





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UKM merupakan kepanjangan dari Usaha Kecil Menengah, dimana UKM merupakan salah satu faktor pendorong ekonomi terbesar dari sebuah negara. Menurut data, Indonesia sebagai negara berkembang, UKM menjadi pelaku dominan dengan jumlah mencapai 56,54 juta unit atau mencapai 99,99% pelaku ekonomi nasional. Pada 2012 UKM ini berkontribusi membentuk PDB mengalami peningkatan sebesar 1,03% (Bank Indonesia, 2015).

Banyaknya jumlah dari UKM juga diiringi dengan kebutuhan kinerja UKM yang baik. Kinerja merupakan pencapaian atas tujuan dari suatu organisasi (Suprihati, 2014). Pada sebuah organisasi yang baik, akan menyebarkan semangat yang positif untuk mendukung kinerja perusahaannya. Kinerja yang baik nantinya juga akan mendorong perusahaan untuk menaikkan kekuatan posisi pada pasar.

Salah satu UKM di Jogja yang akan diteliti adalah *Recklezz Screen Printing* yang terletak pada Jl. Canon Jl. Pondok Raya, Pondok, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. UKM ini bergerak dibidang konveksi baju yang terkhususkan untuk penyablonan baju. UKM ini sudah banyak dikenal didaerah Yogyakarta. Banyak beberapa komunitas-komunitas di Yogyakarta melakukan pemesanan pada UKM ini untuk pembuatan baju serta desainnya. *Recklezz Screen Printing* sering mendapatkan pesanan-pesanan dari beberapa event atau suatu komunitas di Yogyakarta. Sehingga, menuntut *Recklezz Screen Printing* ini untuk terus melakukan peningkatan terus menerus untuk menutupi dan mengurangi kekurangan-kekurangan

yang ada. Permasalahan utama pada Recklezz *Screen Printing* kurangnya keseimbangan pada tiap proses produksi, sehingga terdapat beberapa hasil dari proses produksi yang terkadang tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Akan tetapi dalam menjalankan kegiatan produksinya, Recklezz *Screen Printing* masih mendapatkan kendala di masing- masing bagian produksi. Sehingga terkadang Recklezz *Screen Printing* tidak dapat memenuhi pesanan dari konsumen. Banyak faktor yang menyebabkan produktivitas dari proses produksi perusahaan tidak mencapai target yang sudah ditetapkan. Salah satu faktor yang tersebut adalah pemborosan (*waste*) pada proses produksi. Menurut Gaspersz dan Fontana (2011) Pemborosan (*waste*) terjadi pada proses bisnis perusahaan yang sering ditemukan adalah *overproduction, Delay, Transportation, Process, inventories, Motion, dan defect* .

Perusahaan berusaha untuk mengeliminasi semaksimal mungkin untuk tidak terjadi pemborosan. Pemborosan (*waste*) bersifat tidak terlihat dan dapat terjadi dimana saja, sehingga banyak perusahaan yang tidak menyadari adanya pemborosan (*waste*) tersebut. Menurut (Zanurip, 2017) dengan menghilangkan pemborosan (*waste*) maka perusahaan dapat menekankan harga dasar/*cost* sehingga dapat menambah profit bagi perusahaan.

Pemborosan (*waste*) dapat mempengaruhi tingkat produktivitas yang terjadi, semakin tinggi *waste* yang terjadi maka produktivitas dapat menurun karena pemborosan terletak di dalam proses produksi. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu pengukuran dan gambaran kondisi proses bisnis yang bertujuan untuk mengetahui pemborosan (*waste*) yang terjadi secara terperinci. Dengan adanya gambaran proses tersebut maka dapat membantu tindakan perbaikan yang akan dilakukan untuk mengurangi bahkan menghilangkan pemborosan (*waste*) yang terjadi.

