

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



*Gambar 2.1 Rapier Technology International Logo*  
Sumber : Google 2023

PT Rapier Technology International dibentuk pada bulan Mei 2017. Cerita dari tim ini dimulai dari dua kota yaitu Jakarta dan Semarang. Dari dua kota itu, beberapa orang teman (yang juga pelaku bisnis) memutuskan untuk menggabungkan semangat bisnis mereka ke pengaplikasian IT (Teknologi Informasi). Pelopor paling pertama adalah Calvin Valentino yang memiliki latar belakang di bidang bisnis serta komunitas IT. Pak Calvin dan teman-teman melihat potensi dari IT yang dapat dengan mudahnya mempercepat pertumbuhan bisnis di berbagai sektor. Rapier adalah sebuah tim pencipta teknologi IT (Teknologi Informasi) yang terdiri dari orang-orang bermodal bakat, semangat, dan kreativitas. Tiap-tiap anggotanya membawa spesialisasi khusus, mulai dari pemrograman, desain, *engineering*, sampai analisa bisnis. Dengan menggabungkan teknologi IT dan analisa bisnis, *Rapier* menghadirkan solusi yang dapat menggerakkan bisnis anda lebih efektif dan lebih efisien bagi operasional.

- *Software Development*

Meliputi pembuatan aplikasi *mobile Ios/Android*, *website* dan *desktop*.

- *Manage Service*

Melakukan pengawasan dan *support* preventif dan korektif untuk mendukung operasional perusahaan.

- *Hardware*

Meliputi pengadaan perangkat keras seperti perangkat *network*, *server*, *PC/laptop*.

## 2.2 Cara Kerja Rapiet

Para client tidak perlu datang dengan pembedahan masalah yang komplis. Mereka cukup datang dengan sebuah tantangan baru baik untuk memperbaiki sistem operasional perusahaan, mengurangi biaya operasional, menemukan sistem pengelolaan yang lebih efektif, atau tantangan-tantangan lain yang lebih baik. Selanjutnya, tim *rapiet* akan memberikan konsultasi dan menentukan apa langkah berikutnya.

- Analisa Bisnis

Tak seperti solusi *IT* lain, *Rapiet* masuk lebih dalam ke bisnis *client* dengan menganalisa *system* operasional dan manajemen Perusahaan (*audit eksternal*). Dengan itu, *rapiet* dapat menemukan permasalahan yang sebenarnya.

- Menemukan Solusi dengan Kreatif

Tim *Rapiet* akan menguras otak untuk menciptakan produk *IT*- baik itu *website*, *apps* atau *system ERP* – yang dapat memecahkan permasalahan secara inovatif.

- Menciptakan Teknologi

*Rapiet* didukung oleh anggota tim yang memiliki spesialisasi keahlian masing-masing. *Rapiet* punya *developer* untuk tiap *system* informasi., *designer*, *IT engineer*, maupun analisis bisnis yang berpengalaman.

- Maintenance

*Rapier* menjaga teknologi yang diciptakan agar tetap berjalan lancar dan sesuai spesifikasi, hingga bisa menjadi investasi jangka panjang perusahaan pengguna.

### 2.3 Produk Rapier

Website :

- Pembuatan *Front-end* dan *Back-end* untuk *website*.
- Pembuatan *Front-end* dan *Back-end* untuk *e-commerce*.
- *Web Application/ Web Apps*.
- *Full Customization*.
- *Design UI/UX*.
- *Design Visual*.
- Integrasi ke Sistem *ERP*.
- *User – Friendly*.
- *Gratis Maintenance* untuk 3 bulan.
- Dikerjakan oleh *developer web, designer web* dan *IT engineer*.

Application :

- Pembuatan *Android Apps*.
- Pembuatan *IOS Apps*.
- *Full Customization*.
- Integrasi ke Sistem *ERP*.

- *User – Friendly.*
- *Gratis Maintenance* untuk 3 bulan.
- Dikerjakan oleh *developer* berbasis *android*, *developer* berbasis *IOS*, *designer Apps* dan *IT engineer*.

