ERPNEXT

Cara Cara ERPNext

- Membuat Project Baru
- Membuat Task
- Update Task
- Membuat Material Request
- Material Receipt (Barang Masuk)
- Material Issue (Barang Keluar)
- Material Transfer (Pindah Gudang)
- Manufacture (Barang Jadi)
- Notes Runthrough ERP 3-1-2025
- Bill of Material Guide

Membuat Project Baru

Kapan digunakan

- Ada **Custom Order** baru → Marketing buat
- Ada **Barang Development** → 1330 buat
- Ada **Business Development** → 1330 buat

Langkah di ERPNext

1. Tekan **Ctrl + G**
2. Ketik **New Project** → Enter
3. Isi **Project Name** dengan format:

   ```
   TIPE-NamaPendek-Client-Tahun
   ```

4. Klik **Edit Full Form**
5. Isi field:
   - **Project Type**
   - **PIC Produksi**
   - **PIC Marketing**
6. Masuk ke **Tab WIKI**
7. Isi:
   - **Adiksimba** (Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana)
   - **Detail Spesifikasi**
8. Klik **Save**

Wajib cek

- Nama sesuai format
- WIKI tab terisi
- PIC Produksi & PIC Marketing terisi

Membuat Task

Kapan digunakan

- Setiap proyek butuh langkah kerja

Langkah

1. Buka **Project**
2. Klik tombol **Task +**
3. Isi **Subject** saja (nama task)
4. Field lain biarkan minimal
5. Save

Catatan

- Task PIC = PIC Project
- Task dibuat “segampang mungkin bagi PIC”

Update Task

Kapan digunakan

- Minimal 1x per minggu
- Ketika progress berubah

Langkah

1. Buka **Project**
2. Klik task yang ingin diupdate
3. Ubah **Status**:
   - Open = Belum di mulai sama sekali
   - Working = Sudah on progres
   - Review = Butuh approval yang bukan dari PIC
   - Complete = Menurut PIC sudah tidak perlu di pikir
4. Save

Membuat Material Request

Kapan digunakan

- PIC Project butuh barang dari **Raw Material Warehouse**
- PIC Project butuh barang yang **harus dibeli**

Langkah

1. Ctrl + G → **New Material Request**
2. Klik **Edit Full Form**
3. Isi:
    - **Project** (custom field)
    - **Material Request Type**:
        - Raw warehouse → **Material Issue**
        - Belanja → **Purchase**
    - Item
    - Qty
    - UOM
    - Siapa yang ambil
4. Save
5. PIC Project memberi approval
6. Untuk Purchase → Purchasing yang proses

Wajib cek

- Type benar (Issue vs Purchase)
- Project diisi

Material Receipt (Barang Masuk)

Kapan digunakan

- Barang baru datang dari supplier
- Barang kembali dari pinjaman
- Barang kembali dari supplier

Langkah

1. Ctrl + G → **New Stock Entry**
2. Klik **Edit Full Form**
3. **Stock Entry Type = Material Receipt**
4. Masukkan Item → Edit Full Form untuk baris item
5. Isi:
   - Qty
   - Target Warehouse
6. Isi:
   - **Pengirim** (Data)
   - **Signature Pengirim** (wajib)
7. Attach bukti (foto surat jalan / foto tanda tangan)
8. Submit

Wajib cek

- Target warehouse tepat
- Signature wajib terisi

Material Issue (Barang Keluar)

Kapan digunakan

- Resin, cat, finishing
- Pengeluaran packing
- Barang habis pakai keluar
- Pengeluaran barang untuk project

Langkah

1. Ctrl + G → **New Stock Entry**
2. Klik **Edit Full Form**
3. **Stock Entry Type = Material Issue**
4. Tambah item → Full Form:
   - Item
   - Qty
   - **Source Warehouse**
   - **Project** di accounting dimension (bila untuk project)
5. Isi **Penerima** (Link → Employee) → Wajib
6. Submit

Wajib cek

- Penerima terisi
- Source warehouse benar

Material Transfer (Pindah Gudang)

