

**ANALISIS PROSES BINIS PADA MIND CORPORA INDONESIA  
UNTUK OPTIMALISASI *WORKFLOW* DENGAN PENDEKATAN  
*BUSINESS PROCESS MODEL AND NOTATION (BPMN)***

**M. SULAIMAN**

**211410064**

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Analisis Proses Bisnis Pada Mind Corpora Indonesia Untuk  
Optimalisasi Workflow Dengan Pendekatan Business  
Process Model and Notation (BPMN)**

**M. SULAIMAN**

**211410064**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

**Pembimbing**



**Maria Ulfa, M.Kom.**

**Palembang, 19 Agustus 2025**  
**Fakultas Sains Teknologi**  
**Universitas Bina Darma**  
**Dekan,**

  
**Universitas Bina Darma**  
**Fakultas Sains Teknologi**

**Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Analisis Proses Bisnis Pada Mind Corpora Indonesia Untuk Optimalisasi Workflow Dengan Pendekatan Business Process Model and Notation (BPMN) " Oleh "M. Sulaiman", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Selasa tanggal 19 Agustus 2025.

### Komisi Penguji

1. Ketua : Maria Ulfa, M.Kom.
2. Anggota : Helda Yudiasuti, M.Kom.
3. Anggota : Kiky Rizky Nova Wardani, M.Kom

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

Mengetahui,  
Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Ketua,

  
Universitas Bina Darma  
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Ari Muzakir, S.Kom., M.Cs

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. SULAIMAN

NIM : 211410064

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 17 September 2025

Yang Membuat Pernyataan



M. SULAIMAN

211410064

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

## MOTTO

*Besok Mungkin kita sampai*

*- Hindia -*

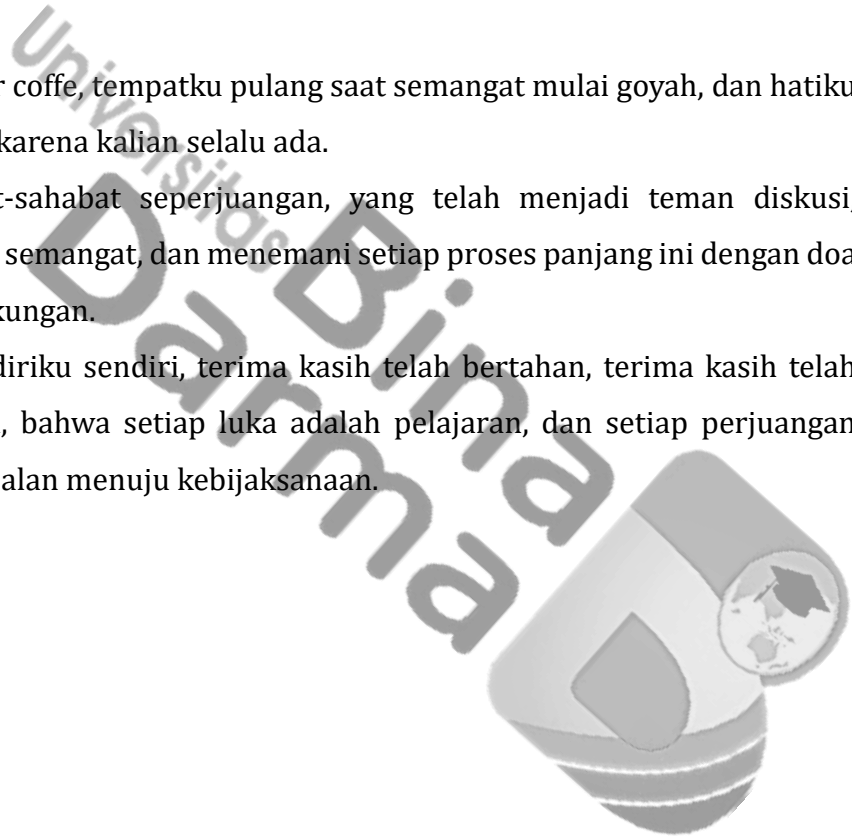
“Tak usah terburu-buru. Nikmati saja setiap prosesnya, pahami setiap jeda. Layaknya kota yang tetap sibuk di kala senja, kita akan terus bergerak maju, karena pada akhirnya, kita pasti sampai.”

