

H1 - JUDUL AKTIVITAS/RENCANA KERJA

JUDUL PROJECT / AKTIVITAS / RENCANA KERJA

**eManex Factory :
Sistem Automasi Budget Manufactur Expense untuk
Perhitungan Biaya Unit Produksi
di Factory - Lawang**

<https://development.otsuka.co.id/manex>

NAMA PENDAFTAR (GROUP/PRIBADI): DIDI SUHERDI

H2 - INFORMASI GROUP /PRIBADI

Wakil	Nip	Nama	Unit Kerja	Lokasi	Alamat Email
Didi Suherdi	00787	Didi Suherdi	MIS/IT	HO	dsuherdi@ho.otsuka.co.id

1. Rangkuman Project / Aktifitas / Rencana Kerja

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem automasi yang dapat menghitung biaya unit produksi secara otomatis dengan menggunakan budget manufacturing expense, biaya jam kerja, biaya jam mesin dan biaya-biaya overhead pabrik lain nya dalam sebuah sistem (Manufacturing Expense Budget System). Dengan automasi ini, perusahaan khususnya tim finance dan department-department terkait di factory dapat mengurangi kesalahan manusia dan mempercepat proses dalam perhitungan biaya, meningkatkan efisiensi, dan mendapatkan laporan yang lebih akurat untuk perencanaan anggaran atau budgeting.

1. Aktivitas / Langkah-langkah yang di lakukan:

a. Ryukangodo "by Sweat we recognize the way " passion and hardwork are important in helping to bring an idea to relity

i. Analisa Masalah / Root Cause

- Menganalisa beberapa penyebab dan kendala sistem penyusunan budget manufactur expense yang sedang berjalan serta kekurangan dan kelemahan-kelemahannya

ii. Analisis Kebutuhan:

- Mengidentifikasi kebutuhan sistem terkait data dan flow proses penyusunan budget dan perhitungan biaya unit produksi.

iii. Genba Genbutsu

- Visit factory untuk menemukan kendala dan penyebab dari proses sistem manual yang sedang berjalan di factory, mengumpulkan dan analisa data , serta memastikan sistem yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan di factory
- Memahami faktor-faktor dan rumus-rumus yang mempengaruhi biaya produksi, seperti bahan baku, tenaga kerja, overhead, dan waktu produksi.

b. JISHOO (Actualisation) and SOZOSEI (CREATIVITY)

a. Desain Sistem:

- Mendesain struktur database
- Merancang user interface sistem yang mudah untuk para user atau staf memasukkan data secara mudah dan melihat hasil perhitungan secara otomatis.

b. Pengembangan Sistem:

- Mengembangkan sistem berbasis web
- Menerapkan rumus dan parameter-parameter yang baku dan sudah disusun untuk mengotomatiskan input dan perhitungan data .
- Mengintegrasikan modul-modul yang diperlukan untuk memproses data dan menghasilkan laporan budget dan biaya unit produksi yang dapat digunakan dan di akses oleh seluruh Stakeholder yang membutuhkan

c. Uji Coba dan Validasi:

- Melakukan uji coba sistem dengan data produksi real atau simulasi untuk memastikan bahwa hasil perhitungan biaya unit produksi akurat
- Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah yang muncul selama uji coba.

d. Implementasi dan Penggunaannya:

- Sosialisasi dan pelatihan sistem

2. Kapan di Laksanakan (Waktu Pelaksanaan)

Project ini di buat dan di rencanakan dengan menyesuaikan timeline proses budgeting sehingga di putuskan time line disusun mulai dari bulan **Maret s/d Juli 2024**

3. Ukuran Kesuksesan Sebelum VS Sesudah

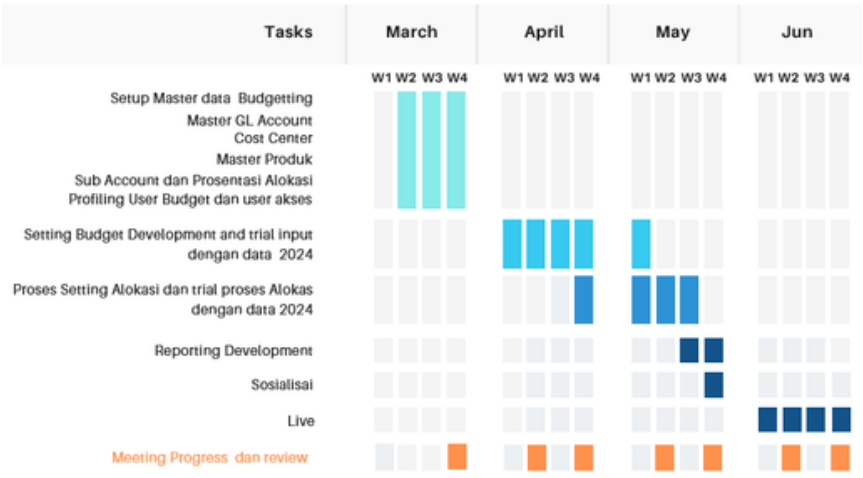
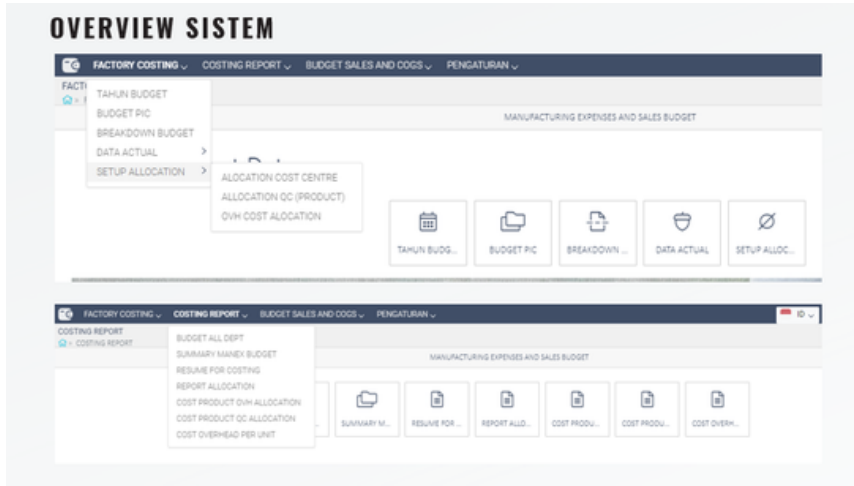
Untuk mengukur keberhasilan project ini maka dari proses analisa kebutuhan , serta memperhatikan beberapa masukan dari user maka disimpulkan untuk menentukan beberapa indikator sebagai tolok ukur berhasilnya project ini , dari beberapa indikator tersebut akan di dibandingkan proses sebelum dan sesudah penggunaan sistem ini yaitu sebagai berikut :

