

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan perekonomian di Indonesia saat ini sedang meningkat dengan sangat pesat, hal tersebut diimbangi dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menyebabkan tingginya persaingan antar perusahaan yang semakin ketat, dengan tingginya persaingan antar perusahaan mendorong setiap perusahaan untuk menciptakan pengendalian terhadap bahan baku secara tepat dan akurat, sehingga harapan dalam melakukan pemenuhan permintaan akan barang jadi dapat tercapai secara maksimal. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi laba atau keuntungan yang akan didapatkan oleh perusahaan yaitu perusahaan harus mampu menyelesaikan permasalahan kelancaran dari suatu proses produksi (Indrayanti, Rike. 2007). Suatu proses produksi yang berjalan dengan lancar akan menghasilkan laba atau keuntungan yang maksimal, kelancaran proses produksi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan bahan baku yang dimiliki suatu perusahaan.

Kesalahan suatu perusahaan dalam menetapkan investasi dapat menyebabkan terjadinya pengurangan laba atau keuntungan, investasi terhadap bahan baku yang terlalu besar dilakukan oleh suatu perusahaan akan mempengaruhi total jumlah biaya penyimpanan yang akan dikeluarkan oleh suatu perusahaan. Banyaknya bahan baku yang disimpan di dalam gudang akan mengakibatkan semakin besar jumlah biaya penyimpanan yang akan dikeluarkan oleh perusahaan, karena biaya akan selalu mengalami perubahan sesuai dengan besar atau kecilnya bahan baku yang disimpan (Indrayanti, Rike. 2007). Biaya penyimpanan bahan baku biasanya meliputi: biaya pemeliharaan bahan baku yang ada di dalam gudang, biaya sewa gudang, dan biaya lainnya yang terjadi selama penyimpanan bahan baku. Investasi pada persediaan bahan baku yang terlalu kecil juga akan menekan laba atau keuntungan yang akan diperoleh perusahaan, hal tersebut disebabkan oleh hilangnya kesempatan untuk memenuhi permintaan dari para pelanggan.

Pada dasarnya perusahaan harus menjaga persediaan bahan baku yang cukup untuk menjaga kelancaran dan efisiensi kegiatan operasi yang ada diperusahaannya. Penting bagi perusahaan untuk mengadakan pengawasan atau pengendalian ketersediaan bahan baku, karena dengan mengadakan pengawasan terhadap jumlah persediaan bahan baku akan menentukan atau mempengaruhi kelancaran dari suatu proses produksi yang ada di perusahaan (Indrayanti, Rike. 2007). Jumlah kebutuhan persediaan atau tingkat persediaan yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan tidak akan pernah sama untuk setiap kali proses produksi hal tersebut sangat bergantung pada jumlah produksi, permintaan dari pelanggan, dan proses yang ada pada suatu perusahaan.

Menurut Meyke Sugianto. T, 2007 permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang di rancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Permainan edukatif salah satu kegiatan yang dapat bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa serta berpikir untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan para pemainnya, mengembangkan kepribadian para pemainnya, dan mendekatkan hubungan antara pendidik dengan pemain alat mainan edukatif. Salah satu perusahaan yang memproduksi alat mainan edukatif adalah PT. Guru Mainan Edukatif berlokasi di Graha Bintaro Jl. Kiwi I GR 20 No. 45 Pondok Kacang Barat, Pondok Aren Tangerang Selatan. PT. Guru Mainan Edukatif memiliki pabrik untuk pembuatan alat mainan edukatif yang berlokasi di Kampung Kalisuren, Desa Tajur Halang, Bogor, Jawa Barat, Indonesia. PT. Guru Mainan Edukatif merupakan perusahaan yang menjual produk-produk alat permainan edukatif kayu dan alat permainan edukatif non kayu. Pilihan alat permainan edukatif pada perusahaan tersebut sangat beragam dan sudah berstandar nasional Indonesia dikarenakan kayu dan pelapis warna yang digunakan merupakan bahan yang sudah terbukti aman jika digunakan oleh pemain di bawah usia tiga tahun, hal tersebut yang menjadikan keunggulan dari perusahaan PT. Guru Mainan Edukatif. Alat mainan edukatif kayu merupakan produk unggulan yang selalu diproduksi oleh pihak perusahaan, alat mainan edukatif berbahan dasar kayu yang diproduksi oleh PT. Guru Mainan Edukatif antara lain: Rumah Kelereng, *Puzzle* Huruf, *Puzzle* Angka, Pukul Palu,

Timbangan, Pohon Hijaiyah, *Multigame*, Pohon Angka, Pohon Abjad, *Wire Game* Kecil, Jam, Perternakan, dan Bermain Lalu Lintas. Alat mainan edukatif berbahan dasar non kayu yang diproduksi oleh PT. Guru Mainan Edukatif antara lain: Kartu Edukasi dan Boneka.

