

ANALISIS PROSES BISNIS PADA MIND CORPORA INDONESIA UNTUK OPTIMALISASI WORKFLOW DENGAN PENDEKATAN BPMN

M.Sulaiman¹, Maria Ulfa², Kiky Rizky Nova Wardani³, Helda yudiastuti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Darma

(Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma Palembang)
(Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera
Selatan 30111, (0711)515582)

e-mail: ¹sulaimannn.455@gmail.com, ²maria.ulf@binadarma.ac.id,
³kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id, ⁴helda.yudiastuti@binadarma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis proses bisnis di Mind Corpora Indonesia, sebuah perusahaan kreatif digital, serta memberikan usulan optimalisasi workflow menggunakan pendekatan Business Process Model and Notation (BPMN) 2.0. Latar belakang penelitian adalah kompleksitas alur kerja yang belum terdokumentasi, ketiadaan sistem manajemen proyek digital, dan ketergantungan pada komunikasi personal yang menghambat efisiensi. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model proses bisnis dikembangkan dengan Bizagi Modeler dan disimulasikan untuk membandingkan kondisi As-Is dan To-Be. Hasil simulasi menunjukkan bahwa pada kondisi As-Is, rata-rata waktu penyelesaian adalah 16 hari 11 jam 15 menit dengan beban kerja dominan pada tim marketing (88,64%). Pada model To-Be, waktu rata-rata menurun menjadi 9 hari 11 jam 40 menit dengan distribusi beban kerja lebih merata, termasuk peningkatan peran klien (82,58%) serta tim produksi. Penelitian ini menegaskan peran BPMN 2.0 dalam merancang proses bisnis yang efisien, adaptif, dan mendukung kolaborasi lintas divisi.

Kata kunci: BPMN, proses bisnis, workflow, optimalisasi, simulasi, Mind Corpora Indonesia.

Abstract

This study analyzes the business processes of Mind Corpora Indonesia, a digital creative company, and proposes workflow optimization using the Business Process Model and Notation (BPMN) 2.0 approach. The research is motivated by undocumented workflows, lack of digital project management, and reliance on personal communication that reduce efficiency and transparency. A descriptive qualitative method was applied through observation, interviews, and documentation. Business process models were developed with Bizagi Modeler and simulated to compare As-Is and To-Be scenarios. The As-Is process showed an average completion time of 16 days, 11 hours, and 15 minutes, with unbalanced resource utilization where marketing dominated 88.64%. The To-Be model improved efficiency, reducing average time to 9 days, 11 hours, and 40 minutes, with more balanced workload distribution. The study concludes that BPMN 2.0 supports workflow mapping, bottleneck identification, and process optimization, while highlighting the importance of digital project management and clear role allocation.

Keywords: BPMN, business process, workflow, optimization, simulation, Mind Corpora Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, teknologi informasi (TI) menjadi fondasi utama dalam mendukung efektivitas dan efisiensi organisasi. TI mencakup perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, serta basis data yang berfungsi untuk mengelola, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Dengan dukungan manajemen yang baik, TI mampu meningkatkan produktivitas, efisiensi, serta inovasi di berbagai sektor [1].

Salah satu sektor yang sangat bergantung pada pemanfaatan TI adalah industri kreatif. Mind Corpora Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang media, *lifestyle*, *agency*, *event organizer*, dan *entertainment*. Perusahaan ini memiliki tiga unit usaha utama, yaitu Mind Creative Agency yang berfokus pada produksi konten dan pengelolaan media sosial, MindX Media yang bergerak dalam media digital dan hiburan, serta Mind Experience yang berfokus pada penyelenggaraan event [2].

Meskipun memiliki fleksibilitas kerja dan dukungan manajemen yang cukup baik, hasil analisis awal menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam *workflow* perusahaan. Beberapa kendala yang muncul antara lain keterlambatan kehadiran karyawan, kurangnya standarisasi proses kerja, miskomunikasi antar tim, serta ketergantungan pada individu tertentu. Kondisi ini berdampak pada rendahnya produktivitas, meningkatnya risiko keterlambatan penyelesaian proyek, serta berkurangnya kepuasan klien [3]. Penelitian Gupta dan Singh (2021) juga menegaskan bahwa keterlambatan kehadiran karyawan berdampak signifikan terhadap penurunan kualitas output yang dihasilkan oleh tim [4].

Berdasarkan kondisi tersebut, penting bagi perusahaan untuk melakukan analisis mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas alur kerja. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Business Process Model and Notation* (BPMN), yang memungkinkan perusahaan untuk memodelkan, memvisualisasikan, dan menganalisis alur kerja bisnis secara sistematis [5]. Dengan BPMN, hambatan-hambatan dalam proses bisnis dapat diidentifikasi, serta strategi perbaikan dapat dirancang agar tercipta *workflow* yang lebih efisien, terstruktur, dan adaptif terhadap kebutuhan perusahaan.

Selain pendekatan pemodelan, peningkatan kualitas sumber daya manusia juga menjadi faktor penting. Penelitian Setiawan (2022) menunjukkan bahwa pelatihan manajemen waktu yang tepat dapat meningkatkan kesadaran karyawan terhadap tanggung jawabnya, serta mendorong terciptanya disiplin kerja yang lebih baik [6]. Dengan demikian, kombinasi antara optimalisasi proses bisnis melalui BPMN dan penguatan kapasitas SDM diharapkan mampu meningkatkan kinerja operasional Mind Corpora Indonesia secara berkelanjutan.

