

TUGAS AKHIR

**UPAYA MENGATASI *DEFECT* PADA PRODUK DOMPET KULIT
PRIA *ROGUN* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA, SURABAYA**



**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN JUDUL
UPAYA MENGATASI *DEFECT* PADA PRODUK DOMPET KULIT
PRIA *ROGUN* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA, SURABAYA



KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

UPAYA MENGATASI *DEFECT* PADA PRODUK DOMPET KULIT PRIA *ROGUN* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA, SURABAYA

Disusun oleh :

OKTA MUJI HARLAILY

NIM : 2102062

Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

Dosen Pembimbing



Drs. Sutopo, M.Sn

NIP.19620709 199003 1 002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan memenuhi syarat yang diperlukan untuk mendapatkan Derajat Ahli Madya Diploma III (D3)

Politeknik ATK Yogyakarta

Tanggal : 1 Agustus 2024

TIM PENGUJI

Ketua



Mohammad Charis Hidayatullah, S.T., M.DS

NIP. 199105262022021001

Anggota

Penguji 1



Drs. Sutopo, M.Sn

NIP. 19620709 199003 1 002

Penguji 2



Eka Legva Frannita, M. Eng.

NIP. 19920823202202001

Yogyakarta, 1 Agustus 2024



Sonny Taufan, SH, MH

NIP. 198402262010121002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Puji Syukur atas berkah dan nikmat yang diberikan-Nya telah terselesaikannya Tugas Akhir ini untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan Derajat Ahli Madya Diploma (D III) di Politeknik ATK Yogyakarta, penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT atas nikmat rezeki, kesehatan dan kelancaran dalam segala urusan selama hidup penulis ini dan penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga yang selalu memberikan *support system*, doa, dan membantu dalam memenuhi biaya perkuliahan sampai akhir ini kepada penulis. Lancar rezeki, sehat selalu dan panjang umur.
3. Bapak Drs. Sutopo, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing yang turut meluangkan waktu, penuh sabar, dan mengarahkan dalam proses bimbingan dan penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh bagian PT Nandhi Radja Nusantara (Pak Onny, Mas Timo, Mas Danu, Mas Sing, Pak Witono, Pak Yudi, Bu Irma, Mbak Reva dan seluruh karyawan lainnya) selaku membantu dalam memberikan kesempatan belajar dan pengalaman selama kegiatan magang sampai tugas akhir kepada penulis.
5. Sahabat SMA (Ardiah Salsabila Cahyani Novianti, Anggini Nurcahyani, dan Alm. Ewang Muhammad Fanani) yang turut memberikan *support system*, ruang cerita dan menjadi tempat keluh kesah bagi penulis. Berkat kalian penulis mampu melewati masa badai kehidupan dan perkuliahan. Terimakasih telah menjadi rumah, sahabat dan saudara tak sedarah yang menerima segala bentuk susah dan senangnya kehidupan penulis.

6. Teman sepermainan (Mbak Putri Erinda, Akbar Maulana Rafli Pratama, Rendy Marsel, Nia Kurniawati, Hilda Yuli Rahmawati dan Kezia) yang turut menghibur dan menemani bermain dikala riuhnya penyusunan tugas akhir.

7. Faza Novaulia Ramadhan selaku seseorang yang selalu menjadi motivasi dan semangat penulis untuk terus melangkah maju dan lebih baik kedepannya dengan segala *support system*-nya. Terima kasih berkatnya penulis menjadi kuat kembali, pribadi lebih baik, menjadi rumah tak berbentuk bangunan itu bagi penulis dan menjadi bagian menyenangkan dalam cerita kehidupan penulis. Semoga panjang umur, sehat dan bahagia selalu.

8. BEM KBM Politeknik ATK Yogyakarta Kabinet Akhsawira yang menjadi ruang belajar mengembangkan diri dan kesempatan kepercayaan dalam mengemban tanggung jawab yang diberikan selama menjabat organisasi.

9. Teman seperjuangan TPPK C Angkatan 2021 (Bela, Indah, Muti, Anggun, Vira, Khotim, Intan dan teman kelas lainnya) selaku *support system* selama masa perkuliahan yang membantu dan memberi arahan serta cerita dan kesan tersendiri selama kuliah kepada penulis.

10. Lutfiah Nur Salsabila dan Dika Safitri yang kebersamaan selama lika-liku kuliah sampai penyusunan Tugas Akhir. Terimakasih sudah menemani semasa kuliah dengan berbagai cerita didalamnya yang tentu akan berkesan bagi penulis.

11. *Last but not least*, kepada diri sendiri Okta Muji Harlaily. Terimakasih ya sudah mau berjuang sejauh ini atas tanggung jawab dan pilihannya untuk berkuliah, selalu mencoba bangkit kembali atas berbagai ujian hidupnya, menepikan segala egonya, terimakasih sudah mau bertahan sejauh ini, kamu keren.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan dari mereka sendiri.”

(QS. Ar-Ra'd ayat 11)

“Jangan berkecil hati jika jawaban doamu tidak segera datang. Pelajarilah, renungkan, dan tetap berdoa, memiliki iman yang tulus, dan menjalankan perintah-perintah-Nya.”

(Joseph B. Wirthlin)

“Jika doa bukan sebuah permintaan, setidaknya itu adalah sebuah pengakuan atas kelemahan diri manusia dihadapan Tuhannya.”

