



TUGAS AKHIR - KS141501

**OTOMASI PROSES ADMINISTRASI PRE-PRODUCTION
SAMPLING (PPS) PADA INDUSTRI MANUFAKTUR
BAJU ANAK**

***PROCESS AUTOMATION FOR PRE-PRODUCTION
SAMPLING (PPS) IN GARMENT INDUSTRY***

**RICHARDO TIONO
NRP 5213 100 049**

**Dosen Pembimbing
Mahendrawathi ER, S.T., M.Sc., Ph.D
Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc.**

**DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017**

TUGAS AKHIR - KS141501

**OTOMASI PROSES ADMINISTRASI PRE-
PRODUCTION SAMPLING (PPS) PADA INDUSTRI
MANUFAKTUR BAJU ANAK**

RICHARDO TIONO

NRP 5213 100 049

Dosen Pembimbing

Mahendrawathi ER, S.T., M.Sc., Ph.D

Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc.

DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI

Fakultas Teknologi Informasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017

FINAL PROJECT - KS 141501

**PROCESS AUTOMATION FOR PRE-
PRODUCTION SAMPLING (PPS) IN GARMENT
INDUSTRY**

RICHARDO TIONO

NRP 5213 100 049

Supervisor

Mahendrawathi ER, S.T., M.Sc., Ph.D

Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc.

**INFORMATION SYSTEMS DEPARTMENT
Information Technology Faculty
Sepuluh Nopember Institut of Technology
Surabaya 2017**

LEMBAR PENGESAHAN

OTOMASI PROSES ADMINISTRASI PRE- PRODUCTION SAMPLING (PPS) PADA INDUSTRI MANUFAKTUR BAJU ANAK

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Pada
Departemen Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:



RICHARDO TIONO
NRP. 5213100049

Surabaya, 3 Juli 2017

**KEPALA
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI**



Ir. Aris Tjahyanto, M.Kom
NIP. 196503101991021001

LEMBAR PERSETUJUAN

OTOMASI PROSES BISNIS ADMINISTRASI PRE- PRODUCTION SAMPLING (PPS) PADA INDUSTRI MANUFAKTUR BAJU ANAK

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Pada

Departemen Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

RICHARDO TIONO
NRP. 5213100049

Disetujui Tim Penguji: Tanggal Ujian: 5 Juli 2017

Periode Wisuda: September 2017

Mahendrawathi ER, S.T., M.Sc., Ph.D

(Pembimbing I)

Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc.

(Pembimbing II)

**Rully Agus Hendrawan, S.Kom,
M.Eng**

(Penguji I)

Arif Wibisono, S.Kom., M.Sc.

(Penguji II)

**OTOMASI PROSES BISNIS ADMINISTRASI PRE-
PRODUCTION SAMPLING (PPS) PADA INDUSTRI
MANUFAKTUR BAJU ANAK**

Nama Mahasiswa : Richardo Tiono
NRP : 5213100049
Jurusan : Sistem Informasi FTIF-ITS
Pembimbing I : Mahendrawathi Er., S.T., M.Sc., Ph.D
Pembimbing II : Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc.

ABSTRAK

UD. XYZ merupakan salah satu usaha tingkat menengah yang ada di Surabaya. Dalam kesehariannya, UD. XYZ membuat desain baju sekaligus memproduksi baju secara borongan untuk sebuah perusahaan Reseller. Alur dari produksi di UD. XYZ dimulai ketika pemilik UD. XYZ membuat sebuah desain baju yang disetujui oleh Reseller. Setelah mendapat persetujuan, UD. XYZ akan melakukan proses pembuatan sample untuk mendapat persetujuan produksi masal dari Reseller. Permasalahan yang sering muncul adalah miskomunikasi misalkan jumlah barang yang dikirimkan ke bagian sablon dengan jumlah desain yang dibuat sering tidak sesuai dan pemilik sering tidak mendapatkan pemberitahuan ketika desain telah dikirimkan ke sablon. Hal ini menyebabkan sering terjadi kesalahan dalam jumlah produksi sampel yang mengakibatkan pada jumlah biaya produksi yang semakin besar.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan otomasi sistem administrasi. Tahapan pertama yang akan digunakan untuk melakukan otomasi adalah melakukan identifikasi proses bisnis yang digunakan oleh perusahaan. Dengan berdasarkan hasil

identifikasi akan dibuat model As-is dari perusahaan. Berdasarkan dari model As-is akan dilakukan analisis untuk membuat model To-be. Model To-be ini yang akan diimplementasikan ke dalam sistem yang akan menjadi sistem otomasi administrasi PPS.

Harapannya dengan dilakukan otomasi proses bisnis di bagian administrasi PPS, akan memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pencatatan jumlah desain dan jumlah sablon sekaligus mempermudah pemilik usaha untuk melakukan pengecekan seluruh proses PPS kedepannya.

Kata Kunci: Otomasi, Administrasi pre-production sampling, Business Process Management, Busienss Processes Modelling Notation

PROCESS AUTOMATION FOR PRE-PRODUCTION SAMPLING (PPS) IN GARMENT INDUSTRY

Nama Mahasiswa : Richardo Tiono
NRP : 5213100049
Jurusan : Sistem Informasi FTIF-ITS
Pembimbing I : Mahendrawathi Er., S.T., M.Sc., Ph.D
Pembimbing II : Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc.

ABSTRACT

UD. XYZ is one of Micro, Small, Medium Enterprise located in Surabaya. On it's daily task, UD. XYZ make design for children clothing as well as mass producing those clothes for a single Reseller. The initial starting point for this production line is designing the clothes. These cloth's design must be checked and approved by Reseller in order to be continued. After getting approved, UD. XYZ will start making pre-production sample for a further checking by reseller before mass producing it. The problem that usually happen is miscommunication, for example the amount requested for cloth printing isn't equal to the amount of design produced by UD. XYZ another example will be about the owner sometimes doesn't get notification from proofing since they forget to make the copy of the request for the owner. This problem result in increase of production error which lead to increase of production cost.

Because of that, a system that can automate the administration process is needed. The steps used for making the system are first identification of the current business process. Based on this current business process, an As-is model will be created. This As-is model will be assessed in order to create the new to-be model. This to-be model will then be implemented into the automated PPS administration system.

By implementing automated PPS administration system on the company, the writer of this thesis believe that it will reduce the

chances of error in administration and make it easier for the owner to do checking and monitoring for all process on PPS in the future.

Keywords: Automation, Pre-production Sampling Administration, Business Process Management, Business Process Modelling Notation

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat karunia, dan rahmat yang diberikan-Nya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, memberikan saran, motivasi, bantuan baik materi maupun spiritual demi tercapainya tujuan pembuatan tugas akhir ini. Secara khusus, penulis akan menyampaikan terima kasih banyak kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya selama penulis mengerjakan Tugas Akhir.
2. Bapak Ir. Aris Tjahyanto, M.kom. Selaku ketua Jurusan Sistem Informasi ITS Surabaya.
3. Ibu Mahendrawathi ER., S.T., M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing pertama penulis yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan ilmu serta petunjuk dan memotivasi untuk kelancaran tugas akhir ini.
4. Ibu Amna Shifia Nisafani, S.Kom., M.Sc., selaku dosen pembimbing kedua dan sebagai narasumber yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan ilmu dan petunjuk, serta memotivasi untuk kelancaran tugas akhir.
5. Seluruh dosen Jurusan Sistem Informasi ITS yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
6. Ibu Sylvia Karuna dan Bapak Nyorin Muchlissatya selaku pemilik UD. XYZ yang telah bersedia menjadi studi kasus untuk tugas akhir ini.
7. Ayah (Hermanto Tiono) dan Ibu (Melania A. Kosasih) yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Harun Rizal, Stezar Priansya, Pri Rezki Destrianto, Arief Putranto, Jovian R. Changgih, dan Elisha Limanu yang selalu memberikan bantuan dan solusi selama pembuatan sistem

9. Teman-teman IFLS yang telah menemani selama masa perkuliahan di ITS
10. Teman-teman BELTRANIS yang telah memberikan banyak kenangan manis dan pahit semasa kuliah.
11. Berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah turut serta menyukseskan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

Penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis menerima adanya kritik maupun saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga buku tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 29 Juni 2017

Penulis,

Richardo Tiono

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Rumusan masalah.....	3
1.3. Batasan Permasalahan	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
1.5.1 Bagi penulis.....	4
1.5.2 Bagi UD. XYZ	4
1.6. Revelansi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian sebelumnya	7
2.2. Landasan teori	10
2.2.1. UD. XYZ.....	11
2.2.2. Administrasi <i>Pre-Production Sampling (PPS)</i>	11
2.2.3. <i>Business process management</i>	12
2.2.4. <i>Otomasi</i>	14

2.2.5. <i>Business process modelling notation (BPMN)</i>	15
2.2.6. Aplikasi Bonita BPM.....	18
BAB III METODOLOGI	25
3.1. Diagram metodologi	25
3.2. Uraian metodologi	26
3.2.1. Studi literatur	26
3.2.2. <i>Discovery</i>	26
3.2.3. Analisis	26
3.2.4. <i>Design</i>	27
3.2.5. <i>Implementasi</i>	27
BAB IV PERANCANGAN	29
4.1. Identifikasi proses <i>as-is</i> UD. XYZ.....	29
4.2. Pemodelan proses <i>as-is</i> UD. XYZ.....	31
4.2.1. Pembuatan Layout Desain	31
4.2.2. Pembuatan Form Perintah Buat Contoh.....	33
4.2.3. Membuat dan Mengirimkan Film	34
4.2.4. Pengecekan dan verifikasi sablon	34
4.2.5. Penerimaan dan verifikasi <i>PPS</i>	36
4.2.6. Pembuatan Form Rangkuman.....	37
4.2.7. Pembuatan Film garapaan.....	38
4.2.8. Pengecekan dan verifikasi sablon garapan.....	38
4.2.9. Pembuatan Form Potong.....	38
4.3. Analisis model <i>As-is</i>	39
4.3.1 Value Added Analysis	39
4.3.2 Root Cause Analysis.....	40

4.3.3	Kesimpulan Qualitative Analysis	41
4.4.	Pembuatan model <i>To-be</i> UD. XYZ	41
4.5.	Pembuatan Desain Aplikasi	42
4.5.1	Halaman <i>Login</i>	43
4.5.2	Halaman Utama (<i>Admin</i>)	43
BAB V	IMPLEMENTASI	49
5.1.	Implementasi	49
5.1.1.	Pengaturan awal	49
5.1.1.1.	Halaman Pengaturan <i>User</i>	49
5.1.1.2.	Halaman Pengaturan Sablon	51
5.1.1.3.	Halaman Pengaturan kain	53
5.1.1.4.	Halaman <i>Login</i>	55
5.1.1.5.	Halaman utama	56
5.1.2.	Membuat Form Perintah Buat Contoh	57
5.1.2.1.	Halaman Pengaturan Nama Gambar	57
5.1.2.2.	Halaman Pengaturan Form Perintah Buat Contoh	59
5.1.2.3.	Halaman membuat Form Perintah Buat Contoh	62
5.1.3	Membuat dan Mengirimkan Film	64
5.1.3.1.	Halaman Upload Film.....	64
5.1.3.2.	Halaman mengirim layout dan film	65
5.1.3.3.	Mencatat tanggal pengambilan bahan baku	69
5.1.4.	Menerima dan memverifikasi hasil sablon	70
5.1.4.1.	Halaman Verifikasi Sablon	70
5.1.4.2.	Halaman Hasil Cek Hasil Sablon	74

5.1.4.3. Mencatat Tanggal Pengambilan Bahan Jahit	75
5.1.5 Menerima dan memverifikasi Pre-Production Sample.....	75
5.1.5.1. Halaman verifikasi <i>PPS</i>	75
5.1.5.2. Halaman Pengecekan <i>PPS</i>	78
5.1.6 Pembuatan Form Rangkuman.....	78
5.1.6.1. Halaman Pengaturan Rangkuman	78
5.1.7. Upload layout rangkuman.....	81
5.1.8. Halaman Pengecekan Form Rangkuman	82
5.1.9. Pembuat Form Potong	84
5.1.10. Halaman Pencarian gambar dan barang	86
5.2. Testing.....	88
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	91
6.1. Kesimpulan.....	91
6.2. Saran.....	93
GLOSARIUM	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	99
Lampiran A. Wawancara Proses (<i>as-is</i>) ke-1.....	99
Lampiran B. Wawancara Proses (<i>as-is</i>) ke-2.....	103
Lampiran C. Wawancara Proses (<i>as-is</i>) ke-3.....	119
Lampiran D. Wawancara Proses (<i>as-is</i>) ke-4.....	125
Lampiran E. Wawancara Proses (<i>to-be</i>) ke-1	139
Lampiran F. Wawancara Proses (<i>to-be</i>) ke-2.....	151
Lampiran G. Hasil Integration Testing	163
Lampiran H. Hasil Value Added Analisis	177

Lampiran I. Model <i>As-is</i> proses <i>PPS</i>	193
Lampiran J. Model <i>To-be</i> proses <i>PPS</i>	203
Biodata Penulis	212

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Roadmap Laboratorium Sistem Enterprise	5
Gambar 2.1. BPM Lifecycle.....	13
Gambar 2.2. Pool	17
Gambar 2.3. Lane.....	17
Gambar 2.4. Connector Bonita BPM.....	20
Gambar 3.1. Diagram Metodologi.....	25
Gambar 4.1. Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 4.2. Halaman Utama (<i>Admin</i>)	44
Gambar 4.3. Halaman Utama (Pegawai)	45
Gambar 4.4. Halaman Utama (Gudang).....	47
Gambar 5.1. Halaman Pengaturan <i>user</i>	49
Gambar 5.2. Form Input Pegawai.....	50
Gambar 5.3. Source Code Halaman Pengaturan <i>User</i>	51
Gambar 5.4. Halaman pengaturan tukang sablon	51
Gambar 5.5. Form Penambahan Mitra Sablon	52
Gambar 5.6. Source Code Halaman Pengaturan Tukang Sablon	53
Gambar 5.7. Halaman Pengaturan kain	53
Gambar 5.8. Form Penambahan Jenis Kain.....	54
Gambar 5.9. Source Code Halaman Pengaturan Kain	54
Gambar 5.10. Halaman <i>Login</i>	55
Gambar 5.11. Pesan Error halaman <i>login</i>	56
Gambar 5.12. Halaman utama <i>admin</i>	56
Gambar 5.13. halaman utama pegawai.....	57
Gambar 5.14. Membuat Nama gambar.....	57
Gambar 5.15. Source code membuat nama gambar.....	58
Gambar 5.16. Mengelompokkan barang	59
Gambar 5.17. Source Code Mengelompokkan Nama Barang	59
Gambar 5.18. Memilih Tukang Sablon	60
Gambar 5.19. Source Code memilih tukang sablon.....	61
Gambar 5.20. Daftar Pengecekan Form Perintah Buat Contoh	61

Gambar 5.21. Halaman awal membuat Form Perintah Buat Contoh.....	62
Gambar 5.22. Halaman Membuat Form Perintah Buat Contoh	63
Gambar 5.23. source code halaman membuat Form Perintah Buat Contoh	63
Gambar 5.24. Halaman upload film	64
Gambar 5.25. Source code halaman upload film	65
Gambar 5.26. Halaman mengirim layout dan film (awal)	65
Gambar 5.27. <i>Source Code</i> Kirim Film	66
Gambar 5.28. Contoh <i>Printout</i> Form Perintah Buat Contoh..	66
Gambar 5.29. contoh <i>email</i> order sablon	67
Gambar 5.30. contoh <i>zip</i> order sablon	67
Gambar 5.31. <i>Source Code export</i>	68
Gambar 5.32. <i>Source Code</i> kirim dan <i>printout</i>	68
Gambar 5.33. Halaman mencatat tanggal pengambilan bahan baku.....	69
Gambar 5.34. Contoh Surat Perintah Jalan Gudang	69
Gambar 5.35. Source code halaman pengambilan bahan baku	70
Gambar 5.36. Bagian pertama verifikasi sablon	71
Gambar 5.37. Halaman Daftar hasil sablon (atas)	71
Gambar 5.38. Daftar Verifikasi hasil sablon	72
Gambar 5.39. Halaman daftar hasil sablon (bawah)	73
Gambar 5.40. Halaman Upload Layout baru	73
Gambar 5.41. Contoh Form Mandor	74
Gambar 5.42. Halaman Hasil Cek Hasil Sablon	74
Gambar 5.43. Halaman utama (mandor)	75
Gambar 5.44. Contoh Surat Perintah Jalan Mandor	75
Gambar 5.45. Bagian pertama Verifikasi <i>PPS</i>	76
Gambar 5.46 Halaman Daftar <i>PPS</i> (atas)	76
Gambar 5.47. Halaman daftar <i>PPS</i> (bawah).....	77
Gambar 5.48. Upload Layout baru	77
Gambar 5.49. hasil cek <i>PPS</i>	78
Gambar 5.50. Halaman Pengaturan Rangkuman	79

Gambar 5.51. Halaman Membuat Form Rangkuman	79
Gambar 5.52. Penambahan Varian Rangkuman	80
Gambar 5.53. Edit Variasi Rangkuman	80
Gambar 5.54. Halaman awal Upload layout rangkuman	81
Gambar 5.55. Halaman upload layout rangkuman	81
Gambar 5.56. Upload layout baru pada upload layout rangkuman.....	82
Gambar 5.57. Halaman awal Pengecekan Form rangkuman	82
Gambar 5.58. Pengecekan Form Rangkuman (atas).....	83
Gambar 5.59. Pengecekan Form Rangkuman (bawah).....	84
Gambar 5.60. Contoh <i>Printout</i> Form Rangkuman Final.....	84
Gambar 5.61. Halaman awal Form Potong.....	85
Gambar 5.62. Membuat Form Potong	85
Gambar 5.63. Contoh <i>Printout</i> Form Potong	86
Gambar 5.64. Tampilan awal pencarian gambar dan barang	87
Gambar 5.65. Hasil daftar pencarian barang	88
Gambar A. 1 Daftar Pertanyaan.....	99
Gambar A. 2 Daftar Jawaban-1	100
Gambar A. 3 Daftar Jawaban-2	101
Gambar G.1. Transkrip Integration Testing halaman 1	171
Gambar G.2. Transkrip Integration Testing halaman 2	172
Gambar G.3. Transkrip Integration Testing halaman 3	173
Gambar G.4. Transkrip Integration Testing halaman 4	174
Gambar G.5. Transkrip Integration Testing halaman 5	175
Gambar I.1. Diagram model <i>As-is</i> reseller dan pemilik bagian 1.....	193
Gambar I.2. Diagram model <i>As-is</i> reseller dan pemilik bagian 2	194
Gambar I.3. Diagram model <i>As-is</i> reseller dan pemilik bagian 3	195
Gambar I.4. Diagram model <i>As-is</i> proofing dan gudang bagian 1	196
Gambar I.5. Diagram model <i>As-is</i> proofing dan gudang bagian 2	197

Gambar I.6. Diagram model <i>As-is</i> proofing dan gudang bagian 3	198
Gambar I.7. Diagram model <i>As-is</i> gudang dan mandor bagian 1	199
Gambar I.8. Diagram model <i>As-is</i> gudang dan mandor bagian 2	200
Gambar I.9. Diagram model <i>As-is</i> gudang dan mandor bagian 3	201
Gambar J.1. Diagram model <i>To-be</i> reseller dan pemilik bagian 1	203
Gambar J.2. Diagram model <i>To-be</i> reseller dan pemilik bagian 2	204
Gambar J.3. Diagram model <i>To-be</i> reseller dan pemilik bagian 3	205
Gambar J.4. Diagram model <i>To-be</i> gudang bagian 1	206
Gambar J.5. Diagram model <i>To-be</i> gudang bagian 2	207
Gambar J.6. Diagram model <i>To-be</i> proofing dan gudang bagian 3	208
Gambar J.7. Diagram model <i>To-be</i> proofing dan mandor bagian 1	209
Gambar J.8. Diagram model <i>To-be</i> proofing dan mandor bagian 2	210
Gambar J.9. Diagram model <i>To-be</i> mandor bagian 3	211

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian sebelumnya mengenai BonitaBPM	7
Tabel 2.2. Penelitian sebelumnya mengenai <i>BPMN</i>	8
Tabel 2.3. Penelitian sebelumnya mengenai otomasi sistem ...	8
Tabel 2.4. Penelitian sebelumnya mengenai otomasi sistem ...	9
Tabel 2.5. Penelitian sebelumnya mengenai pembuatan sistem berbasis web	10
Tabel 2.6. Flow Objects	15
Tabel 2.7. Connecting objects	16
Tabel 2.8. Artifacts.....	18
Tabel G.1. Pemetaan Form perintah Buat contoh.....	163
Tabel G.2. Pemetaan Membuat dan Mengirimkan Film.....	165
Tabel G.3. Pemetaan Menerima dan verifikasi hasil sablon pertama/garapan	166
Tabel G.4. Pemetaan menerima dan verifikasi <i>PPS</i>	168
Tabel G.5. Pemetaan membuat Form Rangkuman	169
Tabel H.1. Membuat Layout Desain.....	177
Tabel H.2. Membuat Form Perintah Buat Contoh.....	179
Tabel H.3. Membuat dan mengirimkan film	181
Tabel H.4. Menerima dan Memverifikasi hasil sablon.....	183
Tabel H.5. Menerima dan Memverifikasi hasil pre-production sampling.....	186
Tabel H.6. Pembuatan Rangkuman Garapan.....	190

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan gambaran umum mengenai tugas akhir yang diangkat meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan tugas akhir, tujuan tugas akhir dan relevansi atau manfaat kegiatan tugas akhir. Selain itu dijelaskan pula mengenai sistematika penulisan untuk memudahkan dalam membaca buku tugas akhir ini.

1.1. Latar belakang masalah

Sebuah bisnis yang semakin berkembang tiap harinya tentu merupakan hal yang diinginkan oleh semua usahawan. Namun bisnis yang berkembang juga berarti akan muncul berbagai tantangan baru yang harus dihadapi oleh pemilik usaha. Permasalahan ini juga tentu dirasakan oleh salah satu pengusaha manufaktur baju yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini.

Usaha ini dimulai sekitar tahun 2006 sebagai usaha mikro yang bergerak pada produksi baju. Pada awalnya pegawai yang dimiliki oleh usaha ini tidak lebih dari 5 orang (tidak termasuk pemilik) serta aset sekitar 20 juta rupiah (diluar tanah dan bangunan). Seluruh pekerjaan seperti penyimpanan stock, penggajian karyawan, pembelian bahan baku, dan pengecekan hasil produksi masih dapat diawasi dan dilakukan oleh pemilik dengan bantuan sebuah komputer untuk penyimpanan data.

Namun, di tahun 2017 perusahaan telah berkembang pesat hingga bisa dikategorikan dalam usaha kecil dari sisi aset dan industri menengah dari sisi pemasukan. Dengan jumlah pegawai yang dimiliki sudah mencapai 15 orang pegawai tetap dan pegawai borongan yang mencapai 20 orang tergantung kondisi dan keperluan produksi. Aset yang dimiliki telah meningkat hingga mencapai 200 juta rupiah. Selain itu, jumlah pengguna komputer meningkat menjadi 5 pengguna yaitu, 2

komputer digunakan untuk proses pembuatan design dan film untuk proses *proofing*, 2 komputer digunakan oleh pemilik untuk memantau seluruh proses yang terjadi setiap harinya, dan 1 komputer digunakan untuk administrasi.

Proses bisnis *PPS* yang dijalankan oleh perusahaan diawali dengan adanya ide desain dari pemilik UD. XYZ. Setelah itu, pemilik UD. XYZ akan membuat desain bersama dengan bagian *proofing* yang harus mendapat persetujuan dari pihak *Reseller*. Setelah mendapatkan persetujuan, bagian *proofing* akan membuat desain dengan format untuk sablon. Bagian sablon akan membuat berdasarkan desain dan bahan yang telah dikirimkan. Setelah selesai mensablon, akan dilakukan penjahitan sehingga akan menjadi *sample* yang dapat dibandingkan. Jika *sample* telah mendapat persetujuan dari pemilik UD. XYZ, maka akan dilakukan pembuatan masal untuk desain tersebut.

Namun, dengan semakin berkembangnya usaha mulai muncul permasalahan baru pada perusahaan, salah satu permasalahan utama yang sedang terjadi adalah sering terjadinya kesalahan jumlah pembuatan *PPS*. Dikarenakan jumlah permintaan yang semakin besar, maka jumlah desain yang dibuat oleh perusahaan juga semakin banyak. Selama ini pencatatan untuk desain dan *sampling* masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas, pemilik kesulitan untuk melakukan pengawasan kesesuaian antara jumlah desain yang telah dibuat dengan jumlah *PPS* yang dikirimkan ke bagian sablon. Hal ini merupakan permasalahan yang utama yang harus diselesaikan dikarenakan jika terdapat satu kelompok desain yang tidak sesuai dengan jumlah yang seharusnya, maka bagian produksi masal akan terhambat pengerjaannya, sehingga jumlah biaya produksi juga semakin besar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka pada tugas akhir ini akan dibuatkan sebuah sistem administrasi berbasis web yang akan mempermudah pemilik dalam mengawasi alur

pengerjaan *PPS* dikarenakan semua pencatatan akan melalui sistem sehingga akan memperkecil terjadinya kesalahan.

1.2. Rumusan masalah

Rumusan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana alur proses administrasi *PPS* dijalankan dalam perusahaan UD. XYZ?
2. Siapa saja pihak yang terlibat dalam proses administrasi *PPS*?
3. Apa penyebab utama terjadinya kesalahan dalam pencatatan jumlah *PPS*?
4. Apa langkah dalam proses *PPS* yang akan diotomisasi dengan menggunakan sistem?
5. Bagaimana mengotomasi proses *PPS*?

1.3. Batasan Permasalahan

Sesuai dengan deskripsi permasalahan yang telah dijelaskan diatas, adapun batasan permasalahan dari penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Proses bisnis yang akan diotomisasi adalah bagian administrasi *PPS* saja yaitu sebelum melakukan produksi masal
2. Tidak akan dilakukan *redesign* proses bisnis pada perusahaan
3. Tahapan yang dilakukan hanya sampai memberikan hasil testing, tidak sampai melakukan implementasi sistem pada UD. XYZ

1.4. Tujuan

Berdasarkan hasil perumusan masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan yang dicapai dari tugas akhir ini adalah untuk mengatasi permasalahan administrasi *PPS* pada perusahaan dengan mengotomasi menggunakan sebuah sistem.

1.5. Manfaat

Berikut manfaat yang diperoleh, dengan melihat dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang penulis dan pihak Jurnal Sisfo:

1.5.1 Bagi penulis

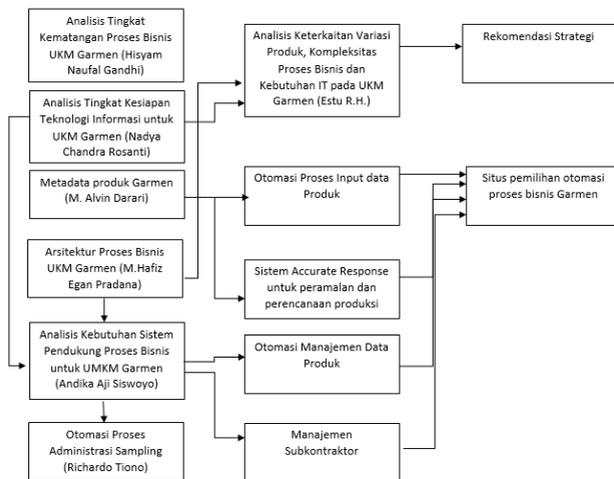
1. Mahasiswa mampu melakukan analisa dalam pembuatan sistem pada kondisi nyata
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan keahlian pembuatan sistem pada kondisi nyata
3. Mahasiswa mampu berkontribusi terhadap perkembangan Usaha Mikro, Kecil ,dan Menengah (UMKM) di Indonesia

1.5.2 Bagi UD. XYZ

1. Mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada pada perusahaan
2. Meningkatkan performa dalam pembuatan proofing

1.6. Revelansi

Tugas akhir ini berkaitan dengan salah satu penelitian oleh pembimbing utama pada Laboratorium Sistem Enterprise yang berjudul “Peningkatan Daya Saing UMKM Garmen Indonesia Melalui Implementasi Manajemen Proses Bisnis” dengan roadmap pada **Gambar 1. 1**.Topik ini juga berhubungan dengan mata kuliah Perencanaan Sumber Daya Perusahaan, Manajemen Rantai Pasok dan Hubungan Pelanggan, Interaksi Manusia dan Komputer, dan Pemrograman Berbasis *Web*.



Gambar 1. 1 Roadmap Laboratorium Sistem Enterprise

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tinjauan pustaka yang akan digunakan dalam penelitian tugas akhir ini, yang mencakup penelitian-penelitian sebelumnya, dasar teori dan metode yang digunakan selama pengerjaan.

2.1. Penelitian sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki topik yang hampir serupa dengan penelitian ini, diantaranya :

Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya mengenai BonitaBPM

Judul	Implementasi Sistem Pengkajian Makalah Menggunakan Pendekatan Berbasis Proses Dengan Bonita Bpm (Studi Kasus: Jurnal Sisfo)
Nama, Tahun	Chandra Surya Wicaksono, 2016
Gambaran umum penelitian	Jurnal SISFO, merupakan salah satu penerbit jurnal penelitian dalam bidang teknologi informasi. jurnal Sisfo berkeinginan agar para peneliti dapat menerbitkan karya penelitian yang telah dibuat dengan proses yang mudah namun tetap mengikuti proses kajian ilmiah yang sesuai.
Keterkaitan penelitian	Penelitian ini menggunakan metode <i>BPMN</i> dalam menyelesaikan masalah yang ada. Selain itu aplikasi yang digunakan untuk memodelkan juga sama dengan aplikasi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu BonitaBPM.

Tabel 2. 2 Penelitian sebelumnya mengenai *BPMN*

Judul	Permodelan Proses Bisnis Sistem Akademik Menggunakan Pendekatan <i>Business Process Modeling Notation (BPMN)</i> (Studi Kasus Institusi Perguruan Tinggi XYZ)
Nama, Tahun	Moch Ali Ramdhani, 2015
Gambaran umum penelitian	Penelitian ini memfokuskan pada pemodelan serta analisis suatu proses bisnis untuk menyelesaikan masalah yang ada, seperti mengetahui <i>critical path</i> dan <i>bottleneck</i> yang mungkin akan terjadi. Selain itu, Penelitian juga mengembangkan, mendokumentasikan dan mengkomunikasikan hasil yang didapat pada semua pemangku kepentingan bisnis.
Keterkaitan penelitian	Penelitian ini merupakan salah satu contoh kasus yang menyelesaikan permasalahan pada sebuah institusi dengan menggunakan <i>BPMN</i> .

Tabel 2. 3 Penelitian sebelumnya mengenai otomasi sistem

Judul	Perancangan <i>Supervisory Control And Data Acquisition (SCADA)</i> Pada Proses Pengepakan Teh Dilengkapi Dengan Pelaporan Data Menggunakan <i>Generic Data Grid</i>
Nama, Tahun	Anas binazar, Haris Rachmat, Denny Sukma Eka Atmaja

Gambaran umum penelitian	PT. PN VIII Sinumba merupakan perusahaan BUMN yang bergerak di bidang agro bisnis yang memproduksi teh hitam. Pada proses pengepakan, Sinumbra menggunakan sebuah sistem yang berfungsi untuk melakukan kontrol, pengawasan serta menghasilkan data yang dapat digunakan untuk meningkatkan fleksibilitas dari sistem otomasi.
Keterkaitan penelitian	Penelitian ini menjelaskan mengenai tahapan yang digunakan dalam pembuatan sistem SCADA yang merupakan sebuah sistem pengawasan yang terotomisasi pada bagian pengepakan. Selain itu, penulis juga menjelaskan aspek-aspek yang perlu diperhatikan ketika membuat sebuah sistem otomasi.

Tabel 2. 4 Penelitian sebelumnya mengenai otomasi sistem

Judul	Implementasi <i>Software Open Source</i> untuk Otomasi Perpustakaan
Nama, Tahun	Drs. I Putu Suhartika, 2015
Gambaran umum penelitian	Banyaknya jumlah ilmu serta penelitian yang ada pada masyarakat mendorong perlunya sebuah sistem yang memudahkan untuk akses pada perpustakaan-perpustakaan <i>local</i> . Model sistem yang paling populer adalah model <i>open-source</i> yang selain dari biayanya yang murah, pengguna dapat mengembangkan sistem tersebut untuk keperluan lebih lanjut.

Keterkaitan penelitian	Penelitian ini menjelaskan mengenai tahapan serta unsur yang diperlukan dalam membangun sebuah sistem otomasi yang berbasis <i>open-source</i>
------------------------	--

Tabel 2. 5 Penelitian sebelumnya mengenai pembuatan sistem berbasis web

Judul	<i>Web-Based Library Management System with PHP and MySQL</i>
Nama, Tahun	Jin Jiawei, 2011
Gambaran umum penelitian	Pada penelitian ini, penulis berusaha untuk membuat sebuah sistem perpustakaan yang lebih interaktif dan informatif dibanding dengan sistem-sistem lain. Salah satu fitur interaktif yang digunakan adalah sistem integrasi dengan email yang berfungsi sebagai pengingat dan menampilkan pengumuman.
Keterkaitan penelitian	Penelitian ini menunjukkan tahapan secara terinci serta perangkat yang digunakan oleh penulis dalam membangun sebuah sistem berbasis web dengan salah satu fitur yaitu integrasi email

2.2. Landasan teori

Landasan teori berisikan mengenai teori-teori yang digunakan untuk melakukan penelitian ini

2.2.1. UD. XYZ

UD. XYZ merupakan sebuah usaha tingkat menengah yang bergerak di bidang produksi baju untuk anak kecil. UD XYZ hanya memiliki 1 reseller yang meminta sekaligus menerima hasil baju yang dibuat. Setiap permintaannya bisa mencapai hingga minimal 3000 lusin tiap bulannya. UD XYZ memiliki kurang lebih 15 orang pegawai tetap dan sekitar 20 orang pegawai borongan. Diantara 15 orang pegawai tetap tersebut, terdapat 3 orang yang menggunakan komputer yang saling terhubung dalam 1 jaringan dengan pemilik usaha yaitu 2 orang bagian proofing yang bertugas untuk membuat desain dalam format gambar sekaligus format untuk mesin sablon sedangkan 1 orang lagi yang bertugas sebagai administrasi.

Dalam kesehariannya, pemilik usaha mengalami kesulitan dalam melakukan pengawasan pada bagian proofing dikarenakan jumlah desain yang banyak dan pencatatan jumlah desain yang dikerjakan oleh bagian proofing masih menggunakan kertas. Hal ini menyebabkan pemilik harus melakukan pengecekan satu per satu secara manual yang menyebabkan besar kemungkinan terjadinya kesalahan yaitu terdapat desain yang terlewat dan tidak mendapat persetujuan dari pemilik sehingga tidak dikirimkan ke bagian sablon.

2.2.2. Administrasi *Pre-Production Sampling (PPS)*

Administrasi *PPS* merupakan salah satu proses bisnis yang dilakukan pada UD. XYZ sebelum melakukan produksi massal. Berdasarkan [1], *Sampling* merupakan contoh produk secara nyata yang digunakan sebagai tolak ukur oleh pembeli dalam memberikan perubahan maupun persetujuan sebelum dilakukan produksi. Dalam tahapan yang ada pada *development samples*, *PPS* merupakan tahapan terakhir sebelum dilakukan produksi massal sehingga *PPS* bisa digolongkan sebagai keputusan akhir oleh pembeli mengenai spesifikasi dari produk.

Proses *PPS* dimulai dari diterimanya pesanan pembuatan baju oleh *Reseller* kepada UD. XYZ, diikuti dengan pembuatan desain yang telah disetujui pemilik dan pihak *Reseller*, penyablonan oleh pihak eksternal, penjahitan hasil sablon, hingga dihasilkan sebuah *sample* pakaian yang mendapat persetujuan dari pemilik dan pihak *Reseller*. Dikarenakan sebagian besar dari kegiatan *administasi PPS* masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas serta banyaknya jumlah desain yang digunakan oleh perusahaan, maka kemungkinan untuk terjadi kesalahan sangat besar.

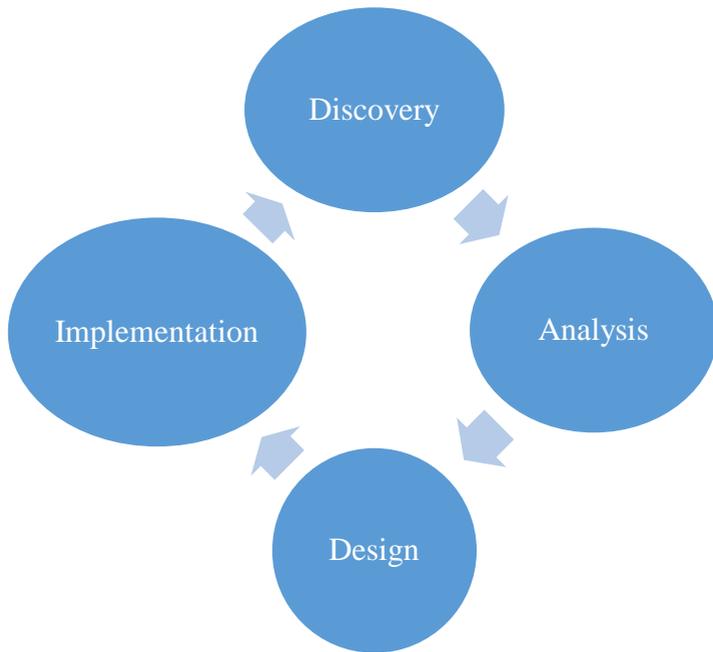
2.2.3. *Business process management*

Setiap perusahaan, baik non-profit maupun profit pasti memiliki proses bisnis yang dijalankan setiap harinya. Proses bisnis sendiri adalah kumpulan kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan untuk menghasilkan sebuah produk atau menjalankan sebuah jasa untuk pelanggannya [2]. Namun dapat ditemukan bahwa kumpulan proses tersebut perlu untuk diatur sehingga dapat memenuhi segala keperluan dan selalu optimal. Oleh karena itu, setiap perusahaan seharusnya melakukan manajemen proses bisnis secara berkala.

Business Process Manajemen sendiri merupakan sebuah kegiatan evaluasi proses bisnis yang ada pada perusahaan untuk melihat kesesuaian hasil dari proses bisnis dengan hasil yang seharusnya didapatkan serta melihat kemungkinan improvisasi yang dapat diterapkan pada proses bisnis untuk mengoptimalkan hasil yang didapatkan.

Pada penelitian ini dikarenakan pemilik sudah merasa membutuhkan adanya otomasi melalui sistem untuk beberapa proses bisnis, maka tahapan yang digunakan akan berdasarkan pada [2] dimulai dengan tahap *Discovery* untuk memodelkan kondisi proses bisnis yang ada dalam notasi *BPMN*. Setelah dilakukan pemodelan, akan dilakukan analisis untuk mengecek kemungkinan improvisasi. Setelah itu akan dilakukan proses *Design* untuk membuat model yang diinginkan. Setelah

dimodelkan, akan dilakukan proses *Implementation* yaitu implementasi model yang telah dibuat dalam sebuah sistem. Setelah sistem selesai dibuat, akan dilakukan uji coba untuk menguji fungsionalitas dari sistem beserta penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar 2. 1.



