

BAB 3

PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek Penelitian

3.2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Champion Multi Product Industry adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang usaha multi industry. CV. Champion Multi Product Industry berdiri pada tahun 2005 dan telah berjalan selama 14 tahun. CV. Champion Multi Product Industry selalu mengedepankan produk – produk yang berkualitas dan selalu mengikuti perkembangan *trend market*.

3.2.2. Visi dan Misi Perusahaan

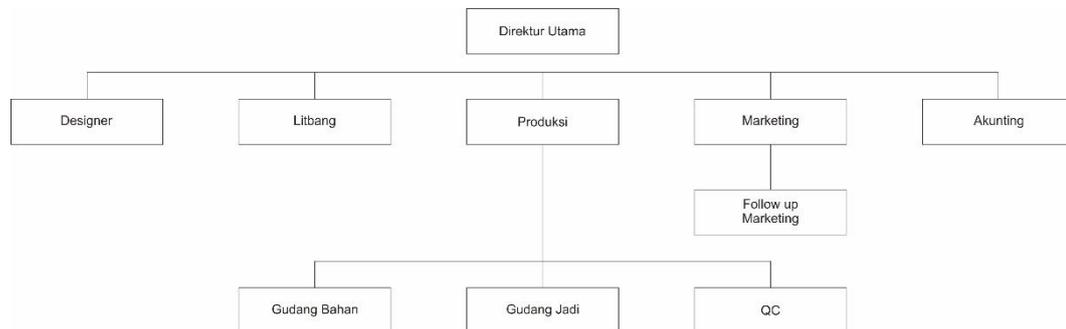
- Visi

Menjadikan CV. Champion Multi Product Industry sebagai perusahaan yang mampu menghasilkan produk – produk berkualitas, berdaya saing tinggi, dan dikenal luas serta memuaskan konsumen.

- Misi

Menjaga dan meningkatkan kuantitas serta kualitas produksi, promosi dan pemasaran, mencakup peningkatan sumber daya manusia, fasilitas dan infrastruktur perusahaan berikut kelengkapannya.