(Pidi Baiq)

Caramu bertahan hidup dengan kerasnya beragam ujian perlu diapresiasi dengan rasa syukur perayaan kecil, memaknai segalanya sebagai penguat kedepan dan menghiraukan celaan manusia yang memiliki rasa iri.

(Okta Muji Harlaily)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "UPAYA MENGATASI *DEFECT* PADA DOMPET KULIT PRIA *ROGUN* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA, SURABAYA" ini dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, kami sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Sonny Taufan, SH., MH selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Bapak Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn., Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit;
3. Drs. Sutopo, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.
4. Seluruh pimpinan, pembimbing, staff dan pegawai PT Nandhi Radja Nusantara, Surabaya selaku memberikan kesempatan tempat magang, membantu belajar mengarahkan dilapangan kerja dan pengalaman baru kepada penulis hingga masa penyusunan Tugas Akhir.
5. Orang tua dan teman-teman selaku *support system* dalam pelaksanaan selama kuliah ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat sederhana dan terdapat banyak kekurangan, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan riset dimasa mendatang. Akhir kata, semoga Tugas Akhith ini dapat bermanfaat dan digunakan bagi semua pihak yang membutuhkan dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. PERMASALAHAN.....	5
C. TUJUAN.....	5
D. MANFAAT.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Upaya Mengatasi.....	7
B. <i>Defect</i>	8
C. Produk Kulit.....	9
D. Kulit.....	10
E. Jenis-Jenis Kulit.....	11
F. Dompot.....	12
G. Jenis-Jenis Dompot Kulit Pria.....	13
H. Proses Produksi.....	17

I. Jenis Perakitan.....	17
J. <i>Rogun</i>	18
K. Diagram <i>Fishbone</i>	19
BAB III	23
METODE KARYA AKHIR	23
A. Materi Karya Akhir	23
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	23
C. Metode Pengambilan Data	24
D. Proses Tahapan Penelitian.....	27
BAB IV	27
HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. HASIL	27
B. PEMBAHASAN	37
BAB V.....	46
KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. KESIMPULAN	46
B. SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Defect Produksi Dompok Kulit Pria Rogun di Tim quality control	40
Tabel 2. Check Sheet Pemeriksaan Material Kulit.....	47
Tabel 3. Form Pengecekan Mesin Jahit.....	49
Table 4. Standart Operasional Prosedur	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kulit Sapi.....	11
Gambar 2 <i>Bifold Wallet</i>	13
Gambar 3 <i>Trifold Wallet</i>	14
Gambar 4 <i>Money Clip</i>	14
Gambar 5 <i>Slim Wallet</i>	15
Gambar 6 <i>Coin Wallet</i>	15
Gambar 7 <i>Sport Wallet</i>	16
Gambar 8 <i>Travell Wallet</i>	16
Gambar 9 Dompot Kulit Pria <i>Rogun</i>	19
Gambar 10 Diagram <i>Fishbone</i>	19
Gambar 11 Diagram Alur Proses Penelitian	27
Gambar 12 Spesifikasi Dompot Kulit Pria <i>Rogun</i>	28
Gambar 13 Diagram Alur Proses Pembuatan Dompot Kulit Pria <i>Rogun</i>	29
Gambar 14 Desain Dompot Kulit Pria <i>Rogun</i>	30
Gambar 15 Desain Pola Dompot Kulit Pria <i>Rogun</i>	32
Gambar 16 Hasil Potong dan Dikelompokkan Material Kulit Sapi.....	33
Gambar 17 Hasil Potong dan Pengelompokkan Material Kain Satin.....	33
Gambar 18 Hasil Cek dan Penandaan Adanya <i>Defect</i> Sisa Lem	36
Gambar 19 Slot Dompot Miring	38
Gambar 20 Jahitan Lepas	39
Gambar 21 Lem Tidak Rata.....	39
Gambar 23 Diagram <i>Fishbone Defect</i> Dompot.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penempatan Magang	53
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Magang	54
Lampiran 3 Lembar Kerja Harian Magang	55
Lampiran 4 Blanko Harian Konsultasi.....	61



INTISARI

PT Nandhi Radja Nusantara merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi produk kulit, seperti dompet kulit, tas kulit, sarung tangan kulit, ikat pinggang kulit, jaket kulit, hingga aksesoris kulit lainnya yang dapat menunjang gaya hidupnya. Salah satunya yaitu dompet kulit pria *rogun*. Tujuan dari tugas akhir ini yaitu untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan dengan ditemukannya *defect* pada dompet saat pengecekan di *quality control*. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta metode sekunder yaitu literatur pustaka. Proses pembuatannya meliputi : *pre*-produksi desain, pola dan persiapan bahan di *inventory*, pemotongan material, perakitan produk tim massal, *finishing* pengecekan kualitas dan kuantitas oleh *quality control*, dan finishing packing. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui faktor permasalahan menggunakan diagram *fishbone*. Ditemukan 5 faktor yang menjadi adanya *defect* pada dompet yaitu faktor manusia, faktor material, faktor metode, faktor mesin, dan faktor lingkungan. Data *defect* yang diperoleh dari perusahaan disajikan dalam tabel dengan jumlah *defect* sebesar 96 pcs dari 1000 pcs atau memiliki *persentase* sebesar 9,6% dari 10% yang dijadikan standar oleh tim *quality control* pada error produksi oleh faktor manusianya sebanyak 49pcs. Faktor manusia itu terdapat konsistensi kerja menurun dan karyawan yang kurang paham atau tidak terampil. Hal ini perlu adanya tindakan upaya mengatasi *defect* pada dompet kulit pria *rogun* kepada perusahaan dengan menerapkan SOP secara terikat dan tertulis, mengoptimalkan pelatihan *training* kerja, mengontrol metode selama proses produksi, melakukan jadwal perawatan mesin secara rutin dan memperluas media kerja.

