



Analisa Konsep Ide Bisnis Makanan Kucing Dari Bahan Organik “Mimeow”

Wirren Chang¹, Edy Yulianto Putra² Agnes Doraresta Khatarina Tokan³, Delfina Muthia Sabella⁴, Dewi⁵, Mardiana Ng⁶, Serina⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Manajemen, Universitas Internasional Batam

Email : 2141018.wirren@uib.edu, edy.yulianto@uib.edu, 2141068.agnes@uib.edu, 2141074.delfina@uib.edu, 2141229.dewi@uib.edu, 2141167.mardiana@uib.edu, 2141081.serina@uib.edu

Abstract. *MiMeow is a business that emerged from a student idea. Mimeow is a business that produces cat food, which is in the form of wet food. The products that researchers produce focus on raising funds to help hungry feral cats. In this study, we will discuss project integration, project scope management, project time management, project cost management, project quality management, project human resource management, project communication management, project risk management, project procurement management and project stakeholder management from "Mimeow".*

Keywords: *Project Management, Cat Food, Business*

Abstrak. MiMeow merupakan sebuah bisnis yang muncul dari ide mahasiswa. MiMeow adalah bisnis yang memproduksi makanan kucing, yaitu berupa makanan basah (*wet food*). Produk yang peneliti produksi berfokus terhadap penggalangan dana untuk membantu kucing liar yang kelaparan. Di dalam penelitian ini, akan membahas *project integration, project scope management, project time management, project cost management, project quality management, project human resource management, project communication management, project risk management, project procurement management* dan *project stakeholder management* dari "Mimeow".

Kata Kunci: Manajemen Proyek, Makanan Kucing, Bisnis

PENDAHULUAN

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang populer di dunia. Selain itu, kucing juga salah satu hewan yang sangat cepat berkembang biak. Dikarenakan kecepatan populasi kucing yang meningkat di sekitar Kota Batam mengakibatkan banyak sekali kucing yang terlantar dan kelaparan. Kucing-kucing ini sering disebut kucing jalanan atau kucing liar. Oleh karena itu, peneliti yang merupakan mahasiswa memiliki ide bisnis yang dapat berguna bagi kucing liar. Usaha bisnis yang peneliti lakukan berkaitan dengan makanan atau asupan bagi kucing liar ataupun kucing peliharaan.

Produk tersebut akan dinamakan dengan "MiMeow". Produk yang peneliti tawarkan berupa makanan basah untuk kucing. Produk yang akan dihasilkan terbuat dari bahan-bahan yang aman untuk kucing dan sehat dikarenakan tidak mengandung pengawet dan minyak. Produk makanan kucing basah yang diproduksi dapat dikatakan sehat karena mengandung ikan dan ayam yang direbus kemudian dicampur dengan bahan sayuran lainnya.

Produk ini berfokus terhadap penggalangan dana untuk membantu kucing liar yang kelaparan. Selain itu, peneliti berencana untuk menjual produk ini kepada masyarakat pencinta kucing dan komunitas *cat lovers* yang ada di Kota Batam. Kemasan produk serta logo yang akan digunakan terbuat dari bahan yang ramah lingkungan. Dalam perencanaan peneliti, produk tersebut akan dijual seharga Rp7.000. Sehingga omset yang akan diterima dari penjualan produk selama 1 bulan mencapai Rp50.000 lebih.

TINJAUAN PUSTAKA

Project Integration

Project integration management merupakan unsur manajemen proyek yang menggabungkan, mengkoordinasikan elemen-elemen, serta sebagai penyangga yang dapat mempengaruhi berbagai proses dalam suatu kegiatan manajemen proyek agar proyek yang dilakukan dapat berhasil pada setiap prosesnya. *Project integration management* merupakan unsur manajemen proyek yang mengkoordinasikan semua aspek-aspek di proyek (Pratami et al., 2015).

Project Scope Management

Project scope management adalah suatu proses dalam manajemen proyek yang digunakan sebagai acuan untuk memastikan cakupan, ruang lingkup, serta kegiatan yang diperlukan dalam melakukan sebuah proyek. *Project scope management* mencakup proses-proses yang dijalankan dan bertujuan untuk memastikan dan menjamin bahwa proyek yang dilaksanakan telah tergolong pada seluruh hal yang dibutuhkan (Ghifari et al., 2022). *Project scope management* memiliki cakupan seperti alat-alat yang akan digunakan, batas waktu dalam menyelesaikan proyek, dan juga jumlah anggarannya.

Di dalam *project scope management* terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. *Plan scope management*

Tahapan ini berfungsi untuk menentukan *requirement* dan ruang lingkup yang akan dilaksanakan dalam sebuah proyek. Oleh karena itu, tahap ini akan membantu *project manager* untuk mengelola, mengendalikan, serta memvalidasi ruang lingkup tersebut.

2. *Collect requirements*

Dalam tahap ini akan mendefinisikan dan mendokumentasikan kebutuhan dari *stakeholder* agar mencapai tujuan dari proyek tersebut.

3. *Define scope*

Tahapan ini akan menghasilkan deskripsi mengenai detail dari produk melalui proyek yang dilakukan. Selanjutnya melakukan pembaruan dokumen proyek yang telah dibuat serta menghasilkan dokumen yaitu *project scope statement*.

4. *Create the work breakdown structure*

Tahapan ini bertujuan untuk menguraikan pekerjaan yang diperlukan dalam proyek secara hirarki sehingga dapat mencapai tujuan proyek.

5. *Validating scope*

Pada tahapan ini, dokumen proyek akan diserahkan kepada *stakeholder* untuk diverifikasi serta diperiksa apakah telah memenuhi standar atau tidak.

6. *Control scope*

Tahapan terakhir yang bertujuan untuk melakukan pemantauan terhadap status proyek dan ruang lingkup serta mengelola perubahan agar berdasarkan ruang lingkup produknya.

