



Pemodelan Proses Bisnis Pada Aplikasi Classico CV. Digital Creative Palembang Menggunakan *Business Processing Modelling Notation* (BPMN)

Izalna Sabdaria, Evi Fadilah*

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email Korespondensi : evifadilah_uin@radenfatah.ac.id

Abstract. *Classico is an application used for learning between students and teachers. The classico application is a program that functions as a tool, material or technique used in teaching and learning activities with the intention that the process of educational communication interaction between teachers and students runs well. The main problem faced at this time is the absence of a system used to carry out registration transactions. This study aims to provide system solutions that are right on target, where this system requires business activity processes carried out by officers [1]. Business process analysis through interviews with the CEO and admin of CV. Digital Creative Palembang, which later becomes an illustration in the application of a more effective and efficient business process modeling notation (BPMN) [2]. The results of this business process modeling provide convenience to the department in implementing the technology used to carry out quality business processes. In addition, on the CV. This Digital Creative business process makes it easier for students and admins to run the system that has been designed by the department.*

Keyword: *classico; business process; BPMN*

Abstrak. Classico merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran antara siswa dan pengajar. Aplikasi classico adalah program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar pengajar dan siswa berjalan dengan baik. Masalah utama yang dihadapi saat ini tidak adanya sistem yang digunakan untuk melakukan transaksi pendaftaran. Penelitian ini bertujuan memberikan solusi sistem yang tepat sasaran, dimana sistem ini membutuhkan proses aktifitas bisnis yang dilakukan oleh petugas [1]. Analisis proses bisnis melalui wawancara kepada yaitu CEO serta admin CV. Digital Creative Palembang, yang kemudian menjadi gambaran dalam penerapan business process modelling notation (BPMN) yang lebih efektif dan efisien [2]. Hasil pemodelan proses bisnis ini memberikan kemudahan kepada departemen dalam mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk melakukan proses bisnis yang berkualitas. Selain itu, disisi CV. Digital Creative proses bisnis ini memudahkan siswa dan admin dalam menjalankan sistem yang telah dirancang oleh pihak departemen.

Kata kunci: *classico; proses bisnis; BPMN*

PENDAHULUAN

Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa sekarang, perusahaan di berbagai bisnis menyadari bahwa pentingnya dan meningkatkan kinerja bisnis proses baik dari sudut pandang internal maupun eksternal, mengingat agar perusahaan dapat bersaing dengan perusahaan lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas untuk mencapai tujuan dari bisnis tertentu. Aktivitas tersebut terdiri dari berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia atau sistem secara berurutan dan kompleks. Komplektifitas yang terjadi harus dapat menjadikan perusahaan dalam menggambarkan proses bisnis lebih mudah untuk dipahami, diimplementasikan dan dievaluasi. Proses bisnis merupakan aktivitas utama dalam perusahaan, yang dapat dianalisis secara keseluruhan dari proses, mulai dari subsub terkecil yang dilakukan dengan adanya interaksi antar sektor dari suatu perusahaan tersebut (Nurhayati & Setiadi, 2017).

Era sekarang ini merupakan zaman dengan teknologi dan informasi yang semakin menggema diseluruh aspek kehidupan di dunia global, hampir semua aspek kegiatan di segala bidang ditentukan pada kualitas dari teknologi dan informasi yang diterima dan juga yang dihasilkan. Pemakaian teknologi Komputer merupakan salah satu hasil dari teknologi yang ada saat ini, dalam hal ini pula komputer sebagai alat bantu mutlak yang digunakan dalam pengelolaan informasi maupun sebagai alat dalam pengambilan keputusan. Peranan sistem informasi menentukan kelangsungan hidup instansi, dengan adanya suatu sistem informasi kendala yang dihadapi instansi bisa teratasi dan terkedaikan dengan baik [2] untuk terciptanya tujuan instansi yang sesuai dengan visi dan misinya.

