

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah usaha kecil menengah (UKM) tas kulit khusus wanita House of Leather yang berlokasi di Jl. Cikutra No 18/148 B, Bandung, Jawa Barat. Untuk mengetahui lebih jelas tentang usaha tersebut, berikut ini akan dikemukakan dalam bentuk sejarah usaha, struktur organisasi usaha, aktivitas produksi, bahan baku dan jenis mesin digunakan, dan proses produksi.

3.1.1 Sejarah Singkat House of Leather

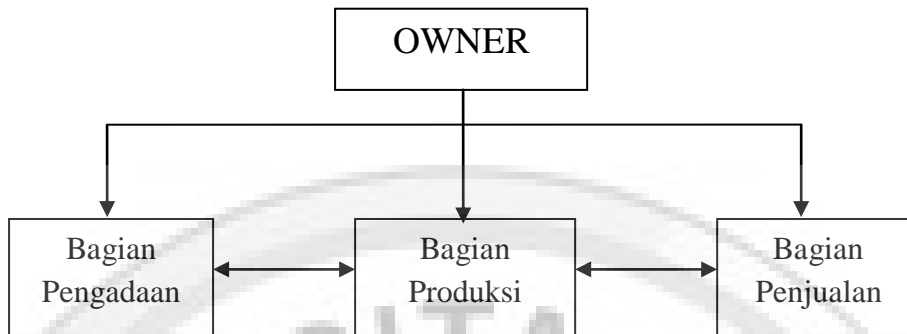
House Of Leather adalah sebuah perusahaan kerajinan tangan yang memproduksi tas khususnya berbahan dasar kulit asli. Usaha ini dijalankan Ade sebagai warisan turun temurun dari ayahnya yang memulai pada tahun 1995, berawal dari pesanan khusus kerjasama dengan salah satu toko tas di Bandung untuk memproduksi tas dengan jumlah banyak. Kerjasama yang dilakukan selesai pada tahun 1997, sementara bahan masih tersisa sehingga muncul ide untuk memproduksi tas sendiri. Pada 1998 akhirnya mulai merintis untuk fokus memproduksi tas kulit, karena banyaknya permintaan konsumen dan masih sedikitnya produsen tas kulit.

Usaha ini berdiri atas mitra binaan Pertamina dengan peminjaman modal awal. Selain mendapatkan modal, Pertamina juga kerap mengajak perusahaan ikut

serta dalam berbagai pameran. Keikutsertaan dalam berbagai pameran menjadi langkah awal House of Leather dikenal oleh masyarakat luas. Setelah memasarkan produk dengan cara konsinyasi, akhirnya pada sekitar tahun 2000, House Of Leather resmi berdiri dengan membuka workshop sendiri di Jl. Cikutra No. 18/148 B. Produk utama House Of Leather berupa tas-tas dengan bahan dasar utama kulit sapi yang dipadukan dengan bahan dan aksesoris lainnya. Dengan *range* harga yang berkisar antara Rp 600.000,- sampai Rp 900.000,-, produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang maksimal. Selain memasarkan produk sendiri, House Of Leather juga membuat produk sesuai yang diinginkan konsumen dengan kuantitas tertentu.

Sampai saat ini, terdapat sekitar 15 orang lebih pekerja, 12 orang pada bagian produksi, 3 orang pada bagian penjualan, dan sisanya karyawan lepas yang membuat produk tambahan seperti dompet, sabuk, dll. Proses produksi dilakukan selama 6 hari dalam satu minggu, selama 8 jam dari jam 9 pagi sampai jam 5 sore. Dalam proses produksi, tas dibuat secara pergrup. House Of Leather sedikit demi sedikit berhasil berkembang, dari pelanggan lama yang terus menerus kembali dan menyebar dari mulut ke mulut, sampai akhirnya menyebar lewat internet maka semakin dikenali banyak orang.

3.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 3.1

Struktur Organisasi

3.1.3 Uraian Tugas

a. Owner

1. Mengendalikan perusahaan pada umumnya.
2. Mendorong karyawan agar bekerja sesuai dengan sasaran yang direncanakan.
3. Menjaga serta menjamin kelangsungan perkembangan perusahaan.
4. Menentukan kebijakan atau pengambilan keputusan segala masalah operasional perusahaan.

b. Bagian Pengadaan

1. Merancang hubungan yang tepat dengan *supplier*.
2. Klasifikasi barang yang harus dibeli oleh perusahaan seperti bahan baku dan komponen untuk kebutuhan produksi.