Indikator	Sebelum Automasi	Sesudah Automasi
Akurasi Perhitungan budget dan proses alokasi Biaya	Rentan terhadap kesalahan manusia dalam perhitungan dan input data.	Perhitungan lebih akurat dan konsisten, mengurangi kesalahan manusia karena proses perhitungan alokasi biaya dilakukan secara sistem
Waktu yang Dibutuhkan untuk Perhitungan	Proses manual memakan waktu lebih lama, membutuhkan waktu untuk verifikasi dan pengumpulan data	Perhitungan lebih cepat karena dilakukan oleh sistem secara realtime dan otomatis.
Akses dan penyusunan laporan secara realtime	Laporan biaya sering terlambat atau tidak akurat karena proses transfer data dilakukan lewat email atau sharing file	Laporan yang lebih cepat dan akurat karena bisa di akses dimanapun dan kapanpun sehingga memungkinkan keputusan berbasis data lebih akurat
Kepuasan Pengguna dan Tim	Proses manual yang rumit dan memakan waktu.	Pengguna lebih puas dengan proses yang lebih mudah dan efisien.
Transparansi dan Pelaporan	Pelaporan biaya sering memakan waktu dan kurang transparan.	Pelaporan lebih transparan dan mudah diakses.
Scalability (Kemampuan untuk Berkembang)	Sistem manual kesulitan menangani volume data yang lebih besar saat perusahaan berkembang.	Sistem otomatis dapat menangani volume data lebih besar tanpa mengurangi efisiensi.

