

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Sistem Informasi
Program Studi Komputerisasi Akuntansi
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2000/2001

REKAYASA ULANG TAKTIS PADA PROSES PEMENUHAN PESANAN PT SUNGAI BUDI

Stevy W. Tilaar	0223970193
Herawati	0223970957
Kendy Aries Rusli	0223971264

Abstrak

Perkembangan dan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya persaingan-persaingan antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain. Agar tetap dapat bersaing, perusahaan harus memperhatikan satu hal yang terpenting yaitu pelayanan yang baik dan memuaskan ke pihak pelanggan atau konsumen, yaitu dengan memberikan pelayanan yang cepat.

Rekayasa Ulang Proses Taktis ini menyediakan solusi untuk meningkatkan produktivitas pelayanan yaitu dengan menyederhanakan proses yang ada atau sistem yang berjalan dengan membuang proses yang tidak perlu dan yang hanya membuang waktu dan biaya serta menambah jika perlu.

Penelitian pada awalnya dilakukan dengan memberikan gambaran umum perusahaan yaitu dengan menganalisis struktur lingkungan dan setiap proses inti yang ada. Dari hasil analisis, dibuat desain tehnik dan desain sosialnya. Setelah itu membandingkan hasil analisis dengan proses yang berjalan.

Dari rekayasa ulang proses taktis yang dilakukan akan dapat mempercepat waktu pelayanan, meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja karyawan disertai dengan penggunaan teknologi yang mendukung.

Kata Kunci :

Rekayasa Ulang, Rekayasa Ulang Taktis, Pemenuhan Pesanan, Simulasi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan pertolonganNya dalam pengerjaan skripsi ini sehingga dengan segala keterbatasan yang ada pada penulis, skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Komputer jurusan Komputerisasi Akuntansi Universitas Bina Nusantara Jakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik secara moril maupun materiil, dari awal sampai selesainya penyusunan skripsi ini. Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Bina Nusantara, Ibu Ir. Th. Widia, S,MM
2. Ketua Jurusan Sistem Informasi, Bp. Siswono, S. Kom,MM
3. Sekretaris Jurusan Sistem Informasi, Bp. Johan, S. Kom,MM
4. Ketua Program Studi , Ibu Henny Hendarti, S.Kom,MM
5. Dosen pembimbing , Bp. Fransiscus Ati Halim, S.Kom,MM yang telah menyediakan banyak waktunya untuk membimbing dan membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Manajer EDP PT. Sungai Budi, Bp. Gunawan Tjen
7. Programmer PT. Sungai Budi, Bp. Edison yang telah membantu kami dalam memberikan informasi yang kami butuhkan di tengah kesibukan yang padat.
8. Dosen Bina Nusantara, Bp. Ronny G. Santoso, MMSI, MCom, yang telah memberikan pengertian dan masukan mengenai topik skripsi ini dari awal penulisan.

9. Kedua orang tua, kakak, adik dan saudara-saudara penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dorongan, semangat, kasih dan doa bagi keberhasilan penulis.
10. Teman-teman sepelayanan kami di Persekutuan Oikoumene Bina Nusantara atas Doa dan dukungan moril yang diberikan.
11. Pihak-pihak lain yang telah membantu kami dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis dan kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Jakarta, Januari 2001

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman judul luar	i
Halaman judul dalam	ii
Halaman Persetujuan Hardcover	iii
Halaman Pernyataan Dewan Penguji	iv
Abstrak	v
Prakata	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Metodologi Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Rekayasa Ulang Proses	7
2.1.1 Perbedaan antara Strategic Situation dan Operation /Tactical Situation	9
2.1.2 Tactical Reengineering : bottom up, problem based	11
2.2 Tactical Reengineering secara Konseptual	12
2.3 Tactical Reengineering Project cycle	13
2.4 Pengaruh TI dalam Rekayasa Ulang Taktis	16
2.5 Strategi Bersaing	17
2.5.1 Analisis Struktur Lingkungan Porter	17
2.5.2 Rantai Nilai Porter	18
2.6 Manajemen Perubahan	20

2.7	Extend + BPR	23
BAB 3	PROSES YANG SEDANG BERJALAN	26
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.	26
3.1.1	Sejarah Awal Berdirinya PT. Sungai Budi	26
3.1.2	Bisnis Inti dan Pelanggan PT. Sungai Budi	27
3.1.3	Struktur Organisasi	28
3.2	Analisis Struktur Lingkungan	32
3.3	Proses Inti dan Aktivitas pendukung Proses Pemenuhan Order	36
3.4	Proses yang sedang Berjalan	38
3.4.1	“As-Is” Proses Terima Order	40
3.4.2	“As-Is” Proses Delivery Order (DO)	43
3.4.3	“As-Is” Proses Persiapan Pengiriman dan Pengiriman	46
3.4.4	“As-Is” Proses Penagihan Pesanan	48
3.4.5	“As-Is” Proses Penyetoran Tagihan	50
BAB 4	HASIL DAN REKOMENDASI	53
4.1	Desain Teknis	53
4.1.1	Peranan Teknologi Informasi dalam Hasil Rekayasa Ulang Pemenuhan Order	53
4.1.2	Hasil Analisa Proses yang sedang berjalan	56
4.1.3	“To-Be” Proses Terima Order	57
4.1.4	“To-Be” Proses Delivery Order (DO)	59
4.1.5	“To-Be” Proses Pengiriman Order	61
4.1.6	“To-Be” Proses Penagihan	62
4.1.7	“To-Be” Proses Penyelesaian Order	63
4.2	Desain Sosial	64
4.2.1	Situasi pekerjaan dalam “To-be” proses pemenuhan order	64
4.2.2	Pemberdayaan Karyawan	66
4.3	Manajemen Perubahan	67
4.4	Analisa Perbandingan “As-is” dan “To-be” Proses Pemenuhan Order	69