Digital Creative mempunyai aplikasi pembelajaran yaitu Classico. Classico merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran antara siswa dan pengajar. Aplikasi classico adalah program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar pengajar dan siswa berjalan dengan baik.

CV. Digital Creative Palembang harus melakukan tindak lanjut agar menjaga kualitas pelayanan yang baik dan terhindarnya kesalahan [1] jadi dilakukanlah penelitian proses bisnis. Proses bisnis bisa dikatakan pula sebagai kumpulan aktivitas yang bersama guna menggapai tujuan bisnis tertentu yang diselesaikan secara bersambungan maupun paralel, oleh manusia maupun sistem, baik di dalam maupun di luar organisasi. Dari

kompleksitas proses bisnis yang menciptakan prosedur untuk menggambarkan proses bisnis yang berjalan [3] peneliti memakai Business Process Modelling Notation (BPMN) Dalam BPMN tersedia notasi yang bisa dengan gampang dipahami oleh seluruh pengguna bisnis yang tercantum analisis bisnis yang menghasilkan draf mulai dari proses hingga pengembangan teknis yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk melaksanakan proses proses yang berkualitas [4] penggunaan BPMN bermanfaat komunikasi antar sarana departemen. Komunikasi yang dimaksud antar perancang dan pengembang perangkat lunak yang berguna merangkai proses bisnis terstruktur yang mudah dipahami. Pada studi kasus CV. Digital Creative Palembang, diterapkannya pemodelan proses bisnis menggunakan Business Process Modelling Notation (BPMN) pada aplikasi Classico.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengumpulan data bertujuan untuk terpenuhinya penelitian, adapun alur metode penelitian sebagai berikut ini :

1. Teknik wawancara

Pengumpulan data dengan teknik wawancara dengan narasumber yaitu CEO CV. Digital Creative Palembang. Pada saat proses wawancara peneliti telah menyiapkan pertanyaan agar mendapatkan data-data yang di butuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini. Data informasi terkait proses bisnis saat ini dan kebutuhan siswa bootcamp di Classico CV. Digital Creative Palembang yang akan diciptakan.

2. Teknik observasi

Pada teknik observasi diawali dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses bisnis dan strategi bisnis di organisasi, apa saja yang jadi dorongan agar proses bisnis bisa berjalan sesuai dengan yang di impikan oleh instansi, lalu sepanjang mana pemanfaatan sistem serta teknologi informasi di organisasi tersebut, dan juga mencari informasi terikat yang lain yang dibutuhkan guna studi. Dalam riset ini metode observasi lebih kepada mengamati proses bisnis yang terdapat di CV Digital Creative Palembang. Selain proses bisnis ada pula pengamatan suasana dan keadaan siswa bootcamp di CV. Digital Creativ Palembang.

3. Business Process ModellingNotation (BPMN)

Selain teknik wawancara dan observasi peneliti juga menggunakan Business Process ModellingNotation (BPMN) yang merupakan media untuk membantu Petugas dan siswa bootcamp Classico dalam menerjemahkan proses bisnis serta menunjang manajemen proses bisnis dengan baik menggunakan notasi. Pemodelan Bisnis dengan BPNM proses, pemodelan proses itu sangat penting, memperkenalkan pemodelan proses secara umum menyoroti bagaiman hal itu mendukung komunikasi dan pemahaman diantara orang-orang. Secara singkat pemodelan proses yakni menjelaskan





begaimana model proses bisnis dapat membantu komunikasi dan mendorong pekerjaan [5]

Langkah-langkah pemodelan peta proses bisnis dalam pengamatan pada ebook yang telah ditetapkan yakni sebagai berikut :