Kata kunci : Upaya Mengatasi, Dompet Pria, *Defect*, Proses Produksi

ABSTRACT

PT Nandhi Radja Nusantara is a company that produces leather products, such as leather wallets, leather bags, leather gloves, leather belts, leather jackets, and other leather accessories that can support your lifestyle. One of them is the Rogun men's leather wallet. The aim of this final assignment is to identify and resolve defects found in wallets during quality control checks. Data collection uses observation, interviews and documentation methods, as well as secondary methods, namely library literature. The manufacturing process includes: pre-production design, pattern and preparation of materials in inventory, material cutting, mass team product assembly, finishing, quality and quantity checking by quality control, and finishing packing. The data obtained was analyzed to determine the problem factors using a fishbone diagram. Five factors were found to cause defects in wallets, namely human factors, material factors, method factors, machine factors and environmental factors. Defect data obtained from the company is presented in a table with a total of 96 defects out of 1000 pcs or a percentage of 9.6% out of 10% which is used as a standard by the quality control team for production errors caused by human factors of 49 pcs. The human factor includes decreased work consistency and employees who lack understanding or are unskilled. This requires the company to take action to overcome defects in Rogun men's leather wallets by implementing strict and written SOPs, optimizing work training, controlling methods during the production process, carrying out routine machine maintenance schedules and expanding work media.

Keywords : Efforts to overcome, Men's Wallet, Defect, Production Proses

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Industri salah satu sektor yang memiliki peranan penting dalam pembangunan wilayah. Hampir semua negara memandang bahwa industrialisasi merupakan sebuah keharusan karena menjamin kelangsungan proses pembangunan ekonomi jangka panjang dengan laju pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan berkelanjutan yang menghasilkan peningkatan pendapatan perkapita setiap tahun. Menurut Kementerian Perindustrian, Indonesia termasuk dalam 10 negara industri terbesar dalam bidang manufaktur di dunia dan 5 besar negara di dunia sebagai kontributor sumbangan perekonomian nasional yang mencapai lebih dari 20%. Industri kulit telah menunjukkan kinerja yang menggembirakan dengan capaian produk domestik bruto yang meningkat secara signifikan. Permintaan pasar terhadap produk kerajinan kulit terus meningkat baik dari pasar domestik maupun internasional (Data Kementerian Perindustrian, 2022), dengan salah satu produk yang diminati adalah dompet (Kerajinan Dari Kulit, 2023).

Industri kulit merupakan sektor ekonomi yang terkait mengenai produksi barang-barang bahan baku kulit hewani. Hal ini ada sejak zaman prasejarah, manusia pertama kali menggunakan kulit hewan untuk pakaian dan perlindungan diri dari cuaca dan bahaya di alam. Seiring perkembangan evolusi, dunia industri kulit mengalami perkembangan pesat beriringan dengan kemajuan

teknologi yang memudahkan dalam mengaplikasikan sebuah ide inovasi manusia ke bentuk produk kulit. Banyaknya keberagaman produk kulit tersebut didorong adanya sebuah permintaan pasar yang tinggi karena menyesuaikan kebutuhan manusia yang mendukung untuk gaya hidupnya. Salah satu keberagaman produk kulit yang diminati masyarakat yaitu industri produk dompet kulit.

Industri dompet kulit saat ini memiliki banyak ragam bentuk dan fungsinya. Adanya tinggi permintaan pasar membuat produsen para pengrajin dompet kulit memiliki sebuah tuntutan baru untuk selalu meningkatkan kualitas dari produk dompetnya agar tidak mengecewakan para konsumennya. Sebuah kualitas dalam produk dompet kulit merupakan bagian dari kepuasan dan kepercayaan konsumen. Dalam konteks kualitas produk dompet kulit tidak hanya dilihat dari produknya saja, melainkan dari ketepatan suatu perusahaan dan konsistensi selama proses produksi dan pelayanannya. Ketepatan pengerjaan sesuai target waktu yang diberikan akan memaksimalkan biaya produksinya. Namun tak banyak dalam proses produksi yang dituntut cepat dalam pengerjaannya sehingga membuat pengerjaan operator produksi tidak maksimal dan menyebabkan beberapa kesalahan dalam produksinya.

Keberhasilan suatu perusahaan industri dapat dikatakan apabila dalam proses produksinya minim terjadinya suatu produk yang mengalami *defect* atau bisa dikatakan *zero defect*. Hal itu bisa terwujud apabila semua proses produksi sesuai dengan prosedur dan standart kualitas yang dimiliki oleh perusahaan.

