

Pengertian BPMN

BPMN merupakan singkatan dari Business Process Modeling Notation. BPMN adalah bagian dari proses bisnis yang berupa notasi grafis yang merefleksikan logika dari setiap tahapan. Notasi tersebut dirancang secara khusus guna mengendalikan proses dan pesan yang berjalan antara pelaku dalam aktivitas yang berbeda.

Sejarah BPMN

BPMN merupakan standar untuk menjelaskan proses bisnis yang dikembangkan oleh perusahaan Open Management Group atau omg.org. Pada September 2013, Open Management Group telah merilis BPMN versi terbaru yakni BPMN 2.0.1.

BPMN versi 2.0.1 tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan versi sebelumnya, yakni BPMN 2.0. BPMN telah menjadi standar internasional yang baku hingga saat ini sudah banyak organisasi-organisasi yang menerapkan standar tersebut.

Tujuan BPMN

Tujuan dari BPMN antara lain:

- Meningkatkan kecepatan proses.
- Meningkatkan kualitas perencanaan dan kinerja.
- Mengurangi anggaran pengeluaran bahan, modal, dan tenaga kerja.
- Menyediakan notasi yang mudah dimengerti oleh semua masyarakat.
- Mengembangkan teknis berbentuk notasi meliputi alur dan pekerjaan.
- Menciptakan standarisasi untuk rancangan bisnis dan implementasinya.

Mengapa BPMN Penting?

Beberapa alasan mengapa BPMN menjadi penting.

- Sebagai suatu metode pedoman bagi pemodelan proses bisnis.
- Telah ditetapkan sebagai standar dalam proses pemodelan yang dicanangkan secara internasional.
- Dapat menjadi standar yang menjembatani pengurangan kesenjangan antara pelaksana dengan proses bisnis.
- Kesempatan untuk memproses model dengan cara bersatu dengan standar agar setiap aktor dalam suatu organisasi dapat saling mengerti, menghargai, dan memahami.

Notasi BPMN

Guna mencukupi pemenuhan kebutuhan kompleksitas tanpa harus mengubah tampilan dasar diagram dapat menggunakan beberapa elemen, informasi, dan variasi tambahan. Dalam BPMN terdapat lima kategori dasar untuk mendukung kebutuhan kompleksitas, antara lain:

1. Flow Object

Dalam proses bisnis terdapat perilaku yang dapat menentukan elemen grafis utama yang disebut dengan flow object. Elemen ini memiliki tiga jenis yakni gateways, events dan activities.

2. Data

Terdapat empat elemen data yang dapat direpresentasikan, antara lain: data objects, data inputs, data outputs, dan data stores.

3. Connecting Objects

Connecting objects terdiri dari empat elemen antara lain: sequence flows, message flows, associations, dan data associations.

4. Swimlines

Terdapat dua metode pendekatan untuk mengklasifikasikan elemen-elemen pemodelan utama melalui swimlines, antara lain: lanes dan pools.

5. Artifacts

Artifacts berperan untuk menyumbangkan informasi tambahan terkait proses bisnis. Artifacts terdiri dari dua elemen yakni text annotation dan group.

Dasar BPMN

Dasar BPMN terdiri dari 10 elemen, berikut penjabarannya:

1. Event

Event merupakan suatu peristiwa yang menunjukkan sebuah proses yang digambarkan dalam lingkaran terbuka untuk membedakan masing-masing fungsi. Terdapat tiga jenis event yakni *start* (awal), *intermediate* (menengah), dan *end* (akhir).

2. Activity

Activity merupakan suatu aktivitas yang menunjukkan bahwa perusahaan sedang melakukan proses. Kegiatan ini dapat digambarkan melalui persegi panjang dengan sudut tumpul.

3. Gateway

Gateway merupakan alat untuk mengendalikan perbedaan dan konvergensi dari urutan arus dalam proses. Gateway akan menentukan penggabungan, forking, percabangan dan bergabung dengan jalur.

4. Sequence Flow

Guna menunjukkan urutan aktivitas yang sedang berlangsung atau sedang berproses maka diperlukan sequence flow sebagai gambarannya.

5. Message Flow

Message flow dapat berfungsi sebagai penunjuk arus pesan antara dua pelaku yakni penerima dan pengirim pesan.

6. Association

Association dibutuhkan untuk mengkoneksikan antara artefak dan informasi dengan elemen BPMN grafis. Grafis elemen dapat mengaitkan antara teks penjelasan dengan artefak lain. Association dapat digambarkan seperti anak panah yang terputus-putus.

7. Pool

Pool merupakan representasi grafis dari peserta kolaborasi dan juga dapat berupa tempat grafis untuk partisi setiap kegiatan.

8. Lane

Lane merupakan partisi sub dalam proses dan pool. Lane dapat memperpanjang ukuran baik secara vertikal maupun horizontal. Lane berfungsi sebagai pengatur dan pengkategorian setiap aktivitas.

9. Data Object

Guna menindaklanjuti kegiatan maka terdapat beberapa hal yang perlu diadakan untuk menghasilkan output salah satunya seperti pemberian informasi oleh data object.