Gambar 2. 1 BPM Lifecycle

Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing tahap pada BPM Lifecycle :

1. *Process discovery*, Pada fase ini, akan dilakukan pemodelan kondisi *as-is* dalam notasi *BPMN* dengan menggunakan aplikasi BonitaBPM.

2. *Process analysis*, Dalam fase ini, akan dilakukan pengecekan pada kondisi *as-is* perusahaan untuk mengetahui kemungkinan adanya proses yang dapat diimprovisasi.
3. *Process Design*, Pengerjaan pada fase ini akan bergantung pada hasil analisis sebelumnya. Jika hasil analisis menyimpulkan bahwa model *as-is* sudah optimal untuk kondisi saat ini, maka model *as-is* akan dijadikan model *to-be*. Jika hasil analisis menyimpulkan bahwa model *as-is* belum optimal, maka akan dilakukan pembuatan model *to-be* dengan improvisasi berdasarkan dari hasil analisis.
4. *Process implementation*, Pada tahap ini, akan dilakukan implementasi model *to-be* dalam bentuk sistem yang akan diujikan pada pengguna untuk menilai kecocokkan sistem.

2.2.4. Otomasi

Menurut [2], Otomasi merupakan penggantian pengerjaan proses bisnis yang awalnya dilakukan secara manual menjadi menggunakan mesin atau sebuah sistem. Tujuan dari adanya otomisasi adalah untuk memperoleh peningkatan performa dengan hasil yang lebih mudah diprediksi.

Proses otomasi dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu otomasi secara keseluruhan dan otomasi sebagian. Otomasi secara keseluruhan berarti proses bisnis akan sepenuhnya dijalankan menggunakan sistem namun hal ini akan berefek pada fleksibilitas yang kecil pada perusahaan dikarenakan sebuah sistem hanya dapat mengikuti pengaturan yang telah ditetapkan. Sedangkan otomasi sebagian adalah fungsi dari sistem hanya sebatas sebagai pendukung dan sarana yang digunakan oleh pengguna sehingga segala tindakan yang dilakukan sistem merupakan keputusan dari pengguna sehingga sistem akan cenderung lebih fleksibel.

Berdasarkan pada [3] dan [4], proses otomasi terdiri dari 3 komponen utama yaitu *input* yang menerima masukan/perintah dari pengguna, *Controller* yang berisikan operasi logika yang

digunakan untuk mengola perintah dari pengguna, serta *output* yang akan menampilkan hasil olahan data kepada pengguna.

2.2.5. *Business process modelling notation (BPMN)*

Berdasarkan pada [5], *Business Process Modelling Notation* dibuat oleh *Business Process management Initiative* dan dikelola bersama *Object Management Group Inc (OMG)* dan dijadikan standar dalam pembuatan sebuah proses bisnis pada perusahaan. Ada beberapa alasan untuk memodelkan proses yang ada diantaranya adalah untuk mempermudah dalam memahami proses dan untuk menjelaskan kepada orang lain tentang proses yang telah kita pahami terutama kepada orang yang memiliki latar belakang pengetahuan atau bagian organisasi yang berbeda. Oleh karena itu, proses permodelan ini membantu untuk memahami proses yang berjalan, mengidentifikasi proses dan mencegah terjadinya perbedaan persepsi. Untuk langkah yang lebih jauh permodelan dapat digunakan untuk melakukan analisis proses, mendesain ulang proses yang berjalan dan otomasi proses.

Dalam *BPMN* terdapat lebih dari 100 simbol, yang mana symbol-simbol tersebut merupakan komponen utama penyusun elemen dari *BPMN*. Elemen ini terdiri dari 4 kategori yaitu *Flow Object*, *Connecting Object*, *Swimlanes* dan *Artifact* [6]. Berikut ini adalah penjelasan dari tiap-tiap kategori tersebut:

- a. *Flow objects*, Tiap business process diagram (BPD) memiliki setidaknya tiga elemen penting

Tabel 2. 6 Flow Objects

<p><i>Event</i></p>	<p>Sebuah <i>event</i> dilambangkan dengan bentuk lingkaran dan <i>event</i> ini adalah sesuatu yang terjadi selama alur dalam proses berlangsung, ada tiga tipe <i>event</i> dalam BPD yaitu <i>start</i>, <i>intermediate</i> dan <i>end</i>.</p>	 <p>The diagram illustrates the symbols for BPMN events, categorized into three groups:</p> <ul style="list-style-type: none"> Start Events: Represented by green circles. Symbols include a circle with a lightning bolt (start), a circle with a person (start), a circle with a clock (start), a circle with a triangle (start), and a circle with a lightning bolt and a person (start). Int. Events: Represented by blue circles. Symbols include a circle with a lightning bolt (intermediate), a circle with a lightning bolt and a person (intermediate), a circle with a lightning bolt and a clock (intermediate), a circle with a lightning bolt and a triangle (intermediate), a circle with a lightning bolt and a gear (intermediate), a circle with a lightning bolt and a person (intermediate), and a circle with a lightning bolt and a clock (intermediate). End Events: Represented by red circles. Symbols include a circle with a lightning bolt (end), a circle with a lightning bolt and a person (end), a circle with a lightning bolt and a clock (end), and a circle with a lightning bolt and a triangle (end).
---------------------	---	--

<i>Activity</i>	Sebuah <i>activity</i> digambarkan dengan persegi bersudut tumpul. Jenis dari <i>activity</i> sendiri dapat berupa tugas atau sub proses, dan biasanya apabila sub proses diberikan tanda tambah kecil dalam persegi.	
<i>Gateway</i>	Sebuah <i>gateway</i> dilambangkan dengan symbol belah ketupat dan digunakan untuk melakukan kontrol dari alur proses. <i>Gateway</i> digunakan untuk memodelkan kondisi seperti percabangan, penggabungan, dan pengambilan keputusan	<p style="text-align: center;">Gateways -</p> 

- b. *Connecting objects*, adalah model yang berguna untuk menghubungkan *flow object* menjadi satu kesatuan diagram proses bisnis. Ada tiga tipe penghubung diantaranya:

Tabel 2. 7 Connecting objects

<i>Sequence flow</i>	<i>Sequence flow</i> , digambarkan dalam garis lurus dengan anak panah, seperti pada gambar disamping. Digunakan sebagai penunjuk urutan dari proses.	
<i>Message flow</i>	<i>Message flow</i> , digambarkan dengan garis putus-putus dengan ujung panah terbuka. Digunakan untuk menunjukkan alur dari informasi diantara 2 proses berbeda parti-sipan. Dalam <i>BPMN</i> apabila terdapat 2 <i>pools</i> yang terpisah akan merepresentasikan 2 partisipan	

<i>Association</i>	<i>Association</i> , digambar-kan dengan garis titik-titik dengan panah berbentuk garis, diguna-kan untuk menggabung-kan data, teks, dan beberapa <i>artifacts</i> , bia-sanya dalam bentuk luaran dan masukan.>
--------------------	---	--------

c. *Swimlanes*

Beberapa metodologi model proses biasanya menggunakan konsep *swimlanes* sebagai mekanisme untuk mengelola aktifitas-aktifitas dalam bentuk kategori visual, hal ini juga berguna untuk menggambarkan kemampuan tiap fungsional atau peran dan tanggung jawabnya.

Pool adalah salah satu *swimlanes* yang menggambarkan sebuah proses bisnis. Biasanya berbentuk konten grafis yang dapat dibagi menjadi beberapa aktifitas. Bentuk dari *pool* adalah seperti yang ada pada Gambar 2. 2:



Gambar 2. 2 Pool

Lane adalah sub-partisi dari *pool*, *lane* mengikuti bentuk dari *pool* biasanya digunakan untuk mengelola dan mengkategorikan proses bisnis berdasarkan pelaku. Gambar 2. 3 adalah gambar dari *lane*:

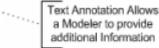


Gambar 2. 3 Lane

d. *Artifacts*

BPMN didesain untuk bisa menggunakan modellers dan alat-alat untuk memodelkan. Beberapa *artifacts* dapat ditambahkan dalam diagram sesuai dengan konteks dari proses bisnis yang akan dimodelkan. Dalam versi *BPMN* hanya terdapat 3 *artifacts* diantaranya :

Tabel 2. 8 Artifacts

<i>Data Object</i>	<i>Data object</i> , adalah suatu mekanisme untuk menunjukkan apa data yang dibutuhkan atau yang dihasilkan dari suatu aktifitas. <i>Data object</i> terhubung dengan aktifitas dengan <i>associations</i> .	
<i>Group</i>	<i>Group</i> digambarkan oleh persegi bersudut tumpul dengan garis putus-putus. <i>Grouping</i> dapat digunakan untuk dokumentasi atau tujuan analisa, tapi tidak berpengaruh dalam proses bisnis	
<i>Annotation</i>	<i>Annotation</i> adalah mekanisme untuk memberikan teks tambahan untuk pembaca dari diagram <i>BPMN</i>	

2.2.6. Aplikasi Bonita BPM

BonitaBPM adalah aplikasi yang dapat mengatasi alur dari manajemen proses bisnis yang dibuat pada tahun 2001 namun sempat berhenti dan dikembangkan lagi pada tahun 2009. Aplikasi ini merupakan aplikasi *open-source* yang didukung oleh Bonitasoft [7]. Terakhir dirilis pada tahun 2015, aplikasi BonitaBPM ini berbasis bahasa pemrograman Java.

Tujuan utama dari dibuatnya aplikasi ini adalah untuk membantu para pengembang dan pengguna bisnis berkembang

bersama. Bonita BPM membuat pengembang dengan mudah membuat aplikasi bisnis sehingga pengguna bisnis mendapat apa yang mereka inginkan [8].

Kelebihan yang ada dalam aplikasi Bonita BPM ini adalah dapat mendesain dengan bebas, pengguna bisa mendapatkan semuanya untuk membangun aplikasi berbasis proses, yang dibantu dengan fitur *drag and drop*. Disajikan secara terus menerus, sehingga kita tidak perlu menunggu lama dan biaya yang mahal untuk memperbarui siklus. Dalam Bonita BPM dapat dibuat dengan mudah dan pada saat itu juga sesuai dengan perubahan proses bisnis organisasi. Pengguna bisnis dapat mengatur aplikasi sesuai dengan aktifitas hariannya dengan lebih efisien [9].

Berikut komponen utama yang ada pada fitur-fitur Bonita BPM [7]:

1. Bonita *studio*, disini pengguna dapat melakukan perubahan proses bisnis berdasarkan standar *BPMN*. Pengguna dapat menghubungkan proses yang ada dengan komponen system informasi, seperti pesan, *enterprise resource planning*, *enterprise content management* dan *database*. Bonita BPM juga dapat menangani pembuatan form yang ditampilkan kepada pengguna yang langsung berhubungan dengan proses.
2. Bonita BPM *engine*, *BPM engine* adalah aplikasi Java yang mengeksekusi proses yang telah didefinisikan oleh Bonita studio.
3. Bonita *portal*, adalah portal yang mengizinkan pengelolaan untuk setiap pengguna akhir, semua tugas yang telah dikerjakan.

Dalam implementasinya aplikasi Bonita BPM dapat tersinkronisasi dengan lingkungan eksternal seperti email dan database, *connector* adalah salah satu tools yang dapat digunakan untuk melakukan hal tersebut [10]. Seperti yang terdapat pada gambar dibawah ini,



Gambar 2. 4 Connector Bonita BPM

Ada banyak sekali *connector* yang disediakan oleh Bonita BPM, *connector* juga dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Berikut ini adalah beberapa *connector* yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis proses Bonita BPM:

Databases, merupakan *connector* yang dapat digunakan untuk menggunakan database sebagai media penyimpanan maupun sebagai sumber informasi untuk diambil atau ditampilkan. Banyak database yang dapat didukung oleh Bonita BPM, seperti MySQL, Oracle, Microsoft SQL Server 2010, Microsoft SQL Server 2014. Dengan banyaknya akses database tersebut dapat memudahkan pengguna dalam pembuatan aplikasi berbasis proses yang jauh lebih fleksibel.

Java, merupakan *connector* yang dapat digunakan untuk menggunakan bahasa pemrograman java sebagai pendukung aplikasi yang dibuat, selain java bonita juga dapat menggunakan bahasa pemrograman lain seperti php, html, python dan groovie.

Messaging, merupakan *connector* yang dapat digunakan untuk melakukan pengiriman maupun penerimaan pesan melalui

Bonita. Terdapat dua jenis messaging, lingkup internal adalah proses pengiriman pesan yang terjadi melalui Bonita atau dapat diistilahkan email Bonita. Sedangkan eksternal dapat menggunakan email Google untuk melakukan pertukaran pesan, dalam penelitian kali ini penulis menggunakan messaging eksternal Google untuk mengirimkan pemberitahuan kepada pengguna aplikasi baik lingkup internal maupun eksternal.

Social, merupakan *connector* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi atau terhubung dengan media social. Media social yang didukung Bonita adalah twitter yang memungkinkan aplikasi dapat mengirimkan pesan atau memperbarui status tweet dari akun twitter yang digunakan. Selain Twitter yang sudah disediakan langsung oleh Bonita, terdapat telegram sebagai salah satu *connector* yang dapat dibuat sendiri oleh pengguna, tentunya dengan tingkatan lebih susah dibandingkan dengan menggunakan *connector* yang telah disediakan oleh Bonita BPM.

SAP, memungkinkan aplikasi Bonita untuk terhubung dengan SAP, dapat mengakses data dari SAP dan mengirimkan data ke SAP. Serta memberikan akses langsung ke SAP.

Scripting, bagi pengguna yang ingin mengeksplor lebih lanjut dapat menggunakan *connector* ini. Sama halnya dengan pembuatan *connector* Telegram yang telah dijelaskan sebelumnya, pengguna dapat mengkonfigurasi *connector* sesuai dengan kebutuhan pengguna tersebut.

Halaman ini sengaja dikosongkan

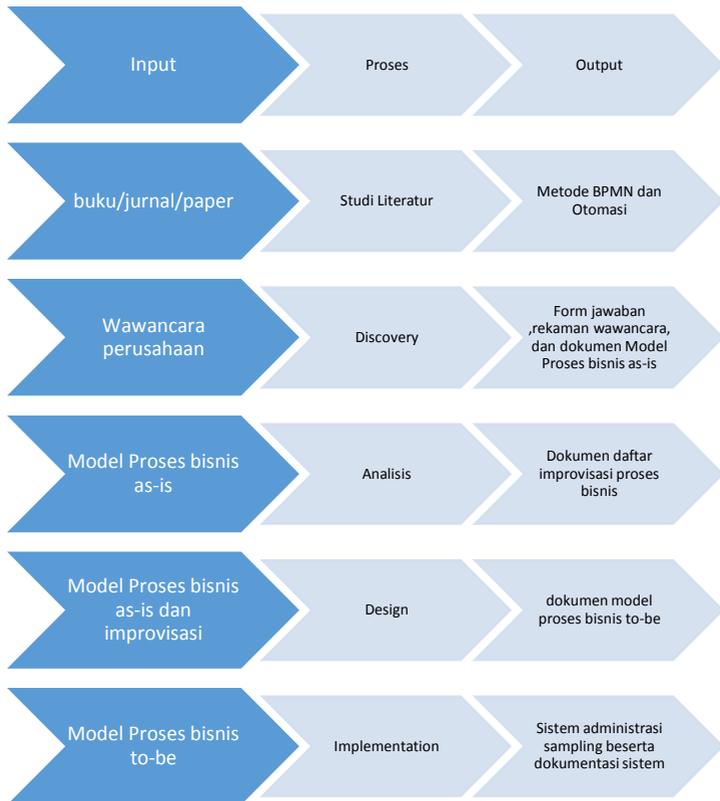
BAB III

METODOLOGI

Pada bab ini menjelaskan terkait metodologi yang akan digunakan sebagai panduan untuk menyelesaikan penelitian tugas akhir ini.

3.1. Diagram metodologi

Berikut adalah metodologi yang digunakan pada penelitian ini



Gambar 3. 1 Diagram Metodologi

3.2. Uraian metodologi

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai masing-masing metodologi pada penelitian ini

3.2.1. Studi literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi mengenai otomasi sistem pada berbagai model perusahaan. Berdasarkan referensi yang didapatkan, akan dicari metode otomisasi yang paling sesuai untuk diterapkan pada perusahaan manufaktur baju.

3.2.2. *Discovery*

Pada tahap ini akan dilakukan wawancara dengan berdasarkan form pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya untuk mendapatkan informasi mengenai proses bisnis dalam melakukan *PPS*. Pihak yang akan diwawancara meliputi pihak yang terlibat dalam proses *PPS*. Hasil yang didapatkan akan dicatat pada dokumen hasil wawancara. Dengan berdasarkan hasil wawancara tersebut, akan disusun proses bisnis *PPS* dalam notasi *BPMN* dengan menggunakan software BonitaSoft. Hasil pemodelan akan didokumentasikan dalam dokumen model *as-is*.

3.2.3. Analisis

Pada tahap ini, dengan menggunakan *BPMN* untuk proses *PPS* yang telah dibuat pada proses sebelumnya, akan dilakukan analisis pada tiap tahapan proses bisnis. Tujuan dari analisis tersebut adalah untuk mengecek kemungkinan adanya tahapan yang dapat dihilangkan atau ditingkatkan sehingga keseluruhan proses bisnis dapat berjalan dengan lebih efisien. Seluruh kemungkinan improvisasi akan dicatat pada dokumen improvisasi untuk dipilih yang paling memungkinkan untuk diterapkan

3.2.4. Design

Pada tahap ini, dengan berdasarkan model proses bisnis *as-is* dan rekomendasi improvisasi pada hasil analisis, akan dilakukan pembuatan model *to-be* dari proses bisnis dengan notasi *BPMN* menggunakan software BonitaSoft. Hasil yang didapatkan akan didokumentasikan pada dokumen model *to-be*.

3.2.5. Implementasi

Pada tahap ini, model *to-be* yang telah dibuat akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan sistem otomasi untuk proses bisnis administrasi *PPS*. Sistem yang dibuat akan berbasis web dikarenakan banyaknya pihak eksternal yang terlibat dalam proses bisnis *PPS* sehingga diharapkan akan lebih mempermudah komunikasi kedepannya.

Selain implementasi, akan dilakukan uji coba sistem untuk melihat kemampuan sistem dalam mengatasi kondisi yang ada pada UD. XYZ. Pendekatan yang akan digunakan melakukan uji coba adalah *Integration Testing* untuk melihat fungsionalitas dari sistem.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV

PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap perancangan model (*to-be*) yang akan diimplementasikan pada sistem, proses yang ada dalam tahap perancangan ini dimulai dari melakukan identifikasi proses saat ini (*as-is*), memodelkan proses yang ada saat ini (*as-is*), melakukan analisis proses, merancang model yang diinginkan (*to-be*). Berikut ini adalah penjelasan mengenai tiap-tiap proses yang ada dalam tahap ini:

4.1. Identifikasi proses *as-is* UD. XYZ

Untuk mengidentifikasi kondisi *as-is* dari proses *pre-production sampling* pada UD. XYZ, metode yang akan digunakan adalah metode wawancara. Pihak yang diwawancarai adalah Ibu Sylvia Karuna selaku wakil pemilik UD. XYZ yang memiliki pemahaman mengenai seluruh rangkaian proses yang dilakukan proses *pre-production sampling* dan Pak Edwin dan Pak Azmi selaku bagian *proofing* yang ikut terlibat dalam proses *pre-production sampling*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan informasi mengenai pihak-pihak yang terlibat pada proses *pre-production sampling* yaitu :

1. Pemilik UD. XYZ, yang memiliki tugas utama untuk membuat ide desain baru kepada pihak Reseller. Selain membuat desain, sebagai pemilik, beliau juga yang mengatur hubungan eksternal dan internal dari UD. XYZ serta melakukan pengawasan dan pengambilan keputusan pada UD. XYZ.
2. Reseller, sebagai pihak konsumen yang akan menerima produk yang dihasilkan oleh UD. XYZ. Sehingga segala keputusan akhir yang berhubungan dengan produk akan dilakukan oleh Reseller
3. *Proofing*, bertugas untuk memvisualisasikan ide desain dari pemilik UD. XYZ menjadi sebuah gambar yang dapat dilihat dan dipahami oleh pihak lain. Selain itu, *proofing*

juga bertugas untuk melakukan pengecekan tahap awal pada hasil sablon dan hasil jahit.

4. *Administrator*, bertugas untuk membantu melakukan pengawasan dan mencatat waktu pelaksanaan aktivitas pada bagian proofing.
5. Gudang, bertugas untuk menyimpan dan memberikan kain yang digunakan untuk produksi
6. Tukang Sablon, bertugas untuk melakukan sablon pada kain sehingga sesuai dengan desain yang diberikan oleh UD. XYZ
7. Mandor, bertugas untuk menjahit hasil sablon sehingga menjadi *pre-production sample*

Dari hasil wawancara, didapatkan rangkaian proses yang dilakukan pada *pre-production sampling* yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan layout desain, yang merupakan tahap awal dimana pemilik UD. XYZ merancang sebuah ide desain yang akan dinilai oleh Reseller
2. Pembuatan Form Perintah Buat Contoh, adalah tahap selanjutnya ketika desain telah disetujui oleh Reseller, Pemilik UD. XYZ akan memilih tukang sablon yang sesuai untuk desain tersebut serta menghitung bahan baku kain yang diperlukan
3. Pembuatan dan pengiriman *film*, agar gambar desain dapat dicetak oleh tukang sablon, desain tersebut harus dirubah oleh bagian proofing menjadi format film yang sesuai untuk mesin sablon lalu diberikan kepada tukang sablon.
4. Pengecekan dan verifikasi hasil sablon, tukang sablon yang telah menerima film dan bahan baku kain akan memulai proses penyablonan dan akan menghasilkan hasil sablon. Hasil sablon tersebut akan dicek dan diverifikasi kesesuaiannya dengan desain layout.
5. Pengecekan dan verifikasi *PPS*, hasil sablon yang telah sesuai akan dijahit oleh mandor. Hasil yang didapatkan akan berupa *PPS* yang akan dicek dan diverifikasi kesesuaiannya dengan desain layout. Jika sudah sesuai, maka pre-

production sample akan ditunjukkan ke Reseller sebagai penilaian akhir.

6. Pembuatan *Form* Rangkuman, setelah mendapat persetujuan dari Reseller, pemilik UD. XYZ akan menyimpan *Pre-Production Sample* tersebut dan membuat form Rangkuman untuk jenis varian lain dari pre-production sample.
7. Pembuatan dan pengiriman *film* garapan, dengan berdasarkan form Rangkuman, proofing akan kembali membuat format film untuk masing-masing varian tersebut dan akan dikirimkan ke tukang sablon untuk dicetak.
8. Pengecekan dan verifikasi hasil sablon garapan, seperti pada tahap sebelumnya, tukang sablon akan mengambil kain dan akan menyablon sesuai dengan format film yang dikirimkan. Setelah itu seluruh hasil sablon garapan akan dicek dan diverifikasi kesesuaiannya dengan layout rangkuman desain.
9. Pembuatan *Form* Potong, *Form* ini berisikan rangkuman varian dari sebuah kelompok barang yang akan digunakan sebagai acuan dalam tahap garapan.

4.2. Pemodelan proses *as-is* UD. XYZ

Dalam tahap ini adalah menggambarkan sub-proses dari rangkaian proses yang telah dijelaskan pada tahap sebelumnya kedalam diagram *business process modelling notation (BPMN)*. Tujuan utama dari penggambaran proses ini adalah untuk mempermudah melihat keseluruhan proses yang berjalan dan untuk mengetahui bagian mana saja yang dapat dimaksimalkan. Gambar I. 1 sampai dengan Gambar I. 9 adalah hasil pemodelan dari kondisi saat ini. Berikut ini deskripsi dari tiap proses yang ada dalam proses *as-is*:

4.2.1. Pembuatan Layout Desain

Berikut adalah daftar sub-proses yang dilakukan pada proses pembuatan layout desain

1. Membuat Desain

Tahap ini adalah tahap awal dari keseluruhan proses *PPS*. Pada tahap ini, pemilik akan mencoba menemukan ide desain yang dapat digunakan dalam pembuatan baju. Ide yang digunakan biasanya berasal dari trend-trend yang digunakan oleh perusahaan baju lain yang sudah besar.

2. Merealisasikan desain dalam bentuk layout

Pada tahap ini, pemilik akan menceritakan ide yang telah didapatkannya pada bagian proofing agar ide tersebut dapat dibuat dalam format computer (*layout*). Biasanya, pemilik akan menunggu disamping proofing untuk memantau perkembangan desain.

3. Mengirim layout via social media

Layout yang telah selesai dibuat akan dikirimkan melalui aplikasi social media untuk mempersingkat waktu dikarenakan pemilik tidak selalu ditempat.

4. Pengecekan layout oleh pemilik

Pemilik akan melakukan pengecekan pada layout yang dikirimkan agar sudah sesuai dengan ide desain yang telah dibuat.

5. Pemberian revisi oleh pemilik

Pemilik akan memberikan revisi kepada proofing berkaitan dengan perbaikan yang harus dilakukan dikarenakan pemilik merasa layout belum sesuai dengan ide desain yang diinginkan.

6. Mengirim layout ke reseller

Jika layout sudah sesuai, pemilik akan mengirimkan layout tersebut kepada reseller dengan menggunakan aplikasi social media.

7. Pengecekan layout oleh reseller

Layout yang telah dikirimkan ke reseller, akan dinilai oleh pihak reseller untuk menentukan kemungkinan terjualnya di konsumen.

8. Memberi keputusan terhadap desain layout
Dengan berdasarkan hasil pengecekan, reseller akan memberikan keputusan bahwa desain layout akan ditolak/mendapat revisi/disetujui untuk dibuatkan *PPS*.
9. Pemberian revisi oleh reseller
Jika reseller merasa bahwa layout masih memerlukan perbaikan/peningkatan, maka pemilik UD. XYZ akan mendapatkan revisi perbaikan yang harus dilakukan sebelum layout mendapat persetujuan dari reseller.

4.2.2. Pembuatan Form Perintah Buat Contoh

Berikut adalah daftar sub-proses yang dilakukan pada proses pembuatan Form Perintah Buat Contoh

1. Memilih tukang sablon
Pada tahap ini, pemilik harus memilih tukang sablon yang paling sesuai untuk tiap desain dikarenakan tiap tukang sablon memiliki kemampuan tersendiri yang diketahui oleh pemilik berdasarkan pengalaman
2. Membuat Form Perintah Buat Contoh
Tahap ini dilakukan setelah proofing mengetahui tukang sablon yang akan mendapatkan pekerjaan sablon untuk desain gambar yang telah disetujui. Bagian proofing akan menambahkan keterangan yang akan diperlukan oleh bagian gudang untuk mempersiapkan bahan baku untuk tukang sablon.
3. Mengecek Form Perintah Buat Contoh
Setelah selesai dibuat, Form Perintah Buat Contoh akan dicek oleh pemilik agar informasi yang tertulis sesuai dengan keperluan pembuatan sablon.
4. Menandatangani Form Perintah Buat Contoh
Sebagai bentuk persetujuan dari pemilik, Form Perintah Buat Contoh harus mendapat tanda tangan pemilik.

4.2.3. Membuat dan Mengirimkan Film

Berikut adalah daftar sub-proses yang dilakukan pada proses pembuatan Film

1. Merealisasikan desain dalam bentuk Film
Pada tahap ini, desain layout akan dibuat dalam bentuk Film yang dapat digunakan untuk pencetakan pada sablon
2. Mengirim Film melalui email atau flashdisk
Film yang telah selesai dibuat akan dikirim melalui email atau dengan menggunakan flashdisk jika koneksi internet kurang memadai. Setelah itu, Proofing harus mengabari pihak sablon mengenai Film yang telah dikirim agar pihak sablon dapat segera mengirimkan orang untuk mengambil bahan baku
3. Memberi Form Perintah Buat Contoh dan layout ke gudang
Pada tahap ini, pihak proofing harus memberikan *printout* Form Perintah Buat Contoh ke bagian gudang beserta *printout* layout agar dapat mempersiapkan bahan baku yang akan diambil oleh pihak sablon.
4. Menginformasikan ke *admin* untuk dicatat dalam sistem excel
Agar dapat dicatat tanggal pengiriman Film dan Form Perintah Buat Contoh, maka proofing harus menginformasikan kepada *admin* untuk dicatat pada sistem excel yang terhubung pada jaringan local.

4.2.4. Pengecekan dan verifikasi sablon

Berikut adalah daftar sub-proses yang dilakukan pada verifikasi sablon

1. Menerima dan mengecek persediaan di gudang
Setelah menerima Form Perintah Buat Contoh, gudang akan mengecek sisa stock yang dimiliki, jika tidak mencukupi maka harus dilakukan pemotongan kain.

2. Pegawai pihak sablon menandatangani Form Perintah Buat Contoh

Sebagai bukti pengambilan bahan baku, pegawai pihak sablon harus memberikan tanda tangan pengambilan bahan baku pada Form Perintah Buat Contoh.

3. Mengirimkan hasil sablon ke proofing

Hasil sablon yang telah selesai dikirimkan ke UD. XYZ untuk dilakukan pengecekan dan verifikasi hasil sablon

4. Menerima dan Memverifikasi hasil sablon

Proofing yang menerima hasil sablon akan memverifikasi tahap awal tingkat kecocokan hasil sablon dengan layout. Selain itu, proofing juga harus menginformasikan *admin* untuk mencatat tanggal penerimaan hasil sablon pada sistem excel

5. Menginformasikan hasil verifikasi awal ke pemilik

Pada tahap ini, proofing akan menginformasikan kepada pemilik mengenai tingkat kesesuaian hasil sablon dengan layout

6. Pemilik memverifikasi hasil sablon

Pemilik akan memverifikasi lebih lanjut hasil sablon dengan lebih menyeluruh.

7. Pemilik memberikan keputusan terhadap hasil sablon

Pada tahap ini, pemilik akan memutuskan antara hasil sablon perlu untuk direvisi/perlu untuk diganti layout/ sudah sesuai.

8. Proofing akan mengupload layout baru

Jika pemilik merasa bahwa hasil sablon lebih bagus dibandingkan dengan layout, maka proofing harus membuat layout baru yang menyesuaikan dengan hasil sablon

9. Proofing berdiskusi dengan tukang sablon mengenai letak revisi

Pada tahap ini, proofing akan berdiskusi dengan tukang sablon mengenai perlunya untuk membuat film baru berkaitan dengan revisi hasil sablon.

4.2.5. Penerimaan dan verifikasi *PPS*

Berikut adalah daftar sub-proses yang dilakukan pada verifikasi *PPS*

1. Proofing membuat Form Mandor
Pada tahap ini, proofing membuat Form Mandor yang akan digunakan sebagai bukti pengambilan hasil sablon oleh mandor sebelum penjahitan
2. Mandor mengambil hasil sablon
Pada tahap ini, mandor akan mengambil hasil sablon dan sebagai bukti pengambilan, mandor akan menandatangani Form Mandor.
3. Memberikan *PPS* ke proofing
Setelah selesai dilakukan penjahitan, *PPS* akan dikembalikan ke bagian proofing untuk dilakukan verifikasi.
4. Verifikasi *PPS*
Pada tahap ini, proofing akan melakukan verifikasi secara umum untuk melihat tingkat kecocokkan antara layout dengan hasil jahitan.
5. Mengembalikan ke mandor untuk perbaikan jahit
Jika dirasa tidak sesuai, maka *PPS* akan dikembalikan ke mandor untuk dilakukan perbaikan atau penambahan sesuai dengan layout yang diinginkan
6. Mengembalikan *PPS* yang telah diperbaiki
Pada tahap ini, *PPS* akan dikembalikan ke proofing untuk dilakukan verifikasi ulang.
7. Verifikasi *PPS* oleh pemilik
Setelah dirasa sesuai oleh proofing, *PPS* akan diberikan kepada pemilik untuk diverifikasi dengan lebih menyeluruh

8. Pemilik memberikan keputusan terhadap hasil sablon
Pada tahap ini, pemilik akan memutuskan antara *PPS* perlu untuk direvisi/perlu untuk diganti layout/ sudah sesuai
9. Proofing akan mengupload layout baru
Jika pemilik merasa bahwa *PPS* lebih bagus dibandingkan dengan layout, maka proofing harus membuat layout baru yang menyesuaikan dengan hasil sablon
10. Proofing berdiskusi dengan tukang sablon mengenai letak revisi
Pada tahap ini, proofing akan berdiskusi dengan tukang sablon mengenai perlunya untuk membuat film baru berkaitan dengan revisi *PPS*.
11. Menyerahkan *PPS* ke reseller
Jika dirasa sesuai, *PPS* akan diserahkan ke reseller untuk dinilai dan dilanjutkan untuk produksi masal
12. Pengecekan *PPS* oleh reseller
Pada tahap ini, reseller akan melakukan penilaian yang akan menentukan kelompok gambar tersebut akan diteruskan untuk produksi masal atau tidak. Hasil pengecekan dapat berupa revisi/pembatalan/lanjut ke produksi masal.
13. Pemberian revisi untuk *PPS*
Jika dirasa *PPS* masih perlu perbaikan, maka reseller akan memberikan revisi yang perlu dilakukan sebelum dilanjutkan ke produksi masal.

4.2.6. Pembuatan Form Rangkuman

Berikut adalah daftar sub-proses yang dilakukan pada Pembuatan Form Rangkuman

1. Berdiskusi dan memilih varian untuk produksi masal
Jika kelompok desain sudah mendapat persetujuan dari reseller, pemilik akan mengadakan diskusi untuk penambahan jenis varian produksi masal.

2. Membuat Form Rangkuman

Dengan berdasarkan pada hasil diskusi, pemilik akan membuat Form Rangkuman.

3. Membuat layout berdasarkan Form Rangkuman

Pada tahap ini, proofing membuat layout untuk masing-masing varian dengan berdasarkan Form Rangkuman.

4. Mengecek layout sesuai dengan Form Rangkuman

Setelah layout selesai dibuat, pemilik akan mengecek kesesuaian layout untuk masing-masing varian. Hasil pengecekan dapat berupa revisi/ganti/setuju selama masih belum final.

5. Memberi revisi layout pada proofing

Jika dirasa layout kurang sesuai, maka pemilik akan memberikan revisi kepada proofing untuk memperbaiki layout

6. Membuat *printout* Form Rangkuman

Jika sudah final, pemilik akan memprint Form Rangkuman untuk diserahkan ke bagian proofing, jahit, tukang sablon, gudang dan quality control.

4.2.7. Pembuatan Film garapan

Untuk tahapan pembuatan Film garapan akan sama dengan pembuatan Film sebelumnya

4.2.8. Pengecekan dan verifikasi sablon garapan

Untuk tahapan pengecekan dan verifikasi sablon garapan akan sama dengan pengecekan dan verifikasi sablon sebelumnya.

4.2.9. Pembuatan Form Potong

Tahapan ini merupakan tahap akhir dari proses pembuata *PPS*. Dengan berdasarkan dari hasil sablon garapan, akan dibuat Form Potong yang akan dibuat untuk produksi masal.

4.3. Analisis model *As-is*

Pada tahap ini, dengan berdasarkan model *As-is*, dilakukan analisis untuk mengecek tingkat efektivitas model *As-is* dalam mengatasi kondisi saat ini pada perusahaan. Metode yang digunakan untuk melakukan analisis yaitu Qualitative Process Analysis dengan menggunakan Value Added Analysis dan Root Cause Analysis

4.3.1 Value Added Analysis

Tahap ini dilakukan dengan mendefinisikan tiap sub-proses dan mencoba untuk mencari hubungan keterkaitan pada masing-masing bagian. Melalui hal tersebut, dicoba untuk dicari proses yang bersifat Non-Value Adding sehingga dapat dihilangkan untuk memaksimalkan proses yang ada.

Pada awalnya, hasil pemodelan *as-is*, menghasilkan 2 proses bisnis yang bersifat non value adding yaitu pada penerimaan hasil sablon dan pada penerimaan hasil pre-production sampling dikarenakan hanya merupakan tempat transit untuk barang. Namun setelah dikonfirmasi ke pemilik UD. XYZ, didapatkan bahwa pada proses tersebut, juga dilakukan proses verifikasi kesesuaian tahap awal yang dilakukan oleh bagian proofing dan selanjutnya baru dilakukan pengecekan ulang oleh Pemilik UD. XYZ. Dan pengecekan berulang ini tidak dapat diminimalkan/dihilangkan pada model *to-be*, hal ini dikarenakan semua keputusan akhir dan pengecekan harus berdasarkan persetujuan dari pemilik UD. XYZ, sehingga masih tersentralisasi. Penyebab utama dari sentralisasi ini adalah pemilik masih belum menemukan pegawai yang dapat dipercaya untuk menggantikan kewajiban tersebut.

Sehingga dengan berdasarkan pemodelan V4, didapatkan hasil analisis table yang tidak berhasil menemukan proses bisnis yang bersifat non value adding. Hal ini juga diperkuat dari hasil rekaman wawancara ke 4, dimana pemilik juga sudah merasa

bahwa proses bisnis yang sekarang ini sudah optimal. Hanya saja masih kurang terhubung antara tiap bagian yang ada UD. XYZ. Hal ini adalah salah satu permasalahan yang akan diatasi dengan adanya otomasi sistem.

4.3.2 Root Cause Analysis

Pada tahap ini, telah dicoba untuk mendaftarkan permasalahan-permasalahan yang sedang ada pada perusahaan. Hal ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan bagian proofing dan pemilik UD. XYZ dikarenakan 2 jabatan ini yang paling banyak berperan dalam proses *PPS*.

Berdasarkan dari hasil wawancara ke-2, didapatkan bahwa pemilik mengeluh mengenai seringnya terdapat desain baju yang tidak dikirimkan ke tukang sablon. Pada wawancara ke-1, pemilik mengatakan bahwa hal ini disebabkan oleh kurangnya tanggung jawab dari bagian proofing yang menyebabkan sering menumpuknya pekerjaan sehingga ketika dilakukan pengiriman email dengan tembusan ke pemilik akan sulit untuk dilakukan pengecekan. Oleh karena itu, pemilik berinisiatif dengan cara menambahkan pencatatan oleh *admin* pada sistem excel ketika proofing mengirimkan film dan menerima sablon. Dengan adanya pencatatan oleh *admin*, pemilik akan lebih mudah dalam melakukan pengawasan.

Selain dari sisi pemilik, juga dilakukan wawancara kepada bagian proofing. Permasalahan yang ada pada bagian proofing adalah antara bagian proofing dan bagian penjahitan sering terjadi perdebatan yang dikarenakan sering terselipnya hasil pre-production sampling sehingga antara bagian proofing dan jahit saling menuduh. Hal ini juga telah diatasi dengan inisiatif dari bagian proofing untuk menggunakan form Mandor dimana ketika mandor jahit mengambil hasil sablon, maka dia harus menandatangani form tersebut sebagai bukti telah melakukan pengambilan.

Namun, berdasarkan keseluruhan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa selain pencatatan pada sistem excel, pengawasan lainnya masih dilakukan secara manual dengan menggunakan form kertas yang akan berpotensi untuk menimbulkan berbagai permasalahan dikedepannya.

4.3.3 Kesimpulan Qualitative Analysis

Berdasarkan dari hasil Value Added Analysis, tidak berhasil ditemukan proses yang dapat dikategorikan sebagai Non Value Adding. Hal ini dikarenakan pemilik selalu berinisiatif untuk berubah yang tercermin dari pengimplementasian sistem pencatatan excel yang sebelumnya tidak ada menjadi ada.