PT Nandhi Radja Nusantara merupakan usaha yang bergerak pada

bidang produk kulit di Surabaya, Jawa Timur. Perusahaan ini menjalankan usahanya dikota besar yang pastinya memiliki banyak pesaing yang bergerak sama di bidangnya. Persaingan tersebut sangatlah kompetitif karena melihat minat pasaran masyarakat dengan kualitas produk kulit yang tinggi seperti produk dompet kulit, tas kulit, sarung tangan kulit, ikat pinggang kulit, jaket kulit, hingga aksesoris kulit lainnya yang dapat menunjang gaya hidupnya. Sehingga untuk memenangi persaingan itu harus memiliki suatu perencanaan yang dapat menciptakan unggulan dengan kualitas produk yang baik demi masa jangka panjang operasional sesuai spesifikasinya. Menurut Mitra (2016) pengendalian kualitas adalah kesesuaian dari produk atau layanan untuk memenuhi atau melampaui keinginan yang diminta oleh pelanggan. Perusahaan ini memiliki keunggulan demi menarik minat masyarakat di berbagai kalangan yakni dalam pelayanan jasa terhadap kepuasan konsumen seperti adanya pemberian garansi seumur hidup terhadap produk kulit apabila terdapat suatu produk *defect* atau cacat. Produk cacat yakni produk yang dihasilkan melalui proses produksi yang tidak memenuhi standart kualitas yang telah ditetapkan oleh suatu perusahaan.

Pada periode bulan Maret sampai awal Mei memproduksi sebuah dompet kulit pria *rogun*. Berdasarkan penelitian lapangan selama proses magang ditemukan suatu permasalahan *defect minor* maupun *major* pada produk kulit yang sudah menjadi barang jadi. Permasalahan tersebut dapat diketahui saat memasuki pengecekan di *quality control*. *Defect* yang sering ditemukan seperti cacat asli dari kulitnya yang terus dipaksakan pada proses perakitan sehingga

terlihat jelas karena peletakan kulit *defect* tersebut diluar atau *cover* produk, adanya luka baret atau goresan pada kulit karena selama proses produksi terdapat kesalahan yang tidak sesuai dengan kelayakan kualitas produk, pengeleman yang tidak rata dan rapi, kulit terkena bekas solder maupun bekas tusuk jahitan, jarak yang harus sama pada perakitan antar komponen sisi kiri dan kanannya, dan jahitan yang tidak rapi maupun loncat. Kesalahan-kesalahan pengerjaan tersebut yang menyebabkan *defect* pada produk dompet kulit pria *rogun* tentu memerlukan penanganan dan perbaikan ulang dalam pengerjaan atau mungkin bisa sampai mengganti dan membuat produk baru apabila *defect* parah. Adanya penanganan dan perbaikan kesalahan tersebut tentu juga akan menambah biaya produksi perusahaan. Jika hal seperti ini tidak dilakukan penanganan dan terjadi kelulusan sampai ke distributor dan konsumen, maka akan mempengaruhi nama dan kualitas produk dompet kulit pria *rogun* perusahaan di pasaran.

Adanya permasalahan *mayor* tersebut tentu menandakan kualitas pada perusahaan yang tidak optimal. Namun hal tersebut bukan berarti dari kualitas produknya saja yang perlu diperhatikan, melainkan dari segi proses produksinya, pemahaman, dan skill sumber daya manusianya. Proses produksi yang perlu diperhatikan mulai dari *pre*-produksi hingga menjadi barang jadi yang tentu melewati divisi *quality control* sebagai pengecekan dan kelayakan kualitas produk. Oleh hal itu suatu usaha dalam perusahaan harus mampu mempertahankan dan mengendalikan kualitasnya dengan memiliki standart ketetapan dari *pre*-produksi, proses produksi hingga menjadi produk jadi yang akan dilakukan pengecekan sampai *quality control*. Berdasarkan permasalahan

diatas, penulis mengambil judul sesuai dengan keadaan penelitian lapangan selama proses magang yang digunakan sebagai tugas akhirnya yaitu **“UPAYA MENGATASI *DEFECT* PADA PRODUK DOMPET KULIT PRIA *ROGUN* DI PT NANDHI RADJA NUSANTARA SURABAYA”**.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan penelitian yang terjadi dilapangan selama magang di PT Nandhi Radja Nusantara Surabaya. Maka terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh penulis yaitu :

1. Permasalahan apa yang terjadi pada proses pembuatan dompet kulit pria *rogun* di PT Nandhi Radja Nusantara?
2. Apa saja yang menjadi faktor permasalahan adanya *defect* pada produk dompet kulit pria *rogun* di PT Nandhi Radja Nusantara?
3. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan perusahaan untuk mengatasi permasalahan *defect* pada produk dompet kulit pria *rogun* di PT Nandhi Radja Nusantara?

C. TUJUAN

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi dan dihadapi oleh perusahaan pada saat pembuatan dompet kulit pria *rogun*.
2. Mengidentifikasi faktor penyebab adanya *defect* pada produk dompet kulit pria *rogun* di PT Nandhi Radja Nusantara.
3. Membantu menemukan dan memberikan sebuah upaya untuk mengatasi adanya permasalahan *defect* pada produk dompet kulit pria

rogun di PT Nandhi Radja Nusantara.

D. MANFAAT

Adapun manfaat dari adanya tugas akhir ini yaitu :

1. Sebagai pengembangan dan penerapan ilmu yang diperoleh dari kampus mengenai produk kulit dengan mengimplemetasikan di perusahaan saat proses magang.
2. Dapat menjadi masukan perbaikan guna lebih memperhatikan dalam proses perakitan kinerja selama produksi demi mempertahankan kualitas dan tidak adanya *defect* pada produk dompet kulit pria *rogun*.
3. Menjadi tambahan referensi dalam memperhatikan kualitas pada produk dompet kulit pria *rogun* yang akan digunakan kedepannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Upaya Mengatasi

Poerwadarminta (2006 : 1344) menyebutkan upaya adalah usaha untuk menyampaikan maksud, akal, dan ikhtiar. Upaya merupakan segala sesuatu yang bersifat mengusahakan terhadap sesuatu hal upaya dapat lebih berdayaguna dan berhasil guna sesuai dengan maksud, tujuan, fungsi serta mfaat suatu hal tersebut dilaksanakan. Upaya sangat berkaitan erat dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan tersebut, agar berhasil maka digunakanlah suatu cara, metode, dan alat penunjang lainnya.