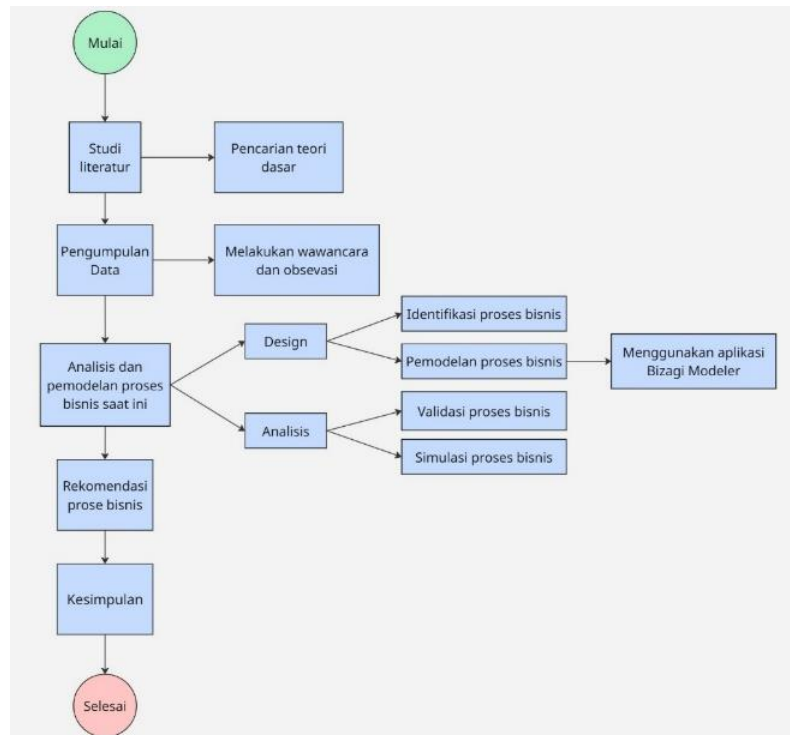
Berdasarkan uraian tersebut, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana menganalisis dan memodelkan proses bisnis pada Mind Corpora Indonesia untuk meningkatkan *workflow* menggunakan pendekatan *Business Process Model and Notation* (BPMN)?”

Kontribusi ilmiah dari penelitian ini adalah memberikan model proses bisnis yang lebih efisien dan terdigitalisasi dengan standar BPMN, yang tidak hanya bermanfaat secara praktis bagi Mind Corpora Indonesia, tetapi juga memperkaya literatur akademik terkait penerapan BPMN di sektor industri kreatif digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap kondisi riil proses bisnis yang berlangsung di Mind Corpora Indonesia, dengan memanfaatkan teknik observasi, wawancara, serta studi dokumen. Pendekatan deskriptif untuk menyajikan gambaran mengenai fenomena atau persoalan yang diteliti secara sistematis dan faktual, tanpa melakukan perubahan terhadap variabel yang diteliti.

Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menelusuri alur kerja serta berbagai kendala yang muncul dalam lingkungan operasional secara kontekstual. Selain itu, metode ini juga diterapkan dalam pemodelan proses bisnis yang sedang berlangsung maupun rancangan proses yang diusulkan, menggunakan standar *Business Process Model and Notation* (BPMN). Melalui analisis dan pemetaan proses menggunakan BPMN, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap potensi ketidakefisienan dan menyusun rekomendasi optimalisasi proses kerja yang lebih efektif.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis untuk menganalisis serta memodelkan proses bisnis yang sedang berjalan. Tahapan pertama dimulai dengan kegiatan persiapan yang ditandai dengan penentuan tujuan penelitian dan ruang lingkup pembahasan. Selanjutnya dilakukan studi literatur untuk memahami teori-teori dasar yang relevan dengan analisis proses bisnis, termasuk di dalamnya konsep Business Process Modeling Notation (BPMN) dan penggunaan aplikasi pemodelan seperti Bizagi Modeler. Pencarian teori ini menjadi landasan konseptual dalam merancang metode penelitian.

Tahap berikutnya adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung terhadap aktivitas proses bisnis yang sedang berlangsung di organisasi. Data yang terkumpul kemudian digunakan dalam tahap analisis dan pemodelan proses bisnis saat ini. Pada tahap ini, proses dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu tahap desain (design) dan tahap analisis. Dalam tahap desain, dilakukan identifikasi proses bisnis yang berjalan serta pemodelannya menggunakan aplikasi Bizagi Modeler. Kemudian, dalam tahap analisis, dilakukan validasi terhadap model yang telah dibuat untuk memastikan kesesuaiannya dengan kondisi nyata, serta dilakukan simulasi proses bisnis untuk menguji kinerja dari proses tersebut.

Setelah tahap analisis dan pemodelan selesai, penelitian dilanjutkan dengan merumuskan rekomendasi proses bisnis. Rekomendasi ini bertujuan untuk memberikan perbaikan dan pengembangan terhadap proses bisnis yang telah dianalisis, agar lebih efisien dan efektif. Selanjutnya, disusun kesimpulan berdasarkan seluruh hasil dari tahapan penelitian yang telah dilalui. Penelitian diakhiri dengan tahap penutupan sebagai tanda bahwa semua proses telah dilaksanakan secara lengkap dan menyeluruh. Tahapan ini secara keseluruhan menggambarkan pendekatan penelitian kualitatif yang fokus pada optimalisasi proses bisnis dengan alat bantu pemodelan modern.

2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Mind Corpora Indonesia, sebuah perusahaan kreatif yang berlokasi di Kota Palembang, Sumatera Selatan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada periode April 2025 hingga Juli 2025.

2.2. Sumber dan Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Data Primer: diperoleh melalui wawancara dengan pihak internal perusahaan (manajer proyek, tim kreatif, dan tim produksi) serta observasi langsung terhadap alur kerja harian
2. Data Sekunder: diperoleh dari dokumen internal perusahaan, seperti struktur organisasi, laporan kegiatan, serta referensi berupa buku, jurnal, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian.