H4- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS OTSUKA DNA

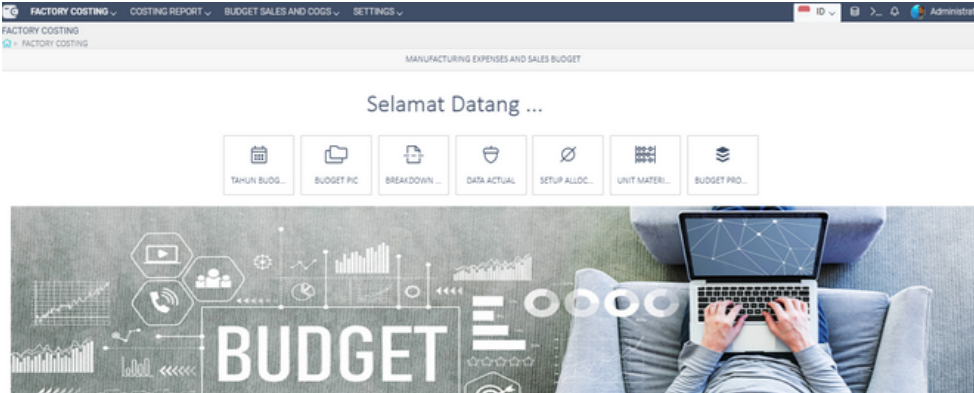
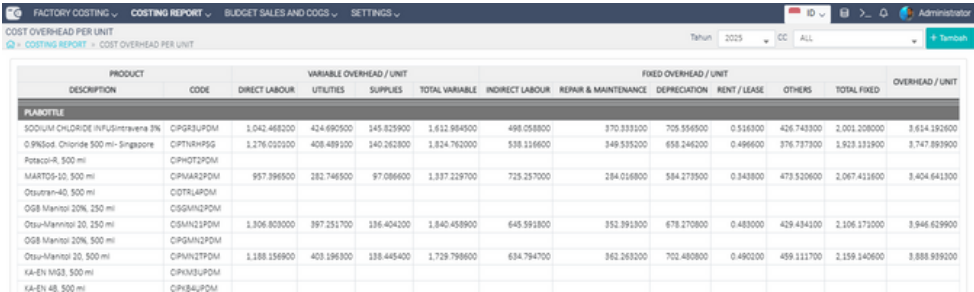
oTSUKA DNA / NILAI- NILAI	AKTIFITAS / RENCANA KERJA	BUKTI DAN ATAU UKURAN KESUKSESAN
RYUUKAN GODO (RG)	<ul style="list-style-type: none">Analisa Permasalahan / root cause :<ul style="list-style-type: none">Proses penyusunan biaya unit produksi yang memerlukan waktu yang lama karena melibatkan proses budgeting manufacture expense yang masih dilakukan secara manualproses pengumpulan data yang melalui proses yang cukup panjang karena harus mengumpulkan data expense dari tiap-tiap department secara manualPerhitungan Alokasi biaya yang rumit menggunakan proses excel dan memerlukan waktu yang cukup lama karena item biaya yang banyak dan parameter yang sering berubah.proses akses data dan pelaporan harus lewat email sehingga tidak efisien dan kemanan data tidak terjaminProses dilakukan oleh setiap individu atau karyawan sehingga data tersimpan di dalam file-file pribadi yang tidak akan mendukung keberlanjutan proses jika terjadi perubahan karyawan atau karyawan pemegang data atau proses keluar atau berhenti dari perusahaanAnalisa Kebutuhan :<ul style="list-style-type: none">Dibutuhkan suatu sistem yang bisa memproses data budgeting manufacture expense dan melakukan proses alokasi ke tiap-tipa produk sehingga bisa menghasilkan harga per unit produksi	<p>Dari Hasil Analisa dan identifikasi kebutuhan yang dilakukan tercipta suatu alur proses yang akan dikembangkan menjadi sistem yaitu sebagai berikut :</p> <div><div><div>EBUDGET ADMINISTRATOR</div><div>START</div><div>SETUP DATA MASTER</div><div>DB MASTER</div><div><div>COST CENTRE</div><div>MASTER ACCOUNT</div><div>SUB ACCOUNT</div><div>PRODUCT</div><div>ACCOUNT MAPPING</div><div>USER AKSES</div></div></div><div><div>BUDGET PIC</div><div>FINANCE / ACC</div><div>START</div><div>CREATE PERIODE BUDGET</div><div>SETUP BUDGET PIC</div><div>INPUT ACTUAL BUDGET DAN ESTIMASI</div><div>SETUP DATA ALLOCATION - ALLOCATION SERVICE ALLOCATION QC ALLOCATION QC</div><div>ALLOCATION PROCESS</div><div>COST RAW MATERIAL</div></div><div><div>BUDGET PIC</div><div>DIV HEAD</div><div>START</div><div>DETAIL / BREAKDOWN BUDGET</div><div>BUDGET ALL DEPARTMENT</div></div><div><div>BUDGET REPORT</div><div>SUMMARY MANEX BUDGET</div><div>RESUME FOR COSTING</div><div>REPORT ALLOCATION</div><div>COST PRODUCT OVH ALLOCATION</div><div>COST PRODUCT QC ALLOCATION</div><div>COST OVH PER UNIT</div><div>COGS / UNIT</div></div><div><div>SALES AND MARKETING</div><div>START</div><div>QTY SALES</div><div>PRICE LIST</div><div>DISCOUNT</div><div>GROS SALES</div><div>NET SALES</div></div></div> <p>Menentukan Rancangan System yang akan dibuat sesuai dengan hasil analisa permasalahan dan kebutuhan</p> <div><div>MANEX BUDGET SYSTEM CONTENT</div><div><div>01</div><div>Setup Master Data</div><div><ul style="list-style-type: none">• Cost Centre• Sub Account• Account• Product• Account Mapping• user Access</div></div><div><div>02</div><div>Factory Costing</div><div><ul style="list-style-type: none">• Create Tahun Budget• Setup Budget PIC• Break Down Budget Input• Data Actual• Setup Allocation• Allocation Cost Centre• Allocation QC (Product)• Allocation OH</div></div><div><div>03</div><div>Costing Report</div><div><ul style="list-style-type: none">• Budget All Department• Summary Manex Budget• Resume for Costing• Report Allocation• Cost Product OVH Allocation• Cost Product QC Allocation• Cost OVH Per unit</div></div><div><div>04</div><div>Budget Sales and COGS</div><div><ul style="list-style-type: none">• Price List• Qty Sales• Discount• Unit COGS• COGS Idle• COGS Inventory Lost• Report Budget Sales• Gross Sales• Net Sales• COGS• Gross Profit</div></div></div>

H4- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS OTSUKA DNA

oTSUKA DNA / NILAI- NILAI	AKTIFITAS / RENCANA KERJA	BUKTI DAN ATAU UKURAN KESUKSESAN
<p>JISSHO (J)</p>	<p>Berikut adalah tahapan eksekusi yang dilakukan untuk pembuatan sistem Automasi Perhitungan Biaya Unit Produksi dalam Manufacturing Expense Budget Factory:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meeting dengan bagian Finance akunting dan team produksi untuk untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik dan mengumpulkan data yang dibutuhkan • Menentukan Timeline pengerjaan dari tahap awal sampai implementasi dan diputuskan pengerjaan dilakukan mulai bulan maret s/d Juni 2024 • Pemlihan Teknologi yang Tepat <ul style="list-style-type: none"> ◦ Akan dibuatkan sistem berbasis web dengan Bahasa Permorraman PHP dan Framework CI sehingga proses dapat di akses secara online dimanapun ◦ Server yang digunakan berbasis Linux dan akan di tempatkan di HO ◦ Proses Pembuatan akan dilakukan di HO dengan dibantu oleh team finance yang akan menyediakan data-data yang diperlukan ◦ Dibuatkan User Interface yang semudah mungkin sehingga proses bisa dilakukan oleh user dimanapun dan menggunakan format data yang sesuai dengan work sheet yang biasa digunakan di sistem yang berjalan • Perancangan dan Pengembangan Sistem <ul style="list-style-type: none"> ◦ Merancang Alur Proses System: ◦ Membuat algoritma perhitungan biaya produksi berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis dan parameter-parameter yang sudah ditetapkan, misalnya: parameter biaya overhead, jam kerja dan jam mesin ◦ Membangun design user interface : ◦ Merancang antarmuka pengguna (GUI) yang intuitif, seperti form input data, format laporan , proses alokasi dan perhitungan-perhitungan lainnya 	<p>Timeline yang berhasil disusun adalah sebagai berikut :</p>  <p>Mengembangkan sistem berbasis WEB dengan overview sistem sbb:</p> 