#### **CUSTOM ERP SYSTEM :**

- *ERP (Enterprise Resource Planning)* adalah sebuah sistem yang menggabungkan sistem operasional dari beberapa sektor perusahaan (*internal* dan/atau *eksternal*) dengan bantuan *software* dan teknologi, untuk mengurangi biaya operasional dan membuat keseluruhan sistem berjalan lebih efektif
- Membantu pengguna untuk melakukan *Monitoring*, *Controlling*, dan *Reporting*.
- Dengan jauh lebih efektif bila dibandingkan dengan menggunakan sistem manual.
- *Rapier* menyediakan perbandingan biaya operasional bila menggunakan teknologi *Rapier* dan tidak menggunakan teknologi *Rapier*.
- *Eksternal* audit gratis.
- Dikerjakan oleh tim *IT* dengan dukungan dari tim *Business Analysis/BusinessIntelligence*.

## **2.4 Business Analysis & Business Intelligence**

### **2.4.1 Business Analysis**

Teknologi yang diciptakan *Rapier* dapat menjadi lebih tajam karena adanya Analisa bisnis mendalam: mengidentifikasi kebutuhan bisnis, menaksir risiko dan potensi, serta mengontrol implementasi teknologi agar selalu berjalan sesuai sasaran bisnis.

#### **Strategyc Analysis :**

- Tim analisis bisnis menemukan permasalahan
- Kemudian *rapier* akan menuliskan apa saja yang bisa dilakukan untuk memecahkan masalah

**Tactical Analysis :**

- *Rapier* membuat data model dan bisnis proses model
- *Rapier* merancang fitur-fitur yang diperlukan *system IT*

**Operational Analysis :**

- Memberikan pengawasan agar produk *IT* berfungsi sesuai kebutuhan bisnis
- Melakukan *control* dalam implementasi fitur-fitur baru di *system IT*

**2.4.2 Business Intelligence**

*Rapier* memberikan Analisa terhadap data yang diperoleh dari teknologi dan *system* pengelolaan data. Ada tiga kategori data yang dapat dikumpulkan dan Analisa oleh *Rapier*.

**Hindsight**

- Untuk tahu apa saja yang sedang terjadi di bisnis

**Insight**

- Untuk tahu mengapa hal hal tersebut bisa terjadi di bisnis dan memprediksi apa yang akan terjadi di masa depan

**Foresight**

- Untuk tahu cara apa yang harus diambil demi mencapai tujuan bisnis

## 2.5 Produk Rapier

*Rapier Technology International* memiliki banyak produk yang berbasis *website* dan *mobile application*. Berikut adalah beberapa produk yang telah diciptakan oleh *Rapier Technology International* :

Website :



**Gambar 2.2** *Joinan Crowdfunding Platform*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.3** *ParaDays Redefign*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.4** Sinar Mutiara *E-Commerce*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.5** Sinar Mutiara *E-Commerce*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



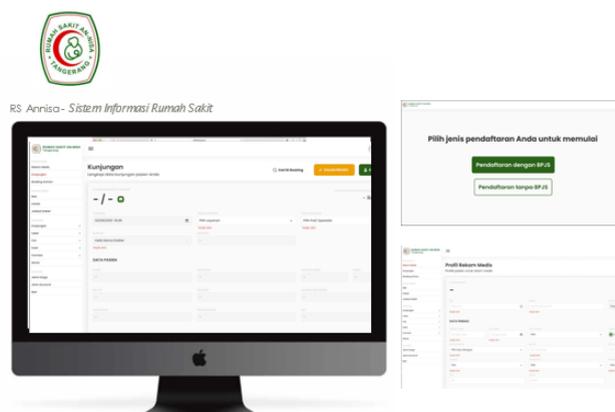
**Gambar 2.6** Sinar Mutiara *E-commerce*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