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
FOTOCOPY SURAT SURVEI	
FOTOCOPY SURAT KETERANGAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan antara Reengineering dengan yang Lainnya	9
Tabel 2.2	Dampak TI atas Rekayasa Ulang Taktis	17
Tabel 3.1	Waktu aktivitas “As-Is” Proses Terima Order	41
Tabel 3.2	Analisis Pemecahan Masalah “As-Is” Proses Terima Order	42
Tabel 3.3	Waktu Aktivitas “As-Is” Proses Pembuatan Delivery Order (DO)	44
Tabel 3.4	Analisis Pemecahan Masalah “As-Is” Proses Pembuatan DO	45
Tabel 3.5	Waktu Aktivitas “As-Is” Proses Persiapan Pengiriman dan Pengiriman	47
Tabel 3.6	Waktu Aktivitas “As-Is” Proses Penagihan Pesanan	49
Tabel 3.7	Waktu Aktivitas “As-Is” Proses Penyeteran Tagihan	51
Tabel 4.1	Waktu aktivitas “To-Be” Proses Terima Order	58
Tabel 4.2	Waktu aktivitas “To-Be” Proses Delivery Order	60
Tabel 4.3	Waktu Aktivitas “As-Is” Proses Pemenuhan Pesanan	61
Tabel 4.4	Waktu aktivitas “To-Be” Proses Penagihan Order	62
Tabel 4.5	Waktu aktivitas “To-Be” Proses Penyelesaian Tagihan	63
Tabel 4.6	Peran dan Tanggung Jawab	64
Tabel 4.7	Waktu Aktivitas “As-Is” Proses Pemenuhan Pesanan	70
Tabel 4.8	Waktu Aktivitas “To-Be” Proses Pemenuhan Pesanan	72
Tabel 4.9	Perbandingan Proses “As-Is” dan “To-Be” pada Proses Pemenuhan Pesanan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Hubungan antara Strategic dan Operational Situation	10
Gambar 2.2	Tactical Reengineering secara Konseptual	12
Gambar 2.3	Tactical Reengineering Project Cycle	13
Gambar 2.4	Peran TI dalam Rekayasa Ulang Taktis	16
Gambar 2.5	Lima Kekuatan Bersaing Porter	17
Gambar 2.6	Rantai Nilai Porter	19
Gambar 2.7	Tahapan dalam Manajemen Perubahan	21
Gambar 2.8	Simbol-simbol yang Digunakan dalam Model	24
Gambar 3.1	Struktur Organisasi PT. Sungai Budi	28
Gambar 3.2	Analisis Struktur Lingkungan	32
Gambar 3.3	“As-Is” Proses Inti dan Pendukung Porter	36
Gambar 4.1	“To-Be” Proses Inti dan Pendukung Porter	56
Gambar 4.2	Kondisi Pemberdayaan	66
Gambar 4.3	Time Line Manajemen Perubahan	68

DAFTAR LAMPIRAN

“As-is” Proses Pemenuhan Order level 0	L 1
“As-is” Proses Penerimaan Order level 1.0	L 2
“As-is” Proses Pembuatan Delivery Order level 2.0	L 3
“As-is” Proses Persiapan Pengiriman Order level 3.0	L 4
“As-is” Proses Kirim Order level 3.0	L 5
“As-is” Proses Penagihan Order level 4.0	L 6
“As-is” Proses Penyelesaian Order level 5.0	L 7
Plotter, Discrete Event dari “As-is” Proses Pemenuhan Order level 0	L 8
Plotter, Histogram dari “As-is” Proses Pemenuhan Order level 0	L 9
Tabel Resource dari “As-is” Proses Pemenuhan Order. Level 0	L 10
Tabel Queue dari “As-is” Proses Pemenuhan Order.level 0	L 10
Tabel Aktivitas dari “As-is” Proses Pemenuhan Order level 0	L 11
“To-be” Proses Pemenuhan Order level 0	L 12
“To-be” Proses Penerimaan Order level 1.0	L 13
“To-be” Proses Pembuatan Delivery Order level 2.0	L 14
“To-be” Proses Persiapan Pengiriman Order level 3.0	L 15
“To-be” Proses Kirim Order level 3.0	L 16
“To-be” Proses Penagihan Order level 4.0	L 17
“To-be” Proses Penyelesaian Order level 5.0	L 18
Plotter, Discrete Event dari “To-be” Proses Pemenuhan Order level 0	L 19
Plotter, Histogram dari “To-be” Proses Pemenuhan Order level 0	L 20

Tabel Resource dari "To-be" Proses Pemenuhan Order level 0	L 21
Tabel Queue dari "To-be" Proses Pemenuhan Order level 0	L 21
Tabel Aktivitas dari "To-be" Proses Pemenuhan Order level 0	L 22
Tabel Queue dari "As-is" Proses Terima Order level 1.0	L 23
Tabel Queue dari "To-be" Proses Terima Order level 1.0	L 23
Tabel Queue dari "As-is" Proses Delivery Order level 2.0	L 23
Tabel Queue dari "To-be" Proses Delivery Order level 2.0	L 24