H4- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS OTSUKA DNA

oTSUKA DNA / NILAI-NILAI	AKTIFITAS / RENCANA KERJA	BUKTI DAN ATAU UKURAN KESUKSESAN
<p>SOUZOSEI (S)</p>	<p>Beberapa kreatifitas tercermin dalam berbagai inovasi dalam sistem ini yaitu inovasi dan kreatifitas yang mendukung efisiensi, akurasi, dan kemudahan operasional. Berikut adalah beberapa aspek kreatif yang dapat dilihat dalam sistem ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan Teknologi yang Inovatif berbasis web dan terintegrasi 2. Desain Sistem yang User-Friendly <ul style="list-style-type: none"> o Visualisasi Data dalam bentuk report yang menarik dan mudah di baca oleh management 3. Penyederhanaan Proses yang Kompleks 4. Efisiensi Melalui Inovasi Penghematan Waktu Dengan mengotomasi perhitungan, 6. Mendorong Transformasi Digital <ul style="list-style-type: none"> o Sistem ini menjadi katalisator transformasi digital di pabrik dengan memperkenalkan cara kerja yang lebih modern, berbasis data, dan didukung teknologi. 7. Dampak pada Budaya Kerja <ul style="list-style-type: none"> o Sistem ini memupuk budaya kerja yang lebih efisien, berbasis data, dan kolaboratif di seluruh departemen. o Mendorong karyawan untuk terus mencari cara-cara kreatif lain dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi. 	<p>Bukti kreatifitas dari sistem ini bisa dilihat dari fitur sistem berikut yang bisa dilihat dari halaman website https://development.otsuka.co.id/manex</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain Sistem yang User-Friendly ,memiliki antarmuka sederhana dan visualisasi proses yang jelas dan Fitur login berbasis role untuk akses kebutuhan pengguna. • Sistem menggunakan algoritma modern yang bisa melakukan perhitungan otomatis sesuai parameter yang sudah di tentukan dan bisa di setting • Meningkatnya kolaborasi antar departemen karena data menjadi lebih transparan dan mudah diakses baik dari factory maupun dari HO • Visualisasi Report yang mudah dibaca dan bisa di export to excel form  

H4- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS OTSUKA DNA

oTSUKA DNA / NILAI-NILAI	AKTIFITAS / RENCANA KERJA	BUKTI DAN ATAU UKURAN KESUKSESAN
SEIJITSU DOUJIN (SD)	<p>Kerja keras yang tulus dan ikhlas sangat penting dalam melaksanakan proyek ini, Berikut adalah bagaimana nilai-nilai Seijitsu Doujin yang dapat diintegrasikan dalam pelaksanaan proyek ini :</p> <p>1 Kerja Keras sebagai Fondasi Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Komitmen pada Hasil yang Berkualitas: ◦ Fokus pada pencapaian hasil terbaik dengan memastikan setiap langkah dikerjakan secara cermat dan penuh tanggung jawab. ◦ Upaya Maksimal di Setiap Tahapan: <p>2. Tulus dalam Menyelesaikan Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Fokus pada Solusi, Bukan Hanya Masalah: ◦ Tulus berarti bekerja dengan niat untuk menyelesaikan tantangan tanpa mengeluh atau menyerah saat menghadapi hambatan. ◦ Memberikan yang Terbaik: berupaya memberikan kontribusi maksimal tanpa mengharapkan pengakuan atau pujian, tetapi demi keberhasilan sistem dan tujuannya. <p>3. Ikhlas dalam Menghadapi Tantangan</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Menerima Kegagalan sebagai Pelajaran: ◦ Hambatan atau kesalahan adalah hal yang wajar. Ikhlas membantu tim tetap positif dan fokus pada perbaikan. ◦ Tidak Membatasi Diri pada Zona Nyaman: siap belajar hal baru atau berani mengambil tanggung jawab tambahan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik. 	<p>Sebagaimana DNA Otsuka yaitu SEIJITSU DOUJIN yaitu bekerja keras dengan tulus dan ikhlas maka karena kami dituntut dengan timeline yang sudah ada dan demi hasil yang diharapkan maka beberapa aktifitas yang kami lakukan adalah sebagai berikut</p> <p>1 Kerja Keras sebagai Fondasi Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Proses pembuatan sistem kami sering kali dilakukan pada hari diluar jam kerja dikarenakan untuk menyesuaikan waktu kerja saya dengan team factory <p>2. Tulus dalam Menyelesaikan Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Berkali kali kami harus merevisi data dan formula dikarenakan ketidak sesuaian hasil namun kami tetap lakukan sampai tuntas dan hasil yang sesuai <p>3. Ikhlas dalam Menghadapi Tantangan</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Tantangan yang paling berat adalah karena bidang saya bukan dari akuntansi dan manufacture maka saya harus mengerti bagaimana proses akuntansi penyusunan biaya dan proses produksi agar sistem yang di rancang bersama dapat sesuai dengan yang dimaksud dan di tetapkan



