

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Persaingan industri-industri yang semakin ketat saat ini memaksa perusahaan harus dapat mengejar target produksi. Hal tersebut untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan dan memperoleh keuntungan yang besar. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh industri maupun UKM untuk agar dapat bertahan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah menjaga kualitas dari produk-produk yang dihasilkan.

Kualitas produk yang dihasilkan dipengaruhi oleh beberapa hal seperti material yang digunakan, prosedur kerja, dan mesin yang digunakan. Jika industri atau UKM tidak dapat menjaga kualitas produk yang dihasilkan maka hal tersebut berdampak pada kekecewaan konsumen dan menyebabkan beralihnya konsumen pada produk dari perusahaan lain.

Kegiatan usaha yang banyak digeluti oleh masyarakat Yogyakarta adalah kerajinan kayu. Salah satu usaha kerajinan kayu tersebut adalah UKM Yungki Edutoys. Yungki Edutoys merupakan UKM yang bergerak dalam produksi mainan-mainan edukasi. Kegiatan produksi yang dilakukan di Yungki edutoys terdiri dari pengangkatan material, pemotongan material, penghalusan material dan pengecatan material.

Pada UKM Yungki Edutoys, produk yang paling sering di produksi dan terjual adalah mainan edukasi berupa *puzzle metamorphosis*. *Puzzle metamorphosis* terdiri dari empat lapisan papan MDF. Lapisan papan MDF tersebut terdiri dari lapisan dasar atau alas, kemudian pada tiga lapisan selanjutnya terdapat gambar pola hewan yang telah dipotong menjadi potongan-potongan *puzzle*. Tiap lapisan papan pola *puzzle* disusun sehingga membentuk gambaran dari perubahan dan perkembangan fisik dari hewan tersebut, dimula dari lapisan papan *puzzle* pertama dan begitu selanjutnya hingga pada lapisan terakhir. Yungki Edutoys sendiri memproduksi tiga jenis *puzzle metamorphosis*, yaitu *puzzle ayam*, *puzzle katak*, dan *puzzle kupu-kupu*. Konsumen dari produk *puzzle metamorphosis* terdiri dari anak-anak maupun lembaga pendidikan formal seperti Taman Kanak-kanak. Fungsi *puzzle metamorphosis* itu sendiri ialah untuk melatih kesabaran dan kemandirian anak, selain itu juga melatih anak agar kreatif dan imajinatif. Dalam produksinya *puzzle metamorphosis* cukup sulit untuk dikerjakan, hal tersebut

dikarenakan *puzzle* ini memiliki bentuk-bentuk yang rumit dan terdiri dari empat lapisan, yaitu pada lapisan atas, lapisan tengah, lapisan bawah dan lapisan dasar.

Pada produksi *puzzle metamorphosis* ini sering diperoleh atau terdapat produk-produk yang cacat. Secara umum cacat yang terdapat pada produk dihasilkan dari material, tools, dan manusia. Cacat yang berasal dari material seperti cat warna yang rusak, material yang terkelupas, dan material yang patah. Cacat yang berasal dari tools berupa, mata gergaji mesin yang tumpul sehingga dalam pemotongan akan mengakibatkan material terkelupas ataupun patah, kuas yang rusak (serabut yang telah habis atau adanya penumpukan cat pada serabut) menyebabkan kualitas cat yang tidak baik (bergelembung). Untuk cacat yang berasal dari manusia adalah pemotongan yang tidak rapi atau tidak sesuai dengan sketsa gambar, terpotongnya bagian *puzzle*.

Yungki Edutoys dalam menangani kecacatan yang timbul selama proses produksi tidak jarang melakukan seperti pengeleman, pengecatan ulang, penggantian bagian *puzzle* yang rusak sehingga memakan biaya yang lebih besar. Dalam tiap produksi *puzzle metamorphosis* masih ditemukannya 10-25% produk cacat dari total produksi keseluruhan. Kecacatan yang ditemukan pada produk-produk tersebut didasari oleh masih sering terjadi kecacatan selama proses produksi. Yungki Edutoys sendiri menerapkan garansi jika produk-produk yang dihasilkan mengalami kerusakan atau cacat dan tidak jarang produk-produk yang mengalami kecacatan tidak akan laku. Maka dari itu, sangat dibutuhkannya pengendalian kualitas pada proses produksi *puzzle metamorphosis* agar dapat menekan timbulnya produk cacat yang dihasilkan dan meminiasi biaya produksi ulang pada UKM ini.

1.2. Rumusan Masalah

Pada saat ini UKM Yungki Edutoys belum terdapat pengendalian kualitas, hal ini berdampak pada banyaknya kecacatan yang terjadi selama proses produksi.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengukur kualitas dari keluaran setiap proses selama produksi *puzzle metamorphosis* sebelum penerapan saran perbaikan.
- b. Mengukur kualitas dari keluaran setiap proses selama produksi *puzzle metamorphosis* setelah penerapan saran perbaikan.

- c. Mengukur kualitas produk *puzzle metamorphosis* setelah penerapan saran perbaikan.

1.4. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian difokuskan pada *puzzle metamorphosis* dikarenakan jumlah produksi yang besar dan presentase kecacatan yang masih tinggi.
- b. Metode yang digunakan adalah *Seven Steps Method Of Quality Improvement* dengan *Seven Quality Control Tools*.
- c. Pengambilan data dilakukan selama masa produksi berlangsung dari tanggal 12-21 Feburari 2018 yang berlokasi di pabrik UKM Yungki Edutoys.
- d. Peningkatan kualitas dalam penelitian ini adalah untuk menurunkan kecacatan dalam proses produksi.