3.2.3. Struktur Organisasi Perusahaan

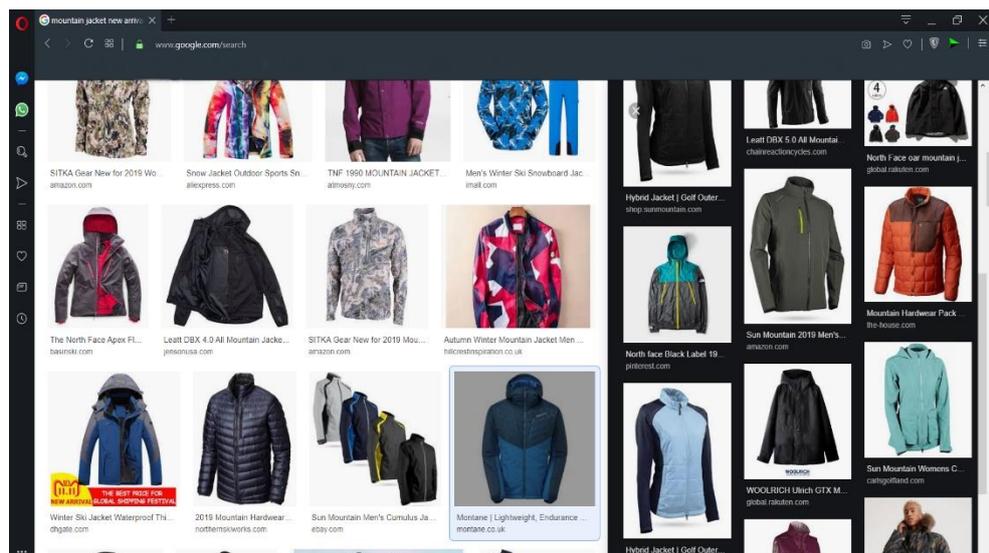


Gambar 3 Struktur perusahaan

3.2.4. Deskripsi Tugas

1. Mencari Referensi

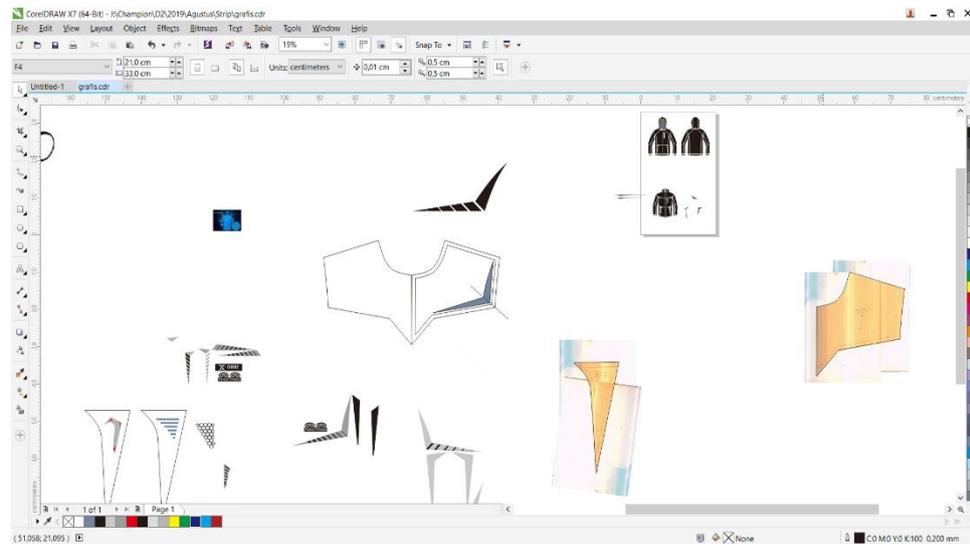
Mencari referensi model terbaru untuk di kembangkan sesuai *trend market* yang sedang berjalan.



Gambar 4 Mencari referensi

2. Membuat Design

Membuat *mockup design* yang nantinya akan dibuatkan sample fisik oleh divisi litbang.



Gambar 5 Membuat mockup design

3. Membuat FOP dan Detail Produksi

Setelah mendapat sample fisik dari divisi litbang dan melakukan acc, jika sudah sesuai maka akan dibuatkan FOP untuk Marketing dan Detail Produksi untuk bagian produksi setelah mendapatkan sample fisik dari divisi litbang.



ARTIKEL :		BAHAN				K1	K2	K3	K4	AKSESORIS						
SERIAL :	AEGIS	KETERANGAN:								MATCHING BAHAN (TERBALIK)		K1	K2	K3	K4	
KATEGORI :	JAKET	BAGIAN	BALCON	HITAM	NAVY					HITAM	NIKEL	HITAM	NIKEL	HITAM	NIKEL	
MODEL :	GUNUNG	UTAMA	DEDE							MATCHING BAHAN (TERBALIK)						
QTY :			FORANDE			HITAM	NAVY			HITAM	NIKEL	HITAM	NIKEL	HITAM	NIKEL	
TGL TURUN PRODUKSI :		KOMBINASI	✗													
		LAPIS DALAM	DAKRON SATIN	SESUAI BADAN UTAMA												
			POLAR	SESUAI BADAN UTAMA												
		SAKU	JALA MESH													
		GRAFIS		K1	K2	K3	K4									
		JENIS	POSI													

Gambar 6 Membuat detail produksi



FOP CLOTHING JAKET MEI 2019



Artikel:
Serial: Aegis
Kategori: Jaket Gunung
Qty:

Gambar 7 Membuat FOP

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan riset. Desain penelitian dibutuhkan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan bagi sebuah studi kasus yang sedang dilakukan. Klasifikasi desain penelitian terbagi menjadi dua, yakni deskriptif dan kasual. Dalam studi kasus ini digunakan desain penelitian eksploratif, karena bertujuan untuk menganalisis suatu masalah atau situasi untuk mendapatkan pemahaman yang baik.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan sifat, cara mendapatkan dan waktu pengumpulannya, jenis data terbagi menjadi 2 yaitu :

- Berdasarkan sifat :
 - ✓ Kualitatif, merupakan data yang bukan berupa bentuk angka, seperti kuisisioner pertanyaan.
 - ✓ Kuantitatif, merupakan data berbentuk angka, seperti pendapatan upah, jumlah pajak, dan lainnya.
- Berdasarkan cara mendapatkan :
 - ✓ Primer, merupakan data yang didapatkan langsung dari sumber aslinya, bisa melalui wawancara maupun hasil observasi langsung.
 - ✓ Sekunder, data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung bisa berupa catatan, atau arsip yang telah ada.
- Berdasarkan waktu pengumpulannya :

- ✓ Berkala, merupakan data yang dikumpulkan dari waktu ke waktu. Biasa digunakan untuk melihat perkembangan.
- ✓ *Cross Section*, merupakan data yang dikumpulkan pada waktu tertentu dan digunakan untuk menggambarkan keadaan kegiatan pada waktu itu juga.