2.3. Metode Analisis dan Pemodelan

Analisis proses bisnis dilakukan dengan menggunakan pendekatan Business Process Model and Notation (BPMN) 2.0. Tahapan analisis meliputi:

1. Identifikasi Proses Bisnis: menentukan alur kerja utama yang menjadi fokus penelitian.
2. Pemodelan Proses As-Is: menggambarkan kondisi proses bisnis yang sedang berjalan menggunakan notasi BPMN.
3. Analisis Hambatan: mengidentifikasi ketidakefisienan, duplikasi pekerjaan, serta kendala komunikasi dalam alur kerja.
4. Perancangan Proses To-Be: menyusun model proses bisnis usulan yang lebih efisien dan terdigitalisasi.
5. Simulasi Proses: melakukan simulasi terhadap model As-Is dan To-Be menggunakan perangkat lunak Bizagi Modeler untuk mengevaluasi perbedaan efisiensi waktu, utilisasi sumber daya, serta validasi alur proses.

2.4. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan hasil simulasi model As-Is dan To-Be berdasarkan tiga aspek utama, yaitu:

1. Process Validation: menilai validitas alur proses bisnis.
2. Time Analysis: mengukur rata-rata waktu penyelesaian proyek.
3. Resource Analysis: menganalisis tingkat pemanfaatan sumber daya manusia.

Melalui tahapan ini, efektivitas model usulan dapat diuji secara kuantitatif dan kualitatif, sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai potensi peningkatan kinerja operasional perusahaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi As-Is di Mind Corpora Indonesia memiliki rata-rata waktu penyelesaian 16 hari 11 jam 15 menit dengan ketimpangan distribusi beban kerja, terutama pada tim marketing (88,64%). Kondisi ini serupa dengan temuan Gupta dan Singh (2021) yang menegaskan bahwa ketidakseimbangan beban kerja serta keterlambatan koordinasi dapat menurunkan kualitas output tim. Namun, hasil penelitian ini memperluas konteks dengan menyoroti peran besar tim marketing dalam proses kreatif digital, yang jarang dibahas dalam penelitian manufaktur maupun pelayanan publik.

Model To-Be menghasilkan rata-rata waktu 9 hari 11 jam 40 menit dengan distribusi beban kerja lebih merata dan keterlibatan aktif klien (82,58%). Hasil ini sejalan dengan Rahmawati dkk. (2017) yang menemukan bahwa BPMN dapat meningkatkan efisiensi alur kerja pelayanan perizinan publik dengan mengurangi waktu tunggu proses. Perbedaannya, pada Mind Corpora Indonesia keterlibatan klien justru menjadi faktor dominan dalam mempercepat alur kerja, yang menunjukkan bahwa kolaborasi eksternal sama pentingnya dengan efisiensi internal.

Temuan ini juga mendukung penelitian Setiawan (2022) bahwa peningkatan kapasitas SDM dan penerapan manajemen waktu berkontribusi signifikan terhadap efektivitas organisasi. Dalam kasus Mind Corpora, peran pelatihan SDM perlu ditambah dengan digitalisasi workflow melalui BPMN agar tidak hanya meningkatkan kedisiplinan, tetapi juga memperbaiki distribusi tugas dan mengurangi ketergantungan pada individu tertentu.

Dari sisi utilisasi sumber daya, penelitian ini memperlihatkan adanya pergeseran peran: dari dominasi tim marketing pada As-Is menjadi keterlibatan lebih aktif tim produksi dan klien pada To-Be.

Perubahan ini menunjukkan adanya gap dengan penelitian terdahulu, seperti Yanuarti dkk. (2018) yang lebih menekankan efisiensi internal organisasi tanpa menyoroti kontribusi eksternal stakeholder. Penelitian ini melengkapi literatur dengan bukti bahwa keterlibatan klien secara sistematis mampu meningkatkan kecepatan dan kualitas proses di industri kreatif digital.

Secara umum, penelitian ini menegaskan relevansi BPMN 2.0 dalam:

1. Mengurangi ketergantungan pada komunikasi manual.
2. Menyediakan dokumentasi terstruktur sebagai acuan standar operasional.
3. Menyebarkan beban kerja secara proporsional antar tim.
4. Meningkatkan transparansi dan kolaborasi lintas divisi maupun dengan pihak eksternal.

Dengan demikian, dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang berfokus pada sektor publik atau manufaktur, penelitian ini memperlihatkan novelty pada penerapan BPMN dalam sektor industri kreatif digital. Hal ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan mengenai bagaimana model BPMN dapat diadaptasi pada proyek kreatif lain yang bersifat non-linear dan sangat bergantung pada interaksi dengan klien.

3.2 Hasil Penelitian

Mind Corpora Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di sektor industri kreatif, dengan fokus utama pada layanan komunikasi visual seperti desain grafis, produksi video, pengembangan branding, serta kampanye digital. Struktur organisasi dirancang untuk mendukung kolaborasi lintas divisi, sehingga mampu menangani proyek dan berbagai jenis klien secara efisien.

Proses bisnis inti di perusahaan ini adalah pengelolaan proyek kreatif berdasarkan permintaan klien. Setiap proyek melibatkan tahapan yang dimulai dari penerimaan permintaan hingga penyerahan hasil akhir, dengan koordinasi insentif antar berbagai internal seperti tim manajemen proyek, tim kreatif, tim produksi, dan komunikasi eksternal.

