

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. OBJEK PENELITIAN**

Langkah awal penelitian adalah menentukan obyek penelitian. Penelitian dilakukan pada UKM Waton Merch Leather yang berlokasi di Krpyak Wetan No.15 Rt : 01 RW : 54, Desa Panggunharjo, Kec.Sewon, Bantul Yogyakarta.

#### **B. JENIS DATA**

Jenis data yang dibutuhkan pada penelitian ini berupa data prime, Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama, sumber data yang didapatkan langsung dari pemiliknya berupa wawancara, observasi dan dokumentasi pada *Waton Merch Leather*.

#### **C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Pengumpulan data merupakan prosedur untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Interview/wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung kepada pemiliknya langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan masalah yang diteliti.

##### 2. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan secara langsung berupa laporan permintaan produk jadi, daftar kebutuhan bahan baku dan beberapa catatan persediaan bahan baku yang mendukung kebutuhan proses penelitian maupun tidak secara langsung.

#### **D. ALAT ANALISIS**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Waton Merch Leather, peneliti menggunakan metode *Statistical Quality Control* (SCQ) untuk dapat mengetahui pengendalian kualitas agar dapat meminimalisir kecacatan produk yang mengakibatkan kerugian pada Waton Merch Leather. Alat bantu untuk menjalankan *Statistical Quality Control* (SCQ) antara lain:

##### **1. Penelitian kualitatif**

Penelitian kualitatif ini dilakukan untuk mengetahui gambaran produksi yang dilakukan Waton Merch Leather selama ini, dan bagaimana mereka menjaga kualitas produk mereka dari pemilihan baku sampai ketangan konsumen.

##### **2. Diagram Sebab-Akibat (*Fishbone Diagram*)**

Langkah selanjutnya adalah menganalisis faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab kerusakan produk dengan menggunakan *fishbone diagram*/diagram tulang ikan. Setelah diketahui penyebab terjadinya kerusakan produk, maka selanjutnya adalah menyusun

rekomendasi untuk perusahaan yang berupa suatu tindakan untuk memperbaiki kualitas produk.

### 3. Peta Kendali p (p-chart)

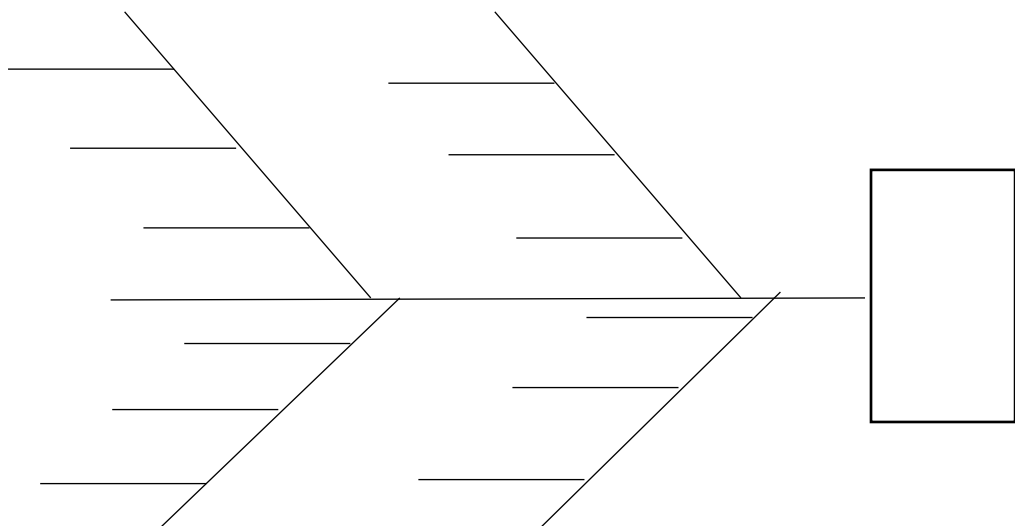
Suatu grafik kendali yang digunakan untuk mengendalikan atribut.

Langkah-langkah dalam membuat peta kendali adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data produksi dan data produk cacat menggunakan *check sheet*
- b. Membuat Histogram
- c. Membuat peta kendali p (p-chart)

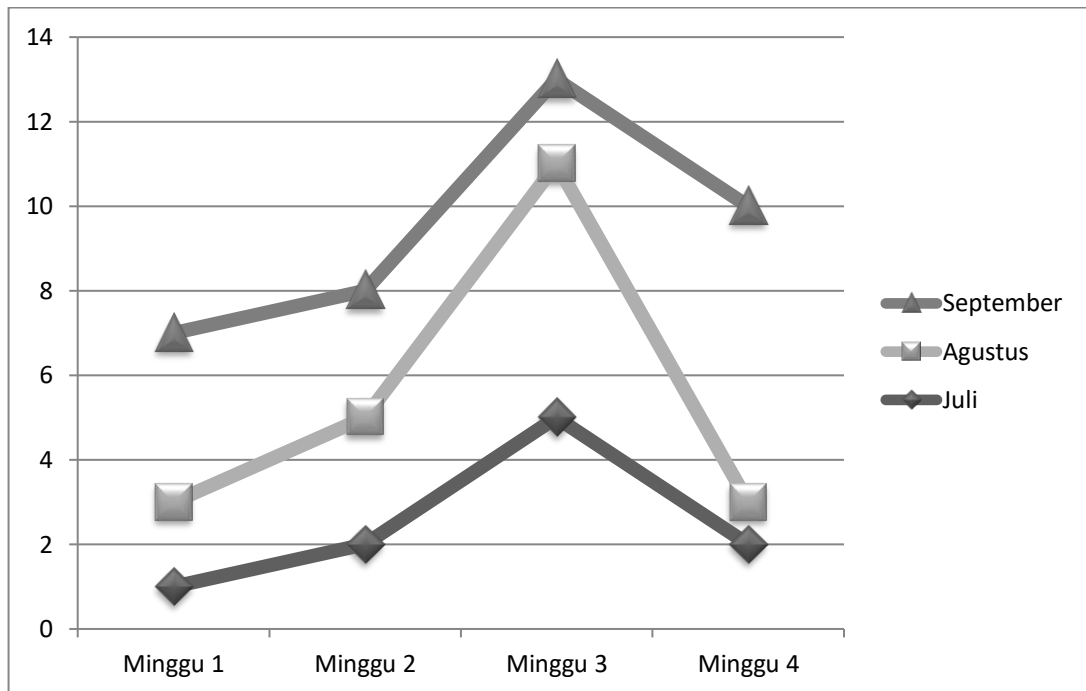
### 4. C-chart

Suatu grafik kendali yang digunakan untuk mengendalikan jumlah kecacatan per unit *output*.



Gambar 3.1

### Diagram Fish-Bone



Gambar 3.2  
Statistical Quality Control