

***BUSINESS PROCESS REENGINEERING* INDUSTRI KREATIF (Studi Kasus: *Home* Industri Berkat Bersama Desa Kualu Nenas Kampar)**

Syaifullah

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. HR. Soebrantas KM. 18.5 No. 155 Pekanbaru Riau 28293
Email: syaifullah@uin-suska.ac.id

ABSTRAK

Dalam waktu yang sangat cepat, lingkungan bisnis secara dinamis telah berubah *Flatform* mekanisme kompetisi menuju kepada apa yang diistilahkan sebagai perdagangan bebas (*free trade*) dan pasar terbuka (*open market*) dengan kerangka kompetisi perusahaan dalam menciptakan produk atau jasa yang *chepear, better, dan faster*. Hasil produksi *home* industri berupa kripik nenas ini menghasilkan 700 kg/bln dan mampu menjual sekitar 600 kg/bln disekitar wilayah pekanbaru. Pengemasan pun masih bersifat sederhana berupa kantong-kantong plastik yang besarnya disesuaikan kebutuhan disamping juga menggunakan kotak pengemasan yang telah dipaketkan. Proses penjualan kripik ini dijual di wilayah Pekanbaru dan sekitarnya. Prosesnya dengan menitipkan di warung-warung, kedai, dan toko. Melihat data produksi dan penjualan tersebut yang hanya melalui proses konvensional. *Home* industri kripik ini tidak bisa melakukan ekspansi penjualan dan memperlihatkan eksistensi sebagai *home* industri kreatif yang berada di wilayah Kampar. Berdasarkan semakin tingginya kebutuhan terhadap hasil-hasil makanan hasil olahan industri yang bersifat alami di Pekanbaru khususnya dan Provinsi Riau umumnya. Maka perlu dilakukan redefinisi ulang usaha industri kreatif kripik tersebut. Solusi melalui bisnis proses reengineering yaitu sebuah pendekatan *business process* adalah sejumlah aktivitas yang merubah sejumlah *input* menjadi sejumlah *output* (barang dan jasa) untuk orang-orang lain atau proses yang menggunakan orang dan alat.

Kata kunci: bisnis proses reengineering, *home* industri, UML

A. PENDAHULUAN

Pada penghujung abad ke-21, konsep bisnis kembali menjadi pembicaraan hangat di kalangan manajemen karena terjadinya proses globalisasi di dalam dunia bisnis yang ternyata membawa dampak semakin ketatnya lingkungan persaingan yang ada. Dalam waktu yang sangat cepat, lingkungan bisnis secara dinamis telah merubah *platform* mekanisme kompetisi menuju kepada apa yang diistilahkan sebagai perdagangan bebas (*free trade*) dan pasar terbuka (*open market*). Para pelanggan dihadapkan pada banyak sekali pilihan produk dan jasa dengan berbagai kelebihan yang ditawarkan.

Home industri berkat bersama berdiri pada tahun 2001 dengan nomor izin 503/BPPT-PM.PL/1934 yang beralamat Jl. Raya Pekanbaru Bangkinang km 25 Desa Kualu nenas yang memproduksi macam-macam kripik buah nenas. Usaha ini langsung dipimpin oleh bapak Muslimin dengan tujuan bagaimana petani nenas agar bisa terangkat kesejahteraannya.

Sumber dalam pembuatan kripik nenas memerlukan beberapa kebutuhan, seperti nenas sebagai bahan pokok utama. Permasalahan yang sering timbul adalah sulitnya memenuhi kebutuhan nenas yang tidak bisa memenuhi kebutuhan dasar untuk kondisi sekarang dan jika melakukan ekspansi penjualan *home* industri ini semakin kekurangan bahan baku nenas.

Dalam proses pengolahan industri *home* industri ini membutuhkan gas dan listrik sebagai

bahan dasar pemrosesan nenas menjadi kripik nenas. Proses yang dilalui mulai kupas nenas, potong, goreng dan pengemasan memerlukan waktu hingga 3 jam. Adanya kebutuhan yang tinggi terhadap gas yang tinggi dan harga yang berubah-ubah menyebabkan *home* industri sulit untuk menganalisa perkembangan dan pertumbuhan usaha ini.

Proses penjualan kripik ini dijual di wilayah Pekanbaru dan sekitarnya. Prosesnya dengan menitipkan di warung-warung, kedai dan toko. Melihat data produksi dan penjualan tersebut yang hanya melalui proses konvensional, *home* industri kripik ini tidak bisa melakukan ekspansi penjualan dan memperlihatkan eksistensi sebagai *home* industri kreatif yang berada di wilayah Kampar.

