

SKRIPSI

**PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM
PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL
(Studi Kasus Jagongan Drum Project)**

Oleh :

**INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI
NPM. 1903010034**



**Program Studi Ekonomi Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**

**PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM
PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL
(Studi Kasus Jagongan Drum Project)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

Oleh :

**INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI
NPM. 1903010034**

Pembimbing : Hasrun Afandi US, S.E, M.M.

Program Studi Ekonomi Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : **Pengajuan Permohonan untuk Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Jurai Siwo Metro Lampung
Di -
Tempat

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami adakan pemeriksaan dan bimbingan perbaikan maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM : 1903010034
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Ekonomi Syariah
Judul : PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA
DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF
DI ERA DIGITAL (STUDI KASUS JAGONGAN
DRUM PROJECT)

Sudah dapat kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam untuk dimunaqosyah. Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Juni 2026
Pembimbing



Hasrun Afandi US, S.E, M.M
NIP. 198901092019031002

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM
PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL
(STUDI KASUS JAGONGAN DRUM PROJECT)

Nama : Indah Nurhasanah Kusuma Dewi

NPM : 1903010034

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Jurusan : Ekonomi Syariah

MENYETUJUI

Untuk di munaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ekonomi
dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Metro Lampung.

Metro, 29 Juni 2026
Pembimbing



Hasrun Afandi US, S.E., M.M
NIP. 198901092019031002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website. www.uinjember.ac.id, humas@uinjember.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-1668 /Uj.36.3 /D/PP.00.9 /07 /2026

Skrripsi dengan judul: PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL (Studi Kasus Jagongan Drum Project), disusun oleh: Indah Nurhasanah Kusuma Dewi, NPM: 1903010034, Program Studi Ekonomi Syariah, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pada hari/tanggal: Selasa/30 Juni 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I / Moderator : Hasrun Affandi US, M.M.

Penguji II : Zumaroh, M.E.Sy.

Penguji III : Iva Faizah, M.E.

Penguji IV : Hanna Hilyati Aulia, M.Si.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



Dr. Dwi Santoso, M.H.
NIP. 19670316 199503 1 001

ABSTRAK

PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL (Studi Kasus Jagongan Drum Project)

Oleh :

**INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI
NPM. 1903010034**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran manajemen sumber daya manusia (MSDM) dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital. Pada usaha mikro kreatif, keberhasilan pengembangan produk tidak hanya ditentukan oleh kreativitas dan ketersediaan bahan baku, tetapi juga oleh kemampuan mengelola sumber daya manusia secara efektif. Jagongan Drum Project sebagai usaha kreatif berbasis daur ulang masih menghadapi beberapa permasalahan, seperti belum ada Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis, keterbatasan tenaga kerja, belum tersusunnya standar pengembangan produk, serta inovasi produk yang masih bergantung pada pengalaman pemilik usaha dan pekerja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital pada Jagongan Drum Project.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian berjumlah tujuh orang yang terdiri atas pemilik usaha, pekerja, dan konsumen. Penentuan informan menggunakan kombinasi purposive sampling untuk memilih pemilik dan pekerja yang memiliki keterlibatan langsung dalam pengelolaan usaha, serta snowball sampling untuk memperoleh informan konsumen berdasarkan rekomendasi hingga mencapai kejenuhan data. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen sumber daya manusia pada Usaha Jagongan Drum Project berperan dalam mendukung pengembangan produk kreatif melalui pembagian tugas kerja sesuai kemampuan pekerja, pengawasan langsung terhadap proses produksi, serta pengendalian kualitas produk. Pengembangan produk dilakukan dengan mengolah drum dan ember cat bekas menjadi berbagai produk furnitur yang memiliki nilai guna dan nilai estetika, serta memanfaatkan media digital seperti Youtube dan Google sebagai sumber referensi desain, teknik pembuatan, dan inovasi produk. Selain itu, desain produk dikembangkan berdasarkan kreativitas pemilik usaha dan permintaan (custom) konsumen. Meskipun demikian, usaha ini masih menghadapi kendala berupa belum adanya SOP tertulis, keterbatasan tenaga kerja, belum tersusunnya standar pengembangan produk, serta inovasi yang masih bergantung pada pengalaman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan manajemen

sumber daya manusia memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital, namun masih diperlukan perbaikan sistem pengelolaan sumber daya manusia agar pengembangan produk dapat berlangsung lebih optimal dan berkelanjutan.

Kata Kunci : Manajemen Sumber Daya Manusia, Produk Kreatif, Era Digital

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Nurhasanah Kusuma Dewi

NPM : 1903010034

Program Studi : Ekonomi Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa tugas skripsi ini secara keseluruhan adalah asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam pustakaan.

Metro, 30 Juni 2026
Yang menyatakan



Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034

MOTTO

وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ ۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَالَمِ الْغَيْبِ
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ

Artinya: Dan Katakanlah: "Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang apa yang telah kamu kerjakan".

(At-Taubah : 105)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai ungkapan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini. Secara khusus, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat, kasih sayang, serta pertolongan-Nya sehingga peneliti diberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Segala pencapaian yang diraih tidak terlepas dari ridha dan kehendak-Nya.
2. Kedua orang tua saya, Alm Bapak Munawir Sukanto Dewa dan Almh Ibu Anik Andayani yang senantiasa memberikan dukungan berupa do'a dan motivasi. Walaupun tidak bisa membersamai sampai di titik sekarang, peneliti sangat beruntung memiliki kalian sebagai orang tua peneliti.
3. Kakak tercinta, Aisyah Kusuma Wiranti memberikan doa, dukungan, serta perhatian kepada penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala bentuk dukungan, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan.
4. Ibu Suci Hayati, S.Ag., M.S.I., selaku dosen pembimbing yang selalu senantiasa menasehati, mengarahkan dan membimbing saya. Terima kasih telah menjadi bunda yang selalu ada mendampingi.

5. Bapak Hasrun Affandi US, S.E., M.M., selaku dosen pembimbing, yang senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Terima kasih atas segala ilmu, arahan, dukungan, serta kepercayaan yang diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan tugas akhir ini. Setiap masukan dan bimbingan yang diberikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga sampai pada titik ini.
6. Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, yang telah menjadi tempat peneliti menimba ilmu, bertumbuh, dan memperoleh berbagai pengalaman berharga selama menempuh pendidikan. Semoga ilmu dan nilai-nilai yang diperoleh dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk memberikan manfaat bagi masyarakat, bangsa, dan agama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengembangan Produk Kreatif di Era Digital (Studi Kasus Jagongan Drum Project)” tepat pada waktunya.

Penelitian skripsi ini adalah salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program Pendidikan Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E). Selama penelitian terdapat hambatan yang peneliti alami, namun berkat bantuan, bimbingan dan dorongan berbagai pihak akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd., Kons., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Dri Santoso, M.H., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Jurai Siwo Lampung.
3. Muhammad Mujib Baidhowi, M.E., selaku Ketua Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Jurai Siwo Lampung.
4. Suci Hayati, M.Si., selaku Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga kepada peneliti.

5. Hasrun Affandi US, M.M., selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan, sarana dan prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.
7. Pemilik dan karyawan Usaha Jagongan Drum Project dan seluruh pihak terkait yang telah memberikan sarana dan prasarana serta informasi yang berharga kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada demi penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Metro, 27 Juni 2026

Peneliti,



Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN.....	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	9
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	9
D. Penelitian Relevan	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Peran Manajemen Sumber Daya Manusia	17
1. Definisi Manajemen Sumber Daya Manusia	17
2. Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia	18
3. Indikator Efektivitas Manajemen Sumber Daya Manusia	19
4. Tantangan Manajemen Sumber Daya Manusia	20
B. Pengembangan Produk Kreatif	21
1. Definisi Pengembangan Produk Kreatif.....	21

2. Jenis-jenis Pengembangan Produk.....	23
3. Indikator Produk	27
C. Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia dan Pengembangan Produk Kreatif dengan Ekonomi Syariah	30
D. Kerangka Berpikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Sifat Penelitian.....	34
1. Jenis Penelitian	34
2. Sifat Penelitian.....	35
B. Sumber Data.....	37
1. Sumber Data Primer	37
2. Sumber Data Sekunder	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Observasi	42
2. Wawancara	43
3. Dokumentasi.....	44
D. Teknik Keabsahan Data	45
E. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kelurahan Yosodadi	51
B. Gambaran Umum Usaha Jagongan Drum.....	53
1. Sejarah Singkat Usaha Jagongan Drum	53
2. Visi Dan Misi Usaha Jagongan Drum	56
3. Struktur Organisasi	57
C. Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif Di Era Digital.....	59
D. Kendala dalam Manajemen Sumber Daya Manusia dan Pengembangan Produk Kreatif	90
E. Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia dengan Pengembangan Produk Kreatif	95

F. Analisis Mekanisme Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia terhadap Pengembangan Produk Kreatif	97
--	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Relevan.....	12
Tabel 3.1 Informan Penelitian Berdasarkan Status Pekerjaan	40
Tabel 4.1 Keberagaman Produk Jagongan Drum Project	81
Tabel 4.2 Pemanfaatan Media Digital dalam Pengembangan Produk.....	98
Tabel 4.3 Hasil Triangulasi Sumber Penelitian.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	32
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing Skripsi
2. Outline
3. Alat Pengumpul Data (APD)
4. Surat Izin Research
5. Surat Tugas
6. Surat Keterangan Lulus Plagiasi
7. Surat Keterangan Bebas Pustaka
8. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
9. Foto Dokumentasi Penelitian
10. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi melalui pemanfaatan kreativitas, inovasi, keterampilan, dan pengetahuan sebagai faktor utama dalam menghasilkan nilai tambah suatu produk. Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia menunjukkan tren yang positif karena mampu memberikan kontribusi terhadap penciptaan lapangan kerja, peningkatan pendapatan masyarakat, serta mendorong lahirnya usaha-usaha baru yang berbasis potensi lokal. Selain itu, ekonomi kreatif juga menjadi salah satu sektor yang mampu meningkatkan daya saing daerah melalui pengembangan produk yang memiliki keunikan, inovasi, dan nilai budaya.¹

Salah satu bentuk ekonomi kreatif yang berkembang di masyarakat adalah usaha berbasis daur ulang (*recycle*). Pemanfaatan limbah menjadi produk yang bernilai ekonomi merupakan bentuk inovasi yang tidak hanya memberikan manfaat ekonomi bagi pelaku usaha, tetapi juga mendukung upaya pelestarian lingkungan. Limbah drum bekas, misalnya, dapat diolah menjadi berbagai produk furnitur seperti kursi, meja, rak, maupun dekorasi rumah yang memiliki nilai jual lebih tinggi dibandingkan sebelum diolah. Oleh karena itu, usaha kreatif berbasis daur ulang memiliki peluang yang

¹ Badan Pusat Statistik, *Laporan Perekonomian Indonesia 2024* (Jakarta: BPS, 2024), 87–91.

cukup besar untuk berkembang apabila didukung oleh pengelolaan usaha yang baik, terutama dalam pengelolaan sumber daya manusia sebagai pelaksana utama proses produksi dan pengembangan produk.

Keberhasilan suatu usaha kreatif tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan bahan baku maupun modal usaha, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas manajemen sumber daya manusia (MSDM).² Manajemen sumber daya manusia merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengembangan, hingga pengawasan terhadap tenaga kerja agar tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pada usaha mikro dan kecil, penerapan MSDM memiliki peran yang sangat penting karena sebagian besar aktivitas usaha bergantung pada kemampuan dan keterampilan pekerja dalam menghasilkan produk yang berkualitas. Melalui pengelolaan sumber daya manusia yang baik, pelaku usaha dapat meningkatkan produktivitas kerja, menjaga kualitas produk, menciptakan inovasi, serta meningkatkan daya saing usaha di tengah persaingan yang semakin ketat.³

Penerapan manajemen sumber daya manusia pada usaha kreatif skala kecil masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar usaha mikro masih menerapkan sistem pengelolaan tenaga kerja secara sederhana, seperti pembagian tugas yang belum terdokumentasi dengan baik, belum adanya standar operasional prosedur (SOP) tertulis, serta

² Malayu S.P. Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 10.

³ Kasmir, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Teori dan Praktik) (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2022), 3–12.

minimnya pelatihan untuk meningkatkan kompetensi pekerja.⁴ Kondisi tersebut menyebabkan proses kerja lebih bergantung pada pengalaman dan arahan pemilik usaha dibandingkan pada sistem kerja yang terstruktur. Padahal, pengelolaan sumber daya manusia yang baik menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif secara berkelanjutan.

Selain pengelolaan sumber daya manusia, perkembangan media digital juga memberikan perubahan terhadap proses pengembangan produk kreatif. Media digital dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan referensi untuk memperoleh ide, mempelajari teknik produksi, mengikuti perkembangan desain, serta menyesuaikan produk dengan kebutuhan konsumen. Melalui berbagai platform digital seperti YouTube, Google, dan media informasi lainnya, pelaku usaha dapat mempelajari teknik pembuatan produk, melihat inovasi yang berkembang, serta mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah. Oleh karena itu, kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkan media digital menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital.

Perkembangan media tersebut menuntut setiap pelaku usaha memiliki sumber daya manusia yang tidak hanya terampil dalam proses produksi, tetapi juga mampu memanfaatkan media digital sebagai sumber pembelajaran dan inovasi produk. Melalui media digital, pekerja dapat

⁴ Suryana, *Ekonomi Kreatif: Ekonomi Baru Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang* (Jakarta: Salemba Empat, 2017), 45.

memperoleh referensi desain, mempelajari teknik pembuatan produk, serta mengikuti perkembangan model produk yang sedang diminati.⁵ Dengan demikian, manajemen sumber daya manusia tidak hanya berfokus pada pengelolaan tenaga kerja, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, inovasi, dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan media.

Salah satu usaha kreatif yang berkembang di Kota Metro adalah Jagongan Drum Project yang berlokasi di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur. Usaha ini berdiri pada tahun 2017 dan bergerak dalam bidang pengolahan drum bekas menjadi berbagai produk furnitur yang memiliki nilai estetika dan nilai ekonomi. Produk yang dihasilkan antara lain kursi, meja, tempat sampah, rak, serta berbagai produk dekoratif yang dibuat berdasarkan pesanan konsumen (*custom order*). Selain bertujuan memperoleh keuntungan, usaha ini juga berupaya mengurangi limbah drum bekas melalui pemanfaatan kembali menjadi produk yang lebih bermanfaat. Dalam menjalankan usahanya, Jagongan Drum Project mempekerjakan empat orang pekerja yang terlibat dalam proses pemotongan bahan, pengelasan, pengecatan, hingga proses finishing produk.

Jagongan Drum Project merupakan usaha kreatif yang bergerak pada bidang pengolahan drum dan ember bekas menjadi produk furnitur kreatif yang memiliki nilai guna dan nilai estetika. Bentuk produk yang dihasilkan antara lain kursi stool, meja, set sofa drum, rak, tempat sampah,

⁵ Malayu S.P. Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 10.

serta berbagai produk custom sesuai permintaan konsumen. Produk-produk tersebut dibuat melalui proses pemotongan, pengelasan, pengecatan, hingga finishing sehingga menghasilkan furnitur yang unik, kreatif, dan memiliki nilai ekonomi lebih tinggi dibandingkan bahan baku sebelumnya.⁶

Saat menjalankan kegiatan usahanya, penerapan manajemen sumber daya manusia (MSDM) dilakukan langsung oleh pemilik usaha, yaitu Bapak Rian. Sebagai pemilik usaha, Bapak Rian berperan dalam membagi tugas kerja sesuai kemampuan pekerja, mengawasi proses produksi, mengendalikan kualitas produk, mengatur waktu penyelesaian pesanan, serta mengarahkan pekerja dalam memanfaatkan media digital sebagai referensi untuk mengembangkan desain dan teknik pembuatan produk.⁷

Alasan pemilihan Metro sebagai lokasi penelitian karena kota ini memiliki perkembangan usaha kreatif yang cukup pesat, khususnya pada bidang kerajinan dan industri kreatif berbasis seni. Selain itu, Kota Metro dikenal sebagai kota pendidikan dan pusat kegiatan ekonomi masyarakat di wilayah Lampung bagian tengah sehingga mendukung berkembangnya berbagai usaha kreatif lokal.

Adapun Jagongan Drum Project dipilih sebagai tempat penelitian karena usaha ini merupakan salah satu pelaku industri kreatif yang bergerak di bidang pembuatan dan modifikasi drum serta memiliki ciri

⁶ Data observasi awal pada Usaha Jagongan Drum Project, Metro Timur, 2026.

⁷ Wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik Jagongan Drum Project, Metro Timur, 2026.

khas produk yang kreatif dan inovatif. Selain itu, Jagongan Drum Project dinilai relevan dengan fokus penelitian karena dalam menjalankan usahanya memerlukan pengelolaan sumber daya manusia, kreativitas, dan strategi usaha yang baik untuk mempertahankan kualitas produk serta daya saing usaha.

Berdasarkan hasil observasi, Jagongan Drum Project memiliki potensi besar sebagai usaha kreatif berbasis daur ulang karena mampu mengolah drum dan ember bekas menjadi produk furnitur yang bernilai ekonomi dan estetika. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan manajemen sumber daya manusia dan pengembangan usaha di era digital.⁸

Pada aspek manajemen sumber daya manusia, pembagian tugas kerja memang telah dilakukan sesuai kemampuan pekerja, tetapi belum didukung oleh Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis, standar kualitas kerja, maupun sistem evaluasi kinerja yang jelas. Kondisi ini menyebabkan proses kerja masih bergantung pada arahan langsung pemilik usaha dan pengalaman pekerja. Selain itu, pelatihan dan pengembangan kompetensi pekerja juga belum dilakukan secara terstruktur sehingga kemampuan pekerja dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi produk masih terbatas.

Permasalahan lain terlihat pada pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk. Berdasarkan hasil observasi, pemanfaatan media digital masih dilakukan secara sederhana dan belum dimanfaatkan secara

⁸ Data observasi awal pada Usaha Jagongan Drum Project, Metro Timur, 2026.

optimal sebagai sumber pembelajaran maupun inovasi produk. Pemilik usaha memperoleh referensi desain dan teknik pembuatan produk melalui YouTube dan Google, namun belum dilakukan secara terencana dan terdokumentasi. Selain itu, ide pengembangan produk masih bergantung pada pengalaman pemilik usaha serta permintaan konsumen sehingga inovasi produk belum berkembang secara maksimal.

Pengembangan produk kreatif masih menghadapi kendala pada aspek inovasi dan administrasi usaha. Pengembangan desain produk baru masih bergantung pada ide pemilik usaha dan belum didukung dokumentasi desain, katalog produk, maupun program inovasi yang terencana. Pencatatan keuangan dan administrasi usaha juga masih dilakukan secara sederhana sehingga menyulitkan evaluasi perkembangan usaha secara lebih sistematis.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan produk kreatif tidak hanya dipengaruhi oleh kreativitas produk, tetapi juga dipengaruhi oleh efektivitas manajemen sumber daya manusia, kemampuan inovasi pekerja, serta pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk. Media digital dimanfaatkan sebagai sumber referensi untuk memperoleh ide desain, mempelajari teknik produksi, dan mengembangkan kreativitas produk sesuai kebutuhan konsumen.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan produk kreatif di Jagongan Drum Project tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan menghasilkan produk yang berkualitas, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana manajemen sumber daya manusia diterapkan dalam

mengelola tenaga kerja, meningkatkan kompetensi pekerja, membangun kreativitas, serta memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi, pembelajaran, dan inovasi dalam proses pengembangan produk kreatif

Penelitian mengenai manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk kreatif telah banyak dilakukan. Namun, penelitian yang mengkaji secara terpadu mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif melalui pemanfaatan media digital pada proses pengelolaan dan pembuatan produk, khususnya pada usaha kreatif berbasis daur ulang seperti Jagongan Drum Project, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada aspek manajemen sumber daya manusia atau pemasaran digital, sehingga belum banyak membahas pemanfaatan media digital sebagai sumber inovasi dan pengembangan produk.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana peran manajemen sumber daya manusia dalam mendukung pengembangan produk kreatif melalui pengelolaan tenaga kerja, peningkatan kompetensi, pembagian tugas, kreativitas pekerja, serta pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk pada Jagongan Drum Project, seperti mencari referensi desain melalui YouTube dan Google, mempelajari teknik pembuatan produk dari pengrajin lain, serta mengembangkan desain berdasarkan kreativitas pemilik usaha maupun permintaan konsumen.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengembangan Produk Kreatif di Era Digital (Studi Kasus Jagongan Drum Project).”

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah bagaimana peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui dan menganalisis peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi berbagai pihak, yakni :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Manajemen Sumber Daya Manusia, ekonomi kreatif, dan pemasaran digital pada usaha mikro. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji peran manajemen

sumber daya manusia dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital, terutama pada usaha kreatif berbasis daur ulang.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Pemilik Usaha Jagongan Drum Project

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan pengelolaan manajemen sumber daya manusia melalui penyusunan pembagian kerja yang lebih jelas, pengembangan Standar Operasional Prosedur (SOP), peningkatan keterampilan pekerja, serta pengembangan inovasi produk kreatif sehingga mampu meningkatkan kualitas dan daya saing usaha.

2) Bagi Pekerja Jagongan Drum Project

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pekerja mengenai pentingnya pengembangan kompetensi, kreativitas, kerja sama tim, serta peningkatan keterampilan dalam mendukung proses produksi produk kreatif.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta kemampuan dalam mengaplikasikan teori Manajemen Sumber Daya Manusia dan pengembangan produk kreatif ke dalam kondisi nyata pada usaha mikro berbasis ekonomi kreatif.

4) Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi ilmiah dan bahan kajian bagi mahasiswa maupun peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk kreatif pada usaha mikro dan kecil.

D. Penelitian Relevan

Penelitian Relevan berfungsi sebagaimana gambaran secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu atau sebelumnya (*prior research*) mengenai persoalan yang akan dikaji dalam sebuah penelitian. Penelitian terdahulu tersebut menjadi salah satu acuan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian sehingga hal tersebut dapat memberikan berbagai teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian dengan judul yang sama dengan penelitian dengan peneliti.

Penelitian terdahulu merupakan suatu kajian yang mengkaji pokok-pokok bahasan yang berkaitan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Peneliti menemukan ada beberapa karya ilmiah atau skripsi, dari beberapa karya ilmiah yang peneliti dapatkan membahas beberapa topik yang sama dengan peneliti, Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1.1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti/Judul / Tahun	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Rizky Nuriyana Huaini, Utama/ Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Instansi Pendidikan / 2021 ⁹	Manajemen Sumber Daya Manusia	MSDM merupakan proses untuk mencapai tujuan organisasi melalui pengelolaan tenaga kerja yang tepat, mulai dari rekrutmen hingga pengembangan pegawai.	Sama-sama membahas manajemen sumber daya manusia sebagai faktor penting dalam pencapaian tujuan organisasi.	Penelitian relevan dilakukan pada instansi pendidikan, sedangkan penelitian ini dilakukan pada UMKM Jagongan Drum Project yang bergerak di bidang ekonomi kreatif.
2.	Fabiani Sofie, Sisca Eka Putra/ Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya	Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia	Fungsi MSDM belum diterapkan secara optimal sehingga perlu adanya perbaikan	Persamaan antara penelitian relevan ini dengan penelitian yang	Penelitian relevan berfokus pada usaha menengah, sedangkan penelitian ini

⁹ Rizky Nuriyana Huaini dan Utama, "Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Instansi Pendidikan," *Jurnal pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol 21 No. 1 (2021), 60-75

No	Nama Peneliti/Judul / Tahun	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung) / 2018 ¹⁰		pada fungsi operasional agar kinerja usaha meningkat.	dilakukan peneliti yaitu sama-sama fokus pada manajemen sumber daya manusia	berfokus pada UMKM kreatif Jagongan Drum Project serta mengkaji peran MSDM dalam pengembangan produk.
3.	Saimin, Noor Salim, Enny Ariyanto, Erna Sofriana Imaningsih / Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan	Manajemen Sumber Daya Manusia, Produktivitas Kerja Karyawan	Peran MSDM yang dapat diimplementasikan di perusahaan yaitu fungsi kompensasi, dengan memberikan reward sebagai	Persamaan antara penelitian relevan ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama fokus	Penelitian relevan berfokus pada produktivitas kerja karyawan, sedangkan penelitian ini berfokus pada peran

¹⁰ Fabiani Sofie dan Sisca Eka Putra, "Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung)," *Jurnal Wacana Ekonomi* 18, no. 10 (2018), 4.