Project Time Management

Project time management merupakan sebuah proses merencanakan kegiatan, mengendalikan waktu pelaksanaan, dan menyusun kegiatan proyek yang akan dilaksanakan. Manajemen waktu dibutuhkan untuk memastikan kegiatan pelaksanaan proyek dapat selesai dengan tepat waktu. Di dalam proses ini, mencapai tujuan tersebut ada batasan yang harus dipenuhi, yaitu besar anggaran yang dialokasikan, jadwal serta mutu yang harus dipenuhi (*Kajian Penerapan*, 2009). Terdapat 5 proses yang penting dalam menjadwalkan proyek yang akan dilaksanakan:

1. *Work breakdown structure* (WBS): cara untuk mengidentifikasi pekerjaan dengan menguraikan pekerjaan menjadi kecil sehingga mudah untuk dioperasikan hemat biaya dan waktu.

2. Urutan aktivitas: suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengurutkan kegiatan-kegiatan agar saling berurutan satu sama lain dan proyek dapat terlaksana dengan baik.

3. Estimasi durasi aktivitas: menentukan jadwal dan waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan proyek.

4. Penyusunan *Schedule*: menentukan kapan proyek tersebut akan dilaksanakan dan kapan proyek tersebut harus selesai

5. Pengendalian waktu: proses untuk memastikan apakah kinerja yang dilakukan sudah sesuai dengan waktu yang telah direncanakan agar dapat selesai dengan tepat waktu.

Project Cost Management

Project cost management adalah memperkirakan, estimasi, *budgeting*, alokasi, biaya yang akan digunakan dalam melaksanakan sebuah proyek. *Project cost management* didalamnya berisi tentang pengelolaan biaya proyek, bagaimana memprediksi, menghitung, dan kemudian, dengan rencana di tangan untuk mengendalikan semua itu (Pratiwi, 2012). Hal ini bertujuan agar tidak terjadi *cost overruns* dalam pelaksanaan project tersebut. *Cost overruns* adalah pengeluaran biaya yang tidak direncanakan diluar dari rencana atau melebihi dari estimasi biaya. Ali dan Kamaruzzaman (2010) menunjukkan bahwa kelebihan biaya merupakan salah satu masalah utama dalam industri konstruksi.

Project Quality Management

Project quality management adalah salah satu proses dalam manajemen proyek yang dilakukan perusahaan dalam menentukan kebijakan kualitas. Selain itu juga untuk memastikan proyek yang akan dilakukan dapat memenuhi kebutuhan, baik dari ruang lingkup maupun dari waktu dan biayanya.

Dalam *project quality management* terdapat 3 proses untuk dapat menjalankannya, yaitu:

1. *Quality planning*: bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan standar kualitas yang sesuai bagi proyek. Proses ini harus bisa mendokumentasikan strategi agar proyek dapat mencapai kesesuaian yang diharapkan dan memverifikasi keberhasilan tersebut.
2. *Quality assurance*: bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan proyek secara periodik dan juga untuk memastikan bahwa proyek tersebut dapat memenuhi standar yang diharapkan.
3. *Quality control*: proses untuk mengontrol hasil dari proyek serta memastikan apakah sesuai dengan standar yang diharapkan.

Project Human Resource Management

Human resource management adalah bagaimana cara dalam mengatur karyawan agar bisa bekerja sama untuk mengapai suatu tujuan yang membuahkan hasil yang memuaskan.

1. *Acquire Project Team*: seorang manager harus bisa merekrut anggota dengan melihat dari sisi kualifikasi personal, pengetahuan, ketersediaan, dan juga tingkat kebutuhan agar cocok dengan pekerjaan yang dibutuhkan.
2. *Develop Project Team*: tugas seorang manajemen untuk meningkatkan sebuah kepercayaan, dan motivasi didalam sebuah team agar sebuah proyek dapat berjalan dengan baik

3. *Manage Project Team*: proses yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil maksimal dari orang-orang yang terlibat dalam proyek. Dan tim proyek harus bertanggung jawab penuh dengan masalah yang berhubungan dengan proyek .

Project Communication Management

Bidang yang wajib ada di manajemen proyek agar informasi yang bersangkutan dengan proyek sampai dengan benar pada waktu yang diharapkan, dibuat dengan benar, dibagikan, dikumpulkan, dan diatur dengan tepat dan benar.

1. Perencanaan komunikasi

Pada manajemen komunikasi, harus bisa menguasai komunikasi dari dua arah dengan akurat dan efektif untuk mencapai tujuan bisnis. Setelah komunikasi yang efektif tercapai, barulah dapat mengantisipasi masalah yang muncul, membuat suatu keputusan dengan benar, mengkoordinasi aliran kerja, mengawasi orang dan mengembangkan hubungan.

2. Distribusi Informasi

Dengan menyediakan sebuah informasi yang benar kemudian disampaikan informasi yang tepat kepada orang yang tepat pada waktu yang tepat dan dalam bentuk format yang berguna. Dalam proses ini, harus transparansi dan tidak boleh takut untuk menyampaikan informasi yang tidak baik.

3. Mengontrol Komunikasi

Manajer harus menyampaikan kinerjanya agar komunikasi proyek berjalan sesuai harapan.

Project Risk Management

Project risk management merupakan suatu proses perencanaan dan pelaksanaan pada manajemen risiko yang akan berupa identifikasi masalah, perencanaan respon, pemantauan risiko, serta analisis yang ada pada suatu proyek berlangsung. Pada proses tersebut, menunjukkan bahwa setiap risiko akan dinilai, dan setiap langkah akan dirumuskan dengan tujuan untuk menghindari suatu risiko dan meminimalisirnya.

Dalam manajemen risiko proyek terdapat beberapa proses yang dibutuhkan agar meminimalisir dampak negatif dari risiko terhadap keberhasilan suatu proyek. Proses-proses tersebut sebagai berikut:

1. *Plan Risk Management*: suatu proses dalam menetapkan metode pendekatan perencanaan dan pelaksanaan manajemen risiko yang akan digunakan.

2. *Identify Risks*: proses mengidentifikasi potensi risiko, buat kategori risiko berdasarkan karakteristiknya dan didokumentasikan.

3. *Qualitative Risk Analysis*: proses untuk menganalisis kemungkinan dan dampak yang dapat ditimbulkan oleh suatu risiko.

4. *Plan Risk Progress*: proses menetapkan pemantauan untuk mengantisipasi dampak yang akan terjadi.
5. *Control Risks*: proses dalam memantau risiko yang teridentifikasi serta mengidentifikasi munculnya risiko baru dan mengelola dampaknya.