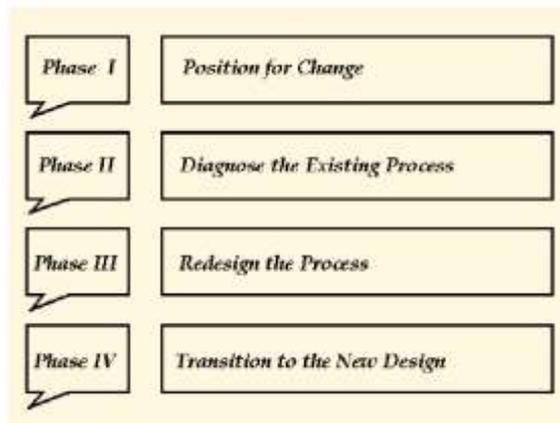
Solusi melalui bisnis Proses *Reengineering* yaitu sebuah pendekatan *Business process* adalah sejumlah aktivitas yang merubah sejumlah *inputs* menjadi sejumlah *outputs* (barang dan jasa) untuk orang-orang lain atau proses yang menggunakan orang dan alat. Model ini mencoba mengukur dan memahami proses yang sekarang dilakukan dan melakukan perbaikan sesuai dengan pemahaman dan pengukuran tersebut.

Bertujuan agar Masyarakat mendapatkan sentuhan teknologi dalam *home* industri yang didirikan. Sehingga memperoleh manfaat bahwa masyarakat dapat membantu *home* industri kripik nenas dalam memahami proses bisnis yang berkembang dengan pendekatan teknologi

disamping peningkatan taraf kehidupan yang diinginkan sesuai dengan tujuan didirikannya home industri tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian terdiri dari langkah-langkah dalam penelitian berdasarkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Metodologi penelitian

Pada Gambar 1 menjelaskan bahwa proses metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana memosisikan diri untuk berubah dan mengembangkan sumber daya.
2. Melakukan diagnosa untuk mengetahui proses yang terjadi dan mengetahui keinginan pelanggan/pasar.
3. Mendesain kembali proses menemukan cara baru untuk menimbulkan antusiasme.
4. Melakukan transisi menuju desain baru dalam memulai mengembang strategi dan perencanaan bisnis dan mengelola perubahan pada semua tingkat.

C. ANALISA DAN HASIL

Analisa merupakan tahap analisis dari sistem yang diusulkan dan melakukan perancangan Sistem. Sistem penerimaan yang sedang berjalan di pada saat ini dapat dilihat pada Gambar 2 yaitu sistem yang sedang berjalan.

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini yang melakukan pendekatan *business process reengineering* mempunyai 2 aktor yaitu pemilik home industri dan konsumen. Konsumen disini juga bisa sebagai distributor sehingga penjualan keripik nenas bisa menyeluruh ke seluruh wilayah.

C.1. Sistem yang berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini mengambil studi kasus pada PTP Nusantara V PKS Sei. Garo dapat dilihat pada Gambar 2.

C.2. Sistem Usulan

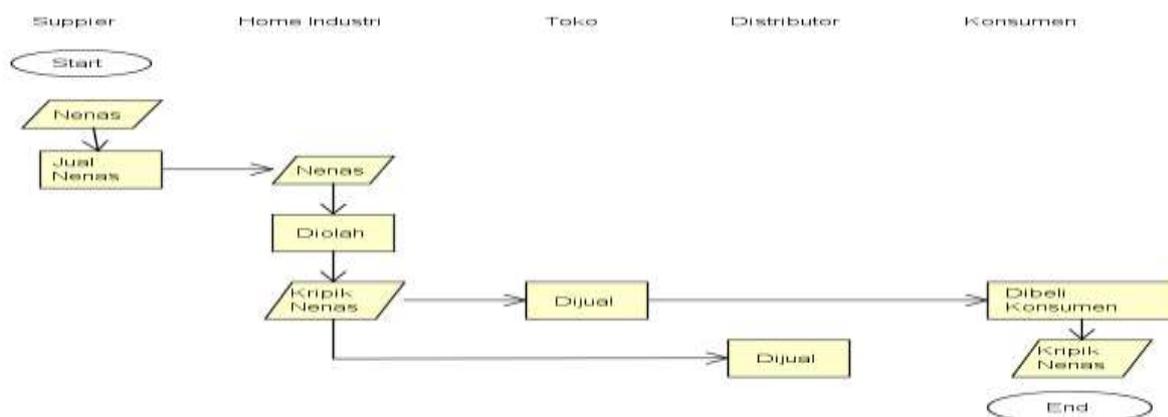
Dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini yang melakukan pendekatan *business process reengineering* mempunyai 2 aktor yaitu pemilik home industri dan konsumen. Gambar 2 mempresentasikan sistem yang diusulkan.