Segala macam peluang yang didapatkan oleh perusahaan akan sangat di manfaatkan dengan cara meningkatkan prioritas hasil produk jadi secara optimal sehingga dapat dipercaya atau disukai oleh konsumen-konsumen dari perusahaan itu sendiri. Pada perjalanan proses produksi alat mainan edukatif yang di jalankan oleh PT. Guru Mainan Edukatif tidak pernah sepi dari pembelian dengan jumlah kecil maupun pembelian dengan jumlah besar. Pembelian dalam jumlah kecil sering dilakukan oleh para pengguna akhir atau *end user*, pembelian tersebut biasa dilakukan melalui pameran-pameran, sosial media, dan melalui kontak pihak perusahaan. Pembelian dengan jumlah besar biasa dilakukan dengan langsung menghubungi pihak dari PT. Guru Mainan Edukatif, Tabel 1.1 merupakan data jumlah penjualan alat mainan edukatif berbahan dasar kayu yang ada pada perusahaan PT. Guru Mainan Edukatif pada Tahun 2014 sampai dengan Tahun 2018:

Tabel 1. 1 Data Penjualan Alat Mainan Edukatif Berbahan Dasar Kayu

Tahun	Jumlah
2014	12.632
2015	13.884
2016	13.418
2017	13.009
2018	12.838

Sumber: Data PT. Guru Mainan Edukatif, 2019

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa permintaan alat mainan edukatif berbahan dasar kayu pada setiap tahunnya mengalami perubahan. Pada Tahun 2015 menjadi puncak tertinggi penjualan dari mainan edukatif berbahan dasar kayu tersebut, dilain sisi pada Tahun 2016 sampai dengan Tahun 2018 PT. Guru Mainan Edukatif juga mengalami penurunan penjualan pada mainan berbahan dasar

kayu tersebut. Menurut pemaparan pemilik PT. Guru Mainan Edukatif, penurunan pendapatan ini disebabkan oleh kurangnya persediaan bahan baku kayu sehingga perusahaan mengalami hambatan dalam memenuhi permintaan konsumen. Pada saat tingginya jumlah pemesanan alat mainan edukatif kayu dapat berdampak baik pada peningkatan penjualan, tetapi ada faktor penting yang harus diperhatikan oleh perusahaan salah satunya adalah ketersediaan bahan baku kayu sebagai bahan baku utama proses produksi alat permainan edukatif, apabila ketersediaan bahan baku pada saat permintaan meningkat sudah tidak tersedia maka akan langsung dapat berdampak pada perusahaan, seperti tidak dapat terlaksana dengan baik proses produksi ataupun mengalami penundaan proses produksi. Apabila hal tersebut terjadi secara terus menerus maka akan berdampak pada laba atau keuntungan yang didapatkan oleh suatu perusahaan.

PT. Guru Mainan Edukatif memiliki tipe penjualan produk akan dibuat setelah pelanggan memberitahu alat mainan edukatif yang diinginkan kepada pihak *marketing* atau yang biasa dikenal dengan istilah *make to order*. Jika salah satu proses pekerjaan tertunda, maka menyebabkan keseluruhan pekerjaan yang mengikutinya menjadi tertunda. Perusahaan tidak selalu menyimpan persediaan bahan baku untuk proses produksi, tetapi pihak perusahaan juga melakukan pengamanan ketersediaan bahan baku. Sehingga hal tersebut menyebabkan terjadinya pemborosan modal kerja yang tertanam dalam persediaan bahan baku yang sudah dilakukan. Selama terjadinya kelebihan bahan baku mengakibatkan pengeluaran biaya-biaya yang harus dikeluarkan untuk tetap menjaga kualitas bahan baku kayu tersebut.

Kegiatan produksi yang dilakukan oleh PT. Guru Mainan Edukatif dimulai dari proses pemotongan kayu menjadi beberapa bagian, pembuatan pola mainan, pemotongan pola mainan, penghalusan tahap pertama pola, pewarnaan dasar pola, penghalusan pola tahap kedua, pewarnaan akhir, pengeringan pola, perakitan alat mainan edukatif, dan pengemasan alat mainan edukatif. Variasi yang dimiliki oleh perusahaan sangat tinggi karena pemesanan yang dilakukan oleh para pembeli sangat beragam, akan tetapi semua produk yang dibuat memiliki bahan baku yang sama untuk diproses menjadi produk jadi yaitu alat mainan edukatif berbahan dasar kayu.