No	Nama Peneliti/Judul / Tahun	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Produktivitas Kerja Karyawan Di Era Digitalisasi / 2023 ¹¹		penghargaan atas kinerja yang baik.	pada manajemen sumber daya manusia	MSDM dalam pengembangan produk pada usaha kreatif.
4.	Ismawati, Mochammad Isa Ashori / Upaya Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Strategi Persaingan Usaha Kreatif menuju New Normal/ 2021 ¹²	Sumber Daya Manusia dan Era New Normal	Untuk meningkatkan kualitas SDM melalui beberapa indikator yaitu rekrutmen, training, pengembangan potensi, penilaian kerja	Persamaan antara penelitian relevan ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama fokus pada sumber daya manusia	Penelitian relevan menitikberatkan pada peningkatan kualitas SDM dalam menghadapi persaingan usaha, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada peran MSDM dalam

¹¹ Saimin, Noor Salim, Enny Ariyanto, dan Erna Sofriana Imaningsih, "Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Produktivitas Kerja Karyawan Di Era Digitalisasi," *Jurnal Economics and Bussines UBS* 12, no. 1 (2023), 260-268.

¹² Ismawati dan Mochammad Isa Ashori, "Upaya Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Strategi Persaingan Usaha Kreatif Menuju New Normal," *Jurnal Kajian Ilmu Manajemen* 1, no. 1 (2021), 56-62.

No	Nama Peneliti/Judul / Tahun	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
					pengembangan produk kreatif.
5.	Ahmad Ahmad Maulana Irfanudin, Cornelia Dumarya Manik, Faisal / Pelatihan Digital untuk Pengembangan Sumber Daya Manusia / 2019 ¹³	Pengembangan Sumber Daya Manusia	Pelatihan mampu meningkatkan kompetensi, pengetahuan, dan kemampuan sumber daya manusia dalam menjalankan pekerjaannya.	Sama-sama membahas pengembangan kompetensi sumber daya manusia.	Penelitian relevan berfokus pada pelatihan sebagai upaya pengembangan SDM, sedangkan penelitian ini mengkaji peran manajemen sumber daya manusia secara menyeluruh dalam mendukung pengembangan

¹³ Ahmad Maulana Irfanudin, Cornelia Dumarya Manik, dan Faisal, "Pelatihan Digital Untuk Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana* 2, no. 1 (2019), 19-27.

No	Nama Peneliti/Judul / Tahun	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
					an produk pada Jagongan Drum Project.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa kajian mengenai manajemen sumber daya manusia (MSDM) umumnya berfokus pada penerapan fungsi-fungsi MSDM, seperti rekrutmen, pelatihan, pengembangan kompetensi, penilaian kinerja, dan peningkatan produktivitas kerja pada berbagai jenis organisasi maupun usaha. Namun, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji peran manajemen sumber daya manusia dalam mendukung pengembangan produk pada usaha mikro berbasis ekonomi kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis bagaimana peran MSDM dalam mendukung pengembangan produk di Jagongan Drum Project melalui pengelolaan sumber daya manusia, pembagian kerja, peningkatan keterampilan, kreativitas, dan inovasi produk. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan kajian manajemen sumber daya manusia pada usaha mikro kreatif serta menjadi referensi bagi pelaku usaha dalam

meningkatkan kualitas pengelolaan sumber daya manusia dan pengembangan produk.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Manajemen Sumber Daya Manusia

1. Definisi Manajemen Sumber Daya Manusia

Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) merupakan proses pengelolaan sumber daya manusia yang dilakukan secara sistematis melalui kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengembangan, pemberian kompensasi, pemeliharaan, hingga evaluasi tenaga kerja untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien.¹

Malayu Hasibuan menjelaskan bahwa manajemen sumber daya manusia adalah ilmu dan seni mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja, agar efektif dan efisien membantu terwujudnya tujuan.² Selain itu, menurut Edwin B. Flippo menyatakan bahwa manajemen sumber daya manusia adalah perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian dari pengadaan, pengembangan, kompensasi, pengintegrasian, pemeliharaan, dan pemberhentian karyawan, dengan maksud terwujudnya tujuan perusahaan individu, karyawan, dan masyarakat.³

¹ Lijan Poltak Sinambela, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim Kerja yang Solid untuk Meningkatkan Kinerja* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 7.

² M. Nazar Almasri, "Manajemen Sumber Daya Manusia: Implementasi dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Kutubkhanah* 19, no. 2 (2016): 278.

³ Eri Susan, "Manajemen Sumber Daya Manusia," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 952–962

Gauzali menjelaskan bahwa manajemen sumber daya manusia merupakan kegiatan yang harus dilaksanakan organisasi, agar pengetahuan (*knowledge*), kemampuan (*ability*), agar keterampilan (*skill*) mereka sesuai dengan tuntutan pekerjaan yang mereka lakukan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manajemen sumber daya manusia merupakan proses pengelolaan tenaga kerja secara terencana untuk meningkatkan kemampuan, produktivitas, dan efektivitas kerja dalam mencapai tujuan organisasi.

Dalam penelitian ini, manajemen sumber daya manusia dimaknai sebagai kontribusi pengelolaan tenaga kerja dalam mendukung proses produksi, pengembangan kreativitas desain produk, peningkatan kualitas produk, ketepatan penyelesaian pesanan, efisiensi biaya produksi, serta pemanfaatan media digital pada Usaha Jagongan Drum Project. Definisi operasional ini digunakan sebagai dasar analisis dalam menjelaskan peran MSDM terhadap pengembangan produk kreatif di era digital.

2. Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia

Fungsi-fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia sama dengan fungsi manajemen yang meliputi:⁴

- a. Fungsi perencanaan merupakan fungsi yang berkaitan dengan melaksanakan tugas dalam perencanaan kebutuhan tenaga kerja, pengadaan tenaga kerja, pengembangan dan pelatihan serta pemeliharaan tenaga kerja.

⁴ Fitri Wulandari, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara bekerja sama dengan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta, 2020), 3.

- b. Fungsi pengorganisasian merupakan fungsi berkaitan dengan menyusun suatu organisasi serta mendisain struktur organisasi, menyajikan hubungan antara tugas yang akan dikerjakan oleh tenaga kerja dan menyiapkan peran organisasi.
- c. Fungsi Pengarahan merupakan fungsi yang memberikan dorongan kepada karyawan untuk dapat melakukan pekerjaan sejalan dengan visi, misi dan tujuan organisasi secara efektif dan efisien.
- d. Fungsi kepemimpinan merupakan peran bagaimana seorang pemimpin mampu mengarahkan, memotivasi bawahan, dan menggerakkan bawahan untuk dapat menyelesaikan pekerjaan, mendorong dan membuat para bawahannya untuk melakukan perubahan, dan pada suatu titik tertentu mengajak bawahan bekerja lebih keras dan mau untuk bekerja lebih dari yang seharusnya mereka kerjakan.
- e. Fungsi pengendalian merupakan fungsi dalam melakukan pengukuran-pengukuran antara kegiatan yang telah dilaksanakan yang kemudian dilakukan perbandingan dengan standard-standard yang ditetapkan khususnya di bidang tenaga kerja.

Keempat fungsi tersebut menjadi dasar dalam melihat bagaimana penerapan MSDM pada Jagongan Drum Project.

3. Indikator Efektivitas Manajemen Sumber Daya Manusia

Penelitian ini menggunakan indikator efektivitas MSDM yang dikemukakan oleh Afandi sebagai teori utama (pisau analisis) dalam

menganalisis peran manajemen sumber daya manusia pada Jagongan Drum Project. Indikator tersebut meliputi:⁵

- a. Tugas kerja, yaitu rincian kegiatan yang harus dijalankan oleh karyawan.
- b. Kualitas kerja, yaitu hasil kerja yang terstandar dan sesuai dengan yang diinginkan.
- c. Kuantitas, yaitu jumlah hasil dari produksi kerja karyawan.
- d. Ketepatan waktu, yaitu hasil produksi kerja karyawan.
- e. Efektifitas biaya, yaitu menggunakan biaya yang tepat dan efisien.

Kelima indikator tersebut digunakan sebagai dasar analisis dalam menilai sejauh mana peran manajemen sumber daya manusia mampu mendukung pengembangan produk kreatif di era digital pada Usaha Jagongan Drum Project.

4. Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengembangan Produk Kreatif

Peran manajemen sumber daya manusia tidak hanya terbatas pada pengelolaan tenaga kerja, tetapi juga mencakup upaya mengembangkan kompetensi, kreativitas, dan keterampilan pekerja agar mampu menghasilkan produk yang berkualitas. Dalam usaha kreatif, sumber daya manusia merupakan aset utama yang menentukan keberhasilan

⁵ Andi Afandi, *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep Dan Indikator)*, (Riau: Zanafa Publishing, 2018), 10

proses produksi, penciptaan inovasi, serta pengembangan produk yang memiliki nilai tambah.⁶

Pengelolaan sumber daya manusia yang efektif akan mendorong terciptanya pembagian kerja yang jelas, peningkatan keterampilan pekerja, pengembangan kreativitas dan inovasi, peningkatan kualitas produk, penyelesaian pesanan secara tepat waktu, serta efisiensi dalam proses produksi. Oleh karena itu, penerapan fungsi-fungsi manajemen sumber daya manusia menjadi faktor penting dalam mendukung keberlangsungan dan perkembangan usaha kreatif.

Dengan demikian, dalam penelitian ini peran manajemen sumber daya manusia diartikan sebagai kontribusi pengelolaan tenaga kerja melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengembangan sumber daya manusia dalam mendukung proses produksi, kreativitas, inovasi, kualitas produk, serta pengembangan produk kreatif pada Usaha Jagongan Drum Project.

B. Pengembangan Produk

1. Definisi Pengembangan Produk⁷

Pengembangan produk merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pelaku usaha untuk menciptakan, menyempurnakan, atau mengembangkan suatu produk melalui pemanfaatan ide, kreativitas, inovasi, dan kemampuan sumber daya manusia sehingga menghasilkan

⁶ Ibid., 7.

⁷ Muhammad Irvan, "Fase Pengembangan Konsep Produk Dalam Kegiatan Perancangan Dan Pengembangan Produk", *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*, Vol. 4 No. 3 (2011), 261–274.

produk yang memiliki nilai tambah serta mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Pengembangan produk tidak hanya bertujuan menghasilkan produk baru, tetapi juga meningkatkan kualitas, fungsi, desain, dan daya saing produk agar mampu bertahan dalam persaingan usaha.⁸

Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, pengembangan produk (*product development*) merupakan strategi pertumbuhan yang dilakukan perusahaan melalui penciptaan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang. Pengembangan produk menjadi salah satu strategi penting dalam mempertahankan daya saing usaha karena perubahan kebutuhan dan preferensi konsumen menuntut pelaku usaha untuk terus melakukan inovasi.

Fandy Tjiptono menyatakan bahwa pengembangan produk merupakan upaya perusahaan dalam meningkatkan manfaat, kualitas, desain, maupun fitur produk sehingga mampu memberikan nilai lebih dibandingkan produk pesaing.⁹ Dengan demikian, pengembangan produk tidak hanya berorientasi pada aspek fisik produk, tetapi juga memperhatikan kepuasan konsumen dan keberlanjutan usaha.

Suryana menjelaskan bahwa pengembangan produk kreatif merupakan proses menghasilkan produk yang lahir dari kreativitas,

⁸ Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, *Marketing Management*, 16th ed. (Harlow: Pearson Education, 2022), 378–384.

⁹ Fandy Tjiptono, *Strategi Pemasaran: Prinsip dan Penerapan* (Yogyakarta: Andi, 2023), 223–229.

inovasi, dan kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia sehingga menghasilkan produk yang memiliki nilai ekonomi, nilai estetika, dan keunikan tersendiri.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk kreatif adalah proses menciptakan dan menyempurnakan produk melalui kreativitas, inovasi, serta pemanfaatan sumber daya manusia sehingga menghasilkan produk yang bernilai tambah, memiliki daya saing, dan mampu memenuhi kebutuhan konsumen secara berkelanjutan.

Dalam penelitian ini, pengembangan produk dimaknai sebagai upaya Jagongan Drum Project dalam menghasilkan dan mengembangkan produk furnitur berbahan dasar drum bekas melalui inovasi desain, peningkatan kualitas produk, pengembangan variasi produk, serta pemanfaatan kreativitas sumber daya manusia untuk menciptakan produk yang bernilai tambah dan memiliki daya saing.

2. Jenis-jenis Strategi Pengembangan Produk

Pengembangan produk merupakan salah satu strategi yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan daya saing serta memenuhi perubahan kebutuhan dan keinginan konsumen. Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, strategi pengembangan produk (*product development strategy*) merupakan upaya perusahaan dalam menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar mampu

¹⁰ Suryana, *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang* (Jakarta: Salemba Empat, 2021), 45–58.

memberikan nilai tambah bagi konsumen dan meningkatkan posisi perusahaan di pasar.¹¹

Adapun beberapa jenis strategi pengembangan produk adalah sebagai berikut.

a) Memperbaiki Produk yang Sudah Ada (*Product Improvement*)

Strategi ini dilakukan dengan menyempurnakan produk yang telah dipasarkan melalui peningkatan kualitas, fungsi, desain, maupun media yang digunakan. Perusahaan memanfaatkan sumber daya dan fasilitas yang telah dimiliki untuk menghasilkan produk yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kepuasan konsumen tanpa harus menciptakan produk yang benar-benar baru.

Dalam konteks Jagongan Drum Project, strategi ini dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas bahan baku, penyempurnaan proses pengelasan, perbaikan kualitas finishing, serta peningkatan kenyamanan dan daya tahan furnitur berbahan dasar drum bekas.

b) Memperluas Lini Produk (*Product Line Extension*)

Strategi ini dilakukan dengan menambah variasi produk yang masih berada dalam satu kelompok produk sehingga konsumen memiliki lebih banyak pilihan sesuai kebutuhan dan preferensinya. Penambahan lini produk bertujuan memperluas pangsa pasar sekaligus meningkatkan daya saing usaha.

¹¹ Nurul Elisa Putri, “Strategi Pengembangan Produk pada Fashion Busana Muslimah Perspektif Islam di Yogyakarta” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019), 19.

Pada Jagongan Drum Project, strategi ini dapat diwujudkan melalui penambahan berbagai jenis furnitur, seperti kursi stool, meja, sofa, rak, tempat sampah, hingga produk dengan desain custom sesuai permintaan konsumen.

c) Menambah Variasi Produk (*Product Diversification*)

Strategi ini dilakukan dengan memberikan variasi pada produk yang telah ada melalui perubahan bentuk, ukuran, warna, fungsi, maupun desain agar mampu menjangkau segmen konsumen yang lebih luas. Diversifikasi produk juga bertujuan mengurangi ketergantungan pada satu jenis produk serta meningkatkan peluang penjualan.

Bagi Jagongan Drum Project, diversifikasi produk dapat dilakukan dengan menciptakan berbagai model furnitur berbahan dasar drum bekas yang memiliki fungsi dan desain berbeda sesuai kebutuhan pasar.

d) Memodifikasi atau Mengadaptasi Produk

Perusahaan dapat mengembangkan produk dengan mengadaptasi ide, desain, maupun strategi yang berkembang di pasar sepanjang tetap menghasilkan nilai tambah dan tidak melanggar hak kekayaan intelektual. Strategi ini bertujuan mengikuti perkembangan tren konsumen sehingga produk tetap kompetitif.

Dalam penelitian ini, modifikasi produk dapat diwujudkan melalui penyesuaian desain furnitur berdasarkan tren interior, kebutuhan konsumen, maupun permintaan khusus (*custom order*),

sehingga produk yang dihasilkan tetap memiliki ciri khas Jagongan Drum Project.

e) Mengembangkan Lini Produk Baru (*New Product Development*)

Strategi ini dilakukan dengan menciptakan produk baru yang berbeda dari produk sebelumnya sehingga mampu membuka peluang pasar baru. Pengembangan lini produk baru memerlukan kreativitas, inovasi, sumber daya manusia yang kompeten, serta investasi yang lebih besar dibandingkan pengembangan produk yang sudah ada.

Pada Jagongan Drum Project, pengembangan lini produk baru dapat berupa penciptaan produk dekorasi, furnitur multifungsi, maupun produk berbahan kombinasi drum bekas dengan material lain sehingga mampu meningkatkan nilai tambah dan memperluas pangsa pasar.

Berdasarkan uraian di atas, strategi pengembangan produk dapat dilakukan melalui perbaikan produk yang telah ada, perluasan lini produk, diversifikasi produk, modifikasi produk, dan pengembangan lini produk baru. Dalam penelitian ini, strategi yang paling relevan dengan kondisi Jagongan Drum Project adalah perbaikan kualitas produk, penambahan variasi desain, pengembangan produk custom, serta inovasi desain furnitur berbahan dasar drum bekas melalui pemanfaatan digital.

3. Indikator Produk

Penelitian ini menggunakan indikator pengembangan produk kreatif yang telah disesuaikan dengan karakteristik Usaha Jagongan

Drum Project sebagai usaha kreatif berbasis daur ulang. Indikator tersebut meliputi keberagaman produk, kualitas produk, identitas merek, serta desain produk dan branding visual. Menurut Kotler dan Amstrong, indikator produk sebagai berikut :¹²

a. Keberagaman Produk

Keberagaman produk menunjukkan kemampuan suatu usaha dalam menghasilkan berbagai jenis produk sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Semakin beragam produk yang dihasilkan, semakin besar peluang usaha untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Pada Jagongan Drum Project, keberagaman produk terlihat dari berbagai jenis furnitur yang diproduksi, seperti kursi stool, kursi santai, meja, sofa, rak, tempat sampah, serta produk custom sesuai permintaan konsumen. Variasi produk tersebut merupakan bentuk kreativitas dalam mengolah drum bekas menjadi produk yang memiliki nilai guna dan nilai ekonomi.

b. Kualitas Produk

Kualitas produk merupakan kemampuan suatu produk dalam menjalankan fungsinya sesuai dengan harapan konsumen. Kualitas dipengaruhi oleh bahan baku, proses produksi, ketelitian pengerjaan, kekuatan produk, serta kualitas finishing.

Dalam penelitian ini, kualitas produk dianalisis berdasarkan penggunaan bahan baku yang layak, kekuatan konstruksi hasil

¹² Tegowati dkk, *Pengembangan Produk*, (Purbalingga : Eureka Media Aksara, 2024), 14.

pengelasan, kerapian proses pengecatan (finishing), daya tahan produk, serta kesesuaian hasil akhir dengan desain yang telah direncanakan.

c. Identitas Merek (*Brand Identity*)

Identitas produk merupakan karakteristik yang membedakan suatu produk dengan produk lainnya sehingga memiliki ciri khas dan mudah dikenali. Identitas tersebut dapat terlihat dari bentuk, model, bahan yang digunakan, serta karakter desain yang menjadi keunikan produk.

Pada Jagongan Drum Project, identitas produk diwujudkan melalui pemanfaatan drum bekas sebagai bahan utama, desain furnitur yang khas, serta hasil kerajinan yang memiliki nilai estetika dan fungsi sehingga menjadi pembeda dengan produk furnitur lainnya.

d. Desain Produk dan Branding Visual

Desain produk merupakan proses menciptakan tampilan produk yang menarik, fungsional, dan memiliki nilai estetika. Sementara itu, inovasi produk merupakan upaya mengembangkan bentuk, model, maupun fungsi produk agar sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Pada Jagongan Drum Project, desain dan inovasi produk dilakukan melalui pengembangan ide-ide kreatif yang diperoleh dari berbagai sumber digital, seperti video kerajinan di YouTube,

referensi desain melalui internet, serta inspirasi dari produk sejenis. Selanjutnya, ide tersebut dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik usaha, ketersediaan bahan baku, serta permintaan konsumen. Selain itu, motif dan pelukisan pada produk dibuat berdasarkan kreativitas pengrajin maupun sesuai dengan permintaan konsumen (custom). Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam penelitian ini difokuskan sebagai sumber referensi dan inspirasi dalam proses pengembangan produk, bukan sebagai sarana pemasaran.

C. Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia dan Pengembangan Produk Kreatif dengan Ekonomi Syariah

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan manajemen sumber daya manusia pada Jagongan Drum Project menunjukkan adanya pembagian tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing pekerja, pengawasan terhadap proses produksi, serta upaya menjaga kualitas produk. Praktik tersebut sejalan dengan prinsip **keadilan ('adl)** dalam ekonomi syariah, yaitu menempatkan seseorang sesuai dengan kompetensi dan memberikan hak serta tanggung jawab secara proporsional. Islam mengajarkan bahwa setiap pekerjaan harus diberikan kepada orang yang memiliki kemampuan sehingga pekerjaan dapat dilakukan secara profesional dan menghasilkan kemaslahatan bagi semua pihak.¹³

¹³ Rozalinda, *Ekonomi Islam: Teori dan Aplikasinya pada Aktivitas Ekonomi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 62.

Selain itu, hubungan antara pemilik usaha dan pekerja yang dibangun melalui kerja sama, saling percaya, dan tanggung jawab mencerminkan nilai **amanah** dalam ekonomi Islam. Amanah merupakan salah satu prinsip dasar dalam pengelolaan sumber daya manusia, karena setiap individu bertanggung jawab menjalankan tugasnya secara jujur, disiplin, dan penuh tanggung jawab. Oleh karena itu, pengelolaan tenaga kerja pada Jagongan Drum Project tidak hanya bertujuan meningkatkan produktivitas, tetapi juga mencerminkan nilai etika kerja Islam.¹⁴

Pengembangan produk kreatif yang memanfaatkan drum dan ember bekas juga sejalan dengan prinsip ekonomi syariah dalam menghindari pemborosan (*israf*) dan memanfaatkan barang yang masih bernilai guna menjadi produk yang memiliki manfaat ekonomi. Produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga memberikan kemanfaatan bagi konsumen dan lingkungan.¹⁵

Pemanfaatan media digital sebagai media memperoleh referensi desain dan inovasi produk juga selaras dengan konsep **ihsan**, yaitu melakukan pekerjaan secara optimal dan terus meningkatkan kualitas hasil kerja. Dalam perspektif ekonomi syariah, penggunaan media diperbolehkan selama digunakan untuk tujuan yang halal, memberikan manfaat, dan tidak

¹⁴ Veithzal Rivai Zainal, *Islamic Human Capital Management: Manajemen Sumber Daya Insani* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 67.

¹⁵ Hermawan Kartajaya dan Muhammad Syakir Sula, *Syariah Marketing* (Bandung: Mizan, 2006), 27.

mengandung unsur penipuan, gharar, maupun aktivitas yang bertentangan dengan syariat Islam.¹⁶

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project telah mencerminkan nilai-nilai ekonomi syariah melalui penerapan keadilan dalam pembagian kerja, amanah dalam pelaksanaan tugas, pemanfaatan sumber daya secara bertanggung jawab, peningkatan kualitas produk secara berkelanjutan, serta penciptaan kemaslahatan bagi masyarakat dan lingkungan. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas usaha tidak hanya berorientasi pada keuntungan (*profit oriented*), tetapi juga memperhatikan nilai ibadah, keberlanjutan lingkungan, dan kesejahteraan bersama (*maslahah*).

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menjelaskan bahwa manajemen sumber daya manusia memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif pada Usaha Jagongan Drum Project. Pengelolaan sumber daya manusia dilakukan melalui pembagian tugas kerja sesuai kemampuan pekerja, pengawasan proses produksi, peningkatan kualitas kerja, ketepatan waktu penyelesaian pesanan, serta efisiensi biaya produksi. Penerapan MSDM yang baik akan memengaruhi kemampuan usaha

¹⁶ Veithzal Rivai Zainal, Amiur Nuruddin, dan Faisar Ananda Arfa, *Islamic Business Management: Praktik Manajemen Bisnis yang Sesuai Syariah Islam* (Yogyakarta: BPFE, 2014), 87.