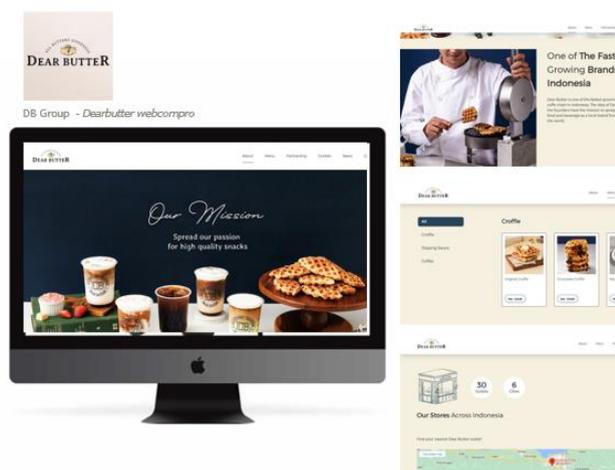
**Gambar 2.7** SAI Logistic

Sumber : Dokumentasi Rapiar



**Gambar 2.8** Sistem Informasi Rumah Sakit

Sumber : Dokumentasi Rapiar



**Gambar 2.9** DearButter WebCompro

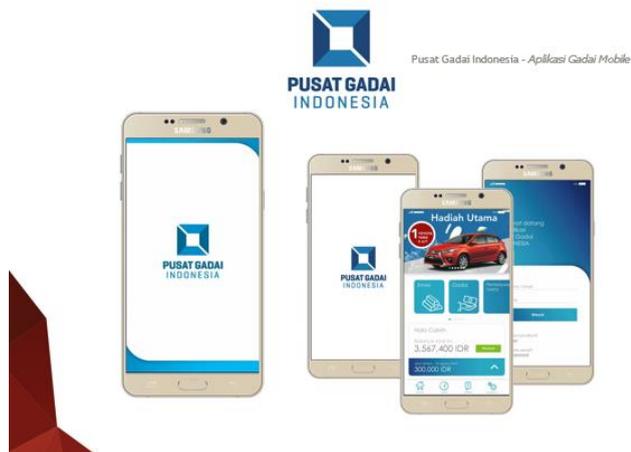
Sumber : Dokumentasi Rapiar

Mobile :



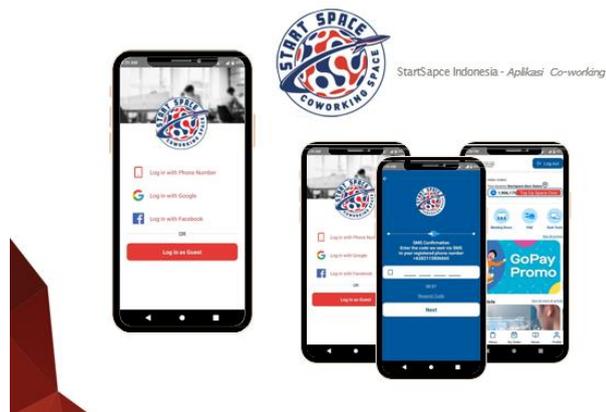
**Gambar 2.10** Mandiri Taspen

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.11** Aplikasi Gadai *Mobile*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



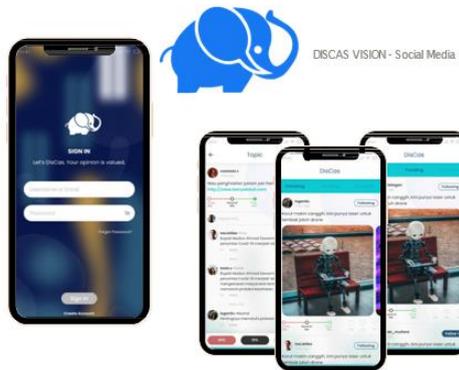
**Gambar 2.12** *StarSpace* Indonesia

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.13** *Mental Health Service*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.14** *Social Media DisCas*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.15** *TMM FinBank Mobile*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.16** TulipHype E-Commerce

