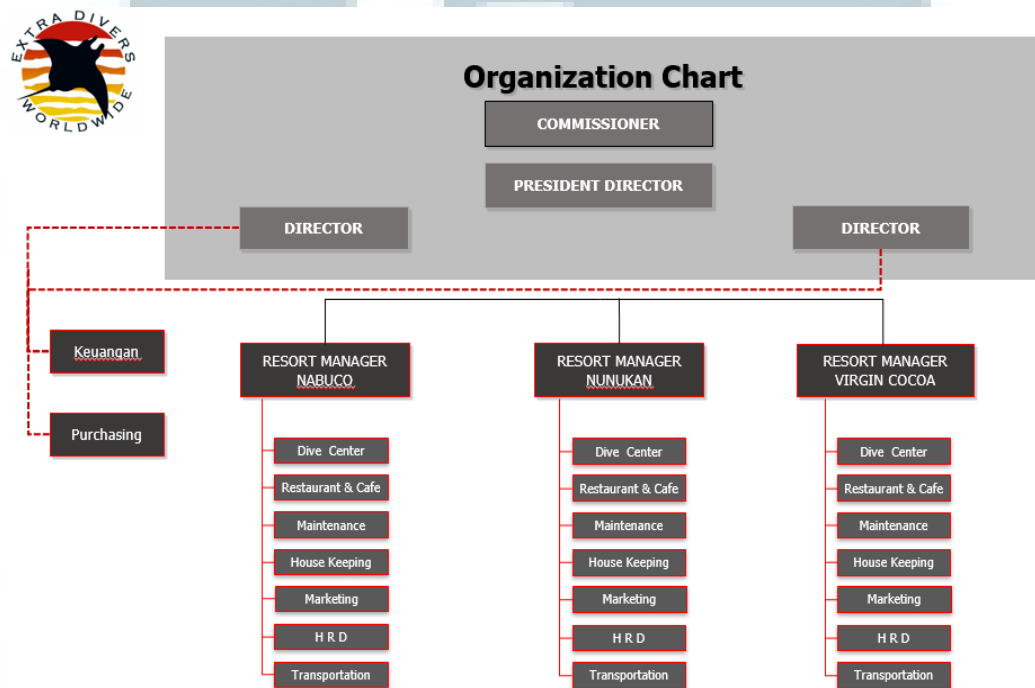
Alat transportasi air merupakan transportasi utama yang digunakan Nabucco Maratua resor untuk menuju ke resort. Jarak

antara resort Nabucco dengan Nunukan 20km± , Nabucco dengan Cocoa 20km ± , dan Nunukan dengan Cocoa 1km± .

Jarak yang di tempuh dari kantor cabang Tanjung Redeb ke Nabucco 120km± dan ke Nunukan/Cocoa 140km±.

3.1.2. Struktur Organisasi

Berikut ini adalah merupakan susunan struktur organisasi PT Nabucco Maratua Resor.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT Nabucco Maratua Resor

Keterangan:

- *Commissioner*: Stefanie Harscher

Tanggung jawab :

- Bertanggung jawab kepada RUPS(Rapat Umum Pemegang Saham) .
- Mengkoordinasikan *President Director* dan *Director*.

- *President Director*: Walter Harscher

Tanggung jawab :

- Bertanggung jawab terhadap kemajuan perusahaan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan perusahaan.

- *Director*: Yusnadi & I Gusti Bagus Made Harnaya

Tanggung jawab:

- Melaksanakan pengurusan Perusahaan sesuai kepentingan dan tujuan Perusahaan dan bertindak selaku pimpinan dalam pengurusan tersebut.

- *Manager Resort*:

- Nabucco: Kathrin Heussner
- Nunukan: Susanne Loos
- Virgin Cocoa: Kurt Gehrig

Tanggung jawab:

- Bertanggung jawab atas operasi yang efisien dan menguntungkan bagi perusahaan.

- Keuangan & Purchasing: M.Natsir

Tanggung jawab :

- Bertanggung jawab atas segala aktivitas keuangan, tugas utama dari jabatan ini yaitu melakukan pengaturan, transaksi, membuat laporan keuangan perusahaan.