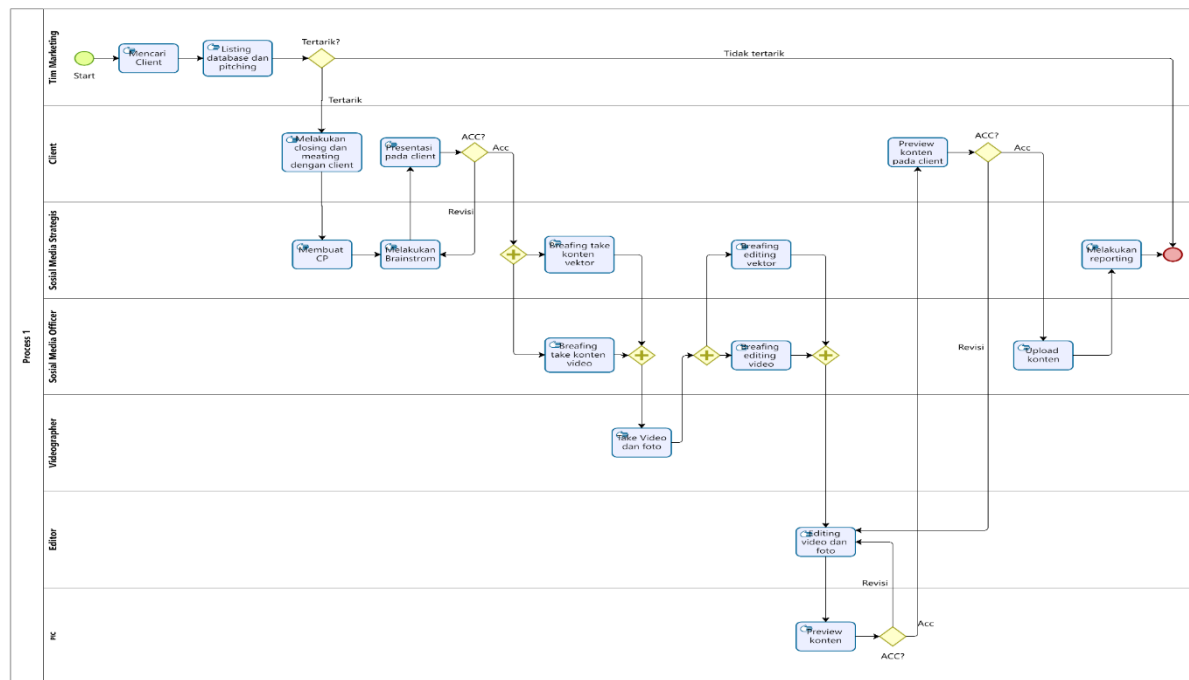
Kendala yang dihadapi dalam proses saat ini sebagai berikut :

1. Belum tersedia sistem dokumentasi yang terintegrasi untuk setiap tahapan proyek.
2. Pertukaran informasi masih sering dilakukan secara verbal atau melalui pesan pribadi, yang berpotensi menimbulkan kehilangan data penting.
3. Belum semua proyek memiliki SOP (*Standard Operating Procedure*) yang terstruktur dan terdokumentasi dengan baik.

Penjabaran ini menjadi dasar dalam pemodelan BPMN 2.0 pada subab selanjutnya, yang bertujuan menggambarkan proses bisnis saat ini (*as-is*) serta merancang proses yang lebih efisien dan optimal (*to-be*) ke depannya.

3.2.1 Analisis Permasalahan

Pada tahap ini, pemodelan proses bisnis dilakukan sesuai dengan kondisi nyata di perusahaan, menggunakan notasi BPMN 2.0 melalui aplikasi Bizagi Modeler. Pada proses layanan kreatif di bidang pemasaran seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram BPMN Saat Ini (As-Is)

3.2.2 Analisis Permasalahan

Berikut ini penjelasan analisis permasalahan dari proses bisnis yang ada di Mind Creative Indonesia

Tabel 1. Identifikasi Masalah

Masalah	Dampak	Pihak yang Terpengaruh	Solusi yang disarankan
1. Komunikasi proyek dilakukan secara verbal atau melalui chat personal	- Informasi penting sering tidak terdokumentasi - Proyek sulit dilacak progresnya	- Manajer proyek - Desainer dan tim produksi	- Implementasi tools manajemen proyek (Trello, Notion, Asana) sebagai kanal komunikasi formal
2. Keterlambatan karyawan dalam masuk kerja	- Produktivitas menurun di pagi hari - Mengganggu koordinasi awal proyek harian	- Semua divisi - Manajer tim	- Penerapan sistem presensi digital dan penguatan budaya disiplin kerja
3. Ketergantungan pada individu tertentu (multitasking berlebihan)	- Jika satu orang absen, pekerjaan bisa terhenti - Beban kerja tidak merata	- Tim produksi - Project manager	- Penataan ulang jobdesk dan distribusi kerja yang merata melalui dokumentasi peran dan tanggung jawab
4. Kualitas SDM belum merata antar divisi	- Proyek tidak berjalan optimal karena kurangnya skill di beberapa lini	- Semua tim - HRD	- Diadakan pelatihan berkala dan mentoring antar anggota tim untuk meningkatkan kompetensi SDM

3.2.3 Simulasi Model Proses Bisnis pada Saat Ini (As-Is)

Subbab ini membahas hasil simulasi dari model proses bisnis saat ini yang dilakukan menggunakan aplikasi Bizagi modeler. Simulasi difokuskan pada tiga aspek utama yaitu *process validation*, *time analysis*, dan *resource analysis*. *Level calender analysis* tidak digunakan karena keterbatasan data akurat terkait biaya serta jadwal kerja harian yang dibutuhkan pada tahap tersebut. Simulasi ini didasarkan pada kondisi riil proses pengelolaan proyek pada divisi Mind Creative Indonesia di Mind Corpora Indonesia. Tujuan dari simulasi adalah untuk menilai efektivitas alur kerja sebelum dilakukan proses perbaikan dan optimalisasi.

Berikut adalah hasil dari ketiga level simulasi yang telah dilakukan :

1. Simulasi Process Validation

Hasil simulasi terhadap proses bisnis dalam alur pengelolaan proyek kreatif di Mind Corpora Indonesia dapat ditemukan pada Tabel 2 yang memuat hasil dari *Process Validation*, Tabel 3 yang menampilkan hasil *Time Analysis*, serta Tabel 4 yang menunjukkan hasil dari *Resource Analysis*.