H4- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS OTSUKA DNA

oTSUKA DNA / NIAI- NILAI	AKTIFITAS / RENCANA KERJA	BUKTI DAN ATAU UKURAN KESUKSESAN
GENBA GENBUTSU (GG)	<p>Untuk menunjang keberhasilan sistem ini maka saya turun langsung ke lapangan yaitu langsung visit factory agar sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan benar-benar bisa di aplikasikan di factory , adapun kegiatan genba genbutsu yang saya lakukan adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari alur kerja proses budgeting manufactur Expense existing di pabrik, • Pengumpulan Dokumen dan Mengumpulkan data terkait proses manufacturing expense seperti : Data manex tahun sebelumnya, jenis-jenis report yang dihasilkan. • Membuat diagram alur (flowchart) proses produksi dari awal hingga akhir, untuk mengidentifikasi proses-proses penting dalam perhitungan biaya. • Identifikasi Variabel Biaya, dan formula-formula yang digunakan dalam proses perhitungan biaya produksi • Menentukan format data yang nanti akan digunakan untuk proses input sistem <ul style="list-style-type: none"> ◦ Melalui proses input manual ◦ Import data melalui excel • Menentukan Jenis User dan privilege atau hak akses nya • Verifikasi Data untuk menentukan kesesuaian data dan perhitungan yaitu dengan Membandingkan hasil proses dari sistem dengan proses manual sebelumnya untuk memverifikasi konsistensi dan keakuratan data 	<p>Melakukan kunjungan ke Factory untuk proses development pada tanggal 20 - 24 May 2024 dengan urutan kegiatan sebagai berikut :</p> <p>20 Mei 2024 - Factory</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meeting Penjelasan Desain Sistem <ul style="list-style-type: none"> ◦ Presentasi desain sistem, mencakup:Alur kerja sistem. Fitur utama sistem automasi eBudgeting. ◦ Mengidentifikasi potensi ketidaksesuaian desain sistem dengan proses operasional di pabrik. <p>21 Mei 2024 - Factory</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi Proses Existing dan Data Collection <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mengamati proses existing di pabrik ◦ Mencocokkan data dan proses dengan modul sistem yang telah dirancang. <p>22 Mei 2024 - Factory</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulasi Penggunaan Sistem Automasi <ul style="list-style-type: none"> ◦ Menjalankan simulasi perhitungan biaya menggunakan sistem yang dirancang: Input data real dari pabrik. Proses kalkulasi otomatis. Hasil laporan biaya unit produksi. ◦ Mendiskusikan hasil simulasi dengan tim manajemen pabrik. <p>23 Mei 2024 - Factory</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan Awal untuk Pengguna Sistem (User Training) : Memberikan pelatihan awal kepada tim pabrik tentang cara menggunakan sistem: Input data, <p>24 Mei 2024 - Factory</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meeting Finalisasi dan Kesepakatan Implementasi



H4- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS OTSUKA DNA

oTSUKA DNA / NILAI-NILAI	AKTIFITAS / RENCANA KERJA	BUKTI DAN ATAU UKURAN KESUKSESAN
WHY (W)	<p>Proyek ini diperlukan untuk mengatasi kelemahan proses manual, meningkatkan efisiensi dan akurasi, serta memberikan solusi cerdas bagi perusahaan. Automasi tidak hanya menghemat waktu dan biaya tetapi juga membuka peluang untuk inovasi dan pertumbuhan yang berkelanjutan. bebrapa indikator mengapa project ini diperlukan adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa Proses Manual Tidak Efisien? 2. Mengapa Automasi Diperlukan? 3. Mengapa Sistem ini penting bagi Perusahaan? 	<p>Jawaban dariPertanyaan Mengapa Proses Manual Tidak Efisien :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perhitungan biaya unit produksi secara manual membutuhkan banyak waktu, terutama jika melibatkan data yang besar dan kompleks. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Contoh: Menghitung biaya untuk 10 jenis produk dengan 50 variabel input dapat memakan waktu berhari-hari. • Proses manual rentan terhadap kesalahan perhitungan, seperti salah memasukkan data atau salah mengelola formula. • Kurangnya Konsistensi: Ketergantungan pada individu tertentu untuk melakukan perhitungan dapat menyebabkan hasil yang bervariasi, terutama jika standar dokumentasi tidak jelas. <p>Jawaban Dari Mengapa Automasi DIperlukan ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efisiensi Operasional: Automasi memungkinkan proses yang lebih cepat, mengurangi beban kerja karyawan • Dengan automasi, sistem dapat menangani data dalam volume besar tanpa menambah beban waktu atau risiko kesalahan. • Adaptasi terhadap Perubahan: Automasi memungkinkan pembaruan formula atau proses dengan mudah jika ada perubahan biaya bahan baku, tenaga kerja, atau kebijakan produksi. <p>Jawaban Dari Mengapa Penting bagi Perusahaan :</p> <p>Keberlanjutan Operasional : Automasi memastikan bahwa proses perhitungan tidak terganggu oleh faktor seperti pergantian staf atau peningkatan volume produksi karena proses dilakukan oleh sistem</p>