Project Procurement Management

Project procurement management adalah proses perencanaan, pengadaan, pengelolaan, dan pengendalian semua hal yang terkait dengan pengadaan barang dan jasa yang diperlukan dalam menyelesaikan proyek. Tujuan utama dari *project procurement management* adalah memastikan bahwa barang dan jasa yang diperlukan untuk proyek dapat diperoleh dengan tepat waktu, kualitas yang memadai, dan dengan biaya yang sesuai.

Berikut adalah tahapan-tahapan yang umum dalam *project procurement management*:

1. Perencanaan pengadaan, meliputi identifikasi kebutuhan seperti menentukan barang atau jasa yang proyek butuhkan.
2. Pengadaan, mencakup pemilihan pemasok yang sesuai dengan kebutuhan proyek dan membahas kontrak dengan pemasok yang telah dipilih.
3. Pengelolaan kontrak, memastikan pemasok memenuhi kewajiban mereka dan menyelesaikan kontrak dengan pemasok ketika kewajiban telah terpenuhi atau proyek telah selesai.

Project Stakeholder

Saat ini, hampir pada setiap proyek yang berlangsung, *stakeholders* memiliki peran penting dalam penyelesaian tugas. *Stakeholders* proyek adalah kelompok yang beragam beberapa adalah anggota secara resmi dari koalisi proyek dan yang lainnya tidak (Winch, 2007). *Stakeholders* mencakup manajer proyek, tim proyek, staf pendukung, pelanggan, pemasok, dan lain sebagainya yang secara aktif terlibat dalam sebuah proyek.

Seringkali informasi dan sumber daya yang menjadi input proyek dikendalikan oleh para *stakeholders*. Beberapa *stakeholders* memiliki kekuatan yang dikarenakan mereka dapat mengontrol informasi dan sumber daya, sedangkan *stakeholders* lainnya memiliki peranan penting karena mereka memutuskan apakah hasil proyek berhasil atau tidak (Karlsen, 2002).



Gambar 1. Proses Manajemen Stakeholders

Berdasarkan PMBOK 5th Edition, proses manajemen *stakeholders* mencakup hal-hal berikut ini:

1. *Identify Stakeholders*: proses mengidentifikasi individu atau kelompok yang dapat mempengaruhi atau dipengaruhi oleh suatu keputusan atau hasil proyek; dan menganalisis serta mendokumentasikan informasi yang relevan mengenai kepentingan mereka, keterlibatan, pengaruh, dan dampak potensial pada keberhasilan proyek.
2. *Plan Stakeholder Management*: proses pengembangan strategi manajemen yang tepat untuk melibatkan *stakeholders* secara efektif selama proyek berlangsung berdasarkan analisis kebutuhan dan dampak potensial mereka terhadap keberhasilan proyek.
3. *Manage Stakeholder Engagement*: proses dalam berkomunikasi dan bekerja dengan *stakeholders* guna memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Lalu mengatasi masalah yang terjadi, dan mendorong keterlibatan *stakeholders* yang tepat dalam kegiatan proyek selama proyek berlangsung.
4. *Control Stakeholder Engagement*: proses dalam pemantauan hubungan *stakeholders* secara keseluruhan dan menyesuaikan strategi dan perencanaan untuk melibatkan *stakeholders*.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Project Integration

Nama proyek yang peneliti buat adalah makanan kucing "MiMeow".

1. *Business Case*

Pada *business case*, bahan baku yang digunakan dalam membuat makanan kucing terdiri dari sayur, ikan dan ayam. Sebelum proses pembuatan makanan kucing, peneliti melakukan penelitian dan mencari tahu bagaimana cara membuat makanan yang aman untuk dikonsumsi oleh kucing. Setelah itu, peneliti melakukan pengujian dengan turun ke lapangan dan

membagikan produk kepada kucing-kucing liar untuk melihat apakah kucing tersebut mau memakan makanan tersebut. Setelah melakukan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kucing-kucing liar mau dan dapat mencerna makanan tersebut dengan baik. Tujuan dibuatnya proyek "Mimeow" ini adalah untuk membantu kucing-kucing liar yang tidak mendapatkan makanan yang cukup.

Target goal peneliti adalah *building team project, creating project concept, analizing target marketing, dan designing product*. Jika peneliti sudah mencapai *designing product*, maka akan dianggap selesai.

2. *Team Members*

<i>Name</i>	<i>Function</i>
Wirren	<i>R&D leader</i>
Agnes	<i>Finance</i>
Dewi	<i>Designer</i>
Delfina	<i>Supply chain</i>
Mardiana	<i>Reseacher</i>
Serina	<i>Marketing</i>

3. *Assumption & Constrain*

Pada *assumption*, diasumsikan pada tahap sebelum penyebaran kuisisioner produk yang dibuat sudah mencapai final produknya dan juga pada *packagingnya* sehingga saat menyebarkan kuisisioner, produk yang akan di nilai dapat terlebih dahulu di uji coba.

Pada *constrain*, proses yang menghambat pembuatan produk terjadi saat memberikan produk yang sudah jadi untuk di uji coba kepada kucing. Untuk kucing liar mungkin dapat mengonsumsi produk tersebut dikarenakan memiliki daya tahan tubuh yang kuat. Namun, untuk kucing peliharaan akan sulit menerima produk ini dikarenakan memiliki perbedaan daya tahan tubuh sehingga jika mengonsumsi produk ini akan mengalami sedikit kendala.

4. *Financial*

Dari segi finansial, investasi yang ada diproyek ini adalah Rp5.000.000.

5. *Risk Planning*

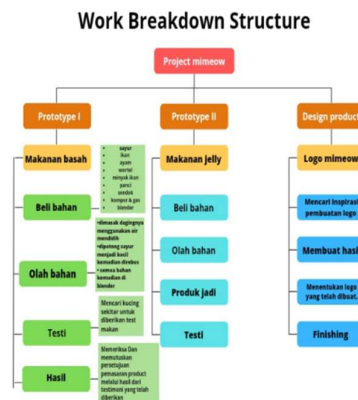
Risk planning bertujuan untuk memberikan solusi dalam menghadapi risiko yang mungkin akan terjadi. Risiko yang mungkin bisa terjadi yaitu keadaan pasar yang tidak stabil, tetapi bisa diatasi dengan cara melakukan promosi secara terus menerus.