c. Bagian Produksi

1. Membuat beragam barang yang sesuai dengan selera dan spesifikasi pelanggan.
2. Berusaha mencapai biaya yang rendah saat melakukan produksi.
3. Menciptakan mutu produk yang tinggi.
4. Memiliki tanggapan yang cepat atas permintaan konsumen.

d. Bagian Penjualan

1. Melakukan transaksi penjualan.
2. Membuat nota transaksi penjualan.
3. Membuat laporan stok barang untuk pimpinan.

3.1.4 Aktivitas House of Leather

■ Aktivitas yang dilakukan House of Leather antara lain:

1. Memproduksi tas kulit sapi untuk dijual secara eceran dengan desain produk yang dirancang oleh perancang dari perusahaan dan dengan mengikuti selera dan spesifikasi pelanggan.
2. Memperdagangkan secara umum dengan 3 orang karyawan pada bagian penjualan untuk menjual produk yang dihasilkan melalui jaringan yang dimiliki, baik di toko milik sendiri maupun online.

3.1.5 Bahan Baku dan Jenis Mesin

Berikut adalah data bahan baku dan jenis mesin yang digunakan House of Leather pada saat proses produksi, yaitu:

3.1.5.1 Bahan Baku

Bahan baku yang digunakan oleh House of Leatherter bagi atas bahan baku utama dan bahan baku pembantu, dapat diuraikan pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Bahan Baku yang digunakan House of Leather

Bahan Baku Utama	Bahan Baku Pembantu
- Kulit (sapi)	- Resleting Artic Gold - Benang nilon - Kancing - Cat Kulit - Lem - Paku

Uraian kegunaan dari masing-masing bahan baku tersebut adalah sebagai berikut:

A. Bahan Baku Utama

1. Kulit (Sapi)

Bahan baku kulit sapi digunakan sebagai bahan baku utama dalam pembuatan tas untuk lapisan luar dan beberapa dibagian dalam. Untuk pembuatan satu buah tas dibutuhkan kulit sapi sebanyak 10 sampai 14 feet. Ukuran satu feet sama dengan 28 cm x 28 cm.

B. Bahan Baku Pembantu

1. Resleting Artic Gold

Resleting termasuk dalam bahan baku pembantu dalam sebuah tas, karena tidak semua tas menggunakan resleting sehingga harus disesuaikan dengan model. Resleting yang digunakan yaitu artic gold dengan warna keemasan tua yang berbahan tebal dan kuat.

2. Benang Nylon

Benang nylon digunakan untuk menjahit bagian-bagian kulit yang harus disatukan. Warna benang nylon yang paling sering digunakan yaitu hitam dan cokelat tua.

3. Kancing

Kancing digunakan sebagai aksesoris pelengkap sesuai dengan model yang dibutuhkan. Warna kancing yang sering digunakan yaitu *gold* dan *silver* disesuaikan dengan warna tas yang diproduksi.

4. Cat Kulit

Cat kulit digunakan untuk mengecat bagian pinggir tas yang warnanya pudar karena proses produksi, cat yang digunakan cat khusus untuk kulit sehingga warna menjadi merata dan lebih indah.

5. Lem

Lem digunakan untuk merekatkan kulit bagian dalam dengan bahan kulit sehingga mempermudah dalam proses penyetelan dan membuat bagian tas menjadi terbentuk.

6. Paku

Paku digunakan untuk memaku bagian-bagian tas yang perlu disatukan sebelum dijahit sehingga proses produksi menjadi lebih mudah karena bagian-bagian tas terkait dengan kuat.

3.1.5.2 Jenis Mesin

Terdapat 2 jenis mesin yang digunakan oleh House of Leather, dan sisanya dilakukan manual oleh pekerja, yaitu diantaranya:

1. Mesin Juki

Mesin juki yaitu mesin yang digunakan untuk menjahit bagian demi bagian kulit yang sudah terpola untuk dibentuk menjadi tas. Mesin juki yang digunakan jenis Tipikal.

2. Mesin Sestet

Mesin sestet yaitu mesin yang digunakan untuk menipiskan kulit yang tebal atau membentuk kulit agar sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.

3.1.6 Proses Produksi

Proses produksi House of Leather ini merupakan proses produksi yang sifatnya berurutan (*sequential product*), maksudnya adalah bahan baku diproses secara berurutan dari proses produksi yang satu ke proses produksi berikutnya hingga proses produksi yang terakhir.