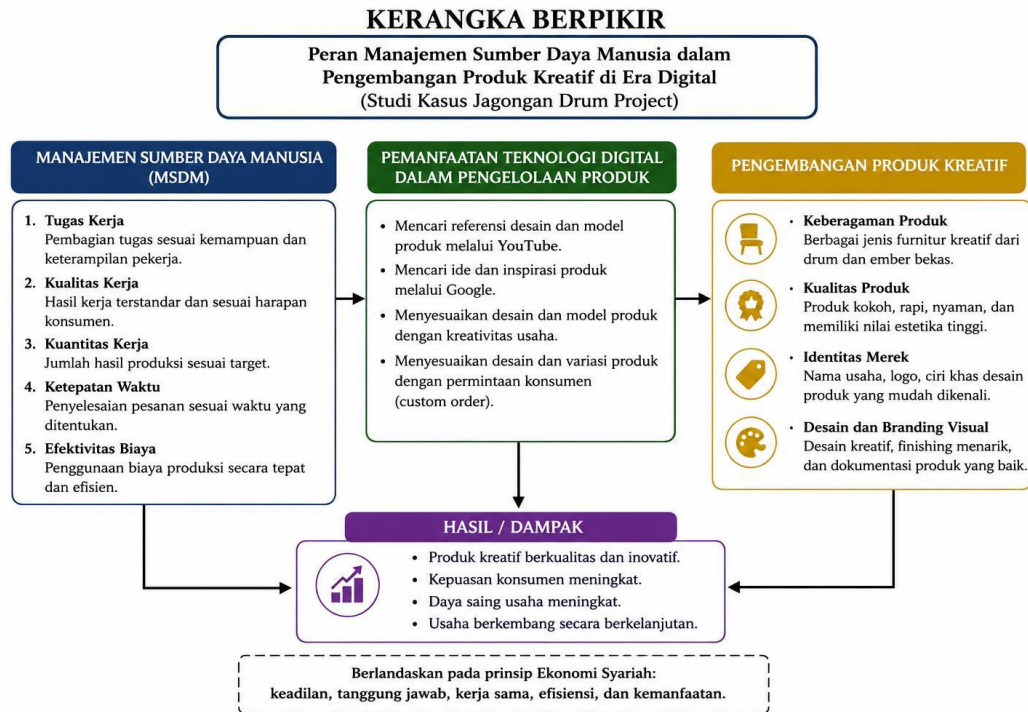
dalam menghasilkan produk kreatif yang berkualitas dan memiliki nilai estetika.

Dalam era digital, pengembangan produk kreatif tidak hanya dilakukan melalui keterampilan manual, tetapi juga didukung oleh pemanfaatan media digital sebagai sumber inspirasi dan referensi desain produk. Pemilik usaha memanfaatkan media digital seperti YouTube dan Google untuk mencari ide desain furnitur, melihat contoh produk dari pengrajin lain, serta menyesuaikan desain sesuai permintaan konsumen (custom order). Pemanfaatan media digital tersebut membantu meningkatkan kreativitas dan variasi produk yang dihasilkan.

Pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project diwujudkan melalui keberagaman produk, kualitas produk, identitas merek, serta desain dan branding visual produk. Produk-produk yang dihasilkan berupa kursi stool, meja, sofa drum, rak, dan berbagai produk custom berbahan dasar drum serta ember bekas yang memiliki nilai guna dan nilai estetika.

Dengan demikian, semakin baik penerapan manajemen sumber daya manusia, maka semakin baik pula proses pengembangan produk kreatif yang dihasilkan. Pengelolaan tenaga kerja yang efektif, didukung kreativitas pekerja dan pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk, akan meningkatkan kualitas produk, inovasi desain, dan daya saing usaha kreatif.

Gambar 2.1



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan desain studi kasus. Penelitian lapangan dilakukan dengan cara memperoleh data secara langsung dari lokasi penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga peneliti dapat memahami kondisi yang sebenarnya sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang berkaitan dengan praktik manajemen sumber daya manusia, pengembangan produk kreatif, serta pemanfaatan media digital pada Usaha Jagongan Drum Project, bukan untuk menguji hipotesis atau mengukur hubungan antarvariabel secara statistik.

Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah (*natural setting*), di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.¹

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2023), 9.

Desain studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu objek penelitian, yaitu Usaha Jagongan Drum Project yang berlokasi di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur. Melalui desain studi kasus, peneliti dapat mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan manajemen sumber daya manusia dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital, termasuk berbagai kendala yang dihadapi serta upaya yang dilakukan dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pengembangan produk.

Penelitian lapangan melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan desain studi kasus dinilai paling sesuai untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai praktik manajemen sumber daya manusia, pengembangan produk kreatif, dan pemanfaatan media digital pada Usaha Jagongan Drum Project berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, menginterpretasikan, dan memahami suatu fenomena secara mendalam berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Penelitian deskriptif kualitatif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis ataupun mencari hubungan sebab akibat antarvariabel, melainkan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu peristiwa, aktivitas, atau kondisi yang terjadi pada objek penelitian.

Lexy J. Moleong menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan berbagai aktivitas lainnya secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.²

Sifat deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia, proses pengembangan produk kreatif, serta pemanfaatan media digital pada Usaha Jagongan Drum Project. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana praktik manajemen sumber daya manusia diterapkan, bagaimana produk kreatif dikembangkan, serta bagaimana media digital dimanfaatkan sebagai sarana sumber referensi dalam mendukung perkembangan produk.

Dengan demikian, sifat penelitian deskriptif kualitatif dipandang tepat karena mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai kondisi nyata di lapangan serta menghasilkan informasi yang mendalam sesuai dengan fokus penelitian, yaitu peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital pada Usaha Jagongan Drum Project.

² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022), 6–10.

B. Sumber Data

Sumber data merupakan segala informasi yang digunakan peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, sumber data diperoleh secara langsung dari informan yang memahami objek penelitian maupun dari berbagai dokumen yang mendukung proses penelitian. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi di lokasi penelitian. Menurut Sugiyono, data primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data tanpa melalui perantara. Oleh karena itu, peneliti memperoleh data secara langsung dari informan yang dianggap mengetahui kondisi sebenarnya mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia serta proses pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project, mulai dari pengelolaan tenaga kerja, pembagian tugas, peningkatan keterampilan, hingga pengembangan desain dan inovasi produk.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan kombinasi teknik **purposive sampling** dan **snowball sampling**. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih informan utama, yaitu pemilik usaha dan pekerja Jagongan Drum Project karena mereka

dianggap memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan manajemen sumber daya manusia serta pengembangan produk kreatif. Sementara itu, teknik snowball sampling digunakan pada informan konsumen. Peneliti memperoleh informan konsumen melalui rekomendasi dari pemilik usaha dan konsumen sebelumnya sehingga proses penentuan informan berkembang secara bertahap sampai informasi yang diperoleh mencapai kejenuhan (data saturation). Penggunaan kombinasi kedua teknik tersebut bertujuan memperoleh data yang mendalam, relevan, dan sesuai dengan fokus penelitian.

Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut misalnya orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.³

Teknik purposive sampling tepat digunakan untuk pemilik dan pekerja karena mereka dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu (judgment sampling), yaitu mereka merupakan pihak yang paling mengetahui dan terlibat langsung dalam pelaksanaan manajemen sumber daya manusia serta proses pengembangan produk kreatif. Dalam penelitian kualitatif, purposive sampling digunakan ketika peneliti memilih informan yang dianggap paling mampu memberikan informasi

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2023), 138.

yang relevan sesuai fokus penelitian. Pemilik dipilih karena bertanggung jawab terhadap seluruh fungsi MSDM, mulai dari pembagian tugas, pengawasan, hingga pengembangan produk. Pekerja dipilih karena terlibat langsung dalam proses produksi dan pelaksanaan kebijakan yang dibuat oleh pemilik. Dengan demikian, mereka merupakan narasumber utama yang memang harus dipilih secara sengaja (purposive).

Berbeda dengan pemilik dan pekerja, konsumen tidak selalu mudah diidentifikasi oleh peneliti, terutama apabila usaha tidak memiliki daftar pelanggan yang lengkap. Karena itu, teknik snowball sampling sangat sesuai.

Snowball sampling merupakan teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya sedikit, kemudian berkembang karena informan awal memberikan rekomendasi kepada informan berikutnya hingga data yang diperoleh dianggap memadai.⁴

Pada prosesnya peneliti memperoleh satu konsumen dari rekomendasi pemilik. Konsumen pertama kemudian merekomendasikan konsumen lain. Konsumen kedua memberikan rekomendasi berikutnya. Pengambilan informan dihentikan ketika data telah mencapai data saturation (kejenuhan data). Teknik ini efektif karena jaringan antar-konsumen sering kali saling mengenal, terutama pada usaha kecil seperti Jagongan Drum Project.

⁴ Ibid., 139.

Adapun kriteria pemilihan informan konsumen dalam penelitian ini meliputi:

- a. Konsumen yang pernah membeli atau memesan produk Jagongan Drum Project.
- b. Konsumen yang memiliki pengalaman menggunakan produk Jagongan Drum Project.
- c. Konsumen yang bersedia memberikan informasi mengenai pengalaman dalam membeli dan menggunakan produk.
- d. Konsumen yang memahami kualitas, desain, kreativitas, dan fungsi produk yang dihasilkan.

Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti memilih tiga orang konsumen sebagai informan penelitian, yaitu Ibu Astuti, Bapak Anwar, dan Ibu Dinda. Ketiga informan dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam membeli dan menggunakan produk Jagongan Drum Project sehingga mampu memberikan informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pemilihan konsumen sebagai informan bertujuan untuk memperoleh data mengenai kualitas produk, kreativitas dan inovasi desain, kesesuaian produk dengan kebutuhan konsumen, serta ketepatan waktu penyelesaian pesanan sebagai bagian dari proses pengembangan produk pada Jagongan Drum Project.

Adapun informan penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Informan Penelitian

No	Nama Informan	Umur	Alamat
1	Rian	30 Tahun	Metro Timur
2	Eko	34 Tahun	Metro Timur
3	Hariadi	42 Tahun	Metro Timur
4	Rega	27 Tahun	Metro Timur
5	Astuti	48 tahun	Yosomulyo
6	Anwar	30 tahun	Yosodadi
7	Dinda	29 tahun	Yosodadi

Informan dalam penelitian ini berjumlah 7 orang yang dipilih karena dianggap mengetahui, memahami, dan terlibat secara langsung dalam pengelolaan manajemen sumber daya manusia maupun pengembangan produk kreatif pada Usaha Jagongan Drum Project.

Jumlah narasumber dalam penelitian ini sebanyak 7 orang, yang terdiri dari:

1. 1 orang pemilik usaha (Rian)
2. 3 orang pekerja (Eko, Hariadi, dan Rega)
3. 3 orang konsumen (Astuti, Anwar, dan Dinda)

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Proses wawancara dihentikan setelah informasi yang diperoleh dari setiap kelompok informan menunjukkan pola yang relatif sama, tidak ditemukan informasi baru yang signifikan, serta jawaban antar informan saling menguatkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai

kejenuhan data (*data saturation*), sehingga jumlah informan yang digunakan dinilai telah memadai untuk menjawab fokus penelitian mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital pada Usaha Jagongan Drum Project.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, tetapi berasal dari berbagai dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder merupakan sumber data yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data, melainkan melalui dokumen atau sumber lain yang relevan.⁵

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai referensi yang mendukung, antara lain buku-buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, dokumen usaha, arsip kegiatan, dokumentasi proses produksi, foto produk, serta dokumen lain yang berkaitan dengan manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project.

Data sekunder tersebut digunakan untuk melengkapi data primer sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih lengkap, memperkuat hasil penelitian, serta mendukung proses analisis mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project.

C. Teknik Pengumpulan Data

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), 194.

Dalam melakukan teknik pengumpulan data pada metode penelitian kualitatif maka peneliti melaksanakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan begitu peneliti di harapkan mampu melihat situasi sosial yang di jadikan tempat penelitian oleh peneliti. Beberapa cara yang dilakukan dalam penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses untuk memperoleh data secara langsung melalui pengamatan terhadap orang, aktivitas, dan tempat yang menjadi objek penelitian. Menurut Sugiyono, observasi dilakukan untuk memperoleh data dari sumber pertama dengan mengamati secara langsung kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, bentuk observasi yang digunakan adalah observasi langsung (*nonpartisipan*), yaitu peneliti mengamati objek penelitian secara langsung tanpa terlibat dalam aktivitas yang dilakukan oleh subjek penelitian.⁶

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung di Usaha Jagongan Drum Project yang berlokasi di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses produksi furnitur berbahan dasar drum bekas, pembagian tugas setiap pekerja, penggunaan peralatan kerja, proses pengolahan bahan baku, kualitas dan variasi produk yang dihasilkan, serta penerapan manajemen sumber daya manusia dalam

⁶ W.Gulo.*Metodologi Penelitian*. (Jakarta:PT Grasindo,2002), 116.

kegiatan produksi. Selain itu, peneliti juga mengamati proses pengembangan produk, termasuk pemanfaatan media digital sebagai sumber referensi dalam mencari inspirasi desain dan inovasi produk yang dikembangkan oleh Jagongan Drum Project.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian kualitatif. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi secara langsung dari informan mengenai pengalaman, pandangan, serta kondisi yang berkaitan dengan objek penelitian. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih mendalam sesuai dengan fokus penelitian.⁷

Wawancara dilakukan kepada pemilik, pekerja, dan konsumen Jagongan Drum Project. Wawancara dengan pemilik usaha bertujuan memperoleh informasi mengenai sejarah berdirinya usaha, pembagian kerja, penerapan manajemen sumber daya manusia, strategi pengembangan produk kreatif, pemanfaatan media digital, kendala yang dihadapi, serta rencana pengembangan usaha.

Wawancara dengan pekerja dilakukan untuk mengetahui pembagian tugas, keterampilan yang dimiliki, pengalaman kerja, proses produksi, kreativitas dalam pengembangan produk, ketepatan waktu penyelesaian pesanan, serta kendala yang dihadapi selama bekerja. Sementara itu, wawancara dengan konsumen dilakukan untuk

⁷ Michael D. Mayers, *Penelitian Kualitatif di Manajemen Bisnis* (Taman Sidoarjo : Zifatama, 2014), 135.

memperoleh informasi mengenai alasan membeli produk, sumber informasi mengenai Jagongan Drum Project, persepsi terhadap kualitas produk, dan kepuasan terhadap pelayanan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran berbagai sumber tertulis maupun dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti buku, laporan, catatan kegiatan, arsip, dan dokumen lain yang memuat informasi yang diperlukan oleh peneliti.⁸

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan kegiatan Usaha Jagongan Drum Project, seperti foto lokasi usaha, foto proses produksi, foto hasil produk, profil usaha, struktur organisasi, serta dokumentasi kegiatan pengembangan produk. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi yang berkaitan dengan proses pembuatan produk, seperti tahapan pengolahan bahan baku, proses desain, inovasi produk, dan hasil akhir produk yang dihasilkan.

Seluruh dokumen tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara sehingga diperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia dalam mendukung proses pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project.

⁸ H. Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Cet. Ke-1 (Suka-Press : Sunan Kalijaga, 2021), 114.

D. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian kualitatif untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Keabsahan data bertujuan untuk meningkatkan tingkat kepercayaan (*credibility*) terhadap hasil penelitian sehingga temuan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Sugiyono, uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui beberapa teknik, antara lain triangulasi, member check, peningkatan ketekunan, dan penggunaan bahan referensi.⁹

Dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan melalui beberapa teknik berikut.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan yang memiliki peran berbeda sehingga data yang diperoleh dapat saling melengkapi dan diverifikasi. Dalam penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara antara pemilik Usaha Jagongan Drum Project, pekerja, dan konsumen.

Melalui perbandingan tersebut, peneliti dapat mengetahui kesesuaian informasi mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia, pembagian kerja, proses produksi, keterampilan pekerja, serta

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. ke-3 (Bandung: Alfabeta, 2023), 270–285.

pengembangan produk kreatif yang dilakukan oleh Usaha Jagongan Drum Project.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data terhadap sumber data yang sama. Dalam penelitian ini, data hasil wawancara dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lebih akurat dan dapat dipercaya.

Informasi mengenai pembagian tugas dan peran pekerja tidak hanya diperoleh melalui wawancara dengan pemilik dan pekerja, tetapi juga dibuktikan melalui hasil observasi selama proses produksi serta dokumentasi kegiatan usaha. Selain itu, informasi mengenai proses pengembangan produk, mulai dari ide desain, proses pembuatan, inovasi produk, hingga hasil akhir produk, juga dibandingkan antara hasil wawancara, pengamatan langsung, dan dokumentasi yang diperoleh selama penelitian.

3. Member Check

Member check dilakukan dengan cara mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh telah sesuai dengan maksud dan pengalaman yang disampaikan. Dalam penelitian ini, peneliti menunjukkan hasil ringkasan wawancara kepada pemilik usaha dan beberapa informan lainnya agar tidak terjadi kesalahan penafsiran maupun kekeliruan dalam penyajian

data penelitian. Melalui proses member check, peneliti dapat memastikan bahwa data mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk pada Jagongan Drum Project telah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

4. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara cermat dan berulang terhadap aktivitas yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses produksi furnitur berbahan dasar drum bekas, pembagian tugas pekerja, penerapan manajemen sumber daya manusia, kualitas hasil produk, serta proses pengembangan produk yang dilakukan oleh Jagongan Drum Project.

Pengamatan yang dilakukan secara berulang bertujuan untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan akurat sehingga hasil penelitian benar-benar menggambarkan kondisi yang terjadi pada Usaha Jagongan Drum Project.

Berdasarkan penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, member check, dan ketekunan pengamatan, diharapkan data yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki tingkat kredibilitas yang baik sehingga hasil penelitian mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk pada Jagongan Drum Project dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan menganalisis apa yang ditanyakan oleh responden baik secara lisan maupun tertulis. Analisa data ini digunakan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa,ss menyusun kedalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami bagi diri sendiri dan orang lain.¹⁰

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan tiga tahap, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, serta mengelompokkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu membaca seluruh hasil wawancara, kemudian melakukan transkripsi dan menyeleksi informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data dikelompokkan berdasarkan indikator penelitian, yaitu:

- a. Manajemen Sumber Daya Manusia, meliputi pembagian tugas kerja, kualitas kerja, kuantitas kerja, ketepatan waktu penyelesaian pekerjaan, serta efektivitas biaya.
- b. Pengembangan Produk Kreatif, meliputi keberagaman produk, kualitas produk, merek (branding), desain dan finishing produk, serta nilai kreativitas produk.

¹⁰ Lexi J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*., 248.

- c. Pemanfaatan Digitalisasi dalam Pengelolaan dan Pengembangan Produk, meliputi penggunaan media digital sebagai sumber inspirasi desain, pencarian referensi bentuk produk melalui YouTube dan Google, pemanfaatan media digital dalam proses perancangan produk, serta pengembangan desain sesuai ide kreatif dan permintaan (*custom*) konsumen.

Melalui proses reduksi data tersebut, peneliti memperoleh data yang lebih terarah sehingga memudahkan dalam menganalisis peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital pada Jagongan Drum Project.

2. Penyajian Data (*Display*)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya yaitu penyajian data atau display data. Penyajian data merupakan proses mengorganisasikan dan menyajikan data dalam bentuk uraian naratif, matriks, tabel, maupun bentuk lainnya agar informasi yang diperoleh dapat dipahami dengan lebih mudah.¹¹ Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif yang didukung oleh kutipan hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi penelitian.

Pada tahap ini, data yang telah dikelompokkan berdasarkan indikator penelitian kemudian dibandingkan antara informasi yang diperoleh dari pemilik usaha, pekerja, dan konsumen. Hasil perbandingan tersebut digunakan untuk melihat kesesuaian maupun perbedaan

¹¹ Suryana, *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif..*, 53.

informasi sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia dan proses pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Tahap terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan disusun berdasarkan pola-pola yang ditemukan selama proses analisis data. Sebelum menarik kesimpulan, peneliti terlebih dahulu melakukan verifikasi melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang baik.

Temuan penelitian kemudian dihubungkan dengan teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu teori Manajemen Sumber Daya Manusia dan teori Pengembangan Produk Kreatif. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya menggambarkan kondisi empiris di lapangan, tetapi juga menjelaskan keterkaitan antara temuan penelitian dengan teori yang menjadi dasar analisis.

Penelitian ini menggunakan pola berpikir induktif, yaitu proses penarikan kesimpulan yang berangkat dari fakta-fakta khusus yang ditemukan di lapangan menuju suatu kesimpulan yang bersifat umum. Melalui pendekatan tersebut, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam mendukung pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project Kelurahan Yosodadi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kelurahan Yosodadi

Kelurahan Yosodadi merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Metro Nomor 25 Tahun 2000 tentang Pemekaran Kelurahan dan Kecamatan di Kota Metro, Kelurahan Yosodadi resmi dibentuk pada tahun 2000. Secara geografis, Kelurahan Yosodadi memiliki luas wilayah sekitar 317 hektare dengan batas wilayah sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Yosomulyo, sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Iringmulyo, sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Yosorejo, dan sebelah timur berbatasan dengan Desa Adirejo, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur.¹

Kelurahan Yosodadi memiliki potensi ekonomi yang cukup beragam, meliputi sektor pertanian, perdagangan, jasa, industri kecil, serta usaha kerajinan. Keberadaan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang bergerak di bidang kerajinan menjadi salah satu potensi ekonomi kreatif yang berkembang di wilayah ini. Kondisi tersebut memberikan peluang bagi masyarakat untuk mengembangkan usaha berbasis kreativitas, termasuk usaha yang memanfaatkan limbah sebagai bahan baku produk bernilai ekonomis.

¹Pemerintah Kota Metro, *Peraturan Daerah Kota Metro Nomor 25 Tahun 2000 tentang Pemekaran Kelurahan dan Kecamatan di Kota Metro*.

Salah satu usaha kreatif yang berkembang di Kelurahan Yosodadi adalah Jagongan Drum Project, yang berlokasi di RT 28 RW 11. Usaha ini memanfaatkan drum bekas dan ember bekas sebagai bahan utama pembuatan furnitur seperti kursi, meja, sofa, dan berbagai produk custom sesuai permintaan konsumen. Selain memiliki nilai ekonomi, usaha ini juga berkontribusi dalam mendukung pemanfaatan limbah menjadi produk yang memiliki nilai tambah serta mendukung konsep ekonomi kreatif berbasis daur ulang.

Berdasarkan data kependudukan Kelurahan Yosodadi tahun 2022, jumlah penduduk mencapai 9.538 jiwa, dengan sebagian besar berada pada usia produktif (15–64 tahun). Kondisi tersebut menjadi potensi tersedianya sumber daya manusia yang dapat mendukung perkembangan UMKM dan industri kreatif di wilayah tersebut. Bagi Jagongan Drum Project, keberadaan tenaga kerja usia produktif menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses produksi dan pengembangan usaha, terutama dalam meningkatkan keterampilan kerja, kreativitas produk, serta pemanfaatan media digital dalam pemasaran.²

Kondisi lingkungan yang mendukung perkembangan usaha mikro dan ekonomi kreatif, Kelurahan Yosodadi menjadi lokasi yang relevan bagi penelitian mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital. Lingkungan sosial dan ekonomi tersebut memberikan gambaran mengenai bagaimana usaha kreatif seperti

²Pemerintah Kelurahan Yosodadi, *Profil Kelurahan Yosodadi Tahun 2022*.

Jagongan Drum Project berkembang melalui pengelolaan sumber daya manusia dan pemanfaatan media digital untuk meningkatkan daya saing usaha.

B. Gambaran Umum Usaha Jagongan Drum³

1. Profil Usaha Jagongan Drum Project

Jagongan Drum Project merupakan usaha mikro yang bergerak di bidang kerajinan furnitur kreatif berbasis daur ulang (*upcycling*) dengan memanfaatkan drum bekas dan ember cat bekas sebagai bahan baku utama. Usaha ini berlokasi di RT 28 RW 11, Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung. Jagongan Drum Project didirikan oleh Bapak Rian pada tahun 2017 sebagai bentuk pemanfaatan limbah yang masih memiliki nilai guna menjadi produk furnitur yang bernilai ekonomis dan memiliki nilai estetika.

Latar belakang berdirinya usaha ini berawal dari ketertarikan pemilik terhadap kerajinan berbahan logam serta keinginan untuk mengurangi limbah drum dan ember bekas yang masih layak dimanfaatkan. Menurut pemilik, drum bekas memiliki karakteristik yang kuat, tahan lama, serta mudah dibentuk menjadi berbagai jenis furnitur sehingga memiliki nilai jual yang lebih tinggi dibandingkan apabila dijual sebagai barang bekas. Selain bertujuan memperoleh keuntungan, usaha ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat lingkungan

³ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026

melalui pemanfaatan limbah menjadi produk yang bernilai guna serta membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar.

Dalam menjalankan usahanya, Jagongan Drum Project menggunakan berbagai bahan baku, antara lain drum bekas, ember cat bekas, kayu, besi, busa, kain pelapis, cat dasar, cat warna, pelitur, serta bahan pendukung lainnya. Drum dan ember bekas diperoleh dari pengepul barang bekas maupun pelanggan yang menjual drum bekas kepada pemilik usaha. Selanjutnya bahan-bahan tersebut diolah menjadi berbagai produk furnitur sesuai dengan kebutuhan dan permintaan konsumen.

Proses produksi diawali dengan pemilihan bahan baku yang masih layak digunakan, kemudian dilakukan proses pemotongan drum sesuai desain produk. Tahap berikutnya adalah pengamplasan untuk menghaluskan permukaan, dilanjutkan dengan proses perakitan menggunakan rangka besi atau kayu sesuai jenis produk. Setelah itu dilakukan proses pengecatan, pemasangan busa dan pelapis apabila diperlukan, kemudian dilakukan finishing serta pengecekan kualitas akhir sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Seluruh proses produksi dilakukan secara bertahap agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik sesuai dengan pesanan pelanggan.