- 1) Identifikasi tujuan maupun misi dari proyek pemodelan.
Analisis bisnis wajib bertemu dengan pemangku kepentingan yang pas serta menguasai proses bisnis dikala ini, apakah pergantian proses bisnis dibutuhkan, serta bila demikian, kenapa. Jika perubahan diperlukan, mereka harus didokumentasikan secara khusus dan disetujui oleh semua pihak, dan tim proyek harus diidentifikasi.
- 2) Tetapkan tujuan yang terukur
Proyek TIK bisa diukur dengan dua metode:
 - pengukuran organisasi semacam ROI
 - pengukuran proses semacam pergantian output prosesAnalisis bisnis harus membuat instrumen pengukuran dan menetapkan tujuan terukur untuk setiap proses baru. Mengumpulkan data dasar tentang tujuan ini sebelum inisiatif perubahan dilakukan untuk kemudian memastikan dampak dari setiap perubahan yang diterapkan.
- 3) Mengidentifikasi strategi untuk mencapai tujuan
Analisis bisnis harus mengidentifikasi berbagai strategi yang masuk akal bagi organisasi. Strategi tersebut mungkin termasuk otomatisasi proses, outsourcing, atau perbaikan proses atau inovasi.
- 4) Mengidentifikasi proses bisnis terkait
Proses bisnis hampir tidak pernah berdiri sendiri. Mereka mempunyai input serta output yang pengaruhi proses lain, paling utama mengingat jika sebagian besar pekerjaan dipecah menjadi tugas yang dilakukan oleh orang maupun sistem yang berbeda. Jika satu tugas ditahan karena alasan tertentu, itu mempengaruhi tugastugas lain dalam aliran proses.
- 5) Identifikasi juara proyek yang diperlukan
Ketidakmampuan untuk mengidentifikasi juara proyek yang penting membuat sebagian besar proyek gagal. Setiap organisasi, proses, dan kumpulan informasi memiliki orang-orang penting yang mewujudkannya. Orang-orang ini perlu diidentifikasi dan dibawa ke dalam inisiatif perubahan apa pun lebih awal sehingga mereka menerima setiap perubahan potensial. Juara proyek adalah jantung dari manajemen perubahan proyek.




Business Process Modeling Notation (BPMN) merupakan tata cara diagram alir yang memodelkan langkah- langkah proses bisnis yang direncanakan dari awal sampai akhir. Kunci Manajemen Proses Bisnis, ini secara visual menggambarkan urutan rinci kegiatan bisnis serta arus data yang dibutuhkan guna menuntaskan sesuatu proses.

Peta Proses Bisnis menggunakan BPMN Proses

Simbol	Keterangan
Proses 	Mewakili aktivitas bisnis di tingkat tinggi (beberapa kumpulan, jalur, dan proses dapat diselimuti dalam satu simbol proses di tingkat ini).
Menerima 	Sesuatu yang tiba di organisasi diwakili oleh peristiwa penerimaan (misalnya, pesanan tiba)
Kirim 	sebuah organisasi mengirimkan pesan atau dokumen ke organisasi lain, yang ditunjukkan dengan simbol ini.
Tutan Acara 	Penghubung antara semua elemen lain dalam peta proses

Simbol Peta Proses

Maksud dari BPMN adalah untuk membakukan notasi tertentu dalam menghadapi banyak notasi dan sudut pandang pemodelan yang berbeda. Dalam melakukannya, BPMN menyediakan sarana sederhana untuk mengkomunikasikan informasi proses kepada pengguna bisnis lain, pelaksana proses, pelanggan, dan pemasok. Elemen kunci BPMN adalah pilihan bentuk dan ikon yang digunakan untuk elemen grafis yang diidentifikasi dalam spesifikasi ini. Tujuannya adalah untuk membuat bahasa visual standar yang akan dikenali dan dipahami oleh semua pemodel proses. Notasi juga menyediakan sekumpulan objek grafik, konektor, dan aliran proses yang mudah dipahami oleh pengguna, manajer, dan mereka yang membuat keputusan alokasi sumber daya. Notasi dan Elemen model BPMN berikut:

