

# Contoh Improvement Points

Gunakan format ini untuk membantu menilai Improvement Point karyawan.

## 1. Mencari Peluang

### Contoh 1 (Packing, berhasil)

- **Situasi:** Saat membuat peti kayu untuk patung besar, saya melihat sisa potongan kayu yang biasanya dibuang.
- **Tindakan:** Saya memotong sisa kayu menjadi balok kecil untuk digunakan sebagai ganjal di dalam peti.
- **Hasil:** Hemat waktu mencari ganjal dan mengurangi pemborosan kayu.

### Contoh 2 (Security, gagal)

- **Situasi:** Saya melihat ada titik CCTV yang terlalu gelap di malam hari.
- **Tindakan:** Saya mencoba memasang lampu portable dari rumah tanpa izin.
- **Hasil:** Lampu malah mengganggu kamera lain dan cepat mati.
- **Pembelajaran:** Usulkan solusi resmi ke supervisor, bukan improvisasi sendiri.

### Contoh 3 (Model & Mold, berhasil)

- **Situasi:** Saat membuat model baru, saya melihat sisa clay dari proyek sebelumnya.
  - **Tindakan:** Menggunakannya untuk membuat prototipe mini.
  - **Hasil:** Tim desain tertarik mengembangkan ide sebagai produk tambahan.
- 

## 2. Gigih

### Contoh 1 (Pot Finishing, berhasil)

- **Situasi:** Cat pada pot besar retak karena cuaca lembab.
- **Tindakan:** Mengulang pengecatan tiga kali dengan primer khusus.
- **Hasil:** Pot bertahan tanpa retak sampai pengiriman.

## Contoh 2 (Multimedia, berhasil)

- **Situasi:** File video rusak karena mati listrik.
- **Tindakan:** Mengulang editing dari awal hingga larut malam.
- **Hasil:** Video selesai tepat waktu, disetujui supervisor.

## Contoh 3 (Warehouse, gagal)

- **Situasi:** Forklift mogok saat harus memindahkan bahan sebelum hujan.
  - **Tindakan:** Memanggil teknisi, sambil memindahkan sebagian bahan manual.
  - **Hasil:** Semua bahan aman sebelum hujan.
  - **Pembelajaran:** Jangan menyerah, cari alternatif sambil menunggu solusi.
- 

# 3. Komitmen Terhadap Pekerjaan

## Contoh 1 (Security, berhasil)

- **Situasi:** Hujan deras, area pabrik tergenang air saat jaga malam.
- **Tindakan:** Tetap patroli sesuai jadwal dengan perlengkapan hujan.
- **Hasil:** Tidak ada kerusakan, laporan lengkap.

## Contoh 2 (Metal, gagal)

- **Situasi:** Deadline patung besar, saya lembur sendirian.
- **Tindakan:** Terburu-buru mengelas sambungan terakhir.
- **Hasil:** Sambungan tidak rapi, perlu diperbaiki.
- **Pembelajaran:** Komitmen berarti kualitas terjaga, bukan hanya kerja lama.

## Contoh 3 (Model & Mold, gagal)

- **Situasi:** Mengejar deadline, saya melewatkan makan siang.
- **Tindakan:** Salah mencampur bahan cetakan karena lelah.
- **Hasil:** Mold rusak, harus diulang.

- **Pembelajaran:** Stamina adalah bagian dari komitmen pekerjaan.
- 

## 4. Menuntut Efisiensi dan Kualitas

### Contoh 1 (Pot Finishing, berhasil)

- **Situasi:** Lapisan cat pertama terlihat tidak rata.
- **Tindakan:** Ganti kuas dan atur ulang penerangan.
- **Hasil:** Hasil lebih halus, waktu finishing berkurang 15 menit per pot.

### Contoh 2 (Multimedia, gagal)

- **Situasi:** Mengedit foto produk dalam jumlah besar sekaligus dengan preset otomatis.
- **Tindakan:** Terapkan preset tanpa cek satu per satu.
- **Hasil:** Banyak foto gelap/warna salah, harus diulang.
- **Pembelajaran:** Cek batch kecil sebelum proses massal.

### Contoh 3 (—, berhasil)

*(Sudah dua contoh di atas cukup untuk supervisor training; tambahkan variasi bila diperlukan dari departemen lain.)*

---

## 5. Berani Ambil Risiko

### Contoh 1 (Packing, gagal)

- **Situasi:** Paku pendek habis, saya gunakan paku panjang pada kayu tipis.
- **Tindakan:** Memaku tanpa uji coba.
- **Hasil:** Kayu pecah, harus diperbaiki.
- **Pembelajaran:** Konsultasi dulu sebelum pakai material berbeda.

### Contoh 2 (Metal, berhasil)

- **Situasi:** Harus mengelas di area sulit dijangkau.
- **Tindakan:** Gunakan teknik las terbalik dengan APD lengkap.
- **Hasil:** Las kuat, tidak cacat, waktu lebih cepat.