Sedangkan berdasarkan dari Root Cause Analysis, didapatkan bahwa pemilik mengalami kesulitan untuk melakukan pengawasan administrasi dikarenakan Form pencatatan masih menggunakan kertas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebuah sistem otomasi administrasi dengan menggunakan model *As-is* merupakan solusi yang paling baik untuk kondisi perusahaan saat ini.

4.4. Pembuatan model *To-be* UD. XYZ

Pada tahap ini akan dilakukan pemodelan *To-be*. Dengan berdasarkan pada hasil analisis, didapatkan bahwa model *To-be* tidak akan berbeda dengan model *As-is*. Hanya proses-proses tertentu yang awalnya dilakukan secara manual pada model *As-is* menjadi dilakukan melalui sebuah sistem pada pemodelan *To-be*. Berikut adalah beberapa perubahan tersebut:

1. Pembuatan Form Perintah Buat Contoh akan dilakukan melalui sistem sehingga tidak akan menggunakan kertas kecuali untuk *printout*
2. Pengiriman Email akan dilakukan oleh sistem sehingga pemilik akan selalu mendapat tembusan email ketika proofing mengirim.

3. Bukti tandatangan yang dilakukan oleh mandor/gudang/pemilik akan digantikan dengan memasukkan keterangan proses pada sistem.
4. Pencatatan tanggal oleh *admin* akan digantikan oleh sistem yang berjalan secara otomatis setiap *user* melakukan sebuah proses

Selain perubahan diatas, sesuai dengan pernyataan pada lampiran wawancara ke-5 dari pemilik bahwa layout desain yang tidak disetujui tidak perlu untuk disimpan ke database, maka proses pembuatan layout desain tidak akan digunakan pada model *To-be* dan untuk mengatasi informasi penting yang hilang pada proses pembuatan layout desain, maka pada model *to-be* akan diberikan penambahan proses sebagai berikut :

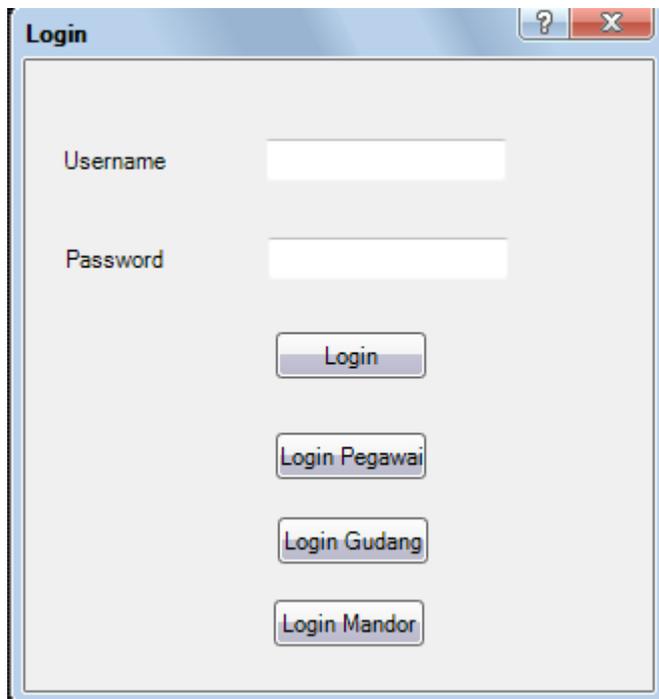
1. Pembuatan Nama Gambar, pada tahap ini pemilik akan memasukkan desain gambar yang sudah mendapat persetujuan dari reseller
2. Pembuatan Nama Barang, pada tahap ini pemilik akan membuat varian barang yang akan dikelompokkan dalam sebuah gambar. Sekaligus pada tahap ini juga akan dicatat tanggal pembuatan yang akan mewakili tanggal persetujuan masing-masing barang.

Untuk lebih jelasnya, Business Process Modelling Notation untuk model *to-be* dapat dilihat pada Gambar J. 1 hingga Gambar J. 9

4.5. Pembuatan Desain Aplikasi

Pada tahap ini, dengan menggunakan acuan urutan proses pada model *to-be*, dibuat tampilan desain untuk aplikasi dengan tujuan agar lebih mudah untuk memvisualisasikan tampilan dan fungsi pada masing-masing halaman. Berikut adalah isi dari desain aplikasi yang telah dibuat:

4.5.1 Halaman *Login*



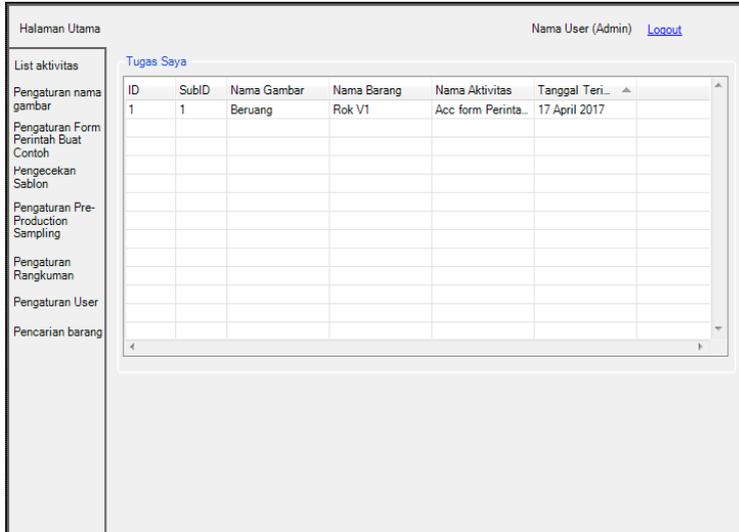
The image shows a window titled "Login" with a standard Windows-style title bar containing a question mark and a close button. The window contains two text input fields: "Username" and "Password". Below these fields are four buttons stacked vertically: "Login", "Login Pegawai", "Login Gudang", and "Login Mandor".

Gambar 4. 1 Halaman *Login*

Pada halaman *login* akan dibuat akun untuk masing-masing jabatan yang terlibat pada proses *PPS* yaitu *admin*, pegawai, gudang, dan mandor

4.5.2 Halaman Utama (*Admin*)

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali akan diakses oleh *user* setelah berhasil *login*. Pada halaman utama akan ditampilkan seluruh proses yang harus dilakukan oleh pengguna. Tergantung dari jabatan pengguna yang *login*, maka list aktivitas yang akan ditampilkan akan berbeda

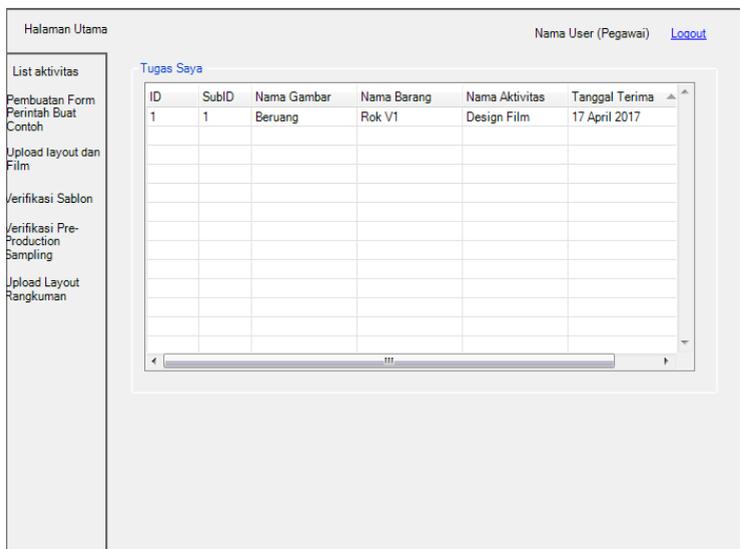


Gambar 4. 2 Halaman Utama (Admin)

Untuk pengguna dengan jabatan *admin* akan memiliki akses untuk melakukan pengaturan nama gambar, pengaturan Form Perintah Buat Contoh, Pengecekan Sablon, Pengaturan Pre-Production Sampling, Pengaturan Rangkuman, Pengaturan *user*, dan pencarian barang. Berikut penjelasan fungsi pada masing-masing halaman:

1. Pengaturan nama gambar berfungsi untuk menyimpan desain nama gambar yang telah disetujui oleh reseller dan juga untuk mengelompokkan jenis varian barang yang termasuk dalam gambar tersebut
2. Pengaturan Form Perintah Buat Contoh terdiri dari 2 fungsi yaitu fungsi untuk menetapkan tukang sablon yang akan bertugas mengerjakan sablon pada barang dan fungsi kedua adalah untuk mengecek Form Perintah Buat Contoh yang telah dibuat oleh pegawai
3. Pengecekan sablon merupakan halaman pengecekan hasil sablon yang telah melalui verifikasi oleh pegawai

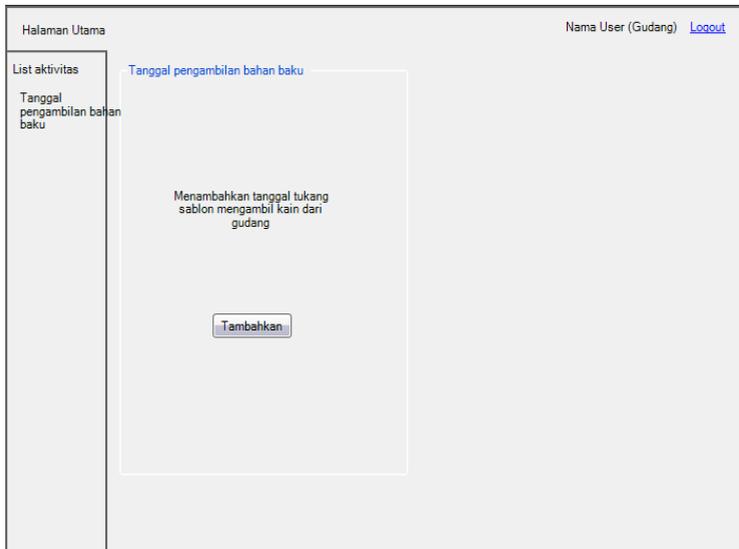
4. Pengaturan Pre-Production Sampling merupakan halaman pengecekan *PPS* yang telah melalui verifikasi dari pegawai
5. Pengaturan Rangkuman adalah halaman yang berfungsi untuk mengatur penambahan varian barang dan pembuatan Form Rangkuman untuk kelompok gambar yang telah lulus proofing pertama
6. Pengaturan *user* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengatur seluruh pengguna yang memiliki akses ke sistem
7. Pencarian barang merupakan halaman yang dapat digunakan untuk mencari riwayat sebuah barang dengan berdasarkan dari nama gambar.



Gambar 4. 3 Halaman Utama (Pegawai)

Untuk pengguna dengan jabatan pegawai akan memiliki akses untuk melakukan Pembuatan Form Perintah Buat Contoh, Upload Layout dan Film, Verifikasi Sablon, Verifikasi Pre-Production Sampling, Upload Layout Rangkuman. Berikut penjelasan fungsi pada masing-masing halaman:

1. Pembuatan Form Perintah Buat Contoh adalah halaman yang berfungsi untuk membuat Form Perintah Buat Contoh untuk masing-masing barang
2. Upload Layout dan Film, merupakan halaman untuk mengupload Layout dan Film untuk tiap barang sekaligus untuk membuat email yang akan dikirimkan ke tukang sablon
3. Verifikasi sablon, merupakan halaman pengecekan hasil sablon yang diberikan oleh tukang sablon. Pada halaman ini pegawai dapat memberikan status sesuai maupun tidak sesuai sebagai masukan untuk pemilik dalam membuat keputusan
4. Verifikasi *PPS*, merupakan halaman pengecekan *PPS* yang diberikan oleh mandor. Pada halaman ini, pegawai dapat mengembalikan *PPS* ke bagian jahit jika dirasa tidak sesuai dengan layout tanpa persetujuan dari pemilik.
5. Upload layout Rangkuman, merupakan halaman yang digunakan untuk mengupload layout untuk tambahan varian yang telah dibuat oleh pemilik pada Form Rangkuman



Gambar 4. 4 Halaman Utama (Gudang)

Untuk pengguna dengan jabatan gudang akan memiliki akses untuk 1 halaman yang berfungsi untuk mencatat tanggal pengambilan bahan baku oleh pegawai sablon

Untuk Pengguna dengan jabatan mandor akan memiliki akses untuk 1 halaman yang memiliki 2 fungsi yaitu untuk mencatat tanggal pengambil sablon dan tanggal pengambilan perbaikan

Halaman ini Sengaja Dikosongkan

BAB V IMPLEMENTASI

Pada tahap implementasi ini akan dijelaskan mengenai proses yang digunakan untuk mengimplementasikan model *to-be* yang telah dirancang sebelumnya kedalam sistem otomatis administrasi *PPS* berbasis web dan pengujian yang dilakukan untuk mengecek penerimaan pengguna terhadap sistem.

5.1. Implementasi

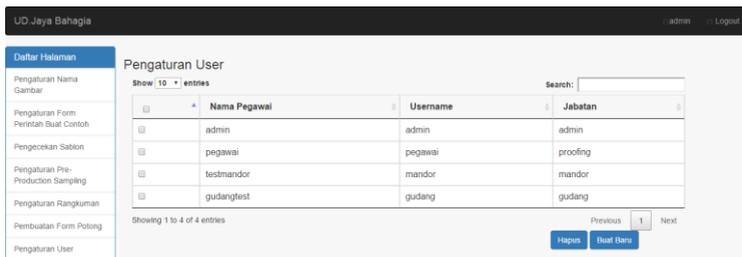
Berikut ini adalah tahapan proses yang digunakan pada tahap implementasi.

5.1.1. Pengaturan awal

Sebelum dapat menggunakan sistem, perlu dilakukan pengaturan awal untuk daftar akun, daftar kain, dan daftar sablon. Seluruh pengaturan awal tersebut dapat diakses oleh akun yang memiliki jabatan sebagai *admin*. Berikut adalah penjelasan masing-masing halaman terkait.

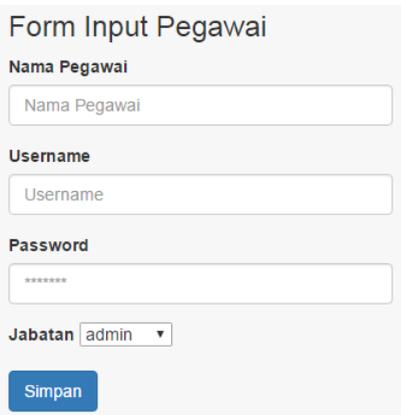
5.1.1.1. Halaman Pengaturan *User*

Halaman ini berfungsi untuk mengatur seluruh akun yang terdaftar pada sistem. Pada halaman ini, *admin* dapat menghapus atau menambahkan akun ketika ada pegawai baru atau pegawai yang keluar dari perusahaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 1.



Gambar 5. 1 Halaman Pengaturan *user*

Setiap akun yang terdaftar pada sistem akan memiliki 5 data yaitu ID yang bersifat unique, *role_id* yang merupakan foreign key ke table *roleku*, nama pegawai, *username* yang digunakan, dan *password* yang digunakan. Data-data tersebut juga akan diperlukan ketika akan membuat akun baru yang dapat dilihat pada Gambar 5. 2.



The image shows a web form titled "Form Input Pegawai". It contains the following fields and elements:

- Nama Pegawai:** A text input field with the placeholder text "Nama Pegawai".
- Username:** A text input field with the placeholder text "Username".
- Password:** A text input field with the placeholder text "*****".
- Jabatan:** A dropdown menu with the selected value "admin".
- Simpan:** A blue button with the text "Simpan".

Gambar 5. 2 Form Input Pegawai

Pada Gambar 5. 3, dapat dilihat source code yang digunakan untuk menghapus dan membuat akun baru. Penghapusan akun dilakukan dengan memilih terlebih dahulu akun yang ingin dihapus dengan mencentang akun pada halaman pengaturan *user* lalu memilih hapus. Sedangkan untuk pembuatan *user* dilakukan dengan memasukkan informasi sesuai yang diminta pada Form Input Pegawai.

```

public function store(Request $request)
{ // dd($request->isinya);
  if(Input::get('hapus')) {
    $isinya = explode( ',', $request->isinya );
    foreach($isinya as $i){

      $user=createuser::find($i);

      $user->delete();
    }
    return redirect::to("admin/user");
  }
  else{
    $role=rolekumodel::find($request->jabatan);
    $role->user()->create([
      'namapegawai'=>$request->name,
      'username'=>$request->username,
      'password'=>Hash::make($request->password)
    ]);
    return Redirect('admin/user');
  }
}

```

Gambar 5. 3 Source Code Halaman Pengaturan User

5.1.1.2. Halaman Pengaturan Sablon

Halaman ini berfungsi untuk mengatur informasi mengenai tukang sablon yang akan digunakan pada proses PPS. Pada halaman ini, *admin* dapat menghapus atau menambahkan tukang sablon ketika terdapat tukang sablon baru atau ketika menghapus tukang sablon yang tidak layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 4.

Name Sablon	Email
Richi	richardo.tono05@gmail.com
test2	hikaru.no.richi@gmail.com

Gambar 5. 4 Halaman pengaturan tukang sablon

Setiap tukang sablon yang terdaftar pada sistem akan memiliki 3 data yaitu *ID* yang bersifat unique, nama tukang sablon, dan email yang digunakan.. Data-data tersebut juga akan diperlukan

ketika akan menambahkan tukang sablon baru yang dapat dilihat pada Gambar 5. 5.



Form Penambahan Mitra Sablon

Nama Sablon

Email

Gambar 5. 5 Form Penambahan Mitra Sablon

Pada Gambar 5. 6, dapat dilihat source code yang digunakan untuk menghapus dan menambahkan tukang sablon. Penghapusan tukang sablon dilakukan dengan memilih terlebih dahulu tukang sablon yang ingin dihapus dengan mencentang tukang sablon pada halaman pengaturan mitra sablon lalu memilih hapus. Sedangkan untuk penambahan tukang sablon dilakukan dengan memasukkan informasi sesuai yang diminta pada *Form* Penambahan Mitra Sablon.

```

public function store(Request $request)
{
    if(Input::get('buat')) {
        return redirect::to("admin/sabloncontrol/create");
    }
    else if(Input::get('hapus')) {
        $isinya = explode( ',', $request->isinya );
        foreach($isinya as $i){

            $sablon=sablon::find($i);
            $sablon->delete();
        }
        return redirect::to("admin/sabloncontrol");
    }

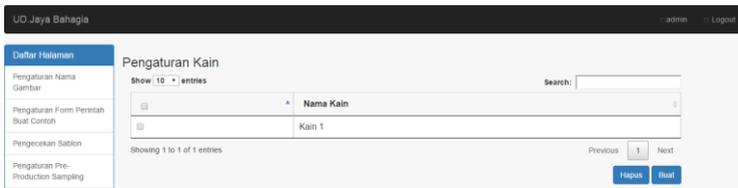
    else if(Input::get('simpanbaru')) {
        $sablon=new sablon;
        $sablon->nama_sablon=$request->namasablon;
        $sablon->email=$request->email;
        $sablon->save();
        return redirect::to("admin/sabloncontrol");
    }
}

```

Gambar 5. 6 Source Code Halaman Pengaturan Tukang Sablon

5.1.1.3. Halaman Pengaturan kain

Halaman ini berfungsi untuk mengatur informasi mengenai kain yang akan digunakan pada proses *PPS*. Pada halaman ini, *admin* dapat menghapus atau menambahkan jenis kain sesuai dengan kebutuhan pada *PPS*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 7.



Gambar 5. 7 Halaman Pengaturan kain

Setiap jenis kain yang terdaftar pada sistem akan memiliki 2 data yaitu ID yang bersifat ungu dan jenis kain. Data-data tersebut juga akan diperlukan ketika akan membuat jenis kain baru yang dapat dilihat pada Gambar 5. 8.

The image shows a web form with the title "Form Penambahan Jenis Kain". It features a label "Nama Kain" and a text input field with the value "Nama Kain". Below the input field, there are two blue buttons: "Back" and "Simpan".

Gambar 5. 8 Form Penambahan Jenis Kain

Pada Gambar 5. 9, dapat dilihat source code yang digunakan untuk menghapus dan menambahkan jenis kain. Penghapusan jenis kain dilakukan dengan memilih terlebih dahulu jenis kain yang ingin dihapus dengan mencentang jenis kain pada halaman pengaturan kain lalu memilih hapus. Sedangkan untuk penambahan jenis kain dilakukan dengan memasukkan informasi sesuai yang diminta pada Form Penambahan Jenis Kain.

```

public function store(Request $request)
{
    if(Input::get('buat')) {
        return redirect::to("admin/kaincontrol/create");
    }
    else if(Input::get('hapus')) {
        $isinya = explode( ',', $request->isinya );
        foreach($isinya as $i){

            $kain=kain::find($i);
            $kain->delete();
        }
        return redirect::to("admin/kaincontrol");
    }

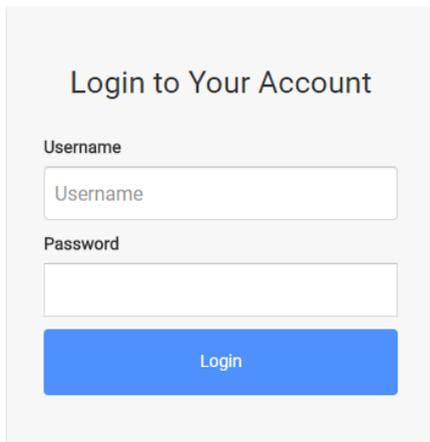
    else if(Input::get('simpanbaru')) {
        $kain=new kain;
        $kain->nama_kain=$request->namakain;
        $kain->save();
        return redirect::to("admin/kaincontrol");
    }
}

```

Gambar 5. 9 Source Code Halaman Pengaturan Kain

5.1.1.4. Halaman *Login*

Halaman *Login* merupakan halaman yang pertama kali akan ditampilkan kepada pengguna ketika mengakses server. Pada halaman *login*, pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan oleh *admin*. Untuk tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 5. 10.



The image shows a login form with the following elements:

- Title: "Login to Your Account"
- Label: "Username"
- Input field: A text box containing the placeholder text "Username".
- Label: "Password"
- Input field: An empty text box.
- Button: A blue button labeled "Login".

Gambar 5. 10 Halaman *Login*

Jika *username* atau *password* yang dimasukkan salah, maka akan ditampilkan pesan error seperti pada Gambar 5. 11.

Login to Your Account

Username

Password

Login

- username harus diisi
- password harus diisi

Gambar 5. 11 Pesan Error halaman *login*

5.1.1.5. Halaman utama

Halaman utama merupakan halaman yang akan ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan *login*. Pada halaman utama akan ditampilkan seluruh daftar halaman yang dapat diakses oleh pengguna beserta seluruh proses yang menjadi tanggung jawab pengguna. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 5. 12 dan Gambar 5. 13.

UD Jaya Bahagia
admin | Logout

Daftar Halaman

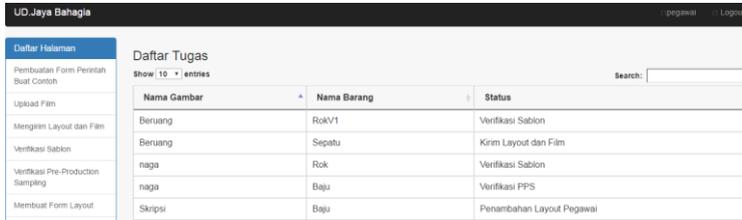
- Pengaturan Nama Gambar
- Pengaturan Form Perintah Buat Contoh
- Pengecekan Sablon
- Pengaturan Pre-Production Sampling
- Pengaturan Rangkuman
- Pembuatan Form Potong
- Pengaturan User

Daftar Tugas

Show 10 entries Search:

Nama Gambar	Nama Barang	Tahapan
ABC	dsfa	Pemilihan Tukang Sablon
Beruang	Baju	Pemilihan Tukang Sablon
Jerapah	rok	Pembuatan Rangkuman
Jerapah	celana	Pembuatan Rangkuman
Jerapah	Jumper	Pembuatan Rangkuman
kancil	Rok	Pemilihan Tukang Sablon
kancil	jaket	Pemilihan Tukang Sablon

Gambar 5. 12 Halaman utama *admin*



UD Jaya Bahagia pegawai Logout

Daftar / Halaman

- Pembuatan Form Perintah Buat Contoh
- Upload Film
- Mengirim Layout dan Film
- Verifikasi Sablon
- Verifikasi Pre-Production Sampling
- Membuat Form Layout

Daftar Tugas

Show 10 entries Search:

Name Gambar	Nama Barang	Status
Beruang	RokV1	Verifikasi Sablon
Beruang	Sepatu	Kirim Layout dan Film
naga	Rok	Verifikasi Sablon
naga	Baju	Verifikasi PPS
Skripsi	Baju	Pensambahan Layout Pegawai

Gambar 5. 13 halaman utama pegawai

5.1.2. Membuat Form Perintah Buat Contoh

Pada bagian ini akan dijelaskan sub-proses yang dilakukan pada proses membuat Form Perintah Buat Contoh pada sistem.

5.1.2.1. Halaman Pengaturan Nama Gambar

Halaman Pengaturan Nama Gambar adalah tahap inisiasi awal dari proses *PPS* yang hanya dapat diakses oleh pengguna dengan jabatan *admin*. Tahap ini merupakan gabungan dari proses pembuatan layout desain yang dihilangkan dari model *As-is*. Pada halaman ini terdiri dari 2 bagian sebagai berikut

Bagian pertama dari halaman pengaturan nama gambar dapat dilihat pada Gambar 5. 14 yang berfungsi untuk menyimpan nama gambar dari layout desain yang disetujui oleh reseller. Nama gambar yang telah tersimpan akan dapat digunakan pada bagian kedua.



Membuat Nama Gambar

Nama Gambar

Gambar 5. 14 Membuat Nama gambar

Untuk source code yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 5. 15. Pada source code ini diberikan validasi untuk melakukan pengecekan nama gambar yang telah tersimpan pada database sehingga jika terdapat nama gambar yang sudah digunakan pada database maka akan muncul error.

```
public function store(Request $request)
{
    //dd($request);
    $this->validate($request, [
        'gambar' => 'required|unique:gambar,nama_gambar',
    ]);

    $gambar=gambar::create([
        'nama_gambar'=>$request->gambar,
    ]);

    return Redirect('admin/namagambar');
}
```

Gambar 5. 15 Source code membuat nama gambar

Bagian kedua dari halaman pengaturan nama gambar dapat dilihat pada Gambar 5. 16 berfungsi untuk mengelompokkan nama barang berdasarkan nama gambar yang telah disimpan pada bagian pertama.

Mengelompokkan Barang

Nama Gambar

Nama Barang

Tanggal

Gambar 5. 16 Mengelompokkan barang

Pada bagian pengelompokkan barang, selain nama tiap barang disimpan berdasarkan nama dari gambarnya, akan disimpan juga tanggal pembuatan yang akan menggantikan tanggal persetujuan layout desain dari reseller. Pada tanggal juga diberikan aturan bahwa tanggal yang dimasukkan tidak bisa melebihi tanggal hari ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 17.

```

public function store2(Request $request)
{
    $this->validate($request, [
        'tanggal' => 'date|before:tomorrow',
    ]);
    $barang_gambar::find($request->namagambar);
    $barang->barang()->create([
        'nama_barang'=>$request->namabarang,
        'tanggal_acc_barang'=>date("Y-m-d", strtotime($request->tanggal))
    ]);

    return Redirect('admin/namagambar');
}

```

Gambar 5. 17 Source Code Mengelompokkan Nama Barang

5.1.2.2. Halaman Pengaturan Form Perintah Buat Contoh

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman pengaturan nama gambar dan hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan *admin*. Pada halaman ini akan dibagi menjadi 2 bagian yaitu

bagian pertama yang berfungsi untuk memilih tukang sablon dan bagian kedua untuk mengecek Form Perintah Buat Contoh yang telah dibuat oleh pihak pegawai.

Tampilan bagian pertama dapat dilihat pada Gambar 5. 18, yang akan menampilkan nama gambar dan nama barang yang telah tersimpan pada database. Pengguna hanya perlu menetapkan tukang sablon yang akan ditugaskan untuk masing-masing barang.



The image shows a web form titled "Memilih Tukang Sablon". It contains three dropdown menus, each with "Kosong" selected. The labels for the dropdowns are "Nama Gambar", "Nama Barang", and "Tukang Sablon". Below the dropdowns is a blue button labeled "Simpan".

Gambar 5. 18 Memilih Tukang Sablon

Berikut adalah penjelasan untuk Gambar 5. 19, dapat dilihat bahwa tukang sablon yang terpilih akan disimpan pada table campur yang menghubungkan table barang dan tabel sablon serta penyimpanan akan didasarkan pada pilihan nama gambar dan nama barang.

```

public function store(Request $request)
{
    $campurku=new campur;
    $campur=sablon::find($request->namasablon)->id;
    $campur2= barang::find($request->namabarang)->id;
    $campurku->sablon_id=$campur;
    $campurku->barang_id=$campur2;
    $campurku->save();

    $barang = barang::find( $request->namabarang );
    $barang->tanggal_cre_form_contoh=Carbon::now();
    $barang->status=2;
    $barang->save();

    return Redirect::to('admin/formcontoh');
}

```

Gambar 5. 19 Source Code memilih tukang sablon

Untuk bagian kedua, pengguna akan ditampilkan daftar Form Perintah Buat Contoh yang harus dicek. Pengguna dapat melihat layout yang telah diupload oleh pegawai dan menentukan akan menolak atau menyetujui Form Perintah Buat Contoh yang telah dibuat oleh pegawai. Untuk tampilannya dapat dilihat pada Gambar 5. 20

Daftar Pengecekan Form Perintah Buat Contoh

Show 10 entries Search:

	Nama Gambar	Nama Barang	Jenis Kain	Tukang Sablon	Layout
<input type="checkbox"/>	Skripsi	Baju	Kain 1	Richi	link

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous Next

Alasan Ditolak

Tolak
 Setuju

Gambar 5. 20 Daftar Pengecekan Form Perintah Buat Contoh

5.1.2.3. Halaman membuat Form Perintah Buat Contoh

Halaman ini merupakan lanjutan dari memilih tukang sablon dan hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan pegawai. Pada halaman ini, pengguna akan ditampilkan daftar Form Perintah Contoh yang harus dibuat berdasarkan dari hasil pemilihan tukang sablon yang dilakukan oleh *admin*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 21.



Membuat Form Perintah Buat Contoh

Show entries

Search:

Nama Gambar ▲	Nama Barang ▲	Alasan Revisi ▲
Skripsi	Baju	

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous Next

Gambar 5. 21 Halaman awal membuat Form Perintah Buat Contoh

Setelah pengguna memilih Form Perintah Buat Contoh yang akan dibuat, akan ditampilkan halaman seperti pada Gambar 5. 21. Pengguna harus memasukkan jenis kain yang akan digunakan, jumlah yang ingin diproduksi, serta gambar layout untuk barang tersebut.

Form Perintah Buat Contoh

Nama Gambar	<input type="text" value="Skripsi"/>
Nama Barang	<input type="text" value="Baju"/>
Tukang Sablon	<input type="text" value="Richi"/>
Jenis Kain	<input type="text" value="Kosong"/>
Jumlah	<input type="text"/>
Gambar Layout	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen

Gambar 5. 22 Halaman Membuat Form Perintah Buat Contoh

Seluruh informasi yang didapatkan pada Form Perintah Buat Contoh akan disimpan pada database kecuali untuk gambar layout yang akan menyimpan lokasi penyimpanan pada database sedangkan layout aslinya pada sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 23.

```

public function update(Request $request, $id)
{
    $this->validate($request, [
        'namakain' => 'required|exists:kain,id',
    ]);

    $campur1= campur::find($id);
    $campur1->kain_id=$request->namakain;
    $campur1->save();

    $path = $request->layout->store( 'layout/'.$campur1->barang->gambar->nama_gambar, 'uploads');

    $barang = barang::find( $campur1->barang->id );
    $delete=File::delete("kumpulan/".$barang->layout);
    // dd($barang);
    $barang->layout = $path;
    $barang->jumlah = $request->jumlah;
    $barang->status=3;
    $barang->save();

    return Redirect('pegawai/formcontoh');
}

```

Gambar 5. 23 source code halaman membuat Form Perintah Buat Contoh

5.1.3 Membuat dan Mengirimkan Film

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai sub-proses yang dilakukan dalam pembuatan dan pengiriman film ke pihak sablon.

5.1.3.1. Halaman Upload Film

Halaman ini merupakan awal mula dari proses pembuatan dan pengiriman Film yang hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan pegawai. Halaman ini terdiri dari 2 bagian yang serupa namun memiliki fungsi yang berbeda yaitu mengupload film pertama dan mengupload film garapan.

Jika dilihat pada Gambar 5. 24, dari segi tampilan tidak akan memiliki perbedaan dikarenakan data yang dimasukkan ketika proses upload film pertama dan film garapan sama namun dari segi fungsional, upload film pertama hanya akan menampilkan barang yang telah mendapat persetujuan Form Perintah Buat Contoh sedangkan upload film garapan hanya akan menampilkan barang yang telah mendapat persetujuan Form Rangkuman.

Gambar 5. 24 Halaman upload film

Untuk source code dapat dilihat pada Gambar 5. 25 dan dapat dilihat bahwa yang tersimpan pada database adalah lokasi penyimpanan dari film yang telah diupload.

```

public function store(Request $request)
{
    if(Input::get('simpan')){
        $simpan= barang::find($request->namabarang);
        $path = $request->film->store( 'film/' . $simpan->gambar->nama_gambar, 'uploads');
        $delete=File::delete("kumpulan/" . $simpan->film);
        $barang = barang::find( $request->namabarang );
        $barang->film = $path;
        $barang->status=5;

        $barang->save();
    }

    if(Input::get('simpangarapan'))
    {
        $simpan= barang::find($request->namabaranggarapan);
        $path = $request->filmgarapan->store( 'film/' . $simpan->gambar->nama_gambar, 'uploads');
        $delete=File::delete("kumpulan/" . $simpan->film);
        $barang = barang::find( $request->namabaranggarapan );
        $barang->film = $path;
        $barang->status=5;

        $barang->save();
    }
    return Redirect('pegawai/film');
}

```

Gambar 5. 25 Source code halaman upload film

5.1.3.2. Halaman mengirim layout dan film

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman upload film yang berfungsi untuk mengirimkan film yang telah diupload ke tukang sablon. Halaman ini hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan sebagai pegawai

Pada halaman awal, pengguna harus memilih kelompok gambar yang ingin dikirim ke tukang sablon. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 26

Kirim Film

Show entries Search:

Nama Gambar ▲	Nama Barang ▼	Alasan Revisi ▼
Beruang	Sepatu	
Skripsi	Baju	

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

Gambar 5. 26 Halaman mengirim layout dan film (awal)

Dengan berdasarkan pilihan dari pengguna, akan ditampilkan keterangan barang yang terhubung dengan gambar yang dipilih. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 27.

```
public function edit($id)
{
    $filmup = gambar::with( [
        'barang'=>function($query) {
            $query->where('status', 5);
        }, 'barang.campur'=>function($query) {

        }, 'barang.campur.sablon'=>function($query) {
            // $query->where('status', '2');
        }, 'barang.campur.kain'=>function($query) {
            // $query->where('status', '2');
        }
    ] )->where('id',$id)->get();
    //dd($filmup);
    return view('pegawai/kirim/kirimup', compact( 'filmup'));
}
```

Gambar 5. 27 Source Code Kirim Film

Setelah melakukan pemilihan, akan ditampilkan keterangan mengenai barang yang terkait dengan gambar yang dipilih. Hal ini diperuntukkan agar pengguna dapat mengecek terlebih dahulu kesesuaian layout dan film yang akan dikirim. Jika dirasa sudah sesuai, pengguna dapat membuat *printout* Form Perintah Buat Contoh untuk bagian gudang seperti pada Gambar 5. 28.

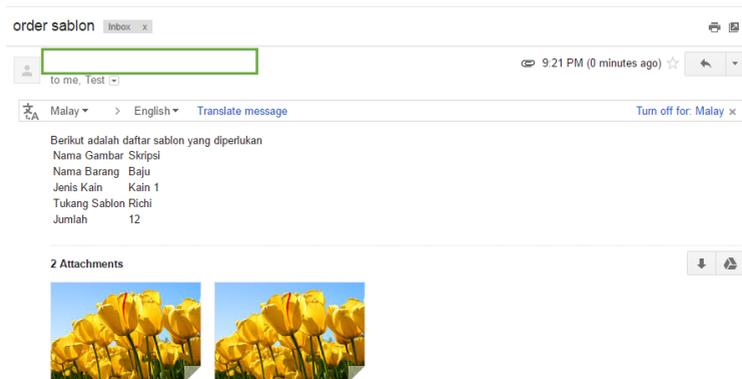
Form Perintah Buat Contoh

25-06-2017

	Nama Gambar	Skripsi
	Nama Barang	Baju
	Jenis Kain	Kain 1
	Tukang Sablon	Richi
	Jumlah	12
	<input type="button" value="Back"/> <input type="button" value="Print this page"/>	

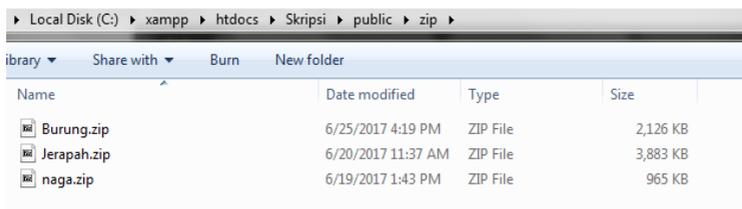
Gambar 5. 28 Contoh *Printout* Form Perintah Buat Contoh

Setelah itu pengguna dapat memilih untuk mengirimkan film via email (gmail) atau via flashdisk. Jika ingin mengirimkan film via email, pengguna hanya perlu mencentang barang yang ingin dikirim lalu memilih kirim. Maka secara otomatis sistem akan mengirimkan kepada email tukang sablon dengan tembusan ke pemilik UD. XYZ. Untuk contoh isi email dapat dilihat pada Gambar 5. 29



Gambar 5. 29 contoh *email* order sablon

Sedangkan jika ingin menggunakan flashdisk, maka pengguna hanya perlu untuk memilih barang yang ingin dikirim dan memilih ekspor. Sistem akan secara otomatis mengumpulkan data barang terkait kedalam ekstensi zip pada folder public/zip/. Untuk contoh hasil zip dapat dilihat pada Gambar 5. 30



Gambar 5. 30 contoh *zip* order sablon

Untuk pengaturan yang digunakan untuk proses export dapat dilihat pada Gambar 5. 31. Sedangkan pengaturan untuk *printout* dan proses kirim dapat dilihat pada Gambar 5. 32

```

public function store(Request $request)
{
    $isinya = explode( ',', $request->isinya );

    if(Input::get('export')) {

        $print = array();
        foreach ( $isinya as $i )
        {
            $date=carbon::now();
            $update=barang::find($i);
            $update->status=6;
            $update->save();
            $zip = barang::where('id',$i)->get();

            foreach($zip as $z)
            {
                if($z->layout!=null){
                    if($z->film!=null){

                        $files = ('kumpulan/' . $z->layout);
                        $film=('kumpulan/' . $z->film);
                        // array_push($print, $film);
                        $simpan=[ $files,$film];
                        array_push($print, $simpan);
                    }
                }
            }

            Zipper::make("zip/".$request->namagambar.'.zip')->add($print)->close();
            return Redirect::back();
        }
    }
}

```

Gambar 5. 31 Source Code export

```

}
else if(Input::get('printout')) {
    $print = array();
    foreach ( $isinya as $i )
    {
        array_push($print, barang::where( 'id', $i )->with( 'gambar', 'campur', 'campur.sablon','campur.kain' )
        ->get());
    }
    $date=Carbon::now();
    return view('pegawai/kirim/print', compact("print","date"));
}

else if(Input::get('kirim')) {
    set_time_limit(300);
    $barang = array();
    $to=array();

    foreach ( $isinya as $i ) {
        $array=barang::where( 'id', $i )->with('campur', 'campur.sablon')->get();
        foreach($array as $a){
            if(in_array($a->campur->sablon->email, $to, true)){
                array_push($to,$a->campur->sablon->email);
            }
        }
        $date=carbon::now();
        $update=barang::find($i);
        $update->status=6;
        $update->save();
        array_push($barang, barang::where( 'id', $i )->with( 'gambar', 'campur', 'campur.sablon','campur.kain' )
        ->get());
    }
    //dd($data);
    Mail::to($to)->send(new ordersablon($barang));
    return Redirect::back();
}
}

```

Gambar 5. 32 Source Code kirim dan printout

5.1.3.3. Mencatat tanggal pengambilan bahan baku

Halaman ini merupakan halaman utama yang hanya bisa diakses oleh bagian gudang dan berfungsi untuk mencatat tanggal pengambilan bahan baku dari gudang oleh tukang sablon sekaligus untuk memprint Surat Perintah Jalan Gudang yang akan disimpan oleh pemilik sebagai bukti. Untuk tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 5. 33 sedangkan untuk tampilan Surat Perintah Jalan Gudang dapat dilihat pada Gambar 5. 34.

