

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Es krim merupakan salah satu produk makanan semi padat yang terbuat dari beberapa bahan seperti susu, gula, perasa, air, dan bahan penambah lainnya. Di era modern saat ini, es krim sangat digemari dari berbagai kalangan khususnya anak kecil dan dewasa. Dan semakin berjalannya waktu es krim memiliki rasa, bentuk, keunggulan yang semakin pesat. Bahkan di Indonesia saja sudah terdapat beberapa industri es krim seperti Unilever Walls, Aice, Campina, Glico, Indoeskrim dan yang terbaru adalah perusahaan makanan/es krim yang berlokasi di Kawasan GIIC Delta Mas, Bekasi.

Perusahaan ini merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang makanan, susu dan es krim yang sering disebut *Dairy Company*. Perusahaan tersebut merupakan anak perusahaan atau bagian dari salah satu Grup *Dairy Company* yang memiliki pusat di China. Grup *Dairy Company* tersebut menempati urutan pertama dalam industri susu global, peringkat pertama dalam industri susu Asia, dan juga merupakan perusahaan susu terbesar di China dengan kategori produk terlengkap. Grup *Dairy Company* memiliki berbagai macam produk, diantaranya susu yang merupakan produk unggulan di China. Selain itu ada yogurt dan es krim. Dan di Indonesia sendiri Grup *Dairy Company* mendirikan sebuah pabrik es krim yang berlokasi di Kawasan GIIC Delta Mas, Bekasi.

Produk yang dihasilkan oleh perusahaan es krim tersebut juga memiliki berbagai macam varian dan bentuk. Dan memiliki beberapa jenis mesin untuk memproduksi es krim yang berbeda varian dan bentuknya. Mesin *Stick Mold* yang memproduksi produk es krim yang memiliki stik dan pembuatannya menggunakan sebuah *mold*. Mesin *Extrude* yang memproduksi produk es krim yang memiliki stik dan pembuatannya menggunakan pemotongan/*cutting*. Mesin *Cup Cone* yang memproduksi produk es krim yang memiliki bentuk atau *case* seperti *cup* dan *cone*.

Sebagai perusahaan es krim yang baru berdiri di Indonesia, dalam menjalankan aktivitas produksi tentunya perusahaan ingin menghasilkan produk yang berkualitas. Namun dalam proses produksi pastinya tidak terlepas dari yang namanya *waste*.

Waste merupakan segala aktivitas kerja yang tidak memberikan nilai tambah dalam proses transformasi input menjadi output sepanjang *value stream*. Sedangkan apabila dikaitkan dengan produksi, *waste* merupakan hal-hal yang melibatkan penggunaan material atau sumber daya lainnya yang tidak sesuai dengan standar.

Setelah dilakukan pengamatan khususnya di mesin *Line Extrude*, masih ditemukan beberapa titik potensi yang dapat menyebabkan terjadinya *waste* yang jumlahnya tidak sedikit dan terus menerus muncul khususnya *waste defect*, *overprocessing*, dan *waiting*. *Waste* tersebut timbul karena di bagian depan dan belakang yang seharusnya sudah sinkron posisi produknya tapi aktualnya masih sering tidak sinkron. Kemudian di bagian belakang ada *Hopper Coating* yang tidak adanya cover atau penyaring untuk mencegah produk terjatuh. Dan masih banyak lagi penyebab timbulnya *waste*.

Untuk mengurangi *waste* yang sudah dijelaskan, pendekatan yang digunakan untuk mengeliminasi sumber-sumber pemborosan adalah *Lean Manufacturing*. *Lean Manufacturing* merupakan suatu pendekatan untuk mengidentifikasi dan menghilangkan *waste* atau *nonvalue-added activities* melalui perbaikan secara terus-menerus (*continuous improvement*).

Dengan menerapkan metode *Lean Manufacturing*, dapat mengidentifikasi, mengukur, menganalisa, dan mencari solusi perbaikan atau meningkatkan dan mengoptimalkan performansi dari sistem secara komprehensif. Aktivitas proses produksi didefinisikan menjadi *Value added*, *nonvalue added*, dan *necessary but non value added* di mesin *Line Extrude* melalui *value stream mapping* (VSM). Kemudian, dilakukan identifikasi pemborosan yang terjadi serta menganalisa penyebab pemborosan tersebut dan mengambil langkah mengurangi *waste*.

Selama penulis melakukan penelitian pada periode November 2021 sampai Januari 2022, didapatkan presentase rata-rata hasil atau pencapaian produksi dari seluruh line produksi yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Pencapaian Produksi

No	Line	Pencapaian Produksi		
		Nov 2021	Des 2021	Jan 2022
1	<i>Line Stick Mold 1</i>	96%	95%	96%
2	<i>Line Stick Mold 2</i>	92%	91%	89%
3	<i>Line Tunnel 8</i>	81%	77%	81%
4	<i>Line Tunnel 9</i>	94%	102%	96%
5	<i>Line Tunnel 10</i>	88%	89%	92%

Berdasarkan pencapaian produksi diatas, dapat disimpulkan bahwa line produksi yang memiliki tingkat presentase produksi terendah yaitu *Line Tunnel 8* atau *Line Extrude* dan dengan kata lain line tersebut menimbulkan pemborosan paling banyak diantara line yang lain. Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian di *Line Tunnel 8* atau *Line Extrude* untuk mencari sumber penyebab pemborosan dan aktivitas apa saja yang memiliki nilai tambah dan tidak bernilai tambah yang mengakibatkan pencapaian produksi di *Line Tunnel 8* atau *Line Extrude* tidak maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Apa saja aktivitas yang bernilai tambah dan aktivitas tidak bernilai tambah di *Line Tunnel 8*?
2. Apa saja yang menyebabkan timbulnya *waste* di *Line Tunnel 8*?
3. Bagaimana mengurangi *waste* yang terjadi di *Line Tunnel 8*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi aktivitas yang bernilai tambah dan aktivitas tidak bernilai tambah di *Line Tunnel 8*
2. Mengidentifikasi akar penyebab terjadinya *waste* di *Line Tunnel 8*.
3. Memberikan usulan perbaikan atau *improvement* untuk mengurangi *waste* yang terjadi di *Line Tunnel 8*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan agar penelitian tidak keluar dari pembahasan, yaitu:

1. Objek penelitian di Perusahaan Eskrim di Bekasi.
2. Penelitian hanya dilakukan di mesin *Line Tunnel* 8.

1.5 Asumsi Masalah

Adapun asumsi masalah yang digunakan pada penelitian ini yaitu proses produksi berjalan secara normal dengan jumlah operator yang sesuai standar SOP pada saat dilakukan penelitian dan wawancara terhadap operator.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian bagi perusahaan adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi *waste* yang sering terjadi pada proses produksi.
2. Meningkatkan produktivitas atau *finish good* yang dihasilkan yang berujung pada bertambahnya profit bagi perusahaan.