C.3. Use Case

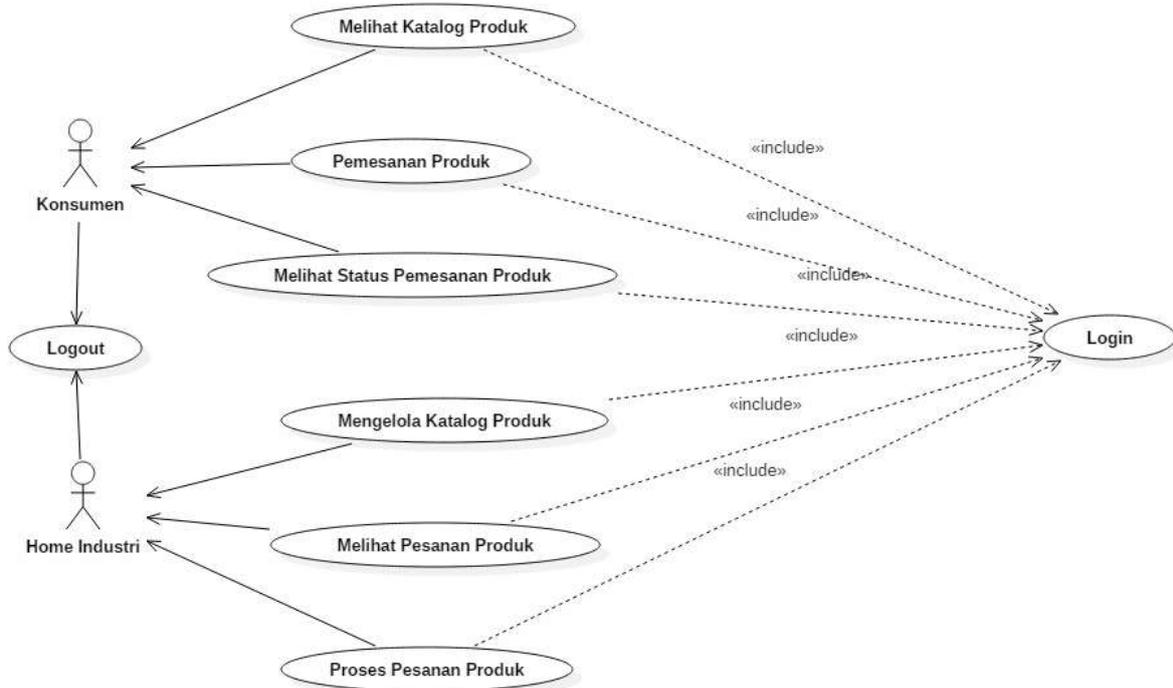
Use case Diagram digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh *user/pengguna* sistem yang sedang berjalan. Selain menggambarkan sistem usulan, pada Gambar 3 mempresentasi use case pada sistem usulan.