Mencatat Tanggal Pengambilan Bahan Baku

Nama Gambar Skripsi ▼

Nama Barang Baju ▼

Tanggal 25-06-2017

Print

Gambar 5. 33 Halaman mencatat tanggal pengambilan bahan baku

Form Surat Perintah Jalan Gudang

Nama Gambar	Skripsi
Nama Barang	Baju
Tanggal Pengambilan bahan baku sablon	2017-06-25
Back	Print this page

Gambar 5. 34 Contoh Surat Perintah Jalan Gudang

Pada halaman ini juga dilengkapi dengan pengecekan tanggal sehingga tanggal yang dimasukkan tidak akan lebih dari tanggal hari ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 35

```

public function store(Request $request)
{
    $this->validate($request, [
        'tanggal' => 'date|before:tomorrow',
    ]);
    $barang = barang::find( $request->namabarang );
    $date = $request->tanggal;
    $newdate = date("Y-m-d", strtotime($date));
    $barang->Tanggal_gudang=$newdate;
    $barang->status=7;
    //dd($barang);
    $barang->save();

    return view('gudang/print', compact("barang"));
}

```

Gambar 5. 35 Source code halaman pengambilan bahan baku

5.1.4. Menerima dan memverifikasi hasil sablon

Pada tahap ini, akan dilakukan pengecekan hasil sablon yang telah dikerjakan oleh tukang sablon. Proses akan dimulai ketika hasil sablon telah diberikan ke bagian proofing.

5.1.4.1. Halaman Verifikasi Sablon

Halaman ini merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan pegawai. Halaman ini berfungsi untuk melaporkan hasil verifikasi yang telah dilakukan oleh bagian proofing kepada pemilik. Bagian pertama dari halaman berisikan seluruh hasil sablon yang sedang/telah dikerjakan oleh tukang sablon. Untuk tampilan bagian pertama dapat dilihat pada Gambar 5. 36.

Daftar Verifikasi Hasil Sablon

Show entries Search:

Nama Gambar	Nama Barang
Beruang	RokV1
naga	Rok
Skripsi	Baju

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous Next

Gambar 5. 36 Bagian pertama verifikasi sablon

Setelah pengguna memilih hasil sablon yang ingin diverifikasi, akan dimunculkan halaman Daftar hasil sablon seperti pada Gambar 5. 37 yang dapat membantu pengguna untuk melakukan pengecekan.

Daftar Hasil Sablon

Nama Gambar

Show entries Search:

	Nama Barang	Tukang Sablon	Layout	Film	Status Sablon	Alasan Revisi
<input type="checkbox"/>	Rok	7	link	link	Sesuai	

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous Next

Gambar 5. 37 Halaman Daftar hasil sablon (atas)

Setelah selesai melakukan verifikasi, jika pengguna ingin membuat pelaporan kepada pemilik, pengguna dapat mengklik tombol buat dan akan ditampilkan halaman verifikasi sablon seperti pada Gambar 5. 38. Pada halaman tersebut, pengguna dapat memasukkan hasil verifikasi beserta foto bukti sebagai pendukung.

Verifikasi Hasil Sablon

Nama Gambar

Nama Barang

Hasil Cek Tolak
 Sesuai

Upload Bukti No file chosen

Alasan Tidak Sesuai

Gambar 5. 38 Daftar Verifikasi hasil sablon

Pada halaman daftar hasil sablon, selain membuat pelaporan pengguna dapat merespon hasil pengecekan verifikasi yang telah dilakukan oleh *admin*. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5. 39, pengguna dapat memilih untuk melakukan revisi film/revisi tanpa film untuk membuat ulang hasil sablon.

	Nama Barang	Tukang Sablon	Layout	Film	Status Sablon	Alasan Revisi
	Baju	7	link	link		

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Buat

Detail Permasalahan

Revisi Film Revisi Tanpa Film Upload Layout Print Form Mandor

Gambar 5. 39 Halaman daftar hasil sablon (bawah)

Selain itu pengguna juga dapat memilih upload layout untuk menampilkan Gambar 5. 40 yang berfungsi untuk mengupload layout baru yang menyesuaikan dengan hasil sablon.

Upload Layout Baru

Nama Gambar

Nama Barang

Layout No file chosen

Gambar 5. 40 Halaman Upload Layout baru

Jika hasil pengecekan oleh pemilik menunjukkan sesuai, maka pengguna dapat memilih *print Form Mandor* untuk membuat *printout* yang akan digunakan sebagai acuan oleh mandor. Untuk contoh *printout* dapat dilihat pada Gambar 5. 41

Form Mandor

26-06-2017

	Nama Gambar	Skripsi
	Nama Barang	Baju
	Keterangan Jahit	Tambahkan kancing warna biru

Back Print this page

Gambar 5. 41 Contoh Form Mandor

5.1.4.2. Halaman Hasil Cek Hasil Sablon

Halaman ini merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengguna dengan jabatan *admin*. Pada halaman ini, pemilik dapat menentukan hasil pengecekan hasil sablon.

Untuk tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 5. 42, pada halaman ini pengguna dapat memilih hasil pengecekan untuk masing-masing hasil sablon. Pilihan hasil yang disediakan yaitu revisi jika dirasa perlu untuk dilakukan pembuatan sablon ulang, ganti layout jika dirasa bahwa hasil sablon jauh lebih baik dibanding dengan layout, dan sesuai jika pemilik setuju dengan hasil verifikasi dari proofing. Sebagai bahan pertimbangan keputusan, pemilik juga dapat mengakses layout dan foto bukti yang telah diupload oleh proofing.

Hasil cek hasil Sablon

Show: 10 entries Search:

Tanggal Terima Sablon	Nama Gambar	Nama Barang	Layout	Foto Sablon	Status	Alasan
26-06-2017	Skripsi	Baju	link	link	Sesuai	

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Detail Permasalahan

Revisi
 Ganti Layout
 Sesuai

Gambar 5. 42 Halaman Hasil Cek Hasil Sablon

5.1.4.3. Mencatat Tanggal Pengambilan Bahan Jahit

Halaman ini merupakan halaman utama yang bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan mandor. Halaman ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu bagian pengambilan hasil sablon yang diperuntukkan untuk mencatat tanggal pengambilan hasil sablon dan pengambilan *PPS* yang diperuntukkan ketika *PPS* yang merupakan hasil penjahitan memerlukan perbaikan. Untuk tampilan dapat dilihat pada Gambar 5. 43.

Gambar 5. 43 Halaman utama (mandor)

Selain sebagai pencatatan, sistem juga akan membuat *printout* Surat Perintah Jalan Mandor yang akan disimpan oleh pemilik sebagai bukti pengerjaan jahit. Untuk contoh tampilan *printout* dapat dilihat pada Gambar 5. 44

Surat Perintah Jalan Mandor

Nama Gambar	Skripsi
Nama Barang	Baju
Tanggal Pengambilan pre-production sample	2017-06-26
<input type="button" value="Back"/> <input type="button" value="Print this page"/>	

Gambar 5. 44 Contoh Surat Perintah Jalan Mandor

5.1.5 Menerima dan memverifikasi Pre-Production Sample

Pada tahap ini, akan dilakukan pengecekan *PPS* yang telah dikerjakan oleh mandor. Proses akan dimulai ketika *PPS* telah diberikan ke bagian proofing untuk dilakukan verifikasi.

5.1.5.1. Halaman verifikasi *PPS*

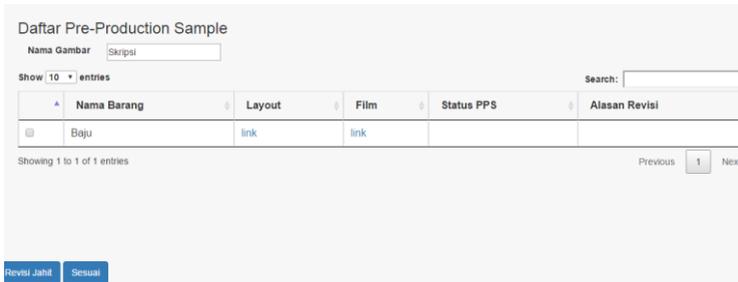
Halaman ini merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan pegawai. Halaman ini berfungsi untuk melaporkan hasil verifikasi yang telah dilakukan oleh bagian proofing kepada pemilik. Bagian pertama dari halaman

berisikan seluruh *PPS* yang sedang/telah dikerjakan oleh mandor. Untuk tampilan bagian pertama dapat dilihat pada Gambar 5. 45.



Gambar 5. 45 Bagian pertama Verifikasi *PPS*

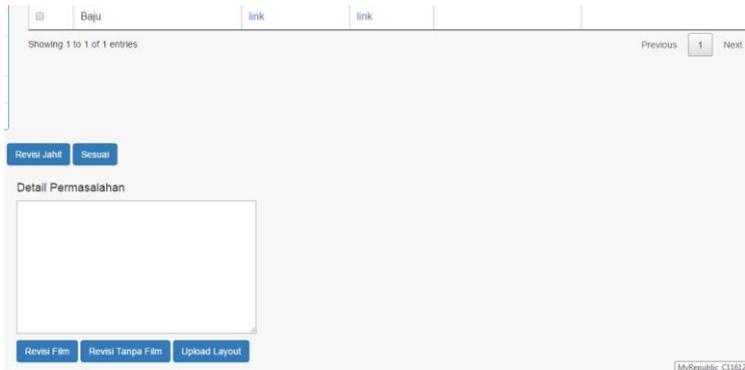
Setelah pengguna memilih *PPS* yang ingin diverifikasi, akan dimunculkan halaman daftar *PPS* seperti pada Gambar 5. 46 yang dapat membantu pengguna untuk melakukan pengecekan.



Gambar 5. 46 Halaman Daftar *PPS* (atas)

Setelah pengguna selesai melakukan verifikasi, jika pengguna merasa bahwa *PPS* masih belum sesuai, pengguna dapat memilih tombol Revisi Jahit untuk mengembalikan *PPS* ke mandor untuk dilakukan perbaikan tanpa harus melalui persetujuan dari *admin*. Namun jika pengguna merasa bahwa *PPS* sudah sesuai dengan yang diinginkan, pengguna dapat memilih tombol sesuai untuk dilanjutkan ke pengecekan oleh *admin*.

Pada halaman daftar *PPS*, selain membuat pelaporan, pengguna dapat merespon hasil pengecekan verifikasi yang telah dilakukan oleh *admin*. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5. 47, pengguna dapat memilih untuk melakukan revisi film/revisi tanpa film untuk membuat ulang hasil sablon.



Gambar 5. 47 Halaman daftar *PPS* (bawah)

Selain itu pengguna juga dapat memilih upload layout untuk menampilkan Gambar 5. 48 yang berfungsi untuk mengupload layout baru yang menyesuaikan dengan hasil *PPS*.

 The image shows a form titled 'Upload Layout Baru'. It contains three input fields: 'Nama Gambar' with a dropdown menu showing 'Kosong', 'Nama Barang' with a dropdown menu showing 'Kosong', and 'Layout' with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. Below these fields is a large blue button labeled 'Simpan'.

Gambar 5. 48 Upload Layout baru

5.1.5.2. Halaman Pengecekan *PPS*

Halaman ini merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengguna dengan jabatan *admin*. Pada halaman ini, pemilik dapat menentukan hasil pengecekan hasil sablon.

Untuk tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 5. 49, pada halaman ini pengguna dapat memilih hasil pengecekan untuk masing-masing *PPS*. Pilihan hasil yang disediakan yaitu revisi jika dirasa perlu untuk dilakukan pembuatan sablon ulang, ganti layout jika dirasa bahwa *PPS* jauh lebih baik dibanding dengan layout, dan sesuai jika pemilik setuju dengan hasil verifikasi dari proofing. Sebagai bahan pertimbangan keputusan, pemilik juga dapat mengakses layout yang telah diupload oleh proofing.



Gambar 5. 49 hasil cek *PPS*

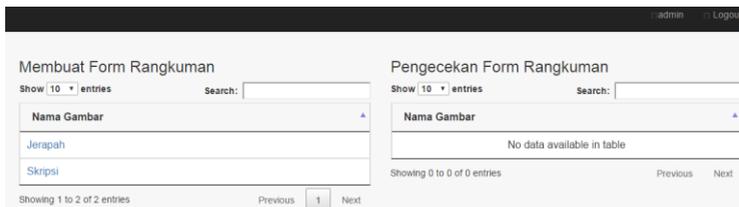
5.1.6 Pembuatan Form Rangkuman

Setelah mendapat persetujuan contoh pertama dari reseller, pemilik akan membuat Form Rangkuman yang merupakan permulaan dari proses pembuatan contoh garapan. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing sub-proses Pembuatan Form Rangkuman yang ada pada sistem.

5.1.6.1. Halaman Pengaturan Rangkuman

Halaman ini merupakan halaman yang bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan *admin* dan digunakan setelah kelompok gambar mendapat persetujuan dari reseller untuk

dibuatkan contoh garapan. Halaman ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu bagian membuat Form Rangkuman dan bagian pengecekan Form Rangkuman yang dapat dilihat pada Gambar 5. 50.



Gambar 5. 50 Halaman Pengaturan Rangkuman

Pada bagian membuat Form Rangkuman, jika kelompok gambar sudah mendapat persetujuan dari Reseller, maka akan ditampilkan dan dapat dipilih oleh pengguna yang akan menampilkan halaman membuat Form Rangkuma seperti pada Gambar 5. 51.



Gambar 5. 51 Halaman Membuat Form Rangkuman

Pada halaman tersebut, pengguna dapat memilih untuk menambahkan varian barang untuk jenis gambar tersebut dengan memilih tombol Baru yang akan memunculkan tampilan Gambar 5. 52.

Penambahan Variasi Rangkuman

Nama Gambar	<input type="text" value="Skripsi"/>
Nama Barang	<input type="text" value="Nama Gambar"/>
Tukang Sablon	<input type="text" value="Kosong"/>
Jenis Kain	<input type="text" value="Kosong"/>
Jumlah	<input type="text" value="Nama Barang"/>

Gambar 5. 52 Penambahan Varian Rangkuman

Selain itu pemilik juga dapat melakukan perubahan terhadap barang yang sudah ada dengan memilih tombol edit yang akan menampilkan tampilan pada Gambar 5. 53.

Edit Variasi Rangkuman

Nama Gambar	<input type="text" value="Kosong"/>
Nama Barang	<input type="text" value="Kosong"/>
Tukang Sablon	<input type="text" value="Kosong"/>
Jenis Kain	<input type="text" value="Kosong"/>
Jumlah	<input type="text" value="Nama Barang"/>

Gambar 5. 53 Edit Variasi Rangkuman

Selain itu, pengguna juga dapat menghapus varian yang ada dengan mencentang barang yang ingin dihapus dan memilih tombol hapus atau jika pengguna merasa bahwa varian dari gambar sudah sesuai dengan hasil diskusi, maka pengguna dapat memilih tombol simpan.

5.1.7. Upload layout rangkuman

Halaman ini merupakan lanjutan dari pembuatan Form Rangkuman. Pada bagian awal dari halaman ini, pengguna dapat memilih Form Rangkuman yang telah dibuat oleh *admin* sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 54.

Daftar Form Rangkuman

Show entries Search:

Nama Gambar
Skripsi

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous Next

Gambar 5. 54 Halaman awal Upload layout rangkuman

Setelah memilih nama gambar yang ingin dikerjakan, akan ditampilkan tampilan seperti pada Gambar 5. 55. Pada halaman tersebut, pengguna dapat menambahkan layout baru dengan mengklik tombol upload layout yang akan memunculkan tampilan seperti pada Gambar 5. 56.

Upload Layout Rangkuman

Nama Gambar Search:

Show entries

Nama Barang	Tukang Sablon	Jenis Kain	Layout	Alasan Revisi
Baju	Richi	Kain 1	link	
Rok	Richi	Kain 1	Kosong	

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

Gambar 5. 55 Halaman upload layout rangkuman

Upload Layout baru

Nama Gambar

Nama Barang

Layout No file chosen

Gambar 5. 56 Upload layout baru pada upload layout rangkuman

5.1.8. Halaman Pengecekan Form Rangkuman

Halaman ini merupakan bagian selanjutnya dari pengaturan rangkuman yang berfungsi untuk mengecek Form Rangkuman yang telah dibuat dan ditambahkan layout oleh proofing. Pada awalnya pengguna harus memilih nama gambar yang ingin dicek seperti pada Gambar 5. 57.

Pengecekan Form Rangkuman

Show entries Search:

Nama Gambar
Skripsi

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous Next

Gambar 5. 57 Halaman awal Pengecekan Form rangkuman

Setelah itu akan ditampilkan halaman seperti pada Gambar 5. 58. Pada halaman ini, dengan berdasarkan dari hasil diskusi dengan pihak reseller dapat memilih untuk melakukan ganti form jika dirasa bahwa terdapat varian yang harus dihilangkan atau ditambahkan. Atau jika dirasa bahwa layout yang dimasukkan salah, maka pengguna dapat memilih revisi untuk

dilakukan pengganti layout oleh proofing. Dan jika reseller merasa perlu untuk melihat layout sebagai bahan pertimbangan, pengguna dapat memilih eksport untuk kumpulan layout tersebut dalam sebuah zip yang dapat diberikan ke reseller dengan lokasi `public/zip/`.

Pengecekan Form Rangkuman

Nama Gambar

Show 10 entries Search:

<input type="checkbox"/>	Nama Gambar	Nama Barang	Jumlah	Jenis Kain	Tukang Sablon	Layout	Alasan Revisi
<input type="checkbox"/>	Skripsi	Baju	12	Kain 1	Richi	link	
<input type="checkbox"/>	Skripsi	Rok	12	Kain 1	Richi	link	

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

Alasan Revisi

Gambar 5. 58 Pengecekan Form Rangkuman (atas)

Setelah pengguna merasa bahwa Form Rangkuman telah sesuai dengan keinginan dari reseller, pengguna dapat mencentang pilihan final seperti pada Gambar 5. 59 dan memilih untuk membuat *printout* seperti pada Gambar 5. 60 dan menyimpan Form Rangkuman tersebut untuk kembali dikerjakan untuk proses garapan dengan awal mulai pada Upload Film Garapan.

Nama Gambar

Show 10 entries Search:

	Nama Gambar	Nama Barang	Jumlah	Jenis Kain	Tukang Sablon	Layout	Alasan Revisi
<input type="checkbox"/>	Skripsi	Baju	12	Kain 1	Richi	link	
<input type="checkbox"/>	Skripsi	Rok	12	Kain 1	Richi	link	

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Alasan Revisi

Final

Gambar 5. 59 Pengecekan Form Rangkuman (bawah)

Form Rangkuman Final

27-06-2017

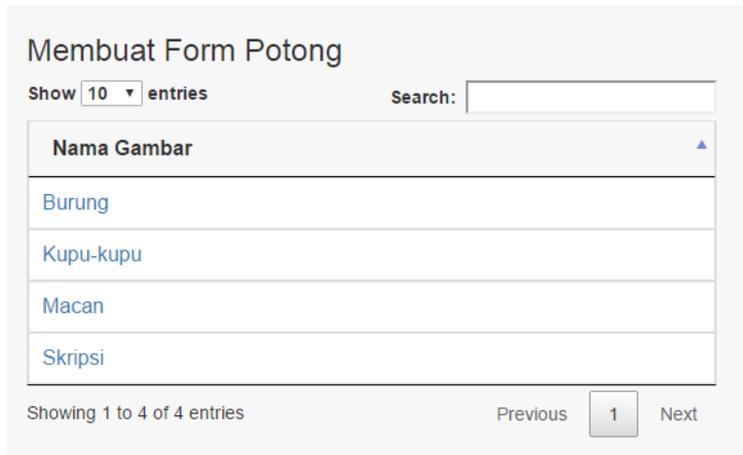
	Nama Gambar	Skripsi
	Nama Barang	Baju
	Jenis Kain	Kain 1
	Tukang Sablon	Richi
	Jumlah	12
	Nama Gambar	Skripsi
	Nama Barang	Rok
	Jenis Kain	Kain 1
	Tukang Sablon	Richi
	Jumlah	12

Gambar 5. 60 Contoh Printout Form Rangkuman Final

5.1.9. Pembuat Form Potong

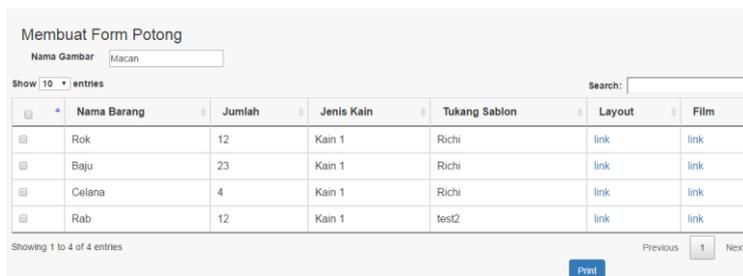
Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses *PPS* dan hanya bisa diakses oleh pengguna dengan jabatan *admin*. Pada halaman ini, akan ditampilkan seluruh daftar gambar garapan yang telah melewati pengecekan sablon. Pada halaman awal, pengguna

harus memilih nama gambar garapan yang ingin dibuatkan Form Potong seperti pada Gambar 5. 61.



Gambar 5. 61 Halaman awal Form Potong

Setelah memilih, akan ditampilkan tampilan seperti pada Gambar 5. 62 dan pengguna dapat memilih barang yang ingin dicetak Form Potongnya dengan mencentang terlebih dahulu nama barang yang diinginkan dan setelah itu mengklik tombol print. Contoh hasil *printout* dapat dilihat pada Gambar 5. 63.



Gambar 5. 62 Membuat Form Potong

Form Perintah Potong

27-06-2017

	Nama Gambar	Macan
	Nama Barang	Rok
	Jenis Kain	Kain 1
	Tukang Sablon	Richi
	Jumlah	12
	Nama Gambar	Macan
	Nama Barang	Baju
	Jenis Kain	Kain 1
	Tukang Sablon	Richi
	Jumlah	23
	Nama Gambar	Macan
	Nama Barang	
	Jenis Kain	
	Tukang Sablon	
	Jumlah	

Gambar 5. 63 Contoh *Printout* Form Potong

5.1.10. Halaman Pencarian gambar dan barang

Halaman ini merupakan halaman tambahan yang dapat diakses oleh pengguna dengan jabatan sebagai *admin* atau pegawai yang berfungsi untuk melakukan pencarian tanggal pengerjaan proses pada setiap barang. Untuk tampilan awal dapat dilihat pada Gambar 5. 64. Pengguna harus mencari nama gambar yang ingin dilihat informasinya.

Pencarian gambar dan barang

Show entries Search:

Nama Gambar ▲	Status ▾
ABC	Proofing awal
Beruang	Proofing awal
Burung	Proofing Garapan
Jerapah	
kancil	Proofing awal
Kucing	Proofing awal
Kupu-kupu	Proofing Garapan
Macan	Proofing Garapan
naga	Proofing awal
Skripsi	Proofing Garapan

Showing 1 to 10 of 12 entries Previous 2 Next

Gambar 5. 64 Tampilan awal pencarian gambar dan barang

Setelah menemukan dan memilih nama gambar, pengguna akan ditampilkan setiap nama barang yang terkait dengan nama gambar tersebut beserta pencatatan tanggal untuk masing-masing proses yang telah dilakukan pada masing-masing barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5. 65. Untuk bagian yang tidak terdapat pencatatan tanggal menunjukkan bahwa barang tersebut belum melewati proses tersebut.

Daftar Pencarian Barang

Skrpsi

Show 10 entries

Search:

Nama Barang	Tukang Sablon	Jenis Kain	Layout	Film	Tanggal Barang disetujui	Tanggal Pembuatan Form Perintah Buat Contoh	Tanggal Persetujuan Form Perintah Buat Contoh	Tanggal Pengambil Gudang	Tanggal Verifikasi Sablon	Tanggal Persetujuan Sablon	T. P ja
Baju	Richi	Kain 1	link	link	25-06-2017	25-06-2017		25-06-2017	26-06-2017	26-06-2017	26
Rok	Richi	Kain 1	link	Kosong	27-06-2017	27-06-2017	27-06-2017				

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Back

Gambar 5. 65 Hasil daftar pencarian barang

5.2. Testing

Untuk pengujian sistem, dilakukan demo proses *PPS* dari awal hingga akhir. Selama demo berlangsung, para calon pengguna sistem akan melihat dan mencoba sendiri sistem tersebut. Selain itu, pengguna juga memberikan masukan jika ada yang tidak sesuai.

Skenario yang dilakukan pada pengujian akan mengikuti hasil identifikasi proses *As-is*. Berikut adalah daftar scenario pengujian yang akan diujikan kepada pengguna :

- A. Membuat Form Perintah Buat Contoh, scenario ini akan dilakukan oleh pemilik dan proofing dan berfungsi untuk menguji kemampuan sistem untuk membuat Form Perintah Buat Contoh
- B. Membuat dan mengirimkan Film pertama dan garapan, scenario ini akan dilakukan oleh proofing dan gudang. Skenario ini akan mensimulasikan proses penguploadan film, pengiriman film ke tukang sablon, dan pengambilan bahan baku oleh tukang sablon dari gudang
- C. Penerimaan dan verifikasi sablon pertama dan garapan, scenario ini akan dilakukan oleh proofing, pemilik, dan mandor. Scenario ini akan mensimulasikan verifikasi hasil sablon oleh proofing, pengecekan hasil sablon oleh pemilik, dan pemberian hasil sablon kepada mandor
- D. Penerimaan dan verifikasi *PPS*, scenario ini akan dilakukan oleh proofing, pemilik, dan mandor. Scenario ini akan

mensimulasikan verifikasi *PPS* oleh proofing, pengecekan *PPS* oleh pemilik, dan pemberian *PPS* kepada mandor jika diperlukan perbaikan.

- E. Pembuatan Form Rangkuman, scenario ini akan dilakukan oleh pemilik dan proofing. Pada scenario ini, akan disimulasikan proses pengulangan pembuatan Form Rangkuman hingga sesuai dengan kebutuhan
- F. Pembuatan Form Potong, scenario ini akan dilakukan oleh pemilik. Scenario ini berfungsi untuk menandakan hasil keluaran akhir dari sistem
- G. Pembuatan Fitur Pencarian, scenario ini akan dilakukan oleh pemilik dan proofing. Scenario ini akan menguji fungsi tambahan pada sistem yang digunakan untuk melakukan monitor

Untuk hasil laporan pengujian dapat dilihat pada lampiran G.

Berdasarkan dari hasil pengujian didapatkan bahwa sistem sudah sesuai untuk kondisi saat ini pada UD. XYZ. Hanya saja terdapat beberapa masukan untuk tampilan pada pencatatan tanggal pengambilan bahan baku, tanggal pengambilan hasil sablon, dan tanggal perbaikan *PPS* untuk juga membuat *printout* berupa surat perintah jalan.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari penelitian ini.

6.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan tugas akhir berupa pembuatan sistem otomisasi adminisistrasi untuk usaha baju tahap menengah, dapat ditarik kesimpulan bahwa

1. Berdasarkan dari hasil wawancara, didapatkan bahwa alur proses administrasi *PPS* terdiri dari beberapa proses dan tiap proses memiliki sub-proses, berikut adalah proses dan pihak yang terlibat pada administrasi *PPS*:
 - A. Pembuatan layout desain, melibatkan pemilik dan proofing sebagai pembuat layout desain dan reseller sebagai pembuat keputusan
 - B. Pembuatan Form Perintah Buat Contoh, melibatkan proofing sebagai pembuatan Form Perintah Buat Contoh dan pemilik yang akan memberi persetujuan
 - C. Pembuatan dan pengiriman Film, melibatkan proofing yang akan mengupload dan mengirimkan film ke tukang sablon, dan gudang yang akan mempersiapkan bahan yang akan diambil tukang sablon
 - D. Pengecekan dan verifikasi hasil sablon, melibatkan proofing yang akan melakukan verifikasi tahap pertama dan pemilik yang akan melakukan verifikasi tahap akhir. Serta mandor yang akan menjahit hasil sablon yang telah melewati verifikasi
 - E. Pengecekan dan verifikasi *PPS*, melibatkan proofing yang akan melakukan verifikasi tahap pertama dan pemilik yang akan melakukan verifikasi tahap akhir. Serta mandor jika terdapat perbaikan/revisi
 - F. Pembuatan Form Rangkuman, melibatkan pemilik yang akan membuat Form Rangkuman, proofing yang

akan mengupload layout, dan reseller sebagai pengambil keputusan.

- G. Pembuatan dan pengiriman Film garapan, , melibatkan proofing yang akan mengupload dan mengirimkan film ke tukang sablon, dan gudang yang akan mempersiapkan bahan yang akan diambil tukang sablon
 - H. Pengecekan dan verifikasi hasil sablon garapan, melibatkan proofing yang akan melakukan verifikasi tahap pertama dan pemilik yang akan melakukan verifikasi tahap akhir. Serta mandor yang akan menjahit hasil sablon yang telah melewati verifikasi
 - I. Pembuatan Form Potong, melibatkan pemilik yang akan membuat Form Potong sebagai hasil akhir dari sistem
2. Dengan berdasarkan Value Added Analysis, didapatkan bahwa rangkaian proses yang ada sudah optimal yang disebabkan karena seluruh proses masih tersentralisasi. Sedangkan berdasarkan dari Root Cause Analysis, didapatkan bahwa permasalahan yang timbul pada pencatatan disebabkan karena banyaknya jumlah data yang harus dicatat setiap harinya sedangkan pencatatan masih dilakukan secara tradisional dengan menggunakan kertas dan verbal.
 3. Hampir seluruh proses pada *PPS* akan diotomasi dengan sistem kecuali proses yang melibatkan pihak eksternal dikarenakan diluar dari batasan masalah dan pihak UD. XYZ tidak memiliki wewenang terhadap pihak eksternal tersebut.
 4. Dengan berdasarkan dari hasil analisis didapatkan bahwa model *to-be* tidak memiliki perubahan secara signifikan dari model *as-is*. Model *to-be* ini yang akan dijadikan panduan dalam pembuatan alur proses pada sistem otomasi administrasi *PPS*
 5. Dengan adanya sistem otomisasi administrasi, permasalahan utama berupa miskomunikasi dan permasalahan pencatatan

yang dialami oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses *PPS* dapat diminalisir dikarenakan seluruh proses akan tercatat pada sistem dan proses yang rawan terjadi kesalahan seperti pengiriman email akan dijalankan secara otomatis oleh sistem.

6.2. Saran

Saran yang dapat diusulkan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Untuk mempermudah perbaikan sistem di masa mendatang, perlu untuk dilakukan perbaikan terhadap struktur dari database dikarenakan kondisi database saat ini mengikuti alur dari proses sehingga tidak ternormalisasi.
2. Untuk implementasi kedepannya, perlu juga dilakukan pengujian terhadap ketahanan sistem terhadap serangan dari pihak eksternal terutama pada akun jenis *admin* dikarenakan akun tersebut memiliki kuasa penuh terhadap sistem

Halaman ini sengaja dikosongkan

GLOSARIUM

Sample : merupakan sebuah contoh baju yang akan digunakan oleh pembeli untuk memberikan komentar/masukan terhadap baju yang sedang dikembangkan oleh pabrik. Biasanya sebuah sample akan terdiri dari berbagai varian untuk mempermudah pembeli dalam memberi masukan

Pre-Production Sample : Merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan baju. Keputusan untuk melanjutkan sebuah baju ke produksi masal akan bergantung pada hasil persetujuan pembeli terhadap Pre-Production Sample.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. A. Raaz, "Garments Sampling Process for Export Order," 11 September 2015. [Online]. Available: <http://textilemerchandising.com/garments-sampling-process/>.
- [2] M. Dumas, M. L. Rosa, J. Mendling dan A. H. Reijers, *Fundamentals of Business Process Management*, Springer.
- [3] A. Binazar, H. Rachmat dan D. S. E. Atmaja, "PERANCANGAN SUPERVISORY CONTROL AND DATA ACQUISITION (SCADA) PADA PROSES PENGEPAKAN TEH DILENGKAPI DENGAN PELAPORAN DATA MENGGUNAKAN GENERIC DATA GRID," *Jurnal Tugas Akhir Fakultas Rekayasa Industri*, 10.
- [4] I. P. Suhartika, "Implementasi Software Open Source Untuk Otomasi Perpustakaan," p. 25, 2015.
- [5] Object Management Group Inc., *Business Process Models and Notation*, 2011.
- [6] White dan S. A., "Introduction to *BPMN*," IBM Corporation.
- [7] Wikipedia, "BonitaBPM," 1 Juni 2016. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Bonita_BPM. [Diakses 28 Juni 2017].
- [8] Bonitasoft, "Bonitasoft," [Online]. Available: <http://www.bonitasoft.com/about-us>. [Diakses 28 September 2016].

- [9] Bonitasoft, “Bonitasoft,” [Online]. Available: <http://www.bonitasoft.com/products>. [Diakses 28 September 2016].
- [10] Bonitasoft, “Connectors Overview,” Bonitasoft, 21 January 2016. [Online]. Available: <http://documentation.bonitasoft.com/6.x-7.2/connectors-overview>. [Diakses 30 December 2016].
- [11] E. F. Burger dan N. N. Soreide, “A WEB BASED NEWS DISTRIBUTION SYSTEM USING PHP AND MYSQL,” p. 2.
- [12] J. Johnson, GUI bloopers 2.0 common *user* interface design don'ts and dos, Burlington: Morgan Kaufman, 2008.
- [13] J. Jiawei, “Web-Based Library Management System with PHP and MySQL,” p. 40, 2011.
- [14] A. Prabowo, “ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN DI DE PURPLE HOUSE,” p. 17, 2013.
- [15] P. Rob dan C. Coronel, Database System Design, Implementation, and Management, United States: Course Technology, 2009.
- [16] C. S. Wicaksono, “Implementasi Sistem Pengkajian Makalah Menggunakan Pendekatan Berbasis Proses Dengan Bonita Bpm (Studi Kasus: Jurnal Sisfo),” ITS press, Surabaya, 2016.
- [17] Laravel, “Laravel,” [Online]. Available: <https://laravel.com/docs/5.4>. [Diakses 18 Mei 2017].

LAMPIRAN

Lampiran A. Wawancara Proses (as-is) ke-1

Untuk Transkrip wawancara ke-1 dapat dilihat pada Gambar A. 1 hingga Gambar A. 3,

DAFTAR PERTANYAAN KE-1

INFORMASI UMUM PERUSAHAAN

Nama Perusahaan : UD. Jaya Bahagia (dixamarkan menjadi UD.XYZ)
Alamat : Wisma Permai Tengah ✓ cc-33
Omset pertahun : 4 Milyer rupiah
Aset perusahaan : 200 - 300 juta rupiah
Jumlah Karyawan : 15 pegawai tetap

DAFTAR PERTANYAAN (PEMILIKI UD. XYZ)

1. Apa permasalahan yang sedang dialami oleh UD. XYZ ?
2. Bagaimana alur proses aktivitas sampling dilakukan ?
3. Siapa saja yang terlibat dalam alur aktivitas sampling ?
4. Apa akar permasalahan dari aktivitas sampling ?
5. Berapa banyak waktu yang diperlukan pada tiap bagian sampling ?
6. Apakah kain yang digunakan dari sablon disiapkan oleh UD. XYZ ? Bagaimana prosedur pengambilan stock kain ?
7. Bagaimana pemilihan sablon dilakukan ?
8. Apakah memungkinkan untuk menjalankan produksi masal dengan daftar kelompok desain yang hanya diselesaikan sebagian ?
9. Bagaimana kondisi jaringan di UD. XYZ ? Apakah memungkinkan untuk menggunakan website ?

DAFTAR PERTANYAAN (PROOFING)

1. Mengapa pengerjaan proofing tidak dilakukan secara paralel padahal terdapat 2 orang di bagian proofing?
2. Apa saja dokumen yang menjadi tanggung jawab pada bagian proofing ?
3. Apa saja permasalahan yang dialami di bagian proofing ?

Surabaya,

Diketahui & Disetujui


Sylvia Karuna.

Gambar A. 1 Daftar Pertanyaan

DAFTAR JAWABAN KE-1

INFORMASI UMUM PERUSAHAAN

Nama Perusahaan : UD. Jaya Bahagia (disamakan menjadi UD. XYZ)
 Alamat : Wisma Permai Tengah V CC-33
 Omset pertahun : 4 milyar rupiah
 Aset perusahaan : 200-300 juta rupiah
 Jumlah Karyawan : 15 pegawai tetap

DAFTAR JAWABAN (PEMILIK UD. XYZ)

1. Permasalahan utama yang sedang dihadapi adalah pada alur proses sampling lebih tepatnya pada bagian proofing yang sering terjadi kesalahan pencatatan
2. Berikut adalah urutan alur proses sampling
 - a. Terdapat request bulanan dari *Reseller*
 - b. Pemilik bersama bagian proofing akan membuat design dalam format jpeg
 - c. Proofing akan mengabari pemilik mengenai desain yang sudah selesai menggunakan Line/Whatsapp
 - d. Pemilik akan meminta persetujuan ke bagian reseller sekaligus mencatat revisi yang harus dilakukan pada desain serta membuat dokumen pengelompokkan produk yang harus dibuat
 - e. Proofing akan mengerjakan revisi jika ada, setelah itu dengan berdasarkan dokumen pengelompokkan akan membuat desain film dalam format sablon
 - f. Setelah selesai, bagian proofing akan membuat form pengambilan kain yang akan dikirimkan ke bagian gudang untuk menyiapkan kain. Selain itu proofing akan mengirimkan email yang berisikan film desain kepada pihak sablon
 - g. Pihak sablon akan mengambil kain dan membuat berdasarkan desain yang telah dikirimkan
 - h. Produk yang telah disablon akan diterima di bagian proofing dan akan dibuatkan form jahit untuk mandor
 - i. Mandor akan mengambil hasil sablonan tersebut untuk dijahit
 - j. Setelah dijahit, pemilik akan melakukan pengecekan terakhir sebelum ditunjukkan ke *Reseller*
 - k. Jika sudah mendapat persetujuan dari pemilik dan *Reseller*, akan dilakukan produksi massal untuk produk tersebut
3. Pihak yang terlibat dalam alur proses sampling yaitu pemilik UD. XYZ, Reseller, Proofing, gudang, dan mandor
4. Akar permasalahan terletak pada bagian proofing, dikarenakan banyak form dan dokumen masih dilakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan yang disebabkan karena lupa dicatat
5. Untuk bagian desain tidak bisa ditentukan waktu pengerjaan. Sedangkan bagian proofing membutuhkan waktu sekitar 1 hari, pihak sablon membutuhkan waktu rata-rata 3 hari, sedangkan bagian jahit membutuhkan waktu 1 hari
6. Kain yang digunakan akan disediakan oleh UD. XYZ, untuk prosedurnya pihak proofing akan membuat sebuah form pengambilan kain kepada bagian gudang bersamaan dengan pengiriman email ke pihak sablon. Pihak gudang akan memotongkan atau mengambilkan kain sesuai dengan form yang didapatkannya. Pihak sablon akan mengambil ke bagian gudang nantinya.