- Dive Center:

- Nabucco: Tarkan Sever
- Nunukan: Beat wafler
- Virgin Cocoa: Iris Gehrig

Tanggung jawab :

- Bertanggung jawab mengelola operasional diving dan kinerja peralatan diving.

- Maintenance:

- Nabucco: Edi Sofiansyah
- Nunukan: Doly Akaren
- Virgin Cocoa: Elpion

Tanggung jawab:

- Bertanggung jawab menjaga kelayakan unit transportasi perusahaan dan memelihara peralatan yang berkaitan dengan aktivitas kerja dalam kondisi layak berkerja.

- Restaurant & Café:

- Nabucco: Yusuf Inombi
- Nunukan: Diki
- Virgin Cocoa: Gurindro

Tanggung jawab:

- Mengelola dapur dan mengawasi jalannya oprasional dapur.

- Marketing: Travel Agent

Tanggung jawab:

- Kengiatan mempromosikan resort untuk meningkatkan penjualan atas produk/jasa.

- House Keeping:

- Nabucco: Sugiono
- Nunukan: Harion
- Virgin Cocoa: Aldianto

Tanggung jawab:

- Bertanggung jawab atas kebersihan baik *indoor* maupun *outdoor* resort.

- HRD:

- Nabucco: Alfonso Hibur
- Nunukan: Yohanis
- Virgin Cocoa: Irwan Nusi

Tanggung jawab:

- Bertanggung jawab secara penuh dalam sumber daya manusia perusahaan mulai dari persiapan perekrutan pegawai baru hingga mengurus kontrak kerja.

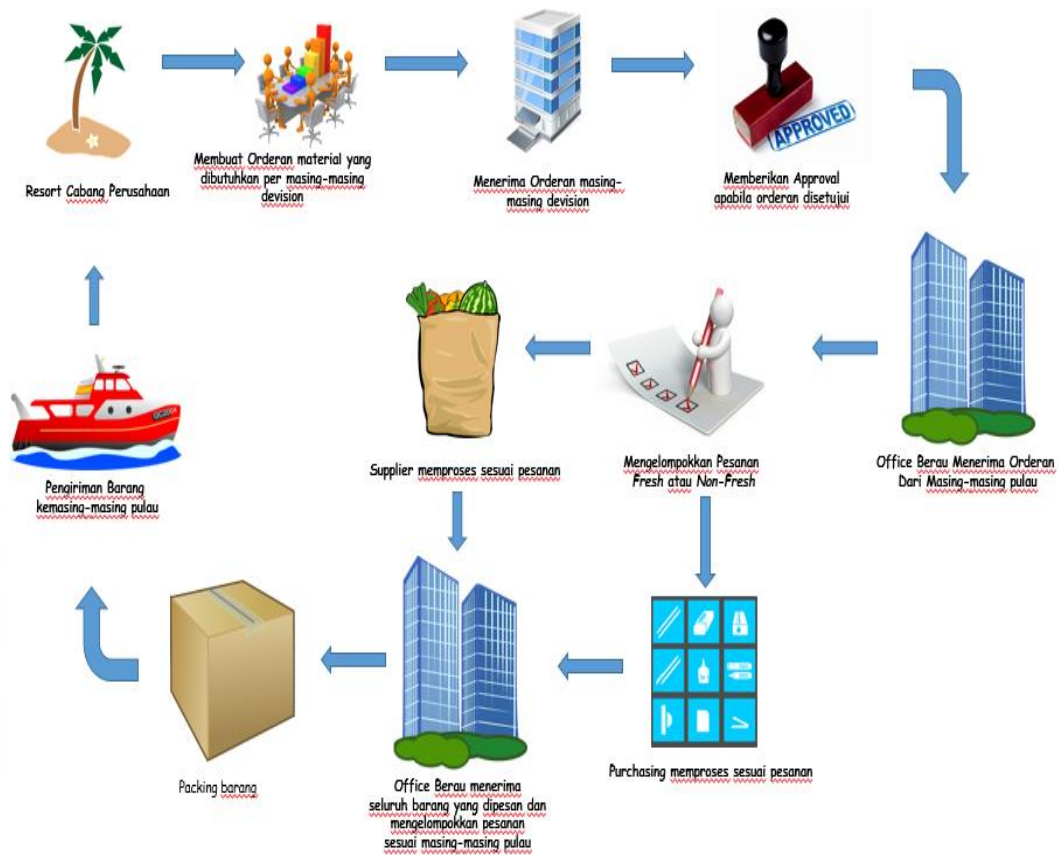
- Transportasi:

- Nabucco: Darto
- Nunukan: Harnanda
- Virgin Cocoa: Marda

Tanggung jawab:

- Bertanggung jawab pada proses pengantaran tamu(*guest*) menuju resort dan pengiriman material *fresh* dan *not fresh* ke resort.

3.1.3. Proses Bisnis PT Nabucco Maratua Resor



Gambar 3.2. Proses Pengadaan Barang/Material

Proses pengadaan barang pada PT Nabucco Maratua Resor dimulai dari masing masing bagian seperti *dive center*, *kitchen*, *house keeping*, *maintenance* ke kantor di resort, kemudian resort merangkum semua order lalu menunggu *approval* dari *manager resort* dan mengirim ke Berau, apabila terjadi penolakan pada material pemesanan order material *list* akan dikembalikan ke kantor pulau untuk dilakukan revisi pada material/barang yang akan dipesan.

Kantor di Berau orderan tersebut di bagi menjadi 2 yaitu bahan makanan (*fresh*) dan material lainnya(*not fresh*), untuk yang bahan makanan langsung diserahkan ke *supplier* sedangkan untuk order lainnya di adakan sendiri oleh *staff* bagian purchasing.

Setelah proses pembelian telah selesai, material/barang tersebut dikirim ke kantor di berau untuk pendataan dan persiapan pengiriman ke masing-masing *resort*. pendataan tersebut adalah untuk membagi barang-barang yang telah dipesan masing-masing resort, pengiriman barang tersebut dilakukan melalui transportasi air atau *speed boat*(speed boat) perusahaan.

Untuk pembayaran dengan sistem cash, sedangkan pelaporan di kirim pada akhir bulan dan untuk laporan setiap pembelian material/barang dari pembukuan dari nota pembelian untuk menjadi laporan langsung dalam proses pembelian.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data merupakan sebuah metode atau cara yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah sebuah data ataupun informasi yang diperoleh guna menunjang dan menopang hasil penelitiannya.

Berikut ini merupakan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan untuk membuat dan membangun *webapps* Material Management pada PT Nabucco Maratua Resor, yakni melalui metode wawancara (*interview*) dan metode studi pustaka. Adapun penjelasan bisa disimak dibawah ini.

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan oleh penulis dalam penelitian kali ini adalah diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber. Dari hasil wawancara tersebut, kemudian dijadikan sebuah patokan atau panduan untuk membangun sistem informasi atau *webapps* Material Management pada PT Nabucco Maratua Resor.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan banyaknya informasi yang tersedia atau bersumber dari buku, jurnal dan *internet*. Data atau informasi yang penulis dapatkan nantinya akan digunakan sebagai pedoman ataupun patokan guna membangun *webapps* Material Management pada PT Nabucco Maratua Resort.

