

**LAPORAN PRAKTIK KERJA NYATA  
DI GAME FANTASIA MADIUN**



**Disusun oleh :  
RENDY KURNIAJI  
NRP 5703019004**

**PROGRAM STUDI REKAYASA INDUSTRI (KAMPUS KOTA MADIUN)  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA  
OKTOBER 2022**

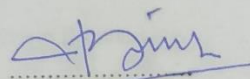
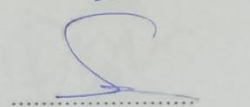
**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**LAPORAN PRAKTIK KERJA NYATA**  
**DI GAME FANTASIA MADIUN**

Disusun oleh :  
**Rendy Kurniaji**  
**NRP 5703019004**

Madiun, 10 November 2022

Laporan PKN ini telah disetujui oleh Tim Penguji :

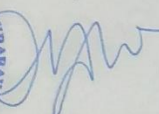
1. **Ir. Vinsensius Widdy Tri P, S.T., M.M., IPM**  
NIDN. 0702027402
2. **Dr. Ir. Petrus Setva Murdapa, S.T., M.Eng**  
NIDN. 0729026801

  
.....  
  
.....

Mengetahui

Ketua Program Studi Rekayasa Industri  
(Kampus Kota Madiun)



  
**Ir. Chatarisa Dian Indrawati, S.T., M.T.**  
NIDN. 0708057903

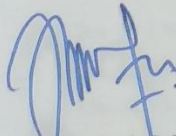
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIK KERJA NYATA**  
**DI GAME FANTASIA MADIUN**

Disusun oleh :  
**RENDY KURNIAJI**  
**NRP 5703019004**

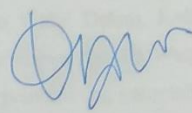
Madiun, 10 November 2022

Laporan PKN ini telah disahkan oleh :

Pembimbing Lapangan,

  
**Amelia Kristiani, S. H.**  
HRD HEAD DIV.

Dosen Pembimbing,

  
**Ir. Chatarina Dian Indrawati, S.T., M.T.**  
NIDN. 0708057903

Mengetahui

Ketua Program Studi Rekayasa Industri  
(Kampus Kota Madiun)

  
  
**Ir. Chatarina Dian Indrawati, S.T., M.T.**  
NIDN. 0708057903

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur dipanjatkan kepada ALLAH SWT atas rahmat dan ridhonya dimana telah memberikan kesehatan, dan keselamatan sehingga kegiatan PKN (Praktek Kerja Nyata) dapat terlaksana dengan baik di GAME FANTASIA Madiun. Laporan PKN disusun untuk memenuhi persyaratan mata kuliah PKN atau Praktek Kerja Nyata di Fakultas Teknik Program Studi Rekayasa Industri Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya kampus Kota Madiun, serta untuk melaporkan kegiatan dan program yang dilakukan selama melakukan PKN di GAME FANTASIA Madiun.

Dalam melakukan penyusunan laporan PKN ini, penulis juga melakukan diskusi dan bimbingan dengan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dan membimbing.

Pihak-pihak yang berkaitan dengan penyusunan laporan PKN ini diantaranya, sebagai berikut :

1. Ibu Ir. Chatarina Dian Indrawati, S.T., M.T. Selaku Wakil Dekan, Ketua Program Studi Rekayasa Industri Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun, dan Dosen pembimbing yang telah memberikan semangat dan bimbingan selama melakukan PKN hingga penulisan laporan.
2. Ibu Amelia. Selaku Pimpinan HRD GAME FANTASIA Madiun yang telah memberikan izin untuk melakukan PKN di GAME FANTASIA.
3. Ibu Nunik. Selaku Kepala divisi perpajakan dan ketua pembimbing lapangan GAME FANTASIA Madiun.
4. Ibu Niken selaku bagian arsip data GAME FANTASIA Madiun yang telah membimbing selama PKN pada divisi kearsipan data.
5. Ibu Noky dan bapak Yeri. Selaku Divisi gudang dan operasional GAME FANTASIA Madiun yang telah membimbing selama pada divisi Gudang.
6. Bapak Hengky, Bapak Edi, Ibu Lely, Ibu Meliana, Ibu Lupy, Bapak Harun, Mas Gifar, Mas Billy, Mbak Monika, Mbak Erdiya, Mbak Edita, Mas Saifudin

yang telah membantu dan memberikan masukan selama melakukan PKN di GAME FANTASIA Madiun.

7. Bapak, Ibu, dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan secara penuh, memberikan semangat dan dukungan doa.
8. Teman-teman Rekayasa Industri Angkatan 2019, yang telah membantu satu dengan yang lain sehingga dapat berjuang sejauh ini. Serta pihak-pihak lain yang penulis tidak sebutkan yang turut membantu penulisan laporan PKN ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan PKN ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan adanya kritik dan saran untuk menyempurnakan laporan PKN ini.