C.4. Class Diagram

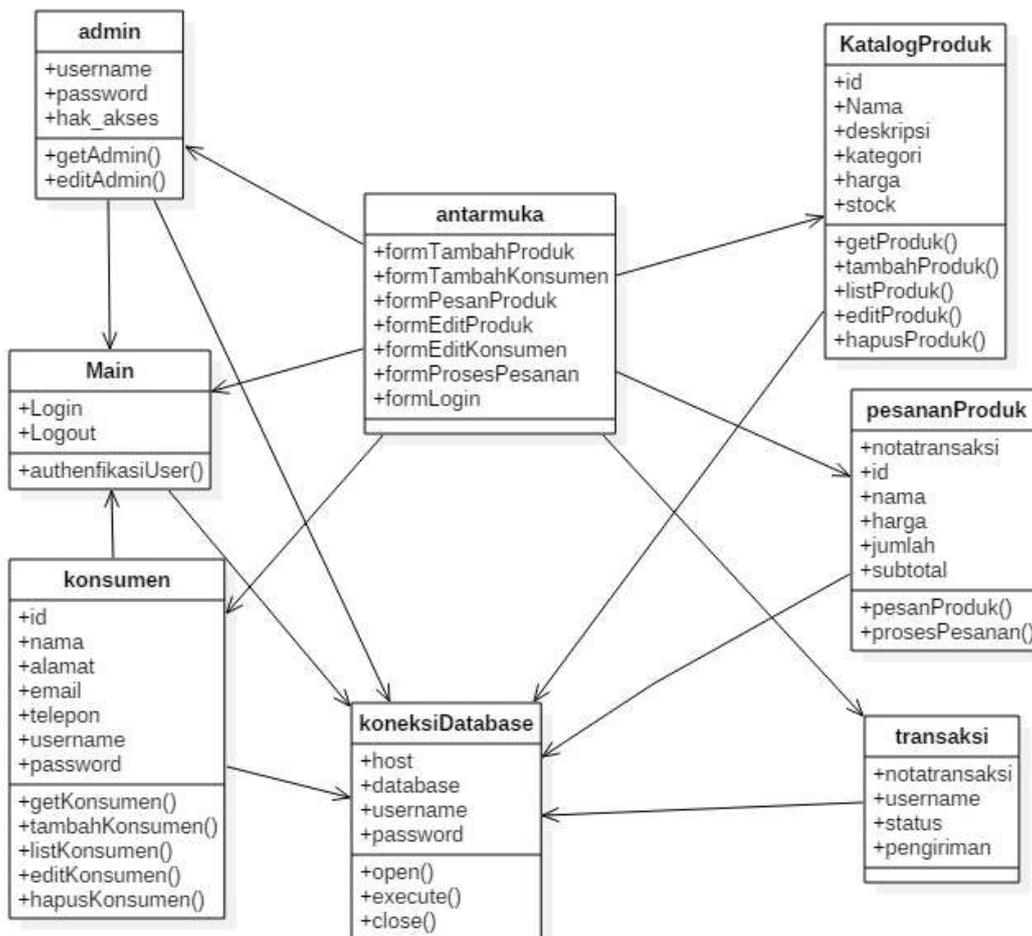
Class Diagram merupakan diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada di sistem dan hubungannya secara *logic*. Dari class yang ada akan diimplementasi ke dalam bentuk tabel basis data. Pada Gambar 4 mempresentasikan class diagram sistem usulan.



Gambar 2. Sistem yang sedang berjalan



Gambar 3. Sistem usulan



Gambar 4. Class diagram

C.5. Perancangan Database

Berikut ini deskripsi tabel yang dirancang pada *database* berdasarkan hubungan antar class yang telah dibuat dipaparkan dari Tabel 1 sampai Tabel 4 adalah sebagai berikut:

Nama : **admintbl**
Primary key : id
Foreign key : -

Tabel 1 Tabel admintbl

Nama Field	Type dan Length	Boleh Null	Default
Id	Int,11	No	
Username	VarChar,20	No	
Password	Text	No	
hak_akses	VarChar,10	No	

Nama : **barangtbl**
Primary key : id
Foreign key : -

Tabel 2 Tabel barangtbl

Nama Field	Type dan Length	Boleh Null	Default
Id	Int,11	No	
Nama	VarChar,35	No	
deskripsi	Text	No	
gambar	Text	Yes	
kategori	VarChar,35	No	
Harga	Int,11	No	
Stock	Int,11	No	

Nama : **keranjangtbl**
Primary key : id
Foreign key : -

Tabel 3. Tabel keranjangtbl

Nama Field	Type dan Length	Boleh Null	Default
Id_keranjang	Int,20	No	
Nama	VarChar,35	No	
Harga	Int,25	No	
Jumlah	Int,5	no	
Username	VarChar,20	No	