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillahirobbil'alamin, Sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah aku lalui untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu ( S1 ) & mendapatkan gelar Sarjana Komputer ( S.Kom ) ini. Rasa syukur yang kurasakan ini akan kupersembahkan kepada orang – orang yang ku sayangi & sangat berarti dalam hidupku :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran disetiap langkah dan urusanku serta yang senantiasa memberikan ku kesehatan untuk mencapai di titik ini.
2. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan, mendukung, dan menjadi cahaya dalam setiap langkah kehidupan saya. Doa dan cinta kalian adalah kekuatan terbesar dalam perjuangan ini.
3. Untuk ibu sosok terhebat yang tak pernah lelah mencinta, yang doanya menjadi sayap dalam setiap langkahku. Semoga pencapaian ini menjadi bagian kecil dari kebahagiaanmu, dan semoga Allah senantiasa menjaga dan membalas semua kebaikanmu dengan surga yang layak untukmu, Ibu.

4. Saudara-saudara dan keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, perhatian, dan kasih sayang yang tak ternilai.
5. Keponakanku Agil, Aliyah, Afiqa, Naura Semoga kelak kalian tumbuh menjadi insan yang kuat, cerdas, dan penuh cinta.
6. Dosen pembimbing, dosen penguji, dan seluruh civitas akademika, yang telah menjadi wasilah ilmu dan pembimbing dalam proses akademik ini.
7. Sangkar coffe, tempatku pulang saat semangat mulai goyah, dan hatiku hangat karena kalian selalu ada.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, yang telah menjadi teman diskusi, berbagi semangat, dan menemani setiap proses panjang ini dengan doa dan dukungan.
9. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah bertahan, terima kasih telah percaya, bahwa setiap luka adalah pelajaran, dan setiap perjuangan adalah jalan menuju kebijaksanaan.



# ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif digital menuntut perusahaan untuk memiliki alur kerja yang efisien dan terdokumentasi dengan baik. Mind Creative Indonesia sebagai perusahaan layanan kreatif menghadapi kendala dalam pengelolaan proses bisnis, seperti kurangnya dokumentasi, tidak adanya sistem manajemen proyek digital, serta ketergantungan pada individu tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses bisnis yang berjalan dan merancang model proses baru yang lebih efisien menggunakan pendekatan Business Process Model and Notation (BPMN) 2.0. Metodologi yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, pemodelan proses dengan BPMN, serta simulasi menggunakan Bizagi Modeler. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses bisnis usulan (*To-Be*) mampu meningkatkan efisiensi waktu rata-rata penyelesaian proyek dari 16 hari menjadi 9 hari, serta distribusi pemanfaatan sumber daya menjadi lebih merata. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan BPMN dapat menjadi solusi efektif dalam optimalisasi workflow di industri kreatif digital.

Kata kunci: *Business Process*, BPMN, Bizagi Modeler, *Workflow*, Industri Kreatif

# ABSTACT

The rapid growth of the digital creative industry demands companies to implement efficient and well-documented workflows. Mind Creative Indonesia, a company engaged in creative services, faces challenges in managing its business processes, including lack of documentation, absence of a digital project management system, and over-reliance on specific individuals. This research aims to analyze the current business processes and design a more optimal process model using the Business Process Model and Notation (BPMN) 2.0 approach. The methodology includes observation, interviews, documentation, business process modeling with BPMN, and simulation using Bizagi Modeler. The results show that the proposed process (To-Be) improves average project completion time from 16 days to 9 days, with a more balanced distribution of resource utilization. This study proves that BPMN is an effective approach for optimizing workflow in the digital creative industry.

Keywords: Business Process, BPMN, Bizagi Modeler, Workflow, Creative Industry

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi ini. Penulisan Tugas Akhir/Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.kom) dari Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Bina Darma Palembang. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, serta dukungan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan menyusun Tugas Akhir/Skripsi ini dengan baik sesuai dengan apa yang kedua orang tua penulis harapkan.
3. Ibu Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma.
4. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
5. Bapak Dr. Ari Muzakir, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Maria Ulfa, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membantu, menasihati dan membimbing saya selama proses penelitian berlangsung.
7. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama penulis menjalankan proses perkuliahan.
8. Seluruh teman-teman kelas Sistem Informasi C, yang selama 4 tahun selalu kebersama selama proses perkuliahan hingga sampai saat ini.
9. Saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah bertahan menjalani kehidupan yang penuh rintangan serta kejutan yang tak bisa ditebak dan diprediksi, susah dan senang selalu mewarnai setiap Langkah dan proses yang saya dilalui, saya yakin dibalik semua proses dan usaha pasti akan ada hasil indah .