## Contoh 3 (—, berhasil)

*(Tambahkan contoh risiko terkontrol dari proyek lain bila perlu.)*

---

# 6. Menetapkan Tujuan

## Contoh 1 (Packing, berhasil)

- **Situasi:** Target 20 peti selesai sebelum Jumat.
- **Tindakan:** Membagi target harian 5 peti.
- **Hasil:** Target tercapai tepat waktu.

## Contoh 2 (Multimedia, berhasil)

- **Situasi:** Target katalog 50 halaman minggu ini.
- **Tindakan:** Bagi pekerjaan 10 halaman/hari, revisi di hari ke-5.
- **Hasil:** Katalog selesai tepat waktu.

## Contoh 3 (Warehouse, gagal)

- **Situasi:** Menyusun rak baru agar muat lebih banyak barang.
  - **Tindakan:** Membagi pekerjaan menjadi tiga tahap.
  - **Hasil:** Rak terpasang tepat waktu, ruang meningkat.
  - **Pembelajaran:** Tujuan tercapai karena ada pembagian jelas.
- 

# 7. Mencari Informasi

## Contoh 1 (Pot Finishing, gagal)

- **Situasi:** Permintaan warna khusus belum pernah dikerjakan.
- **Tindakan:** Campur warna sendiri tanpa referensi.
- **Hasil:** Warna meleset, harus diulang.
- **Pembelajaran:** Cari referensi atau tanya tim desain.

## Contoh 2 (Multimedia, berhasil)

- **Situasi:** Klien minta video dengan sudut tertentu.
- **Tindakan:** Cari referensi di YouTube/forum kreatif.
- **Hasil:** Video sesuai permintaan, klien puas.

## Contoh 3 (Model & Mold, berhasil)

- **Situasi:** Bahan baru silikon datang tanpa panduan.
  - **Tindakan:** Cari spesifikasi teknis dari pabrik dan forum.
  - **Hasil:** Mold lebih presisi dan tahan lama.
- 

# 8. Sistematis

## Contoh 1 (Security, berhasil)

- **Situasi:** Harus memeriksa semua pintu gudang sebelum subuh.
- **Tindakan:** Membuat rute patroli tertulis.
- **Hasil:** Semua pintu aman, tidak ada yang terlewat.

## Contoh 2 (Metal, berhasil)

- **Situasi:** Ada 10 patung dengan ukuran berbeda.
- **Tindakan:** Urutkan pengerjaan dari besar ke kecil.
- **Hasil:** Hemat 2 jam setting alat per hari.

## Contoh 3 (Warehouse, gagal)

- **Situasi:** Membuat rute baru pergerakan barang tanpa penanda.
- **Tindakan:** Mengandalkan ingatan sendiri.
- **Hasil:** Barang tertukar, pekerjaan jadi lama.
- **Pembelajaran:** Sistem harus jelas dan disosialisasikan.

---

## 9. Membangun Relasi

### Contoh 1 (Pot Finishing, berhasil)

- **Situasi:** Pot besar sulit dipindahkan saat cat masih basah.
- **Tindakan:** Meminta bantuan tim packing, jelaskan pentingnya tidak menyentuh permukaan.
- **Hasil:** Pot selamat, kerja sama antar tim meningkat.

### Contoh 2 (Metal, berhasil)

- **Situasi:** Proyek butuh rangka tambahan dari tim engineering.
- **Tindakan:** Diskusi langsung dengan ketua tim engineering.
- **Hasil:** Rangka sesuai, patung lebih kokoh.

### Contoh 3 (Model & Mold, gagal)

- **Situasi:** Membuat model besar, perlu masukan finishing.
- **Tindakan:** Mengundang tim finishing untuk lihat proses.
- **Hasil:** Permukaan patung lebih mudah diwarnai, hubungan membaik.
- **Pembelajaran:** Relasi yang dibangun membuat hasil lebih baik.

---

## 10. Percaya Diri

### Contoh 1 (Packing, berhasil)

- **Situasi:** Supervisor ragu patung bisa dimuat tanpa forklift.
- **Tindakan:** Menjelaskan langkah aman, bekerja dengan tim.
- **Hasil:** Patung berhasil dimuat, supervisor puas.

### Contoh 2 (Security, berhasil)

- **Situasi:** Mendengar suara aneh di area gelap saat patroli.

- **Tindakan:** Mendekat dengan tenang, hubungi rekan via HT.
- **Hasil:** Suara hanya tikus, situasi aman.

## Contoh 3 (Warehouse, gagal)

- **Situasi:** Supervisor ragu saya bisa pindahkan bahan besar dengan forklift.
  - **Tindakan:** Menjelaskan langkah dan melakukannya hati-hati.
  - **Hasil:** Barang berhasil dipindahkan aman.
  - **Pembelajaran:** Percaya diri harus dibarengi keterampilan nyata.
- 
- 

Revisi #1

Dibuat 3 September 2025 02:09:01 oleh Magisty

Diperbaharui 3 September 2025 02:10:02 oleh Magisty