H5- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS 4 KRITERIA PENILAIAN

Aktifitas / Rencan Kerja	DNA	Dampak	Dapat Diterapkan	Inovasi	Kreatifitas
<p>Analisa Permasalahan root cause :</p> <ul style="list-style-type: none"> Proses penyusunan biaya unit produksi yang memerlukan waktu yang lama karena melibatkan proses budgeting manufacture expense yang masih dilakukan secara manual proses pengumpulan data yang melalui proses yang cukup panjang karena harus mengumpulkan data expense dari tiap-tiap department secara manual Perhitungan Alokasi biaya yang rumit menggunakan proses excel dan memerlukan waktu yang cukup lama karena item biaya yang banyak dan parameter yang sering berubah. proses akses data dan pelaporan harus lewat email sehingga tidak efisien dan keamanan data tidak terjamin Proses dilakukan oleh setiap individu atau karyawan sehingga data tersimpan di dalam file-file pribadi yang tidak akan mendukung keberlanjutan proses jika terjadi perubahan karyawan atau karyawan pemegang data atau proses keluar atau berhenti dari perusahaan <p>Analisa Kebutuhan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dibutuhkan suatu sistem yang bisa memproses data budgeting manufacture expense dan melakukan proses alokasi ke tiap-tipa produk sehingga bisa menghasilkan harga per unit produksi 	(RG)	<p>Dampak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi titik lemah atau hambatan dalam proses manual atau existing, sehingga ditemukan solusi yang tepat untuk dikembangkan secara tepat sasaran. Persiapan dan analisa root cause yang matang memastikan proyek berjalan lancar dan sesuai tujuan tanpa hambatan besar di tengah jalan. 	<p>Penerapan :</p> <p>melibatkan kolaborasi lintas tim dan stakeholder yang terkait, pemilihan teknologi yang cermat, dan pemantauan berkelanjutan. Ketika diterapkan dengan benar, perusahaan akan merasakan peningkatan efisiensi, penghematan biaya, dan kemudahan pengelolaan biaya produksi yang signifikan. Penerapan ini menjadi langkah strategis dalam menghadapi persaingan industri manufaktur yang semakin kompleks.</p>	<p>Inovasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melibatkan pendekatan berbasis data untuk mengidentifikasi masalah. Bukan hanya berdasarkan asumsi atau intuisi, tetapi melalui analisis data historis dan proses kerja. Menggunakan teknik root cause analysis untuk menemukan akar penyebab permasalahan. 	<p>Nilai Kreatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuka cara pandang baru dalam memecahkan masalah operasional yang sebelumnya dianggap kompleks. Mengidentifikasi kebutuhan sistem dengan cara yang inovatif Memprioritaskan kebutuhan berdasarkan dampak terbesar terhadap efisiensi. Merancang solusi yang tidak hanya teknis tetapi juga relevan dengan pengguna sehari-hari.

H5- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS 4 KRITERIA PENILAIAN

Aktifitas / Rencan Kerja	DNA	Dampak	Dapat Diterapkan	Inovasi	Kreatifitas
<p>Berikut adalah tahapan eksekusi yang dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meetng dengan bagian Finance akunting dan team produksi untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik dan mengumpulkan data yang dibutuhkan • Menentukan Timeline pengerjaan dari tahap awal sampai implementasi dan diputuskan pengerjaan dilakukan mulai bulan maret s/d Juni 2024 • Pemlihan Teknologi yang Tepat <ul style="list-style-type: none"> ◦ Akan dibuatkan sistem berbasis web ◦ Server yang digunakan berbasis Linux dan akan di tempatkan di HO ◦ Dibuatkan User Interface yang semudah mungkin sehingga proses bisa dilakukan oleh user dimanapun dan menggunakan format data yang sesuai dengan work sheet yang biasa digunakan di sistem yang berjalan • Perancangan dan Pengembangan Sistem <ul style="list-style-type: none"> ◦ Merancang Alur Proses System: ◦ Membuat algoritma perhitungan biaya produksi berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis dan parameter-parameter yang sudah ditetapkan, misalnya: parameter biaya overhead, jam kerja dan jam mesin ◦ Membangun design user interface : ◦ Merancang antarmuka pengguna (GUI) yang intuitif, seperti form input data, format laporan , proses alokasi dan perhitungan-perhitungan lainnya 	(J)	<p>Dampak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Peningkatan Efisiensi Operasional: <ul style="list-style-type: none"> • mempercepat seluruh alur kerja. • Sistem menyediakan data yang real-time dan akurat untuk mendukung analisis. 2.Pengurangan Kesalahan Manual: <ul style="list-style-type: none"> • Validasi otomatis 3. Peningkatan Kolaborasi Antar Divisi: <ul style="list-style-type: none"> • Sistem terintegrasi antara finance, akuntansi, dan produksi. 	<p>sangat dapat diterapkan dengan tingkat keberhasilan tinggi, asalkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semua pihak yang terlibat bekerja sama dengan baik. • Proses pengembangan melibatkan pengujian dan trial • Dukungan manajemen <p>Dengan penerapan yang tepat, sistem ini akan memberikan dampak positif besar terhadap efisiensi, akurasi, dan produktivitas perusahaan.</p>	<p>Inovasi utamanya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan teknologi fleksibel: Framework PHP-CI dan server Linux yang hemat biaya dan scalable. 2. Desain sistem yang mudah digunakan 3.Aksesibilitas tinggi: Sistem berbasis web yang memungkinkan kerja lintas lokasi, facatory ho dan antar departemen. <p>Inovasi ini tidak hanya mempermudah operasional, tetapi juga membangun fondasi digitalisasi yang dapat mendukung pengembangan lebih lanjut di masa depan.</p>	<p>Kreativitas yang tercipta dalam proyek ini terletak pada:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan berbasis kolaborasi lintas divisi untuk menciptakan sistem yang lebih tepat sasaran. 2. Solusi berbasis web dan cloud yang memberikan fleksibilitas tinggi. 3.Desain user interface yang mudah digunakan bagi pengguna 4. Sistem otomatisasi perhitungan biaya yang dapat ketergantungan pada proses manual.