Tabel 2. Process Validation

Nama	Type	Instances Completed
Workflow Mind Creative	Process	4
Start	Start event	4
Mencari Client	Task	4
Listing database dan pitching	Task	4
Tertarik?	Gateway	4
Melakukan closing dan meating dengan client	Task	3
Membuat CP	Task	3
Melakukan Brainstrom	Task	3
Presentasi pada client	Task	3
ACC?	Gateway	3
ParallelGateway	Gateway	3
ParallelGateway	Gateway	3
Breafing take konten vektor	Task	3
Breafing take konten video	Task	3
Take Video dan foto	Task	3
ParallelGateway	Gateway	3
Breafing editing vektor	Task	3
Breafing editing video	Task	3
ParallelGateway	Gateway	3
ACC?	Gateway	3
Editing video dan foto	Task	3
Preview konten	Task	3
ACC?	Gateway	3
Preview konten pada client	Task	3
Melakukan reporting	Task	3
Upload konten	Task	3
NoneEnd	End event	4

Berdasarkan hasil simulasi yang disajikan pada tabel sebelumnya, penulis menetapkan asumsi jumlah hari kerja sebanyak 22 hari dalam satu bulan. Hal ini dikarenakan adanya hari libur tetap setiap hari Sabtu dan Minggu, yang mengacu pada sistem jam kerja standar yang berlaku di lingkungan kerja Mind Creative Indonesia. Adapun durasi kerja yang diterapkan dalam simulasi ini adalah 8 jam per hari. Jumlah maksimum proses yang disimulasikan mencapai 4 permintaan proyek masuk. Angka ini diperoleh sebagai estimasi rata-rata bulanan berdasarkan informasi hasil wawancara dengan Project Manager.

2. Simulasi Time Analysis

Tabel 3. Time Analysis

Nama	Type	Instances Started	Instances Started	Min.Time (m)	Max.Time (m)	Avg.Time (m)	Total Time (m)
Workflow Mind Creative	Process	4	4	8d	19d 7h	16d 11h 15m	69d
Start	Start event	4					
Mencari client	Task	4	4	3d	3d	3d	12d
Listing database dan pitching	Task	4	4	5d	5d	5d	20d

Nama	Type	Instances Started	Instances Started	Min.Time (m)	Max.Time (m)	Avg.Time (m)	Total Time (m)
ExclusiveGateway	Gateway	4	4				
Melakukan closing dan meeting dengan client	Task	3	3	5d	5d	5d	15d
Membuat CP	Task	3	3	12h	12h	12h	1d 12h
Brainstrom menentukan target audience, proporsi konten, dan timeline	Task	3	3	12h	12h	12h	1d 12h
Presentasi pada client	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
ExclusiveGateway	Gateway	3	3				
ParallelGateway	Gateway	3	3				
Breafing take konten vektor dan fotographer	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
Breafing take video vektor dan fotographer	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
ParallelGateway	Gateway	3	3				
Take video dan foto	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
ParallelGateway	Gateway	3	3				
Breafing editing vektor	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
Breafing editing video	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
ParallelGateway	Gateway	3	3				
Editing video dan foto	Task	3	3	3d	3d	3d	9d
PIC Melakukan Preview konten	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
Exclusivegatewa	Gateway	3	3				
Preview konten pada client	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
Exclusivegateway	Gateway	3	3				
Upload Konten	Task	3	3	1h	1h	1h	3h
Melakukan reporting	Task	3	3	2h	2h	2h	6h
End	End event	4					

Berdasarkan hasil analisis waktu, alur proses bisnis di Mind Creative Indonesia memiliki durasi minimum 8 hari (11.520 menit) dan maksimum 23 hari 3 jam (27.780 menit), dengan rata-rata 16 hari 11 jam 15 menit (23.715 menit). Durasi panjang umumnya dipengaruhi keterlambatan pada tahap awal, seperti pencarian klien, *listing database*, *pitching*, serta proses persetujuan atau revisi dari klien. Dalam satu siklus bulanan, hanya empat proyek yang dapat diselesaikan, menunjukkan kapasitas penanganan yang masih terbatas. Hal ini menegaskan perlunya optimalisasi alur kerja dan kolaborasi lintas tim agar lebih efisien serta mampu menangani lebih banyak proyek secara paralel.