Gambar A. 2 Daftar Jawaban-1

7. Pemilihan sablon dilakukan dengan berdasarkan aturan berikut :
 - a. Pihak sablon yang tersedia terlebih dahulu
 - b. Pihak sablon yang memiliki kemampuan untuk membuat desain tersebut
8. Memungkinkan untuk dilakukan namun sebisa mungkin dihindari dikarenakan akan menimbulkan biaya produksi yang lebih besar
9. Pada UD. XYZ sudah memiliki internet yang stabil serta server yang dapat diakses dari dalam perusahaan dan luar perusahaan (Contoh: dari rumah pemilik UD. XYZ) . Sedangkan pihak sablon masih belum memiliki kondisi internet yang stabil dan bisa diandalkan

DAFTAR JAWABAN (PROOFING)

1. Pengerjaan dilakukan secara linear dikarenakan untuk menghindari terjadinya kesalahan dan memudahkan dalam pengontrolan
2. Dokumen/form yang digunakan pada bagian proofing antara lain form jahit, form perintah buat contoh ,dan form layout
3. Antara bagian proofing dan mandor sering terjadi kesalahan berupa terdapat produk yang lupa dijahit atau produk yang sudah dijahit namun tidak tercatat. Sedangkan antara proofing dengan pemilik sering terjadi kesalahpahaman misal terdapat produk desain yang serupa sehingga dijadikan 1 kelompok oleh bagian proofing namun pemilik mengira bahwa desain tersebut belum dikerjakan

Surabaya,

Diketahui & Disetujui



Sylvia Kaena

Gambar A. 3 Daftar Jawaban-2

Halaman ini sengaja dikosongkan

Lampiran B. Wawancara Proses (*as-is*) ke-2

Transkrip Wawancara ke-2

Tanggal : 29 Maret 2017

Mahasiswa : M

Pemilik UD. XYZ : P

Bu vivi

M : Ini saya sekarang lagi memodelkan flowchartnya ibu yang kondisi sekarang. Ini pemodelannya, karena gambarnya tidak jelas jadi saya bacakan saja jika ada yang kurang cocok nanti bisa kasih tau saya. Nah yang pertama kan ibu menerima pesanan dulu pihak reseller Piteku. Habis diterima apakah ibu ditelpon atau di email?

P : Yang jelas bukan di email , bisa ditelpon atau di Whatsapp

M : Habis itu kan mencatat pesanannya dan membuat desainnya ya kan ?

P : Oh salah, ini ngomong tentang apa? Dia tidak order seperti itu, jadi saya yang bikin terus . Jadi bu vivi yang bikin terus jadi bukan dia order. Itu kalau repeat order yaitu untuk gambar yang sama diulang lagi. Namun untuk desain baru tidak seperti itu tidak menunggu orderan. Jadi bu vivi bikin sendiri, mengajukan gambar.

M : Jadi mulai startnya ibu mulai dari membuat desain sendiri langsung?

P : membuat desain dulu nanti di acc kalau ok langsung jalan

M : Jadi start ini ibu membuatnya desain berapa banyak kuotanya bagaimana cara menentukannya ?

P : berapa banyaknya sudah ada ketentuannya dari awal

M : Nah itu waktu kapan ?

P : Itu sudah dari dia sudah lama. Jadi sejak dulu kuotanya sudah ditentukan untuk oblong berapa celana berapa baju berapa. Cuman nanti ketentuannya nanti akan berubah atau tidak nanti akan konfirmasi sebelum dia menyetujui

M : Jadi habis membuat desain ibu , nanti ke bagian proofing untuk direalisasikan dalam bentuk computer yang jpeg atau apa gitu?

P : Iya film

M: Umm bukan bu tapi yang digambarkan di computer

P : Iya layout

M : Nanti yang bagian proofing ini akan mengirimkan ke ibu via line kan ?

P : Ya

M : Terus nanti ibu habis bagian proofing mengirimkan hasil realisasi via line apakah ibu perlu melakukan konfirmasi ke bagian piteku ?

P : Harus

M : Ibu pertama mengecek dulu apakah sudah cocok atau tidak setelah itu baru ke bagian piteku kan? Apakah itu harus runtun tidak? Jadi harus ke ibu dulu baru ke piteku atau bisa paralel?

P : Maksudnya bagaimana ? Tidak mengerti

M : Jadi apakah harus lewat ibu dulu setuju baru ke atas ?

P : Iya harus, dia tidak mempunyai kontak ke sana. Jadi penghubung antara sini dengan piteku cuman lewat ibu saja

M : Jadi nanti jika ada revisi bisa double ya bu, jadi nanti dari ibu revisi ada dan juga dari piteku sendiri bisa ada revisi ya?

P : Iya. Tapi dari sana selalu kontaknya lewat ibu dulu loh ya

M : Jadi nanti setelah desainnya disetujui desainnya. Nanti ibu akan dikasih tau kan. Setelah itu ibu akan memilih tukang sablonnya . Dari 4 tersebut yang paling sesuai dengan ketentuannya kan bu.

P : Ya

M : Nah saya sempat bingung di bagian ini. Jadi ada dokumen rangkuman bagian desain.

P : Laki perempuan atau laki saja atau perempuan saja. Jadi nanti jika dia bilang gambar ini boleh untuk laki dan perempuan akan saya buat dari oblong jumper dan rok yang lengkap. Tapi nanti jika dia bilang cocok untuk cowok saja ya jangan cewek maka saya akan buat hanya oblong dan jumper

M : Jadi ini setelah acc desain ini?

P : Dari proofing pertama . dari line linean tadi dia sudah ok. Jadi nanti dari gambar ini cocok yang buat laki atau perempuan. Oo cocok , seri bikin seri semua dari ujung ke ujung . Nah saya buat seri

M : Jadi form layoutnya keluar di mana?

P : nah ini setelah itu akan keluar layout. Setelah dia selesai ok. Dari bentuk gambar akan dirubah jadi bentuk fisik . Nah dari bentuk fisik ini akan saya bawa ke dia. Kadang dari gambar HP dan gambar asli bisa berbeda bagusan yang asli . Misal untuk gambar ini kuantitinya ditambah. Ya sudah saya akan catat. Habis itu akan keluar layout semuanya. Semua jenis barang layout yang tadi itu. Nah itu masih layout sementara karena lewat computer. Nah itu akan dijadikan fisik sambil jalan.

M : saya bingung keluaranya di mana? Apakah setelah terdapat persetujuan dari piteku sebelum memilih tukang sablon apakah dibuatkan form layout dulu?

P : Loh iya la milih tukang sablon dulu , nanti fisiknya siapa yang buat

M : Jadi layout agak muncul belakangan ya bu?

P : Setelah keluar proofing pertama. Baru nanti akan keluar layoutnya ntar baru diproofing lagi semua satu satu. Pokoknya prinsipnya harus dijadikan fisik dari gambar di computer menjadi fisik

M : Jadi saya teruskan dulu ya bu. Jadi setelah memilih tukang sablon ini ibu langsung memberi tahu proofer untuk membuat film yang akan dikasihkan ke tukang sablon lalu apakah ada dokumen perantara ga bu?

P : Form perintah buat contoh.

M : untuk form yang perintah membuat film ada atau tidak bu?

P : Nggak ada, langsung

M : Jadi setelah memilih tukang sablon, nanti yang bagian desain langsung membuaat film

P : Tapi nanti kalau menurut kamu perlu untuk dibuatkan SPK silahkan kamu buat

M: Ok bu namun ini saya masih memodelkan kondisi sekarang, mungkin kedepannya baru saya buatkan bu bersamaan dengan model otomasi nanti

P : Boleh

M : Setelah nanti dibuatkan film nanti secara bersamaan akan mengirimkan pertama ke bagian gudang lalu ke tukang sablon dengan ditembuskan ke ibu.

P : Ya

M : Nah saya akan ke gudang dulu ya bu. Jadi nanti setelah gudang menerima Form Perintah Buat Contoh akan melakukan pengecekan di gudang jika tersedia kainnya akan mengambil

jika tersedia maka akan dilakukan pemotongan. Setelah itu nanti dia akan menunggu tukang sablon kan ya?

P : Ya

M : Sekarang saya akan kembali ke tukang sablon. Nanti setelah menerima email maka akan mengirimkan pegawai untuk mengambil kain. Setelah mendapatkan kain maka dia akan melakukan penyablonan. Setelah itu hasil sablon akan dikirimkan ke sini kan? Atau ibu yang mengambil?

P : Dia yang mengirim

M : Yang menerima nanti bagian proofing kan ya?

P : ya .Namun untuk sekarang ada perubahan. Jadi nanti yang terima akan dipecah 2 . Jadi laporan juga akan masuk ke *admin* dan *admin* akan menuliskan di satu kolom untuk terima.

M : Jadi sekarang *admin* akan terlibat juga. Jadi setelah menerima barang yang bagian proofing akan melaporkan atau bagaimana ?

P : Dilaporkan. Jadi dari bagian menerima di bawah akan membagi ke proofing dan ke *admin* juga.

M : Oo jadi dibagi 2 gitu. Terus nanti kan dia cuman masukkan doank kan bu yang bagian *admin*? Jadi setelah proofing menerima maka dia akan membuat form mandor kan ya bu?

P : Ya

M : Setelah itu akan pergi bagian mandor dan mandor akan menandatangani untuk menyatakan dia telah menerima lalu akan menyuruh pegawai nya untuk menjahitkan bu?

P : Ya

M : Nanti hasil jahitannya akan dikasihkan ke bagian proofing kan ya bu?

P : Ya

M : Habis itu nanti bagian proofing akan langsung membuat form layout?

P : Tidak. Nanti ibu Vivi akan acc dulu .

M : Jadi ini nanti akan acc dulu?

P: Jadi ibu vivi akan membawa ke piteku dulu kalau ok setuju baru jalan

M : Jadi hasilnya nanti akan dikasih ke ibu nanti ibu langsung kasih ke piteku atau ibu mengecek dulu?

P : Ibu cek dulu nanti langsung dikasih ke piteku

M : setelah itu baru keluar form Layout?

P : Setelah di acc

M : Setelah di acc yang buat form layout apakah bagian proofing?

P : Ya

M : Setelah ini apakah langsung pergi ke produksi masal ?

P : Loh nggak, proofing dulu, proofing untuk semua item . Jadi setiap item dibuat barang jadinya dulu baru produksi

M : Jadi urutannya membuat satu biji dulu yang genderless?

P : Loh tidak, Jadi saya kasih tau dengan contoh fisiknya. Ini anggaplah gambarnya sama. Gambar abc ini setiap kali bikin contoh untuk pertama kali untuk tau barang ini lanjut atau tidak. Itu ibu hanya membuat oblong 1 celana 1 rok 1. Setelah itu masih belum ada apa-apa. Jadi ceritanya baru yang pertama setelah itu saya tunjukkan ke piteku . Nanti dia ngomong jangan bilang roknya , gambar ini hanya cocok oblong saja. Tapi karena piteku optimis bakal ramai maka dia bilang bikini 60 lusin langsung. Nanti akan saya buat listnya yang tadi itu

langsung saya keluarin. Ibu vivi yang kasih nanti ibu yang akan nulis disini kuantitasnya 60. Nah nanti dia diskusi lagi misal jumpernya cuman 30 ya ibu tulis seperti itu.

M : Itu list yang tadi itu list yang saya tunjukkan dulu itu kah bu? Yang ada listnya itu ?

P : Iya . itu namanya jenis-jenis item. Nah setelah ok, untuk laki kan ada modelnya macem-macem. Nah setelah nanti di acc akan keluar layout yaitu semua jenisnya yang laki tadi itu. Nah dari semua gambar itu layout itu nanti akan dibuatkan semuanya dulu contohnya. Baru semua jika ok akan dilakukan produksi masal

M : Jadi urutannya ibu akan membuat form rangkuman setelah negosiasi yang disetujui. Setelah itu apakah ada acc lagi atau tidak ?

P : Tidak perlu

M : Jadi nanti yang bagian proofing ini akan membuat layoutnya dulu. Nah abis form layoutnya ini dibuat ngulanginya sampai mana bu?

P: Semua ulang dari awal. Kan filmnya harus dibuat kan

M : Jadi lompatnya langsung ke desain dalam bentuk film kan bu?

P : Ya

M : Jadi selanjutnya akan mulai persis kayak tadi ya bu?

P : Ya

M : OK saya paham bu. Nah dari segi ini akan saya buat ulang nanti ibu acc ya

P : Ya

M : Lalu saya ada beberapa pertanyaan lain bu. Kembali ke bagian gudang apakah pernah ada permasalahan di gudang misal prosesnya tertunda karena barangnya tidak tersedia?

P : Pernah

M: Seberapa sering terjadinya bu?

P : Lumayan sering

M : Alasannya kenapa bu?

P : Bukan dari proofing awal sih. Jadi gini untuk proofing awal biasanya ibu selalu mengecek . Jadi ibu vivi selalu membuat gambar dari kain yang tersedia. Namun seiring dengan perjalanan misal rok ini akan itemnya ada 14 model. Ada rok-rok tertentu yang memakai kombinasi. Ternyata kombinasi ini kosong di bu vivi. Jadi ibu harus menunggu dulu untuk mengambil dari kantor

M : Jadi ini apakah ada penyebab kosong? Apakah tidak dicek

P : Jadi istilahnya disini kan misalnya di oblong ini tidak pakai kombinasi ini cuman warna ini saja. Nah untuk warna ini ibu ada siap. Namun ibu tidak menyetok dari awal, tunggu di acc. Nah jika setelah saya bikinkan proofing awal dia setuju ok baru ibu menyetok dari awal. Kalau tidak buat apa. Kalau ternyata sudah saya potong dulu dan ternyata dia bilang tidak suka kan percuma

M : Terus kenapa kok ibu setelah di acc waktu ibu buat form rangkuman itu tidak langsung ibu pesen?

P : Loh memang pesan tapi kan tidak bisa langsung datang

M : Oo jadi permasalahannya sini kerjanya lebih cepat dan barangnya belum datang

P : Bukan karena belum datang. Jadi sebelum bikin model ibu telpon dulu untuk cek barangnya sedia tidak. Cuman Karena orang sini tidak bisa atau orang sana tidak bisa karena sopirnya sibuk semua. Kadang delaynya seperti itu cuman itu bukan delay yang lama misal Cuman 2 hari.

M : Lalu apakah pernah yang pegawai dari tukang sablon yang mengambil kain itu tidak datang atau telat ?

P : Pernah dulu sering

M : Sekarang?

P : Sekarang karena sudah digrup jadi tidak bisa. Jadi semua sudah ditulis di grub jadi dulu sering jadi salah-salahan misalnya proofing ini harusnya sudah selesai tanggal 1 namun kok barangnya tidak datang-datang hinggal tanggal 6. Nah ketika dicek yang sini bilang barangnya sudah dikirim ke bagian sablon sedangkan yang sana ngomongnya sudah diambil cuman ibu tidak menyiapkan. Nah setelah itu ibu buatkan grub. Jadi semua percakapan harus ada di grub jadi ibu bisa memantau dan sekarang laporan sekarang jika sudah menurunkan perintah ke bawah. *Adminnya* juga harus tau , dia harus nyatat.

M : Jadi *admin* juga ada tugas juga ?

P : Ya. Jadi nanti dicatat di form yang sama ketika dia terima

M : Jadi *admin* juga mencatat ya ?

P : Iya nyatat jadi *adminnya* tau

M: Jadi setelah filmnya dibuat maka *admin* akan diberi tahu sambil ngirimkan email ke sablon dan menurunkan ke gudang

P : iya Jadi nanti tau letak delaynya yang mana

M : Lalu isinya grub itu siapa saja?

P : Per sablon sendiri-sendiri. Kan tiap sablon saya cuman hubungin 1 orang saja

M : Lalu saya ini sempat dapat masukkan. Untuk bagian setelah selesai sablon dari sini kan minta jahit. Itu mengapa tidak ada pengecekan terlebih dahulu?

P : Ooo ada pengecekan. Jadi setelah barangnya datang ibu cek dulu. Kalau tidak percuma kan

M : Jadi urutannya bagaimana bu? Apakah setelah hasil sablon datang ke proofing dulu?

P : Langsung ke saya

M : Baru setelah itu bagian proofing akan ngasih ke ibu dan memberi tahu *admin* ?

P : Ya

M : habis itu setelah ok..

P : Yang ngisi Ok itu saya . Ini saya tunjukkan. Bentuknya kaya gini tgl 17-03 dia mengeluarkan ini

M : Ini bukan yang tadi ya bu? Yang rangkuman?

P: Bukan, ini yang sablon/proofing. Jadi nyablon ke sapa ini, tanggal masuknya itu tanggal kembalinya ke sini . Jadi pak Udik itu dikasih dari tanggal 17 dan tanggal 24 baru kembali ke sini nah tanggal konfirmasi ini berarti belum dikasih ke saya jadi saya belum konfirmasi. Jadi setelah dikonfirmasi ini baru nanti saya isikan tanggal dan jenis konfirmasinya ok atau tidak. Jika tidak nanti di keterangan akan dituliskan yang harus direvisi apa. Setelah ok biasanya nanti akan turun ke bawah untuk dijahit. Tanggal proofing ini berarti tanggal kembalinya

M : Kembali ini maksudnya apa?

P : Kembali ke saya dalam bentuk jahitan. Jadi misalnya yang ini Handsoft dari Andre. Tanggal masuknya tgl 22-3 dan tanggal 24 ditunjukkan ke bu vivi. Nah kenapa kok ada delay ,

ini mungkin ibu sedang diluar kota. Kadang dikirimkan lewat foto cuman kadang ga berani. Nah setelah konfirmasi bu vivi bisa tau ini ok. Terus barang jadinya juga nanti dikirim

M : Terus ini ga dikonfirmasi ke atas kan ya bu?

P : Loh kalau yang ini harus. Ini yang pertama atau selanjutnya? Pokoknya kalau yang pertama harus tapi kalau selanjutnya tidak . jadi istilahnya seperti ini , piteku cuman perlu tau bahwa dia suka dengan desainnya sedangkan untuk aplikasi di model-model lain itu tanggung jawab ibu. Jadi yang perlu konfirmasi ke atas cuman yang pertama

M : Nah ini sablon kan datang kasih ke ibu kan? Nah setelah ibu membuat ok ini apakah perlu dikasih ke dia?

P : Pokoknya yang pertama harus loh ya . tapi dalam bentuk jahitan

M: Jadi kalau yang sablon ini tidak usah ya bu

P : Iya , dia sendiri juga tidak bisa membayangkan model ini jadi apa kalau belum dijahit

M : Jadi setelah mendapat konfirmasi ok, yang bagian proofing baru membuat form mandor ya bu?

P : Ya

M : Nah saya sudah paham proofing pertama. Lalu untuk proofing ke 2 tidak ada acc ke piteku sama sekali? Termasuk yang setelah dijahit semua beres untuk proofing ke 2 apakah tidak perlu ke piteku juga?

P : Ya, tidak pakai. Dia cuman perlu yang layout tadi aja maksudnya layout yang tadi itu tadi bikin apa aja. Nah nanti dia kasih komentar misal yang rok 6 ga cocok ya ibu coret. Jadi misalkan gambar ini , ibu pertama harus bikin ini. Yang ini mewakili yang cowok sedangkan yang ini untuk cewe. Jadi ibu ulangi dari awal ya, Ibu kan punya desain di HP. Nah ibu akan

mengirimkan gambar ini via HP ke sana . Nanti dia kasih komentar misalnya jangan gambar anjing ga laku, ganti gambar tikus. Nah jika dia bilang boleh lanjut ok. Nah itu adalah acc pertama. Nah lanjut ini apakah bisa diproduksi? Belum tentu, Nah ibu harus bikin model fisiknya dulu. Didalam 2 jenis 1 mewakili cowok dan 1 mewakili cewek. Nah ini kan dibuat contoh setelah melewati segala proses yang tadi itu. Ibu tunjukkan kesana setelah dijahit . Nah nanti dia akan komentar bikinkan jenis apa aja misal jumper , cowok, cewe . Nah ibu akan keluarkan Purchase order ini, nah jumlah order ini akan diisi manual. Nanti dia akan proses disana untuk jumlah pastinya namun ibu sudah punya patokan dasar untuk awalnya misal oblong sekitar 30 lusin, handsoft 80 lusin ,dkk. Dari kapan patokan ini? Sudah dari dulu, sampai kapan? Sampai kondisi pasarnya berubah. Jadi tiap kondisi pasar akan berubah ubah terus. Kadang gamba bagus tapi kondisi pasar jelek pasti pesannya juga sedikit. Untuk strateginya tidak tahu. Penentunya apa juga tidak tahu , itu urusannya piteku. Jadi nanti akan keluar jumlahnya berapa apakah sesuai rumus dasar atau tidak. Nah setelah ini ibu baru akan membuat contoh layout di kertas lagi belum jadi fisik. Yang tadi gambar banyak-banyak kecil itu. Nah nanti dia liat dan kasih komentar. Nanti dia akan buangin yang tidak cocok. Nah misalnya kalau gambarnya bagus nanti dibuat semua. Nah setelah itu baru akan dirangkum lagi sampai keluar pasti baru ibu turunkan ke proofing. Nanti dia akan buat layout final. Fungsinya nanti salah satunya ke tukang potong karena tukang potong harus tau yang akan dibikin terutama ketika terdapat kombinasi. Nah setelah fix sudah keluar layout final maka tidak akan ada hubungan lagi dengan piteku. Namun selanjutnya ibu masih perlu proofing dalam bentuk fisik karena untuk ngepaskan. Jadi kan film itu ada ukurannya misalkan ini tikus ukurannya 5 cm istilahnya acuan. Jadi orang bikin film itu ada acuannya. Jadi roknya ibu yang V2

ini akan bentuknya sama terus nah dia kan punya acuan yang model ini ukurannya pasti 5 cm terus. Nah ini kan digambar ga bisa tahu. Nah itulah perlunya ibu perlu acc. Jadi misalkan ini kurang kiri sedikit. Jadi ini adalah hal teknis yang diketahui bagian kantor. Nah inilah mengapa pentingnya proofing ini sampai ibu simpan di dalam. Karena proofing ini kuncinya . Jadi misalkan nanti tukang sablon yang diproofing sudah ada ketentuan dan keterangan yang tidak bisa dijelaskan digambar. Nah ini sudah dikonfirmasi ke dia sampai dia paham. Lalu proofingnya ini saya simpan di dalam beserta keterangannya. Nah setelah dikirim jika ternyata salah dan ngeyel, maka akan saya keluarkan buktinya di mana dia telah acc. Prinsipnya nanti contoh dan hasil harus sama. Nah ini ntar ada 2 macam juga. Jika ini cuman bisa dijelaskan pakai omongan saja maka dia tidak perlu membuat proofing ulang. Tapi kalau misalnya ini keliru, gambarnya harusnya $\frac{1}{2}$ bukan $\frac{1}{3}$ nah ini perlu proofing ulang.

M : Ini proofing ulang bikin film lagi?

P : Nggak, dia yang sablon. Kadang yang nyablon ini salah tidak sesuai dengan layout. Karena film sudah sesuai dengan layout yang benar. Tapi kenyataannya dari layout jadi fisik pasti ada perubahan. Nah itu perlu revisi. Contoh yang paling gampang adalah warna, misal ibu seneng yang ini namun kurang tua terus dia buat ulang terus ibu cek lagi sampai ketemu pas warnanya cocok.

M : Jadi ini ulang sablon saja ? yang bagian proofing ini tidak ada hubungannya ya bu?

P : Oo tetep dia yang harus ngomong. Kalau tidak ngapain dia. Jadi istilahnya kan masalah ga selalu di warna misal harus merubah dengan menambahi glitter nah ini harus merubah film. Jadi daripada bingung ada yang pakai desain ada yang tidak maka saya buat aturan maka setiap kali ada revisi maka bagian proofing harus tau dan dia yang harus ngasih tau ke sablon

M : Itu entah dia harus buat film ulang atau tidak?

P : Iya karena ini prosedur. Soalnya nanti jadi tunggu-tungguan. Jadi intinya kalau ada perubahan akan saya upload di grub. Nanti tukang sablon jika perlu ngerubah film maka nanti akan kontak dengan proofing .Intinya nanti sampai keluar yang ibu suka

M : jadi intinya nanti akan muternya itu antara bagian sablon dan proofing sampai mendapat persetujuan dari ibu. Baru lanjut ke jahit?

P : Ya ke gudang dulu, ngambil barang. Kan waktu proofing ini tukang sablon masih belum memegang barangnya.

M : Loh dia tidak membuatkan bu?

P : Membuatkan tapi contoh masak saya ngasih seluruh barang saya ? kan tidak

M : Maksudnya kan nanti dia ngambil kain terus kan bu? Dibuatkan terus kalau tidak cocok ngambil ulang lagi

P : kalau perlu kain , kadang kayak warna ga perlu kain. Jadi tidak perlu barang baru. Nah ketika ok baru nanti dibuatkan 1 contoh yang akan ibu simpen di dalam

M : jadi setelah nanti ibu ok, nanti dia akan mengambil secara lusin-lusin banyak untuk produksi yang banyak kan terus nanti dijahitkan lagi semua ?

P : Sek ini ngomogn tentang contoh pertama atau garapan ?

M : Jadi saya urut ya bu, yang kalau ada revisi-revisi itu yang bagian proofing akan negosiasi dengan bagian sablon sampai dengan mendapat acc dari ibu. Nah setelah dia ok nanti dia akan mengambil lusinan banyak kan? Garapannya nanti dia sablon sesuai dengan ketentuan lalu dibawa ke ibu?

P : Iya tapi kalau setelah itu harus masuk ke Quality Control dulu. Jadi jalurnya sudah beda

M : Oo tapi saya tidak sampai produksi masal. Cuma ini bingung sampai mana ya bu saya buatnya?

P : Ya sampai contoh acc yang garapan itu.

M : Oo setelah garapan itu langsung produksi masal ya bu?

P : Ya

Pak Nyorin

M : Jadi yang sekarang server ini modelnya kayak apa? Bisa diakses di mana saja? Dan jika diakses biasanya dari rumah atau dari kantor?

P : Oo dari kantor

M : Lalu itu modelnya kehubung lewat apa?

P : LAN

M : itu servernya bisa kehubung ke internet

P : Bisa

M : Lalu saya lagi mikir . Rencananya kan sistem ini kalau nanti misalnya mengklik akan langsung dikirimkan lewat online gitu . Jadi otomatis emailnya akan terkirim ketika mengklik di dalam sistem. Nah karena itu saya perlu konfirmasi , ini servernya kapasitasnya bagaimana bisa berapa banyak yang Makai dan disini yang Makai berapa banyak ?

P : Yang terhubung ke server, Bu vivi, *admin* , dan 2 proofing di depan . Sedangkan saya sendiri langsung Makai ke servernya.

M : Oo jadi langsung ke server. Jadi ini modelnya PC biasa namun punya spesifikasi yang tinggi. Lalu ini jika diakses dari rumah bagaimana ? Apakah bisa?

P : Oo bisa, nanti modelnya di remote gitu

M : Oo saya kira ada akses tertentu

P : Cumana da akses backup data aja lewat NAS ke cloud

M : Jadi saya masih bingung apakah model sistemnya itu tertutup dan cuman terhubung ke luar lewat sistem online seperti gmail gitu atau modelnya ditaruh di web dan sini masuk ke web gitu

P : Oo jangan pakai web programming

M : Ok, soalnya kalau pakai web programming nanti ada hubungannya dengan server yang tersedia di Indonesia ini. Kan banyaknya mendukung PHP tidak java. Namun jika hanya di area ini saja berarti saya bisa menggunakan PHP dan Java.

Surabaya,

Mengetahui dan menyetujui

()

Lampiran C. Wawancara Proses (*as-is*) ke-3

Transkrip Wawancara ke-3

Tanggal : 7 April 2017

Mahasiswa : M

Pemilik UD. XYZ : P

Bu vivi

M : Jadi yang pertama, Ibu kan membuat desainnya .Setelah dibuat desainnya nanti yang bagian proofing akan direalisasikan dalam bentuk computer. Lalu mengirimkan hasil realisasinya itu via line ke ibu. Nanti ibu akan melakukan pengecekan dan jika terdapat kesalahan maka ibu akan memberikan revisi lalu yang akan dibenarkan oleh proofing dan setelah diperbaiki akan diberikan kembali ke ibu untuk dicek. Jika tidak terdapat kesalahan maka ibu akan mengasikan ke reseller Piteku. Piteku akan mengecek jika ternyata tidak cocok akan ditolak lalu berhenti jika ternyata ada revisi akan dikasihkan ibu yang akan diteruskan ke bagian proofing dan jika diterima maka memberikan persetujuan atas desainnya. Nanti setelah itu ibu akan memilih tukang sablon kan? Setelah itu ibu akan membuat form perintah buat contoh yang akan diterima ke oleh bagian proofing lalu dia akan merealisasikan desainnya dalam bentuk film lalu secara bersamaan akan mengirimkan ke tukang sablon dengan tembusan ke ibu lalu melengkapi form perintah buat contohnya lalu menginformasikan ke bagian *admin* untuk dicatat dalam sistem excel .

Nah saya akan pergi ke bagian gudang dulu. Nanti yang bagian gudang akan menerima form perintah buat contoh tersebut dan mengecek di gudang apakah barangnya tersedia . Jika tersedia dia akan mengambil saja sedangkan jika tidak tersedia, dia akan melakukan pemotongan kain. Nanti dia tinggal menyiapkan untuk tinggal diambil oleh tukang sablon. Nanti yang bagian sablon jika sudah menerima email akan menyeruh pegawainya

untuk mengambil kainnya tadi. Setelah itu nanti akan melakukan sablon lalu dikirimkan kembali ke ibu. Ini tadi masih contoh proofing yang pertama ya bu .

Habis dikirimkan ke ibu nanti yang akan menerima pertama kali yang bagian proofing dulu. Nah yang bagian proofing akan memberi tahu ke 2 orang yang pertama ke *admin* yang akan mencatat di excel tadi dan satunya lagi dikasihkan ibu untuk acc kan? Nah jika ibu cek ada permasalahan , ibu akan memberi tahu permasalahannya ke bagian proofing. Nanti yang bagian proofing akan melakukan diskusi dengan bagian sablon untuk menentukan letak permasalahannya. Jika permasalahannya di sablon maka akan kembali ke proofing yang memberikan form perintah buat contoh lalu mengirim email dengan tembusan ke ibu dan memberi tahu *admin* untuk dicatat di excel. Sedangkan jika kesalahannya ada di proofing maka akan dibuatkan film terlebih dahulu baru lanjut yang tadi . Ok selanjutnya jika tidak ada masalah maka akan dilihat dulu apakah proofing pertama atau yang garapan. Jika ternyata yang pertama maka aka ibu akan memberikan hasil sablon ini ke bagian proofing yang akan membuat form Mandor. Lalu nanti mandor akan menandatangani form tersebut dan mengambil kainnya lalu menyuruh tukang jahit untuk melakukan penjahitan terus nanti hasil jahitannya yang saya beri nama pre-production sampling ini akan dikasihkan kembali ke bagian proofing lalu proofing akan menyerahkan hasil pre-production sampling ini ke ibu. Dan jika terdapat kesalahan maka ibu akan memberikan revisi yang akan diberikan ke bagian proofing untuk dilakukan negosiasi lagi dengan tukang sablon untuk menentukan letak kesalahan. Jika tidak terdapat permasalahan...

P : Ini yang kedua? Proofing ke 2 ,ini kan sudah

M : Ini masih yang desain dalam bentuk computer saja bu, sedangkan ini sudah jadi bentuk nyatanya. Nah bentuk nyatanya

ini akan dicek jika dia tidak suka maka akan ditolak lalu jika terdapat revisi maka ibu akan diinformasikan revisinya apa lalu akan dibuatkan ulang oleh yang mengulang aktivitas tadi dan ternyata jika ok maka dia akan memilih model yang akan dibuat nanti ibu akan membuat form rangkuman ini akan direalisasikan dalam form Layout oleh bagian proofing. Form Layout ini akan dikasih ke ibu yang akan dicek. Lalu jika ada revisi maka akan dibalik ke bagian proofing untuk diperbaiki, kalau tidak dan sudah benar maka akan dicek apakah sudah final atau belum maka akan kembali lagi ke Piteku untuk dikonfirmasi lagi mana yang akan dihapus lagi nanti kalau sudah final maka kembalinya akan ke ...

P : Nanti kalau sudah final , layout nya ada 4 . Jadi dipegang oleh bagian desain 1, jahit 1 , Quality control 1, Gudang 1

M : Ooh Gitu

P : oo 5 sama sablon. Jadi layout harus bentuk fisik 5, untuk desainnya sendiri untuk sablon untuk gudangnya bu vivi untuk mengeluarkan barang sesuai layout, jika lengannya disablon maka akan dikeluarkan lengannya jika tidak maka akan ditinggal. Untuk Quality control supaya tau bagian mana yang harus di quality control. Yang jahit supaya mereka tahu kan ini kadang-kadang 2 kain yang berbeda sehingga mereka bisa tahu

M : Nah ini dibuatkan lagi kan model nyatanya lagi kan bu? Jadi nanti akan kembali lagi ke proofing untuk dibuatkan dalam bentuk film sama dia dibuatkan ulang lagi yang mengirim tembusan ke ibu untuk dikirimkan ke sablon, membuat form perintah buat contoh lalu menginformasikan kembali ke *admin* untuk dimasukkan ke sistem excel.

P : Y awes pokoknya ngulang

M : Jadi sampai pengecekan kembali ke ibu jika tidak ada permasalahan dan sudah ok semua dan proofingnya sudah

masuk ke garapan maka sudah langsung ke produksi masal.
Bener kan bu

P : Ya

M : Lalu tadi pokoknya harus keluar 5 printan kan ini bu. Jadi nanti di sistem akan dikeluarkan print-printan tapi tidak tercatat bu, kan digundang tidak ada computer gitu kan bu? Jadi keluar print-printan saja kan bu? Nanti sistemnya akan memasukkan ke bagian proofing saja untuk flowchartnya.

P : ya

M : Lalu saya sempat bingung, apakah di bagian proofing punya wewenang untuk membuat form Perintah Buat Contoh tanpa acc dari ibu?

P : Tidak bisa,Harus ada tanda tangan dari saya

M : Jadi mestinya habis negosiasi di belakang yang final atau tidak lalu akan kembali ke proofing ini apakah ibu membuatkan form perintah buat contoh ?

P: Loh tidak usah, oo maksudnya untuk proofing pertama?

M : Proofing garapan bu, proofing yang ke 2 bu yang final dan sudah boleh jalan

P : Itu kan baru contoh pertama untuk item lainnya.

M : Itu kan dia membuatkan Form Perintah buat contoh untuk ke bawah untuk ngambil. Itu ibu yang membuatkan atau bagaimana ?

P : Dia yang membuat saya yang tandatangan sama seperti yang pertama

M : Loh yang pertama ibu kan yang buat dulu

P : Loh yang buatkan itu dia, form ini kan maksudnya? Dia yang membuat , bu vivi yang tinggal tanda tangan untuk menyetujui

M : Oo jadi saya terbalik. Oh ya bu saya mau Tanya ini kan statusnya masih buat contoh yang pertama . Nah ketika berubah menjadi contoh garapan ketika dia sudah final kan bu?

P : Ketika sudah keluar layout final

M : Ketika sudah keluar layout final apakah ibu memilih tukang sablon lagi

P : Sudah pasti yang awal terkecuali ada kasus contoh seperti yang tadi terjadi ini , kalau menakutkan saya Tarik daripada rusak lusin-lusinan. Misalnya dia bolak balik seperti ini padahal sudah saya kasih tulisan namun tidak dibaca maka mendingan saya Tarik biasanya gitu tapi kasus seperti ini sangat jarang sekali. Kalau sudah saya Tarik biasanya sudah tidak ada hubungan lagi, jadi saya tidak pakai jasanya lagi. Ada kemarin 1 kasus seperti itu, ya saya Tarik lalu berhentikan

M :Ok bu, kalau boleh tau tadi yang agak awal setelah layout desainnya di setujui oleh Piteku pada contoh proofing pertama, nah ibu kan memilih tukang sablon setelah itu ibu memberi tahu ke bagian proofing lalu nanti dia akan membuat form Perintah Buat Contoh lalu ibu nanti tinggal tanda tangan saja?

P : Ya

M : oo gitu berarti saya agak kebalik. Soalnya saya awalnya berpikir ibu milih tukang sablon lalu ibu membuat form Perintah buat Contoh lalu nanti bagian proofing tinggal melengkapi gitu.

P : saya cuman tanda tangan tok

M : nanti yang final apakah sudah sama? Nanti yang proofing membuat ibu tandatangan gitu?

P : Ya

124

Surabaya,

Mengetahui dan menyetujui

()

Lampiran D. Wawancara Proses (*as-is*) ke-4

Transkrip Wawancara ke-4

Tanggal : 14 April 2017

Mahasiswa : M

Pemilik UD. XYZ : P

Bu vivi

M : Jadi pada bagian setelah proofing pertama, ketika ada hasil sablon yang datang ke UD. XYZ ini nanti kan akan diterima oleh bagian proofing yang akan melakukan pengecekan sesuai layout. Apakah sesuai dari warna, kancing, dsbgnya itu.

P : Ooo, ndak. Dari proofing itu kan belum dijahit toh. Kamu kok bingung

M : Warna berarti ya? Terus habis dicek..

P : Warna, size , banyak hal

M : Nah jika tidak sesuai, dikasih tau ke ibu. Nanti ibu akan memberi keputusan iya atau tidak. Kalau memang benar tidak sesuai maka akan disuruh ngabari lewat grub Whatsapp ke sablon untuk nanti dikembalkkan. Nanti ternyata bagian sablon ngomong tidak sesuai tapi ternyata ibu ngomong sesuai terus langsung ibu akan cek ulang untuk lebih detailnya . Apakah begitu?

P : Sek coba ulangi, ketika tidak sesuai tapi ternyata menurut ibu sesuai?

M : Ya misalnya ketika dia cek dilayout ternyata tidak sesuai namun ibu melihat sesuai..

P : Tau dari mana ibu kalau itu tidak sesuai?

M: Apakah mungkin bu kayak begitu?

P : Tidak mungkin, pasti lewat layout.

M : Sudah pasti tidak ya bu?