Upaya merupakan usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud memecahkan suatu maksud, memecahkan persoalan , mencari jalan keluar) maksudnya ialah bagian dari peranan yang harus dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005).

Surayin (2002 : 665) menyatakan bahwa upaya merupakan usaha, akal, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud). Dalam setiap upaya yang dilakukan oleh seseorang bertujuan untuk mencegah sesuatu yang dianggap tidak diperlukan atau mengganggu agar bisa dicarikan jalan keluarnya.

Upaya *kuratif* adalah upaya yang bertujuan untuk membimbing seseorang kembali kepada jalurnya yang semula, dari yang mulanya menjadi seseorang bermasalah menjadi seseorang yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Upaya ini juga berusaha untuk membangun rasa

kepercayaan diri seseorang agar bisa bersosialisasi dengan lingkungannya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa mengatasi merupakan menguasai; melebihi dalam hal; tinggi dari; mengalahkan; menanggulangi.

Dapat disimpulkan bahwa upaya mengatasi merupakan suatu tindakan untuk mengatasi, menanggulangi dan menemukan sebuah perbaikan yang berkaitan erat dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menghadapi suatu masalah dalam proses pembuatan produk.

B. Defect

Menurut Evans dan Lindsay (2007) *Defect* atau cacat merupakan kekurangan, kegagalan, atau ketidaksesuaian (*nonconforming*) yang ditemukan pada produk yang dapat mengurangi nilai dari suatu produk. Pada cacat produk juga dapat menyebabkan bertambahnya biaya produksi, mengganggu jadwal produksi, mengulur *deadline* dari *client*, memerlukan waktu tambahan untuk memperbaiki produk cacat, dan membuat operator harus menunggu selama proses produksi (Mulyadi, 2012)

Basuki (2010) menyebutkan *defect* atau cacat adalah suatu ketidaksesuaian atau ketidakcocokan dengan spesifikasi kontrak yang telah ditentukan pemeriksaan dapat diklasifikasikan dalam dua kategori, yaitu:

1. *Major Defect* (cacat berat) adalah cacat yang terjadi selama proses pembuatan karena tidak sesuai dengan bahan-bahan yang digunakan, ataupun jelek pengerjaannya, sehingga ditolak pada saat penyerahan barang (*finished product*) karena tidak laku untuk dijual. Seperti pada

produk dompet terjadinya pengulangan proses jahitan yang menimbulkan bekas jahitan baru sehingga mempengaruhi kualitas produk dompet.

2. *Minor Defect* (cacat ringan) yaitu cacat yang tidak mempengaruhi penampilan atau adanya penyimpangan yang kecil dari contoh (*reference sample*), masih dapat digunakan tetapi mempengaruhi terhadap penampilan atau dapat mempengaruhi nilai jualnya. Seperti pada dompet kulit pria terdapat *defect* yaitu terdapat goresan pada permukaan produk jadi dompet kulit akiat terkena kuku selama proses pengerjaan, sehingga perlu upaya mengatasi dengan menyamarkan goresan menggunakan semir kulit atau spidol sesuai warna kulit.

Pada Dompet Kulit di PT Nandhi Radja Nusantara Surabaya terdapat berbagai jenis *defect* dompet kulit pria yang dapat ditemukan seperti emboss tidak terlalu jelas, kulit tergores, kulit gemboss, jahitan loncat, jahitan miring, strap saku miring,

C. Produk Kulit

Menurut Kotler dan Armstrong, (2001 : 346) ialah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, beli digunakan atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan kegiatan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar. Selain itu produk dapat pula

didefinisikan sebagai persepsi konsumen yang dijabarkan oleh produsen melalui hasil produksinya. Produk dipandang penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan pembelian.

Produk kulit merupakan salah satu kerajinan produk yang dibuat dengan bahan dasar kulit. Beberapa bahan dasar kulit hewan yang digunakan seperti kulit sapi, kulit ular, kulit biawak, kulit buaya, kulit kambing dan sebagainya. Pengolahan produk kulit ini berupa tas, dompet, lukisan, sabuk, jaket dan sebagainya. (Gaby B, 2022)

D. Kulit

Kulit adalah lapisan luar tubuh binatang yang merupakan suatu kerangka luar, tempat bulu binatang itu tumbuh. Dalam Ensiklopedia Indonesia, kulit adalah lapisan luar badan yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh-pengaruh luar, misalnya panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi, serta merupakan alat penghantar suhu. Sedangkan menurut Sunarto (2001) kulit merupakan lapisan luar tubuh binatang yang merupakan suatu kerangka luar, tempat bulu binatang itu tumbuh. Di Indonesia, kulit merupakan salah satu bahan mentah yang cukup melimpah, yang digunakan sebagai bahan utama dalam industri perkulitan dan karya seni.



Gambar 1. Kulit Sapi

Sumber: PT Nandhi Radja Nusantara

E. Jenis-Jenis Kulit

Pada buku Drs. Marsudi M.Pd dan Dwi Yunanto, M.Pd (2013) menyebutkan di dalam industri perkulitan banyak dijumpai jenis, corak, warna dan ketebalan kulit yang digunakan untuk proses produksi. Kadang-kadang masih banyak konsumen yang kurang mengerti tentang keadaan kulit dilihat dari penggolongan hasil jadinya. Beberapa jenis kulit yang dihasilkan dari proses pengolahan kulit adalah :

1) Kulit *Full Grain*

Kulit yang disamak dengan zat penyamak full krom dengan *nerf* atau rajah yang masih asli, tidak dibelah atau digosok. Jenis kulit seperti ini mempunyai kualitas tinggi sehingga dapat menaikkan harga kulit.