Project Charter

PROJECT CHARTER			
PROJECT NAME		DATE	AREA OF FOCUS
Makanan Ringan Kucing "Mimeow"		11/7/2022	Sustainable Business
BUSINESS CASE		SCOPE	
Bahan yang digunakan dalam membuat makanan kucing terdiri dari sayur, ikan dan ayam. Sebelum proses pembuatan makanan kucing, penulis melakukan penelitian dan mencari tahu bagaimana cara membuat makanan yg aman untuk dikonsumsi oleh kucing. Setelah itu penulis melakukan pengujian dengan tunun lapangan dan membagikan makanan kucing kepada kucing kucing liar untuk melihat apakah kucing mau menerima makanan yang dibuat oleh penulis. Setelah melakukan penelitian dengan memberikan makanan tersebut kepada kucing, dapat disimpulkan kucing kucing liar mau dan dapat mencerna makanan tersebut dengan baik. Tujuan dibuatnya projek "mimeow" adalah membantu kucing kucing liar yang tidak mendapatkan makanan yang cukup, dan tidak hanya untuk kucing liar, makanan kucing ini juga dijual oleh penulis. Makanan kucing ini terbuat dari bahan organik.		IN SCOPE	IN SCOPE
		Design brand produk	OUT OF SCOPE
		Pembuatan produk testimoni	mendapatkan dana dari masyarakat
		Uji coba produk jadi	mengadakan bazar
		KEY DELIVERABLES	
		Proposal proyek	Hasil penetapan harga
		Hasil survei lokasi	Kuisisioner
		Hasil produk	
		Hasil packaging produk	
MEASURABLE TARGET/GOAL		TIMELINE	
building team project		ACTIONS / MILESTONES	TARGET DATE / STATUS
creating project concept		Penyusunan proposal	11/24/2022
analizing target marketing		Survei lokasi	12/3/2022
designing product		Pembuatan produk testimoni	12/7/2022
TEAM MEMBERS		Pemberian testimoni kepada kucing jalanan	
NAME	FUNCTION	Penyelesaian proposal	12/26/2022
Wimen	R&D leader	Pembuatan packaging produk	1/27/2023
Agnes	Finance	Perhitungan biaya dan harga untuk satuan produk	2/10/2023
Dewi	Designer	Perencanaan penyebaran kuisisioner	2/11/2023
defina	Supply chain		
Mardiana	Reseacher	FINANCIALS	
Serna	Marketing	BUSINESS IMPACT	INVESTMENT
		Keuntungan yang didapat pada bisnis menjadi tinggi, sekaligus mendapatkan reputasi tinggi oleh masyarakat karena merupakan project kegiatan sosial	On going annual expense Rp 5,000,000,00-
ASSUMPTIONS/CONSTRAINTS		RISK PLANNING	
Assumption Diasumsikan pada tahap sebelum penyebaran kuisisioner produk yang dibuat sudah mencapai final produknya, dan juga pada packaging nya. Sehingga saat menyebarkan kuisisioner produk yang akan di nilai dapat terlebih dahulu di uji coba.		Risiko yang kemungkinan bisa terjadi yaitu keadaan pasar yang tidak stabil, tetapi bisa diatasi dengan cara melakukan promosi terus menerus.	
Constrain Proses yang menghambat pembuatan produk terjadi saat memberikan produk yang sudah jadi untuk di uji coba kepada kucing. Untuk kucing liar mungkin akan dapat mengkonsumsi produk tersebut dikarenakan memiliki daya tahan tubuh yang terbilang kuat, namun untuk kucing peliharaan akan sulit untuk menerima produk ini, karena mungkin memiliki perbedaan daya tahan tubuh sehingga jika mengkonsumsi produk ini akan mengalami sedikit kendala.			

Gambar 2. Project Charter pada Produk MiMeow

Project Scope Management



Gambar 3. Work breakdown structure

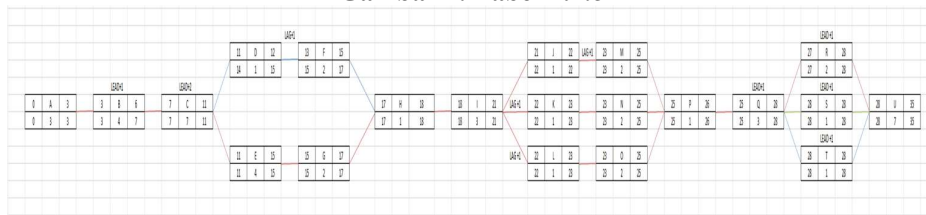
Setelah merencanakan bisnis, hal yang dilakukan adalah membuat *prototype*. Pada *prototype* pertama yang diproduksi berupa makanan basah, lalu dilanjutkan dengan *prototype* kedua yaitu berupa makanan jelly. Kemudian, langkah terakhir yang dilakukan adalah dengan menentukan logo yang akan dipakai produk MiMeow, dimulai dengan mencari inspirasi dilanjutkan dengan membuat makanan kucing yang akan dipasarkan dan menggunakan logo yang sudah ditentukan.