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.17** Daily Act Social Media

Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.18** Mobile Rs Anisa

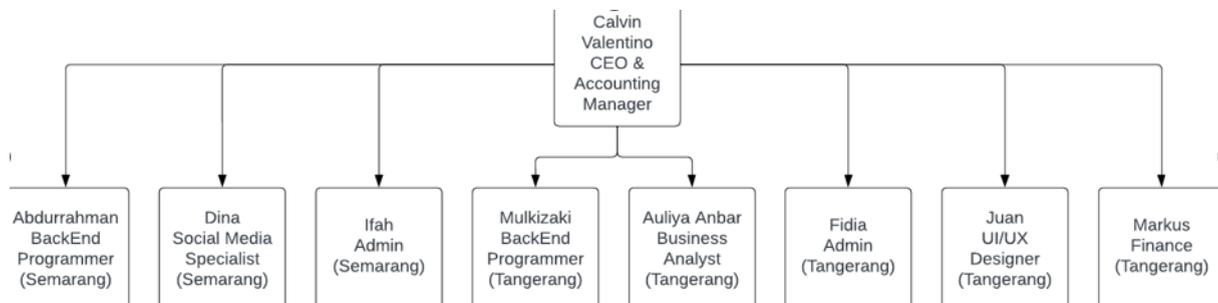
Sumber : Dokumentasi *Rapier*



**Gambar 2.19** *Ubeatz Social Media*

Sumber : Dokumentasi *Rapier*

## 2.6 Struktur Organisasi Perusahaan



**Gambar 2.20** Struktur Organisasi PT *Rapier Technology International*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Manajemen Struktur Organisasi Perusahaan Rapier Technology International masih dipegang oleh satu kepala yaitu Pak Calvin Valentino selaku *Chief Executive Officer* sekaligus *Accounting Manager perusahaan*. Pak Calvin Valentino mengepalari pusat dan cabang yang terletak di daerah Tangerang (Pusat) dan Semarang (Cabang).

### 1) Jajaran Struktur Organisasi

#### A. CEO & Accounting Manager; Calvin Valentino

Bertanggungjawab memimpin perusahaan mulai dari mencari *client*, bertemu *client*, dan menentukan *rate* harga saat akan bekerjasama dengan *client*. Selain itu Pak Calvin Valentino juga sudah berhasil memegang beberapa project dan kerjasama dengan beberapaperusahaan besar seperti perbankan dan puskesmas. Sebagai pemegang kepentingan utama CEO, Calvin Valentino membawahi 8 *Role* secara langsung, masing-masing diantaranya adalah :

#### 1. *BackEnd Programmer* : Abdurrahman dan Mulki

Tugas utama dari seorang *BackEnd Programmer* adalah menjadi orang belakang layar yang bertugas untuk merancang sistem dengan melakukan *coding*, melakukan *maintenance*, dan melakukan *fix* saat terjadi kendala. Seorang *BackEnd Programmer* tidak akan berkomunikasi secara langsung dengan *client*. Maka dari itu dibutuhkan seorang *Business Analyst*

yang dapat menjadi penengah atau penyambung informasi antara *BackEnd Programmer* dan *Client*. Karena pada hakekatnya seorang *Programmer* hanya berbicara mengenai teknis sedangkan sebagian besar *client* tidak dapat memahami mengenai teknis di lapangan, sehingga tugas dari seorang *Business Analyst* selain menjadi penyambung informasi adalah sebagai jembatan agar *programmer* mampu memahami tentang keluhan dari *client* dan *client* mampu memahami apa yang dimaksud oleh *programmer*.