3. Simulasi *Resource Analysis*

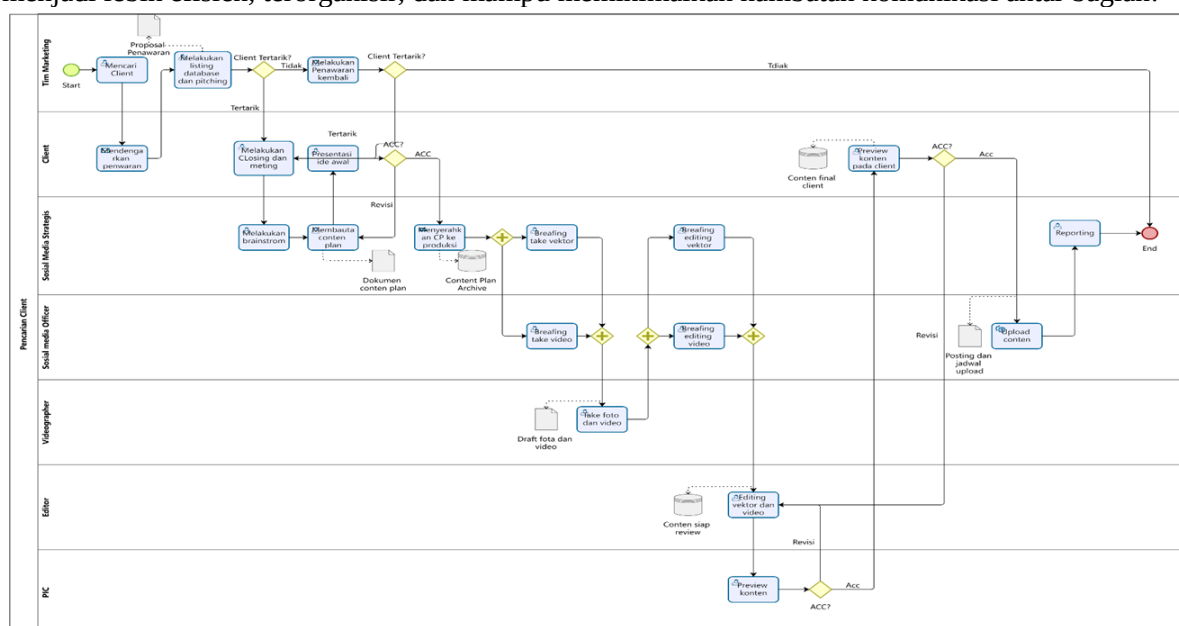
Tabel 4. *Recourse Analysis*

Resource	Utilization
Tim Marketing	88.64%
Client	68.75%
Editor	13.64%
Sosial Media Stategis	11.68%
Sosial Media Officer	10.98%
Videographer	9.24%
PIC	5.49%

Hasil simulasi Resource Analysis menunjukkan bahwa Tim *Marketing* memiliki tingkat utilisasi tertinggi (88,64%), menegaskan peran krusial mereka dalam mencari klien, pitching, dan strategi awal. Klien juga cukup aktif dengan keterlibatan 68,75%. Sebaliknya, sumber daya produksi seperti Editor (13,64%), *Social Media Strategist* (11,68%), *Social Media Officer* (10,98%), dan Videographer (9,28%) menunjukkan utilisasi rendah, sedangkan PIC mencatat yang terendah (5,49%). Kondisi ini mengindikasikan beban kerja masih terpusat pada Tim Marketing, sementara peran produksi perlu dioptimalkan untuk meningkatkan efisiensi alur kerja secara keseluruhan.

3.2.4 Rancangan Proses Bisnis yang di Usulkan (*To-Be*)

Dalam alur pengelolaan proyek klien yang ditampilkan pada gambar sebelumnya, terdapat delapan pihak yang terlibat, yaitu: Tim Marketing, Client, *Social Media Strategist*, Penanggung Jawab *Client*, *Social Media Officer*, Videographer, Editor, dan PIC. Model *To-Be* dari alur ini menggambarkan bentuk optimalisasi kolaborasi lintas tim melalui jalur kerja yang lebih tertata, penggunaan *content plan* yang terstruktur, serta adanya mekanisme revisi dan *feedback* yang lebih sistematis. Dengan demikian, proses menjadi lebih efisien, terorganisir, dan mampu meminimalkan hambatan komunikasi antar bagian.



Gambar 3. Diagram BPMN Usulan (*To-Be*)

3.2.4 Simulasi Proses Bisnis Usulan (*To-Be*)

Pada subbab ini akan dijelaskan hasil dari masing-masing simulasi yang telah dilakukan terhadap proses bisnis *To-Be* pada alur Mind Creative.

1. Simulasi *Process Validation*

Hasil simulasi *process validation* proses bisnis mind creative dapat di lihat pada table 5.

Table 5. Process Validation

Nama	Type	Instances Completed
Pencarian Client	Process	4

Nama	Type	Instances Completed
Start	Start event	4
Mencari Client	Task	4
Mendengarkan penwaran	Task	4
Melakukan listing database dan pitching	Task	4
Client Tertarik?	Gateway	4
Melakukan Penawaran kembali	Task	1
Client Tertarik?	Gateway	1
Melakukan CLosing dan meting	Task	4
Melakukan brainstorm	Task	4
Membautu conten plan	Task	5
Presentasi ide awal	Task	5
ACC?	Gateway	5
Menyerahkan CP ke produksi	Task	4
ParallelGateway	Gateway	4
Breafing take vektor	Task	4
Breafing take video	Task	4
ParallelGateway	Gateway	4
Breafing editing vektor	Task	4
ParallelGateway	Gateway	4
ParallelGateway	Gateway	4
ACC?	Gateway	4
Editing vektor dan video	Task	4
Preview konten	Task	4
Take foto dan video	Task	4
Breafing editing video	Task	4
Preview konten pada client	Task	4
ACC?	Gateway	4
Upload conten	Task	4
End	End event	4
Reporting	Task	4

Berdasarkan hasil simulasi yang ditampilkan pada tabel di atas, penulis menggunakan asumsi jumlah hari kerja sebanyak 22 hari dalam sebulan, setelah dikurangi hari libur reguler setiap Sabtu dan Minggu. Selain itu, durasi waktu kerja yang digunakan dalam simulasi ini adalah 8 jam kerja per hari.

2. Simulasi *Time Analysis*

Hasil simulasi *time analysis* proses bisnis mind creative dapat di lihat pada table 6.

Table 6. *Time Analysis*

Nama	Type	Instances Completed	Instances Started	Min.Time	Max.Time	Avg.Time	Total.Time
Mind Creative	Process	4	4	9d 4h 10m	10d 10h 10m	9d 11h 40m	38d 14h 40m
Start	Start event	4					
Mencari Client	Task	4	4	1d	1d	1d	4d
Mendengarkan penwaran	Task	4	4	4h	4h	4h	16h
Melakukan listing database dan pitching	Task	4	4	1d	1d	1d	4d
Client Tertarik?	Gateway	4	4				