Terdapat 8 tahapan dalam proses produksinya, yaitu:

1. Pemilihan bahan dan model tas.

Pemilihan bahan dan model tas dilakukan sebagai tahapan awal karena sangat menentukan tahapan selanjutnya. Pemilihan bahan harus disesuaikan kebutuhan dan menggunakan bahan yang berkualitas baik. Sedangkan untuk pemilihan model tas biasanya disesuaikan dengan tren dan selera yang diminati konsumen, juga tak jarang mereka membuat inovasi model tas terbaru.

2. Pembuatan pola.

Pola dibuat sesuai dengan menggambar model tas yang dipilih untuk dibuat. Penggambaran pola pada karton dan digunting berdasarkan bagian tas. Bagian-bagian yang telah digunting kemudian dijiplak diatas kulit.

3. Cutting.

Pada proses ini kulit digunting dan dibentuk sesuai dengan pola yang digambarkan. Kulit juga di tipiskan dengan menggunakan mesin seset sehingga ukurannya sesuai dengan kebutuhan.

4. Pengecatan.

Karena kulit sudah memiliki warna yang berbeda dari distributor, maka pada tahap ini kulit di cat bagian ujung dan pinggir pada bagian yang terbuka atau pudar sehingga warna terlihat rata dan lebih rapi.

5. Penjahitan

Setelah kulit kering, lalu kulit diberi lem untuk kemudian disatukan menurut bagian yang akan dijahit. Dengan menggunakan mesin juki, kulit yang terpisah mulai dijahit setiap bagian sesuai pola.

6. Penyetelan

Tahapan diatas mencapai bagian setengah jadi dalam proses produksi tas, maka di tahap ini setiap bagian yang telah dijahit mulai disatukan dengan penjahitan sehingga terbentuk sebuah tas seutuhnya.

7. Pemasangan Aksesoris

Pada tahap ini mulai pemasangan resleting, kancing, dan aksesoris lainnya sesuai kebutuhan model tas yang dibuat.

8. Finishing

Tas yang sudah jadi kemudian dibersihkan dan dilakukan pengecekan kembali untuk mengetahui apabila terdapat kekurangan produk, jika sudah sempurna maka produk siap dipasarkan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus, yaitu penelitian intensif mengenai seseorang (bisa merujuk langsung pada orang, tempat, maupun peristiwa). Dalam studi kasus, peneliti berusaha untuk menyelidiki secara mendalam dan menyeluruh. Ia mencoba menggali semua variabel yang penting dalam subjek penelitian. Peneliti mengumpulkan data mengenai keadaan subjek saat sekarang, pengalaman masa lampau, dan bagaimana variabel saling berhubungan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian yang bersifat deskriptif yaitu suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena/peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini. Penelitian deskriptif pada umumnya tidak diarahkan untuk pengajuan hipotesis.

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan serta data yang diperlukan dalam penelitian ini dipergunakan dua macam penelitian, yaitu:

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan ini dilakukan untuk memperoleh data sekunder, yaitu cara mempelajari berbagai literatur, catatan kuliah, dan majalah-

majalah yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sehingga peneliti mendapatkan lebih banyak informasi tentang data yang dibutuhkan.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan dilakukan untuk memperoleh data primer dengan mengadakan penelitian langsung ke perusahaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara dan observasi.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk lebih mendalami responden secara spesifik yang dapat dilakukan dengan tatap muka ataupun komunikasi menggunakan alat bantu komunikasi. Sugiyono (2013:194) mengemukakan wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Dengan penjelasan:

1. Wawancara Terstruktur digunakan teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara, selain membawa instrument sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpul data juga dapat menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, gambar, brosur dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

2. Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Observasi merupakan prosedur yang sistematis dan standar dalam pengumpulan data. Pemakaian cara ini didasarkan pada konsep, definisi, dan pengukuran variabelnya. Dengan observasi, peneliti dapat memperoleh ukuran variabel yang bukti empirisnya dapat diambil melalui pertanyaan yang diajukan. Dari segi proses pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi: *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.

1. Observasi Berperanserta (*participant observation*), dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
2. Observasi Nonpartisipan, kalau dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur.

1. Observasi Terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya.
2. Observasi Tidak Terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.

3.2.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan satuan objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu untuk dipelajari oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah bagian dari kualitas dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sampel yang diambil harus betul-betul representatif karena kesimpulan yang diambil dari sampel tersebut akan diberlakukan untuk populasi. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh produk tas kulit House of Leather. Sedangkan sampelnya adalah 2 jenis tas kulit dengan model yang berbeda yaitu tas kode 042 dan tas kode 044.

Metode sampling yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan sama bagi semua anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Purposive Sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.