Produk yang dihasilkan Jagongan Drum Project cukup beragam, antara lain kursi stool berbahan ember cat bekas, kursi drum, sofa drum, meja, meja kafe, kursi santai, serta berbagai produk custom yang dibuat

berdasarkan desain atau permintaan konsumen. Keberagaman produk tersebut menjadi salah satu keunggulan usaha karena mampu memenuhi kebutuhan konsumen dengan desain yang unik, kreatif, dan berbeda dengan produk furnitur pada umumnya.

Harga produk yang ditawarkan disesuaikan dengan jenis produk, ukuran, tingkat kesulitan pengerjaan, serta permintaan konsumen. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik usaha, harga kursi stool berkisar antara Rp250.000–Rp400.000, sedangkan meja dan sofa drum memiliki harga yang bervariasi sesuai desain, ukuran, dan bahan tambahan yang digunakan. Sistem produksi yang diterapkan bersifat pre-order, sehingga harga dapat disesuaikan dengan spesifikasi yang diinginkan oleh konsumen.

Wilayah pemasaran Jagongan Drum Project tidak hanya mencakup Kota Metro, tetapi juga beberapa wilayah di Provinsi Lampung. Bahkan, dalam beberapa kesempatan produk juga telah dikirim ke luar daerah berdasarkan pesanan konsumen. Pemasaran dilakukan melalui penjualan secara langsung (*offline*) maupun secara daring (*online*). Sejak tahun 2021, pemilik mulai memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi melalui Facebook, WhatsApp, dan Instagram. Selain itu, promosi juga dilakukan melalui komunikasi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) dari pelanggan yang telah membeli produk. Pemanfaatan media sosial tersebut membantu memperluas

jangkauan pemasaran serta mempermudah konsumen memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan.

Sebagai usaha kreatif berbasis daur ulang, Jagongan Drum Project tidak hanya berorientasi pada keuntungan ekonomi, tetapi juga mengedepankan kreativitas, inovasi produk, serta kepedulian terhadap lingkungan. Keunikan desain produk dan pemanfaatan limbah sebagai bahan baku menjadi identitas utama usaha sehingga mampu memberikan nilai tambah dibandingkan produk furnitur konvensional.

2. Visi dan Misi Usaha Jagongan Drum⁴

Visi Usaha Jagongan Drum Project

Menjadi usaha kreatif berbasis daur ulang yang menghasilkan produk furnitur berkualitas, inovatif, bernilai ekonomis, serta berkontribusi dalam pelestarian lingkungan dan peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Misi Usaha Jagongan Drum Project :

- 1) Mengolah drum bekas dan barang bekas lainnya menjadi produk furnitur yang memiliki nilai guna dan nilai jual.
- 2) Menghasilkan produk yang kreatif, inovatif, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen.
- 3) Meningkatkan keterampilan sumber daya manusia melalui pembagian kerja sesuai kemampuan masing-masing.

⁴ Wawancara dengan Bapak Rian, pemilik usaha Jagongan Drum, 10 Juni 2026.

- 4) Berpartisipasi dalam mengurangi limbah melalui kegiatan daur ulang yang bernilai ekonomi.

3. Struktur Organisasi

Jagongan Drum Project memiliki struktur organisasi yang sederhana karena termasuk usaha mikro. Struktur organisasi terdiri atas seorang pemilik sekaligus pimpinan usaha dan tiga orang pekerja yang terlibat langsung dalam proses produksi.

Pemilik usaha bertanggung jawab dalam mengelola seluruh kegiatan usaha, mulai dari perencanaan produksi, penerimaan pesanan, pengawasan kualitas produk, pengelolaan keuangan, pemasaran melalui media sosial, hingga pengambilan keputusan strategis. Sementara itu, para pekerja bertugas melaksanakan proses produksi yang meliputi pemotongan drum, pengamplasan, pengelasan, perakitan, pengecatan, finishing, serta pembuatan desain sesuai dengan permintaan konsumen.

Pembagian tugas tersebut dilakukan berdasarkan kemampuan dan pengalaman masing-masing pekerja sehingga proses produksi dapat berjalan lebih efektif. Meskipun demikian, koordinasi masih dilakukan secara langsung oleh pemilik usaha karena belum terdapat Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis dalam pelaksanaan pekerjaan.

Struktur organisasi merupakan susunan yang menunjukkan pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab setiap anggota organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adanya struktur

organisasi yang elastis memudahkan koordinasi, pelaksanaan pekerjaan, pengawasan, serta mempermudah dalam mengambil keputusan.⁵

Usaha ini terdiri pemilik usaha yang bernama bapak Rian umur 29 Tahun, dan 3 Pekerja yaitu Bapak Eko umur 34 Tahun, Bapak Hariadi 42 Tahun, dan Mas Rega 25 Tahun.

Berdasarkan struktur organisasi Jagongan Drum Project tugas masing-masing bagian :

1. Pemimpin/Pemilik

Uraian tugas yang harus dilaksanakan adalah :

- a. Bertanggung jawab atas kelancaran operasional usaha
- b. Mengkoordinir semua kegiatan dalam usaha
- c. Melakukan pengawasan terhadap pekerjaan yang dilaksanakan oleh pekerja
- d. Menerima pesanan dari pelanggan
- e. Pengontrolan distribusi barang yang disupplay
- f. Memberikan gaji kepada pekerja
- g. Membuat catatan uang masuk dan keluar

2. Pekerja

Uraian tugas yang harus dilaksanakan adalah :

- a. Membuat desain lukisan sesuai pesanan
- b. Melakukan pengamplasan
- c. Menyiapkan bahan yang akan digunakan

⁵ Malayu S. P. Hasibuan, Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah,(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 127.

- d. Merakit kursi/meja sesuai dengan pesanan
- e. Melakukan pengecatan sesuai pesanan
- f. Memotong bagian yang disesuaikan dengan pilihan konsumen.

Produk yang dihasilkan oleh Usaha Jagongan Drum Project merupakan salah satu usaha di bidang furniture yaitu pembuatan kursi, sofa dan meja. Kebanyakan dari konsumen memesan kursi stool yang bahan bakunya dari ember cat dan ada sofa berasal dari drum yang tidak terpakai.

C. Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengembangan Produk Kreatif di Era Digital.

Peran manajemen sumber daya manusia (MSDM) dalam suatu perusahaan umumnya dilakukan oleh pimpinan perusahaan, bagian personalia atau *Human Resource* (HR), serta supervisor yang bertugas mengatur dan mengawasi tenaga kerja agar tujuan perusahaan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pada perusahaan berskala besar, pengelolaan sumber daya manusia biasanya dilakukan oleh bagian HR yang bertanggung jawab dalam perekrutan, pembagian kerja, pelatihan, pengawasan, hingga evaluasi kinerja karyawan. Namun, pada usaha mikro dan kecil, peran MSDM umumnya dilakukan langsung oleh pemilik usaha karena jumlah tenaga kerja yang masih terbatas.

Dalam penelitian ini, peran manajemen sumber daya manusia pada Jagongan Drum Project dilakukan langsung oleh pemilik usaha, yaitu Bapak Rian. Pemilik usaha bertanggung jawab dalam membagi tugas kerja sesuai kemampuan pekerja, mengawasi proses produksi, menjaga kualitas produk,

mengatur waktu penyelesaian pesanan, serta melakukan pencarian desain kreatif melalui media digital. Dengan demikian, pemilik usaha memiliki peran penting dalam mengelola tenaga kerja sekaligus mendukung pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Juni 2026, diketahui bahwa proses produksi pada Usaha Jagongan Drum Project melibatkan seluruh pekerja sesuai dengan tugas dan kemampuan masing-masing. Pembagian pekerjaan dilakukan berdasarkan pengalaman serta keterampilan yang dimiliki oleh setiap pekerja sehingga proses produksi dapat berlangsung secara efektif. Selain berperan dalam proses produksi, pengelolaan sumber daya manusia juga berpengaruh terhadap pengembangan produk kreatif melalui pemanfaatan media digital dalam proses perancangan dan pengembangan produk. Pemilik usaha memanfaatkan media digital, seperti YouTube dan Google, untuk mencari referensi desain furnitur berbahan drum bekas, mempelajari teknik pembuatan dari pengrajin lain, serta memperoleh inspirasi dalam menciptakan variasi produk. Adapun proses pelukisan atau penambahan motif pada produk disesuaikan dengan ide kreatif pemilik maupun permintaan (*custom*) dari konsumen.

Menurut Malayu S.P. Hasibuan, manajemen sumber daya manusia merupakan ilmu dan seni mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar efektif dan efisien dalam membantu tercapainya tujuan perusahaan.⁶ Teori tersebut menjelaskan bahwa keberhasilan suatu usaha sangat dipengaruhi oleh

⁶ Malayu S.P. Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 10.

kemampuan pengelolaan tenaga kerja, baik dalam pembagian tugas, peningkatan kualitas kerja, maupun efektivitas proses produksi.

Hasil wawancara dengan informan menunjukkan bahwa setiap pekerja di Jagongan Drum Project memiliki tugas yang berbeda sesuai kemampuan masing-masing. Informan Rian menyatakan bahwa pekerja yang memiliki kemampuan pengelasan difokuskan pada proses pembentukan produk, sedangkan pekerja lain bertugas pada proses pengecatan dan finishing agar hasil produksi lebih rapi dan berkualitas. Hal tersebut menunjukkan adanya pembagian tugas kerja yang jelas sehingga proses produksi dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Informan Eko menjelaskan bahwa kualitas produk sangat dipengaruhi oleh keterampilan pekerja dalam melakukan pengelasan, pengecatan, dan proses finishing. Menurutnya, apabila pekerja kurang teliti maka hasil produk akan kurang rapi dan dapat mempengaruhi kualitas produk yang dihasilkan. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia memiliki hubungan langsung terhadap kualitas produk kreatif yang dihasilkan

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afandi yang menyatakan bahwa efektivitas manajemen sumber daya manusia dapat dilihat melalui pembagian tugas kerja, kualitas kerja, kuantitas kerja, ketepatan waktu, dan efektivitas biaya.⁷ Dalam penelitian ini, indikator tersebut terlihat pada pembagian pekerjaan sesuai kemampuan

⁷ Afandi, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Teori, Konsep dan Indikator* (Yogyakarta: Zanafa Publishing, 2018), 23.

pekerja, penyelesaian pesanan tepat waktu, serta penggunaan biaya produksi yang lebih efisien.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai peran MSDM pada usaha kreatif yang menyatakan bahwa pengelolaan tenaga kerja yang baik mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi produk. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan karena tidak hanya membahas pengelolaan tenaga kerja dalam proses produksi, tetapi juga menyoroti pemanfaatan media digital dalam mendukung pengembangan desain produk kreatif di era digital.

Dalam konteks era digital, pengelolaan sumber daya manusia tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis produksi, tetapi juga kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sumber ide dan referensi desain produk. Informan Rian menjelaskan bahwa inspirasi desain produk diperoleh melalui media digital seperti YouTube dan Google. Beliau menyatakan bahwa dalam mengembangkan produk, dirinya melihat berbagai contoh furnitur berbahan barang bekas dari pengrajin di Jawa Timur melalui YouTube, sedangkan variasi bentuk dan model produk diperoleh dari pencarian gambar di Google. Selain itu, proses pelukisan dan desain produk juga disesuaikan dengan ide sendiri maupun permintaan konsumen (*custom order*).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berperan dalam mendukung pengembangan produk kreatif, khususnya pada proses pencarian ide, desain, dan inovasi produk. Dengan adanya akses informasi digital, pelaku usaha dapat memperoleh referensi desain yang lebih beragam sehingga mampu meningkatkan kreativitas produk yang dihasilkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen sumber daya manusia memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital pada Jagongan Drum Project. Pengelolaan tenaga kerja yang baik mampu meningkatkan kualitas produk, memperlancar proses produksi, serta mendukung pengembangan desain produk melalui pemanfaatan media digital sebagai sumber ide dan inovasi produk kreatif.

Dalam penelitian ini, keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan penelitian, seperti pemilik usaha, pekerja, dan konsumen, sehingga data yang diperoleh dapat saling melengkapi dan memperkuat hasil penelitian. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait aktivitas produksi, pembagian kerja, serta pengembangan produk pada Usaha Jagongan Drum Project. Melalui teknik tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi sebenarnya di lapangan.

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar hubungan antar data lebih mudah dipahami.

Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan teori manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk kreatif sehingga diperoleh kesimpulan mengenai peran MSDM pada Jagongan Drum Project dalam mendukung pengembangan produk kreatif di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sementara bahwa peran manajemen sumber daya manusia pada Jagongan Drum Project telah berjalan cukup baik melalui pembagian tugas kerja sesuai kemampuan, peningkatan kualitas produk, ketepatan penyelesaian pesanan, serta pemanfaatan media digital sebagai sumber ide dan referensi desain produk. Pengelolaan sumber daya manusia yang efektif terbukti mendukung pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project di era digital.

1. Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Jagongan Drum Project

Analisis manajemen sumber daya manusia pada penelitian ini disesuaikan dengan indikator efektivitas MSDM menurut Afandi, yaitu tugas kerja, kualitas kerja, kuantitas kerja, ketepatan waktu, dan efektivitas biaya. Kelima indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam menganalisis sejauh mana pengelolaan tenaga kerja mampu mendukung pengembangan produk kreatif di era digital pada Usaha Jagongan Drum Project.⁸

⁸ Afandi, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Teori, Konsep dan Indikator* (Yogyakarta: Zanafa Publishing, 2018), 23.

2. Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Tugas Kerja

Menurut Afandi, tugas kerja merupakan rincian aktivitas yang harus dilaksanakan oleh setiap tenaga kerja sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan sehingga tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif. Indikator tugas kerja dalam penelitian ini dianalisis melalui pembagian pekerjaan, pelaksanaan tugas produksi, serta koordinasi antarpekerja dalam proses pembuatan produk furnitur kreatif.⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Eko selaku pekerja Jagongan Drum Project diperoleh informasi sebagai berikut.¹⁰

“Dalam pembagian tugas saat awal bekerja sebelum membuat sebuah produk para pekerja dilatih dan dikenalkan berbagai proses pembuatan. Pembagian kerja dibagi pada bagian pengamplasan, pengecatan atau pelukisan, pemasangan kayu, dan sebagainya. Kalau ada pekerja yang berhalangan, biasanya pekerja lain membantu mengerjakan bagian tersebut sesuai kemampuan yang dimiliki.”¹¹

Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap pekerja telah memiliki pembagian pekerjaan sesuai kemampuan masing-masing. Pekerja yang memiliki keterampilan pengecatan bertanggung jawab pada proses finishing, sedangkan pekerja lain bertugas melakukan pemotongan bahan, pengamplasan, perakitan, maupun pemasangan kayu. Selama proses produksi, pemilik usaha melakukan supervisi secara langsung agar setiap tahapan pekerjaan berjalan sesuai target dan kualitas yang diharapkan.

⁹ Afandi, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Teori, Konsep dan Indikator*, 24.

¹⁰ Pandi Afandi, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Teori, Konsep, dan Indikator)(Riau: Zanafa Publishing, 2018), 89.

¹¹ Wawancara dengan Bapak Eko, Pekerja Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembagian tugas kerja telah berjalan secara fungsional meskipun belum terdapat Standar Operasional Prosedur (SOP) dan pembagian tugas tertulis. Sistem kerja masih dilakukan berdasarkan arahan langsung pemilik dan kebiasaan kerja yang telah terbentuk. Kondisi ini memberikan fleksibilitas karena pekerja mampu membantu pekerjaan lain ketika terdapat pekerja yang berhalangan hadir.

Hasil penelitian ini memperkuat teori Afandi bahwa pembagian tugas kerja yang jelas mampu meningkatkan efektivitas proses kerja. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai MSDM pada usaha kreatif yang menyatakan bahwa pembagian kerja sesuai keterampilan dapat mempercepat proses produksi dan meningkatkan kerja sama antarpekerja. Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa belum adanya SOP tertulis berpotensi menimbulkan kendala koordinasi apabila jumlah pesanan meningkat atau terjadi pergantian pekerja.

Adapun urutan pembagian tugas kerja pada Jagongan Drum Project adalah sebagai berikut.

1) Pemilihan dan Penyortiran Bahan Baku

Pekerja melakukan pemilihan drum dan ember bekas yang masih layak digunakan. Bahan baku dipilih berdasarkan kondisi fisik, ketebalan bahan, dan tingkat kerusakan agar dapat menghasilkan produk yang kuat dan berkualitas.

2) Pembersihan Bahan Baku

Drum dan ember bekas dibersihkan dari sisa cat, minyak, maupun kotoran lainnya sebelum memasuki tahap produksi. Proses ini bertujuan agar bahan lebih aman dan mudah diolah.

3) Pemotongan Bahan Sesuai Desain Produk

Bahan baku dipotong menggunakan alat tertentu sesuai ukuran dan desain produk yang akan dibuat, seperti kursi stool, meja, maupun sofa drum.

4) Pengelasan dan Pembentukan Rangka

Setelah dipotong, pekerja melakukan proses pengelasan untuk menyambungkan bagian-bagian produk serta membentuk rangka utama agar produk kokoh dan sesuai desain.

5) Pengamplasan Permukaan Produk

Permukaan produk diamplas untuk menghaluskan bagian yang kasar dan membersihkan sisa pengelasan sebelum dilakukan pengecatan.

6) Pemasangan Kayu, Busa, dan Aksesoris

Pada produk tertentu seperti kursi dan sofa, dilakukan pemasangan kayu, busa, kain pelapis, maupun aksesoris tambahan agar produk lebih nyaman digunakan.

7) Proses Pengecatan Dasar dan Pewarnaan

Produk yang telah dirakit kemudian dicat menggunakan cat khusus logam. Warna dan motif disesuaikan dengan permintaan konsumen maupun desain produk.

8) Proses Pengeringan Cat

Setelah pengecatan selesai, produk dikeringkan agar cat melekat dengan baik dan menghasilkan finishing yang rapi.

9) Finishing dan Perapian Produk

Pekerja melakukan tahap finishing dengan memperbaiki bagian yang kurang rapi, membersihkan produk, serta memastikan hasil akhir sesuai standar kualitas usaha.

10) Pemeriksaan Kualitas Produk

Pemilik usaha melakukan pengecekan akhir terhadap kekuatan produk, kualitas cat, kenyamanan, dan kerapian finishing sebelum produk diserahkan kepada konsumen.

11) Dokumentasi Produk

Produk yang telah selesai difoto untuk dijadikan dokumentasi dan bahan promosi.

12) Pengemasan dan Penyerahan Produk

Produk dikemas dengan aman sebelum dikirim atau diserahkan langsung kepada konsumen sesuai pesanan.

13) Promosi dan Komunikasi dengan Konsumen

Pemilik usaha melakukan promosi melalui media sosial ataupun secara offline, memberikan informasi harga, menerima pesanan, serta berkomunikasi dengan konsumen mengenai desain dan proses pengerjaan produk.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembagian tugas kerja pada Jagongan Drum Project dilakukan sesuai kemampuan dan keterampilan masing-masing pekerja. Pemilik usaha bertugas mengawasi seluruh proses produksi, melakukan pengecekan kualitas produk, mengatur pesanan konsumen, serta melakukan promosi melalui media sosial ataupun offline.

Pekerja pada bagian pemotongan dan pengelasan bertanggung jawab memotong drum atau ember bekas sesuai desain produk dan melakukan pembentukan rangka menggunakan teknik pengelasan. Selanjutnya, pekerja bagian pengamplasan dan finishing bertugas menghaluskan permukaan produk, melakukan pengecatan, serta merapikan hasil akhir produk agar terlihat lebih menarik dan berkualitas.

Pada produk tertentu seperti kursi dan sofa, pekerja lain bertugas memasang kayu, busa, dan pelapis kursi agar produk nyaman digunakan. Selain itu, terdapat pekerja yang membantu dokumentasi produk dan pengemasan sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Pembagian tugas tersebut dilakukan secara fleksibel sehingga pekerja dapat saling membantu apabila terdapat pekerjaan yang belum selesai atau ketika jumlah pesanan meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa pembagian tugas kerja pada Jagongan Drum Project dilakukan secara bertahap dan saling berkaitan antara satu proses dengan proses lainnya. Pembagian tugas berdasarkan kemampuan pekerja membantu meningkatkan

efektivitas kerja, menjaga kualitas produk, serta mendukung pengembangan produk kreatif di era digital.

b. Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Kualitas Kerja

Menurut Afandi, kualitas kerja merupakan hasil pekerjaan yang sesuai dengan standar dan harapan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, kualitas kerja dianalisis melalui keterampilan pekerja, kualitas finishing, proses pengendalian mutu, serta kepuasan konsumen terhadap produk yang dihasilkan.¹²

Berdasarkan wawancara dengan pemilik :

“Sampai sekarang kualitas kerja masih sesuai yang diharapkan. Dalam pembuatan suatu produk kami menggunakan sistem pre-order sehingga setiap pesanan dapat dikerjakan lebih fokus. Sebelum produk diberikan kepada konsumen, kami selalu mengecek kembali hasil pengecatan, kekuatan rangka, pemasangan kayu, dan kerapian finishing agar produk layak digunakan.”¹³

Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap produk melalui beberapa tahapan pengendalian kualitas mulai dari pemilihan bahan baku, proses produksi, hingga pemeriksaan akhir sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Pemilik usaha melakukan pengecekan langsung terhadap kekuatan sambungan, kualitas cat, dan kerapian finishing.

Ibu Astuti (48 tahun, buruh/karyawan, Yosomulyo) menyatakan:

“Saya tahu Jagongan Drum Project dari Facebook. Awalnya tertarik karena kursinya unik, dibuat dari barang bekas tapi hasilnya bagus dan rapi. Setelah saya beli, produknya kokoh dan sesuai dengan yang saya inginkan.”¹⁴

¹² Pandi Afandi, 83-84.

¹³ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026.

¹⁴ Wawancara dengan Ibu Astuti, konsumen Jagongan Drum Project, Yosomulyo, 10 Juni 2026.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kualitas kerja pekerja berpengaruh terhadap kualitas produk yang diterima konsumen. Kualitas finishing yang rapi serta ketelitian dalam proses produksi menjadi faktor penting dalam menjaga kepuasan konsumen terhadap produk Jagongan Drum Project.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui bahwa kualitas kerja pada Jagongan Drum Project telah diterapkan melalui pengawasan langsung, keterampilan pekerja, dan proses pemeriksaan akhir sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Upaya tersebut mampu menghasilkan produk yang kokoh, rapi, dan sesuai harapan konsumen.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wibowo yang menyatakan bahwa kualitas kerja tenaga kerja sangat memengaruhi kualitas produk dan kepuasan konsumen pada usaha kreatif.¹⁵ Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa Jagongan Drum Project belum memiliki standar kualitas tertulis maupun prosedur evaluasi kerja yang terdokumentasi sehingga pengendalian mutu masih bergantung pada pengalaman pekerja dan pengawasan langsung pemilik usaha.

c. Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Kuantitas Kerja

Menurut Afandi, kuantitas kerja merupakan jumlah hasil produksi yang mampu diselesaikan tenaga kerja dalam periode tertentu. Dalam penelitian ini, kuantitas kerja dianalisis melalui jumlah produk yang

¹⁵ Wibowo, "Kualitas Kerja dan Pengendalian Mutu pada Industri Kreatif", *Jurnal Manajemen dan Bisnis* 7, No. 1 (2020), 61.

dihasilkan, kemampuan memenuhi permintaan pasar, dan kapasitas produksi usaha.¹⁶

Wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik :

“Untuk memenuhi permintaan pasar kami memproduksi barang sesuai pesanan konsumen (*pre-order*). Namun, beberapa produk seperti kursi stool selalu kami sediakan sebagai stok saat permintaannya cukup tinggi. Dalam satu bulan biasanya terdapat sekitar 10–20 pesanan, tergantung kondisi pasar dan jumlah pesanan yang masuk. Produk yang paling sering dipesan adalah kursi stool dari ember bekas dan set sofa dari drum bekas.”¹⁷

Hasil observasi menunjukkan bahwa kapasitas produksi Jagongan Drum Project masih disesuaikan dengan jumlah tenaga kerja yang tersedia. Produk dengan desain sederhana dapat diproduksi lebih cepat dibandingkan produk dengan desain kompleks seperti set sofa drum.