Elemen	Obyek	Keterangan	Notasi
Artefak	Objek Data	Objek data umumnya diasosiasikan dengan objek aliran (event, aktivitas, dan gateway). Sebuah asosiasi akan digunakan untuk membuat hubungan antara objek aliran dan objek data. Ini memungkinkan perilaku proses dimodelkan tanpa objek data untuk mengurangi kecacauan. Objek data dapat dikirim dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya melalui aliran urutan. Ini bukan pesan antar-aktivitas, tetapi data (atau "payload") yang dikirim. Objek data juga dapat digunakan sebagai input dan output dari suatu proses	
	Kelompok	Artefak grup ini adalah mekanisme visual yang digunakan untuk mengelompokkan elemen diagram secara informal. Dengan kata lain, analis dapat membuat kategori item yang dikelompokkan bersama untuk menjelaskan model dengan lebih mudah. Artefak grup bukanlah objek aktivitas atau aliran melainkan mewakili kategori objek. Grup dapat dibuat melintasi jalur renang.	
	Anotasi	Anotasi teks adalah mekanisme untuk memberikan informasi tambahan kepada pembaca diagram proses bisnis. Anotasi teks dapat dihubungkan ke objek tertentu pada diagram dengan asosiasi dan tidak berpengaruh pada aliran proses. Anotasi teks hanya untuk tujuan dokumentasi dan klarifikasi	

Objek Aliran	Acara	Ketiga jenis acara tersebut antara lain: mulai acara, yang menunjukkan di mana proses tertentu akan dimulai. Acara awalan memiliki pemuncu (yaitu, sesuatu yang membuat proses dimulai), dan acara pemuncu ditunjukkan dalam lingkaran terbuka. Terakhir acara menunjukkan di mana suatu proses berakhir. Itu acara perantara menunjukkan di mana sesuatu terjadi dalam suatu proses yang mempengaruhi proses itu (yaitu, itu tidak akan menghentikan atau memulai proses tetapi mengubahnya entah bagaimana). Peristiwa antara mencakup tempat di mana pesan diharapkan atau dikirim, penundaan diharapkan, atau penanganan pengecualian atau aktivitas kompensasi terjadi.	<table border="1"> <tr> <td>Mulai Acara</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Acara Menengah</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Acara Akhir</td> <td></td> </tr> </table>	Mulai Acara		Acara Menengah		Acara Akhir	
	Mulai Acara								
	Acara Menengah								
Acara Akhir									
Kegiatan	Aktivitas adalah pekerjaan yang dilakukan perusahaan. Tiga jenis kegiatan meliputi proses, subproses, dan tugas. Proses adalah versi subproses tingkat yang lebih tinggi (yaitu, digulung), atau merupakan proses yang berdiri sendiri. Subproses dapat digunakan untuk memberikan detail dari suatu proses. Tugas adalah unit kerja tunggal dan tidak digunakan ketika pekerjaan tidak dipecah menjadi tingkat detail pemodelan proses yang lebih baik.	<table border="1"> <tr> <td>Proses Tanpa Subproses</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Proses Dengan Subproses</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td></td> </tr> </table>	Proses Tanpa Subproses		Proses Dengan Subproses		Tugas		
Proses Tanpa Subproses									
Proses Dengan Subproses									
Tugas									
Gerbang	Gateway digunakan untuk mengontrol aliran urutan. Mereka menunjukkan percabangan berdasarkan kondisi tertentu. Gateway tidak dianggap sebagai aktivitas bisnis (proses) melainkan sesuatu yang mengontrol aliran urutan antar aktivitas.								