Palembang, Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan

M. SULAIMAN



# DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Tinjauan Umum .....	8
2.1.1 Sejarah Mind Corpora Indonesia .....	8
2.1.2 Visi dan Misi.....	9
2.1.3 Struktur Organisasi .....	10
2.2 Proses Bisnis.....	11
2.2.1 <i>Business Process Lifecycle</i> .....	11
2.3 Analisis Proses Bisnis.....	12
2.4 Optimalisasi.....	13
2.5 <i>Workflow</i> .....	13

2.6 Business Process Modeling and Notation (BPMN).....	14
2.7 Bizagi Modeler .....	19
2.8 Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III .....	22
METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	22
3.1.1 Waktu Penelitian .....	22
3.2.1 Tempat Penelitian .....	22
3.2 Alat dan Bahan .....	22
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	23
3.3.1 Studi Literatur .....	23
3.3.2 Observasi.....	23
3.3.3 Wawancara .....	23
3.4 Sumber Data.....	24
3.5 Metodologi Penelitian .....	24
BAB IV .....	27
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil.....	27
4.2 Pembahasan .....	28
4.2.1 Pemodelan Proses Bisnis Pada Saat Ini ( <i>As-Is</i> ).....	30
4.2.2 Analisis Permasalahan .....	32
4.2.3 Simulasi Model Proses Bisnis pada Saat Ini ( <i>As-Is</i> ).....	32
4.2.4 Rancangan Proses Bisnis yang di Usulkan ( <i>To-Be</i> ) .....	39
4.2.6 Simulasi Proses Bisnis Usulan ( <i>To-Be</i> ).....	42
4.2.7 Pembahasan perbandingan proses bisnis ( <i>As-Is</i> ) dan ( <i>To-Be</i> ) .....	48
4.2.8 Hasil perbandinga proses bisnis ( <i>As-Is</i> ) dan ( <i>To-Be</i> ) .....	52
BAB V .....	56
KESIMPULAN .....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran .....	57
Daftar Pustaka.....	59
Lampiran.....	61

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor Mind Corpora Indonesia.....	9
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi mind Corpora Indonesia.....	10
Gambar 2. 3 Elemen BPMN.....	14
Gambar 2. 4 <i>Event</i> .....	15
Gambar 2. 5 <i>Activity</i> .....	16
Gambar 2. 6 <i>Gateway</i> .....	16
Gambar 2. 7 <i>Connection Objects</i> .....	17
Gambar 2. 8 <i>Swimlanes</i> .....	17
Gambar 2. 9 <i>Artifacts</i> .....	18
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian.....	25
Gambar 4. 1 Diagram BPMN Saat ini ( <i>As-Is</i> ).....	31
Gambar 4. 2 Diagram BPMN Usulan( <i>To-Be</i> ).....	41
Gambar 4. 3 Penjelasan Diagram BPMN Saat Ini ( <i>As-Is</i> ).....	49
Gambar 4. 4 Penjelasan Diagram BPMN Usulan ( <i>to-Be</i> ).....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis Permasalahan Proses Bisnis Saat ini ( <i>As-Is</i> ) .....	32
Tabel 4. 2 Hasil Simulasi <i>Level Process Validation (As-Is)</i> .....	34
Tabel 4. 3 Hasil Simulasi <i>Level Time Analysis (As-Is)</i> .....	35
Tabel 4. 4 Hasil Simulasi <i>Level Resource Analysis (As-Is)</i> .....	38
Tabel 4. 5 Hasil Simulasi <i>Level Process Validation (To-Be)</i> .....	43
Tabel 4. 6 Hasil Simulasi <i>Level Time Analysis (To-Be)</i> .....	44
Tabel 4. 7 Hasil Simulasi <i>Level Analysis Recourse (To-Be)</i> .....	47
Tabel 4. 8 Hasil Perbandingan Simulasi <i>Level Resource Analysis</i> .....	53
Tabel 4. 9 Hasil Perbandingan <i>Level Time Analysis</i> .....	54