## 2. *Business Analyst* : Auliya Anbar

*Business Analyst* memiliki tugas sebagai seorang penengah, penampung informasi, dan jembatan antara *programmer* dengan *client*. Maka dari itu seorang *Business Analyst* dituntut untuk bisa menguasai teknis dan informasi yang digunakan dalam sebuah *project*. Ibu Auliya Anbar yang bertugas menjadi seorang *Business Analyst* tidak dituntut untuk mampu menguasai seluruh pekerjaan *programmer*, tetapi diharuskan menguasai setidaknya 30% dari pekerjaan *programmer* agar mampu menjelaskan secara teknis kepada *client*. Begitupun sebaliknya, beliau tidak harus menerima 100% permintaan ataupun keluhan dari *client* karena dengan adanya kemampuan yang dimiliki oleh seorang *Business Analyst* diharapkan beliau mampu melakukan negosiasi yang tentunya dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan.

## 3. *UI/UX Designer* : Juan

Sebagai seorang *UI/UX Designer*, Pak Juan berperan penting dalam menjalankan sebuah *project*. Beliau memiliki pekerjaan utama yaitu merancang desain yang menarik yang akan ditunjukkan dan disimulasikan kepada *client* baik dalam bentuk *website* maupun *mobile application*. Pak Juan dituntut untuk mampu membaca keinginan *client* tanpa harus membuang banyak waktu, tenaga, dan biaya karena hal tersebut dapat memberikan nilai tambah bagi perusahaan dan keuntungan yang lebih bagi perusahaan. Pak Juan memiliki kepentingan untuk selalu berkomunikasi dengan Ibu Auliya Anbar untuk berkoordinasi mengenai keluhan *client* dan keinginan *client* mengenai desain *website* atau aplikasi yang dapat

membantu operasional perusahaan client. Koordinasi yang dilakukan biasanya melalui *voice channel discord*, *whatsapp*, dan *meeting online* bersama dengan *client* sambil melakukan *prototyping* dan revisi yang diminta oleh *client*.

#### 4. *Admin* : Fidia dan Ifah

Ibu Fidia dan Ifah yang menjabat sebagai seorang admin memiliki tugas utama yaitu melakukan penyimpanan data berupa *softcopy* dan *hardcopy*. Data tersebut berupa data perusahaan, data *client* yang sudah pernah melakukan kerjasama, data *client* yang sedang menjalankan kerjasama, dan data penting lainnya yang menyangkut operasional perusahaan.

Tugas sampingan yang diberikan kepada mereka antara lain : melakukan pengecekan dan konfirmasi absensi seluruh karyawan setiap hari, membimbing karyawan baru dan anak magang baru yang baru saja bergabung dengan perusahaan. Misalnya dengan membimbing dalam perkenalan terhadap seluruh rekan kerja, memberikan *resource* kepada *programmer*, membantu dalam pencetakan tanda pengenal, melakukan rekap data, dan mengelola absensi jika ada karyawan yang ingin ijin dan sebagainya.

#### 5. *Finance* : Markus

Tugas dari seorang *finance* dalam perusahaan *Rapier Technology International* adalah mengelola uang mulai dari pengeluaran *CEO* saat sedang melakukan *meeting*, pencarian *client*, *visit*, dan pengeluaran *CEO* lainnya yang menyangkut kepentingan perusahaan (tidak termasuk kepentingan pribadi *CEO*). Selain itu Pak Markus juga memiliki wewenang untuk memberikan *reminder* kepada Pak Calvin selaku *CEO* perusahaan jika pengeluaran yang dilakukan sudah melebihi batas dalam sebulan atau periode tertentu. Hal ini dilakukan agar perputaran uang tetap stabil dan perusahaan tetap bisa beroperasi.

Pak Markus memiliki kendali penuh terhadap keuangan perusahaan, mulai dari pengeluaran *CEO*, gaji karyawan, gaji anak magang, dan

pengeluaran tidak terduga. Untuk sistem keuangan perusahaan masih menggunakan komunikasi *by whatsapp* dan tidak ada sistem khusus yang digunakan. Hal ini terjadi karena Pak Markus adalah salah satu pelaku usaha pada perusahaan ini sehingga beliau mendapatkan kepercayaan penuh dari Pak Calvin untuk memegang keuangan perusahaan.