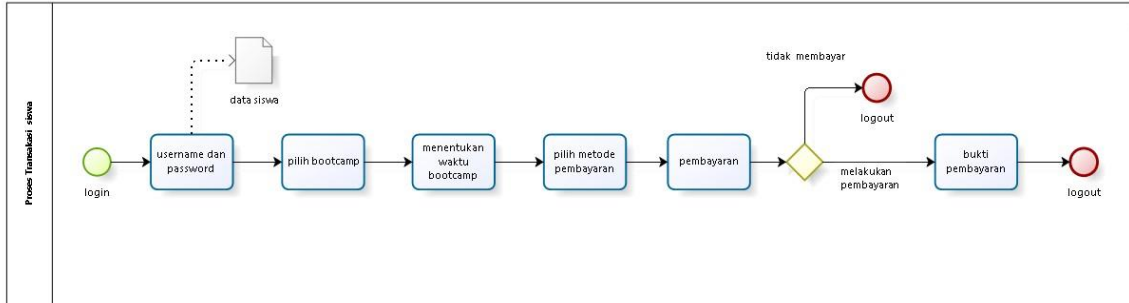
Menghubungkan Objek	Aliran Urutan	Alur urutan menunjukkan urutan aktivitas, acara, dan gateway yang akan dilakukan. Aliran urutan dapat melintasi jalur berenang di kolom tetapi tidak melintasi kolom yang berbeda.				
	Aliran Pesan	Aliran pesan menunjukkan aliran pesan antara dua entitas (kumpulan). Alur pesan TIDAK digunakan dalam kumpulan.				
	Asosiasi	Asosiasi digunakan untuk mengasosiasikan informasi dan artefak dengan objek aliran. Sebuah asosiasi juga digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang mengkompensasi kegiatan lain.				
Wadah Jalur	Wadah	Wadah yang mewakili peserta dalam suatu proses (misalnya, entitas bisnis atau perusahaan tertentu). Objek ini juga dapat digunakan untuk mewakili peran yang lebih umum seperti pembeli, penjual, atau produsen. Kumpulan adalah wadah aliran urutan (lihat Menghubungkan Objek), dan biasanya digunakan untuk memisahkan organisasi yang berbeda (yaitu, setiap organisasi diwakili oleh kumpulan yang berbeda).	<table border="1"> <tr> <td>Nama</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>	Nama	<input type="text"/>	
	Nama	<input type="text"/>				
Jalur	Jalur adalah subpartisi di kolom. Jalur digunakan untuk mengatur dan mengkategorikan kegiatan dalam kolom. Analisis dapat mendefinisikan arti jalur; namun, mereka sering digunakan untuk mendefinisikan staf (misalnya, manajer), atau departemen (misalnya, akuntansi). Jalur dapat digunakan untuk subkelompok apa pun.	<table border="1"> <tr> <td>Jalur 2</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Jalur 1</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>	Jalur 2	<input type="text"/>	Jalur 1	<input type="text"/>
Jalur 2	<input type="text"/>					
Jalur 1	<input type="text"/>					

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil informasi analisis proses bisnis didapatkan dari melakukan wawancara dan observasi dengan beberapa pihak yang terkait dengan instansi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman terhadap aktivitas proses bisnis pada CV. Digital Creative Palembang. Berikut ini adalah aktifitas - aktifitas yang teridentifikasi sebagai aktifitas aplikasi classico CV. Digital Creative Palembang:

1. Proses Transaksi Pembayaran Siswa

Dalam proses penelitian serta pengembang yang dilakukan penulis. Akan dijelaskan berdasarkan tahapan yang terdapat pada Gambar 6. proses transaksi pembayaran siswa ini merupakan awal sebelum melakukan pembelajaran.

