

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin hari semakin banyak bermunculan perusahaan *handycraft* baru yang mengakibatkan semakin ketatnya persaingan pasar sehingga tiap perusahaan membutuhkan strategi untuk menurunkan biaya produksi dan meningkatkan kualitas produk agar dapat bersaing dengan perusahaan kompetitornya. "Value Engineering merupakan salah satu pengetahuan teknik yang paling efektif untuk mengidentifikasi dan mengeleminasi biaya yang tak berguna pada disain produk, pengujian, proses manufaktur, kontruksi, operasi, perawatan, data, prosedur dan pengerjaan." (*West Virginia Department of Transportation*, 2004).

"Value Engineering adalah aplikasi sistematis dari pengetahuan teknik yang mengidentifikasi fungsi dari produk atau jasa, membuat monetary value untuk fungsi tersebut, dan memberikan kehandalan fungsi yang dibutuhkan dengan semua biaya yang paling murah." (Iyer, 2000)

Menurut manajer HRD PT. Raja Gajah Oya "Seperti halnya produk *Card Holder* yang merupakan salah satu produk *handycraft* berbahan baku metal yang kurang diminati *buyer* asing membutuhkan suatu metode yang dapat meningkatkan nilai produk agar minat *buyer* terhadap produk *Card Holder* mengalami peningkatan.". Solusi dari permasalahan ini adalah *Card Holder* yang

Holder yang fungsinya sebagai pegangan kartu nama perlu di kaji dari segi *Value Engineering* sehingga nilai produk tersebut meningkat dan mampu bersaing di pasar internasional.

1.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah bagaimana meningkatkan nilai *Card Holder* menurut kajian Rekayasa Nilai.

1.2. Tujuan Penelitian

- a. Mendapatkan penghematan biaya produksi produk *Card Holder* menurut kajian Rekayasa Nilai.
- b. Mendapatkan peningkatan nilai *Card Holder* melalui penghematan biaya produksi.

1.4. Batasan Masalah

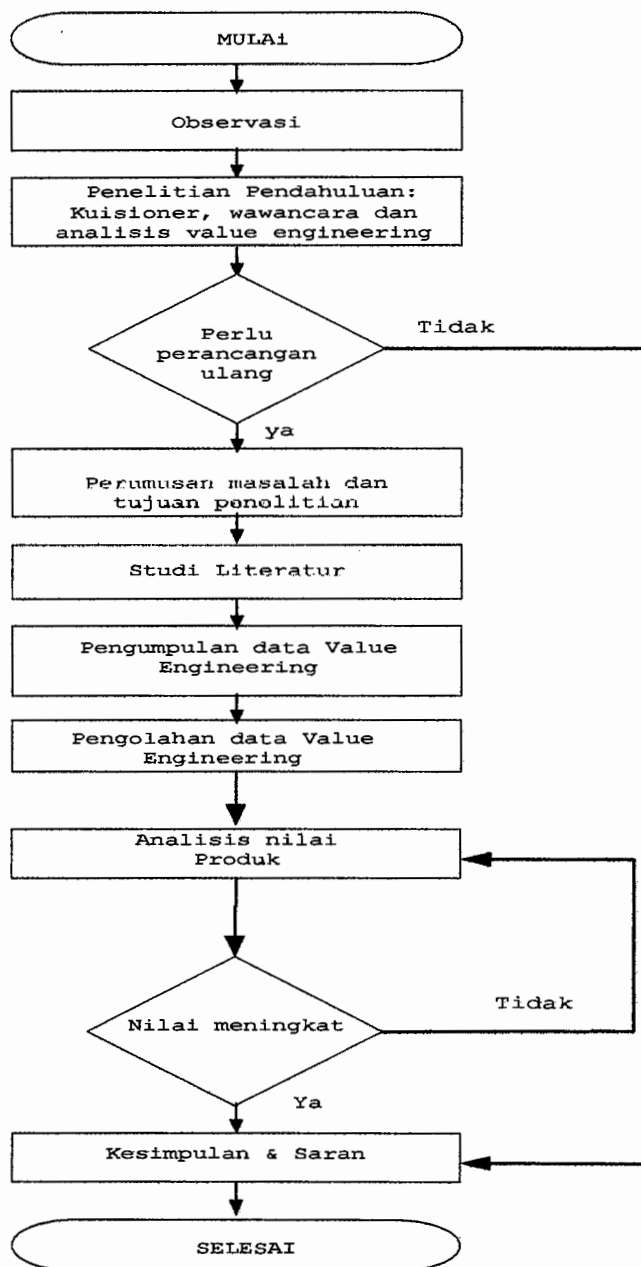
Dalam penelitian ini perlu adanya batasan-batasan agar pemecahan masalah tidak jauh menyimpang dari ruang lingkup yang ditentukan. Adapun batasan-batasan itu adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di bagian Sampling dan Produksi PT. Raja Gajah Oya.
- b. Produk yang diteliti adalah *Card Holder* karena produk ini kurang diminati *Buyer*.
- c. Biaya produksi per-unit tidak termasuk biaya disain dan biaya *pembuatan mal karena tidak tersedianya data yang pasti mengenai biaya disain dan biaya pembuatan Mal.

d. Tidak dilakukan uji kecukupan data, uji keseragaman data dan uji kenormalan data pada proses pencelupan dan proses pengeringan, mengingat komponen dan produk dicelup secara bersamaan dan dikeringkan secara bersamaan.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian meningkatkan nilai produk *Card Holder* dengan menggunakan metode Rekayasa Nilai dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Diagram Alir Metodologi Penelitian

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini dibahas mengenai uraian-uraian singkat penelitian Rekayasa Nilai yang dilakukan terhadap produk *Card Holder*.

BAB 3 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung seperti metode Rekayasa Nilai yang dilakukan dalam penelitian, dimana teori-teori ini diperoleh dari studi literatur.

BAB 4 : DATA

Bagian ini berisi data yang diamati berupa hasil wawancara dan kuesioner sebagai latar belakang permasalahan Rekayasa Nilai.

BAB 5 : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Isi pembahasan menggunakan metode Rekayasa Nilai untuk menganalisis rancangan *Card Holder* untuk mendapatkan nilai Optimum menurut kajian Rekayasa Nilai yang disajikan dalam bentuk penjelasan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif yang didukung tabel dan gambar.

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi ringkasan hasil penelitian Rekayasa Nilai produk *Card Holder* dan saran diberikan

berkaitan dengan hasil perancangan nilai pada *Card Holder* yang telah dilakukan.