Pada saat jumlah pesanan meningkat, seluruh pekerja bekerja sama untuk menyelesaikan pesanan sesuai jadwal. Namun demikian, keterbatasan jumlah tenaga kerja dan bahan baku masih menjadi kendala dalam memenuhi seluruh permintaan konsumen secara bersamaan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui bahwa Jagongan Drum Project telah mampu menyesuaikan kapasitas produksi dengan permintaan pasar melalui sistem *pre-order* dan pembagian tugas sesuai kemampuan pekerja. Strategi tersebut membantu menjaga kualitas produk sekaligus mengontrol jumlah pesanan yang masuk.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Hidayat yang menyatakan bahwa sistem *pre-order* mampu membantu usaha kreatif

¹⁶ Ibid., 83.

¹⁷ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026.

mengendalikan kapasitas produksi dan menjaga kualitas produk.¹⁸ Akan tetapi, penelitian ini menemukan bahwa belum adanya target produksi bulanan dan perencanaan kapasitas produksi menyebabkan usaha masih mengalami keterbatasan ketika permintaan meningkat secara signifikan.

d. Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Ketepatan Waktu

Menurut Afandi, ketepatan waktu merupakan kemampuan tenaga kerja dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai waktu yang telah ditentukan. Indikator ini dianalisis melalui estimasi waktu produksi, kemampuan menyelesaikan pesanan tepat waktu, dan komunikasi dengan konsumen ketika terjadi keterlambatan.¹⁹

Bapak Hariadi selaku pekerja mengatakan:

“Ketepatan waktu tergantung dengan keinginan konsumen. Kalau pembuatan kursi stool yang terbuat dari ember cat memakan waktu sekitar 5 hari, sedangkan pembuatan satu set sofa dari drum memakan waktu sekitar 15-20 hari sesuai dengan tingkat kesulitannya. Jika terjadi keterlambatan, kami akan menghubungi konsumen untuk meminta tambahan waktu karena jumlah pesanan yang sedang banyak”²⁰

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa setiap jenis produk memiliki estimasi waktu pengerjaan yang berbeda. Kursi stool yang memiliki proses produksi lebih sederhana dapat diselesaikan dalam waktu sekitar lima hari, sedangkan satu set sofa berbahan drum bekas membutuhkan waktu sekitar lima belas hingga dua puluh hari karena

¹⁸ Hidayat, “Strategi Produksi pada Industri Kreatif Berbasis Pesanan”, Jurnal Ekonomi Kreatif, Vol. 5, No. 3, 2021, 48.

¹⁹ Ibid., 89.

²⁰ Wawancara dengan Bapak Hariadi, Pekerja Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026.

melalui proses pemotongan, pengelasan, perakitan, pemasangan kayu dan busa, pengecatan, serta finishing yang lebih kompleks.

Bapak Anwar (30 tahun, pekerja bebas, Yosodadi) menyatakan:

“Saya tahu usaha ini dari teman yang mengirimkan informasi lewat WhatsApp. Menurut saya desainnya kreatif, beda dengan kursi biasa, dan pemilik juga menerima desain sesuai keinginan pembeli.”²¹

Pernyataan Anwar menunjukkan bahwa komunikasi melalui WhatsApp berperan dalam penyebaran informasi dari mulut ke mulut (*electronic word of mouth*). Kemampuan usaha menerima pesanan sesuai desain konsumen menjadi nilai tambah yang mendukung pengembangan produk kreatif.

Ketepatan waktu penyelesaian produk dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain jumlah pesanan yang masuk, tingkat kesulitan desain yang diminta konsumen, ketersediaan bahan baku, kondisi cuaca yang dapat memengaruhi proses pengecatan dan pengeringan, serta jumlah tenaga kerja yang tersedia. Apabila terjadi peningkatan pesanan dalam waktu yang bersamaan, waktu penyelesaian produk dapat mengalami penyesuaian.

Dalam kondisi tersebut, pihak Jagongan Drum Project selalu melakukan komunikasi dengan konsumen mengenai perkembangan proses produksi. Pemilik maupun pekerja akan menghubungi konsumen untuk menjelaskan penyebab keterlambatan, menyampaikan estimasi waktu penyelesaian yang baru, serta meminta persetujuan atas penambahan waktu

²¹ Wawancara dengan Bapak Anwar, konsumen Jagongan Drum Project, Yosodadi, 10 Juni 2026.

pengerjaan. Komunikasi yang terbuka ini dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab dan upaya menjaga kepercayaan konsumen terhadap usaha.

Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap jenis produk memiliki estimasi waktu pengerjaan yang berbeda. Kursi stool dapat diselesaikan sekitar lima hari, sedangkan set sofa drum membutuhkan waktu sekitar lima belas sampai dua puluh hari karena proses produksinya lebih kompleks.

Jagongan Drum Project juga melakukan komunikasi dengan konsumen apabila terjadi keterlambatan penyelesaian pesanan. Pemilik usaha akan memberikan informasi mengenai perkembangan produksi dan estimasi waktu penyelesaian yang baru sebagai bentuk tanggung jawab kepada konsumen.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui bahwa Jagongan Drum Project telah berupaya memanfaatkan waktu kerja dengan baik melalui adanya estimasi waktu produksi dan komunikasi terbuka dengan konsumen. Sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan pesanan menjadi salah satu upaya untuk menjaga kepercayaan konsumen terhadap usaha.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Umar dkk. Yang menyatakan bahwa ketepatan waktu pelayanan dan tanggung jawab dalam penyelesaian pekerjaan dapat meningkatkan kepuasan serta kepercayaan konsumen terhadap suatu usaha.²² Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa Jagongan Drum Project belum memiliki standar waktu

²² Umar dkk., "Pengaruh Ketepatan Waktu Pelayanan terhadap Kepuasan Konsumen", *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Vol. 5, No. 2, 2021, 45.

produksi tertulis sehingga pelaksanaan pekerjaan masih bersifat fleksibel dan bergantung pada kondisi produksi di lapangan.

e. Efektivitas Biaya dalam Manajemen Sumber Daya Manusia

Menurut Afandi, efektivitas biaya merupakan kemampuan usaha menggunakan biaya secara tepat dan efisien tanpa mengurangi kualitas hasil kerja. Dalam penelitian ini, efektivitas biaya dianalisis melalui penggunaan modal, pemanfaatan bahan baku bekas, dan pengelolaan biaya produksi.²³

Pemilik usaha Bapak Rian mengatakan :

“Penggunaan modal untuk pembuatan produk merupakan milik pribadi. Setelah usaha ini berjalan saya menggunakan sistem pemutar modal dari hasil penjualan. Untuk menekan biaya produksi kami memanfaatkan drum dan ember bekas yang masih layak pakai, sehingga biaya bahan baku lebih murah dibandingkan menggunakan bahan baru”²⁴

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa modal awal usaha berasal dari dana pribadi pemilik. Seiring berkembangnya usaha, modal produksi diperoleh melalui sistem perputaran modal, yaitu sebagian keuntungan dari hasil penjualan digunakan kembali untuk membeli bahan baku, perlengkapan produksi, serta memenuhi kebutuhan operasional usaha.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, Jagongan Drum Project menerapkan penggunaan dana secara efisien melalui pemanfaatan bahan baku drum dan ember bekas yang masih layak pakai. Penggunaan

²³ Ibid., 89.

²⁴ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026.

bahan daur ulang tersebut membantu menekan biaya produksi dibandingkan menggunakan bahan baru, sehingga usaha dapat menghasilkan produk dengan harga yang lebih terjangkau tanpa mengurangi kualitas produk.

Modal usaha berasal dari dana pribadi pemilik dan selanjutnya menggunakan sistem perputaran modal dari hasil penjualan produk. Sebagian keuntungan digunakan kembali untuk membeli bahan baku, perlengkapan produksi, dan kebutuhan operasional usaha. Sistem tersebut membantu usaha tetap berjalan meskipun dalam skala usaha mikro.

Efektivitas penggunaan dana juga terlihat pada sistem produksi pre-order yang diterapkan usaha. Produksi berdasarkan pesanan membantu mengurangi risiko penumpukan stok dan menghindari pemborosan biaya produksi. Selain itu, pembagian tugas kerja sesuai kemampuan pekerja membantu mempercepat proses produksi sehingga penggunaan waktu dan biaya kerja menjadi lebih efisien.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencatatan keuangan usaha masih dilakukan secara sederhana dan belum terdokumentasi secara sistematis. Pengeluaran dan pemasukan usaha belum dicatat secara rinci sehingga evaluasi keuntungan, biaya produksi, dan efisiensi usaha masih bergantung pada perkiraan pemilik usaha.

Salah satu strategi yang dilakukan Jagongan Drum Project untuk meningkatkan efektivitas biaya adalah memanfaatkan bahan baku berupa drum dan ember bekas yang masih memiliki kualitas baik. Penggunaan

bahan bekas tersebut mampu menekan biaya pembelian bahan baku sehingga biaya produksi menjadi lebih rendah dibandingkan apabila menggunakan material baru. Selain itu, pemanfaatan barang bekas juga memberikan nilai tambah karena mengubah limbah menjadi produk furnitur yang memiliki nilai ekonomi dan nilai estetika.

Dalam aspek administrasi keuangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pencatatan keuangan masih dilakukan secara sederhana. Pemilik hanya mencatat pengeluaran dan pemasukan pokok sebagai dasar mengetahui perputaran modal, sedangkan pencatatan biaya produksi secara rinci, seperti biaya bahan baku, tenaga kerja, dan keuntungan per produk, belum dilakukan secara sistematis. Kondisi tersebut menyebabkan evaluasi terhadap efisiensi biaya dan keuntungan usaha masih bergantung pada pengalaman serta perkiraan pemilik.

Ibu Dinda (29 tahun, buruh/karyawan, Yosodadi) menyatakan:

“Menurut saya produknya menarik karena memanfaatkan drum dan ember bekas menjadi furnitur yang bagus. Finishing-nya juga rapi sehingga terlihat seperti produk baru.”²⁵

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui bahwa Jagongan Drum Project telah menerapkan efektivitas biaya melalui penggunaan modal mandiri, sistem perputaran modal, dan pemanfaatan bahan baku bekas yang mampu menekan biaya produksi tanpa mengurangi kualitas produk.

²⁵ Wawancara dengan Ibu Dinda, konsumen Jagongan Drum Project, Yosodadi, 10 Juni 2026.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Prasetyo yang menyatakan bahwa penggunaan bahan baku daur ulang dapat meningkatkan efisiensi biaya sekaligus memberikan nilai tambah ekonomi pada produk kreatif.²⁶ Akan tetapi, penelitian ini menemukan bahwa pencatatan keuangan Jagongan Drum Project masih dilakukan secara sederhana sehingga evaluasi keuntungan dan efisiensi biaya belum dilakukan secara sistematis.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sementara bahwa manajemen sumber daya manusia pada Jagongan Drum Project telah berjalan cukup baik melalui pembagian tugas kerja sesuai kemampuan, kualitas kerja yang mendukung kualitas produk, kemampuan memenuhi permintaan produksi, ketepatan waktu penyelesaian pesanan, serta penggunaan biaya produksi yang efisien. Akan tetapi, usaha masih perlu meningkatkan sistem pengelolaan kerja melalui penyusunan SOP, standar kualitas kerja, target produksi, jadwal kerja, dan pencatatan keuangan yang lebih sistematis agar pengembangan produk kreatif di era digital dapat berjalan lebih optimal.

2. Pengembangan Produk Pada Usaha Jagongan Drum Project

Pengembangan produk merupakan salah satu aspek penting dalam keberlangsungan usaha, terutama pada usaha berbasis industri kreatif. Secara teoritis, pengembangan produk tidak hanya dipahami sebagai proses menambah variasi barang, tetapi juga mencakup peningkatan nilai guna,

²⁶ Prasetyo, "Efisiensi Biaya Produksi pada Industri Kreatif Daur Ulang", *Jurnal Manajemen Usaha*, Vol. 4, No. 2 (2020), 57.

nilai estetika, inovasi desain, serta kemampuan produk dalam memenuhi kebutuhan dan selera pasar yang terus berkembang. Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, pengembangan produk merupakan strategi pertumbuhan usaha melalui penciptaan maupun penyempurnaan produk agar mampu memenuhi kebutuhan pasar.²⁷

Pada usaha Jagongan Drum Project, pengembangan produk dilakukan dengan memanfaatkan bahan baku utama berupa drum dan ember cat bekas yang diolah menjadi berbagai produk furnitur kreatif. Proses tersebut menunjukkan adanya inovasi dalam mengubah barang bekas menjadi produk yang memiliki nilai guna, nilai estetika, dan nilai ekonomi yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengembangan produk pada Jagongan Drum Project dianalisis berdasarkan indikator pengembangan produk menurut Kotler dan Armstrong yang meliputi keberagaman produk, kualitas produk, identitas merek, serta desain produk dan branding visual.

a. Keberagaman Produk Pada Usaha Jagongan Drum Project

Keberagaman produk merupakan kemampuan usaha dalam menghasilkan berbagai jenis produk sesuai kebutuhan dan keinginan konsumen sehingga dapat menjangkau segmen pasar yang lebih luas.²⁸

²⁷ Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, *Manajemen Pemasaran, Edisi 13* (Jakarta: Erlangga, 2009), 350.

²⁸ Fandy Tjiptono, 232.

Pekerja Rega menjelaskan :

“Terdapat berbagai jenis produk berupa kursi stool yang terbuat dari ember cat, meja, dan set kursi sofa yang terbuat dari drum bekas. Selain itu, kami juga menerima pesanan sesuai desain atau keinginan konsumen (*custom*).”²⁹

Hasil observasi menunjukkan bahwa Jagongan Drum Project telah menghasilkan beberapa jenis produk furnitur kreatif dengan memanfaatkan bahan baku berupa drum bekas dan ember cat bekas yang masih layak digunakan. Produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki fungsi sebagai furnitur, tetapi juga memiliki nilai estetika dan nilai ekonomi yang lebih tinggi dibandingkan bahan bakunya.

Adapun keberagaman produk yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Keberagaman Produk Jagongan Drum Project

No	Jenis Produk	Bahan Baku Utama	Sistem Produksi	Estimasi Waktu Produksi
1	Kursi stool	Ember cat bekas, busa, kayu, cat	Pre-order dan stok terbatas	± 5 hari
2	Meja	Drum bekas, kayu, besi, cat	Pre-order	± 7–10 hari
3	Set sofa drum	Drum bekas, kayu, busa, kain jok, cat	Pre-order	± 15–20 hari
4	Produk custom	Drum atau ember bekas sesuai desain	Berdasarkan pesanan	Menyesuaikan tingkat kesulitan

²⁹ Wawancara dengan Rega, Pekerja Usaha Jagongan Drum Project., 10 Juni 2026.

No	Jenis Produk	Bahan Baku Utama	Sistem Produksi	Estimasi Waktu Produksi
		konsumen		desain

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa Jagongan Drum Project telah memiliki beberapa variasi produk utama, yaitu kursi stool, meja, set sofa drum, serta produk custom sesuai permintaan konsumen. Keberagaman produk ini menunjukkan bahwa usaha tidak hanya berfokus pada satu jenis produk, tetapi mampu menyesuaikan kebutuhan dan selera pasar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, Jagongan Drum Project menerapkan sistem produksi berdasarkan pesanan (pre-order) sehingga target produksi disesuaikan dengan jumlah permintaan konsumen. Dalam satu bulan, usaha ini rata-rata menerima sekitar 10–20 pesanan dengan produk yang paling banyak diminati berupa kursi stool dan set sofa drum. Target produksi ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan produk, jumlah tenaga kerja, serta ketersediaan bahan baku.

Lama pengerjaan setiap produk berbeda-beda sesuai desain dan tingkat kesulitannya. Produk kursi stool dari ember bekas dapat diselesaikan dalam waktu sekitar 5 hari, sedangkan meja membutuhkan waktu sekitar 7–10 hari. Untuk produk set sofa drum, proses pengerjaan memerlukan waktu sekitar 15–20 hari karena melalui tahapan produksi yang lebih kompleks, seperti pemotongan, pengelasan, pemasangan kayu dan busa, pengecatan, hingga finishing.

Dalam pengembangan produk kreatif di era digital, Jagongan Drum Project juga memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi desain produk. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik usaha, ide pengembangan produk diperoleh melalui media digital seperti YouTube dan Google. Beliau menjelaskan bahwa dirinya melihat berbagai contoh furnitur berbahan barang bekas dari pengrajin di Jawa Timur melalui YouTube, sedangkan referensi bentuk dan variasi desain produk diperoleh melalui pencarian gambar di Google. Selain itu, proses pelukisan dan desain produk juga disesuaikan dengan ide sendiri maupun permintaan konsumen (custom order).

Pemanfaatan media digital tersebut membantu pekerja memperoleh referensi desain yang lebih beragam sehingga mampu mendukung pengembangan variasi produk kreatif. Dengan adanya akses informasi digital, Jagongan Drum Project dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif serta mengikuti perkembangan tren desain furnitur kreatif.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan variasi produk masih bersifat reaktif, yaitu lebih banyak mengikuti permintaan konsumen dibandingkan berdasarkan program inovasi yang terencana. Selain itu, usaha belum memiliki dokumentasi desain produk maupun katalog desain yang tersusun secara sistematis sehingga pengembangan produk masih bergantung pada pengalaman dan ide spontan dari pemilik usaha.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan oleh Umar dan kawan-kawan yang menyatakan bahwa keberagaman produk menjadi salah satu strategi penting dalam menarik minat konsumen dan meningkatkan daya saing usaha kreatif. Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa pengembangan produk di Jagongan Drum Project masih lebih banyak dipengaruhi permintaan konsumen dan referensi digital sederhana dibandingkan riset pasar atau perencanaan inovasi produk secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dianalisis bahwa keberagaman produk pada Jagongan Drum Project telah menunjukkan kreativitas usaha dalam memanfaatkan barang bekas menjadi berbagai produk furnitur yang memiliki nilai guna dan nilai estetika. Pemanfaatan media digital seperti YouTube dan Google juga membantu proses pencarian ide dan pengembangan desain produk. Namun demikian, usaha masih perlu menyusun program inovasi produk dan dokumentasi desain secara lebih terstruktur agar pengembangan produk kreatif dapat berlangsung secara berkelanjutan dan tidak hanya bergantung pada permintaan konsumen.

b. Kualitas Produk Pada Usaha Jagongan Drum Project

Kualitas produk merupakan kemampuan suatu produk dalam menjalankan fungsinya sesuai harapan konsumen, baik dari segi kekuatan, kenyamanan, kerapian finishing, ketahanan produk, maupun kesesuaian desain dengan kebutuhan konsumen. Dalam penelitian ini,

kualitas produk pada Jagongan Drum Project dianalisis berdasarkan beberapa kriteria, yaitu kekuatan konstruksi produk, kualitas bahan baku, kenyamanan penggunaan, kerapian finishing, ketahanan cat, serta tingkat kepuasan konsumen terhadap produk yang diterima.³⁰

Bapak Rian selaku pemilik mengatakan :

“Untuk menjaga kualitas produk saya selalu mengawasi langsung mulai dari pemilihan drum bekas sampai finishing. Drum yang dipakai dipilih yang masih bagus dan tidak penyok parah. Setelah itu dicek lagi bagian las, pengecatan, sama hasil akhirnya supaya produk kuat, rapi, dan nyaman dipakai konsumen.”³¹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Juni 2026, pengendalian kualitas dilakukan sejak tahap pemilihan bahan baku. Drum dan ember bekas yang digunakan dipilih berdasarkan kondisi fisik yang masih layak, tidak berkarat berat, serta memiliki struktur yang masih kuat untuk dijadikan furnitur. Selanjutnya dilakukan proses pemotongan, pengelasan, pengamplasan, pengecatan, pemasangan bantalan, hingga tahap finishing.

Dari segi kekuatan produk, furnitur yang dihasilkan memiliki konstruksi yang cukup kokoh karena menggunakan drum besi sebagai rangka utama yang dipadukan dengan sambungan las serta rangka kayu tambahan pada beberapa bagian. Produk juga mampu menahan beban

³⁰ Ibid., 121.

³¹ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project., 10 Juni 2026.

penggunaan sehari-hari sehingga dinilai tahan lama apabila dirawat dengan baik.

Pada aspek kenyamanan, kursi dan sofa dilengkapi busa serta pelapis kain atau kulit sintetis sehingga nyaman digunakan. Bentuk dan ukuran produk juga disesuaikan dengan fungsi penggunaannya, baik untuk rumah, kafe, maupun tempat usaha. Selain itu, desain produk dibuat mengikuti permintaan konsumen sehingga produk lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam aspek finishing, pekerja melakukan pengamplasan agar permukaan drum lebih halus, kemudian dilakukan pengecatan menggunakan cat khusus logam agar warna lebih menarik dan tahan lama. Setelah proses tersebut selesai, pemilik usaha melakukan pemeriksaan akhir untuk memastikan tidak terdapat bagian tajam, sambungan las yang kurang rapi, maupun cat yang mengelupas sebelum produk diserahkan kepada konsumen.

Hasil wawancara dengan konsumen menunjukkan bahwa kualitas produk Jagongan Drum Project dinilai baik berdasarkan beberapa kriteria. Ibu Astuti selaku konsumen mengatakan:

“Menurut saya kualitasnya bagus karena kursinya kuat, dudukannya nyaman, catnya juga rapi dan warnanya menarik. Sampai sekarang produknya masih awet dipakai di rumah.”³²

Bapak Anwar selaku konsumen menyampaikan:

³² Wawancara dengan Bapak Anwar selaku konsumen Usaha Jagongan Drum Project, Yosodadi, 10 Juni 2026.

“Yang saya suka itu hasil las dan finishing-nya rapi. Produk juga kokoh dan desainnya beda dari furnitur biasa karena dibuat dari drum bekas tapi hasilnya tetap bagus.”³³

Sementara itu, Ibu Dinda mengatakan:

“Produknya unik dan nyaman dipakai. Warnanya sesuai pesanan dan hasil lukisannya juga bagus. Jadi menurut saya kualitasnya memang baik.”³⁴

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa konsumen menilai kualitas produk Jagongan Drum Project dari kekuatan produk, kenyamanan penggunaan, kerapian finishing, ketahanan produk, kesesuaian warna dan desain, serta nilai estetika produk. Penilaian positif dari konsumen menunjukkan bahwa kualitas produk yang dihasilkan telah mampu memenuhi harapan konsumen.

Selain itu, dalam pengembangan desain produk, Jagongan Drum Project juga memanfaatkan digitalisasi pada proses pengelolaan dan pembuatan produk. Bapak Rian menjelaskan:

“Kalau untuk ide produk saya sering lihat referensi dari YouTube, terutama pengrajin dari Jawa Timur yang bikin furnitur dari barang bekas. Selain itu saya juga lihat bentuk-bentuk desain di Google untuk menambah inspirasi model produk. Kalau pelukisan biasanya sesuai ide sendiri atau request dari konsumen.”³⁵

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga membantu proses pengembangan desain produk melalui pencarian referensi model, warna,

³³ Wawancara dengan Bapak Anwar selaku konsumen Usaha Jagongan Drum Project, Yosodadi, 10 Juni 2026.

³⁴ Wawancara dengan Ibu Dinda selaku konsumen Usaha Jagongan Drum Project, Yosodadi, 10 Juni 2026.

³⁵ Wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik Usaha Jagongan Drum Project, Metro Timur, 10 Juni 2026.

dan bentuk furnitur. Hal tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi berperan dalam mendukung kreativitas dan inovasi produk pada Jagongan Drum Project.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Jagongan Drum Project belum memiliki standar kualitas tertulis, seperti standar ketahanan produk, standar kualitas finishing, maupun prosedur pemeriksaan mutu yang terdokumentasi. Akibatnya, pengendalian kualitas masih bergantung pada pengalaman pekerja dan pengawasan langsung pemilik usaha.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Kotler yang menyatakan bahwa kualitas produk menjadi faktor utama dalam menciptakan kepuasan konsumen. Kualitas produk yang baik akan meningkatkan kepercayaan konsumen serta memperkuat daya saing usaha. Dengan demikian, dapat dianalisis bahwa kualitas produk pada Jagongan Drum Project telah menunjukkan hasil yang cukup baik dilihat dari aspek kekuatan produk, kenyamanan, finishing, dan kepuasan konsumen, meskipun masih diperlukan penyusunan standar kualitas secara tertulis agar kualitas produk lebih konsisten dan terjaga.

c. Merek Produk

Merek merupakan identitas yang digunakan untuk membedakan suatu produk dengan produk lainnya. Selain sebagai nama usaha, merek juga mencerminkan karakter, konsep, dan nilai yang ingin ditampilkan oleh suatu usaha sehingga mudah dikenali oleh konsumen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik Jagongan Drum Project diperoleh informasi sebagai berikut.