Tools yang dapat digunakan untuk mengetahui adanya pemborosan (*waste*) adalah *Value Stream Mapping*. VSM atau *Value Stream Mapping* adalah suatu alat dalam *Lean Manufacturing* yang bertujuan untuk menggambarkan aliran proses dari produk yang dapat membantu Recklezz *Screen Printing* mengetahui adanya pemborosan (*waste*) yang terjadi.

Oleh karena itu, dengan dilakukan pendekatan *lean manufacturing* yang didalamnya terdapat *value stream mapping* yang dimana untuk menganalisis pemborosan pada setiap lini produksi di Recklezz *Screen Printing*. Sehingga diharapkan dapat membantu Recklezz *Screen Printing* ini agar terus meningkat terutama pada proses produksinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan di latar belakang, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pada apa saja pemborosan yang terjadi pada kondisi awal proses produksi sebelum melakukan penerapan *Lean manufacturing* pada *Recklezz Screen Printing*?
2. Bagaimana tindakan perbaikan yang dilakukan untuk mereduksi pemborosan pada proses produksi yang mengalami pemborosan?

1.3 Batasan Permasalahan

Penelitian ini memiliki beberapa batasan penelitian agar penelitian tidak meluas dan topik yang dibahas lebih efisien. Adapun batasan – batasan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada proses produksi yang mengalami pemborosan pada *Recklezz Screen Printing*.
2. Penelitian membahas tentang proses produksi beserta faktor-faktor yang berkaitan dengan proses produksi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka ditentukan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pemborosan pada proses produksi pada *Recklezz Screen Printing* dengan *Value Stream Mapping*.
2. Memberikan usulan perbaikan dari hasil metode yang telah ditentukan sebagai tindakan dalam upaya mengurangi pemborosan pada bagian proses produksi di *Recklezz Screen Printing*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui tingkat bobot dari pemborosan yang paling tinggi pada proses produksi di *Recklezz Screen Printing*
2. Menjadikan informasi yang berguna bagi *Recklezz Screen Printing*, serta membantu untuk mengurangi pemborosan pada proses produksi.
3. Menambah ilmu pengetahuan dalam identifikasi dan perhitungan produktivitas di perusahaan pada umumnya, khususnya ditingkat UKM, serta dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian memang diperlukan untuk mempermudah penelitian dan proses penelitian pun sesuai dan efisien. Berikut adalah sistematika penelitian yang digunakan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batas permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Berisi tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Disamping itu juga untuk memuat uraian tentang hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Mengandung uraian tentang, kerangka dan bagan alir penelitian, teknik yang dilakukan, model yang dipakai, pembangunan dan pengembangan model, bahan atau materi, alat, tata cara penelitian dan data yang akan dikaji serta cara analisis yang dipakai.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada sub bab ini berisi tentang data yang diperoleh selama penelitian dan bagaimana menganalisa data tersebut. Hasil pengolahan data ditampilkan baik dalam bentuk tabel maupun grafik. Yang dimaksud dengan

pengolahan data juga termasuk analisis yang dilakukan terhadap hasil yang diperoleh. Pada sub bab ini merupakan acuan untuk pembahasan hasil yang akan ditulis pada sub bab V yaitu pembahasan hasil.

BAB V PEMBAHASAN

Melakukan pembahasan hasil yang diperoleh dalam penelitian, dan kesesuaian hasil dengan tujuan penelitian sehingga dapat menghasilkan sebuah rekomendasi.

BAB VI KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berisi tentang kesimpulan terhadap analisis yang dibuat dan rekomendasi atau saran-saran atas hasil yang dicapai dan permasalahan yang ditemukan selama penelitian, sehingga perlu dilakukan rekomendasi untuk dikaji pada penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi daftar sumber kajian literatur yang dijadikan sebagai kajian dalam menyusun laporan penelitian. Literatur tersebut digunakan untuk menjadi dasar dan penguat penelitian ini akan dilakukan.

LAMPIRAN