P : Iya itulah mengapa pentingnya harus lewat dia dulu. Karena ibu Vivi tidak pegang layout dan tidak mau pegang layout. Seberapa banyak coba. Nanti jadi tugas bu Vivi lagi donk. Prinsipnya begini kenapa kok harus berlipat-lipat penjagaannya? Karena akan bahaya. Contoh ini hanya 1 buah sedangkan produksi berlusin-lusin. Jika contoh ini sampai salah maka mati sudah . Siapa yang mau bayar kain segitu mahalnya? Mengapa kok harus dari proofer? Karena dia yang membuat film, dia yang membuat layout. Meskipun harus persetujuan dari bu Vivi. Pasti layout itu dikeluarkan setelah tandatangan dari bu Vivi. Nah setiap hari kan ibu Vivi harus tandatangan banyak layout. Tidak mungkin Ibu bisa menghafali setiap layout. Misal ini, jadinya bagus tapi lupa ternyata belakangnya tidak sesuai dengan layout awal. Karena yang disetujui layout awal, maka kita harus mempunyai komitmen. Misal orang sana minta hatinya 2, padahal bu vivi liat hasilnya hati 1 itu sudah cukup bagus tapi kan proofer yang pegang filenya, bu Vivi ga mungkin pegang filenya. Dia kan dibayar untuk itu nanti dia akan mengingatkan kalau ternyata hatinya 2 bu. Nanti dia juga akan konfirmasi ke tukang sablon, Loh pak ini hatinya kok 1 padahal di filmnya 2? Bisa banyak alasan misal ketutup isolasi. Film itu prosesnya panjang, dari computer ke email atau flashdisk dalam bentuk corel yang akan diprint diluar dengan ukuran A3. Setelah di print maka akan dipindahkan ke pidangan (Afdrought). Setelah itu akan dicocokkan lagi disetting baru dipindah ke kain. Jadinya prosesnya ini panjang oleh karena itu tukang sablon pun juga mempunyai sistem . Kalau dia sudah punya maka dia akan mengecek . Karena prosesnya panjang maka kemungkinan kesalahan manusia itu pasti ada dan itu tidak bisa disistem, tidak bisa disingkat, karena ini buatan tangan. Lain kalau kamu printing, itu dari computer langsung

jadi barang. Sedangkan ini tidak bisa. Mungkin bisa terjadi seperti ini ya, misal contoh sepele Bu Vivi pernah ketemu gambar di layout itu ada mahkota, ternyata mahkota ini tertutup. Nah bu Vivi kan ngeliat sebagian sudah bagus namun tidak ada mahkota sesuai di layout. Dari dasar itu lah Bu Vivi tidak mau tandatangan dari bu Vivi langsung, Proofer harus cek filenya dulu. Karena ini jika dilihat sudah bagus, layak dijual tapi tidak sesuai dengan komitmen awal dimana disana mintanya ada mahkota. Nah kalau diproduksi, kan film itu sendiri-sendiri dan banyak macamnya. Sekali bikin film bisa 50x proses dan itu masih dikali lagi. Misalnya di semua layout itu pakai mahkota tapi yang kejadian kemarin untuk model V9 ini saja yang tidak pakai mahkota. Nah itu masalah ketika sudah sampai di kantor, dia pasti tau loh yang lain kok pakai mahkota sedangkan ini 1 tidak. Kecuali kalau tertutup semua namun secara professional tidak pas. Karena yang di setuju adalah yang menggunakan mahkota. Meskipun jika kamu beli ini, ini kan bukan barang cacat. Mangkanya Bu Vivi perlu 2x tingkat karena detailnya itu perlu disaring. Proofing ini yang nyaring detailnya karena dia yang pegang file dan itu jumlahnya ada banyak, ga mungkin bu Vivi. Nanti dia yang akan mencocokkan barang yang datang ini apa lalu dia akan membuka layout sesuai dengan barang tersebut sebelum dicekkan ke bu Vivi, Jadi nanti dia ngasih tau. Seperti pada kasus kemarin, Bu Vivi tidak tau tetapi dia mengingatkan baju cewe 1 kok dibuat lagi. Nah bu Vivi kan tidak hafal. Kan ada 5 tukang sablon, tiap sablon bisa keluar 50, 250 gambar, satu bulan bisa 4-5 gambar itu dah berapa ribu. Ga mungkin hafal luar kepala. Nah contohnya kemarin dia mengingatkan bu vivi. Nah baru nanti bu Vivi yang negur karena dia tidak berwenang negur ke tukang sablon. Kalau tidak ya ibu tidak mengerti karena ketika dilihat juga sudah bagus. Selanjutnya sizing misal, kamu tidak akan tau bahwa yang dibuat itu sizenya lebih kecil. Sebenarnya tidak akan kelihatan tapi kan kita harus disiplin. Kalau di film sudah tertulis baju cewe 1, ya jangan pakai film baju cewe 2 pasti tidak

fit. Jadi dia ngikuti, bukan karena kita apa. Sebenarnya kalau dijual pun tidak apa-apa, bedanya loh cuman kayak tikusnya 1 cm. Tapi kita tidak mau, karena kita ingin tukang sablon ini punya komitmen yang jelas. Ini contoh kan di sizing bayangkan kalau di desain. Misal ini seri I love you ini berbeda. Jadi saya maunya itu bisa dioptimalkan supaya tidak ada 1 pun langkah yang luput. Contoh ini model, baru 3 . Model itu ada 50 macam, seri I love you ini kebetulan sepele. Hatinya ini di kanan sedangkan yang satunya ini di kiri. Nah ini bu Vivi, tidak mau kalau dia sampai salah film karena mirip-mirip. Jadi harus diperjelas, dia yang harus mengeluarkan detailnya bagaimana. Biasanya kalau untuk proofing pertama hanya perlu 1x persetujuan saja untuk ok. Kalau di pabrik lain, semuanya harus dilakukan persetujuan kayak proofing pertama. Namun karena ini di UD. XYZ, dia sudah tau modelnya bu Vivi bagaimana , jadi dia percaya. Jadi tidak harus bu Vivi ulang perlihatkan ke dia sering kali hanya contoh pertama saja yang perlu ibu tunjukkan sedangkan yang selanjutnya hanya perlu ibu tunjukkan via kertas atau via Whatsapp sudah cukup, tidak perlu harus fisik . Untuk pertanyaamu ke 2, nah barang yang datang dari tukang sablon kan masih potongan, itu datangnya seperti ini ,lebar seperti ini. Ketika sudah dijahit kita tidak tau, misal kalau yang oblong ini ga perlu dijahit ibu sudah bisa memperkirakan yang kemakan akan seberapa banyak. Tapi kalau model rok itu tidak bisa. Kan bagiannya ada banyak, kalau tidak dijahit maka tidak akan tau, contohnya bagian ini. Ketika sebelum dijahit pas. Namun setelah dijahit kena berbagai factor jadi terlalu geser ke kanan. Nah ini kalau tidak dijahit tidak keliatan. Oleh karena itulah perlu untuk dijahit. Sekalian juga Bu Vivi ngeliat bagus kasih benang warna putih atau pink. Ngerti paham? Jadi kemarin ketika kamu Tanya kenapa kok tidak bisa langsung? Nah ini alasannya.

M : Jadi begini bu, kemarin saya dapat masukkan jika ada sebuah aktivitas, saya berusaha untuk mencari untuk diperpendek atau dioptimalkan

P : Nah itu bisa tapi bukan di bagian sini

M : Nah di bagian penerima proofing ini, saya melihat kok habis diterima kok dikasih ke ibu? Kan kasarannya kayak perantara saja seharusnya kan bisa dihilangkan, nah tapi kan setelah saya konfirmasi ke ibu via whatsapp...

P : Karena dia yang standby

M : Nah, kemarin setelah konfirmasi ke ibu, saya baru tau kalau dia melakukan pengecekan terlebih dahulu. Tapi kan setiap pengecekan pasti harus ada hasil yang dikeluarkan seperti dokumen atau masukkan untuk dikasih ke ibu. Nah itu yang sebenarnya saya tanyakan kemarin bu

P : Sudah dijawab kan kemarin? Dia harus ngecek layout terlebih dahulu

M : Yang ini setelah dari bagian jahit, juga sama kan bu, dia akan mengecek yang kain segala macam itu kan bu

P : Biasanya kalau jahit kenapa harus ke proofing dulu, karena waktu ngelayout kondisi itu barang jadi. Kenapa kok dia harus tunjukkan ke bu Vivi lagi. Ini barang yang disablon, ini barang yang tidak disablon. Ini itu elemen pendukung yang tidak dipotong. Jadi ketika keluar layout ini, bu Vivi sudah ngasih perintah potong kain. Yang ini warna putih yang ini warna sedang .Tapi ini yang dileher itu proses menjahit yaitu bahan pendukung. Kenapa kok jahit itu harus di proofing dulu. Contoh yang kemarin ini, mandornya salah kasih warna. Seharusnya di layout itu warna ini. Nah itu penting, jadi kenapa kok harus dilewatkan dia dulu, jadi daripada ibu Vivi menegur karena tidak sesuai layout. Lagian kan juga untuk menghemat waktu soalnya bu Vivi kan tidak standby disini terus. Jadi misal

terdapat kesalahan maka dia memberi tau mandor untuk mengganti dulu sebelum ditunjukkan ke sini.

M: Jadi bagian jahit ini, ketika proofing mengecek ada kesalahan pasti kembalinya ke si jahit ini kan bu?

P : Iya

M : terus apakah bisa kembalinya hingga ke sablon bu?

P : Nah salahnya dibagian mana? Salah disablon atau dijahit?

M : tapi kan yang bagian ini sudah mengecek bagian sablon bu

P : Kalau memang salahnya dijahit ngapain harus balik ke sablon. Toh sablon juga tidak bisa revisi di barangnya yang ini, harus ganti barang baru. Bagaimana coba caranya ganti warna?

M : Apakah itu sering terjadi bu?

P : Oo sering.

M : Jadi dari yang jahit itu masih sering balik ke sablon gitu bu?

P : Loh nggak, ngapain dari jahit balik ke sablon ci? Percuma balik ke sablon itu. Sablon tidak bisa revisi tetapi ngulang

M : Iya bu ngulang maksud saya

P : Ya bisa , contohnya yang tadi itu. Harus dijahit dulu baru terlihat. Kamu masih tidak paham kah? Contoh nya yang ini setelah dijahit kemepetan, ya harus balik. Mbalik itu ya bikin baru. Harus ngulang dari proses awal. Karena tidak semua barang bisa di setuju sebelum dijahit. Untuk barang-barang tertentu kayak ini, bu Vivi tidak perna bikin barang yang bentuknya seperti ini. Kayak lengen ini, mungkin kamu ketika ngeliat barangnya mentahnya pasti bingung. Kamu tidak akan bisa membayangkan bentuk mentahnya jadi seperti ini. Model-model tertentu seperti itu harus dijahit dulu baru bisa dicek.

M : Jadi meskipun setelah di bagian setelah sablon itu sudah ok namun ketika dijahit tidak cocok itu apakah masih bisa kembali ke dia?

P : Dia itu siapa?

M : ke sablon

P: Iya harus, kan kasusnya seperti ini cuman masalah posisi ya dia harus tetap ngulang.

M : tapi kalau yang ngulang setelah jadi ini kan dia pasti ngambil kain lagi kan bu

P : Ya pasti

M : tapi kalau yang bagian sablon ini apakah bisa direvisi?

P : Nggak bisa, sekarang saya Tanya apakah kamu bisa menghapus sablon kalau salah? Tidak bisa. Sablon itu kain yang lembaran ini ditempel di triplek. Begitu setelah dicabut itu tidak bisa diganti

M : Saya kira kemarin bu Vivi bilang, bisa ditumpuki gitu warnanya?

P : Tidak ada, iya kalau kamu nggambar. Ngulang ganti kain

M : Jadi meskipun dari hasil sablon ternyata salah setelah di cek. Itu apakah harus ngulang ambil kain lagi?

P : Harus ngulang.

M : Ok saya sudah paham untuk 2 bagian ini. Terus kemarin mengenai ganti layout itu bagaimana ?

P : Ganti layout?

M : hasil nyata yang lebih bagus dibanding hasil layout

P : Bisa, contoh..

M : di mana?dan kapan bu?

P : Ya bisa macem-macem. Sekarang kayak gini contoh, di layout bagus. Kita maunya gambar seperti ini, namun ketika sablon hasilnya jelek. Ya harus desain ulang

M : Desain ulang maksudnya? Jadi maksudnya ini ngganti desain lagi?

P : Mungkin bisa ganti desain , kadang kalau sablon kalau cekatan, contoh di layout badannya ini ada tutulnya tapi tukang sablonnya sudah paham kalau hasilnya pasti jelek. Nah ditumpuki sama dia. Lalu dia tunjukkan hasilnya . Biasanya yang jelek di taruh di kain kecil gitu sedangkan yang bagus ditunjukkan hasilnya. Nah kayak gitu ganti layout dah

M : Nah ganti layout itu modelnya ngulang sampai persetujuan ke Reseller lagi?

P : Tidak usah, karena yang diganti itu layout untuk produksi bukan utama. Jadi tidak merubah desain. Meski ibu tunjukkan ke Piteku mana tau dia?

M : Iya sih

P : Karena yang dia lihat itu secara keseluruhan sedangkan ini detail yang diganti. Tapi ga ganti desainnya loh ya misal yang semula ada mahkota menjadi tidak ada. Kalau itu tidak mau. Hal-hal yang tidak keliatan mata

M : Berarti yang tidak keliatan mata tidak perlu sedangkan kalau detail baru minta ke piteku lagi?

P: Lah ngapain ? Bu vivi diam-diam ganti detailnya? Kan sudah di setuju kok dirubah. Itu tujuannya untuk menghemat biaya. Misal, kalau yang ada tutul ini biayanya lebih mahal karena harus jalan 2x jadi ngapain. Hasilnya kan lebih bagus. Ya tak rubah, orangnya juga tidak akan tahu

M : Jadi kayak merubah layout

P : karena layout hanya untuk layout produksi saja bukan layout awal. Ngeriti kan? Maksudnya layout yang dipakai untuk tukang produksi agar tau anaknya bahwa film yang dipakai adalah yang tidak ada tutulnya. Kamu tau, ngerubah ke piteku berarti ngerubah ke sales ke toko. Ngapain juga ngasih ke Piteku dia juga tidak akan mengerti letak perbedaannya. Jadi hanya untuk produksi saja yang bisa digunakan untuk menekan biaya tapi tidak mengurangi desain. Bahkan sampai tidak tampak tapi untuk produksi penting karena jika sampai keliru bakal bermasalah.

M : Jadi dia nanti gantinya setelah hasil sablon datang dan pas jahitan datang?

P : Bisa dua-duanya. Karena waktu mentah bisa tampak kadang waktu matang baru tampak

M : Nanti layout tersebut akan digunakan ketika sudah final di mana akan di *printout* 5x itu ya bu?

P : Iya , layout final namanya. Kalau untuk layout sementara hanya print 1x saja . Pentingnya untuk tukang yang ngasih barang agar tau layout yang atas ini warna apa sehingga ketika nyiapkan kainnya tidak salah

M : Oo gudang bawah ini ta bu?

P : Iya, itu tok layout sementara. Ketika sudah layout final , dari dummy ini baru tak pastikan layout finalnya ok, dia akan ngeprint langsung. Jadi kadang ada perubahan kadang tidak ada. Jadi kalau tidak ada ya berarti yang awal itu final. Tapi yang tetap itu tantangan itu yang layout final langsung copy 5 langsung sebar ke bawah untuk produksi.

M : Jadi kasarannya, ketika terdapat perubahan dia akan merubah disistemnya dia doank nanti ketika sudah final ok, baru akan *diprintout* yang agak berubah 5x ..

P : Prinsipnya final wes. Final itu bisa berubah bisa tidak

M : Pokoknya detail yang kecil-kecil itu doank kan

P : Pentingnya memanggil dia pas akhir itu , untuk berunding .
Jadi misal layout awalnya seperti ini , kalau diganti seperti ini apakah diganti seperti ini bagus tidak bu? Ini ada masukan dari tukang sablon, nah iya lebih bagus ini dan tidak perlu persetujuan lagi ke piteku soalnya tidak ganti desain. Nah itu ibu baru tandatangan

M : Paham, soalnya kapan lalu bingung yang outputnya itu sih bu

P : Mangkanya kamu kalau tidak lihat barangnya pasti susah bayanginnya. Proses sablon itu ruwet soalnya. Mangkanya mahal, Cuman keunggulannya dia bisa produksi sedikit ga perlu banyak

M : Cuman bu, ini dari hasil analisa saya kemarin saya tidak nemu yang bisa saya putus-putus

P : Bukan diputus-putus, jadi lemahnya di tempat bu Vivi ini tidak terhubung, jadi ketika ibu mau ngecek itu masih ada factor hafal-hafalan. Perlunya dari kamu itu untuk membuat hubungan tersebut. Kalau diperpendek menurut bu Vivi tidak ada. Karena menurut ibu sendiri ini sudah paling singkat

M : Memang benar kok bu, ini sudah singkat. Kalau masalah link-link itu udah pasti dapat dari sistem. Cuman masalah apakah yang bisa diperpendek atau tidak itu saya tidak nemu

P : Iya, tidak ada yang bisa diperpendek. Karena ini juga hasil riset sudah lama. Kan perubahan sistem ini terus berjalan dari ketika kamu bertemu bu VIvi hingga sekarang pasti ada yang berubah

M : Iya itu penambahan *admin* kan bu

P : Iya, karena dengan adanya kamu ini ibu sadar, letak kekurangannya di mana. Jadi istilahnya kamu disini bertanya itu membuat ibu sadar. Cuma letak permasalahannya sih tidak link itu

M : Jadi ini bu sudah mulai ke desain. Menurut ibu apakah perlu tidak ibu ketika ibu masih membuat desain dalam bentuk computer , ibu perlu data-data histori mengenai ide-ide terdahulu?

P : Tidak perlu kelihatannya

M : Soalnya ibu kan bisa menganalisa desain-desain terdahulu yang pernah ditolak

P : Kayaknya tidak perlu, yakin. Karena ini masalah selera dan fashion itu up to date. Jadi yang dulu tidak musim bisa musim sekarang

M : Nah tujuannya itu sih bu, jadi kalau yang dulu-dulu tidak musim ternyata tahun depannya musim, ibu tinggal membuka

P : Kayaknya tidak perlu sih, berat-berati sistem. Karena tetap uptodatenya bukan dari datanya ibu Vivi tapi dari yang lain. Jadi tidak mundur ke belakang melainkan ke depan

M : Jadi sistemnya akan saya potong disini bu, ketika ibu dari memilih tukang sablon itu sih bu.

P : Bayangannya bu Vivi, Ibu perlu yang bisa menampilkan layoutnya ketika persetujuan sehingga ibu vivi bisa membayangkan tanpa harus meminta secara manual.

M : Jadi modelnya sistem itu ada kayak table , nah ibu klik layout nanti keluar imagenya yang jpeg

P : Iya. Jadi dia bisa upload

M : Iya bu nanti bisa upload

P : Jadi upload itu, nanti mungkin ya..

M : Oh ya bu nanti upload itu akan disimpan ke database localnya sini

P : Jadi misalnya ibu Vivi berkembang di bawah nanti ibu akan kasih layar sehingga nanti dia bisa mengakses gambarnya. Jadi itu bagus agar tukang potong tidak mungkin salah. Nah itu mungkin bisa nyambung ke SPK potong bisa tidak?

M : SPK potong seperti apa bu?

P : Jadi layout keluar , bisa tau yang perlu saya potong warna atas mudah bawahnya ini

M : Saya tidak paham bu

P ; Contoh ini akan nyambung ke produksi, produksi kan harus dipotong dulu kainnya. Ini kan ada 2 model kain yaitu warna dan putih. Jadi ibu bisa langsung kirim ke SPK potong, gitu loh ci? Jadi barang yang diproduksi apa saja itu kan keluarnya di dpean toh ci? Misal dari 50 model yang disetujui 45, yang sisa 5 nya tidak boleh diproduksi. Nah itu kan sering lupa. Kalau itu langsung link ke form barang produksi lalu keluar gambarnya disebaliknya dan bisa langsung nyambung ke SPK potong kan enak itu.

M : SPK potong ini areanya di mana b?

P : Luar beda sendiri itu

M : Nah nanti mungkin pelan-pelan dulu sih bu

P : Loh supaya kamu sekalian bikin

M : Sebelah mana bu ?

P : Hadoh, kamu lupa. Kan kapan lalu sudah pernah kamu fotocopy itu, yang rok v1 v2

M : Bukannya itu produksi masal ya bu?

P : Loh iya, itu nanti dari SPK potong. Jadi dari layout ini bisa langsung keluar. Kan Bu Vivi tidak mungkin ada ready stock

M : Mungkin nanti buat desainnya dulu bu. Baru setelah itu ada masukkan dari ibu biar lebih jelas

P : Ya boleh, soalnya enak itu kalau bisa nyambung

M : Yang sekarang saya pingin itu untuk bagian sablon itu dilihatnya apa aja?

P : Dilihat apa aja?

M : Apakah kayak tadi warna, terus apa itu

P : Layout, ukuran

M : Kalau dari jahit ?

P : Wah banyak kalau itu, tidak bisa dijelaskan

M : Hmm kalau begitu nanti saya buat kolom keterangan sendiri jadi nanti dimasukkan sendiri info tambahannya ya bu ?

P : Ya gitu ae, Bu vivi ngerti kok maksudnya jadi kayak table terus ada banyak kolom mengenai keterangannya. Menurut bu Vivi tidak bisa soalnya. Apalagi yang rok dan renda ini terlalu banyak faktornya jadi tidak bisa

M : Ya sudah bu kalau begitu. Terima kasih

Surabaya,

Mengetahui dan menyetujui

()

Halaman ini sengaja dikosongkan

Lampiran E. Wawancara Proses (*to-be*) ke-1

Transkrip Wawancara ke-5

Tanggal : 26 April 2017

Mahasiswa : M

Pemilik UD. XYZ : P

Bu vivi

M : jadi ini sudah saya buat kasarannya. Ini tampilannya nanti kurang lebih seperti ini. Untuk detail-detailnya masih akan diperjelas lagi dibarang aslinya. Kalau yang ini kasarannya mengenai fungsi-fungsinya ngapain aja. Ini jangan dihiraukan untuk posisinya ya bu. Jadi mungkin yang pertama kali kan, ini di ibu dulu. Jadi *admin* nanti bisa handphone atau computer bisa bikin sablonnya. Jadi pertama kali akan milih gambar dulu yang setelah ibu Tanya ke sana mengenai desain yang mana yang ok. Nanti ibu masukkan nama gambarnya apa terus nama tukang sablonnya apa. Setelah nanti dikirim akan masuk ke bagian proofing. Nanti akan apa saja yang perlu dikerjakan, keluar di daftar layout ini. Kalau misalnya ini contohnya

P : Oh jenis barangnya?

M : Bukan bu, yang sebelumnya itu bu. Yang ini kan nama gambar ini akan disimpan dan muncul disini ditampilkan semua beserta gambarnya apa aja yang disetujui. Namun disini ibu cuman memberi nama tukang sablon yang dipilih. Setelah dia menerima di bagiannya sendiri, nanti akan keluar misal beruang terus tukang sablonnya sudah terpilih dan ini tidak bisa diganti-ganti. Nanti dia masukin tanggal namun saya kurang paham mengenai tanggal disini menandakan apa. Jadi di form Perintah Buat Contoh itu apa ya bu?

P : Tanggal dia terima contohnya

M : Ooh tanggal dia terima contohnya. Maksudnya yang dari ibu yang disetujui yang mana itu kah?

P : Untuk membuat proofing kan perlu tanggal. Ya tanggal terima proofingnya

M : Dia terima dari mana bu? Kan ini urutannya..

P : Jadi ada yang berubah seperti ini kan 7 ambil 9. Jadi tanggal yang atas itu ketika turun ke gudang sedangkan yang disamping itu tanggal pengambilannya kapan

M : Iya kan kadang tidak bisa langsung dalam pengambilannya

P : Oo iya, saya bingung disitu maksudnya yang mana.

M : Tanggal ambil aja tidak apa-apa

P : Jadi ini nanti bisa memilih kainnya apa aja. Jadi nanti jenis-jenis kainnya sudah ada di database terus tinggal ditambah jumlahnya berapa. Setelah dikirim, akan masuk ke *admin*. Nanti *admin* akan melihat keterangannya yang masuk. Ini nanti ibu bisa menolak atau menyetujui namun ini saya contohkan untuk yang menyetujui terlebih dahulu ya bu. Setelah setuju akan kembali ke dia lagi. Nanti dia bisa melihat daftar film yang perlu dia kerjakan apa aja. Misal yang tadi dari ibu kan yang beruang ini. Nah namun di aplikasi ini tidak keluar yang hyperlink yang bisa masukkan gambar namun nanti aslinya bisa di klik untuk masukkan gambar dan filmnya.

M : Sek itu saya ulang. Itu nama gambarnya beruang namun jenis barangnya kok tidak ada? Oblong/rok kan harus ada

P : Di proofing pertama bukannya belum ya bu?

M : Loh di proofing pertama tetap harus ada namanya barangnya apa. Oblong/ celana/rok, harus ada

P : Oo itu tetap ada ya

M : Loh iya toh, kalau tidak ada nanti diproofingnya di kain apa

P : saya piker keluarnya ketika sablonnya datang baru keluar nama barangnya

M : Loh ya tidak se, bagian gudangnya bu Vivi kan nanti bingung yang mau dikeluarkan yang apa. Kalau untuk oblong ya harus keluarin kain oblong toh

P : Oo jadi di awal-awal sini harus ada toh.

M : Itu jenis kain cuman jenisnya saja. Untuk nama barangnya kan ada coba kamu liat.

P : Ok bun anti akan saya tambahkan. Itu yang milih nama barangnya juga ibu ya?

M : Ya

P : Itu nanti disini setelah dimasukkan gambarnya nanti akan dikirim ke emailnya tukang sablon dengan tembusan ke ibu.

M : Sek itu, nanti kirim via email itu, ketika diklik kirim maka akan keluar pilihannya gitu kah?

P : Hmm kan sudah dari yang milih tukang sablon itu bu. Jadi dengan berdasarkan pilihan itu akan dicek di database alamat emailnya yang mana.

M : Oo ok-ok. Kalau misalnya tidak ada emailnya? Pakai flashdisk ?

P : nah kalau itu. Tidak masalah sih bu. Nanti akan saya buat khusus untuk flasdisknya. Jadi disini ibu cuman perlu tau tanggalnya saja kan ya?

M : Iya betul.

P : Nah nanti akan mengirim ke bagian gudang. Di gudang nanti kan perlu tampilan layout, nah itu nanti fungsinya *printout*. Nanti hasilnya kurang lebih A4 gitu sih bu. Di dalamnya akan berisikan keterangan mengenai gambar tersebut. Untuk yang jumlah print ini bisa diisi sesuai dengan keperluan. Kurang

lebih akan seperti itu. Terserah bu, kalau mau model seperti form Perintah Buat Contoh jadi tidak perlu gambar sehingga lebih irit juga bisa bu

M : Ini layout kan ya? Lebih enak kalau langsung keluar gambarnya sekalian

P : Cuman ini satu-satu loh bu

M: Nggak apa-apa

P : Jadi misalnya rok ya satu kertas

M : Ooh, apakah tidak bisa dikotak-kotak?

P : Kalau dikotak-kotak...

M : atau kalau tidak ini tetap A4 namun bisa mengprint bisa beberapa gambar gitu? Soalnya kalau tidak bakal boros

P : Nanti akan saya coba akali sih bu. Ibu nanti mintanya dalam 1 kertas bisa muncul agak banyak gitu kan ya?

M : Soalnya nanti bakal banyak Chi, 1 gambar bisa 60 lembar dikali 4 , 240 lembar bisa-bisa

P : Ini Layout pertama kan bu? Bukan yang garapan kan?

M : Nanti yang layout kedua bagaimana ?

P : Nanti yang layout kedua beda sih bu

M : Hmm ya boleh dah kalau layout pertama 1 1 .Tapi yang layout garapan harus bisa dibuat lebih ringkas

P : Ya bu. Lalu setelah dikirim ke tukang sablon dan ini diluar dari sistem. Nanti ketika barangnya datang kan akan diterima oleh proofing. Nah nanti dia akan masuk ke daftar terima sablon lalu klik new. Nah tanggalnya ini sudah pasti hari ini, sedangkan ID berdasarkan dari proses sebelumnya jadi bisa dipilih namun namanya tidak bisa diganti. Nah nanti juga akan

keluar pula gambar jpegnya sehingga dia bisa langsung membandingkan

M : Nah kalau misalnya dia perlu untuk edit?

P : Itu nanti akan ada di bagian selanjutnya. Nah nanti dia akan mengecek dulu sesuai tidak, jika tidak sesuai maka bisa masukkan juga foto buktinya beserta alasannya. Setelah itu akan dikirim ke ibu. Ibu tinggal lihat di daftar persetujuan sablon. Nanti akan muncul semua, jadi ini nanti akan dilakukan pengecekan tapi tidak sampai terlalu detail. Jadi apakah perlu untuk ganti layout/revisi . Jadi nanti akan keluar disini informasi mengenai barangnya beserta alasan ketidaksesuaiannya. Jadi gambar asli disini maksudnya gambar layout sedangkan hasil sablon adalah foto bukti.

M : gambar asli itu layout awal kah maksudnya?

P : Iya layout awal yang dibuat dengan computer.

M : Ini ngapain kok harus dibuat kolom segini banyak? Maksudnya yang ke bawahnya itu

P : Ooh kalau yang kebawah ini ngikut dari jumlah datanya sih bu. Apakah ibu keberatan jika jumlah datanya banyak ?

M : Ya tidak apa-apa. Tapi 1 kolom ini untuk 1 gambar kan?

P : Jadi 1 baris ini untuk 1 barang saja bu

M : Jadi ini tidak harus beruang semua kah?

P : Nggak bu, jadi nanti bisa banyak bu, cuman ini saya cuman buat 1 contoh saja

M : Jadi modelnya akan kerangkum gitu kah? Jadi berdasarkan yang dimasukkan pertama akan keluar disini sendiri-sendiri gitu kah? Jadi lebih teringkas?

P : Iya. Jadi modelnya seperti itu bu. Nanti ibu tinggal milih yang ingin ibu cek yang mana dengan dicentang. Nah jika ibu

merasa perlu revisi tinggal ibu klik tombol revisi, jika dirasa perlu ganti layout tinggal ibu klik tombol ganti layout dan jika tidak masalah bisa klik tombol setuju

M : Sek stop, jadi misal ini ibu punya 5 barang. Jadi ini nanti akan muncul beruang/kelinci/ayam/dkk. Nah ini apakah sendiri-sendiri atau jadi 1?

P : Jadi ini ibu pilih. Maksudnya seperti ini kan bu? Jadi ini apakah 1 kesatuan? Misal kan setau saya ibu untuk pertama kali kan membuat celana, rok, dan oblong kan y? Nah apakah ini selalu jadi 1 paket?

M : Iya pasti

P : Nah itu apakah sendiri-sendiri?

M : Apanya sendiri-sendiri? Filmnya kan lain-lain

P : Jadi bukannya dibuat satu kesatuan dari atas ke bawah ?

M : Sendiri-sendiri kan jenis barangnya beda-beda

P : Jadi nanti ibu masukkan sendiri-sendiri, misal rok V1 tukang sablonnya andre terus oblong ke tukang sablon 2

M : Iya benar. Namun pertanyaannya itu gini loh, misalnya ini saya klik berarti ini akan langsung jalan sendiri toh?

P : Ibu kalau mau klik semua juga bisa sih bu namun harus memiliki alasan yang sama

M : harus sama-sama setuju toh?

P : Bukan bu, jadi misal ini 2 barang tidak sesuai dan keduanya sama-sama harus direvisi, ibu bisa klik 2 2 nya lalu klik tombol revisi untuk mengganti statusnya menjadi revisi. Ibu tidak boleh menggabungkan 2 barang dengan 2 alasan yang berbeda

M : Ya ngerti namun nanti keluaranya sendiri-sendiri kan? Jadi misalnya revisi kan keluaranya nanti sendiri-sendiri kan?

P : Misalnya seperti ini kan bu? Kurang lebih tampilannya seperti ini sih

M : Ini setelahnya yang tadi?

P : Ini saya ngomong yang pertama ya bu bukan yang garapan

M : Iya tau, coba kamu kembalikan ke yang tadi. Misal yang ini beruang, kelinci , rubah. Kalau ini saya setuju bagaimana ?

P : Oo bisa bu, ini kan cuman prototype saja untuk layout bu, jadi tampilannya yang disini sudah dibuatkan alur ceritanya bu. Jadi tampilannya akan mirip seperti ini cuman urutannya akan sedikit berbeda bu.

M : Tau-tau, pertanyaannya ke yang berikutnya, ini yang beruang dan kelinci kalau revisi coba kamu tekan kok keluaranya jadi beruang dan beruang?

P : Oo ini hanya contoh bu mestinya kelinci bu, jadi ini cuman contoh datanya

M : maksudku kok ga nyambung ini

P : Iya bu, ini kan cuman gambar bu, bukan asli sistem. Kan ini belum buat sistem bu cuman tampilannya saja.

M : Terus terang kalau gini ibu tidak bisa membayangkannya. Karena kalau layout itu, orang pasti berpikirnya langsung nyambung ke sistem. Nanti kalau yang ini ibu ok, lalu pas digabung dengan sistem tidak sesuai bagaimana?

P : Tujuannya saya membuat layout ini supaya untuk menghindari perubahan yang drastis. Jadi tata letaknya akan menyerupai ini cuman untuk fungsionalitasnya baru disistem akan keluar semua.

M : Soalnya saya tidak bisa membayangkan cuman kan ada yang terlewat, kalau sudah tersambung kan bisa tau dan lebih mudah membayangkan. Soalnya tadi ibu kira ini sudah nyambung

P : Ooo belum bu, ini cuman tampilan menyerupai layout gitu bu. Jadi ini akan saya jadikan patokan

M : Hmm namun kalau misal sistem ini kamu jual, kan sistemnya sendiri sudah ruwet, banyak sekali detail yang terlihat ketika sudah dicoba. Jadi istilahnya kan kita ngerubah dari manual ke sistem. Nah tapi kalau kamu cuman dengan berdasarkan layout seperti ini pasti ada yang terlewat nantinya. Soalnya kebetulan kan ibu juga sedang membuat program. Dan sistem kerjanya tidak seperti ini, jadi dari awal dia sudah punya flowchart yang akan dijelaskan secara detail. Bukan dari layout dulu karena kalau dari yang seperti ini pasti akan ada yang ketinggalan.

P : Flowchartnya saya ngikut dari yang kemarin itu

M : Nah biasanya kalau programmer ya, itu flowchartnya yang dirubah-rubah dulu. Memang kamu sudah bikin namun menurut ibu kemarin itu kurang ringkas. Kamu cuman menjelaskan ulang namun dari sisi pembeli itu bingung. Tidak gampang untuk dilihat. Jadi kalau untuk orang awam itu kadang tidak nyambung. Takutnya nanti kedepannya orangnya setuju aja di awal-awal nanti setelah dibuat baru dia ngomong tidak setuju. Ribet kamunya nanti. Soalnya setau ibu, seperti itu. Jadi kalau dulu karena panjang sama dia diputus menjadi beberapa bagian. Nah tiap bagian ini akan dibahas hingga jelas dulu. Kayak ibu kemarin membuat ya seperti itu. Nah setelah itu baru dia buat sistemnya jadi hasilnya bisa diuji langsung bukan layout seperti ini. Jadi sudah dimasukkan data dan sebagainya dan bisa dicoba-coba. Sehingga nanti kalau ada revisi pun juga

tidak banyak. Nanti pasti ada yang terlewat kalau dengan caramu.

P : jadi mungkin akan saya buat skenarionya terlebih dahulu baru saya tunjukkan ke ibu gitu ya?

M : ya. Soalnya yang putus-putus saja itu ada yang revisi tapi ga sampai ke intinya hanya luarnya saja

P : Ini kan sebenarnya sudah mirip dengan sistemnya. Cuman ini kan tanpa ngoding.

M : Ini layout yang kemarin cuman kamu buat visualisasinya kan?

P : iya

M : Saran sih kalau tidak kamu tampilkan flowchartnya. Kan ibu juga tidak bisa ingat segitu panjangnya yang kemarin. Jadi kalau kamu mau tampilkan seperti ini, kamu coba selipkan flowchartnya sehingga bisa tahu arahnya itu bagaimana.

P : Ok bu

M : Nah kalau seperti itu kan bisa lebih mudah untuk mengingat kalau seperti ini soalnya terus terang saja sudah tidak ingat. Nanti ibu ngomong setuju sekarang terus pas kamu buat sistem ternyata tidak sesuai bagaimana?

P : Ok bu nanti akan saya jadwalkan ulang. Terus yang kemarin itu, selesainya sampai sablon garapan kan ya bu? Atau sampai jahit? Jadi yang garapan ketika dia sudah buat film terus ke sablon dan sudah sesuai dengan keinginan ibu. Nah itu kan harusnya berhenti. Nah itu apakah tidak masalah dengan ibu? Soalnya kalau menurut bayangan saya harusnya proses penjahitan garapan kan harus dimasukkan ke sistem?

M : Sebenarnya perlu tapi panjang jadi tidak usah

P : Jadi nanti setelah dari sablon berhenti ya bu? Nah itu hasil keluarannya seperti apa? Apakah perlu keluar layoutnya? Atau bagaimana?

M : Ya mending seperti itu, jadi keluar layoutnya langsung. Karena selama ini sebelum prosesnya jalan sudah ibu printkan terlebih dahulu. Jadi keluar SPK jahit sudah langsung jadi 1 dengan gambarnya. Sehingga nanti dia berpatokan dari yang keluar terakhir itu.

P : Terus untuk SPK potong itu, apakah hanya perlu menampilkan tampilan gambar atau juga detail informasinya?

M : Hanya muncul gambarnya saja seperti pada punyamu yang layout turun ke gudang

P : Ini kan yang pas garapan kan itu ya bu?

M : Ya

P : cuman ibu perlu 1 komputer untuk bisa menampilkan data itu ke bawah kedepannya

M : Iya tidak apa-apa. Jadi dia harus mengklik kan?

P : Nggak juga sih

M : Bisa juga nanti yang membuat SPK ini akan mengklik akan keluar. Kan dalam 1 lembar ini tidak bisa keluar semua kan jadi misalnya dia perlu rok V8 ya dia klik yang keluar itu saja. Tapi kan gambarnya tinggal kamu ambil dari situ kan?

P : Iya bu. Asal namanya saja. Namun ini saya selesaikan ini dulu ya bu

M : Ok

Surabaya,

Mengetahui dan menyetujui

()

Halaman ini sengaja dikosongkan

Lampiran F. Wawancara Proses (*to-be*) ke-2**Transkrip Wawancara ke-6**

Tanggal : 2 Mei 2017

Mahasiswa : M

Pemilik UD. XYZ : P

Bu vivi

M : Yang di WA yang saya tanya-tanya itu karena mengenai penerapana di sistem yaitu struktur datanya. Sebenarnya ibu tidak perlu tahu cuman nanti saya ada istilahnya ada pengelompokkan gitu jadi misalnya kelompoknya itu set merah nah untuk proofing pertama kan selalu ada rok , oblong, dan celana.

P : Sebentar, ini grup kerjaan ini ada macem-macem ya. Kayak sekarang ini untuk yang seri itu setnya selalu seperti itu. Tapi ada yang bikinnya cuman oblong dan hansoft jadi lain tinggal ganti nama grup

M : Boleh kok, nanti yang menglompokkan adalah bagian proofing sendiri. Cuman kasarannya saya ingin memperkenalkan istilahnya kelompok disini dan ini punya layout sendiri dan film sendiri. Kan dari contohnya ibu dari WA sendiri-sendiri kan?