3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini data–data yang dibutuhkan adalah:

1. Data Primer. Yaitu data yang diperoleh langsung dari kenyataan perusahaan melalui wawancara dan observasi.
2. Data Sekunder. Yaitu data yang diperoleh penulis dari laporan yang dihasilkan House of Leather, lokasi penelitian, keadaan operasional organisasi dan data–data lain yang diperoleh melalui studi literatur atau studi kepustakaan yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data optimasi produksi.

3.3 Rancangan Analisis Data

Beberapa asumsi yang harus dipenuhi model grafis menurut Muhardi (2006:4):

- a. Hubungan diantara variabel-variabel keputusan, yang menunjukkan macam produk yang dianalisis atau diteliti adalah linier (garis lurus).
- b. Macam produk yang dihasilkan sudah diketahui dengan pasti, termasuk sumber daya yang digunakan, standar penggunaan sumber daya per unit produk, kapasitas penyediaan sumber daya per periode waktu, keuntungan per unit produk, dan daya serap pasar setiap produk per periode waktu tertentu.
- c. Nilai-nilai variabel keputusan yang dihasilkan dapat berupa bilangan pecahan untuk masalah tertentu, dan juga dapat berupa bilangan bulat untuk masalah lainnya.
- d. Nilai-nilai dari variabel keputusan tersebut adalah harus lebih besar atau sama dengan nol.

Langkah-langkah pengerjaan dengan model grafis menurut Muhardi (2006:4) sebagai berikut:

- a. Menemukan variabel keputusan dan mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai. Variabel keputusan menunjukkan jenis produk yang dalam hal ini dapat disimbolkan dengan notasi tertentu. Sedangkan tujuan (*objective*) yang ingin dicapai adalah optimasi, yaitu dapat berupa memaksimalkan keuntungan (*profit*), atau meminimalkan biaya (*cost*).

- b. Membuat tabel programasi linier, yang berisikan informasi lengkap, misalnya tentang jenis produk, sumberdaya yang digunakan, penggunaan sumberdaya per unit produk, kapasitas penyediaan, daya serap pasar, dan keuntungan per unit produk.
- c. Memformulasikan persamaan dan pertidaksamaan secara matematis. Persamaan yang dimaksud adalah persamaan tujuan yang dinotasikan dengan P_t , dan pertidaksamaan dalam hal kendala yang dihadapi perusahaan yang dinotasikan dengan P_k .
- d. Membuat grafik, yaitu dengan menggunakan sepasang sumbu silang horizontal dan vertikal.
- e. Menentukan garis-garis kendala (*constarint lines*) dan daerah daerah layak (*feasible region*) dengan memperhatikan kendala atau keterbatasan yang dihadapi.
- f. Menentukan garis persamaan tujuan dan titik optimal (*optimal point*).
- g. Menemukan bauran produksi optimal.

START

Tujuan Penelitian

Manfaat Penelitian

Kerangka
Pemikiran

Teori Metode Grafis
menurut *Jay Heizer*
dan *Barry Rander*

Jenis
Penelitian

Metode
Penelitian

Teknik
Pengambilan
Data

Sampel

Rancangan
Analisis Data

Deksriptif
Kuantitatif

Studi Kasus

-Observasi
-Wawancara

Metode
Grafis

Langkah pertama,
menemukan variabel
keputusan dan
mengidentifikasi tujuan
yang ingin dicapai.

Langkah kedua, membuat
tabel programasi linier,
yang berisikan informasi
lengkap

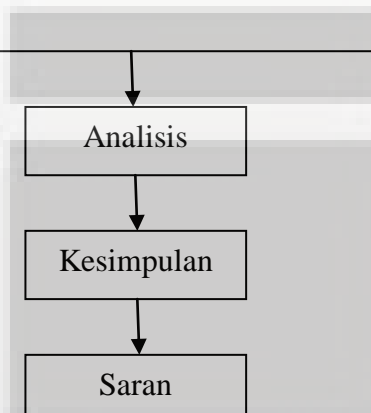
Langkah ketiga,
memformulasikan
persamaan dan
pertidaksamaan secara
matematis

Langkah keempat,
membuat grafik dengan
menggunakan sepasang
sumbu silang.

Langkah kelima,
menentukan garis-garis
kendala (*constarint lines*)
dan daerah daerah layak
(*feasible region*) dengan
memperhatikan kendala atau
keterbatasan yang dihadapi.

Langkah keenam,
menentukan garis persamaan
tujuan dan titik optimal
(*optimal point*).

Langkah ketujuh,
menentukan bauran produksi
optimal.



Gambar 3.4 Algoritma Penyelesaian dengan Metode Grafis