Project Time Management

1. *Network diagram*

Produk mi meow			
no	activity	predecessor	Duration (days)
A	project mi meow	-	3
B	perencanaan pembuatan produk	A (SS2)(LEAD 1 DAY)	4
C	Riset produk	B(SS2)(LEAD 2 DAY)	7
D	pembelian bahan	C	1
E	Design logo	C	4
F	pembuatan produk	D(FS1)(LAG 1 DAY)	2
G	pembuatan packaging	E	2
H	mengadakan meeting 1	F(FS2)(LAG 2 DAY),G	1
I	uji coba produk	H	3
J	batam	I(SF4)	1
K	batu aji	I(FS1)(LAG 1 DAY)	1
L	tiban	I(FS1)(LAG 1 DAY)	1
M	hasil uji coba(batam)	J (FS1)(LAG 1 DAY)	2
N	hasil uji coba(batu aji)	K	2
O	hasil uji coba(tiban)	L	2
P	mengadakan meeting 2	M,N,O	1
Q	menganalisis data hasil uji coba	P (SS1)	3
R	menentukan target pasar yang ideal	Q(SS1)	2
S	menentukan harga	Q(SS1)	1
T	menentukan jumlah produksi	Q	1
U	Pemasaran produk	R,S,T	7

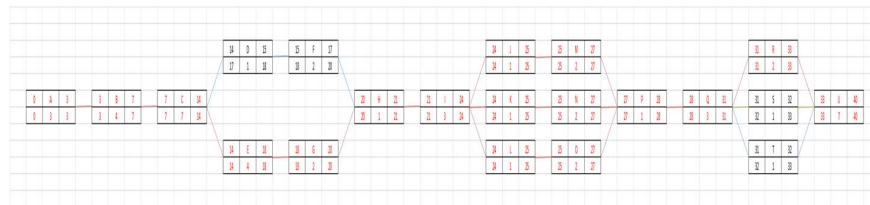
Gambar 4. Tabel Time



Gambar 5. Network Diagram (PDM)

Pada gambar diatas, merupakan *network diagram* yang telah dibuat peneliti untuk menentukan *time* yang dibutuhkan dalam menjalankan proyek produk MiMeow, mulai dari perencanaan pembuatannya sampai ke pemasaran produk.

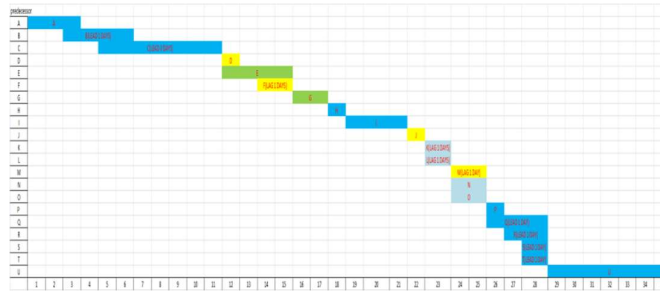
2. *Critical Path*



Gambar 6. Network Diagram (critical path)

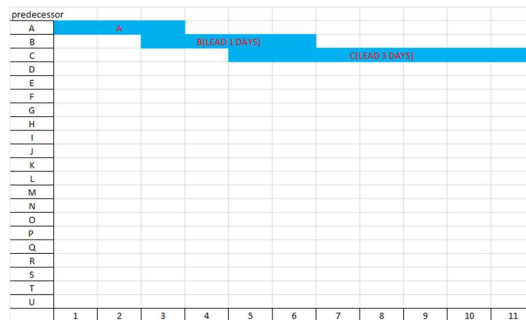
Dalam menentukan *critical path*, peneliti harus melihat dari data *network diagram* yang telah dibuat. Pada *network diagram*, *early start* dan *late finish* yang memiliki durasi yang sama atau yang memiliki tanda merah, disebut dengan *critical path*. *Critical path* ini sangat krusial dalam membuat proyek, dikarenakan jika jalur yang ditempuh telat beberapa hari, maka otomatis semua proyek tidak bisa dijalankan dengan baik. Oleh karena itu, bagian yang terkena oleh *critical path* ini harus dioptimalkan pengerjaannya.

3. *Leads and Lags*



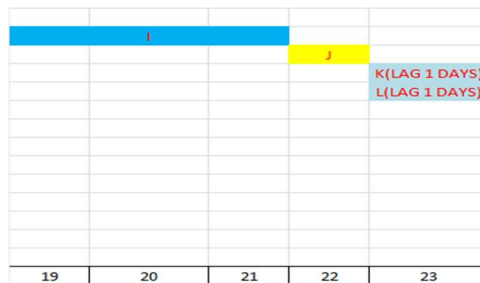
Gambar 7. Gantt Chart

Pada gambar diatas merupakan *Gantt chart* yang telah dibuat untuk melihat hasil aktivitas yang telah dijalankan dalam periode waktu tertentu.



Gambar 8. Leads

Jika didekatkan, maka dapat dilihat dalam aktivitas B yang telah dijalankan dapat dimulai seiring berjalannya aktivitas A. Hal ini berarti aktivitas B dapat berjalan secara bersamaan dengan aktivitas A yang disebut sebagai *Leads*.



Gambar 9. Lag

Sedangkan pada *Lag* dimulai, itu terdapat pada aktivitas K dan L. Hal ini terjadi karena pada aktivitas K dan L yang seharusnya bisa berjalan bersamaan dengan aktivitas J setelah aktivitas I telah dilakukan. Akan tetapi, terjadi penghambatan atau *lag* dalam waktu satu hari, sehingga aktivitas tersebut tertunda dalam kurun waktu satu hari.

Project Cost Management

No	Alat dan Bahan	Volume	Satuan	Jumlah
1	Blender	1	Rp 437.000	Rp 437.000
2	Kulkas	1	Rp 3.150.000	Rp 3.150.000
3	Wajan	1	Rp 50.000	Rp 50.000
4	Plastik	1	Rp 20.000	Rp 20.000
5	Jelly Bening	5	Rp 4.000	Rp 20.000
6	Ikan	2	Rp 8.000	Rp 16.000
7	Daging Ayam	1	Rp 17.000	Rp 17.000
8	Brokoli	1	Rp 8.000	Rp 8.000
9	Bayam	1	Rp 5.000	Rp 5.000
10	Jagung	1	Rp 4.000	Rp 4.000
11	Labu Siam	1	Rp 4.000	Rp 4.000
Total Anggaran				Rp 3.731.000

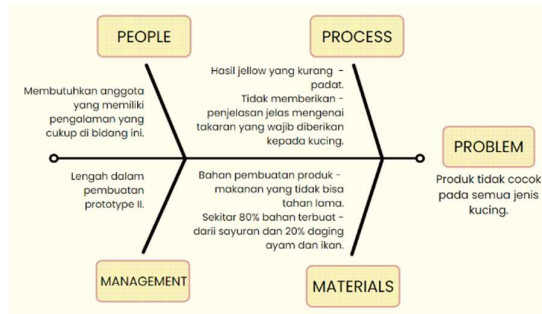
Gambar 10. Tabel Anggaran Biaya

Dari gambar diatas merupakan hasil biaya yang telah peneliti buat dalam mengestimasi harga barang yang dibutuhkan untuk membuat produk MiMeow. Dari harga diatas, seharga Rp74.000 saja yang peneliti keluarkan untuk membuat produk, dan sisanya seharga Rp3.657.000 merupakan modal untuk membeli peralatan untuk membuat produk. Harga ini memungkinkan peneliti dalam membuat produk sebanyak 50 kotak yang masing-masing dijual seharga Rp7.000 per kotak, dan memungkinkan peneliti mendapatkan keuntungan seharga Rp400.000. Harga ini dapat peneliti gunakan untuk membeli kembali barang pembuatan produk, biaya listrik & air. Sehingga mendapatkan modal keuntungan yaitu kirasan Rp220.000.