H5- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS 4 KRITERIA PENILAIAN

Aktifitas / Rencan Kerja	DNA	Dampak	Dapat Diterapkan	Inovasi	Kreatifitas
<p>Aspek kreatif yang dapat dilihat dalam sistem ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan Teknologi yang Inovatif berbasis web dan terintegrasi 2. Desain Sistem yang User-Friendly <ul style="list-style-type: none"> o Visualisasi Data dalam bentuk report yang menarik dan mudah di baca oleh management 3. Penyederhanaan Proses yang Kompleks 4. Efisiensi Melalui Inovasi Penghematan Waktu Dengan mengotomasi perhitungan, 6. Mendorong Transformasi Digital <ul style="list-style-type: none"> o Sistem ini menjadi katalisator transformasi digital di pabrik dengan memperkenalkan cara kerja yang lebih modern, berbasis data, dan didukung teknologi. 7. Dampak pada Budaya Kerja <ul style="list-style-type: none"> o Sistem ini memupuk budaya kerja yang lebih efisien, berbasis data, dan kolaboratif di seluruh departemen. o Mendorong karyawan untuk terus mencari cara-cara kreatif lain dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi. 	(S)	<p>Dampak :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Efisiensi meningkat, kesalahan berkurang, dan proses menjadi lebih cepat. 2. Analisa lebih cepat karena berdasarkan basis data yang mudah di akses 3. mengarahkan perusahaan menuju transformasi digital dan keberlanjutan jangka panjang. 	<p>penerapan platform berbasis web yang bisa diterapkan di seluruh departemen (produksi, keuangan, dan akuntansi) untuk mengakses data biaya produksi secara real-time dari lokasi berbeda. Sistem ini terhubung langsung dengan database pusat di server HO, memfasilitasi pengelolaan data secara terpusat dan aman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Berbasis Web yang Terintegrasi, • Automasi Proses Perhitungan • Visualisasi Data yang Informatif • User-Friendly • Penyederhanaan Proses Kompleks 	<p>Sistem ini memberikan ruang bagi karyawan untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas lain yang lebih strategis, bukan hanya pekerjaan administratif.</p> <p>Kreativitas ini menunjukkan bagaimana perusahaan dapat menggunakan teknologi untuk menciptakan solusi praktis, efisien, dan relevan dengan kebutuhan operasional.</p>

H5- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS 4 KRITERIA PENILAIAN

Aktifitas / Rencan Kerja	DNA	Dampak	Dapat Diterapkan	Inovasi	Kretifitas
<p>nilai-nilai Seijitsu Doujin dapat diintegrasikan dalam pelaksanaan pekerjaan ini :</p> <p>1 Kerja Keras sebagai Fondasi Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> o Komitmen pada Hasil yang Berkualitas: o Fokus pada pencapaian hasil terbaik dengan memastikan setiap langkah dikerjakan secara cermat dan penuh tanggung jawab. o Upaya Maksimal di Setiap Tahapan: <p>2. Tulus dalam Menyelesaikan Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> o Fokus pada Solusi, Bukan Hanya Masalah: o Tulus berarti bekerja dengan niat untuk menyelesaikan tantangan tanpa mengeluh atau menyerah saat menghadapi hambatan. o Memberikan yang Terbaik: berupaya memberikan kontribusi maksimal tanpa mengharapkan pengakuan atau pujian, tetapi demi keberhasilan sistem dan tujuannya. <p>3. Ikhlas dalam Menghadapi Tantangan</p> <ul style="list-style-type: none"> o Menerima Kegagalan sebagai Pelajaran: o Hambatan atau kesalahan adalah hal yang wajar. Ikhlas membantu tim tetap positif dan fokus pada perbaikan. o Tidak Membatasi Diri pada Zona Nyaman: siap belajar hal baru atau berani mengambil tanggung jawab tambahan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik. 	(SD)	<p>Mengintegrasikan nilai-nilai kerja keras, ketulusan, dan keikhlasan ke dalam pelaksanaan pekerjaan memberikan dampak yang signifikan, Berikut adalah beberapa dampak tersebut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan Kualitas Hasil Proyek • Fokus pada solusi, bukan masalah meminimalkan waktu terbuang untuk keluhan atau konflik internal, maupun non-teknis. • Ketulusan dalam menyelesaikan tugas mendorong kerja sama yang harmonis dan rasa saling percaya antar anggota tim. 	<p>Penerapan nilai kerja keras, ketulusan, dan keikhlasan dalam pekerjaan project ini dapat dilakukan dengan menetapkan target yang jelas, mengelola waktu dan sumber daya secara efektif, serta mendorong kolaborasi dan penyelesaian masalah yang fokus pada solusi, tidak putus asa jika mengalami kendala dan masalah</p>	<p>Inovasi yang dihasilkan dari proyek Automasi Perhitungan Biaya Unit Produksi mencakup sistem perhitungan biaya yang akurat, efisien, dan terintegrasi dengan teknologi basis data dan sistem online yang terintegrasi</p>	<p>Tidak cepat puas dengan hasil yang di capai terus mencari cara yang kreatif agar sistem ini selalu up todate sesuai dengan kebutuhan perusahaan</p>