P : Ya

M : Nah ini sekarang saya mau mulai dari sablon dulu ya bu, ini saya sudah membuat scenario sih bu yang versi simpelnya sih. Nah ini jika dari flowchartnya saya punya 2, ini secara keseluruhan tapi kecil sedangkan yang ini besar-besar namun terpisah. Jadi modelnya ini dulu kan pernah saya ceritakan, nah sampai disini kan membuat layout yang desain itu lalu dikirimkan ke reseller baru setelah itu menentukan tukang sablonnya. Nah saya startnya dari yang sini bu, ketika ibu

pertama kali memilih tukang sablon ini, ibu harus *login* dulu atau menggunakan HP. Cuma HPnya ini antara Whasapp atau Line. Tidak masalah kan bu?

P : Hmm

M : kalau dari computer modelnya seperti ini, habis dari *login* ke halaman utama ke pengaturan layout. Nah ibu kan memilih tukang sablon, lalu milih nama barangnya apa, nama gambarnya apa setelah itu pencet kirim. Setelah ibu pencet kirim, ibu harus logout dulu lalu yang proofing harus *login* dulu sebagai pegawai. Harusnya sih nanti di 2 komputer tidak harus *login* bolak balik, ini hanya karena simulasi saja bu. Setelah *login*, nanti dia liat di bagian daftar layout. Nah lalu dia memilih, nah kan yang dari ibu tadi nama gambarnya beruang dan nama barangnya ini dan statusnya masih baru dari ibu. Nah nanti dia klik, maka akan keluar keterangan yang ibu masukkan sebelumnya. Nanti dia tinggal menambahkan jenis kainnya dan jumlahnya. Setelah itu nanti akan dikirim kembali ke ibu dan di tempat ibu nanti akan muncul di bagian persetujuan pada pengaturan sablon. Tadi yang dikirimkan yang RokV1 dengan keterangan informasi lainnya. Nanti kalau ada banyak juga akan muncul di baris bawahnya tiap barangnya sendiri dan masih belum terkelompok. Nanti disini ibu bisa menolak atau menyetujui. Jika menolak bisa disertakan alasannya. Nanti ketika ditolak, pada bagian proofing ketika *login* bisa melihat statusnya ditolak dan dia bisa mengerjakan ulang lagi. Nah jika ibu setuju, maka akan keluar keterangan pada bagian film di pihak proofing. Jadi nanti dia klik buat, lalu misalnya ibu sudah mengirimkan jenis barang yang banyak. Nah nanti bagian proofing akan bertugas untuk mengelompokkan terlebih dahulu beserta nama kelompoknya. Setelah itu baru diklik simpan dan baru dia bisa memasukkan gambar film dan layoutnya. Nah ketika dia salah membuat nama kelompok..

P : jadi gambar dan film disini file kah?

M: Iya file, nanti bisa di klik sih namun disini ga bisa disimulasikan. Nanti dia salah membuat nama kelompok bisa dia ganti, nanti jika dia ingin mengprint ke bagian gudang maka bisa klik print out. Nah ini sudah saya buat sesuai dengan permintaan ibu sehingga 1 kertas bisa memuat jumlah gambar yang lebih banyak. Ini saya perkirakan sih untuk 1 kertas A4 bisa untuk 2 gambar namun tergantung sih dari ukuran gambarnya nanti. Misalnya ini celana sendiri dan ini rok sendiri dan yang ini yang oblong. Nanti bisa dipilih jumlah printnya berapa kali. Nah ini apakah ibu keberatan jika modelnya seperti ini?

P : Nggak

M : Cuma kalau ternyata gambarnya lebih kecil, mungkin nanti cukup 1 kertas A4 untuk 3 gambar tergantung kondisi. Nah ketika di print itu nanti hasilnya akan berupa layout dan form Perintah Buat Contoh dengan keterangan ini.

P : Ini nanti bisa diganti-ganti tidak?

M : Ini berdasarkan yang tadi sih bu, namun apakah ibu lebih memilih untuk bisa diganti?

P : Nggak, jadi sama ya ini dengan yang tadi informasinya?

M : Iya sama persis yang tadi bu. Nah kalau yang kirim ini, maka akan dikirim ke tukang sablon dengan tembusan ke ibu

P : ngirimnya bentuk apa?

M : Bentuk email bu, ketika di pencet kirim maka akan dikirim lewat gmail

P : Gambar sama film ?

M : ya

P : Di tukang sablon nanti membuka layoutnya seperti apa?

M : Modelnya kayak email gitu cuman ada attachment 2 yang gambar film dan jpeg

P : Keterangannya?

M : Keterangannya saya belum memutuskan kata-katanya sih

P : Jadi yang ini ga keluar yang informasinya?

M : Bisa bu kalau ibu mau dibuat model seperti di *printout* ini, jadi pada body emailnya nanti akan keluar informasi seperti di *printout* ini

P : Ya boleh, jadinya nanti enak

M : cuman ini saya mau Tanya, harusnya ketika proofing sudah mengirimkan kan dia mengasihkan form Perintah Buat Contoh ke gudang. Namun kan di form ada tanggal pengambilan tukang sablonnya. Apakah ini tetap harus ada bu? Atau dia cuman sebatas yang dikirim ke dia dicatat waktunya kapan?

P : Paling tidak harus ada tanda tangan

M : tidak bisa dimasukkan ke sistem kalau tanda tangan itu bu

P : Nggak maksudnya. Tapi ini bentuknya pemberitahuan saja kan? Tanggal yang disini itu tanggal apa maksudnya?

M : tanggal form perintah buat contoh

P : Berarti tanggal keluarnya form tersebut kan, ga perlu wes. Nanti saya buat kolom sendiri aja ya buat tanda tangan. Soalnya harus itu ada tanda tangan sebagai bukti di tukang gudang. Soalnya kalau tidak ada tanda tangan, nanti diitung tidak potong stock

M : Itu susah dimasukkan ke sistem soalnya bawah tidak pakai computer. Bisa sih kalau mau tapi yang bawah ini harus ngasih tau secara manual ke bagian proofing

P : Boleh sih gitu. Nanti biar proofing yang mencatat ke sistem kan ya?

M : Ya bu. Berarti ini yang film sudah selesai bu.

-Rekaman hilang karena ternyata handphone mati ketika merekam-

M :Sekarang lanjut ke bagiannya sablon yang datang. Nah kalau ini ada revisi misalnya ya. Nanti akan kembali lagi ke proofing, jika tidak ada revisi nanti bisa di export untuk dikirim. Nah ketika ibu mengasihkan ke Reseller ini dalam bentuk apa?

P : Fisik

M : Berarti ini export cuman mencatat waktu persetujuan dari ibu. Jadi kasarannya nanti export ke sini dan akan kembali lagi bu selama belum ibu centang final. Kalau ternyata sudah final dan ibu centang, maka pilihan yang selanjutnya baru bisa dipilih. Nah yang ini berfungsi untuk print yang 5x

P : Sek bentar Tanya, ini yang garapan sudah. Nah ini print out apakah harus bersamaan ketika sudah di acc semua?

M : Kalau yang ini saya buatnya masih bersamaan semua tapi tadi ibu maunya kalau sendiri-sendiri kan ya?

P : Iya, kalau untuk produksi nanti pakai *printoutnya* apa coba?

M : Bukan bu maksudnya tiap barang memiliki gambar sendiri-sendiri. Tapi ibu maksudnya kan tidak berbarengan ya ? Jadi ketika sudah disetujui semua baru bisa di print kan? Ibu maunya yang selesai duluan yang di print duluan kan?

P : Loh berarti ini cara kerjanya agak kebalik dengan cara kerjaku sekarang ya? Kalau penyaku sekarang ketika layout sudah di acc dulu. Jadi ada layout sementara dan final , nah layout sementara itu untuk produksinya yang berfungsi untuk acuannya ke tukang sablon dan dari bagian gudang yang mengeluarkan kain dan untuk mandorku untuk membuat

contoh. Nah baru naik ke atas dan ketika ok kan baru jadi layout final. Biasanya oknya itu tidak harus... Jadi punyamu ini kan ketika barangnya udah Ok baru dibuatkan layout final ya?

M : jadi kasarannya nanti dilabel final

P : Jadi ini ketika sudah lengkap semua baru di print kan ya?

M : Kalau saya disini sih ya bu. Ketika sudah ok semua baru bisa di print. Sebelumnya itu ya belum bisa, dia akan kembali lagi.

P : kalau printnya putus-putus bisa tidak?

M : Jadi sebelum final bisa di print dulu?

P : iya

M : Kalau ibu mau bisa, tapi kan.

P : Bukan seperti itu, maksudnya kan jika nunggu semua selesai bisa tidak selesai-selesai ini pekerjaan. Tidak keluar-keluar prinoutku. Karena kadang acc itu, barang belum selesai semua jadi kayak ini itu tukang accnya itu lama ga keluar-keluar dari sablon nah tapi kan garapan perlu cepat jadi kadang keluar V3 atau V5 sudah saya produksi dulu

M : Bisa sih bu kalau ibu mau model gitu sih bisa

P : Jadi maksudnya ibu mau ngeprint celana, jumper, oblong tok sedangkan yang lain tidak

M : Bisa sih bu kalau ibu berkenan seperti itu. Jadi tinggal saya buat checklist

P : Iya jadi nanti tinggal dipilih yang mau diprint yang mana.

M : Coba nanti saya pikirkan lagi struktur datanya. Setelah itu sudah final Ok semua nanti akan keluar datanya di daftar film

garapan persis kayak film yang pertama cuman jumlahnya lebih banyak

P : Sek daftar film?

M : Jadi maksudnya dia buat film lagi untuk barang yang belum ada filmnya. Kan tadi yang acc ke reseller masih dalam bentuk layout semua kan bu?

P : Loh layout itu fisik toh? Fisik atau kertas? Yang tadi itu masih ngomongin yang kertas?

M : Iya bu, layout yang ketika

P : Yang tadi ibu minta pisah-pisah itu modelnya apa?

M : Itu tadi masih layout dimana yang sudah ada barang fisiknya yang 3 aja sedangkan yang ibu tambahkan jumper dan yang lainnya itu masih belum bu.

P : Oalah ok. Kalau gitu yang tadi bareng aja *printoutnya* jadi satu. Yang tadi itu dipisah saya kira itu ketika keluar fisiknya baru dibuat layout final. Ngerti maksudnya?

M : Oo bukan bu

P : iya saya kiranya seperti itu. Itu baru layout saja kan ya?

M : Iya bu yang masih dalam bentuk jpeg. Yang acc ke Reseller itu bu. Nanti piteku akan ngecek yang negosiasi jumlahnya berapa banyak itu

P : Itu berarti belum ada fisiknya sama sekali kan?

M: Ooh belum bu, cuman 3 pertama saja bu yang celana, oblong, dan rok yang ibu simpan tersendiri itu. Ya itu tok bu

P : Ya ngerti. Kalau seperti itu berarti tidak usah kamu rubah. Nah layoutnya jadi 1 aja emang seperti itu biasanya. Dari yang kamu ngomong membuat film ulang itu yang buat bu Vivi kaget. Jadi buka buat film ulang melainkan film lanjutannya kan ya?

M : Iya jadi misalnya kan tadi masih rok ,oblong, dan jumper nah jika ini ternyata tidak ada masalah ya tinggal ditambahkan filmnya untuk yang jumper

P : Ok ngerti.

M : Setelah itu nanti urutannya persis seperti yang pertama bu, yaitu membuat film terus ke sablon setelah itu selesai.

P : Ok

M : Terus ini sempat terpikir Oblong, rok dan celana kan sudah ada bentuk fisiknya. Nah itu ibu bikin ulang ga ke sablon? Kan kasarannya ada yang kurang cocok detailnya

P : Kalau sudah sampai acc final ya tidak usah dibuat lagi

M : Yang contoh bu

P : Loh iya kan sudah keluar fisik, selama tidak ada revisi kan itu direvisi terus sampai ok baru jalan. Kalau sudah ok ya ga mungkin dirubah lagi. Pokok selama sudah final loh ya, yang sampai acc.

M : Terus kalau yang mengenai diskusi yang ketika layout sudah final terus ibu memanggil bagian proofing untuk diskusi terakhir yang dapat menghemat biaya. Nah itu kan bisa ada perubahan. Misalnya kayak gambar pada oblong misalnya dkecilkan saja gitu nah kan itu ada perubahan, itu apakah ibu buat lagi?

P : Loh kalau sudah acc ya tidak dirubah lagi.

M : Kalau saya ingat kemarin ketika ibu negosiasi dengan reseller, nah nanti dibuatkan layoutnya dalam bentuk computer. Nah kalau sudah selesai akan ditunjukkan lagi untuk acc dari Reseller hingga jadi final. Setelah itu kan ibu memanggil

proofing untuk negosiasi mengenai cara untuk mengurangi biaya produksi.

P : nggak, itu yang dibagian pertama

M : Jadi waktu ketika terima sablon yang ganti layout itu saja bu?

P : Iya, jadi pokoknya kalau tukang sablon sudah di acc dan jalan. Maka tidak ada yang dirubah.

M : tapi nanti ketika sudah dijahit dan ternyata tidak cocok, bisa dibuat proofing ulang kan bu?

P : Iya, pokoknya setelah dijahit dan contohnya sudah dipegang tangan ya pasti tidak ada perubahan lagi

M : ok paham bu, jadi tidak ada diskusi lagi ya bu?

P : iya kalau yang mau menyederhanakan itu pada contoh pertama, itu namanya revisi. Kalau sudah di revisi dan disetujui ya tidak ada lagi yang disederhanakan.

M : Berarti saya ada salah sedikit bu, nanti akan saya ganti. Terus ibu tadi minta yang untuk mengecek kelompoknya itu sebenarnya saya sudah membuat. Nah ini saya masih belum membahas. Jadi ketika ibu *login*, di halaman utama akan muncul daftar tugas yang harus ibu kerjakan yang berfungsi sebagai reminder. Fungsinya halaman utama itu.

P : Nah itu nanti ngambil dari mana datanya?

M : Itu diambil dari yang ibu belum setuju. Nah yang tadi ibu tanyakan mengenai fungsi pencarian. Itu saya masih membuatnya secara tersendiri sih bu bukan dikelompokkan. Jadi tidak mengelompok untuk pencariannya. Jadi misalnya untuk set merah ini kan ada rok, celana, dan oblong. Nah saya pencariannya tidak berdasarkan set merah ini melainkan dari nama barang-barangnya.

P : Wah repot itu, ini kamu ibu tunjukkan. Kalau punya ibu ini saya kumpulkan berdasarkan satu seri. Jadi ibu tau yang warna merah ini yang sudah beres. Cuman karena ini biasa, ibu membuatnya dari sebelum dilakukan aktivitasnya. Nah nanti ketika sudah dijalankan tinggal menandai yang berwarna merah ini berarti sudah jalan dan di acc.

M : bisa sih bu kalau seperti itu

P : Nah nanti di urutkannya berdasarkan nama gambarnya ini sedangkan nama barangnya di belakang.

M : Bisa bu kalau mau seperti itu. Oh ya bu, ini tanggal yang ibu perlu untuk dicatat yang mana aja?

P : Tanggal keluar form perintah buat contoh, tanggal balik,..

M : Coba saya urut dari awal ya bu, nanti kalau tidak setuju tinggal ibu kasih komentar

P : Tanggal keluar contoh

M: Tanggal pembuatan form Perintah buat contoh, tanggal dikirimnya film via email, itu perlu tidak bu?

P : Ya

M : Itu nanti ketika ibu klik kirim email, tanggalnya akan langsung dicatat juga. Lalu permintaan ibu kan tanggal diambil sablon, tanggal ketika balik ke sini, tanggal persetujuan untuk sablon, tanggal nerima jahit, tanggal setuju jahit

P : Sek, tanggal turun ke jahit, terus tanggal balik. Nah itu tanggal balik itu sudah jadi 1 dengan tanggal acc ke reseller

M : Bukannya ibu, ketika nerima disini masih menunggu dikarenakan ibu di luar kota?

P : Nggak, langsung kok itu

M : Tanggal balik itu berarit sudah jadi satu dengan acc ya bu?

P : Ya

M : Terus tanggal fiksasi rangkuman garapan yang final, perlu nggak itu bu?

P : Nggak usah. Pokoknya kalau sudah balik acc itu sudah final. Jadi setelah dijahit sudah di acc baru jalan.

M : nah pas tanggal jalan itu perlu dicatat tidak bu?

P : Nah itu kan sudah tanggal balik tanggal datang jahitan?

M : Bukannya ibu harus membawa barangnya ke Samarinda untuk acc ya?

P : ngapain ke Samarinda? Di rumah belakang.

M : Oo jadi Resellernya di rumah belakang toh bu

P : iya

M : Nah habis itu kan baru statusnya jadi garapan. Nah untuk garapan juga akan sama seperti yang pertama. Jadi nanti agak panjang ya bu tablenya. Lalu ibu lebih suka untuk ditampilkan semua atau dikelompokkan kayak tadi bu?

P : dikelompokkan

M : jadi misalnya untuk kelompok beruang ya ditampilkan yang beruang saja.

P : Set merah itu kan mewakili nama gambar lah terus buat kamu buat set merah lagi? Kalau memang kamu dikelompokkan ya berarti nama kelompoknya ya beruang

M : Saya kira nama gambar itu bisa beda-beda

P : Satu seri ya sama, jika beruang ya beruang semua

M : jadi ibu yang menentukan nama gambarnya ya?

P : ya

M : berarti nanti yang proofing tinggal melihat saja ya berdasarkan nama gambar yang sama tinggal dikelompokkan

P : Iya gitu ae

M : saya kira ada nama sendiri sih bu

P : nggak jadi satu. Jadi nama gambar ya itu kelompok itu.

M : Y sudah bu ini sudah selesai bu. Terima kasih atas infonya

Surabaya,

Mengetahui dan menyetujui

()

Lampiran G. Hasil Integration Testing

Pemetaan Uji testing

1. Membuat Form Perintah Buat Contoh

Proses ini terdiri dari 6 sub-proses dengan pemetaan sebagai berikut :

- A. Membuat nama gambar (A2)
- B. Mengelompokkan barang (A3)
- C. Memilih tukang sablon (A5)
- D. Mengupload layout dan membuat Form Perintah Buat Contoh (A11)
- E. Menyetujui Form Perintah Buat Contoh (A7)

Tabel G. 1 Pemetaan Form perintah Buat contoh

No.	Kode	Aktivitas
Pemilik UD. XYZ (Admin)		
1	A1	Melakukan <i>Login</i> dengan akun <i>admin</i>
2	A2	Membuat nama gambar baru
3	A3	Membuat nama barang baru
4	A4	Menambahkan 3 barang pada gambar dengan kombinasi tanggal yang berbeda
5	A5	Memilih tukang sablon untuk barang
6	A6	Mendapatkan notifikasi Form Perintah Buat Contoh pada halaman utama
7	A7	Memberikan keputusan terhadap Form Perintah Buat Contoh
Proofing (Pegawai)		
1	A8	Melakukan <i>Login</i> dengan akun pegawai

No.	Kode	Aktivitas
Pemilik UD. XYZ (Admin)		
2	A9	Mendapatkan notifikasi pembuatan Form Perintah Buat Contoh pada halaman utama
3	A10	Mendapatkan notifikasi untuk masing-masing barang pada halaman Pembuatan Form Perintah Buat Contoh
4	A11	Membuat dan menyimpan Form Perintah Buat Contoh untuk masing-masing barang
5	A12	Mendapatkan notifikasi ketika terjadi penolakan Form Perintah Buat Contoh

2. Membuat dan Mengirimkan Film

Proses ini terdiri dari 13 sub-proses dengan pemetaan sebagai berikut :

- A. Merealisasikan desain dalam bentuk film (diluar sistem)
- B. Mengupload film (B3)
- C. Memperbaiki film (diluar sistem)
- D. Mengupload film baru (B3)
- E. Mengirim film (otomatis oleh sistem)
- F. Memilih jenis pengiriman (diluar sistem)
- G. Memprint hasil realisasi dan Form Perintah Buat Contoh (B4)
- H. Mengirim film ke tukang sablon dengan tembusan pemilik (B5)
- I. Menyimpan file pada flashdisk (B5)

- J. Menerima Form Perintah Buat Contoh dan *printout* realisasi (diluar sistem)
- K. Mengecek gudang (diluar sistem)
- L. Memotong kain (diluar sistem)
- M. Mengambil kain dari gudang (diluar sistem)
- N. Membuat Form Surat Perintah Jalan Gudang (B7)

Tabel G. 2 Pemetaan Membuat dan Mengirimkan Film

Kode		Aktivitas
Proofing (pegawai)		
1	B1	Melakukan <i>Login</i> dengan akun pegawai
2	B2	Mendapatkan notifikasi pembuatan Upload Film pada halaman utama
3	B3	Mengupload Film untuk setiap barang
4	B4	Memprint Form Perintah Buat Contoh
5	B5	Mengirimkan film via email atau flashdisk (Zip)
Gudang		
1	B6	Melakukan <i>Login</i> dengan akun gudang
2	B7	Memasukkan tanggal penerimaan Form Perintah Buat Contoh

- 3. Menerima dan verifikasi hasil sablon pertama/garapan

Proses ini terdiri dari 16 sub-proses dengan pemetaan sebagai berikut :

- A. Memberi kain pada tukang sablon (diluar sistem)
- B. Menerima dan memverifikasi hasil sablon (C3)
- C. Menginformasikan letak ketidaksesuaian (C3)
- D. Mengecek letak ketidaksesuaian (C9)

- E. Merevisi layout sesuai hasil sablon (C5)
- F. Mengecek hasil sablon (C9)
- G. Menginformasikan kepada proofer (C9)
- H. Mendiskusikan permasalahan dengan tukang sablon (diluar sistem)
- I. Memberi hasil sablon (diluar sistem)
- J. Menerima hasil sablon (diluar sistem)
- K. Mengecek jenis proofing (otomatis oleh sistem)
- L. Membuat Form Mandor (C5)
- M. Menyerahkan hasil sablon ke mandor (diluar sistem)
- N. Menerima hasil sablon (diluar sistem)
- O. Membuat Form Surat Perintah Jalan Mandor (C11)
- P. Menetapkan pegawai untuk menjahit (diluar sistem)
- Q. Menyerahkan hasil jahit berupa Pre-production sample (diluar sistem)

Tabel G. 3 Pemetaan Menerima dan verifikasi hasil sablon pertama/garapan

No.	Kode	Aktivitas
		Proofing (pegawai)
1	C1	Melakukan <i>Login</i> dengan akun pegawai
2	C2	Mendapatkan notifikasi verifikasi sablon pada halaman utama
3	C3	Memasukkan informasi yang didapatkan dari hasil verifikasi pada halaman verifikasi sablon
4	C4	Mendapatkan notifikasi hasil pengecekan oleh pemilik

No.	Kode	Aktivitas
5	C5	Melakukan Revisi/Upload layout baru/Print Form Mandor sesuai dengan keputusan dari pemilik
6	C6	Jika terdapat revisi, pengguna akan mendapatkan notifikasi Upload Film di halaman utama
		Pemilik UD. XYZ (admin)
1	C7	Melakukan <i>Login</i> dengan akun <i>admin</i>
2	C8	Mendapatkan notifikasi pengaturan sablon pada halaman utama
3	C9	Memberikan keputusan berupa revisi/ganti layout/sesuai terhadap hasil sablon
		Mandor
1	C10	Melakukan <i>login</i> dengan akun mandor
2	C11	Memasukkan tanggal penerimaan hasil sablon

4. Menerima dan verifikasi *PPS*

Proses ini terdiri dari 16 sub-proses dengan pemetaan sebagai berikut :

- A. Menerima *PPS* (diluar sistem)
- B. Memverifikasi *PPS* (D3)
- C. Menginformasikan letak ketidaksesuaian pada mandor (D4)
- D. Mencatat dan mengambil hasil *PPS* (diluar sistem)
- E. Membuat Surat Perintah Jalan Perbaikan Mandor (D12)
- F. Memperbaiki ketidaksesuaian pada hasil *PPS* (diluar sistem)

- G. Menyerahkan hasil *PPS* (diluar sistem)
- H. Menerima dan mengecek hasil *PPS* (D10)
- I. Memberi revisi (D10)
- J. Menginformasikan proofer untuk merubah layout (D6)
- K. Merubah layout berdasarkan *PPS* (D6)
- L. Menyerahkan *PPS* ke reseller (diluar sistem)

Tabel G.4. Pemetaan menerima dan verifikasi *PPS*

No.	Kode	Aktivitas
		Proofing (Pegawai)
1	D1	Melakukan <i>Login</i> dengan akun pegawai
2	D2	Mendapatkan notifikasi verifikasi <i>PPS</i> pada halaman utama
3	D3	Melakukan verifikasi <i>PPS</i>
4	D4	Memberikan keputusan sesuai atau harus revisi jahit
5	D5	Mendapatkan notifikasi hasil pengecekan oleh pemilik
6	D6	Melakukan Revisi/Upload Layout sesuai dengan keputusan dari pemilik
7	D7	Jika terdapat revisi, pengguna akan mendapatkan notifikasi Upload Film di halaman utama
		Pemilik UD. XYZ (Admin)
1	D8	Melakukan <i>Login</i> dengan akun <i>admin</i>
2	D9	Mendapatkan notifikasi pengaturan <i>PPS</i> pada halaman utama
3	D10	Memberikan keputusan berupa revisi/ganti layout/sesuai terhadap hasil sablon

No.	Kode	Aktivitas
		Mandor
1	D11	Melakukan <i>login</i> dengan akun mandor
2	D12	Memasukkan tanggal penerimaan perbaikan hasil <i>PPS</i>

5. Membuat Form Rangkuman

Proses ini terdiri dari 16 sub-proses dengan pemetaan sebagai berikut :

- A. Mengecek *PPS* oleh reseller (diluar sistem)
- B. Memberi revisi oleh reseller (diluar sistem)
- C. Memilih jenis varian yang akan diproduksi (diluar sistem)
- D. Membuat Form Rangkuman (E3)
- E. Mengupload layout berdasarkan Form Rangkuman (E11)
- F. Mengecek hasil layout rangkuman (E6)
- G. Memberi revisi (E6)
- H. Menerapkan revisi (E11)
- I. Membuat *printout* Form Rangkuman (E7)

Tabel G. 5 Pemetaan membuat Form Rangkuman

No.	Kode	Aktivitas
		Pemilik UD. XYZ (Admin)
1	E1	Melakukan <i>Login</i> dengan akun <i>admin</i>
2	E2	Mendapatkan notifikasi pembuatan Form Rangkuman pada halaman utama
3	E3	Membuat varian baru dari kelompok gambar
4	E4	Menyimpan Form Rangkuman

No.	Kode	Aktivitas
5	E5	Mendapat notifikasi pengecekan layout untuk Form Rangkuman
6	E6	Melakukan pengecekan dan pemberian keputusan terhadap layout Form Rangkuman
7	E7	Melakukan ekspor/print dan membuat keputusan final untuk Form Rangkuman
8	E8	Melakukan penggantian pada Form Rangkuman berupa edit/delete/buat varian baru
		Proofing (Pegawai)
1	E9	Melakukan <i>Login</i> dengan akun pegawai
2	E10	Mendapatkan notifikasi pembuatan layout Form Rangkuman pada halaman utama
3	E11	Mengupload layout untuk masing-masing varian baru pada Form Rangkuman
4	E12	Mendapatkan notifikasi jika terdapat penolakan layout Form Rangkuman pada halaman utama

6. Membuat Form Potong

Dikarenakan proses yang terlibat pada pembuatan Form Potong hanya 1 proses maka tidak dilakukan pemetaan

7. Menggunakan Fitur Pencarian

Fitur pencarian merupakan fungsi tambahan, sehingga tidak dimodelkan pada model *to-be*

Hasil Uji testing

I. Membuat Form Perintah Buat Contoh

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Pemilik UD. XYZ (Admin)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Membuat nama gambar baru	✓	
3	Membuat nama barang baru	✓	
4	Menambahkan 3 barang pada gambar dengan kombinasi tanggal yang berbeda	✓	
5	Memilih tukang sablon untuk barang	✓	
6	Mendapatkan notifikasi Form Perintah Buat Contoh pada halaman utama	✓	
7	Memberikan keputusan terhadap Form Perintah Buat Contoh	✓	
Proofing (Pegawai)			
1	Melakukan Login dengan akun pegawai	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pembuatan Form Perintah Buat Contoh pada halaman utama	✓	
3	Mendapatkan notifikasi untuk masing-masing barang pada halaman Pembuat Form Perintah Buat Contoh	✓	
4	Membuat dan menyimpan Form Perintah Buat Contoh untuk masing-masing barang	✓	
5	Mendapatkan notifikasi ketika terjadi penolakan Form Perintah Buat Contoh	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

II. Membuat dan mengirimkan Film pertama dan garapan

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Proofing (Pegawai)			
1	Melakukan Login dengan akun pegawai	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pembuatan Upload Film pada halaman utama	✓	
3	Mengupload Film untuk setiap barang	✓	
4	Memprint Form Perintah Buat Contoh	✓	

Gambar G. 1 Transkrip Integration Testing halaman 1

No.	Aktivitas	Pass	Fail
5	Mengirimkan film via email atau flashdisk (Zip)	✓	
Gudang			
1	Melakukan Login dengan akun gudang	✓	
2	Memasukkan tanggal penerimaan Form Perintah Buat Contoh	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

III. Penerimaan dan Verifikasi Sablon pertama dan garapan

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Proofing (Pegawai)			
1	Melakukan Login dengan akun pegawai	✓	
2	Mendapatkan notifikasi verifikasi sablon pada halaman utama	✓	
3	Memasukkan informasi yang didapatkan dari hasil verifikasi pada halaman verifikasi sablon	✓	
4	Mendapatkan notifikasi hasil pengecekan oleh pemilik	✓	
5	Melakukan Revisi/Upload layout baru/Print Form Mandor sesuai dengan keputusan dari pemilik	✓	
6	Jika terdapat revisi, pengguna akan mendapatkan notifikasi Upload Film di halaman utama	✓	
Pemilik UD. XYZ (Admin)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pengaturan sablon pada halaman utama	✓	
3	Memberikan keputusan berupa revisi/ganti layout/sesuai terhadap hasil sablon	✓	
Mandor			
1	Melakukan login dengan akun mandor	✓	
2	Memasukkan tanggal penerimaan hasil sablon	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

Gambar G. 2 Transkrip Integration Testing halaman 2

IV. Penerimaan dan Verifikasi Pre-Production Sampling (PPS)

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Proofing (Pegawai)			
1	Melakukan Login dengan akun pegawai	✓	
2	Mendapatkan notifikasi verifikasi PPS pada halaman utama	✓	
3	Melakukan verifikasi PPS	✓	
4	Memberikan keputusan sesuai atau harus revisi jahit	✓	
5	Mendapatkan notifikasi hasil pengecekan oleh pemilik	✓	
6	Melakukan Revisi/Upload Layout sesuai dengan keputusan dari pemilik	✓	
7	Jika terdapat revisi, pengguna akan mendapatkan notifikasi Upload Film di halaman utama	✓	
Pemilik UD. XYZ (Admin)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pengaturan PPS pada halaman utama	✓	
3	Memberikan keputusan berupa revisi/ganti layout/sesuai terhadap hasil sablon	✓	
Mandor			
1	Melakukan login dengan akun mandor	✓	
2	Memasukkan tanggal penerimaan perbaikan hasil PPS	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

V. Pembuatan Form Rangkuman

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Pemilik UD. XYZ (Admin)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pembuatan Form Rangkuman pada halaman utama	✓	
3	Membuat varian baru dari kelompok gambar	✓	
4	Menyimpan Form Rangkuman	✓	
5	Mendapat notifikasi pengecekan layout untuk Form Rangkuman	✓	
6	Melakukan pengecekan dan pemberian keputusan terhadap layout Form Rangkuman	✓	

Gambar G. 3 Transkrip Integration Testing halaman 3

No.	Aktivitas	Pass	Fail
7	Melakukan ekspor/print dan membuat keputusan final untuk Form Rangkuman	✓	
8	Melakukan penggantian pada Form Rangkuman berupa edit/delete/buat varian baru	✓	
Proofing (Pegawai)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pembuatan layout Form Rangkuman pada halaman utama	✓	
3	Mengupload layout untuk masing-masing varian baru pada Form Rangkuman	✓	
4	Mendapatkan notifikasi jika terdapat penolakan layout Form Rangkuman pada halaman utama	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

VI. Pembuatan Form Potong

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Pemilik UD. XYZ (Admin)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Mendapatkan notifikasi pembuatan Form Potong pada halaman utama	✓	
3	Membuat dan memprint Form Potong	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

VII. Pembuatan Fitur Pencarian

No.	Aktivitas	Pass	Fail
Pemilik UD. XYZ (Admin)			
1	Melakukan Login dengan akun admin	✓	
2	Melakukan pencarian berdasarkan nama gambar pada halaman Pengaturan Pencarian	✓	
3	Mendapatkan keterangan mengenai masing-masing barang yang termasuk dalam kelompok gambar	✓	
Proofing (Pegawai)			
1	Melakukan Login dengan akun pegawai	✓	

Gambar G. 4 Transkrip Integration Testing halaman 4

No.	Aktivitas	Pass	Fail
2	Melakukan pencarian berdasarkan nama gambar pada halaman Pengaturan Pencarian	✓	
3	Mendapatkan keterangan mengenai masing-masing barang yang termasuk dalam kelompok gambar	✓	

Keterangan:

Pass : Aktivitas tidak dapat berjalan

Fail : Aktivitas dapat berjalan

Menyetujui

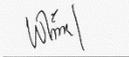
Surabaya,



(Sylva Fauzina)



(Armi)



(Wisnu Hidayati)



(Ivan Haradi)

Gambar G. 5 Transkrip Integration Testing halaman 5

Halaman ini sengaja dikosongkan

Lampiran H. Hasil Value Added Analisis

Tabel H.1. Membuat Layout Desain

Jenis Kegiatan	Pelaku	Jenis pengelompokan	Alasan
Membuat Desain	Pemilik UD. XYZ	Value Adding	Jasa yang dibeli oleh Reseller adalah desain yang dapat direalisasikan dalam bentuk baju oleh UD. XYZ
Merealisasikan desain dalam Layout komputer	Proofing	Business Value Adding	Agar setiap orang memiliki persepsi yang sama terhadap desain yang telah dibuat, maka perlu dirubah dalam format komputer
Mengirim layout via line	Proofing	Business Value Adding	Melalui aplikasi line akan meningkatkan fleksibilitias dan efisiensi waktu
Pengecekan layout	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Dilakukan untuk mempertahankan kualitas dan mencegah terjadinya kesalahan
Memberi revisi	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Dilakukan untuk mempertahankan kualitas dan mencegah terjadinya kesalahan

Menerapkan revisi	Proofing	Business Value Adding	Salah satu bentuk penerapan dalam mempertahankan kualitas dari kesesuaian antara hasil desain dengan ide kreatifitas yang telah dibuat
Mengirim layout ke Reseller	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Agar dapat dilakukan pengecekan oleh Reseller, maka desain yang telah dibuat harus diberikan ke Reseller
Pengecekan layout	Reseller	Value Adding	Menunjukkan keterlibatan Reseller dalam proses
Memberi persetujuan atas desain	Reseller	Value Adding	Menyatakan persetujuan desain oleh Reseller
Memberi revisi	Reseller	Value Adding	Menyatakan bentuk keterlibatan dari Reseller

Tabel H.2. Membuat Form Perintah Buat Contoh

Jenis Kegiatan	Pelaku	Jenis pengelompokan	Alasan
Memilih Tukang sablon	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Untuk memastikan tukang sablon mendapat pekerjaan seseuai dengan kemampuan. Maka pemilihan tukang sablon dilakukan oleh pemilik
Membuat Form Perintah buat contoh	Proofing	Business Value Adding	Ditujukan untuk mempermudah administrasi pengambilan stock kain di gudang
Mengecek Form Perintah Buat Contoh	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Ditujukan agar form yang dibuat sesuai dengan kebutuhan

Menandatangani Form Perintah buat Contoh	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Ditujukan untuk mengontrol arus keluar masuknya stock di gudang
Memberi revisi	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Memastikan Form Perintah Buat Contoh sesuai dengan kebutuhan
Memperbaiki sesuai revisi	Proofing	Business Value Adding	Memastikan Form Perintah Buat Contoh sesuai dengan kebutuhan

Tabel H.3. Membuat dan mengirimkan film

Jenis Kegiatan	Profesi	Jenis pengelompokan	Alasan
Merealisasikan desain dalam bentuk film	Proofing	Business Value Adding	Jika tidak dibentuk dalam film maka akan kesulitan dalam membuat sablon
Mengupload Film	Proofing	Business Value Adding	Agar desain yang dibuat dapat diwujudkan dalam bentuk fisik, maka perlu untuk dilakukan proses sablon yang membutuhkan Film dari desain tersebut
Menginformasikan <i>admin</i>	Proofing	Business Value Adding	Untuk membantu pemilik UD. XYZ dalam memonitor pekerjaan bagian proofing
mencatat pada sistem excel	<i>Admin</i>	Business Value Adding	Untuk membantu pemilik UD. XYZ dalam memonitor pekerjaan bagian proofing
Memberikan form Perintah Buat Contoh	Proofing	Business Value Adding	Form tersebut, menandakan persetujuan dari pemilik UD. XYZ untuk mengeluarkan kain dari gudang

Memprint hasil realisasi	Proofing	Business Value Adding	Untuk mempermudah gudang dalam mempersiapkan kain yang akan diambil serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan
Mengirim film ke tukang sablon dengan tembusan ke pemilik UD. XYZ	Proofing	Business Value Adding	Digunakan untuk mengirimkan data permintaan sablon sekaligus mempermudah pemilik dalam memonitor proses pengerjaan dari bagian proofing
Mengabari tukang sablon	Proofing	Business Value Adding	Merupakan metode lain yang digunakan untuk memberikan data permintaan sablon
Menyimpan file pada flashdisk	Proofing	Business Value Adding	Merupakan metode lain yang digunakan untuk memberikan data permintaan sablon

Tabel H.4. Menerima dan Memverifikasi hasil sablon

Jenis Kegiatan	Profesi	Jenis pengelompokan	Alasan
Menerima Form Perintah Buat Contoh (Gudang)	Gudang	Business Value Adding	Untuk mendapatkan informasi bahwa akan dilakukan pengambilan kain oleh pegawai sablon dengan jumlah yang tertera pada form
Mengecek gudang	Gudang	Business Value Adding	Untuk menentukan proses yang akan dilakukan selanjutnya yaitu memotong atau mengambil kain
memotong kain	Gudang	Business Value Adding	Untuk mempersiapkan kain yang diperlukan oleh pegawai sablon
mengambil kain digudang	Gudang	Business Value Adding	Untuk mempersiapkan kain yang diperlukan oleh pegawai sablon

Meminta tanda tangan pegawai sablon dan mencatat tanggal pengambilan	Gudang	Business Value Adding	Sebagai tanda bukti bahwa tukang sablon telah mengambil kain
Memberi kain pada tukang sablon	Gudang	Business Value Adding	Jika tidak ada pegawai yang memberikan ke tukang sablon maka tidak akan jalan
Mengirim hasil sablon ke UD. XYZ	Tukang Sablon	Business Value Adding	Untuk proses selanjutnya, hasil sablon harus dikirimkan ke UD. XYZ
Menerima dan memverifikasi hasil sablon	Proofing	Business Value Adding	Untuk meningkatkan penjagaan kualitas serta menghemat waktu pemilik UD. XYZ dalam melakukan pengecekan
Menginformasikan <i>admin</i>	Proofing	Business value adding	Untuk memudahkan pemilik dalam melakukan pengawasan, maka harus dilakukan pencatatan ke sistem excel