Project Quality Management

Pada *project quality management*, ada 3 tools yang peneliti gunakan dalam pembuatan produk yaitu:

1. *Cause and Effect Diagram*



Gambar 11. Cause and Effect Diagram Produk Mimiow

Masalah utama yang dihadapi peneliti adalah produk tidak cocok pada semua jenis kucing. Hal ini dikarenakan:

a. Pada bagian *people*

Peneliti masih minim pengetahuan mengenai bahan makanan yang boleh dikonsumsi oleh kucing, cara pembuatannya dan hanya bergantung pada internet. Jadi, peneliti tidak tahu pasti

takaran yang pas untuk digunakan dalam pembuatan makanan kucing. Maka dari itu, diperlukan anggota yang paham mengenai hal tersebut agar berhasil membuat makanan kucing yang sesuai dan bisa memasarkannya.

b. Pada bagian *process*

Pada poin pertama, jelly yang dibuat peneliti kurang padat sehingga teksturnya masih cair. Maka dari itu, peneliti akan mengurangi kadar air sehingga jelly akan menjadi padat. Lalu poin kedua, pada saat peneliti melakukan uji coba pada satu kucing, peneliti lupa memberikan penjelasan mengenai takaran yang pas untuk dikonsumsi kucing. Oleh karena itu, peneliti akan memberikan penjelasan mengenai takaran produk makanan yang pas dan aman untuk dikonsumsi oleh kucing.

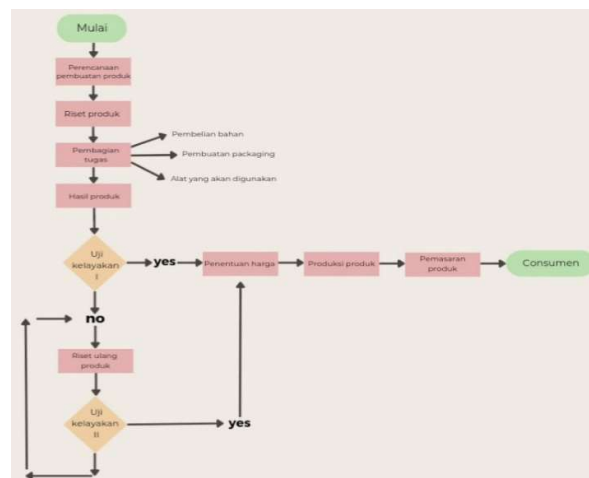
c. Pada bagian *management*

Peneliti terlalu fokus pada keberhasilan di *prototype* I sehingga lengah dalam pembuatan *prototype* II. Maka dari itu, pada kegiatan selanjutnya, peneliti harus lebih fokus dalam menjalankan produk yang dibuat baik pada *prototype* I maupun *prototype* II.

d. Pada bagian *materials*

Produk makanan yang dibuat oleh peneliti merupakan *wetfood* atau makanan basah. Sekitar 75% bahannya terbuat dari sayur dan 25% dari daging ayam dan ikan sehingga produk makanan tidak bisa bertahan lama. Oleh karena itu, peneliti akan mengurangi bahan makanan yang dari sayuran dan menambahkan ikan ataupun ayam pada makanan kucing agar kucing tertarik dan mau mengonsumsinya. Setelah itu, makanan yang telah dibuka harus disimpan dalam lemari pendingin sehingga makanan bisa bertahan hingga 5 sampai 7 hari.

2. *Flow Chart*

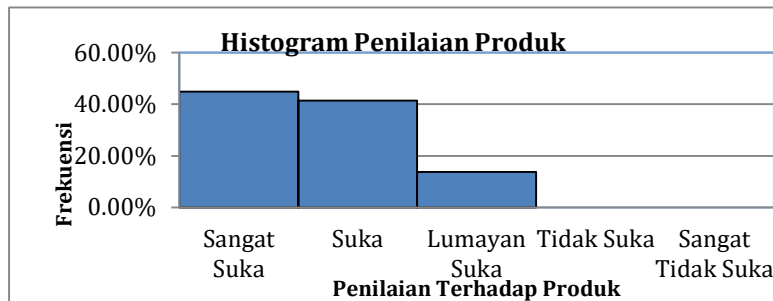


Gambar 12. *Flow Chart* pada Produk MiMeow

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan perencanaan pembuatan produk. Kemudian melakukan riset mengenai produk yang akan dibuat seperti bahan-bahan yang akan digunakan, cara pembuatan dan lain-lain. Selanjutnya membagi tugas kepada anggota peneliti dalam pembuatan produk seperti mempersiapkan alat yang akan digunakan, pembelian bahan baku produk, pembuatan *packaging* dan lain sebagainya hingga menghasilkan produk.

Langkah selanjutnya peneliti akan menguji kelayakan. Jika hasilnya “No” atau dinyatakan tidak berhasil, maka peneliti akan meriset ulang produk dengan perencanaan yang sama hingga menguji kelayakan II dan sampai pada “Yes” atau dinyatakan berhasil. Jika hasil uji kelayakan “Yes”, maka peneliti akan menentukan harga yang cocok untuk produk yang telah dibuat. Kemudian memproduksi produk hingga memasarkannya sampai ke konsumen.