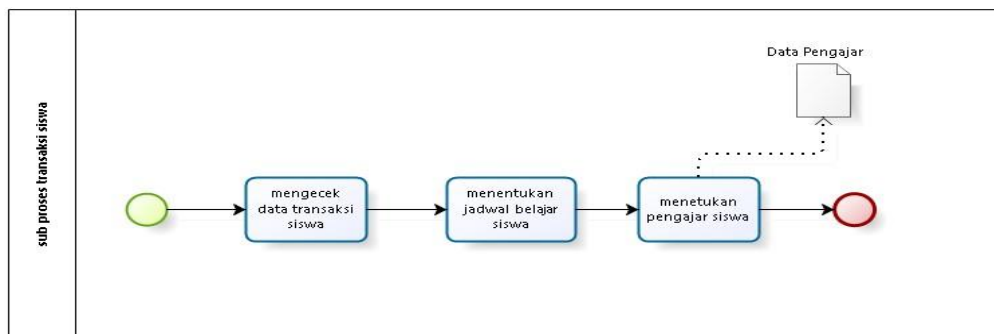


Gambar 5.1 Proses Transaksi Pembayaran Siswa

Dari gambar 7. Proses Transaksi Pembayaran Siswa aplikasi Classico CV. Digital Creative Palembang dimulai dari login menu siswa menggunakan username dan password. Tujuan dibuat username dan password agar tidak disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan proses transaksi aman. Lalu pilih menu pilih bootcamp di dalam menu tersebut terdapat beberapa bootcamp. Lalu pilih menu menentukan waktu bootcamp di dalamnya terdapat pilihan waktu bootcamp berlangsung. Pilih metode pembayaran pada menu ini siswa dapat memilih melakukan pembayaran melalui m-banking dan e-wallet. Setelah siswa membayar akan mendapatkan bukti pembayaran jika tidak melakukan pembayaran maka tidak ada bukti pembayaran dan transaksi tidak dilanjutkan.

2. Sub Proses Transaksi Siswa

Sub Proses Transaksi Siswa adalah proses yang dilakukan oleh admin untuk mengetahui transaksi siswa pada aplikasi classico.



Gambar 5.2 Sub Proses Transaksi Siswa

Pada gambar 8. Sub proses transaksi siswa admin harus login menggunakan username dan password. Lalu setelah login admin masuk ke data transaksi siswa, setelah mengecek data transaksi siswa admin diarahkan untuk menentukan jadwal pembelajaran siswa sesuai apa yang dipilih oleh siswa, setelah menemtikan jadwal belajar siswa admin juga bertugas menentukan pengajar untuk siswa sesuai dengan bidang yang di ambil oleh siswa.



KESIMPULAN

Pemodelan proses bisnis Transaksi Siswa pada aplikasi classico CV. Digital Creative dengan BPMN dilakukan dengan tool bizagi modeler. metode pengumpulan data terciptanya pemodelan proses bisnis ini berdasarkan wawancara dan observasi. Penelitian ini memberikan kemudahan kepada departemen dalam mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk melakukan proses bisnis yang berkualitas. Selain itu, disisi CV. Digital Creative proses bisnis ini memudahkan siswa dan admin dalam menjalankan sistem yang telah dirancang oleh pihak departemen. Proses bisnis ini masih perlu diuji dan divalidasi oleh pihak instansi, pengujian ini melibatkan admin dan siswa yang akan menjalani sistem. Hal ini akan memberikan peluang peneliti selanjutnya di waktu mendatang untuk memperbaiki sistem ini

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Bakhrun, Akhmad, and Jonner Hutahaean. 2021. "Proses Bisnis Layanan Medical Checkup (MCU) Menggunakan Business Process Model and Notation (BPMN)." *Jurnal Kesehatan Vokasional* 6 (2): 117. <https://doi.org/10.22146/jkesvo.61269>.
- [2] Prasetyo, Carena Learns, and Siti Mukaromah. 2021. "Analisis Kepraktisan Balance Scorecard Dalam COBIT 5 Goals Cascade Sebagai Penentu Prioritas Proses Teknologi Informasi." *SCAN - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 16 (2). <https://doi.org/10.33005/scan.v16i2.2627>.
- [3] Rifai, Zanuvar. 2021. "Pemodelan Proses Bisnis Dengan Bpmn Untuk Kebutuhan Implementasi Erp Di Cv Indococo Pasific." *Probisnis (e-Journal)* 14 (2): 45-59. <https://doi.org/10.35671/probisnis.v14i2.1389>.
- [4] Setiyani, Lila, and Reni Rachmawati. 2021. "Pemodelan Business Process Improvement Aplikasi Antrian Pengambilan Stnk (Studi Kasus : Kantor Kejaksaan Karawang)." *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer* 11 (2): 1. <https://doi.org/10.24853/justit.11.2.1-7>.
- [5] Stephen A. White, PHD and Derek Miers. 2010. *BPNM Modeling And Reference Guide*.