Nama	Type	Instances Completed	Instances Started	Min.Time	Max.Time	Avg.Time	Total.Time
Melakukan Penawaran kembali	Task	0	0	4h	4h	4h	4h
Client Tertarik?	Gateway	0	0				
Melakukan Closing dan meeting	Task	4	4	1d	1d	1d	4d
Melakukan brainstorm	Task	4	4	4h	4h	4h	16h
Membuat konten plan	Task	5	5	2h	2h	2h	10h
Presentasi ide awal	Task	5	5	1d	1d	1d	5d
ACC?	Gateway	5	5				
Menyerahkan CP ke produksi	Task	4	4	2h 10m	2h 10m	2h 10m	8h 40m
Parallel Gateway	Gateway	4	4				
Briefing take vektor	Task	4	4	2h	2h	2h	8h
Briefing take video	Task	4	4	2h	2h	2h	8h
Parallel Gateway	Gateway	4	4				
Briefing editing vektor	Task	4	4	2h	2h	2h	8h
Parallel Gateway	Gateway	4	4				
Parallel Gateway	Gateway	4	4				
ACC?	Gateway	3	3				
Editing vektor dan video	Task	3	4	2d	2d	2d	8d
Preview konten	Task	3	3	4h	4h	4h	16h
Take foto dan video	Task	4	4	1d	1d	1d	4d
Briefing editing video	Task	4	4	2h	2h	2h	8h
Preview konten pada client	Task	3	3	4h	4h	4h	16h
ACC?	Gateway	3	3				
Upload konten	Task	3	3	4h	4h	4h	16h
Reporting	Task	3	3	1d	1d	1d	4d
End	End event	3					

Hasil simulasi proses bisnis *To-Be* menunjukkan bahwa durasi penyelesaian minimum adalah 4 hari 6 jam 25 menit dan maksimum 10 hari 1 jam 11 menit, dengan rata-rata 6 hari 22 jam 41 menit 40 detik. Waktu terlalu umumnya dipengaruhi jeda revisi konten klien dan keterlibatan beberapa peran dalam produksi. Dari simulasi, tercatat 18 proses berhasil diselesaikan, menandakan bahwa alur kerja baru dengan pembagian peran yang lebih jelas mampu

meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan mengurangi hambatan dalam produksi konten digital.

3. Simulasi *Recourse Analysis*

Hasil simulasi *analysis recourse* proses bisnis mind creative dapat di lihat pada tabel 7.

Tabel 7. *Recourse Analysis*

Recourse	Utilization
Client	82.58%
Editor	38.67%
PIC	27.27%
Sosial Media Strategis	22.14%
Videographer	20.58%
Tim Marketing	19.70%
Sosial Media officer	17.47%

Hasil simulasi *Resource Analysis* pada alur pencarian klien menunjukkan bahwa Client memiliki utilisasi tertinggi (82,58%) karena perannya dominan dalam validasi, persetujuan, dan pemberian masukan. Editor menempati posisi berikutnya dengan 38,67%, diikuti PIC (27,27%), *Social Media Strategist* (22,14%), Videographer (20,58%), dan *Social Media Officer* (17,47%). Tim *Marketing* justru memiliki *utilisasi* terendah (19,70%) karena keterlibatannya lebih besar pada fase awal. Distribusi ini menunjukkan beban kerja yang relatif merata, namun masih terdapat ruang optimalisasi pada peran dengan utilisasi rendah untuk meningkatkan efisiensi proses secara keseluruhan.

3.2.4 Hasil perbandingan proses bisnis (*As-Is*) dan (*To-Be*)

Pada bagian ini akan diuraikan hasil perbandingan dari simulasi yang telah dilakukan terhadap proses bisnis *As-Is* dan *To-Be* dalam layanan proyek di perusahaan Mind Creative Indonesia. Perbandingan ini dilakukan berdasarkan tiga indikator utama, yakni Validasi Proses, Analisis Waktu, dan Analisis Sumber Daya. Melalui simulasi tersebut, dapat diperoleh pemahaman menyeluruh mengenai tingkat efisiensi waktu proses, efektivitas pemanfaatan sumber daya, serta peningkatan jumlah proses yang berhasil diselesaikan setelah dilakukan perbaikan alur kerja. Hasil perbandingan ini dapat dijadikan landasan dalam mempertimbangkan penerapan proses bisnis baru yang lebih efisien dan tepat guna di lingkungan perusahaan.

1. Hasil Perbandingan Proses Bisnis Alur Mind Creative Indonesia

Perbandingan simulasi antara kondisi *As-Is* dan *To-Be* pada aspek *Resource Analysis* dan *Time Analysis* menggunakan asumsi yang sama untuk menjaga objektivitas. Tujuannya adalah menilai peningkatan efektivitas proses bisnis setelah dilakukan perbaikan. Hasil analisis rinci pada aspek sumber daya ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Perbandingan Hasil Simulasi *Resource Analysis*

	<i>Time As-Is</i>	<i>Time To-Be</i>
Time Marketing	88.64%	19.70%
Client	69.75%	82.58%
Editor	13.64%	38.67%
Sosial Media Strategis	11.68%	22.14%
Sosial Media Officer	10.98%	17.47%
Videograher	9.24%	20.58%
PIC	5.49%	27.27%

Berdasarkan Tabel 8, terlihat adanya perubahan signifikan dalam distribusi pemanfaatan sumber daya antara kondisi *As-Is* dan *To-Be* selama 22 hari. Pada skenario *As-Is*, Tim *Marketing* mencatat *utilisasi* tertinggi (88,64%), namun turun drastis menjadi 19,70% pada *To-Be*. Sebaliknya, keterlibatan Client meningkat dari 69,75% menjadi 82,58%, disertai peningkatan pada Editor (13,64% → 38,67%), *Social Media Strategist* (11,68% → 22,14%), *Social Media Officer* (10,98% → 17,47%), Videographer (9,24% → 20,58%), dan PIC (5,49% → 27,27%). Perubahan ini menunjukkan bahwa tanggung jawab yang sebelumnya terpusat pada Tim Marketing kini terdistribusi lebih proporsional sesuai peran masing-masing, dengan keterlibatan Client yang lebih aktif melalui alur komunikasi yang terstruktur. Hal ini

menghasilkan efisiensi kerja yang lebih optimal dan pembagian beban yang merata. Hasil perbandingan *Time Analysis* antara *As-Is* dan *To-Be* ditampilkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Perbandingan Hasil Simulasi *Time Analysis*