Madiun, 10 November 2022

Rendy Kurniaji

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I .....	1
1.1 Tinjauan Umum Perusahaan .....	1
1.1.1 Sejarah Perusahaan .....	1
1.1.2 Struktur Organisasi dan Job Description .....	4
1.1.3 Ketenagakerjaan .....	8
1.2 Sistem Produksi .....	8
1.2.1 5M + 1TIE .....	8
1.2.2 Proses Bisnis .....	11
1.3 Peta Kerja .....	12
1.3.1 Flow Process Chart (FPC) .....	12
1.3.2 Flow Diagram Prosedur Kerja .....	13
1.3.3 Peta Kerja .....	14
BAB II .....	15
2.1 Aktivitas Harian .....	15
2.1.1 Aktivitas harian ke-1 .....	15
2.1.2 Aktivitas harian ke-2 .....	15
2.1.3 Aktivitas harian ke-3 .....	16
2.1.4 Aktivitas harian ke-4 .....	16
2.1.5 Aktivitas harian ke-5 .....	16

2.1.6	Aktivitas harian ke-6 .....	16
2.1.7	Aktivitas harian ke-7 .....	17
2.1.8	Aktivitas harian ke-8 .....	17
2.1.9	Aktivitas harian ke-9 .....	17
2.1.10	Aktivitas harian ke-10 .....	18
2.1.11	Aktivitas harian ke-11 .....	18
2.1.12	Aktivitas harian ke-12 .....	18
2.1.13	Aktivitas harian ke-13 .....	18
2.1.14	Aktivitas harian ke-14 .....	19
2.1.15	Aktivitas harian ke-15 .....	19
2.1.16	Aktivitas harian ke-16 .....	19
2.1.17	Aktivitas harian ke-17 .....	19
2.1.18	Aktivitas harian ke-18 .....	19
2.1.19	Aktivitas harian ke-19 .....	20
2.1.20	Aktivitas harian ke-20 .....	20
2.1.21	Aktivitas harian ke-21 .....	20
2.1.22	Aktivitas harian ke-22 .....	20
2.1.23	Aktivitas harian ke-23 .....	21
2.1.24	Aktivitas harian ke-24 .....	21
2.1.25	Aktivitas harian ke-25 .....	21
2.1.26	Aktivitas harian ke-26 .....	21
2.1.27	Aktivitas harian ke-26 .....	22
2.2	Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan .....	22
2.3	Analisis Penyebab Masalah .....	22
2.4	Pembahasan dan hasil .....	24
2.4.1	Rata-rata dan jumlah berkas yang ada di dalam gudang arsip data Game Fantasia .....	24
2.4.2	Perancangan Seiri gudang .....	25

2.4.3 Perancangan Seiton di Gudang .....	27
2.4.4 Perancangan Seiso di Gudang .....	30
2.4.5 Perancangan Seiketsu di Gudang .....	30
2.4.6 Perancangan Shitsuke di Gudang .....	30
2.4.7 Hasil layout Pembaharuan .....	30
2.4.8 Rancangan Rak Penyimpanan Berkas .....	32
2.5 Analisis dan Intepretasi .....	32
2.6 Kesimpulan Pembahasan .....	34
<b>BAB III .....</b>	<b>35</b>
3.1 Kesimpulan .....	35
3.2 Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Table 1.1 Nama CV dan Cabang GAME FANTASIA .....	2
Tabel 2.1 Jumlah berkas dan ketebalan berkas .....	25
Tabel 2.2 Frekuensi pemakaian .....	25
Tabel 2.3 Perlakuan bahan dan alat .....	26
Tabel 2.4 Penilaian Seiri (Ringkas) .....	27
Tabel 2.5 Nama barang dan kode .....	27
Tabel 2.6 Activity relationship Chart (ARC) .....	28
Tabel 2.7 Nilai Tingkat Capaian Responden (TCR) tiap departemen dan urutan penempatan isi gudang .....	28
Tabel 2.8 Penilaian Seiton .....	29
Tabel 2.9 Penilaian Seiso .....	30
Tabel 2.10 Keterangan layout .....	31

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 GAME FANTASIA HEAD OFFICE .....	1
Gambar 1.2 Salah satu outlet Game Fantasia disebuah mall .....	3
Gambar 1.3 Struktur organisasi GAME FANTASIA .....	4
Gambar 1.4 Flow Process Chart (FPC) GAME FANTASIA .....	12
Gambar 1.5 Flow Diagram Prosedur kerja GAME FANTASIA .....	13
Gambar 1.6 Peta Kerja GAME FANTASIA .....	14
Gambar 2.1 Gudang arsip berkas .....	23
Gambar 2.2 Tata letak penempatan dokumen dan barang pada gudang sekarang .....	28
Gambar 2.3 Tata letak baru untuk penempatan dokumen dan barang pada gudang .....	29
Gambar 2.4 Layout Fasilitas Gudang Arsip Data Baru .....	31
Gambar 2.5 Usulan bentuk rak penyimpanan berkas .....	32

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Penerimaan PKN

Lampiran 2 Foto Aktivitas PKN

Lampiran 3 *Fotocopy* Nilai Perusahaan

Lampiran 4 *Fotocopy* Presensi Selama PKN

Lampiran 5 *Fotocopy Form* Bimbingan PKN