Struktur code Molding

Standar Penamaan Molding

Tujuan

Standar ini digunakan agar setiap molding mudah diidentifikasi, mudah dicari, dan memiliki format kode yang konsisten.

Format kode menggunakan pola:

3-8-3

Artinya:

XXX-XXXXXXXX-XXX

Contoh:

LML-BNTNDG01-KR0

Struktur Kode

Format:

[JENIS MOLDING]-[KODE MODEL]-[BAGIAN]

Bagian Kode	Jumlah Karakter	Fungsi
Kode Jenis Molding	3 karakter	Menjelaskan fungsi/proses molding
Kode Model	8 karakter	Mengikuti kode model yang ada di ERPNext
Kode Bagian	3 karakter	Menjelaskan posisi/bagian molding

1. Kode Jenis Molding

Kode pertama terdiri dari 3 karakter.

Kode	Nama	Digunakan Jika
CML	Casting Mold	Material dituang ke dalam cetakan
PML	Press Mold	Material ditekan ke dalam/ke permukaan cetakan
LML	Lamination Mold	Material dilayer, dilaminasi, dikuas, disemprot, atau ditempel bertahap
JIG	Jig / Alat Rangkai	Alat digunakan untuk memposisikan, menahan, atau merangkai bagian
TMP	Template / Mal Ukur	Alat hanya digunakan untuk menjiplak, mengukur, atau mengecek bentuk

Aturan Pemilihan Kode Jenis

Jika material dituang → CML
Jika material ditekan → PML
Jika material dilaminasi → LML
Jika digunakan untuk rangkai → JIG
Jika hanya untuk mal/ukur → TMP

Contoh Pemilihan

Proses	Kode
Cor aluminium	CML
Cetakan tekan pot tanah liat	PML
Fiberglass hand layup	LML
GRC spray / hand layer	LML
Alat bantu rangkai bagian patung	JIG
Mal untuk cek bentuk/pola	TMP

2. Kode Model

Kode tengah terdiri dari 8 karakter.

Kode ini mengikuti kode model yang sudah ada di ERPNext.

Contoh:

Nama Model	Kode Model
Banteng Ndangak	BNTNDG01
Salsa Dance	SLSDNC01
Garuda Wisnu	GRDWIS01

Kode model tidak perlu menjelaskan jenis molding, material, ukuran, atau bagian.

Kode model hanya digunakan untuk mengidentifikasi model barang.

---

3. Kode Bagian

Kode terakhir terdiri dari 3 karakter.

Kode	Arti
KR0	Kiri
KN0	Kanan
AT0	Atas
BW0	Bawah
DP0	Depan
BL0	Belakang
KC0	Kecil

Format Akhir

Format:

[JENIS]-[KODE MODEL]-[BAGIAN]

Contoh:

LML-BNTNDG01-KR0

Artinya:

Bagian	Arti
LML	Lamination Mold
BNTNDG01	Model Banteng Ndangak
KR0	Bagian kiri

Contoh Kode

Kode	Arti
LML-BNTNDG01-KR0	Lamination mold untuk model Banteng Ndangak, bagian kiri
LML-BNTNDG01-KN0	Lamination mold untuk model Banteng Ndangak, bagian kanan
CML-BNTNDG01-DP0	Casting mold untuk model Banteng Ndangak, bagian depan
PML-POTBUL01-AT0	Press mold untuk model Pot Bulat, bagian atas
JIG-SLSDNC01-KR0	Jig/rangkai untuk model Salsa Dance, bagian kiri
TMP-SLSDNC01-DP0	Template/mal ukur untuk model Salsa Dance, bagian depan

---

Catatan Penting

1. Kode harus ditulis dengan huruf besar.
2. Gunakan tanda strip "-" sebagai pemisah antar bagian kode.
3. Kode model harus mengikuti kode yang sudah ada di ERPNext.
4. Jangan memasukkan material, ukuran, atau lokasi penyimpanan ke dalam kode molding.
5. Informasi tambahan seperti material, status, lokasi, dan catatan kerusakan dicatat di ERPNext atau dokumen pendukung.

Revisi #3
Dibuat 25 Mei 2026 04:33:32 oleh Magistyo

Diperbaharui 25 Mei 2026 06:03:54 oleh Magistyo