3. Histogram Penilaian Kualitas Produk

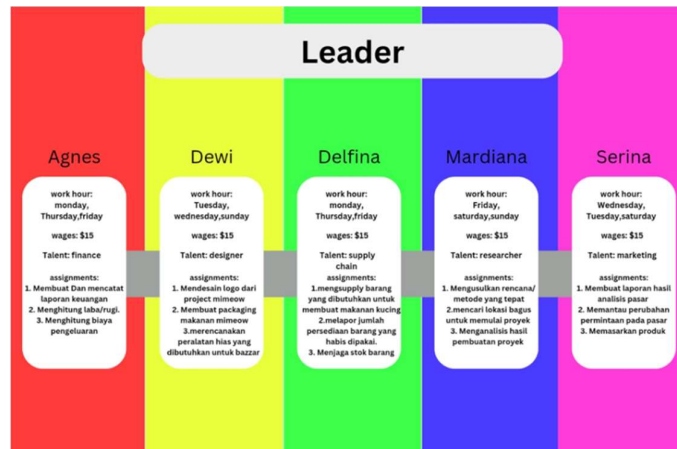


Pada histogram penilaian terhadap kualitas produk MiMeow, terdapat 29 orang responden yang mengisi kuesioner mengenai produk Mimeow. Ada sebanyak 13 orang (44,8%) yang sangat suka dengan kualitas produk Mimeow. Lalu, terdapat 12 orang (41,4%) yang suka dan sisanya 4 orang (13,8%) yang lumayan suka dengan kualitas produk Mimeow.

Project Human Resource Management

1. *Acquire Project Team*

Dalam menjalankan sebuah proyek bisnis, seorang manajer harus tahu siapa saja yang memiliki *special skills* untuk memudahkan pekerjaan dalam proyek bisnis tersebut. Dalam mengetahuinya, terdapat cara-cara seperti melakukan *networking* secara langsung maupun tidak langsung antar anggota untuk mengetahui kemampuan mereka, melihat daftar kelebihan dan kekurangan antar anggota dalam sebuah lembaran kertas seperti CV atau *resume*, dan juga dengan melihat data *histori* setiap anggota dan memilih member yang cocok untuk bisa berkerja sama dalam menjalankan proyek bisnis.

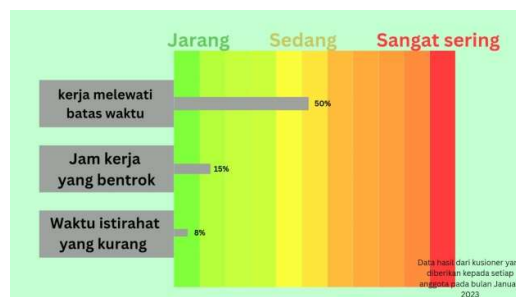


Gambar 13. Gambaran tentang Jam kerja, Gaji, Talent, dan Tugas yang diberikan

Setelah menentukan siapa yang akan masuk kedalam tim proyek, manajer akan membuat sebuah data dan gambaran sekilas tentang masing masing tugas. Mulai dari jam kerja karyawan, gaji yang diberi, talenta yang dibutuhkan, sampai dengan tugas tugas yang telah direncanakan untuk membuat sebuah proyek.

2. Develop Project Team

Pada proses ini, seorang manager harus bisa melakukan penyesuaian dan juga penilaian kinerja kerja dari setiap anggota. Penyesuaian akan dilakukan jika terjadi kendala yang menghambat kinerja kerja sebuah proyek seperti pembentrokkan jam kerja, waktu istirahat yang kurang mengakibatkan pekerja mengalami kecapean, sampai dengan penyesuaian *overtime* yang dilakukan akibat kenaikan permintaan.



Gambar 14. Data Hasil dari Kusioner pada Bulan Januari 2023

Dari gambar diatas, menunjukan hasil dari kusioner yang telah dibagikan kepada tiap anggota. Sebanyak 50% anggota berpendapat bahwa dalam proses pengerjaan proyek MiMeow ini sering pekerjaannya melewati batas waktu, 15% jam kerja yang bentrok, dan 8% mengatakan bahwa waktu istirahat yang diberikan sangat kurang.

3. *Manage Project Team*

Proses ini melibatkan seorang manajer yang bisa mengatasi keluhan konflik dan mendengar *feedback* dari anggotanya, merencanakan sebuah strategi yang tepat dari hasil *feedback*, dan juga selalu melihat kondisi lingkungan kerja sekaligus memantau sifat anggotanya. Hal ini bertujuan untuk membuat suatu rencana dalam mengatasi konflik internal yang terjadi selama bisnis proyek dilaksanakan.



Gambar 15. Data Kondisi Sikap Anggota Selama 5 Bulan

Hasil ini didapat dari seorang manajer yang memantau proses kinerja dari setiap anggotanya selama 5 bulan. Mulai dari proses kerjanya pada 5 bulan, sikap anggota dari satu dengan yang lain, komunikasi dengan anggota, sampai dengan pendengaran pendapat. Hasil tersebut menyatakan bahwa kondisi internal pada tiap anggota sangat memungkinkan untuk melakukan collaborating antar sesama anggota. Jika terjadi konflik, besar kemungkinan konflik tersebut dapat diselesaikan secara rukun.

Project Communication Management

Berikut adalah “*Project Management Communication Plan*” yang peneliti laksanakan untuk produk bisnis “MiMeow”.

<i>Purpose</i>	<i>Method</i>	<i>Frequency</i>	<i>Audience</i>
<i>Introduction to the Project</i>	<i>Meeting</i>	<i>Weekly</i>	<i>Team Leader Member</i>
<i>Project Team Meetings</i>	<i>Phone Call</i>	<i>Weekly</i>	<i>Team Leader Member</i>
<i>Project Review</i>	<i>Meeting</i>	<i>One – Time Meeting</i>	<i>Team Leader Member</i>
<i>Project Progress Update</i>	<i>Meeting</i>	<i>Weekly</i>	<i>Team Leader Member</i>

Project Risk Management

Dalam melakukan proyek ide bisnis makanan kucing MiMeow, tentunya terdapat beberapa risiko yang akan terjadi. Selama proses pembuatan produk, peneliti mendapatkan beberapa risiko seperti tidak bagusnya bahan yang digunakan, produk yang telah jadi tidak

dapat bertahan lama, serta kemasan yang digunakan dapat menjadi rusak jika tidak dimasukkan ke dalam kulkas.