“Dalam menentukan nama usaha saya menggunakan nama Jagongan Drum Project karena ingin menunjukkan bahwa usaha ini memproduksi tempat duduk atau furnitur (jagongan) yang dibuat dari drum bekas. Nama ini dipilih karena unik dan belum digunakan oleh usaha lain sehingga mudah diingat oleh konsumen. Untuk pengembangan desain produk saya juga memanfaatkan YouTube dan Google sebagai referensi. Saya melihat pengrajin di Jawa Timur yang membuat furnitur dari barang bekas melalui YouTube, sedangkan bentuk atau model produk saya mencari referensinya di Google. Setelah itu desain saya sesuaikan lagi dengan ide sendiri atau permintaan konsumen”³⁶

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa nama Jagongan Drum Project memiliki makna yang merepresentasikan identitas usaha. Kata Jagongan berasal dari istilah dalam bahasa Jawa yang berarti tempat duduk atau tempat berkumpul, sedangkan Drum Project menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berasal dari pemanfaatan drum bekas menjadi furnitur kreatif. Nama tersebut mencerminkan konsep usaha yang menggabungkan kreativitas, nilai guna, dan pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai ekonomi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa identitas usaha tidak hanya terlihat dari nama yang digunakan, tetapi juga dari karakteristik produk yang dihasilkan. Jagongan Drum Project memiliki ciri khas berupa furnitur berbahan dasar drum dan ember bekas dengan desain yang kreatif serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan konsumen (*custom*

³⁶ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project., 10 Juni 2026.

order). Selain itu, dalam proses pengembangan desain, pemilik memanfaatkan media digital, seperti YouTube dan Google, untuk memperoleh referensi model dan bentuk produk sehingga variasi desain yang dihasilkan semakin beragam.

Meskipun demikian, penelitian juga menemukan bahwa usaha ini belum memiliki logo profesional maupun label merek yang ditempelkan pada setiap produk. Akibatnya, identitas visual usaha belum sepenuhnya melekat pada produk yang diterima konsumen sehingga penguatan identitas produk masih perlu ditingkatkan.

Dari sisi pengembangan produk, pemanfaatan media digital memberikan manfaat dalam memperkaya ide dan inovasi desain. Referensi yang diperoleh dari berbagai platform digital kemudian dikembangkan kembali sesuai kreativitas pemilik dan kebutuhan konsumen sehingga menghasilkan produk yang memiliki ciri khas tersendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Philip Kotler dan Kevin Lane Keller yang menyatakan bahwa identitas merek merupakan unsur penting yang membedakan suatu produk dengan produk lain serta membangun karakter produk di mata konsumen. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pada era digital, media tidak hanya dimanfaatkan sebagai media promosi, tetapi juga sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan desain produk kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dianalisis bahwa identitas merek Jagongan Drum Project telah memiliki kekuatan pada aspek nama usaha yang unik dan mampu merepresentasikan konsep furnitur kreatif berbahan daur ulang. Di sisi lain, pemanfaatan media digital melalui YouTube dan Google turut mendukung proses pengembangan desain produk. Namun demikian, usaha masih perlu memperkuat identitas visual melalui pembuatan logo dan label produk yang konsisten agar karakter produk semakin kuat dan mudah dikenali oleh konsumen.

d. Desain dan Finishing Produk pada Usaha Jagongan Drum Project

Desain dan finishing merupakan bagian penting dalam pengembangan produk kreatif karena menentukan nilai estetika, fungsi, serta daya tarik produk di mata konsumen. Desain yang kreatif dipadukan dengan proses finishing yang baik mampu meningkatkan nilai tambah produk sekaligus menjadi pembeda dengan produk sejenis di pasaran. Pada era digital, proses pengembangan desain juga didukung oleh pemanfaatan media digital sebagai sumber referensi sehingga pelaku usaha dapat mengikuti perkembangan model furnitur tanpa menghilangkan ciri khas produknya.³⁷

Bapak Rian selaku pemilik usaha mengatakan :

“Kalau membuat desain produk saya sering mencari referensi melalui YouTube. Saya melihat pengrajin furnitur dari Jawa Timur yang mengolah drum bekas menjadi berbagai macam

³⁷ Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, *Manajemen Pemasaran, ed. ke-13, Jilid 1, terj. Bob Sabran* (Jakarta: Erlangga, 2009), 258.

produk. Selain itu saya juga mencari contoh bentuk dan model melalui Google sebagai bahan inspirasi. Tetapi desainnya tidak langsung ditiru, melainkan disesuaikan lagi dengan karakter Jagongan Drum Project dan permintaan konsumen. Untuk pelukisan atau motif biasanya berasal dari ide sendiri atau sesuai request konsumen.”³⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa pemanfaatan media digital pada Jagongan Drum Project dilakukan pada tahap pengembangan produk, yaitu sebagai sumber referensi dalam menciptakan desain baru. YouTube dimanfaatkan untuk mempelajari teknik pembuatan furnitur, proses produksi, dan inovasi yang dilakukan pengrajin lain, sedangkan Google digunakan untuk mencari inspirasi bentuk, model, serta kombinasi warna yang sesuai dengan perkembangan tren. Pemanfaatan media digital tersebut membantu pemilik usaha memperoleh ide-ide baru tanpa harus meninggalkan karakter produk yang berbahan dasar drum dan ember bekas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Jagongan Drum Project tetap mempertahankan karakter asli drum dan ember bekas sebagai identitas utama produknya. Produk dibuat sesuai kebutuhan konsumen (*custom*), baik dari segi bentuk, ukuran, warna, maupun motif. Referensi yang diperoleh melalui media digital kemudian dikembangkan kembali menjadi desain yang disesuaikan dengan kemampuan produksi, fungsi produk, dan permintaan konsumen sehingga menghasilkan produk yang memiliki ciri khas tersendiri.

³⁸ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, 10 Juni 2026.

Pada proses finishing, setiap produk melalui tahapan pengamplasan, pengecatan menggunakan cat khusus logam, pemasangan busa dan pelapis untuk produk kursi atau sofa, serta pemeriksaan akhir sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Tahapan tersebut bertujuan menghasilkan produk yang rapi, nyaman digunakan, memiliki warna yang menarik, dan tahan lama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan konsumen, desain produk Jagongan Drum Project dinilai unik karena mampu mengubah drum dan ember bekas menjadi furnitur yang menarik serta memiliki nilai seni. Konsumen juga menilai hasil finishing cukup rapi, kombinasi warna sesuai dengan pesanan, dan produk memiliki tampilan yang berbeda dibandingkan furnitur pada umumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas desain dan ketelitian proses finishing menjadi salah satu keunggulan Jagongan Drum Project.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Kotler dan Keller yang menyatakan bahwa pengembangan produk dilakukan melalui penyempurnaan desain dan peningkatan kualitas agar mampu memenuhi kebutuhan konsumen. Selain itu, perkembangan media digital memberikan kemudahan bagi pelaku usaha dalam memperoleh informasi dan referensi inovasi produk sehingga proses pengembangan produk menjadi lebih efektif.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Jagongan Drum Project belum memiliki dokumentasi desain secara

sistematis maupun katalog referensi produk. Proses pengembangan desain masih bergantung pada pengalaman pemilik usaha, referensi dari media digital, serta permintaan konsumen. Oleh karena itu, penyusunan katalog desain dan dokumentasi hasil pengembangan produk perlu dilakukan agar proses inovasi dapat berlangsung secara lebih terstruktur dan berkelanjutan.³⁹

e. Nilai Kreativitas Produk

Nilai kreativitas produk merupakan kemampuan suatu usaha dalam mengolah bahan baku menjadi produk yang memiliki nilai tambah, baik dari segi fungsi, estetika, maupun nilai ekonomi. Pada Jagongan Drum Project, kreativitas diwujudkan melalui pemanfaatan drum bekas dan ember cat bekas menjadi berbagai produk furnitur yang memiliki bentuk unik, bernilai guna, dan memiliki daya tarik bagi konsumen. Proses tersebut menunjukkan bahwa barang yang sebelumnya tidak memiliki nilai ekonomi tinggi dapat diubah menjadi produk yang memiliki nilai jual lebih tinggi.⁴⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik Jagongan Drum Project:

“Ide membuat produk biasanya saya dapat dari melihat video pengrajin furnitur di YouTube, terutama pengrajin dari Jawa Timur yang memanfaatkan barang bekas. Selain itu saya juga mencari referensi bentuk dan model melalui Google. Dari referensi itu saya kembangkan lagi sesuai kemampuan kami di bengkel, lalu

³⁹ Wawancara dengan Ibu Dinda, Pembeli di Usaha Jagongan Drum Project, 25 Juni 2026.

⁴⁰ Suryana, *Ekonomi Kreatif: Ekonomi Baru Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang* (Jakarta: Salemba Empat, 2021), 45–58.

disesuaikan dengan permintaan konsumen. Kalau untuk pelukisan atau motif biasanya berasal dari ide sendiri atau sesuai request konsumen.”⁴¹

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berperan dalam proses pengembangan kreativitas produk. Media digital dimanfaatkan sebagai sumber referensi untuk mempelajari teknik pembuatan, mencari inspirasi desain, serta mengikuti perkembangan model furnitur yang sedang diminati. Informasi yang diperoleh melalui YouTube dan Google kemudian dikembangkan kembali menjadi produk yang memiliki karakter khas Jagongan Drum Project sehingga tidak sekadar meniru produk yang sudah ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan konsumen, diperoleh informasi bahwa produk Jagongan Drum Project memiliki nilai kreativitas yang tinggi. Konsumen menilai produk tersebut unik karena tidak mudah ditemukan di pasaran, mampu mengubah barang bekas menjadi furnitur yang menarik, serta memiliki nilai estetika dan fungsi yang baik dalam penggunaan sehari-hari. Selain itu, konsumen juga mengapresiasi kemampuan usaha dalam membuat desain sesuai dengan kebutuhan atau permintaan khusus (*custom*) sehingga produk terasa lebih personal.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa setiap produk memiliki ciri khas tersendiri melalui kombinasi warna, bentuk, serta proses finishing yang dikerjakan secara teliti. Kreativitas tersebut menjadi

⁴¹ Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, Metro Timur, 25 Juni 2026.

identitas utama Jagongan Drum Project sekaligus memberikan nilai tambah dibandingkan furnitur konvensional.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Suryana yang menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi merupakan unsur utama dalam pengembangan produk ekonomi kreatif karena mampu menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah dan daya saing. Dalam penelitian ini, kreativitas tidak hanya berasal dari kemampuan pekerja, tetapi juga didukung oleh pemanfaatan media digital sebagai sumber informasi dan inspirasi dalam pengembangan produk.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses inovasi di Jagongan Drum Project masih bergantung pada kreativitas pemilik usaha dan pekerja. Usaha ini belum memiliki dokumentasi ide produk, katalog desain, maupun program pengembangan inovasi yang dilakukan secara berkala. Oleh karena itu, diperlukan dokumentasi hasil pengembangan desain dan penyusunan program inovasi secara berkelanjutan agar kreativitas produk tidak hanya bergantung pada pengalaman individu, tetapi dapat terus berkembang mengikuti kebutuhan konsumen dan perkembangan media.

3. Analisis Pemanfaatan Media Digital dalam Pengembangan Produk Kreatif

Perkembangan media digital memberikan kemudahan bagi pelaku usaha kreatif dalam memperoleh informasi, mempelajari teknik produksi, serta mengembangkan inovasi produk. Pada Jagongan Drum Project,

pemanfaatan media digital tidak difokuskan sebagai sarana pemasaran, melainkan sebagai media pendukung dalam proses pengembangan produk kreatif. Media digital dimanfaatkan untuk mencari referensi desain, mempelajari teknik pembuatan furnitur berbahan dasar drum bekas, serta memperoleh inspirasi dalam menciptakan variasi produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Rian selaku pemilik Jagongan Drum Project:

“Kalau mencari ide produk saya biasanya melihat YouTube, terutama pengrajin dari Jawa Timur yang membuat furnitur dari drum bekas. Dari situ saya belajar cara pembuatannya dan melihat model-model yang menarik. Selain itu saya juga mencari referensi bentuk dan desain melalui Google. Setelah mendapat referensi, desainnya saya kembangkan lagi sesuai kemampuan produksi di sini dan permintaan konsumen. Untuk pelukisan atau motif biasanya berasal dari ide sendiri atau mengikuti keinginan konsumen.”⁴²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media digital telah dimanfaatkan sebagai sumber informasi dalam proses pengembangan produk. YouTube digunakan untuk mempelajari teknik produksi, proses pengerjaan, serta memperoleh inspirasi desain furnitur berbahan dasar drum bekas. Sementara itu, Google dimanfaatkan untuk mencari referensi bentuk, model, kombinasi warna, serta tren desain furnitur yang berkembang. Referensi tersebut kemudian dikembangkan kembali menjadi produk yang memiliki ciri khas Jagongan Drum Project sehingga tidak sekadar meniru produk yang telah ada.

⁴² Wawancara dengan Bapak Rian, Pemilik Usaha Jagongan Drum Project, Metro Timur, 25 Juni 2026.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital membantu pemilik usaha dalam mengembangkan variasi produk yang lebih beragam. Referensi yang diperoleh dari media digital menjadi dasar dalam menentukan bentuk produk, pemilihan warna, proses pelukisan, serta penyempurnaan finishing. Selain itu, pekerja juga menyesuaikan hasil referensi tersebut dengan kemampuan produksi serta permintaan konsumen sehingga menghasilkan produk yang tetap memiliki identitas khas Jagongan Drum Project.

Adapun bentuk pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Pemanfaatan Media Digital dalam Pengembangan Produk

Kreatif Jagongan Drum Project

No	Media Digital	Bentuk Pemanfaatan	Hasil yang Diperoleh	Makna bagi Peneliti
1	YouTube	Melihat video pengrajin furnitur berbahan drum bekas sebagai referensi teknik produksi	Memperoleh inspirasi model produk dan teknik pengerjaan	Media digital meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam proses produksi.
2	Google	Mencari referensi bentuk, model, warna, dan	Menambah variasi desain	Membantu meningkatkan kreativitas

		desain furnitur	produk sesuai perkembangan tren	dalam pengembangan produk.
3	Permintaan konsumen	Menyesuaikan referensi digital dengan kebutuhan konsumen	Menghasilkan produk custom sesuai keinginan konsumen	Pengembangan produk dilakukan berdasarkan kebutuhan konsumen tanpa menghilangkan identitas usaha.
4	Kreativitas pemilik dan pekerja	Mengembangkan kembali referensi yang diperoleh menjadi desain khas Jagongan Drum Project	Menghasilkan produk yang unik, memiliki nilai estetika dan daya saing	Media digital berfungsi sebagai sumber inspirasi, sedangkan kreativitas SDM menjadi faktor utama dalam inovasi produk.

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa media digital dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pengembangan

produk kreatif. Media digital yang digunakan berupa YouTube dan Google sebagai sumber referensi untuk mempelajari teknik produksi, mencari inspirasi desain, serta mengikuti perkembangan model furnitur berbahan dasar drum bekas. Referensi tersebut tidak diterapkan secara langsung, tetapi dikembangkan kembali sesuai kemampuan produksi, kreativitas pekerja, dan kebutuhan konsumen sehingga menghasilkan produk yang memiliki karakteristik tersendiri.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas dalam proses produksi. Melalui referensi yang diperoleh dari media digital, pemilik usaha mampu mengembangkan berbagai variasi desain furnitur, menentukan kombinasi warna, memperbaiki kualitas finishing, serta menciptakan produk yang memiliki nilai estetika lebih tinggi. Dengan demikian, media digital menjadi salah satu pendukung dalam proses inovasi produk kreatif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Suryana yang menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi merupakan faktor utama dalam pengembangan ekonomi kreatif karena mampu menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah dan daya saing. Selain itu, perkembangan media digital memberikan kemudahan bagi pelaku usaha dalam memperoleh informasi dan mengembangkan ide-ide baru sehingga proses inovasi produk dapat berlangsung lebih efektif.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital di Jagongan Drum Project masih dilakukan

secara sederhana. Usaha ini belum memiliki dokumentasi digital mengenai hasil pengembangan desain, arsip referensi produk, maupun katalog inspirasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam proses inovasi berikutnya. Pengembangan produk juga masih bergantung pada pengalaman pemilik usaha dan kreativitas pekerja dalam mengadaptasi referensi yang diperoleh melalui media digital.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital telah mendukung pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project melalui pencarian referensi desain, pembelajaran teknik produksi, dan pengembangan ide-ide baru. Media digital berperan sebagai sumber informasi dalam proses pembuatan produk, sedangkan kreativitas pemilik usaha dan pekerja menjadi faktor utama dalam menghasilkan produk yang inovatif, memiliki nilai estetika, serta mampu memenuhi kebutuhan konsumen.

4 Analisis Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia dengan Pengembangan Produk Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian, manajemen sumber daya manusia memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan produk kreatif pada Usaha Jagongan Drum Project. Pengelolaan sumber daya manusia yang dilakukan oleh pemilik usaha berpengaruh terhadap proses produksi, kualitas produk, kreativitas desain, ketepatan waktu pengerjaan, serta kemampuan pekerja dalam memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi pengembangan produk. Pada usaha mikro seperti Jagongan Drum

Project, fungsi manajemen sumber daya manusia tidak dilaksanakan oleh bagian *Human Resource* (HR), melainkan dilakukan secara langsung oleh pemilik usaha melalui pembagian tugas, pengarahan, pengawasan, serta pembinaan terhadap pekerja.

Hubungan antara manajemen sumber daya manusia dengan pengembangan produk kreatif terlihat dari pembagian tugas kerja yang disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan masing-masing pekerja. Pekerja yang memiliki kemampuan pengelasan bertanggung jawab pada proses pembentukan rangka produk, sedangkan pekerja lain mengerjakan pengamplasan, pengecatan, pemasangan busa, hingga proses finishing. Pembagian tugas tersebut membuat setiap tahapan produksi dapat dikerjakan oleh tenaga kerja yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya sehingga proses produksi berjalan lebih efektif dan menghasilkan produk dengan kualitas yang baik.

Selain pembagian tugas, keterampilan dan pengalaman pekerja juga berpengaruh terhadap kreativitas produk yang dihasilkan. Kemampuan pekerja dalam melakukan pengelasan, pengecatan, pelukisan, dan finishing menentukan kekuatan, kerapian, serta nilai estetika produk furnitur berbahan dasar drum dan ember bekas. Semakin baik kompetensi pekerja, semakin besar pula kemampuan usaha dalam menghasilkan produk yang berkualitas dan memiliki nilai jual tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia menjadi faktor utama dalam mendukung pengembangan produk kreatif

Pada era digital, hubungan tersebut semakin diperkuat melalui pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian selaku pemilik Jagongan Drum Project, diketahui bahwa proses pencarian ide dan pengembangan desain dilakukan dengan memanfaatkan media digital seperti YouTube dan Google. Video dari pengrajin furnitur berbahan dasar drum bekas digunakan sebagai bahan pembelajaran mengenai teknik produksi, sedangkan Google dimanfaatkan untuk mencari referensi bentuk, model, dan variasi desain produk. Referensi tersebut kemudian dikembangkan kembali sesuai kemampuan pekerja, karakteristik usaha, dan kebutuhan konsumen sehingga menghasilkan produk yang memiliki ciri khas Jagongan Drum Project.

Pemanfaatan media digital tersebut menunjukkan bahwa sumber daya manusia tidak hanya berperan sebagai pelaksana produksi, tetapi juga sebagai pengembang kreativitas melalui pemanfaatan informasi digital. Kemampuan pemilik usaha dalam mencari referensi dan kemampuan pekerja dalam mengadaptasi referensi tersebut menjadi desain baru menunjukkan bahwa media digital berfungsi sebagai pendukung inovasi produk, bukan sebagai pengganti kreativitas manusia.

Hubungan manajemen sumber daya manusia dengan pengembangan produk juga terlihat dari kemampuan usaha dalam menghasilkan berbagai variasi produk sesuai kebutuhan konsumen. Kreativitas pekerja dan arahan pemilik usaha memungkinkan Jagongan Drum Project memproduksi kursi stool, meja, set sofa drum, serta berbagai produk custom sesuai desain yang

diinginkan konsumen. Referensi dari media digital dipadukan dengan pengalaman pekerja sehingga produk yang dihasilkan tetap memiliki identitas khas dan tidak sekadar meniru desain yang sudah ada.

Dalam pelaksanaan usaha, pemilik juga berperan mengawasi kualitas produk mulai dari pemilihan bahan baku, proses produksi, hingga pemeriksaan akhir sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Pengawasan tersebut bertujuan memastikan setiap produk memiliki konstruksi yang kokoh, hasil finishing yang rapi, serta memenuhi kebutuhan dan harapan konsumen. Dengan demikian, pengelolaan sumber daya manusia berkontribusi terhadap terciptanya kualitas produk yang konsisten.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan manajemen sumber daya manusia dengan pengembangan produk kreatif masih menghadapi beberapa kendala. Jagongan Drum Project belum memiliki Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis, standar kualitas kerja, dokumentasi desain produk, maupun program pelatihan yang dilakukan secara berkala. Selain itu, pemanfaatan media digital masih sebatas mencari referensi melalui YouTube dan Google, sehingga belum didukung oleh sistem dokumentasi digital yang dapat menyimpan hasil pengembangan desain sebagai bahan inovasi pada masa mendatang. Kondisi tersebut menyebabkan proses inovasi masih bergantung pada pengalaman pemilik usaha dan kemampuan masing-masing pekerja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Afandi yang menyatakan bahwa efektivitas manajemen sumber daya manusia dapat diukur melalui

indikator tugas kerja, kualitas kerja, kuantitas kerja, ketepatan waktu, dan efektivitas biaya. Kelima indikator tersebut terlihat pada pembagian tugas sesuai kompetensi pekerja, kualitas hasil produksi, penyelesaian pesanan sesuai target, serta penggunaan bahan baku daur ulang yang mampu menekan biaya produksi.

Temuan penelitian juga sejalan dengan teori Kotler dan Keller yang menyatakan bahwa pengembangan produk dilakukan melalui peningkatan kualitas, inovasi desain, serta penyesuaian produk dengan kebutuhan konsumen. Pada Jagongan Drum Project, pengembangan produk tidak hanya didukung oleh keterampilan pekerja, tetapi juga oleh pemanfaatan media digital sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan desain-desain baru.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen sumber daya manusia memiliki hubungan yang sangat penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project. Pengelolaan tenaga kerja yang baik mampu meningkatkan kualitas produk, memperlancar proses produksi, mengembangkan kreativitas desain, serta mendukung pemanfaatan media digital sebagai sumber referensi dalam pengembangan produk. Namun demikian, usaha masih perlu meningkatkan sistem pengelolaan sumber daya manusia melalui penyusunan SOP, dokumentasi hasil pengembangan desain, serta pelatihan pemanfaatan media digital agar proses inovasi produk dapat berlangsung secara lebih terstruktur, berkelanjutan, dan memiliki daya saing yang lebih tinggi..

D. Kendala dalam Manajemen Sumber Daya Manusia dan Pengembangan Produk Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian pada Usaha Jagongan Drum Project, ditemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) dan pengembangan produk kreatif. Kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa meskipun usaha telah berjalan dengan cukup baik secara operasional, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar usaha dapat berkembang secara lebih profesional dan berkelanjutan.

1. Kendala dalam Manajemen Sumber Daya Manusia

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, masih terdapat beberapa kendala dalam penerapan manajemen sumber daya manusia pada Usaha Jagongan Drum Project. Pada aspek manajemen sumber daya manusia, pembagian tugas kerja telah dilakukan sesuai kemampuan masing-masing pekerja, namun belum didukung oleh Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis. Seluruh proses kerja masih mengandalkan arahan langsung dari pemilik usaha dan pengalaman para pekerja, sehingga belum terdapat pedoman kerja yang baku.

Pada aspek kualitas kerja, usaha ini juga belum memiliki standar kualitas produk yang terdokumentasi, seperti standar hasil pengelasan, ketebalan cat, maupun kualitas finishing. Pengendalian kualitas masih dilakukan melalui pemeriksaan langsung oleh pemilik usaha sebelum produk diserahkan kepada konsumen. Kondisi tersebut menyebabkan

konsistensi kualitas produk sangat bergantung pada ketelitian pekerja dan pengawasan pemilik.

Pada aspek ketepatan waktu, penyelesaian produk masih disesuaikan dengan tingkat kesulitan desain, jumlah pesanan, dan ketersediaan tenaga kerja. Belum terdapat target waktu produksi yang terdokumentasi untuk setiap jenis produk sehingga waktu penyelesaian dapat berubah sesuai kondisi produksi.

Pada aspek efektivitas biaya, pengelolaan keuangan dan pencatatan biaya produksi masih dilakukan secara sederhana. Usaha belum memiliki sistem administrasi dan pencatatan keuangan yang terstruktur sehingga evaluasi biaya produksi, keuntungan, dan efisiensi usaha belum dapat dilakukan secara optimal.