2) Kulit *Corrected Grain*

Kulit yang disamak dengan zat penyamak krom, minyak, dsb karena kualitas kulit tidak baik yang disebabkan oleh cacat alami seperti dicambuk, penyakit cacar, ditusuk, dan sebagainya, sehingga menimbulkan cacat pada permukaannya. Untuk mengantisipasi cacat yang ada pada permukaan kulit, maka kulit dihaluskan dengan mesin amplas sampai halus, kemudian dicat

dengan menggunakan cat sintetis. Kualitas kulit ini kurang baik dan agak kaku.

3) Kulit *Light Buffing*

Kulit ini proses pengerjaannya hampir sama dengan kulit *corrected* hanya bedanya kulit "*Light Buffing*" di amplas ringan pada permukaannya, jadi kulit ini kualitasnya lebih baik.

4) Kulit *Artificial*

Kulit ini keindahannya terletak pada proses penyelesaian akhir, yaitu dengan cara memberi motif tertentu, misal buaya, biawak, ular, motif kulit jeruk, dsb. Tujuan pemberian motif adalah untuk menutupi cacat yang diakibatkan oleh cacat alami atau mekanis. Kulit *artificial* sering menyerupai aslinya atau disebut kulit bauta.

F. Dompot

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) 1989:241 mendefinisikan dompet ialah tempat yang dibuat dari kulit, plastik dan sebagainya. Dompot sendiri memiliki fungsi untuk menyimpan uang, kartu dan dokumen-dokumen penting seperti paspor, tiket dan lain sebagainya.

Berbicara tentang dompet tentu tidak dapat terlepas dari yang namanya alat tukar. Zaman dahulu mungkin alat tukarnya bersifat barter atau masih menggunakan alat tukar berupa koin logam sebelum ditemukannya teknik pembuatan kertas. Jadi desain dompet sendiri baik dari segi bentuk, bahan dan fungsinya akan berubah mengikuti mode juga teknologi yang semakin berkembang. Hal ini dapat kita lihat dari tulisan Abdur Rahman (2014).
"berdasarkan ensiklopedia Britannica, istilah awal dompet berasal dari kata

fiscus yang berarti tempat untuk mengumpulkan uang kaisar. Uang-uang hasil pajak ini awalnya dikumpulkan dari sebuah keranjang. Berdasarkan mitologi Yunani, dompet sendiri awalnya adalah karung yang dibawa oleh dewa hermes (kibisis). Sejarah modern dompet sendiri dimulai saat uang kertas pertama kali diperkenalkan di Massachusetts pada 1690. Dompet saat itu dikenal dengan istilah bill-fold, dimana uang kertas bisa dilipat di dalamnya guna menghemat ruang penyimpanan. Pada tahun 1970 mulailah diperkenalkan dompet velcro yang booming karena terbuat dari bahan “velcro”.

G. Jenis-Jenis Dompet Kulit Pria

Dompet pria memiliki beberapa jenis yaitu :

1. Bifold Wallet

Dompet jenis ini merupakan dompet paling populer digunakan oleh para pria. Ciri khas dompet ini memiliki 2 buah saku pada kanan kiri. Tiap saku dompet ini digunakan untuk menyimpan kartu identitas ataupun foto.



Gambar 2. *Bifold Wallet*
Sumber: *Olpr Leather Good, 2024*

2. *Trifold Wallet*

Dompot ini hampir sama dengan *bifold wallet*, namun ternyata berbeda dari segi bentuknya. Pada bentuknya *Trifold wallet* ini memiliki 3 saku yang digunakan untuk menyimpan kartu-kartu penting.



Gambar 3. *Trifold Wallet*
Sumber: Jack Georges, 2024

3. *Money Clip*

Dompot ini memiliki ciri khas yaitu pada *clipper* pada bagian dalam dompet yang fungsi clip tersebut untuk menjepit uang kertas. Jenis dompet ini hanya digunakan untuk menyimpan uang kertas, sehingga tidak mampu untuk menyimpan uang koin.



Gambar 4. *Money Clip*
Sumber: Blankenheim Bandung, 2024

4. *Slim Wallet*

Bentuk dompet yang tipis cocok untuk orang yang menyukai desain minimalis. Bentuk yang tipis dan minimalis ini membuat keterbatasan dalam menyimpan uang dan kartu-kartu, sehingga tidak disarankan untuk memakai dompet ini apabila memiliki banyak kartu penting.



Gambar 5. *Slim Wallet*
Sumber: Godbole, 2023

5. *Coin Wallet*

Dompet ini sesuai dengan namanya yang berfungsi untuk menyimpan uang koin. Biasanya dompet ini menjadi pelengkap untuk dompet *money clip* yang hanya bisa menyimpan uang kertas.



Gambar 6. *Coin Wallet*
Sumber: Bleu De Chauffe, 2024

6. *Sport Wallet*

Dompot ini mirip dengan dompet *bifold wallet* dan *trifold wallet*, terdapat pembedanya yakni aksesoris tambahan untuk sporty dan bahan yang digunakan untuk pembuatan dompet ini. Sehingga dompet ini cocok untuk kegiatan *sport* seperti pendaki cinta alam ataupun olahragawan.