	<i>Time As-Is</i>	<i>Time To-Be</i>
Instance Started	4	4
Instance Completed	4	4
Min. Time	8d	9d 4h 10m
Max. Time	19d 7h	10d 10h 10m
Avg. Time	16d 11h 15m	9d 11h 40m

Tabel 9 menunjukkan perbandingan hasil *time analysis* antara kondisi *As-Is* dan *To-Be*. Pada kedua skenario, jumlah proses yang dimulai dan selesai sama, yaitu empat proses. Namun, terdapat perbedaan mencolok pada durasi penyelesaian. Pada *As-Is*, rata-rata waktu mencapai 16 hari 11 jam 15 menit, dengan rentang 8 hingga 19 hari 7 jam, dipengaruhi oleh komunikasi manual dan alur kerja yang belum terdigitalisasi. Sementara itu, pada *To-Be*, rata-rata waktu menurun drastis menjadi 9 hari 11 jam 40 menit, dengan rentang 9 hari 4 jam hingga 10 hari 10 jam. Perbaikan ini mencerminkan efisiensi hampir 7 hari lebih cepat berkat digitalisasi komunikasi, penjadwalan terstruktur, dan dukungan sistem informasi, sehingga meningkatkan produktivitas dan efektivitas kerja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis proses bisnis di Mind Creative Indonesia dengan pendekatan Business Process Model and Notation (BPMN) 2.0, dapat disimpulkan bahwa proses bisnis yang berjalan saat ini (*As-Is*) masih menghadapi sejumlah kendala, antara lain ketergantungan pada individu tertentu, keterlambatan dalam pelaksanaan tugas, ketiadaan dokumentasi alur kerja yang sistematis, serta minimnya sistem pemantauan yang efektif. Simulasi *As-Is* juga memperlihatkan adanya ketimpangan dalam pemanfaatan sumber daya, di mana Tim Marketing memiliki tingkat *utilisasi* tertinggi sebesar 88,64%, sedangkan PIC hanya 5,49%, yang menunjukkan distribusi tugas masih kurang optimal.

Hasil perbaikan proses (*To-Be*) yang dirancang melalui BPMN 2.0 memberikan peningkatan kinerja yang signifikan, baik dari segi penggunaan sumber daya maupun efisiensi waktu. Client menjadi pihak yang paling aktif dengan tingkat *utilisasi* mencapai 82,58%, diikuti keterlibatan tim produksi yang lebih merata, sehingga alur kerja menjadi lebih proporsional. Dari sisi waktu, rata-rata penyelesaian proses berkurang dari 16 hari 11 jam 15 menit pada skenario *As-Is* menjadi 9 hari 11 jam 40 menit pada skenario *To-Be*, mencerminkan efisiensi hampir 7 hari lebih cepat.

Daftar Pustaka

- [1] Bizagi, Bizagi Modeler User Guide. Bizagi, 2020. [Online]. Available: <https://www.bizagi.com>
- [2] M. Dumas, M. La Rosa, J. Mendling, and H. Reijers, *Fundamentals of Business Process Management*. Springer, 2018.
- [3] A. Gupta and R. Singh, "Business process optimization: A review of techniques and applications," *Int. J. Bus. Process Integr. Manag.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–15, 2021, doi: 10.1504/IJBPM.2021.10030045.
- [4] P. Harmon, *Business Process Change: A Business Process Management Guide for Managers and Process Professionals*, 4th ed. Morgan Kaufmann, 2019.
- [5] J. Heizer, B. Render, and C. Munson, *Operations Management*, 13th ed. Pearson, 2020.
- [6] D. Rahmawati, R. I. Rokhmawati, and A. R. Perdanakusuma, "Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis Bidang Pelayanan Perizinan Menggunakan BPMN (Studi Pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Kota Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 11, pp. 1337–1347, 2017.
- [7] H. A. Reijers and J. Mendling, *Modelling with BPMN: Examples, Tips, and Best Practices*. MIT Press, 2018.

- [8] Z. Rohmadianto and I. K. D. Nuryana, “Analisis Proses Bisnis dan Manajemen Supply CV. Adem Teknik Menggunakan Metode BPMN,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 5, no. 3, pp. 166–173, 2024.
- [9] A. Setiawan, H. Prabowo, and B. Rahardjo, “Implementasi BPMN untuk meningkatkan efisiensi proses bisnis di perusahaan jasa,” *J. Sist. Inf.*, vol. 18, no. 2, pp. 123–135, 2022, doi: 10.21609/jsi.v18i2.123.
- [10] J. vom Brocke and M. Rosemann, Eds., *Handbook on Business Process Management 1: Introduction, Methods, and Information Systems*, 2nd ed. Springer, 2015.
- [11] M. Weske, *Business Process Management: Concepts, Languages, Architectures*, 3rd ed. Springer, 2019, doi: 10.1007/978-3-662-59432-2.
- [12] E. Yanuarti, I. Aknuranda, and N. Y. Setiawan, “Analisis proses bisnis dengan menggunakan Business Process Model and Notation (Studi Kasus: Perum Perhutani Unit II Jawa Timur),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 852–858, 2018. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4239>
- [13] W. M. P. van der Aalst, *Process Mining: Data Science in Action*, 2nd ed. Springer, 2016.
- [14] K. McCormack and W. C. Johnson, *Business Process Orientation: Gaining the E-Business Competitive Advantage*. CRC Press, 2016.
- [15] Object Management Group (OMG), *Business Process Model and Notation (BPMN), Version 2.0*. OMG, 2011. [Online]. Available: <https://www.omg.org/spec/BPMN/2.0>



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)