Metode pengumpulan data :

- Wawancara, adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Namun seiring dengan kemajuan teknologi, metode wawancara dapat pula dilakukan melalui telepon, email, atau aplikasi sosial.
- Observasi, adalah metode pengumpulan data yang cukup kompleks. Karena lebih banyak menyita waktu, tekniknya adalah melakukan analisa terhadap suatu situasi atau sistem dan mempelajarinya.
- Kuesioner, merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan - pertanyaan secara tertulis. Kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.
- Studi dokumen, adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah pengumpulan data yang meneliti berbagai dokumen yang berguna untuk bahan analisis.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data utama yang kita gunakan untuk penelitian. Dalam penelitian ini sumber data primer adalah berikut :

- ✓ Data yang di serah terimakan langsung dari owner.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak didapatkan langsung dari sumber utamanya. Sumber data sekunder biasanya berupa arsip atau dokumentasi. Dalam penelitian disini, sumber data sekunder adalah berikut :

- ✓ Arsip design – design dahulu.
- ✓ Arsip designer sebelumnya.
- ✓ Arsip detail produksi dan FOP dahulu.
- ✓ Gambar – gambar referensi dari situs online.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem terbagi menjadi dua, yaitu :

- ✓ Pendekatan klasik atau tradisional, yaitu pendekatan dengan cara mengikuti tahapan - tahapan pada *system life cycle*.
- ✓ Pendekatan terstruktur adalah pendekatan yang menyediakan alat - alat dan teknik tambahan untuk *system life cycle*.

Metode pengembangan sistem disini adalah *System Development Life Cycle* dan memiliki beberapa model, yaitu :

- ✓ *Waterfall Model*
 - Kelebihan

- Mudah diterapkan.
- Cocok untuk sistem skala kecil.
- o Kekurangan
- Tidak bisa merubah di tengah – tengah pengerjaan.
- Bersifat kaku.
- Sudah terdefinisi sejak awal, setiap tahap adalah versi akhir.

✓ *Rapid Application Development Model*

- o Kelebihan
- Lebih efektif dari pendekatan waterfall dalam menghasilkan sistem.
- Cocok untuk proyek yang memerlukan waktu yang singkat.
- o Kekurangan
- Tidak cocok digunakan untuk sistem yang mempunyai resiko teknik yang lebih tinggi.
- Memerlukan anggota lebih banyak untuk proyek berskala besar.
- Jika sistem tidak dibangun dengan benar, maka model akan bermasalah.

✓ *Increment Model*

- o Kelebihan
- Cocok digunakan jika *programmer* kekurangan anggota.
- Mampu terus berjalan meski ada perubahan.

- Resiko yang rendah pada pengembangan sistem.
- Kekurangan
- Hanya cocok untuk proyek yang berskala kecil.
- Kemungkinan tiap bagian tidak dapat diintegrasikan.

✓ *Prototyping Model*

- Kelebihan
- Menghemat waktu untuk pengembangan.
- Bisa digunakan secara *standalone*.
- Komunikasi yang terjalin baik antara pengembang dan *customer*.
- Kekurangan
- Banyak ketidaksesuaian pada bentuk *prototype*.
- Proses analisis dan perancangan terlalu singkat.

✓ *Spiral Model*

- Kelebihan
- Melakukan pertimbangan langsung terhadap resiko teknis sehingga mengurangi resiko.
- Cocok untuk pengembangan sistem berskala besar.
- Kekurangan
- Memerlukan tenaga ahli untuk memperkirakan resiko.
- Belum terbukti apakah metode ini cukup efisien karena usianya yang relatif baru.

Dalam laporan ini, digunakan metode pendekatan terstruktur.