

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dewasa ini persaingan dalam melakukan bisnis sangatlah ketat terutama pada era modern seperti ini khususnya dalam bidang industri kreatif. Industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan/atau barang jadi menjadi barang dengan nilai yang lebih tinggi untuk penggunaannya, termasuk kegiatan rancang bangun dan perekayasaan industri. Pengertian kreativitas adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukenali) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009). Definisi industri kreatif sendiri menurut Departemen Perdagangan pada studi pemetaan industri kreatif tahun 2007 dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 (2008) adalah: “Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.”.

Berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif

Indonesia 2025 (2008), ada 14 subsektor industri kreatif di Indonesia, yakni periklanan; arsitektur; pasar barang seni; kerajinan; desain; video, film dan fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan komputer dan peranti lunak; televisi dan radio; serta riset dan pengembangan; dan fashion. Indonesia memiliki basis sumber daya manusia cukup banyak bagi pengembangan ekonomi kreatif, melihat dari persaingan itu para pelaku usaha harus mempertahankan dan meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan agar tetap bersaing dengan para pelaku usaha lain yang semakin inovatif.

Kualitas adalah kemampuan barang atau jasa dalam memenuhi kebutuhan pelanggan (Heizer dan Render, 2015). Pengelolaan kualitas dapat membantu dalam membangun strategi yang berhasil dalam diferensiasi, biaya rendah, dan respons. Sebagai contoh yaitu ketika peningkatan pada penjualan biasanya terjadi sebagai kecepatan perusahaan merespons, peningkatan dan penurunan harga jual, dan meningkatkan reputasi mereka untuk produk yang berkualitas. Kurangnya kualitas mempengaruhi keseluruhan organisasi mulai dari pemasok sampai ke pelanggan dan mulai dari desain produk sampai ke pemeliharaan. (Heizer dan Render, 2015)

*Statistical Quality Control* sering disebut sebagai *Statistical Proses Control* adalah suatu proses yang digunakan untuk memonitor standar dengan menetapkan pengukuran dan tindakan korektif atas suatu produk atau jasa yang dihasilkan (Heizer dan Render, 2015). Alat bantu yang biasa digunakan dalam *statistical*

*quality control* adalah dengan *control charts* (grafik pengendalian). *Control charts* adalah presentasi grafis dari data proses dari waktu ke waktu yang menunjukkan batas kendali atas dan bawah untuk proses yang ingin kita kendalikan” (Heizer dan Render, 2015). Batas kendali atas dan bawah dalam grafik pengendalian dapat berupa ukuran suhu, tekanan, berat, panjang, dan sebagainya. Jenis-jenis pada *Control Chart* adalah *Variabel Chart* dan *Attribute Chart*. *Attribute Chart* merupakan peta kendali untuk karakteristik kualitas yang mudah diukur seperti *volume*, berat, panjang dan lain sebagainya. Sedangkan *Attribut Chart* merupakan peta kendali untuk karakteristik yang sulit diukur seperti produk rusak dan produk cacat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis *Attribut Chart*, peta kendali rusak dibagi menjadi *p-Chart* (peta kendali proporsi kerusakan) dan *np-Chart* (peta kendali jumlah kerusakan) sedangkan peta kendali cacat dibagi menjadi *c-Chart* (peta kendali cacat), *u-Chart* (peta kendali cacat per unit) dan *U-Chart* (peta kendali tingkat cacat).

*Grootwatch* merupakan sebuah *brand* jam tangan *home industries*. *Groot* berdiri sejak awal tahun 2015 yang didirikan oleh Marwan Eka Fadilah. *Groot* melakukan inovasi baru dengan membuat produk jam tangan yang terbuat dari tulang dan tanduk. Jenis dari produksi jam tangan *Grootwatch* ini adalah Asmat, Dayak, dan Baduy. Jenis Asmat dan Dayak ini menggunakan bahan dari tulang paha dan betis sapi dan yang membedakan dari kedua jenis ini dari segi warna, jika Asmat berwarna putih dan jika Dayak berwarna coklat muda hampir menyerupai warna kayu. Jenis terakhir yaitu Baduy yang terbuat dari tanduk

kerbau. Berbagai macam proses *hand made* yang membutuhkan keahlian dari para pengrajin tulang dan tanduk dari mulai memotong, mengukur, pembuatan *body* jam, pembuatan rantai jam, juga pemasangan mesin dan kaca. Walaupun yang mengerjakan produk tersebut merupakan pengrajin tapi tidak selalu hasil produksi sesuai standar, nyatanya ada saja bagian produk yang cacat seperti kualitas warna yang tidak sesuai standar, rantai yang retak, tutup *body* yang retak, ukuran yang tidak pas antara *body* dan rantai, mesin, dan lain sebagainya. Karena masih ditemukan beberapa produk yang cacat dalam produksi dan tidak memenuhi standar kualitas maka dibutuhkan peta kendali untuk membantu memecahkan masalah seperti ini.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dalam penelitiannya mengambil judul “**Penerapan *Statistical Quality Control* Guna Mengurangi Produk Cacat Pada Jam Tangan Tulang Dan Tanduk (Studi Kasus pada *Grootwatch Bandung*)**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Hasil dari pra *survey* pada produksi *Grootwatch* terlihat adanya beberapa produk cacat pada setiap produksinya seperti yang tertera pada tabel:

**Tabel 1.1**

**Jumlah Produksi Jam Tangan Tulang dan Tanduk  
Pada *Grootwatch* Periode Januari 2015-Maret 2016**

Bulan	jumlah produk	cacat rantai	cacat <i>body</i>	kesalahan rakit dan mesin jam	total cacat
januari 2015	15	8	4	3	15
Febuari 2015	18	7	4	2	13
Maret 2015	16	6	2	3	11
April 2015	20	8	3	0	11
Mei 2015	23	5	5	1	11
Juni 2015	23	6	7	0	13
Juli 2015	25	9	3	0	12
Agustus 2015	27	5	5	2	12
September 2015	25	7	4	0	11
Oktober 2015	30	11	3	2	16
November 2015	29	8	3	2	13
Desember 2015	30	4	5	0	9
januari 2016	32	6	4	0	10
Febuari 2016	33	9	3	1	13
Maret 2016	30	5	4	3	12

Sumber: bagian produksi *Grootwatch*.

Berdasarkan tabel diatas terdapat produk cacat, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik pengendalian kualitas yang dilakukan oleh *Grootwatch*?
2. Bagaimana penerapan *statistical quality control* terhadap upaya mengurangi produk cacat?
3. Bagaimana saran dalam perbaikan dan penyelesaian dengan menggunakan *statistical quality control*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka penulis memiliki tujuan untuk:

1. Mengetahui praktik pengendalian kualitas yang dilakukan oleh *Grootwatch*.
2. Mengetahui penerapan *statistical quality control* terhadap upaya mengurangi produk cacat.
3. Mengetahui saran dalam perbaikan dan penyelesaian dengan menggunakan *statistical quality control*.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis berharap hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi:

1. Bagi penulis, yaitu mempraktekan teori-teori dalam perkuliahan pada kasus yang real di lapangan dan mendapat pembelajaran dari hasil tersebut.
2. Bagi pelaku bisnis, yaitu diharapkan menjasi solusi untuk masalah yang ada di dalam proses produksi dan hasil, khususnya dalam hal pengendalian produk cacat.
3. Bagi pihak akademisi, yaitu diharapkan hasil dari penelitian ini bisa berguna untuk pembelajaran juga sebagai bahan studi kasus bagi mahasiswa.
4. Bagi pihak lainya, yaitu diharapkan bisa mengembangkan wawasan bagi beberapa pihak yang telah mempelajari hasil dari penelitian ini.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Penelitian pada produk jam tangan tulang dan tanduk *Grootwatch* ini dalam penulisannya dibuat dalam bentuk skripsi, dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I yang menceritakan tentang latar belakang mengenai fenomena yang ada pada saat ini dengan menceritakan berkembangnya industri kreatif dalam bidang jam tangan sehingga menceritakan tentang *Grootwatch* yang mengalami beberapa kendala dalam mengatasi produk cacat. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab identifikasi dari masalah yang ada pada produksi jam tangan tulang dan tanduk *Grootwatch*. Kegunaan penelitian juga dijelaskan pada Bab ini yang diharapkan dapat bermanfaat terutama bagi penulis, pelaku usaha, akademisi, dan pihak lainnya.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab II menjelaskan tentang kerangka pemikiran dan beberapa teori mengenai permasalahan yang ada dalam produksi guna membantu dalam segi pemecahan masalah dan segi menganalisis permasalahan yang terjadi pada pelaku usaha.

### **BAB III METODE PENELITIAN DAN OBJEK PENELITIAN**

Bab III berisikan tentang metode-metode mana yang digunakan dalam penelitian dan metode pengumpulan data. Bab ini pun menjelaskan mengenai objek penelitian yang sedang diteliti permasalahannya.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisikan tentang pengumpulan data dari hasil penelitian yang dijadikan tolak ukur untuk menyelesaikan suatu masalah yang ada dengan menggunakan metode yang telah dipelajari.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V berisikan tentang kesimpulan yang telah diambil dari hasil penelitian beserta saran dari hasil kesimpulan yang diambil dan diharapkan berguna bagi pelaku usaha.