Selain itu, dalam pengembangan produk di era digital, pemanfaatan media digital masih terbatas sebagai sumber referensi desain. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian, inspirasi desain produk diperoleh dengan melihat contoh kerajinan dari pengrajin di Jawa Timur melalui YouTube, mencari variasi bentuk furnitur melalui Google, serta menyesuaikan desain dan pelukisan berdasarkan ide sendiri maupun permintaan konsumen. Namun, pemanfaatan media digital tersebut belum dilakukan secara sistematis karena belum ada dokumentasi desain digital, katalog desain, maupun perencanaan inovasi produk secara berkala. Akibatnya, pengembangan produk masih banyak bergantung pada kreativitas pemilik usaha dan permintaan konsumen.

Secara keseluruhan, kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa penerapan manajemen sumber daya manusia di Jagongan Drum Project telah berjalan cukup baik, namun masih memerlukan penyusunan SOP, standar kualitas kerja, sistem administrasi yang lebih tertata, serta optimalisasi pemanfaatan media digital dalam proses perancangan dan pengembangan produk kreatif agar mampu meningkatkan kualitas dan daya saing usaha.

2. Kendala dalam Pengembangan Produk Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi Usaha Jagongan Drum Project dalam pengembangan produk kreatif. Pengembangan produk masih bergantung pada kreativitas dan pengalaman pemilik usaha serta permintaan konsumen (custom order), sehingga belum terdapat program inovasi produk yang direncanakan secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian, pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk dilakukan dengan melihat referensi desain dari YouTube, khususnya karya pengrajin furnitur berbahan barang bekas di Jawa Timur. Selain itu, variasi bentuk dan model produk juga diperoleh melalui pencarian di Google, kemudian dikembangkan kembali sesuai kemampuan pekerja serta disesuaikan dengan kebutuhan atau permintaan konsumen. Adapun proses pelukisan dan pemberian motif dilakukan berdasarkan ide kreatif pemilik maupun permintaan khusus dari konsumen.

Meskipun telah memanfaatkan media digital sebagai sumber inspirasi, penggunaannya masih bersifat sederhana dan belum dilakukan secara terstruktur. Jagongan Drum Project belum memiliki dokumentasi desain digital, katalog desain produk, maupun arsip referensi yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan produk berikutnya. Akibatnya, proses inovasi masih bergantung pada ingatan, pengalaman, dan kreativitas pemilik usaha.

Keterlibatan pekerja dalam mengembangkan ide dan menciptakan variasi desain baru masih terbatas. Belum terdapat pelatihan, diskusi rutin, maupun kegiatan pengembangan kreativitas yang mendorong pekerja untuk menghasilkan inovasi produk secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan pengembangan produk kreatif masih terpusat pada pemilik usaha.

Dari sisi administrasi, pencatatan desain, dokumentasi hasil produk, serta data pengembangan produk juga masih dilakukan secara sederhana sehingga menyulitkan evaluasi dan pengembangan desain pada periode berikutnya. Belum adanya dokumentasi yang sistematis menyebabkan ide-ide yang pernah dibuat belum tersimpan dengan baik sebagai referensi inovasi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam pengembangan produk kreatif di Jagongan Drum Project terletak pada belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk. Digitalisasi baru dimanfaatkan sebagai

sumber referensi melalui YouTube dan Google, sedangkan dokumentasi desain, pengelolaan inovasi produk, serta pengembangan kreativitas pekerja belum dilakukan secara terstruktur. Oleh karena itu, usaha perlu menyusun dokumentasi desain, katalog produk, serta mendorong keterlibatan pekerja dalam menghasilkan inovasi agar pengembangan produk kreatif di era digital dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

3. Dampak Kendala terhadap Usaha

Kendala-kendala tersebut berdampak pada belum optimalnya pengelolaan usaha, khususnya dalam proses pengembangan produk kreatif. Meskipun Jagongan Drum Project mampu menghasilkan produk yang unik, memiliki nilai estetika, dan diminati konsumen, proses pengembangan produk masih bergantung pada pengalaman, kreativitas, dan arahan langsung dari pemilik usaha. Belum adanya SOP, standar kualitas, dokumentasi desain, serta sistem inovasi yang terstruktur menyebabkan proses produksi dan pengembangan produk belum berjalan secara konsisten.

Pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk masih terbatas sebagai sumber referensi desain melalui YouTube dan Google. Usaha belum memiliki dokumentasi desain digital maupun katalog produk yang dapat dijadikan acuan dalam menciptakan inovasi secara berkelanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan pengembangan produk

masih bergantung pada ide pemilik usaha dan permintaan konsumen, sehingga variasi produk baru belum berkembang secara optimal.

Secara keseluruhan, kendala utama yang dihadapi Jagongan Drum Project terletak pada belum terstrukturanya sistem manajemen sumber daya manusia dan pengembangan produk kreatif berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan melalui penyusunan SOP, standar kualitas produk, standar waktu produksi, pencatatan administrasi yang lebih baik, serta penyusunan dokumentasi dan katalog desain digital agar proses pengembangan produk kreatif menjadi lebih sistematis, inovatif, dan mampu meningkatkan daya saing usaha di era digital.

4. Keterbatasan Penelitian dan Temuan Negatif

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena sebagian data administrasi usaha belum terdokumentasi dengan baik. Pencatatan penjualan, pesanan, maupun aktivitas usaha masih dilakukan secara sederhana dan tidak disimpan secara sistematis, sehingga peneliti lebih banyak memperoleh data melalui proses wawancara dengan pemilik usaha.

Penelitian ini menemukan beberapa temuan negatif dalam pengelolaan Usaha Jagongan Drum Project. Pertama, sistem pencatatan usaha belum berjalan secara efektif karena masih mengandalkan catatan manual yang belum terdokumentasi dengan baik. Kedua, kegiatan produksi pada pengelolaan pengembangan produk masih terpusat pada pemilik usaha. Pekerja belum memiliki kemampuan dalam memanfaatkan

media digital untuk mencari referensi desain produk. Ketiga, promosi melalui WhatsApp belum dioptimalkan karena usaha masih menggunakan WhatsApp biasa dan belum memanfaatkan WhatsApp Business, sehingga belum tersedia katalog produk maupun fitur pendukung layanan pelanggan. Keempat, penjualan produk belum berlangsung secara stabil dan cenderung bersifat musiman. Permintaan meningkat pada periode menjelang Hari Raya Idulfitri, terutama untuk produk kursi stool, sedangkan pada bulan-bulan lainnya jumlah penjualan cenderung berfluktuasi.

Temuan-temuan negatif tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan administrasi, pemasaran digital, serta strategi penjualan pada Usaha Jagongan Drum Project masih memerlukan perbaikan agar pengembangan produk kreatif dapat berlangsung secara lebih efektif, berkelanjutan, dan mampu meningkatkan daya saing usaha.

E. Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia dengan Pengembangan Produk Kreatif

Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan produk kreatif pada Usaha Jagongan Drum Project. Pengelolaan sumber daya manusia tidak hanya berkaitan dengan pembagian tugas kerja, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterampilan pekerja, menjaga kualitas produk, serta mendukung terciptanya kreativitas dan inovasi dalam proses pembuatan produk. Pada era digital, peran MSDM juga terlihat dari kemampuan pekerja dan pemilik usaha dalam memanfaatkan

media digital sebagai sumber referensi untuk mengembangkan desain produk yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Berdasarkan hasil penelitian, hubungan antara MSDM dan pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project dapat dilihat dari beberapa aspek.

Pertama, pembagian tugas kerja berdasarkan keterampilan pekerja memberikan dampak terhadap kualitas hasil produk. Pekerja yang memiliki kemampuan pada bidang tertentu, seperti pemotongan bahan, pengelasan, pengecatan, dan finishing ditempatkan sesuai dengan keahliannya. Pembagian tugas tersebut membuat proses produksi berlangsung lebih efektif sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas, kerapian, dan nilai estetika yang baik.

Kedua, keterampilan dan pengalaman kerja pekerja menjadi faktor utama dalam menghasilkan produk kreatif. Kemampuan pekerja dalam mengolah drum dan ember bekas menjadi berbagai jenis furnitur menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia berpengaruh langsung terhadap pengembangan produk. Pengalaman yang dimiliki pekerja juga membantu menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan dan permintaan konsumen.

Ketiga, pengawasan langsung oleh pemilik usaha berperan dalam menjaga kualitas produk. Pengawasan dilakukan sejak pemilihan bahan baku, proses produksi, hingga tahap finishing. Meskipun belum terdapat Standar

Operasional Prosedur (SOP) tertulis, pengawasan tersebut mampu menjaga hasil produk tetap rapi, kuat, dan sesuai dengan harapan konsumen.

Keempat, penerapan digitalisasi dalam proses pengembangan produk turut mendukung terciptanya inovasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian, sebelum membuat produk baru beliau mencari referensi melalui YouTube, terutama dari pengrajin furnitur berbahan barang bekas di Jawa Timur. Selain itu, bentuk dan model produk juga diperoleh melalui pencarian di Google, kemudian dikembangkan kembali sesuai kemampuan pekerja dan disesuaikan dengan permintaan konsumen. Sementara itu, proses pelukisan atau pemberian motif dilakukan berdasarkan ide kreatif pemilik maupun permintaan khusus dari konsumen. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi dalam proses perancangan produk, bukan sebagai media pemasaran.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan MSDM dengan pengembangan produk kreatif masih memiliki beberapa keterbatasan. Jagongan Drum Project belum memiliki SOP tertulis, standar kualitas produk, standar desain, maupun dokumentasi pengembangan produk secara sistematis. Selain itu, pemanfaatan media digital masih sebatas mencari referensi desain melalui YouTube dan Google, sedangkan dokumentasi desain digital, katalog produk, dan sistem penyimpanan ide inovasi belum tersedia. Akibatnya, proses pengembangan produk masih bergantung pada pengalaman, kreativitas pemilik usaha, serta permintaan konsumen.

Keterbatasan jumlah tenaga kerja juga menjadi salah satu kendala dalam pengembangan produk. Dengan jumlah pekerja yang masih terbatas, proses produksi harus disesuaikan ketika jumlah pesanan meningkat sehingga beberapa pekerja harus mengerjakan lebih dari satu jenis pekerjaan. Selain itu, penggunaan peralatan produksi yang masih sederhana menyebabkan proses pemotongan, pengelasan, hingga finishing membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Afandi yang menyatakan bahwa efektivitas manajemen sumber daya manusia dapat dilihat melalui pembagian tugas kerja, kualitas kerja, kuantitas kerja, ketepatan waktu, dan efektivitas biaya. Temuan penelitian juga mendukung teori Kotler dan Keller yang menyatakan bahwa pengembangan produk dilakukan melalui peningkatan kualitas, inovasi desain, serta penyesuaian produk dengan kebutuhan konsumen. Pada Jagongan Drum Project, pengembangan produk dilakukan melalui kreativitas pekerja dengan memanfaatkan referensi digital sebagai sumber inspirasi dalam menghasilkan desain furnitur berbahan drum dan ember bekas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen sumber daya manusia memiliki hubungan yang sangat erat dengan pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project. Pengelolaan tenaga kerja yang baik mampu mendukung proses produksi, menjaga kualitas produk, meningkatkan kreativitas desain, serta memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi dalam pengembangan produk. Namun demikian,

agar pengembangan produk kreatif dapat berlangsung secara berkelanjutan, usaha perlu menyusun SOP, standar kualitas produk, dokumentasi desain digital, serta meningkatkan kompetensi pekerja dalam memanfaatkan media digital pada proses perancangan dan pengembangan produk kreatif.

F. Analisis Mekanisme Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia terhadap Pengembangan Produk Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian, hubungan antara manajemen sumber daya manusia (MSDM) dengan pengembangan produk kreatif pada Jagongan Drum Project tidak hanya bersifat langsung, tetapi berlangsung melalui beberapa mekanisme yang saling berkaitan.

Pertama, pembagian tugas berdasarkan keterampilan pekerja meningkatkan efektivitas proses produksi. Penempatan pekerja sesuai kemampuan, seperti pada bagian pemotongan, pengelasan, pengamplasan, pengecatan, dan finishing, membuat setiap tahapan produksi dapat dikerjakan oleh tenaga kerja yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Kondisi tersebut menghasilkan produk dengan kualitas yang baik serta menjadi dasar terciptanya produk kreatif yang memiliki nilai estetika.

Kedua, keterampilan dan pengalaman kerja pekerja menjadi sumber munculnya kreativitas dalam pengembangan produk. Melalui pengalaman mengolah drum dan ember bekas menjadi furnitur, pekerja mampu menghasilkan berbagai variasi produk serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan konsumen. Kreativitas tersebut didukung oleh arahan pemilik usaha sehingga produk yang dihasilkan memiliki ciri khas dan nilai tambah.

Ketiga, pengawasan langsung oleh pemilik usaha berfungsi sebagai mekanisme pengendalian mutu. Pengawasan dilakukan sejak pemilihan bahan baku, proses pemotongan, pengelasan, pengecatan, hingga tahap finishing untuk memastikan setiap produk memiliki kualitas yang baik sebelum diserahkan kepada konsumen. Walaupun belum memiliki Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis, pengawasan tersebut mampu menjaga konsistensi kualitas produk.

Keempat, pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk menjadi salah satu mekanisme yang mendukung terciptanya inovasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rian, sebelum membuat desain baru beliau mencari referensi melalui YouTube, khususnya dari pengrajin furnitur berbahan barang bekas di Jawa Timur. Selain itu, bentuk dan model produk juga diperoleh melalui pencarian di Google, kemudian dikembangkan kembali sesuai kemampuan pekerja dan disesuaikan dengan permintaan konsumen. Sementara itu, pelukisan dan pemberian motif dilakukan berdasarkan ide kreatif pemilik maupun permintaan khusus dari konsumen. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital dimanfaatkan sebagai media memperoleh referensi dan inspirasi dalam proses pengembangan produk kreatif.

Mekanisme tersebut belum berjalan secara optimal karena belum didukung sistem MSDM yang formal. Jagongan Drum Project belum memiliki SOP tertulis, standar kualitas produk, dokumentasi desain digital, maupun program pelatihan yang terstruktur. Akibatnya, proses inovasi masih

bergantung pada pengalaman pekerja dan arahan pemilik usaha sehingga pengembangan produk belum berlangsung secara sistematis.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa MSDM memengaruhi pengembangan produk kreatif melalui mekanisme pembagian kerja, peningkatan keterampilan, pengawasan kualitas, serta pemanfaatan media digital sebagai sumber referensi desain produk. Semakin baik pengelolaan sumber daya manusia, semakin besar pula kemampuan usaha dalam menghasilkan produk kreatif yang berkualitas, inovatif, dan memiliki daya saing.

Tabel 4.3 Hasil Triangulasi Sumber Penelitian

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
Pembagian tugas	Tugas dibagi sesuai kemampuan pekerja dan diawasi langsung oleh pemilik.	Pekerja mengerjakan bagian sesuai keahlian dan saling	-	Data menunjukkan pembagian tugas dilakukan

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
		membra ntu apabila ada pekerja yang berhala ngan.		berdasa rkan keteram pilan masing- masing pekerja dan bersifat fleksibe l.
Kualitas produk	Produk diperiksa mulai dari bahan baku hingga finishing sebelum diserahkan kepada konsumen.	Pekerja melaku kan proses pengam plasan, pengec atan, perakita n, dan finishin	Konsum en menil ai produ k kokoh , rapi, nyam an, dan	Keteranga n seluruh informa n menunj ukkan bahwa kualitas produk dijaga

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
		g dengan teliti.	sesuai harap an.	melalui proses produks i dan pengaw asan langsun g sehingg a mengha silkan produk yang memua skan konsum en.
Ketepatan waktu	Produksi mengikuti sistem pre- order sesuai	Waktu pengerj aan sekitar	Konsum en memp eroleh	Seluruh informa n menyat

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
	tingkat kesulitan produk.	5 hari untuk kursi stool dan 15– 20 hari untuk set sofa. Jika terlamb at, konsum en dihubu ngi.	infor masi meng enai estima si penye lesaia n produ k.	akan bahwa sistem pre- order memba ntu mengat ur jadwal produks i, meskip un waktu penyele saian masih menyes uaikan kondisi produks i.

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
Desain dan kreativitas produk	Produk dapat dibuat sesuai desain yang diinginkan konsumen (custom).	Pekerja menyesuaikan warna, motif, dan bentuk sesuai pesanan .	Konsumen menilai desain unik, kreatif , dan berbeda dari produk furnitur biasa.	Terdapat kesesuaian informasi bahwa kreativitas dan desain custom menjadi keunggulan utama Jagongan Drum Project.
Pemanfaatan Digitalisasi dalam	Pemilik memperoleh referensi desain produk dari	Pekerja menerima desain yang	Konsumen menilai desain	Hasil triangulasi menunjukkan

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
Pengem bangan Produk	YouTube dan Google, kemudian mengemban gkannya sesuai kebutuhan usaha serta permintaan konsumen	telah ditentu kan pemilik , menyes uaikan bentuk, ukuran, warna, dan motif sesuai desain atau pesanan konsum en.	produ k unik, kreatif , dan sesuai denga n kebut uhan atau permi ntaan (custo m).	bahwa media digital dimanfa atkan sebagai sumber referens i dan inspiras i dalam pengem bangan produk kreatif, bukan sebagai media pemas aran. Referen si dari YouTu

Aspek	Pemilik (Bapak Rian)	Pekerja (Eko, Hariad i, Rega)	Konsum en (Astu ti, Anwa r, Dinda)	Hasil Triang ulasi
				be dan Google membra ntu mengha silkan variasi desain yang lebih inovatif sesuai kebutuh an konsum en.

Berdasarkan triangulasi sumber yang dilakukan melalui wawancara dengan pemilik, pekerja, dan konsumen, diperoleh informasi yang saling menguatkan mengenai penerapan manajemen sumber daya manusia serta pengembangan produk kreatif di Jagongan Drum Project. Kesesuaian

informasi tersebut terlihat pada pembagian tugas kerja, kualitas produk, ketepatan waktu produksi, kreativitas desain, serta pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk. Media digital dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi dan referensi desain melalui YouTube dan Google, yang kemudian dikembangkan sesuai kreativitas pemilik dan permintaan konsumen. Meskipun demikian, pengembangan produk masih perlu didukung dengan dokumentasi desain, standar kerja, dan SOP agar proses inovasi dapat berjalan lebih terarah dan berkelanjutan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa manajemen sumber daya manusia berperan penting dalam pengembangan produk kreatif di era digital pada Usaha Jagongan Drum Project. Peran tersebut terlihat melalui pembagian tugas sesuai kemampuan pekerja, pengawasan proses produksi, pengendalian kualitas produk, serta pemanfaatan media digital dalam proses pengembangan produk. Media digital dimanfaatkan sebagai sumber referensi untuk memperoleh ide, desain, dan teknik pembuatan produk melalui YouTube dan Google, kemudian dikembangkan sesuai kreativitas pemilik usaha maupun permintaan konsumen. Meskipun demikian, usaha ini masih menghadapi kendala berupa belum adanya SOP, standar kualitas kerja, serta sistem inovasi produk yang terdokumentasi. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan sumber daya manusia yang lebih terstruktur agar pengembangan produk kreatif dapat berlangsung secara berkelanjutan dan meningkatkan daya saing usaha di era digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Disarankan pada usaha Jagongan Drum Project, pemilik dapat melakukan penyusunan SOP untuk memastikan setiap pekerjaan terselesaikan dengan

baik, konsisten, aman dan efisien, memiliki standar kualitas produk yang pasti, dan dapat melakukan pembagian tugas yang lebih jelas serta meningkatkan pengembangan produk kreatif melalui media digital yang dapat mengikuti perkembangan zaman.

2. Disarankan bagi pekerja, untuk terus meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam proses produksi agar produk yang dihasilkan semakin beragam dengan begitu membuat konsumen tertarik pada produk Jagongan Drum Project dan mampu memanfaatkan media digital untuk mempermudah mendapatkan berbagai referensi desain dan teknik pembuatan produk.
3. Disarankan bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkaji lebih lanjut mengenai peran manajemen sumber daya manusia dalam pemanfaatan media digital untuk pengembangan produk kreatif pada usaha berbasis daur ulang sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Cet. Ke-1. Suka-Press Sunan Kalijaga, 2021.
- Afandi, Andi. *Manajemen Sumber Daya Manusia: Teori, Konsep dan Indikator*. Yogyakarta: Zanafa Publishing, 2018.
- Al Arif, M. Nur Rianto. *Dasar-Dasar Ekonomi Islam*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Almasri, M. Nazar. "Manajemen Sumber Daya Manusia, Implementasi Dalam Pendidikan Islam." Vol. 43, No. 10 (2013).
- Chaffey, Dave. *Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice*. 8th ed. Harlow: Pearson, 2022.
- Fabiani Sofie, dan Sisca Eka Putra. "Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung)." 2018.
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo, 2002.
- Gunelius, Susan. *30-Minute Social Media Marketing*. New York: McGraw-Hill Education, 2011.
- Hasibuan, Malayu S.P. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Hasibuan, Malayu S.P. *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019.
- Hermawan Kartajaya, dan Muhammad Syakir Sula. *Syariah Marketing*. Bandung: Mizan, 2006.
- Hidayat. "Strategi Produksi pada Industri Kreatif Berbasis Pesanan." *Jurnal Ekonomi Kreatif* Vol. 5, No. 3 (2021).
- Irfanudin, Ahmad Maulana, Cornelia Dumarya Manik, dan Faisal. "Pelatihan Digital Untuk Pengembangan Sumber Daya Manusia." Vol. 2, No. 1 (2019).
- Irvan, Muhammad. "Fase Pengembangan Konsep Produk Dalam Kegiatan Perancangan dan Pengembangan Produk." *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta* Vol. 4, No. 3 (2011).
- Ismawati, dan Mochammad Isa Ashori. "Upaya Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Strategi Persaingan Usaha Kreatif Menuju New Normal." Vol. 1, No. 1 (2021).

- Kasmir. *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik)*. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Kasali, Rhenald. *Cracking Entrepreneurs*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2019.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. *Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia 2024*. Jakarta: Kemenparekraf, 2024.
- Kotler, Philip, Hermawan Kartajaya, dan Iwan Setiawan. *Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2017.
- Kotler, Philip, dan Kevin Lane Keller. *Marketing Management*. 16th ed. Harlow: Pearson Education, 2022.
- Kotler, Philip, dan Kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran*. Edisi 13. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Lijan Poltak Sinambela. *Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim Kerja yang Solid untuk Meningkatkan Kinerja*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Mayers, Michael D. *Penelitian Kualitatif di Manajemen Bisnis*. Taman Sidoarjo: Zifatama, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- Muljono, Ryan Kristo. *Digital Marketing Concept*. Jakarta: Gramedia, 2018.
- Pemerintah Kota Metro. Peraturan Daerah Kota Metro Nomor 25 Tahun 2000 tentang Pemekaran Kelurahan dan Kecamatan di Kota Metro.
- Prasetyo. "Efisiensi Biaya Produksi pada Industri Kreatif Daur Ulang." *Jurnal Manajemen Usaha* Vol. 4, No. 2 (2020).
- Putri, Nurul Elisa. "Strategi Pengembangan Produk Pada Fashion Busana Muslimah Perspektif Islam di Yogyakarta." 2019.
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Rauf, Adul, dkk. *Digital Marketing: Konsep dan Strategi*. Cirebon: Insania, 2021.
- Saimin, Noor Salim, Enny Ariyanto, dan Erna Sofriana Imaningsih. "Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Produktivitas Kerja Karyawan di Era Digitalisasi." Vol. 12, No. 1 (2023).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi ke-3. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Susan, Eri. "Manajemen Sumber Daya Manusia." Vol. 9, No. 2 (2019).