Gambar 7. *Sport Wallet*
Sumber: Allet, 2024

7. *Travel Wallet*

Dompot ini memiliki bentuk panjang dengan berbagai banyak slot yang mendukung dengan fungsinya untuk *travelling*. Slot untuk menyimpan kartu-kartu, slot untuk menyimpan paspor, slot untuk menyimpan uang tunai kertas, dan slot untuk menyimpan uang koin. Sehingga cocok untuk menjadi rekomendasi *travelling*.



Gambar 8. *Travell Wallet*
Sumber: KuKa, 2019

H. Proses Produksi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 899) proses merupakan runtutan perubahan (peristiwa); rangkaian tindakan; pembuatan; atau pengolahan yang menghasilkan produk. Menurut Ahyari (2002) menyebutkan bahwa proses merupakan suatu cara, metode maupun teknik untuk penyelenggaraan atau pelaksanaan dari suatu hal tertentu. Jika disimpulkan dan dikaitkan dengan produksi dompet kulit ini proses merupakan kegiatan atau rangkaian serta tahap yang saling berkaitan untuk memberi dan menambahkan nilai guna terhadap suatu barang yang akan diproduksi. Proses pembuatan dompet kulit umumnya meliputi :

1. Pembuatan Pola
2. Pemolaan/ *Marking* Pola dan Pematangan Pola
3. Pengeleman Material
4. Penjahitan
5. Finishing Sisa Benang dan Lem

I. Jenis Perakitan

Perakitan terdiri dari beberapa jenis berdasarkan kriterianya seperti cara perakitan, tujuan, atau industri yang terlibat seperti berikut (Woro A, 2023):

1. Perakitan berdasarkan metodenya terdiri dari 3 yakni:
 - a. Perakitan Manual, yakni merakit produk atau sistem dengan tangan ataupun menggunakan alat yang sederhana dan biasanya dilakukan oleh tenaga pekerja manusia.

- b. Perakitan Otomatis, yakni merakit dengan menggunakan mesin, robot, atau secara otomatisasi untuk merakit suatu produk tanpa campur tangan manusia secara signifikan.
 - c. Perakitan Semi-Otomatis, yakni perakitan dengan mengkombinasikan antara manual dan otomatisasi atau antara mesin otomatis dengan pekerja manusia yang bekerja secara bersamaan.
2. Perakitan berdasarkan tujuannya terdiri dari 3 yaitu:
- a. Perakitan Produksi : Merakit produk secara massal di lingkungan manufaktur dengan tujuan distribusi komersial.
 - b. Perakitan *Prototipe* : Merakit dengan model *prototipe* atau sampel yang digunakan untuk pengujian, penelitian, atau pengembangan produk.
 - c. Perakitan perbaikan : merakit ulang produk atau sistem yang rusak atau memerlukan perbaikan.

J. Rogun

Rogun merupakan jenis nama artikel dompet kulit pria yang diproduksi oleh PT Nandhi Radja Nusantara. Dompet ini dibuat dan digunakan untuk gender pria. Ukuran dompetnya terbuka sebesar 23 cm x 9 cm x 1 cm dan terlipat ukurannya sebesar 11,5 cm x 9 cm x 2 cm, dan memiliki berat 90 gram. Material yang digunakan berupa kulit chrome dengan beberapa jenis warna yang ditawarkan yaitu hitam dop, hitam *glossy*, *navy*, dan coklat. Selain itu material tambahan yang digunakan berupa kain satin dan kain drill pada bagian

dalamnya. Untuk spesifikasi dari dompet kulit pria *rogun* sendiri memiliki 2 slot utama, 1 slot tempat foto, 10 slot kartu, dan 2 *hidden slot*.

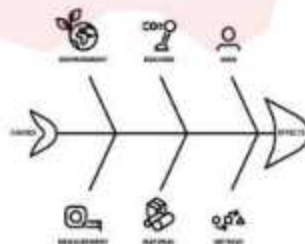


Gambar 9. Dompet Kulit Pria *Rogun*

Sumber: PT Nandhi Radja Nusantara, 2024

K. Diagram *Fishbone*

Diagram *Fishbone* disebut juga dengan diagram tulang ikan atau *cause and effect digrams*. Pada dasarnya, diagram sebab-akibat digunakan untuk mengidentifikasi dan secara sistematis mencatat berbagai sebab yang dapat dikaitkan dengan masalah atau efeknya (Ishikawa 1976). Diagram ini merupakan diagram yang menunjukkan sebab-akibat yang berguna untuk mencari atau menganalisa sebab-sebab timbulnya masalah sehingga memudahkan cara mengatasinya (Ishikawa,1988:73).



Gambar 10. Diagram *Fishbone*

Sumber: Brain Sensei, 2022

BAB III

METODE KARYA AKHIR

A. Materi Karya Akhir

Dalam karya akhir ini, materi yang diteliti dan digunakan sebagai bahan tugas akhir yaitu adanya *defect* yang ditemui pada dompet kulit pria *rogun* saat pengecekan oleh tim *quality control* di PT Nandhi Radja Nusantara yang berakibat terjadinya penurunan kualitas produk dompet kulit pria *rogun* hingga perlu dilakukan upaya mengatasi produk *defect* berupa perbaikan dan pengulangan proses produksi.