Kapan digunakan

- Selesai → Showroom
- Raw → Produksi
- Produksi → Selesai
- Selesai → Packing

Langkah

1. Ctrl + G → **New Stock Entry**
2. Klik **Edit Full Form**
3. **Stock Entry Type = Material Transfer**
4. Masukkan item:
   - Source Warehouse
   - Target Warehouse
5. Submit

Wajib cek

- Source ≠ Target

Manufacture (Barang Jadi)

Kapan digunakan

- Produksi selesai

Langkah

1. Ctrl + G → **New Stock Entry**
2. Klik **Edit Full Form**
3. **Stock Entry Type = Manufacture**
4. Tambah item:
   - Item jadi
   - Qty
   - **Target Warehouse = Warehouse Selesai**

Notes Runthrough ERP 3-1-2025

Definisi

- Benda mentah : benda yang belum difinishing
- Frame: benda yang akan diisi
- Finsihed good adalah: bahan mentah + bahan finishing + box. Siap jual

---

Tutorial ERP (Catatan Naufan)

Selling

Pembuatan Quotation

- ctrl+g, new quotation
- pilih customer (selalu nama perusahaan, bukan nama individu)
- pilih items (barang)
- pilih currency (sesuai permintaan)
- pilih nilai incoterm. Kalau full kontainer nanti harganya FoB, kalau tidak kontainer nanti Ex-Work
- Isi sales tax dan perpajakan
- Isi additional discount percentage kalau perlu
- Edit harga item dengan discount apabila diperlukan
- Simpan
- Cek hasil quotation

- Print dan kirim ke customer
- Submit untuk dimasukan ke dalam sistem. Double check karena harus sudah benar
- Kalau customer sudah oke, bikin Sales Order (Sales Order nanti jadi pusat produkso)
  - Sales Order yang penting: Delivery Date (Umumnya 8 minggu dari tanggal Sales Order)
- Customer mau nambah.
- Set Source Warehouse (untuk setting barangnya mau diambil dari mana)
  - yang sekarang rutin dipakai adalah finished good warehouse (sudah selesai, bisa kirim ke Tanli, bisa dipacking utuk penjualan)
- Isi nomor Purchase Order milik customer
- Save
- Opsi Assign To untuk delegasi tanggung jawab Sales Order ke staff marketing
- Opsi Attach untuk nempelke PO dari customer
- Bikin Invoice untuk dikirim ke customer untuk finalisasi pembelian dan pembayaran DP
- Submit

Accounting

- Marketing info ke Accounting untuk pembayaran
- Create payment, sambungkan bukti pembayaran bank ke sales order
- bikin billing

Produksi

- Create production plan
- Pilih get sales order, pilih sales order yang terkait
- get finished good for manufacture
- pilih assembly items, get sub assembly items
- sub assembly warehouse, pilih Work in Progress
- kalau tidak ada barang sub assembly, get raw materials for purchase. Kalau mau transfer antar gudang karean ada stoknya, GRM transfer. Tujuannya untuk cek stok bahan mentah, jadi pilih sub assembly warehouse untuk dicek
- Nanti keluar perlu beli apa saja untuk sales order tersebut

Notes

- production plan dibuat, lalu bikin work order.
- Work order butuh material untuk produksi. kalau gak ada material, nanti perlu bikin material request

Notes Pembuatan Item dan BOM Magis Naufan Sofia Fifi

Pembuatan Item

Penamaan spesifik

item name Tidak mengugnakan singkatan sama sekali item name dibuat rapi (Uppercase per huruf depan kata) Maksimal 3 kata, ideal 1 kata

Struktur Item Name

- (item name)(spasi)-(spasi)(item size SML)-(spasi)(additional information1)-(spasi)(additional information2)

Untuk size (Magis: size e kompleks)

- ukuran global, ada 9 level
  - XSmall (tinggi <20 cm)
  - Small (< 40 cm)
  - Medium (<60 cm)
  - Large (<=80 cm)
  - Tall (<100 cm)
  - Extra Tall (<150 cm)
  - Jumbo (<200 cm)
  - Extra Jumbo (<250 cm)
  - Super Jumbo (>250 cm) Ini semua merujuk ke tinggi

Kalau ada grup yang modelnya sama tapi beda ukuran

metode klasifikasi ukuran:

- Cari barang terkecil, kategorikan ke kelompok mana dia berada
- varian lain yang lebih besar diurutkan lalu dikasih kategori di atasnya kategori varian terkecil sesuai urutan contoh: patung 20 cm, patung 30 cm, patung 100 cm akan dikasih

kategori ukuran XS, S, dan M

Barang baru yang intermediate ukurannya di dua produk varian akan merevisi item name di varian yang sama

Additional information, makin ringkes makin bagus

- add info pertama finishing
- add info kedua aksesoris

Struktur item code

- terdiri dari: (3 huruf/angka)-(8 huruf dan angka)
- 3 huruf/angka terdepat direkomendasikan adalah singkatan nama produk
- 8 huruf/angka selanjutnya random/sesuai karangan yang diinginkan
- Apabila nama produ tidak bisa dijadikan singkatan 3 huruf, gunakan angka "0" sebagai filler. Contoh: Panther Galak bisa jadi PGL- atau PG0-

Pembuatan BOM

Bill of Material

Ada 6 kategori patung global

1. Kayu alumunium
2. cor alumunium full
3. cor alumunium diisi kayu
4. Rangkai/Anyam
5. Rangkai/Anyam diisi kayu
6. Pot/Vases

Step by step (reversed)

- barang selesai selalu menbutuhkan barang mentah, bahan finishing, dan packing
- barang mentah bisa berisi macam-macam tergantung (ada mentah cor, mentah kayu, mentah anyam, mentah tanah liat, mentah grc)
  - mentah cor = COR-
  - mentah anyam = RANG-
  - mentah kayu = KAY-
  - mentah tanah liat = TRC-
  - mentah grc = GRC-
- Add on
  - base = BASE-

Item name untuk bahan mentah/setengah jadi

- Mentah(spasi)-(spasi)(Item Name)

Barang Produk Jadi tidak boleh Allow Purchase, tapi Allow Sell. Barang Mentah tidak boleh Allow Sell, tapi Allow Purchase

Bikin BOM Barang Produk Jadi ada di Dashboard -> BOM klik logo PLUS

Intermezzo: Kapan pakai packing usuk, kapan pakai packing papan Kalau dimensi terpanjang kurang dari 120 cm, pakai kayu papan. Else, pakai kayu usuk

---

Terms DP

- Tanggal yang ada di payment terms adalah deadline pembayaran untuk Sales Order terkait.

Bill of Material Guide

Prinsip BOM (Bill of Materials)

- **BOM adalah resep produksi.**
- **Setiap item final wajib memiliki step item bernama *Mentah*.**
- **Mentah** adalah item final yang belum melalui proses finishing.
- **Mentah** dapat memiliki berbagai tipe proses, antara lain:
  - Cor
  - Rangkai
  - Terracotta
  - GRC
  - Kayu
- **Satu Mentah dapat memiliki sub-Mentah** (hierarki bertingkat).

Aturan Pencatatan Material di BOM

- **Material yang dicatat di BOM hanya material dengan kontribusi biaya > 3%** dari HPP yang tercatat di database lama.
- **Material yang bersifat "mendefinisikan" produk** tetap boleh dicatat di BOM meskipun nilainya < 3%.
  - Contoh: warna cat, jenis finishing spesifik.
- **Material packing tidak dimasukkan ke dalam BOM.**
- **Seluruh biaya packing dikategorikan sebagai biaya operasional (operational cost).**

Aturan Barang Baru

- **Barang baru wajib dimapping secara lengkap terlebih dahulu menggunakan Project.**
- BOM baru tidak boleh dibuat tanpa mapping Project yang jelas.

Struktur Biaya di BOM

- **Field `Estimated Packing Cost` pada BOM** merepresentasikan total biaya packing.
- **Operating Cost per BOM Quantity** terdiri dari:
  - Biaya packing
  - Biaya material lain yang tidak memenuhi ambang 3%

Tenaga Kerja

- **Tenaga kerja tidak boleh dimasukkan ke dalam BOM.**
- **BOM hanya berisi material.**
- Seluruh biaya tenaga kerja dicatat di luar BOM.