Risiko-risiko yang dapat terjadi tersebut akan menjadi halangan peneliti dalam memasarkan produk pada masyarakat sebagai makanan kucing. Namun, peneliti tentunya akan meminimalisir dampak dari risiko tersebut seperti, peneliti akan lebih teliti dalam pemilihan bahan untuk pembuatan produk tersebut. Selain itu, peneliti juga akan memberikan informasi pada kemasan mengenai berapa lama waktu untuk bisa menyimpan produk dan untuk bisa mengonsumsi produk karena bahan-bahan yang digunakan merupakan bahan organik yang tidak mengandung pengawet. Oleh karena itu, peneliti juga masih dalam tahap pengembangan produk agar dapat dikonsumsi dan disimpan dengan jangka waktu yang lama.

Project Procurement Management

Dalam proyek makanan kucing ini, tahapan *project procurement management* adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pengadaan, peneliti mengidentifikasi bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat makanan kucing yang peneliti produksi yaitu sayur-sayuran seperti wortel dan bayam dan daging seperti ikan dan ayam.
2. Pengadaan, kemudian peneliti mencari pemasok yang bisa menyediakan bahan-bahan yang peneliti butuhkan untuk memproduksi makanan kucing tersebut, pemasok yang peneliti miliki yaitu pedagang-pedagang di pasar.
3. Pengelolaan kontrak, tahapan terakhir yaitu peneliti akan menerima bahan-bahan yang diberikan oleh pemasok dan memproduksi makanan kucing dengan bahan yang diterima dari pemasok dan menjual kepada pelanggan.

Dengan mengelola pengadaan proyek dengan baik, tim dalam proyek bisa memastikan bahwa sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek terpenuhi dan bisa memenuhi kebutuhan pelanggan.

Project Stakeholder

1. Identify Stakeholders

Sebelum memulai *project* MiMeow, peneliti sudah melakukan mencari tahu organisasi yang dapat mempengaruhi *project* makanan kucing "MiMeow". Selain mencari tahu organisasi pecinta kucing, peneliti juga sudah melakukan penelusuran di daerah rumah, dan sekitarnya agar mengetahui berapa banyak kucing liar yang tidak terurus lalu mendokumentasikannya. Setelah melakukan penelusuran, peneliti membuat sebuah contoh produk lalu memberikan contoh produk tersebut kepada kucing liar disekitar, dan peneliti pun mendokumentasikan kegiatan pada saat memberikan contoh produk pada kucing liar. Dengan memberikan contoh

produk kepada kucing liar, peneliti telah memberikan dampak positif kepada lingkungan sekitar. Begitu juga dengan respon para komunitas kucing, dan juga respon dari kucing liar yang tampak menerima kehadiran peneliti, ini termasuk berdampak pada keberhasilan proyek.

2. *Plan Stakeholder Management*

MiMeow menerapkan *corporate social responsibility* karena dianggap lebih strategis dan kompetitif dalam proyek tersebut. CSR diperlukan dalam mengambil kepercayaan masyarakat terhadap proyek. Dengan adanya CSR dalam proyek ini, dapat membuktikan bahwa proyek ini bermanfaat dalam masyarakat, sosial, maupun ekonomi, dan membantu masyarakat memecahkan masalah meledaknya populasi kucing jalanan.

3. *Manage Stakeholder Management*

MiMeow akan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat sekitar yang merupakan keuntungan bagi proyek yang sedang dijalankan, karena akan selalu mendapatkan dukungan dari masyarakat sekitar dimanapun proyek ini berada dan beroperasi. Dengan menjunjung tinggi kerjasama, MiMeow menyadari bahwa betapa penting menjaga hubungan baik dengan masyarakat sekitar dan organisasi pecinta kucing.

4. *Control Stakeholder Engagement*

MiMeow selalu menjalin hubungan dengan masyarakat dan organisasi pecinta kucing (*stakeholder engagement*). Contohnya dengan melakukan sosialisasi tentang kucing, dan melakukan aksi turun ke jalan dengan peduli dan membantu kucing liar.

KESIMPULAN

MiMeow merupakan produk makanan kucing yang terbuat dari daging ayam dan ikan serta bahan sayuran lainnya. Tujuan dibuatnya produk ini adalah penggalangan dana untuk membantu kucing-kucing liar yang kelaparan dengan menjual produk tersebut kepada masyarakat pecinta kucing atau komunitas *cat lovers* yang ada di Kota Batam dengan harga Rp7.000.

Peneliti dapat mengelola proyek dari berbagai sisi seperti *project integration, project scope management, project time management, project cost management, project quality management, project human resource management, project communication management, project risk management, project procurement management* serta *project stakeholder management*. Dengan adanya *project management* ini, dapat membantu peneliti dalam menjalankan proyek yang dilakukan dengan baik dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghifari, R. B. M., Fitri, S., Rahmaniati, A. F., & Yaqin, M. A. (2022). Pemodelan Proses Bisnis Manajemen Proyek Berdasarkan Project Management Body of Knowledge (PMBOK). *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(1), 1–24. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i1.362> *Kajian penerapan*. (2009).
- Karlsen, J. T. (2002). Project stakeholder management. *EMJ - Engineering Management Journal*, 14(4), 19–24. <https://doi.org/10.1080/10429247.2002.11415180>
- Pratami, D., Octaviana, L., & Haryono, I. (2015). Perancangan Dokumen Audit Manajemen Proyek dengan Menggunakan 10 Knowledge Area PMBOK Edisi 5 Develop e-learning content for Project Management Class View project. *Proceeding Seminar Sistem Produksi XI, October 2015*, 2–16. <https://www.researchgate.net/publication/299915993>
- Pratiwi, R. E. (2012). Analisis Pengaruh Cost Management Terhadap Efisiensi pada Proyek Konstruksi Studi pada Perusahaan PT. Adhi Karya (Persero) Tbk. *Jurnal Bisnis Strategi*, 21(2), 60–78.
- Winch, G. M. (2007). Managing Project Stakeholders. *The Wiley Guide to Managing Projects*, October, 321–339. <https://doi.org/10.1002/9780470172391.ch14>