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan magang dilaksanakan di PT Nandhi Radja Nusantara yang berdiri sejak tahun 2014. Perusahaan ini memiliki 2 lokasi yang berbeda yaitu berada di Jl. Kutisari Indah Utara no. 27, Tenggilis Mejoyo, Surabaya dan di Jl. Tenggilis Barat 1/9 D-21 RT.05 RW.02 Kendangsari, Tenggilis Mejoyo, Surabaya, Jawa Timur. Karyawan pada perusahaan ini berjumlah 29 orang di brand Radja *Leather* saja. Penulis memutuskan melakukan pengumpulan data di bulan Maret sampai awal Mei 2024. Pengumpulan data dilakukan dibulan itu dikarenakan penulis sering dipindah-pindah ke divisi lainnya sewaktu-waktu sesuai kebutuhan bantuan yang diperlukan dan proyek sering diproduksi dibulan tersebut.

C. Metode Pengambilan Data

Menurut Prof. Dr. Sugiyono, metode Penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada kali ini metode yang digunakan oleh penulis yaitu metode kualitatif. Pada metode ini meliputi studi kasus yang melibatkan studi terperinci dari kasus tertentu (seseorang atau kelompok kecil). Pengumpulan datanya biasanya menggunakan observasi dan wawancara yang melibatkan konsultasi dengan orang lain dan catatan pribadi/publik.

Dalam pengumpulan data pada tugas akhir ini ada 2 metode yang digunakan yaitu:

1. Data Primer, merupakan data yang digunakan pertama kali oleh peneliti dengan narasumber pertama terkait pembahasan dan informasi perusahaan di lapangan. Beberapa metode tersebut yaitu:

a. Metode Observasi

Metode ini dilaksanakan untuk meneliti dan mengumpulkan data perusahaan secara langsung di lapangan dengan melihat kegiatan sehari-harinya. Pada metode ini objek yang diamati berupa :

- 1) *Pre-Production* yang meliputi persiapan bahan yang akan digunakan untuk produksi *project* dompet kulit pria *rogun*.
- 2) *Production* yang meliputi proses perakitan pembuatan dompet kulit pria *rogun*.

3) *Quality control* meliputi proses terakhir sebelum *packing* yaitu pengecekan akan kelayakan kualitas dari produk dompet kulit pria *rogun* ini. Hal ini melihat dari produk ada atau tidaknya sebuah *defect, reject* maupun kesalahan di produk dompet kulit pria *rogun*.

b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan secara langsung atau tatap muka dengan berkomunikasi kepada beberapa narasumber seperti kepala produksi, kepala *inventory*, kepala divisi *quality control* dan karyawan yang turut andil dalam produksi pembuatan projek dompet kulit pria *rogun* ini. Tujuannya dilakukan metode ini untuk memperoleh informasi sebuah data yang dikumpulkan sebagai tugas akhir.

c. Metode Dokumentasi

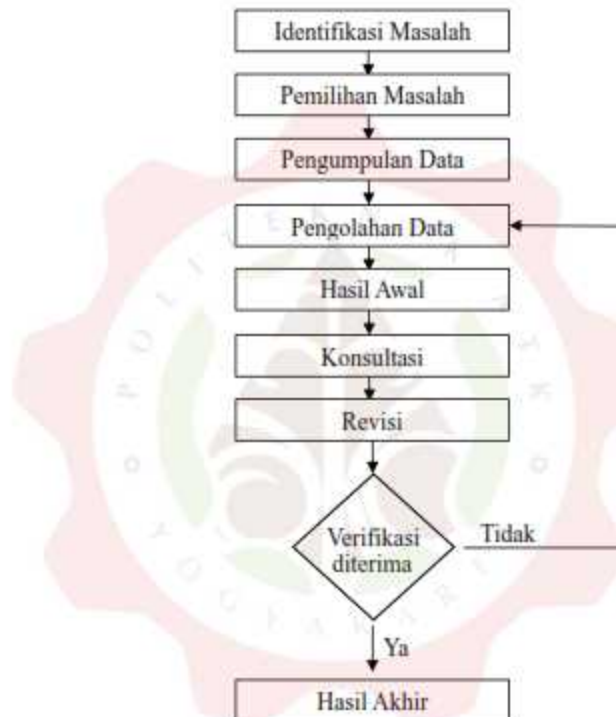
Metode ini merupakan pengumpulan data yang digunakan sebagai penunjang bukti nyata penelitian dengan bentuk data seperti gambar atau foto, data tulisan angka, arsipan buku yang menunjukkan bentuk laporan sesuai keadaan di lapangan perusahaan. Dokumentasi yang digunakan untuk menunjang peneliti pada tugas akhir yaitu berupa gambar atau foto dan data arsipan berupa tabel perhitungan dari produksi projek dompet kulit pria *rogun*.

2. Data Sekunder, dapat diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah data yang diperoleh seorang peneliti secara tidak langsung dari objeknya, tetapi melalui sumber lain, baik lisan maupun tulis atau bisa diartikan dari berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Peneliti menggunakan metode ini dengan literatur pustaka yang meliputi jurnal, repository dan media informasi online lainnya. Selain itu, pustaka offline berupa media cetak yang tersedia di perpustakaan dan data perusahaan yang diperbolehkan sebagai tambahan informasi.



D. Proses Tahapan Penelitian

Dalam pengumpulan data ini terdapat tahapan yang dilakukan penulis untuk melakukan penelitian sesuai kondisi di lapangan secara langsung, serta dalam penyusunan tugas akhir sebagai berikut:



Gambar 11 Diagram Alur Proses Penelitian