H5- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS 4 KRITERIA PENILAIAN

Aktifitas / Rencan Kerja	DNA	Dampak	Dapat Diterapkan	Inovasi	Kretifitas
<p>kegiatan genba genbutsu yang dilakukan adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • visit factory untuk Mempelajari alur kerja proses budgeting manufactur Expense existing di pabrik, • Visit department akunting dan bagian produksi factory untuk Pengumpulan Dokumen dan Mengumpulkan data terkait proses manufacturing expense seperti : Data manex tahun sebelumnya, jenis-jenis report yang dihasilkan. • Visit Factory untuk untuk Membuat diagram alur (flowchart) proses produksi dari awal hingga akhir, untuk mengidentifikasi proses-proses penting dalam perhitungan biaya. • Visit factory untuk Identifikasi Variabel Biaya, dan formula-formula yang digunakan dalam proses perhitungan biaya produksi • Konsultasi dan meeting dengan team factory Menentukan format data yang nanti akan digunakan untuk proses input sistem <ul style="list-style-type: none"> ◦ Melalui proses input manual ◦ Import data melalui excel • Meeting dengan team factory untuk Menentukan Jenis User dan privilege atau hak akses nya • Diskusi dengan team factory untuk Verifikasi Data untuk menentukan kesesuaian data dan perhitungan yaitu dengan Membandingkan hasil proses dari sistem dengan proses manual sebelumnya untuk memverifikasi konsistensi dan keakuratan data 	(GG)	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mempelajari langsung proses budgeting di pabrik, sistem yang dirancang lebih akurat dalam mencerminkan alur kerja dan kebutuhan operasional sehari-hari. • Proses manual dan kebutuhan spesifik yang terlewat dalam dokumentasi dapat teridentifikasi. 	<p>Penerapan aktifitas Genba genbutsu atau turun ke lapangan adalah untuk memastikan sistem yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pabrik, mempermudah proses operasional, meningkatkan akurasi, dan mempercepat perhitungan biaya. Melibatkan pengguna langsung dalam proses ini juga meningkatkan penerimaan dan keberhasilan implementasi.</p>	<p>Kegiatan ini menghasilkan solusi teknologi yang disesuaikan secara unik dengan kebutuhan operasional, mempercepat efisiensi, dan mendorong budaya kerja berbasis data, kolaborasi, dan inovasi di pabrik.</p>	<p>Kreativitas yang dihasilkan tercermin dari cara mengintegrasikan teknologi, proses kerja, dan kebutuhan spesifik menjadi solusi yang efisien, fleksibel, dan mudah diterapkan, sekaligus meningkatkan produktivitas dan kolaborasi di lapangan.</p>

H5- RINCIAN AKTIVITAS KERJA/RENCANA KERJA VS 4 KRITERIA PENILAIAN

Aktifitas / Rencan Kerja	DNA	Dampak	Dapat Diterapkan	Inovasi	Kretifitas
<p>Proyek ini diperlukan untuk mengatasi kelemahan proses manual, meningkatkan efisiensi dan akurasi, serta memberikan solusi cerdas bagi perusahaan. Automasi tidak hanya menghemat waktu dan biaya tetapi juga membuka peluang untuk inovasi dan pertumbuhan yang berkelanjutan. bebrapa indikator mengapa project ini diperlukan adalah :</p> <p>1. Mengapa Proses Manual Tidak Efisien?</p> <p>2. Mengapa Automasi Diperlukan?</p> <p>3. Mengapa Sistem ini penting bagi Perusahaan?</p>	(W)	<p>Pendekatan analisis dengan pertanyaan "why" (mengapa) sangat berdampak yaitu membantu memahami akar permasalahan dan urgensi kebutuhan sistem sebagai solusi permasalahan yang terjadi</p>	<p>Penerapan sistem ini harus benar-benar menjawab kebutuhan dari analisa pertanyaan - pertanyaan yang telah disebutkan sebelumnya, sehingga sistem yang dibangun dapat di implementasikan dan berguna bagi perusahaan</p>	<p>Dari hasil pendekatan analisa pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuatlah inovasi-inovasi dengan berbasis sistem teknologi sehingga tercipta sistem yang bisa memecahkan masalah yang sudah di analisa dalam aktifitas rykangodo</p>	<p>Dari hasil pendekatan pertanyaan why di peroleh kreatifitas berupa sistem yang tidak hanya menghitung biaya secara otomatis tetapi juga menghasilkan laporan lengkap, lengkap dengan analisis dan rekomendasi penghematan biaya, tanpa memerlukan intervensi manual.</p>