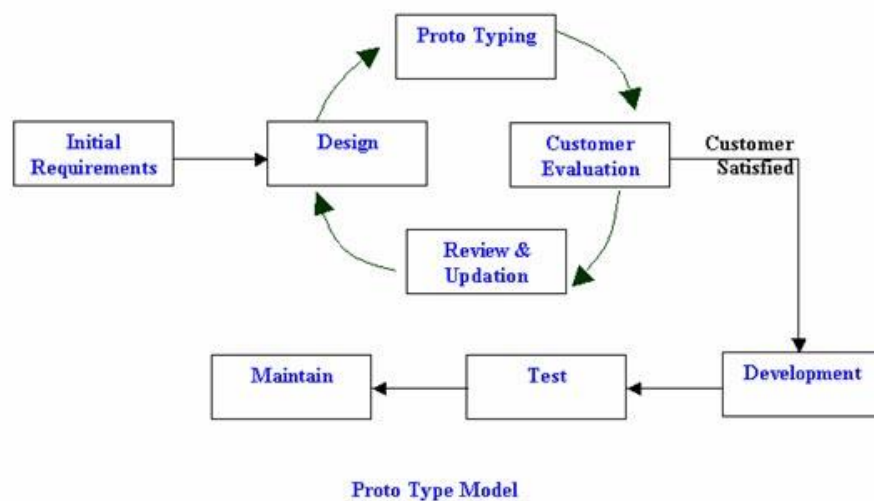
Data ataupun informasi yang diperoleh harus dapat diyakini tingkat keakuratannya dan bisa dipertanggung jawabkan, misalkan data atau informasi yang dari buku ataupun jurnal, maka harus dicantumkan nama penulis, judul buku, penerbit, tahun dan lain sebagainya, sedangkan untuk informasi yang diperoleh ataupun bersumber dari blogspot dan wikipedia tidak diperbolehkan sama sekali, sebab tingkat keakuratan sumber informasi tidak dapat dipercaya.

UMN

3.2.2. Metode SDLC Prototype

Penulis memilih metode SDLC melalui pendekatan *prototype*, untuk membangun *webapps Matrial Management* pada PT Nabucco Maratua Resor. Metode ini digunakan untuk membuat sebuah sistem informasi yang baru ataupun mengembangkan sistem informasi yang sudah ada di dalam sebuah organisasi atau perusahaan.

Hal yang membuat metode SDLC lebih diminati dan disukai dengan menggunakan pendekatan *prototype* ketimbang penggunaan metode lain, adalah metode SDLC menawarkan kemudahan dalam membuat dan melakukan dokumentasi guna memberikan kemudahan dalam menelusuri kembali kebutuhan bisnis, tersedianya laporan disetiap akhir fase sehingga lebih mudah dalam melakukan pengontrolan atau pengawasan terhadap sistem.



Gambar 3.3. Prototype Model

Tabel 3.1. Perbandingan model *prototype* dan *waterfall*

Tahapan	Prototype	Waterfall
Perancangan Sistem	Berawal dari kebutuhan	Berawal dari kebutuhan
Analisis Sistem	• Kebutuhan terhadap data dapat ditambahkan dan dikurangi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. • Apabila sistem masih dalam tahapan <i>prototype</i>, maka perubahan dapat dilakukan.	• Kebutuhan terhadap data harus dianalisa diawal secara komprehensif dan lengkap. • Apabila ada perubahan data, maka keseluruhan proses pada tahapan berikutnya dapat berubah.
Perancangan Sistem	• Hasil <i>testing</i> pada tahapan <i>prototype</i> dapat merubah rancangan sistem. • <i>User</i> ikut terlibat dan berperan aktif dari awal proyek hingga akhir proyek. • Sistem yang sudah selesai dikerjakan dipastikan sesuai dengan kebutuhan <i>user</i>.	• <i>Testing</i> hendak dilakukan apabila semua tahapan sudah selesai dikerjakan. • Tidak dapat menunjukan hasil gambaran proyek dengan jelas, sebab proyek baru akan ditunjukan jika semua tahapan sudah selesai dikerjakan.
Implementasi Sistem	• Proses perancangan yang baik tidak dibutuhkan atau diterapkan. • Proses evaluasi akan dilakukan jika tahapan <i>prototype</i> telah dibangun. • Lebih mengutamakan aspek kenyamanan pengguna (<i>user</i>).	• Proses perancangan yang baik sangat dibutuhkan atau diterapkan. • Proses evaluasi akan dilakukan jika sistem selesai dibangun. • Lebih mengutamakan aspek kebutuhan fungsional sistem.
Pemeliharaan Sistem	Dapat dilakukan jika terjadi kesepakatan	Dapat dilakukan jika terjadi kesepakatan