Nama : **transaksitbl**
Primary key : id
Foreign key : -

Tabel 4. Tabel transaksitbl

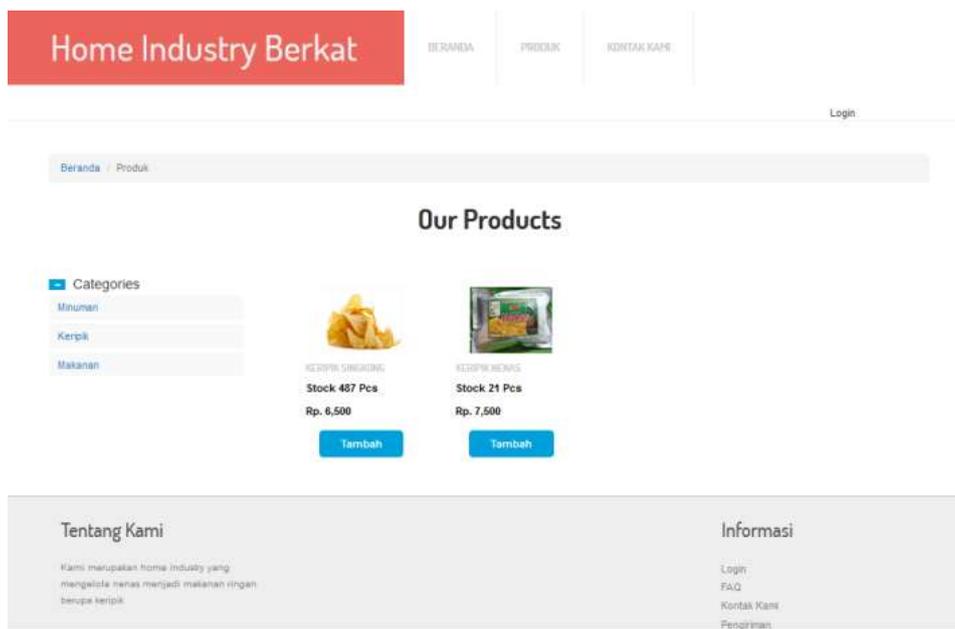
Nama Field	Type dan Length	Boleh Null	Default
notatransaksi	VarChar,35	No	
username	VarChar,35	No	
Status	Int,1	No	
Tanggal	Date	No	

C.6. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap dimana kita dapat melihat gambaran tentang analisa yang kita buat kedalam dunia nyata, sehingga akan diketahui apakah implementasi sistem yang dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Implementasi sistem dapat dilihat dari Gambar 5 sampai Gambar 9.



Gambar 5. Halaman beranda pengunjung



Gambar 6. Halaman list produk



Gambar 7. Halaman keranjang belanja



Gambar 8. Halaman pengiriman dan selesai belanja

Laporan Penjualan Home Industri
Pada Tanggal 2015-11-21 Sampai 2015-11-30

No	No Transaksi	Username	Nama Produk	Harga	Jumlah	Sub Total	Tanggal
1	KP-15112015533726	nugroho123	Kerpih Singkong	Rp 6,500	1	Rp 6,500	2015-11-15
2	KP-15112015533726	nugroho123	Kerpih Nanas	Rp 7,500	1	Rp 7,500	2015-11-15
3	KP-15112015139882	nugroho123	Kerpih Singkong	Rp 6,500	1	Rp 6,500	2015-11-15
4	KP-15112015139882	nugroho123	Kerpih Nanas	Rp 7,500	1	Rp 7,500	2015-11-15
5	KP-18112015448851	nugroho123	Kerpih Singkong	Rp 6,500	1	Rp 6,500	2015-11-18
6	KP-18112015448851	nugroho123	Kerpih Nanas	Rp 7,500	1	Rp 7,500	2015-11-18

[Print Laporan](#)

Gambar 9. Halaman laporan penjualan

D. KESIMPULAN

Business Reengineering dalam pembuatan sistem berbasis *web* untuk membuat dan memudahkan proses bisnis *home industri* dapat berkembang dengan sentuhan inovasi teknologi. Dengan berbasis *web* maka sistem dapat diakses seluas mungkin. Hal ini membuat *home industri* merupakan potensi yang besar untuk pengembangan *business reengineering*.

REFERENSI

- [1] Asep Hermawan, *Penelitian Bisnis-Paradigma Kuantitatif*, PT. Grasindo, Jakarta, 2006
- [2] Arthur R.Tenner, Irving J. De Toro, *Process Redesign, the Implementation Guide for Managers*, Addison Wesley Longman Inc, USA, 1997
- [3] Daniel Hunt V, *Process Mapping, How to Reengineer your Business Processes*, John Wiley & Sons, USA, 1996
- [4] Donald J.Bowersox & David J.Closs, *Logistical Management, The Integrated Supply Chain Process*, McGraw-Hill Companies Inc, 1996
- [5] Dorine C.Andrews, Susan K.Stalick, *Business Reengineering, the Survival Guide*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1994
- [6] HM, Jogyanto, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta, 1995.
- [7] Imagine That, Inc., *Extend – Performance Modeling for Decision Support, User’s Manual for Extend*, San Jose, 1995.
- [8] Sugiyanto, David dan Renaldy N, Harpsoro, *Langkah Demi Langkah Membangun Website dengan PHP*, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2003.
- [9] Uma Sekaran, *Research Method for Business-A Skill Building Approach*, 4th ed, John Wiley & Sons, Inc, USA, 2003.
- [10] Ustadiyanto, Rieke, *e-Business Plan Perencanaan, Pembangunan dan Strategi di Internet*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta, 2002.