- Suryana. *Ekonomi Kreatif: Ekonomi Baru Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- Tegowati, dkk. *Pengembangan Produk*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024.
- Tjiptono, Fandy. *Strategi Pemasaran: Prinsip dan Penerapan*. Yogyakarta: Andi, 2023.
- Umar, dkk. "Pengaruh Ketepatan Waktu Pelayanan terhadap Kepuasan Konsumen." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* Vol. 5, No. 2 (2021).
- Umar, dkk. "Pengembangan Produk Kreatif dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha." *Jurnal Ekonomi Kreatif* Vol. 5, No. 2 (2021).
- Wibowo. "Kualitas Kerja dan Pengendalian Mutu pada Industri Kreatif." *Jurnal Manajemen dan Bisnis* Vol. 7, No. 1 (2020).
- Wulandari, Fitri. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara bekerja sama dengan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Surakarta, 2020.
- Wulandari, Rina. "Pengaruh Kualitas Produk terhadap Kepuasan Konsumen pada Industri Furnitur Kreatif." *Jurnal Manajemen Bisnis* Vol. 4, No. 1 (2020).
- Zainal, Veithzal Rivai. *Islamic Human Capital Management*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id e-mail: lain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3322/In.28.3/D.1/TL.00/10/2022
Lampiran : -
Perihal : **PEMBIMBING SKRIPSI**

Metro, 03 Oktober 2022

Kepada Yth,
Hasrun Afandi US (Dosen Pembimbing Skripsi)
Di-
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan studinya, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM : 1903010034
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul : Peran Media Sosial Dalam Upaya Meningkatkan Penjualan Kursi dari Drum Bekas (Jdproject) Di Kelurahan Yosodadi Kecamatan Metro Timur

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan tugas untuk mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Pembimbing Skripsi ditetapkan oleh Fakultas
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi yang ditetapkan oleh IAIN Metro
4. Banyaknya halaman skripsi antara 60 s.d 120 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan $\pm$ 1/6 bagian
 - b. Isi $\pm$ 2/3 bagian
 - c. Penutup $\pm$ 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kerjasama FEBI



Siti Zulaikha



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.febi.metrouniv.ac.id; e-mail: febi.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0004/In.28/J/TL.01/01/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
PIMPINAN JDProject
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI
NPM	: 1903010034
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Ekonomi Syari`ah
Judul	: Peran Media Sosial Dalam Upaya Meningkatkan Penjualan Kursi Dari Drum Bekas (JDProject) Di Kelurahan Yosodadi Kecamatan Metro Timur

untuk melakukan prasurvey di JDProject, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Januari 2023

Ketua Jurusan,



Dharma Setyawan MA

NIP 19880529 201503 1 005

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar belakang
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Peran Manajemen Sumber Daya Manusia
 - 1. Definisi Manajemen Sumber Daya Manusia
 - 2. Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia
 - 3. Indikator Efektivitas Manajemen Sumber Daya Manusia
 - 4. Tantangan Manajemen Sumber Daya Manusia
- B. Pengembangan Produk Kreatif
 - 1. Definisi Pengembangan Produk Kreatif
 - 2. Jenis-jenis Pengembangan Produk

- 3. Indikator Produk
- C. Digital
 - 1. Definisi Digital Marketing
 - 2. Indikator Promosi Digital Marketing
- D. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
 - 1. Jenis Penelitian
 - 2. Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
 - 1. Data Primer
 - 2. Data Sekunder
- C. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Observasi
 - 2. Wawancara
 - 3. Dokumentasi
- D. Teknik Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Gambaran Umum Kelurahan Yosodadi
- B. Gambaran Umum Kelurahan Yosodadi
 - 1. Sejarah Singkat Usaha Jagongan Drum
 - 2. Visi dan Misi Usaha Jagongan Drum
 - 3. Struktur Organisasi
- C. Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Pengembangan Produk Kreatif Di Era Digital

- D. Kendala dalam Manajemen Sumber Daya Manusia dan Pengembangan Produk Kreatif
- E. Hubungan Manajemen Sumber Daya Manusia dengan Pengembangan Produk Kreatif

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

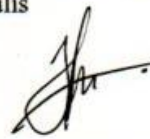
RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing



Hasrun Afandi US, M.M
NIP. 19890109201903 1002

Metro, 28 Juni 2026
Penulis



Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL

(Studi Kasus Pada Usaha Jagongan Drum Project)

1. Wawancara

A. Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber tentang peran manajemen sumber daya manusia dalam pengembangan produk kreatif di era digital

a) Peran Manajemen Sumber Daya Manusia

1. Variabel MSDM Indikator Tugas Kerja

- Bagaimana usaha Jagongan Drum Project dalam mengatur pembagian kerja sesuai dengan keahliannya?
- Apakah pembagian kerja sudah sesuai dengan keahlian yang dimiliki? Apakah terdapat pelatihan atau pengembangan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki?

2. Variabel MSDM Indikator Kualitas Kerja

- Apakah kualitas kerja anda memenuhi standar yang ditetapkan?
- Bagaimana anda memastikan kualitas kerja anda tetap tinggi meskipun sumber daya yang terbatas?

3. Variabel MSDM Indikator Kuantitas

- Apakah produk yang dihasilkan setiap hari cukup untuk memenuhi permintaan pasar?

4. Variabel MSDM Indikator Ketepatan Waktu

- Apakah dalam pembuatan produk membutuhkan waktu yang lama?
- Bagaimana jika terjadi keterlambatan dalam pembuatan produk?

5. Variabel MSDM Indikator Efektivitas biaya

- Apakah modal yang di keluarkan milik bersama atau pribadi?
- Bagaimana mengatasi biaya permodalan dalam usaha jagongan drum project?

b) Pengembangan Produk

1. Variabel Produk Indikator Keberagaman Produk

- Apakah terdapat macam atau jenis produk yang ditawarkan pada usaha jagongan drum project?
- Apakah konsumen dapat melakukan pemilihan model bentuk sesuai keinginan?

2. Variabel Produk Indikator Kualitas Produk

- Bagaimana anda memperoleh bahan baku dalam pembuatan produk?
- Apakah dalam pemilihan bahan baku sudah terjamin standar yang di harapkan?
- Bagaimana cara anda memastikan kualitas produk tetap terjaga?

3. Variabel Produk Indikator Merk

- Bagaimana cara anda dalam menentukan sebuah merk?
- Apakah keberadaan merk dapat mempermudah orang lain mengenal produk anda?

4. Variabel Produk Indikator Kemasan

- Bagaimana pengemasan produk pada saat diberikan ke konsumen?

c) Media Sosial Marketing

1. Variabel Media Promosi

- Sarana apa yang digunakan dalam menawarkan produk?

2. Interaksi Antar Konsumen

- Bagaimana cara anda merespon konsumen yang akan membeli sebuah produk?

3. Penyebaran Informasi Produk

- Apa strategi anda untuk memudahkan konsumen mengetahui keberadaan produk anda?
- Media apa yang anda gunakan?

4. Kemudahan Pemesanan

- Apakah para konsumen merasa terbantu setelah adanya media sosial yang digunakan dalam berkomunikasi tanpa harus turun ke lokasi?

5. Perluasan Jangkauan Pasar

- Apakah penggunaan media sosial memiliki dampak dalam pengembangan usaha jagongan drum?
- Apakah penyaluran produk bisa sampai luar daerah setelah menggunakan media sosial?

B. Daftar pertanyaan yang diajukan kepada konsumen

1. Kalau boleh tahu siapakah nama Bapak/Ibu?
2. Dari mana asal bapak/Ibu?
3. Dari manakah Bapak/Ibu mengetahui keberadaan usaha jagongan drum project?
4. Apa yang membuat Bapak/ Ibu tertarik untuk membeli kursi/sofa di jagongan drum project?
5. Apakah usaha jagongan drum project memiliki macam jenis produk yang ditawarkan?
6. Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang pemanfaatan drum bekas ini sehingga menjadi barang yang bernilai jual tinggi?
7. Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang pelayanan yang diberikan?
8. Apakah ada kritik ataupun saran terhadap usaha jagongan drum project?

2. Observasi

Pengamatan terhadap sistem kerja dan proses pengembangan produk pada usaha jagongan drum di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur .

3. Dokumentasi

1. Buku, Jurnal dan Dokumen yang berkaitan dengan penelitian.
2. Data yang berkaitan dengan gambaran umum di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur.
3. Foto Wawancara dengan pemilik, karyawan dan konsumen di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur.

Metro, 28 Juni 2026

Pembimbing



Hasrun Afandi US, M.M
NIP. 19890109201903 1002

Penulis



Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1536/In.28/D.1/TL.00/06/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
PEMILIK USAHA JAGONGAN
DRUM PROJECT
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1537/In.28/D.1/TL.01/06/2026,
tanggal 29 Juni 2026 atas nama saudara:

Nama : **INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI**
NPM : 1903010034
Semester : 14 (Empat Belas)
Jurusan : Ekonomi Syari'ah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada PEMILIK USAHA JAGONGAN DRUM PROJECT bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di JAGONGAN DRUM PROJECT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL (STUDI KASUS JAGONGAN DRUM PROJECT)".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Juni 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Zumaroh S.E.I, M.E.Sy
NIP 19790422 200604 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1537/In.28/D.1/TL.01/06/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam
Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI**
NPM : 1903010034
Semester : 14 (Empat Belas)
Jurusan : Ekonomi Syariah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di JAGONGAN DRUM PROJECT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL (STUDI KASUS JAGONGAN DRUM PROJECT)".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 29 Juni 2026

Mengetahui,
Pejabat Setempat


RIAN

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Zumaroh S.E.I, M.E.Sy
NIP 19790422 200604 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki Hajar Dewantara 15A Iringmulyo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung, 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa;

Nama : Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM : 1903010034
Jurusan : Ekonomi Syariah

Adalah benar-benar telah mengirimkan naskah Skripsi berjudul **Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Pengembangan Produk Kreatif Di Era Digital (Studi Kasus Jagongan Drum Project)** untuk diuji plagiasi. Dan dengan ini dinyatakan **LULUS** menggunakan aplikasi **Turnitin** dengan **Score 22%**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 29 Juni 2026
Ketua Program Studi Ekonomi Syariah



Muhammad Mujib Baidhowi, M.E.
NIP. 199103112020121005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1196/ln.28/S/U.1/OT.01/10/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : INDAH NURHASANAH KUSUMA DEWI
NPM : 1903010034

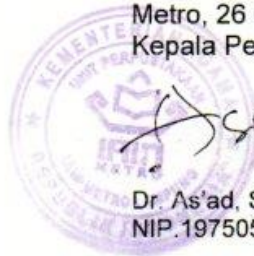
Fakultas/ Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam / Ekonomi Syariah

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1903010034

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 26 Oktober 2023
Kepala Perpustakaan



As'ad
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Jember Jember 60132 Telp.
(0725) 41507, Fax (0725) 47296, Email : kanmetro@metroniv.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Nurhasanah Jurusan/Prodi : FEBI - Ekonomi Syariah
Kusuma Dewi
NPM : 1903010034 Semester/TA : XIV/2026

NO	Hari / Tanggal	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan
	28/6 /26.	ACC APD dan Outline	

Dosen Pembimbing,

Hasrun Afandi US, M.M
NIP. 19890109201903 1002

Mahasiswa ybs,

Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp
(0725) 41507, Fax (0725) 47296, Email : iaumetro@metruin.ac.id Website : www.staimmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Nurhasanah Jurusan/Prodi : FEBI - Ekonomi Syariah
Kusuma Dewi
NPM : 1903010034 Semester/TA : XIV/2026

NO	Hari / Tanggal	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan
	26 / 6 26	Revisi Mayor BAB I - V Akhir - tercapainya identitas kampus diharapkan analisis B.I - Tampilkan masalah empiris jangan dalam bentuk B.I - Pertanyaan penelitian nomor 3 & pertanyaan agar analisis BAB IV lebih terarah. BAB II - Rapiakan teori yg benar. benar digunakan sebagai dasar analisis. Hilangkan teori yg tidak dianalisis. BAB III - Tambahkan tabel informan, kriteria informan, triangulasi, keabsahan data & keabsahan analisis kualitatif BAB IV - Ubah pembahasan di narasi deskriptif and analisis kritis berbasis teori dan data lapangan. -> Tambahkan bukti digital marketing : screen shot akun katalog, chat pesenan, sumber informasi konsumen. -> Tambahkan subbab inti : Hubsungan m.s dan dg Pengembangan produk kreatif & digital BAB V - Revisi kesimpulan agar mengupas Pertanyaan penelitian dan tidak overclaim BAB lampiran -> Tambahkan APD, transkrip / ringkasan wawancara, dokumentasi, screenshot media sosial dan tabel triangulasi.	

Dosen Pembimbing,

Hasrun Afandi US, M.M
NIP. 19890109201903 1002

Mahasiswa ybs,

Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA LAMPUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp.
(0725) 41507, Fax (0725) 47296, Email : iaimetro@metrisuniv.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Nurbasannah Jurusan/Prodi : FEBI - Ekonomi Syariah
Kusuma Dewi
NPM : 1903010034 Semester/TA : XIV/2026

NO	Hari / Tanggal	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan
	20 / 6 26	- Tambahkan analisis mekanisme hub MSDM + pengembangan produk kreatif (BAB IV) - Wajib menampilkan kutipan wawancara vertikal (min 5 informan) + analisis peneliti - buat tabel triangulasi data (pemilik, pemasok, konsumen) dan tampilkan perbandingan hasil - lampirkan bukti digital marketing : screenshot facebook, Instagram, Whats app, dan contoh chat order. - Jelaskan jumlah informan, kriteria pemilihan, konsep data saturation BAB III - Triangulasi data ditampilkan dlm tabel - Bab IV berisi analisis (gunakan deskripsi lain) - Sederhanakan teori digital marketing pd media sosial marketing (facebook, Whats-app, Instagram) - Tambahkan kerangka berpikir berbentuk diagram hub. MSDM → produk → Digital marketing. - Tambahkan sub bab keterbatasan penelitian dan temuan negatif (tidak hanya hasil positif) - Revisi kesimpulan agar tidak overclaim dan hanya berbasis data lapangan.	

Dosen Pembimbing,

Hasrun Afandi US, M.M
NIP. 19890109201903 1002

Mahasiswa ybs,

Indah Nurbasannah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp.
(0725) 41507, Fax (0725) 47296, Email : uimetro@metrouniv.ac.id Website : www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Nurhasanah Jurusan/Prodi : FEBI - Ekonomi Syariah
Kusuma Dewi
NPM : 1903010034 Semester/TA : XIV/2026

NO	Hari / Tanggal	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan
	28/6 26	ACC untuk di Munagasyah catatan Perhatikan Penulisan skripsi sesuaikan dg pedoman	

Dosen Pembimbing,

Hasrun Afandi US, M.M
NIP. 19890109201903 1002

Mahasiswa ybs,

Indah Nurhasanah Kusuma Dewi
NPM. 1903010034

Lampiran 1

Dokumentasi Pengumpulan Bahan Baku



Dokumentasi Pembersihan Bahan Baku Ember



Dokumentasi Pemotongan Rangka



Dokumentasi Proses Pengelasan



Dokumentasi Proses Pengamplasan



Dokumentasi Pemasangan Kayu



Dokumentasi Proses Pengecatan Dasar Pewarnaan



Dokumentasi Proses Pengecatan Dasar Pewarnaan



Dokumentasi Pembentukan Rangka



Dokumentasi Proses Pengeringan Produk



Dokumentasi Cat yang Digunakan



Dokumentasi Produk (Kursi Stool)



Dokumentasi Pengiriman Produk



Dokumentasi Promosi Produk



Dokumentasi Wawancara Dengan Pemilik Bapak Rian



Dokumentasi Wawancara Dengan Pekerja Bapak Eko



Dokumentasi Wawancara Dengan Pekerja Bapak Rega



Dokumentasi Bersama Pemilik dan Pekerja



Dokumentasi Wawancara Dengan Konsumen Ibu Astuti



Dokumentasi Wawancara Dengan Konsumen Bapak Anwar



Dokumentasi Wawancara Dengan Konsumen Ibu Dinda



Dokumentasi Produk

Set Sofa



Meja



Tempat Sampah



Dokumentasi Produk

Kursi Stool



Produk Custom





PERAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF DI ERA DIGITAL

(Studi Kasus Usaha Jagongan Drum Project)

Triangulasi Penelitian

Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan, yaitu pemilik usaha, pekerja, dan konsumen Jagongan Drum Project. Tujuan triangulasi ini adalah untuk mengetahui konsistensi informasi mengenai peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam pengembangan produk pada Jagongan Drum Project. Perbandingan data dari ketiga kelompok informan tersebut digunakan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh saling mendukung sehingga hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang baik..

Aspek	Pemilik Usaha	Pekerja	Konsumen	Hasil Triangulasi

Pembagian tugas	Sesuai kemampuan	Sesuai keahlian	-	Konsisten sesuai keterampilan
Kualitas kerja	Diawasi langsung	Diperiksa sebelum diserahkan	Produk dinilai baik	Kualitas dijaga melalui pengawasan
Ketepatan waktu	Sesuai pesanan	Hubungi konsumen jika terlambat	Mendapat informasi	Komunikasi berjalan baik
Pengembangan produk	Drum/em ber jadi furnitur	Ikut mengembangkan desain	Unik dan kreatif	Berbasis kreativitas
Pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk	Mencari referensi desain melalui YouTube dan Google	Mengikuti contoh desain sebagai inspirasi pembuatan produk	Produk memiliki model yang beragam dan mengikuti kebutuhan konsumen	Media digital dimanfaatkan sebagai sumber referensi dan inspirasi dalam pengembangan desain produk, bukan sebagai sarana pemasaran.

Triangulasi Teknik

Fokus	Wawancara	Observasi	Dokumentasi	Kesimpulan
Pembagian kerja	Sesuai kemampuan	Terlihat sesuai bidang	Foto proses	Data konsisten
Kualitas produk	Diperiksa	Ada pengecekan finishing	Foto produk	Mutu terjaga
Pengembangan produk	Drum jadi furnitur	Proses diamati	Foto variasi	Produk kreatif
Pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk	Pemilik memperoleh referensi desain melalui YouTube dan Google	Terlihat penggunaan referensi digital saat menentukan desain produk	Dokumentasi contoh desain atau referensi produk	Media digital dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan produk.
Kreativitas	Ide dari pengalaman	Modifikasi desain	Foto model	Kekuatan usaha

Narasi Triangulasi

Berdasarkan hasil triangulasi sumber dan triangulasi teknik, diperoleh data yang menunjukkan adanya kesesuaian antara informasi yang disampaikan oleh pemilik usaha, pekerja, dan konsumen dengan hasil observasi serta dokumentasi yang dilakukan peneliti. Pembagian kerja dilaksanakan sesuai dengan kemampuan

dan keahlian masing-masing pekerja sehingga proses produksi dapat berjalan dengan baik. Pengawasan kualitas dilakukan secara langsung oleh pemilik usaha pada setiap tahapan produksi untuk memastikan hasil produk sesuai dengan standar yang diharapkan.

Hasil triangulasi juga menunjukkan bahwa pengembangan produk pada Jagongan Drum Project dilakukan melalui pemanfaatan bahan baku berupa drum dan ember bekas yang diolah menjadi berbagai produk furnitur dengan desain yang kreatif dan inovatif. Dalam proses pengembangan produk, pemilik memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi untuk memperoleh inspirasi desain, misalnya melalui YouTube dan Google, yang kemudian dikembangkan sesuai dengan kreativitas pengrajin dan kebutuhan konsumen. Konsumen memberikan penilaian positif terhadap kualitas, keunikan, dan kreativitas produk yang dihasilkan.

Namun demikian, hasil triangulasi juga mengungkap adanya beberapa kendala, seperti belum tersedianya Standar Operasional Prosedur (SOP) tertulis, belum adanya standar kualitas produk yang terdokumentasi, serta masih terbatasnya dokumentasi mengenai proses pengembangan dan inovasi produk. Oleh karena itu, hasil triangulasi memperkuat temuan penelitian bahwa peran Manajemen Sumber Daya Manusia telah mendukung pengembangan produk pada Jagongan Drum Project, tetapi masih memerlukan penguatan pada aspek pengelolaan sumber daya manusia dan pengembangan produk agar usaha dapat berkembang secara lebih profesional.

Verbatim Wawancara dan Analisis Peneliti

Informan 1

Nama : Bapak Rian

Status : Pemilik Usaha Jagongan Drum Project

Tanggal : 10 Juni 2026

No	Pertanyaan	Jawaban Verbatim
1	Bagaimana pembagian tugas pada Jagongan Drum Project?	Pembagian tugas disesuaikan dengan kemampuan masing-masing pekerja. Ada yang khusus mengamplas, mengecat, memasang kayu, dan finishing. Kalau ada pekerja yang berhalangan, pekerja lain bisa membantu sesuai kemampuannya.
2	Bagaimana menjaga kualitas produk?	Saya mengawasi langsung mulai dari memilih bahan baku sampai produk selesai. Sebelum dikirim ke konsumen selalu saya cek lagi supaya hasilnya rapi.
3	Bagaimana sistem produksi yang diterapkan?	Kami menggunakan sistem pre-order supaya pengerjaan lebih fokus dan kualitas tetap terjaga.
4	Bagaimana pengelolaan modal usaha?	Modal awal menggunakan dana pribadi, kemudian diputar kembali dari hasil penjualan untuk membeli bahan baku berikutnya.
5	Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk?	Dalam mengembangkan produk, kami memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi desain dan inspirasi. Biasanya saya melihat contoh produk atau teknik pembuatan furnitur berbahan drum bekas melalui YouTube dan Google. Dari referensi tersebut, kemudian saya mengembangkan desain sesuai kreativitas sendiri serta menyesuaikannya dengan permintaan konsumen agar menghasilkan produk yang unik dan memiliki nilai tambah.

Analisis Peneliti: Pengelolaan SDM masih dilakukan langsung oleh pemilik melalui pembagian tugas sesuai keterampilan. Pengawasan kualitas masih bergantung pada pemilik dan pemanfaatan media digital sebagai referensi produk.

Informan 2

Nama : Bapak Edi

Status : Pekerja

Tanggal : 10 Juni 2026

No	Pertanyaan	Jawaban Verbatim
1	Bagaimana pembagian tugas di tempat kerja?	Saat mulai bekerja kami dikenalkan semua proses produksi lalu dibagi sesuai kemampuan.
2	Apakah pernah mendapatkan pelatihan?	Ada. Sebelum bekerja kami diajarkan cara membuat produk dari awal sampai selesai.
3	Bagaimana menjaga kualitas pekerjaan?	Kami mengerjakan sesuai arahan pemilik.
4	Bagaimana kerja sama antarpekerja?	Kami saling membantu agar pesanan selesai tepat waktu.

Analisis Peneliti: Pembagian kerja berdasarkan kemampuan dan didukung pelatihan awal. Kerja sama antarkaryawan membantu kelancaran produksi.

Informan 3

Nama : Bapak Hariadi

Status : Pekerja

Tanggal : 10 Juni 2026

No	Pertanyaan	Jawaban Verbatim
1	Berapa lama proses produksi?	Kursi stool sekitar lima hari, sofa 15-20 hari.
2	Bagaimana jika terjadi keterlambatan?	Menghubungi konsumen dan meminta tambahan waktu.
3	Apa kendala dalam produksi?	Bahan baku belum tersedia atau pesanan datang bersamaan.

Analisis Peneliti: Ketepatan waktu dipengaruhi jumlah pesanan, tingkat kesulitan, dan bahan baku.

Informan 4

Nama : Ibu Astuti

Status : Konsumen

No	Pertanyaan	Jawaban Verbatim
1	Dari mana mengetahui Jagongan Drum Project?	Dari Facebook.
2	Mengapa tertarik membeli?	Produknya unik.
3	Pendapat tentang produk?	Sangat bagus karena barang bekas menjadi bernilai.
4	Pelayanan?	Baik.
5	Saran?	Semoga semakin sukses.

Analisis Peneliti: Facebook menjadi media informasi utama dan keunikan produk menjadi daya tarik.

Informan 5

Nama : Bapak Anwar

Status : Konsumen

No	Pertanyaan	Jawaban Verbatim
1	Dari mana mengetahui Jagongan Drum Project?	Dari WhatsApp teman.
2	Mengapa tertarik membeli?	Desainnya unik.
3	Pendapat tentang produk?	Sangat kreatif memanfaatkan drum bekas.
4	Pelayanan?	Bagus.
5	Saran?	Semoga semakin sukses dan

		produknya semakin banyak.
--	--	---------------------------

Analisis Peneliti: WhatsApp membantu penyebaran informasi dan kreativitas produk menjadi nilai tambah.

Kesimpulan Analisis Verbatim

Pemilik, pekerja, dan konsumen memberikan informasi yang konsisten mengenai pembagian kerja, kualitas produk, sistem pre-order, serta pemanfaatan media digital dalam pengembangan produk kreatif Jagongan Drum Project.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penyusun Indah Nurhasanah Kusuma Dewi, yang dilahirkan pada tanggal 04 Juli 2001, penyusun merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Alm Bapak Munawir Sukamto Dewa dan Almh Ibu Anik Andayani yang bertempat tinggal di Desa Bandar Agung, Kecamatan Terusan Nunyai, Kabupaten Lampung Tengah. Penyusun sangat bangga dan bahagia karena lahir dikeluarga yang penuh dengan kasih sayang, berkat do'a dan dukungan dari keluarga secara material maupun non material penyusun dapat menyelesaikan pendidikannya.

Penyusun menyelesaikan pendidikan yang pernah di tempuh di SD Negeri 1 Bandar Agung lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 3 Way Pengubuan lulus pada tahun 2016, kemudian penyusun melanjutkan sekolah di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai lulus pada tahun 2019, dan penyusun melanjutkan kuliah di perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung mengambil jurusan S1 Ekonomi Syari'ah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