Tabel 3.2. Keuntungan dan kerugian model prototype dan waterfall

	Prototype	Waterfall
Keuntungan	• Prototype melibatkan user dalam analisa dan desain • Punya kemampuan menangkap <i>requirement</i> secara konkret dari pada secara abstrak • Untuk digunakan secara stand alone • Digunakan untuk memperluas SDLC • Mempersingkat waktu pengembangan sistem informasi	• Merupakan model pengembangan paling handal dan paling lama digunakan • Cocok untuk sistem <i>software</i> bersekala besar • Cocok untuk sistem <i>software</i> yang bersifat <i>generic</i> (umum) • Pengerjaan proyek sistem akan terjadwal dengan baik dan mudah dikontrol
Kerugian	• Proses analisis dan perancangan terlalu singkat • Mengesampingkan alternative pemecahan masalah • Terkadang kurang <i>fleksible</i> dalam menghadapi perubahan • Prototype yang dihasilkan tidak selamanya mudah dirubah • Prototype terlalu cepat selesai	• Persyaratan sistem harus digambarkan dengan jelas • Rincian proses harus benar-benar jelas dan tidak boleh di ubah-ubah • Sulit untuk mengadaptasi jika perubahan spesifikasi pada suatu tahapan pengembangan

UMN

3.2.1. *User Requirement*

Berdasarkan hasil wawancara (*interview*) dengan bapak Yusradi, selaku Director PT Nabucco Maratua Resor yang nantinya akan menjadi calon pengguna sistem (*admin*) dengan durasi waktu kurang lebih dua (2) hari, penulis berhasil mendapat dan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan guna membuat sistem informasi Material Management.

Berikut ini merupakan hasil dari analisis sistem yang digunakan untuk mengumpulkan kebutuhan dari pengguna sistem (*user*). Adapun rincian kebutuhan-kebutuhannya sebagai berikut:

- Kebutuhan Pengelola (*Admin*):
 1. Melakukan *login* ke sistem
 2. Melakukan *create, read, update*, dan *delete* terhadap daftar material *inventori*.
 3. Melakukan *create, read, dan update* terhadap laporan *invoice* dan laporan pembelian.
 4. Melakukan *create, read, update*, terhadap pemesanan barang atau material.
 5. Melakukan *create, read, update*, dan *delete* terhadap syarat dan ketentuan
 6. Melakukan *create, read, update*, dan *delete* terhadap data *staff* dan *manager*.

7. Melakukan *approval* pada laporan *invoice* dan pembelian

8. Pengecekan pada *history* pengambilan material.

- Kebutuhan Karyawan *Nabucco*(*Staff Nabucco*):

1. Melakukan *login* ke sistem

2. Melakukan *create* dan *read* terhadap pemesanan barang dan material.

3. Melakukan *create* dan *update* data pada material list

4. Melakukan *read* terhadap laporan pembelian barang atau material.

- Kebutuhan Karyawan *Nunukan*(*Staff Nunukan*):

1. Melakukan *login* ke sistem

2. Melakukan *create* dan *read* terhadap pemesanan barang dan material.

3. Melakukan *create* dan *update* data pada material list

4. Melakukan *read* terhadap laporan pembelian barang atau material.

- Kebutuhan Karyawan *Cocoa*(*Staff Cocoa*):

1. Melakukan *login* ke sistem
2. Melakukan *create* dan *read* terhadap pemesanan barang dan material.
3. Melakukan *create* dan *update* data pada material list
4. Melakukan *read* terhadap laporan pembelian barang atau material.

- Kebutuhan *Manager*(*Nabucco*, *Nunukan*, dan *Cocoa*):

1. Melakukan *login* ke sistem
2. Melakukan *approval* pada laporan *purchase order*.
3. Melakukan *create* dan *read* terhadap pemesanan barang dan material.
4. Melakukan *create* dan *update* pada Material list
5. Melakukan *create* dan *read* terhadap laporan invoice dan laporan pembelian barang atau material.

- Kebutuhan Keuangan & Purchasing

1. Melakukan *login* ke sistem
2. Melakukan *create* dan *read* terhadap pemesanan barang dan material.
3. Melakukan *create* dan *update* pada Material list
4. Melakukan *create* dan *read* terhadap laporan invoice dan laporan pembelian barang atau material.

UMN