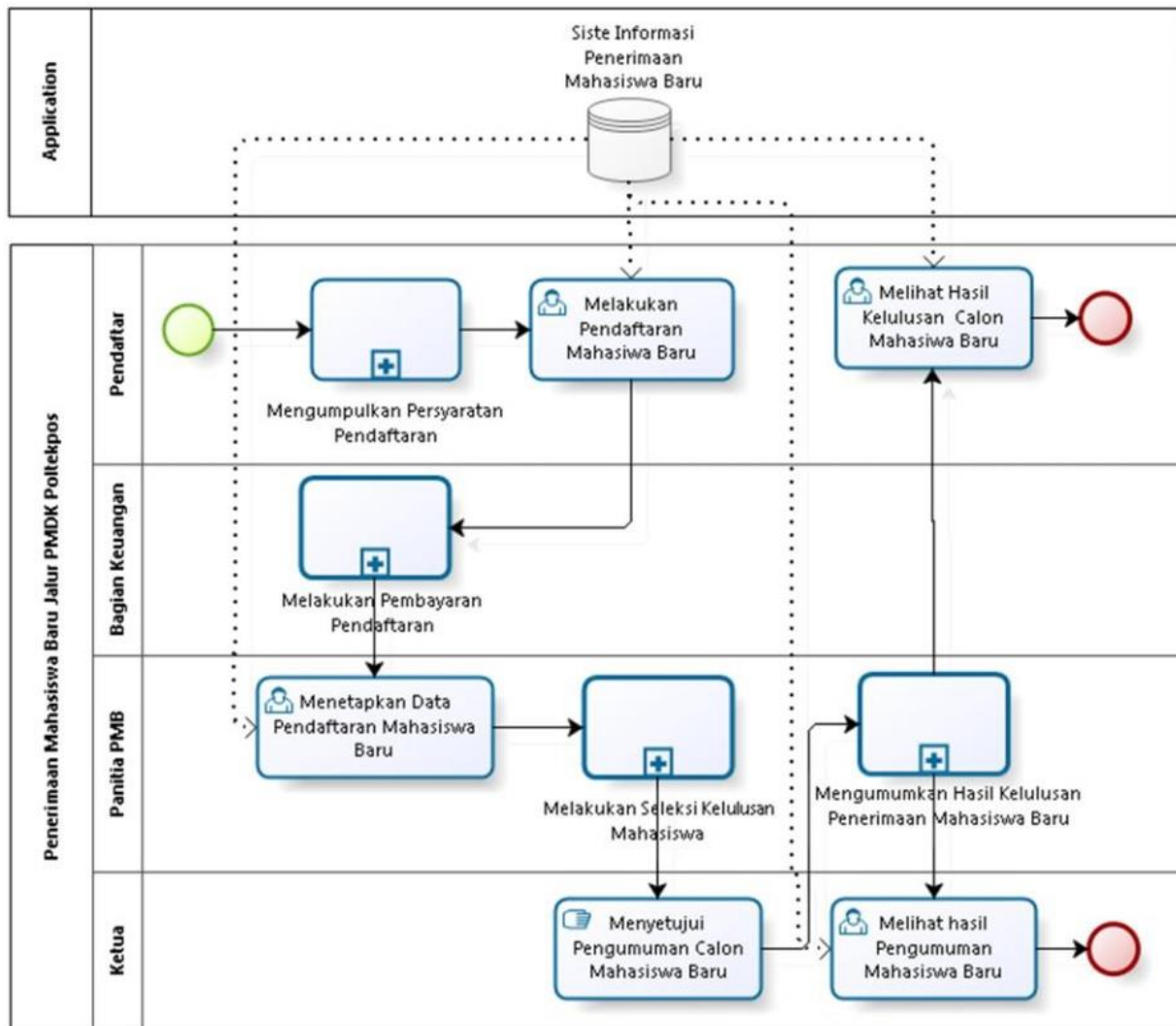
Data object dibedakan menjadi dua yakni data input dan data output, keduanya memiliki informasi untuk melakukan pemrosesan.

10. Group

Group merupakan kegiatan pengklasifikasian elemen grafis yang memiliki beberapa kesamaan. Jenis pengklasifikasian ini tidak mempengaruhi arus dalam group. Nama klasifikasi akan muncul dalam diagram sebagai label kelompok.

Contoh BPMN

Berikut contoh BPMN Pendaftaran Mahasiswa Baru jalur PMDK.



Terdapat data masuk melalui sistem yang ditunjukkan melalui simbol database artifak pada bagian pertama yakni sistem informasi penerimaan mahasiswa baru. Kemudian pada kolom pendaftar terlihat terdapat simbol bulat berwarna hijau yang menunjukkan bahwa terdapat tahap awal kegiatan.

Tahap awal kegiatan berupa mengumpulkan persyaratan pendaftaran bagi peserta, tahap ini menjadi awal proses keberlangsungan kegiatan. Lalu, terdapat simbol bulat berwarna merah yang menunjukkan bahwa terdapat tahap akhir kegiatan yang berupa hasil kelulusan calon mahasiswa baru dan hasil pengumuman mahasiswa baru.

Selanjutnya dalam beberapa kotak terlihat terdapat tanda “+” yang menunjukkan bahwa dalam tahapan tersebut masih terdapat proses lain di dalamnya. Kotak tersebut antara lain pada tahap mengumpulkan persyaratan pendaftaran, pembayaran pendaftaran, seleksi kelulusan mahasiswa, dan pengumuman hasil kelulusan penerimaan mahasiswa baru.