Memasukkan pada sistem excel	<i>Admin</i>	Business Value Adding	Untuk memudahkan pemilik dalam melakukan pengawasan, maka harus dilakukan pencatatan ke sistem excel
Menginformasikan letak ketidaksesuaian	Proofing	Business Value Adding	Agar pemilik mengetahui permasalahan yang ada pada hasil sablon
Mengecek letak ketidaksesuaian	Pemilik UD. XYZ	Value Adding	Merupakan bentuk keterlibatan pemilik dalam pengambilan keputusan
Merevisi layout sesuai hasil sablon	Proofing	Business Value Adding	Penambahan detail pada desain yang berhubungan dengan biaya produksi
Menginformasikan kepada proofer	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Merupakan bagian dari menjaga kualitas
Diskusi dengan tukang sablon	Proofing	Business Value Adding	Jika tidak dilakukan akan timbul miskomunikasi dalam perbaikan revisi sehingga dapat menimbulkan biaya tambahan

Menerima hasil sablon	Proofing	Business Value Adding	Untuk dapat dilanjutkan ke proses penjahitan, hasil sablon harus diserahkan kepada bagian proofing
-----------------------	----------	-----------------------	--

Tabel H.5. Menerima dan Memverifikasi hasil pre-production sampling

Jenis Kegiatan	Profesi	Jenis pengelompokan	Alasan
Membuat form mandor	Proofing	Business Value Adding	Untuk mempermudah monitor hasil sablon yang sudah diterima dan dijahit
Menyerahkan hasil sablon ke mandor	Proofing	Business Value Adding	Agar mandor dapat bekerja, maka diperlukan hasil sablon
Menerima dan memverifikasi hasil sablon	Proofing	Business Value Adding	Untuk meningkatkan penjagaan kualitas serta menghemat waktu pemilik UD. XYZ dalam melakukan pengecekan

Menandatangani form mandor dan menerima hasil sablon	Mandor	Business Value Adding	Agar mandor dapat bekerja, maka diperlukan hasil sablon
Menetapkan pegawai untuk menjahit	Mandor	Business Value Adding	Kalau tidak menetapkan penjahit maka tidak ada yang bertugas untuk menjahit hasil sablon
menyerahkan hasil jahit berupa pre-production sample	Mandor	Business Value Adding	Untuk proses selanjutnya, pre-production sampling harus diberikan ke bagian proofer
Menginformasikan letak ketidaksesuaian pada mandor	Proofing	Business Value Adding	Merupakan penerapan penjagaan kualitas sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan layout

Menerima pre-production sample	Mandor	Business Value Adding	Agar mandor dapat melakukan perbaikan, maka harus menerima hasil pre-production sample
Memperbaiki ketidaksesuaian pada pre-production sample	Mandor	Business Value Adding	Merupakan penerapan penjagaan kualitas sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan layout
Menerima dan mengecek pre-production sample	Mandor	Business Value Adding	Merupakan bentuk keterlibatan pemilik dalam menjaga kualitas produk agar sesuai dengan permintaan pembeli
Menginformasikan <i>admin</i>	Proofing	Business value adding	Untuk memudahkan pemilik dalam melakukan pengawasan, maka harus dilakukan pencatatan ke sistem excel

Memasukkan pada sistem excel	<i>Admin</i>	Business Value Adding	Untuk memudahkan pemilik dalam melakukan pengawasan, maka harus dilakukan pencatatan ke sistem excel
Memberi Revisi	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Merupakan bentuk keterlibatan pemilik dalam menjaga kualitas produk agar sesuai dengan permintaan pembeli
Menyerahkan pre-production sample ke Reseller	Pemilik UD. XYZ	Business value Adding	Untuk dilakukan pengecekan oleh Reseller maka pre-production sample harus diberikan ke Reseller
Mengecek pre-production sample	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Sebagai pembeli, reseller memiliki hak untuk melakukan pengecekan barang agar sesuai dengan yang disepakati
Memberi Revisi	Reseller	Value Adding	Menyatakan bentuk keterlibatan dari Reseller

Tabel H.6. Pembuatan Rangkuman Garapan

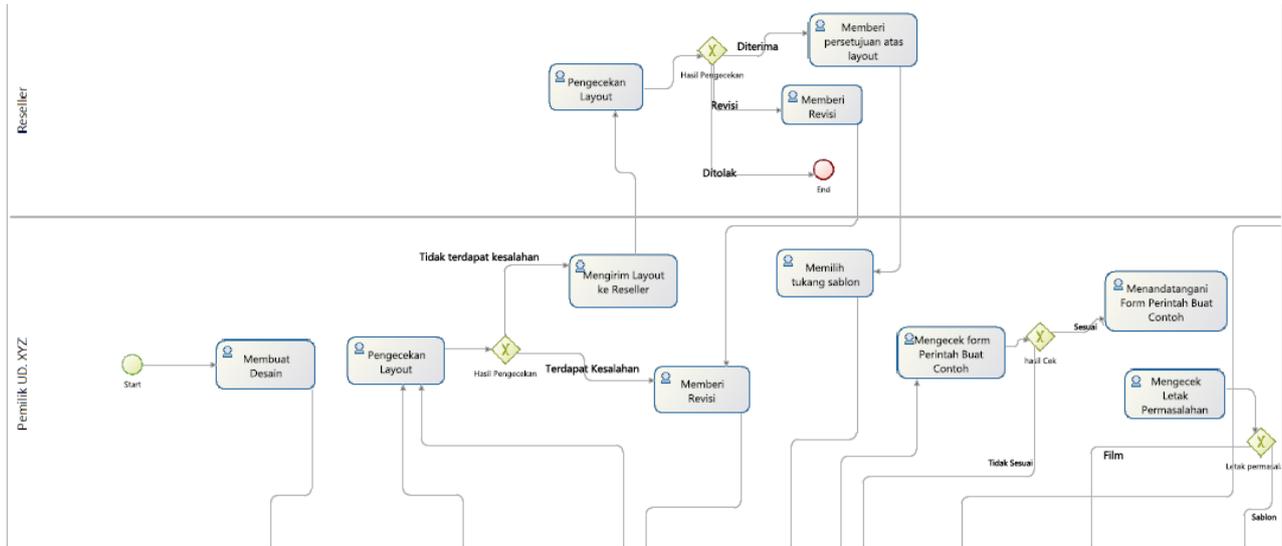
Jenis Kegiatan	Profesi	Jenis pengelompokan	Alasan
Memilih jenis baju yang akan diproduksi	Reseller	Value Adding	merupakan bentuk persetujuan dari pihak Reseller mengenai jenis baju yang akan diproduksi
Membuat form Rangkuman	Pemilik UD. XYZ	Value Adding	Diperlukan untuk fiksasi jenis baju yang akan diproduksi
Membuat Form Layout berdasarkan form Rangkuman	Proofing	Business Value Adding	Untuk mempermudah Reseller dalam pemilihan jenis baju, maka harus dibuatkan layout rangkuman
Mengecek hasil form Layout Rangkuman	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Merupakan penjagaan kualitas agar form Layout Rangkuman sudah sesuai dengan yang disepakati sebelumnya

Memberi Revisi	Pemilik UD. XYZ	Business Value Adding	Merupakan penjagaan kualitas agar form Layout Rangkuman sudah sesuai dengan yang disepakati sebelumnya
Menerapkan Revisi	Proofing	Business Value Adding	Merupakan penjagaan kualitas agar form Layout Rangkuman sudah sesuai dengan yang disepakati sebelumnya
Membuat <i>printout</i> Form Rangkuman	Proofing	Business Value Adding	Digunakan untuk menyamakan pikiran dengan pihak yang terlibat untuk garapan

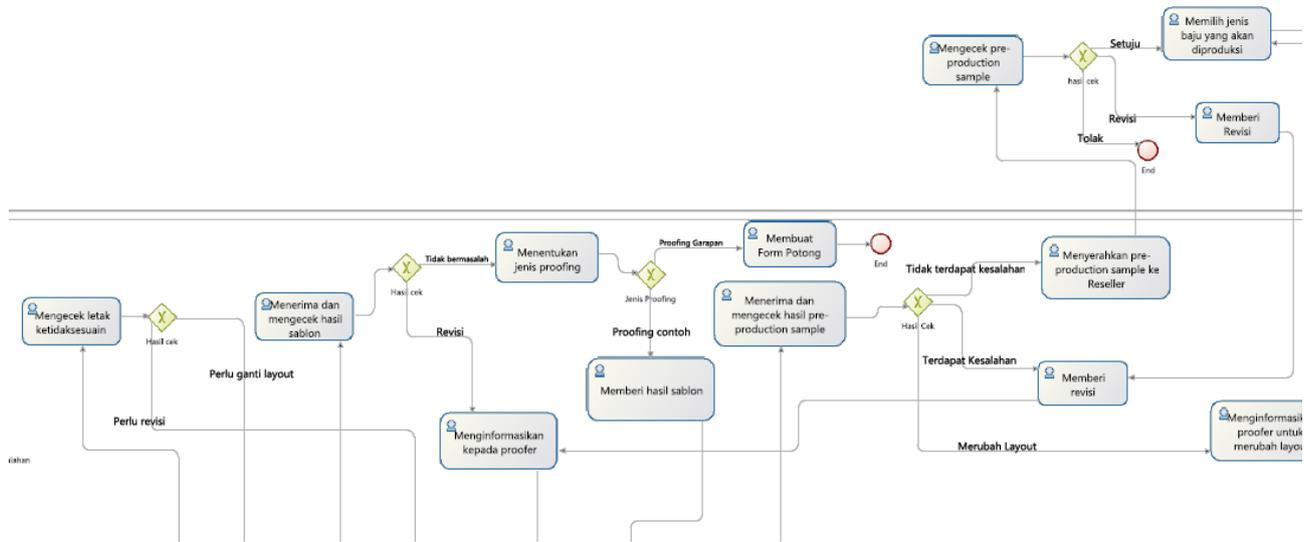
Halaman ini sengaja dikosongkan

Lampiran I. Model *As-is* proses PPS

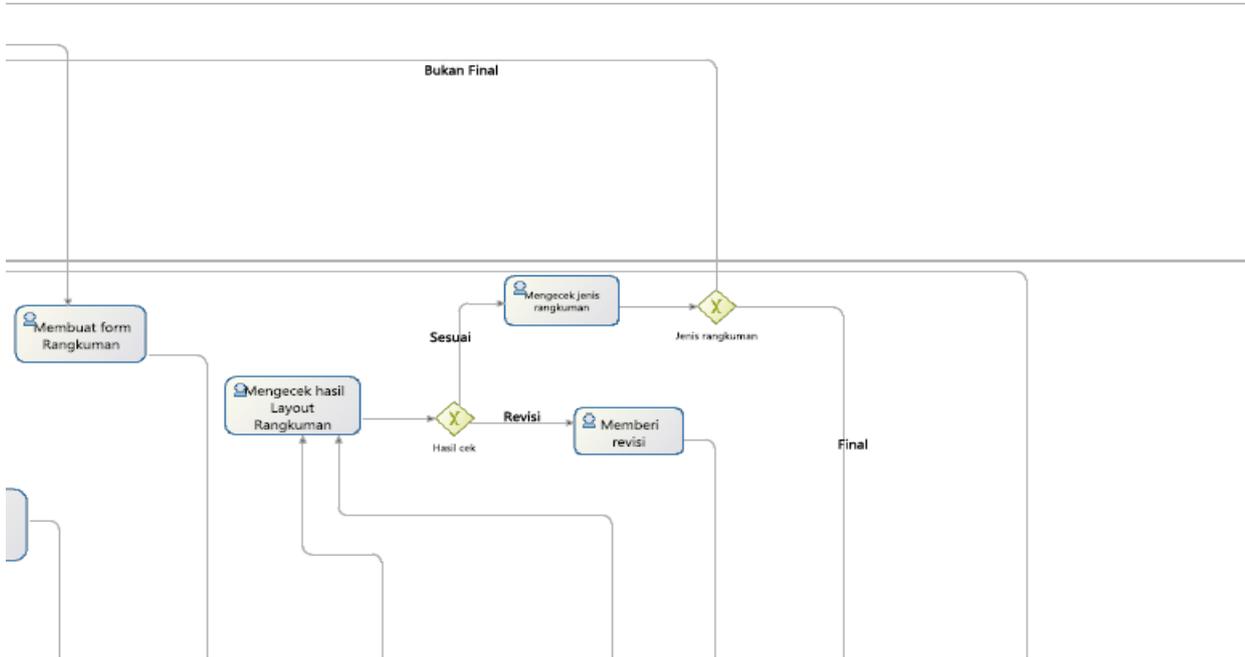
Berikut adalah lampiran model *As-is* yang dipisah berdasarkan aktor



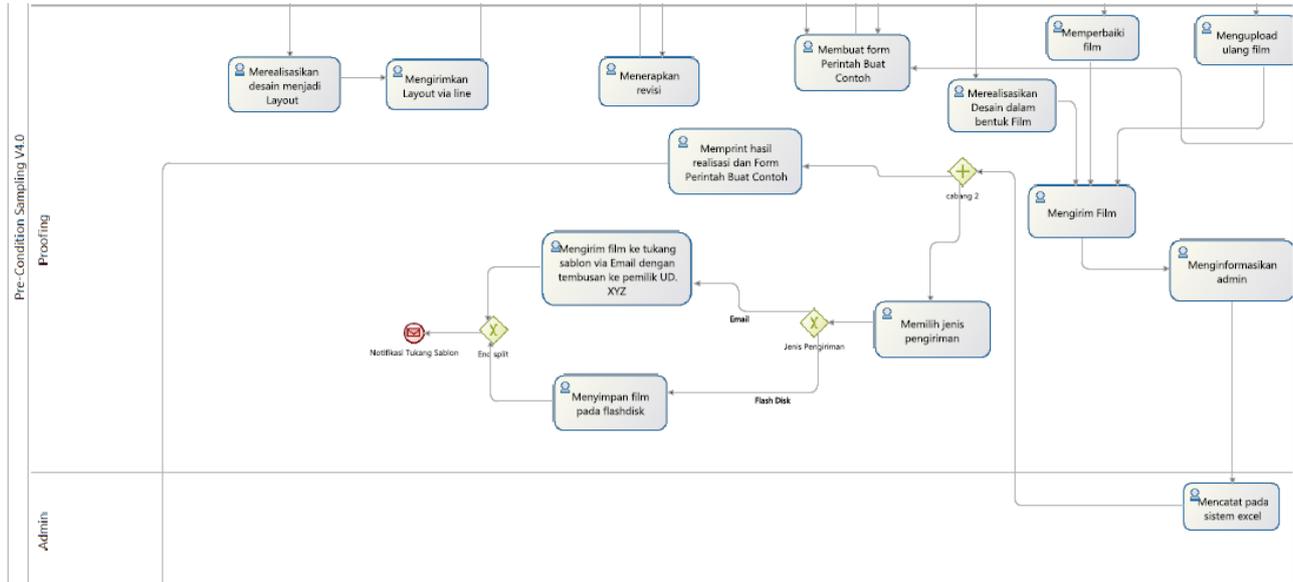
Gambar I. 1 Diagram model *As-is* reseller dan pemilik bagian 1



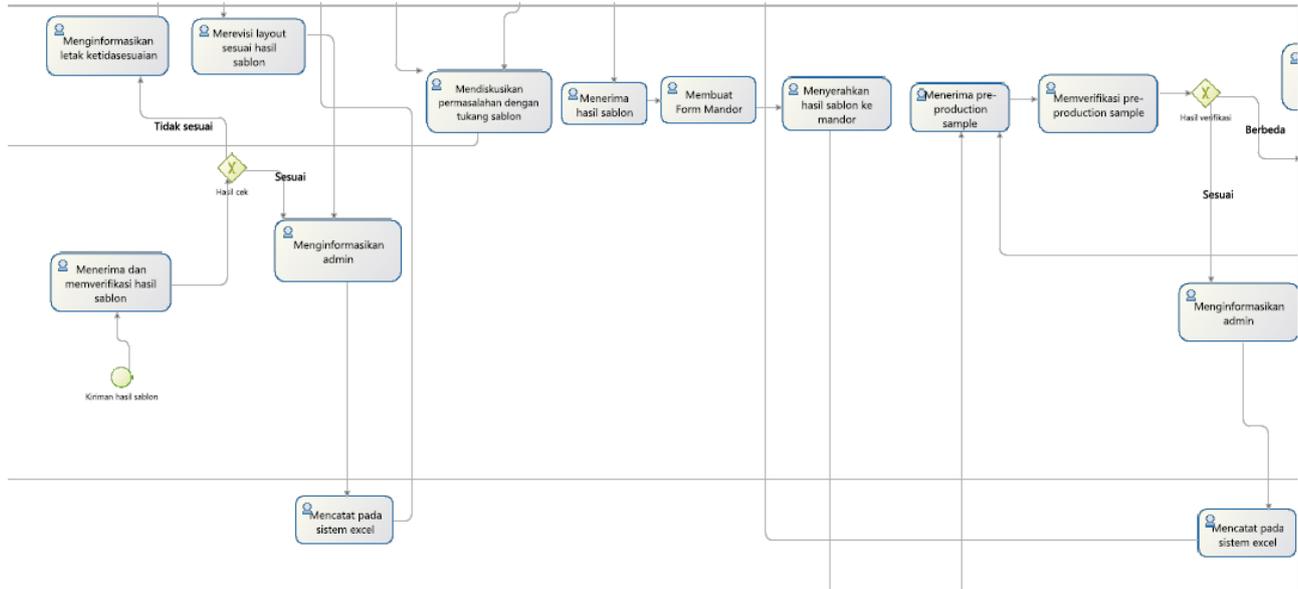
Gambar I. 2 Diagram model *As-is* reseller dan pemilik bagian 2



Gambar I. 3 Diagram model *As-is* reseller dan pemilik bagian 3



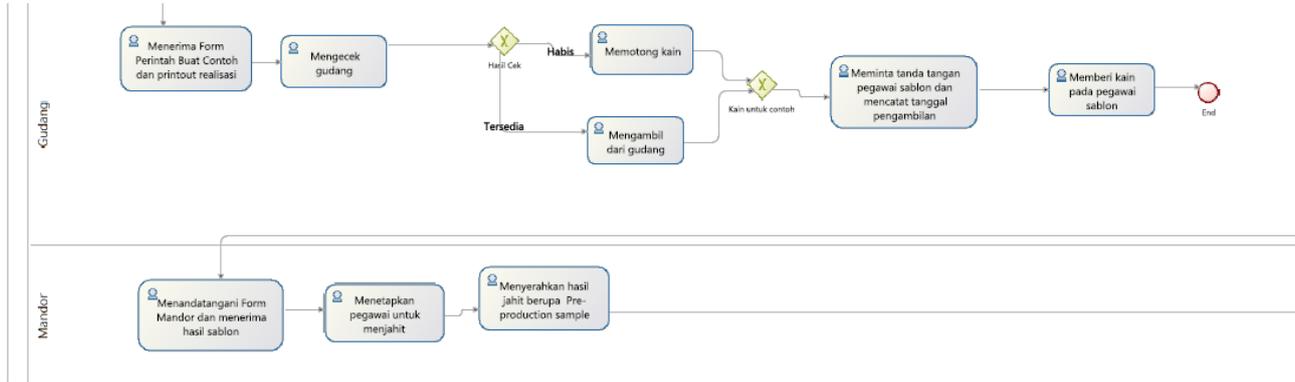
Gambar I. 4 Diagram model *As-is* proofing dan gudang bagian 1



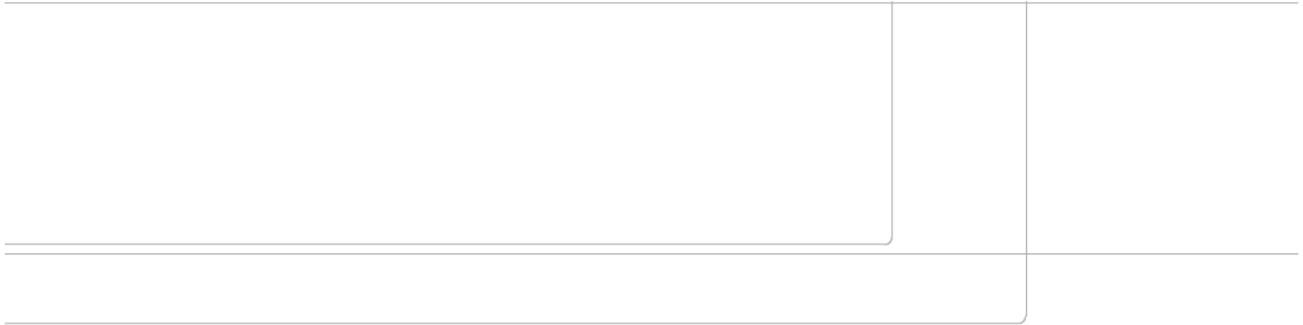
Gambar I. 5 Diagram model *As-is* proofing dan gudang bagian 2



Gambar I. 6 Diagram model *As-is* proofing dan gudang bagian 3



Gambar I. 7 Diagram model As-is gudang dan mandor bagian 1



Gambar I. 8 Diagram model *As-is* gudang dan mandor bagian 2

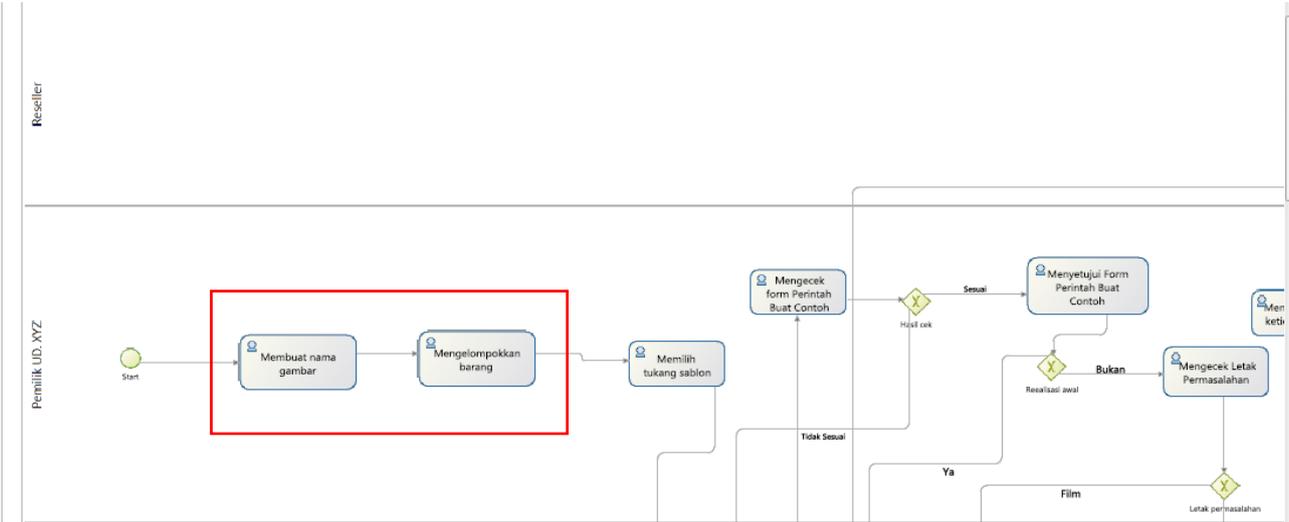


Gambar I. 9 Diagram model *As-is* gudang dan mandor bagian 3

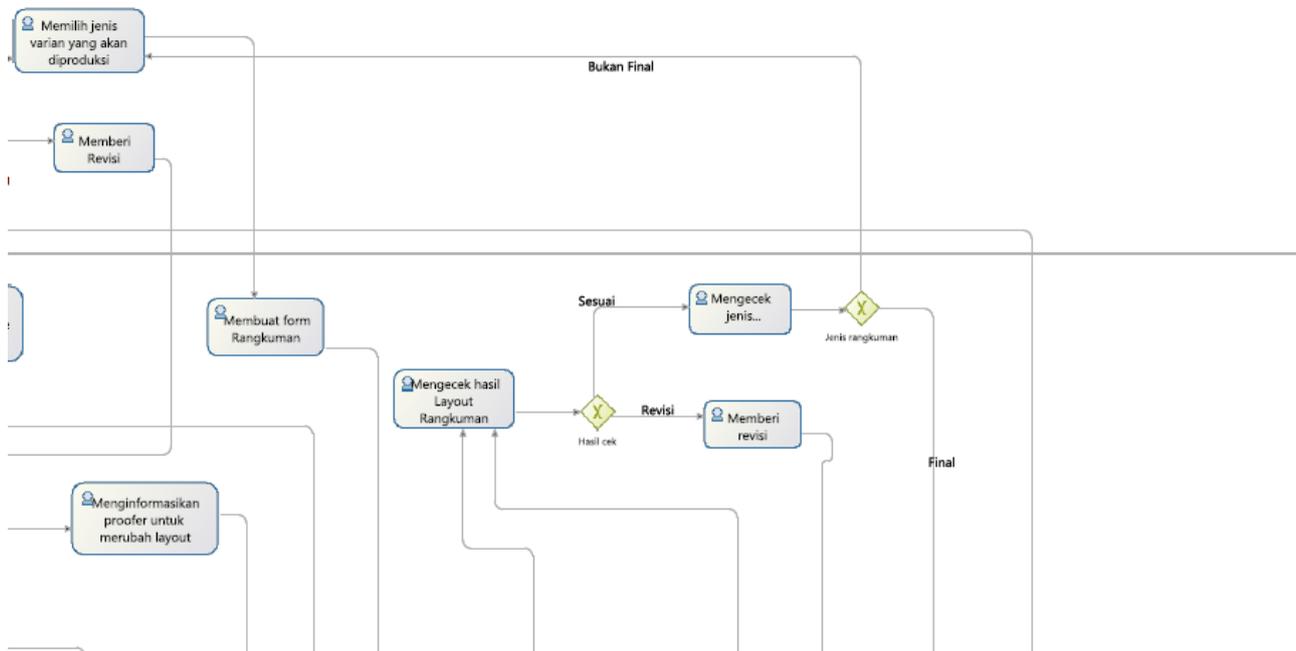
Halaman ini sengaja dikosongkan

Lampiran J. Model *To-be* proses PPS

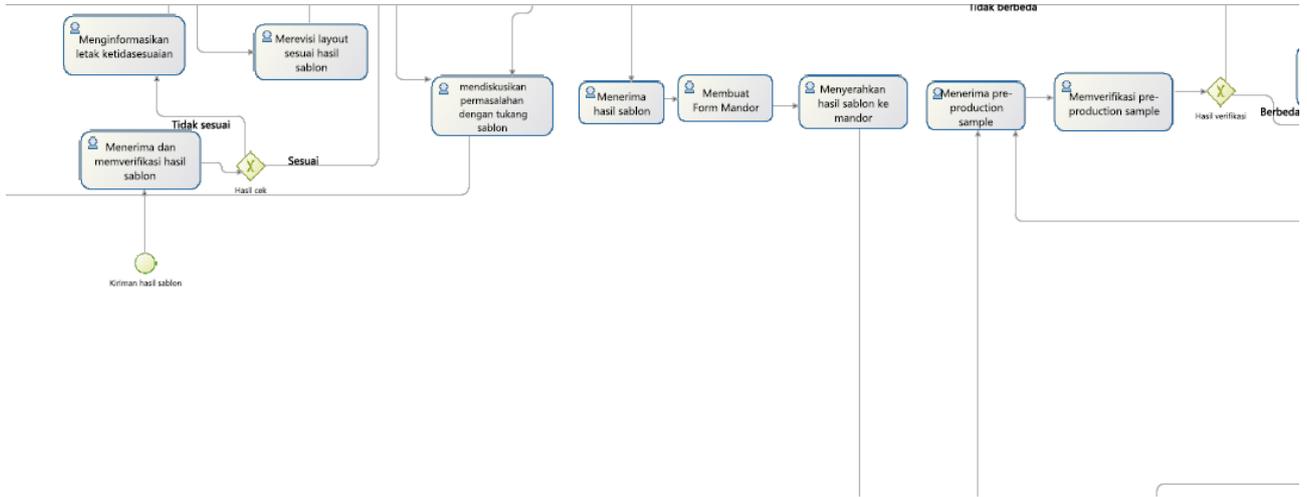
Berikut adalah pemodelan *To-be* yang dibagi berdasarkan aktor. Untuk perubahan model akan ditandai dengan kotak merah.



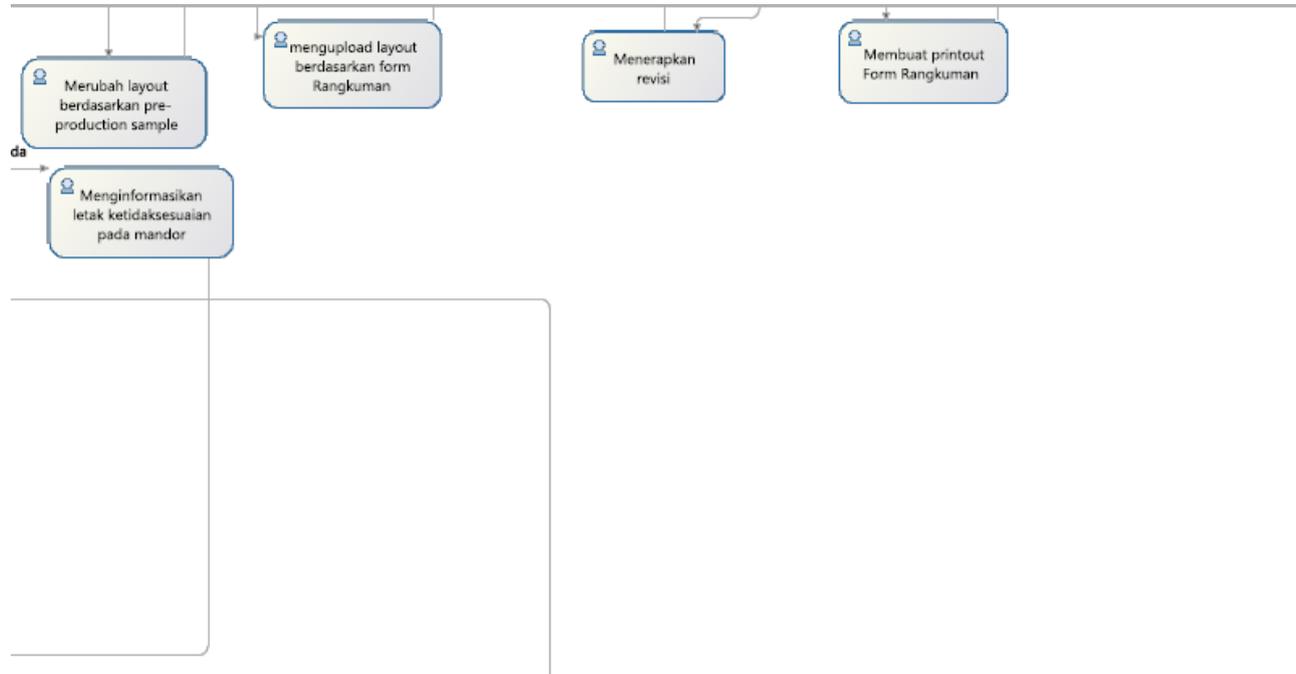
Gambar J. 1 Diagram model *To-be* reseller dan pemilik bagian 1



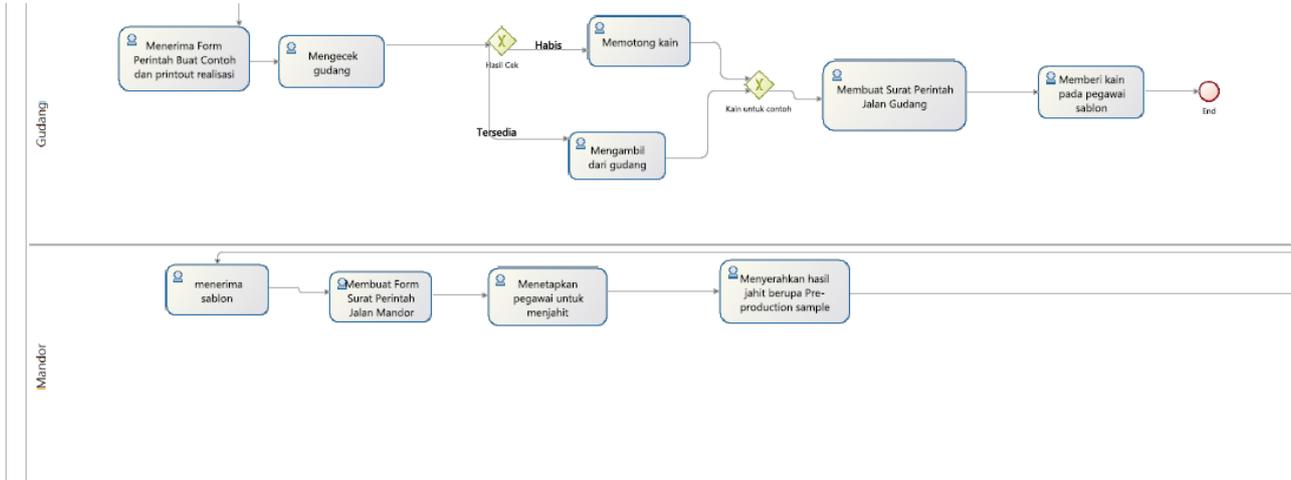
Gambar J. 3 Diagram model *To-be* reseller dan pemilik bagian 3



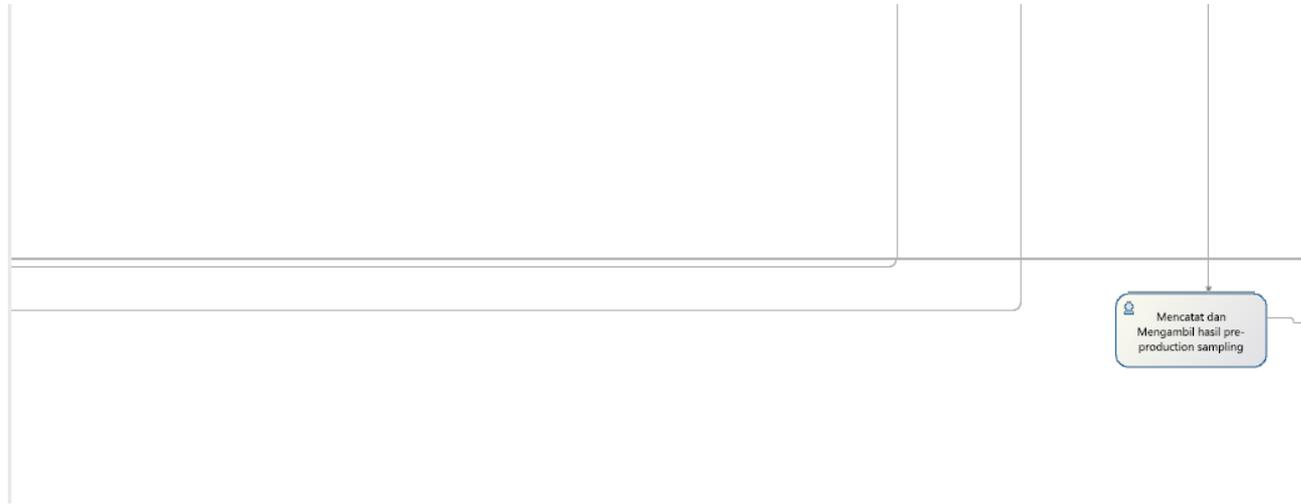
Gambar J. 5 Diagram model *To-be* gudang bagian 2



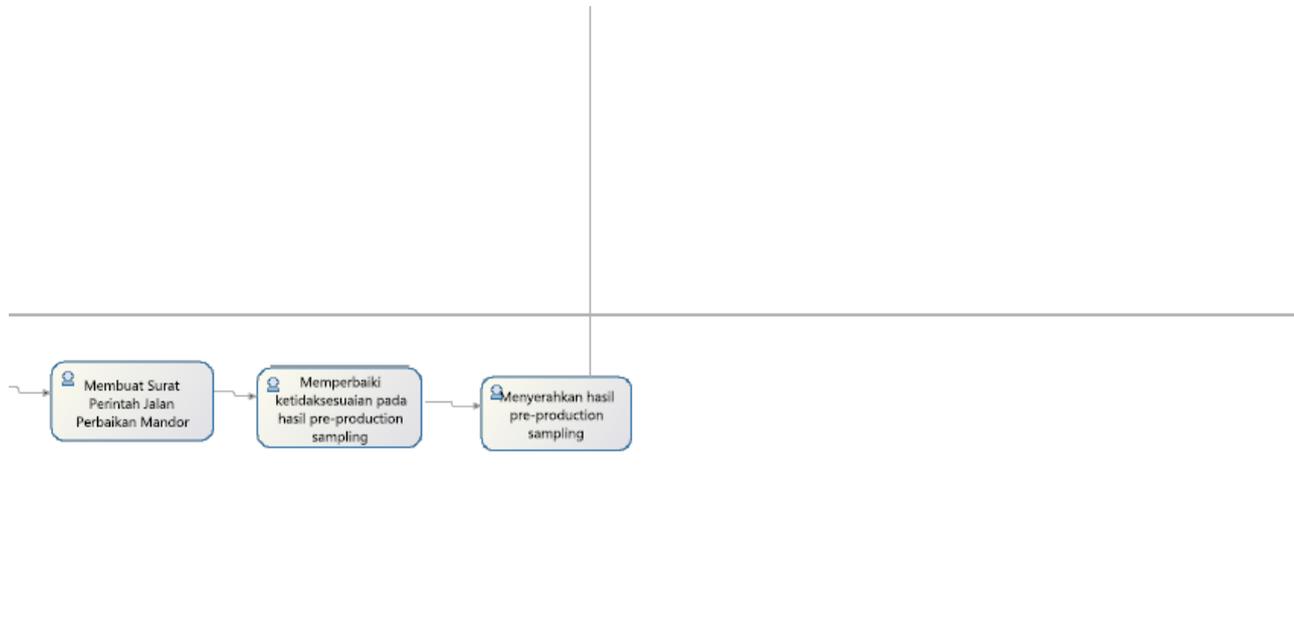
Gambar J. 6 Diagram model *To-be* proofing dan gudang bagian 3



Gambar J. 7 Diagram model *To-be* proofing dan mandor bagian 1



Gambar J. 8 Diagram model *To-be* proofing dan mandor bagian 2



Gambar J. 9 Diagram model *To-be* mandor bagian 3

Biodata Penulis



Penulis lahir di Surabaya pada 14 Maret 1995. Penulis merupakan anak pertama dari Bapak Hermanto Tiono dan Ibu Melania Anggraini Kosasih. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SD Vita Surabaya, SMPK Santa Agnes Surabaya, dan SMAK Santa Agnes Surabaya. Pada 2013, penulis diterima di Jurusan Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) dan terdaftar dengan NRP 5213100049. Selama masa kuliah, penulis memiliki beberapa pengalaman organisasi di ITS, diantaranya adalah menjadi anggota ITS Foreign Language Society dengan masa jabatan 2013-2016. Selain itu, penulis juga sering mengikuti kepanitiaan, seperti anggota tim acara ISE 2014 dan ISICO 2015. Penulis juga pernah melakukan kerja praktik di PT. HM Sampoerna Tbk. pada Divisi IS Support Human Resources selama 3 bulan pada tahun 2016.

Dalam pengerjaan tugas akhir di Jurusan Sistem Informasi ITS, penulis mengambil bidang minat Sistem Enterprise dengan topik Business Process Management. Apabila terdapat kritik, saran, atau pertanyaan mengenai tugas akhir ini, dapat dikirimkan pada *email* penulis: richardo.tiono95@gmail.com