Perusahaan harus mengelola persediaan bahan baku dengan baik, agar memiliki persediaan bahan baku secara optimal untuk kelancaran kegiatan operasional perusahaan dalam jumlah, waktu, dan mutu yang tepat serta dengan biaya yang minimum. Permintaan alat mainan edukatif kayu yang tidak menentu menimbulkan permasalahan bagi PT. Guru Mainan Edukatif, apabila permintaan terhadap alat mainan edukatif mengalami peningkatan maka akan terjadi kemungkinan perusahaan mengalami kekurangan persediaan bahan baku kayu, sebaliknya apabila permintaan terhadap alat mainan edukatif kayu mengalami penurunan maka akan terjadi kemungkinan perusahaan mengalami kelebihan persediaan bahan baku kayu. Pada saat perusahaan mengalami kemungkinan kekurangan bahan baku kayu dapat menyebabkan terjadinya keterlambatan pada proses penyelesaian produksi yang tidak sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan. Pembelian bahan baku yang dilakukan oleh PT. Guru Mainan Edukatif hanya bergantung pada satu *supplier* tetap saja. Akibat dari hal tersebut jika *supplier* tidak memiliki persediaan bahan baku yang diinginkan, maka perusahaan akan tetap menunggu persediaan bahan baku kayu yang diinginkan tersedia, karena hal tersebut menyebabkan tidak tercukupinya untuk memulai produksi alat mainan edukatif kayu pesanan para pelanggan dan mengakibatkan keterlambatan penyelesaian proses produksi.

Tabel 1. 2 Data Keterlambatan Penyelesaian Produk

Nama / Instansi	Jenis Pesanan	Qty	Jatuh Tempo	Penyelesaian
Lemon Kids	Puzzle Telapak Kaki	15	23-Jan-19	25-Jan-19
	Papan Geometri 6 Bentuk	15		
	Papan Geometri 5 Bentuk	15		
	Papan Geometri 4 Bentuk	15		
	Pasak Geometri	15		
	Kereta Susun	15		
	Kereta Angka	15		
	Pasak Berjenjang Geometri	15		
	Jam Natural	20		
	Maze Ball	25		

Tabel 1. 2 Data Keterlambatan Penyelesaian Produk (Lanjutan)

Nama / Instansi	Jenis Pesanan	Qty	Jatuh Tempo	Penyelesaian
PT. Sentra Kriya Edukasi	Puzzle geometri bentuk	50	12-Feb-19	16-Feb-19
	Tiruan buah dan sayur	150		
	Pukul palu besar	60		
	Menjahit baju dan celana	50		
	Puzzle Angka Hijaiyah	50		
	kereta balok	50		
	wire game kecil	100		
	Puzzle Pohon Hijaiyah	70		
	Puzzle Peraga Wudhu	80		
	Tata Cara Shalat	80		
	Pohon Hijaiyah	50		

Sumber: Data PT. Guru Mainan Edukatif, 2019

Berdasarkan Tabel 1.2 dengan adanya keterlambatan produk yang tidak tepat waktu yang mengakibatkan pihak perusahaan menerima teguran dari pihak pembeli atau pelanggan. Pihak pelanggan merasa tidak puas karena disebabkan oleh produk yang tidak selesai pada waktu yang telah disepakati bersama. Hal tersebut berdampak buruk pada perusahaan karena perusahaan kehilangan kepercayaan dari para pelanggan dan hal terburuk lainnya yang dapat terjadi adalah pelanggan dapat berpindah ke sentra industri alat mainan edukatif lain yang merupakan pesaing bisnis dari perusahaan PT. Guru Mainan Edukatif. Permasalahan-permasalahan tersebut memang sulit untuk dihindarkan, namun beberapa upaya dapat dilakukan oleh pihak perusahaan untuk mengantisipasi dengan baik hal buruk tersebut, serta meminimalisir agar hal tersebut tidak terjadi kembali dikemudian hari.

Berdasarkan kondisi yang sudah dijabarkan diatas, dapat diketahui bahwa peran persediaan bahan baku dalam suatu usaha pengolahan atau perusahaan manufaktur sangat penting. Perlu dilakukan dengan perbaikan terhadap pola-pola perencanaan serta pengendalian persediaan bahan baku agar tingkat persediaan bahan baku mampu mencapai tingkat persediaan yang optimal dengan total nilai persediaan yang minimum. Hal-hal yang perlu dihindari dalam proses perencanaan

dan pengendalian terhadap bahan baku adalah terjadinya kelebihan persediaan bahan baku atau sebaliknya kekurangan bahan baku yang mengakibatkan tidak tersedianya bahan baku terhadap produk yang dihasilkan. Kondisi-kondisi tersebut juga sering di keluhkan oleh pemilik PT. Guru Mainan Edukatif dalam proses perencanaan dan pengendalian bahan baku kayu yang digunakan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “PENENTUAN PEMESANAN KAYU SEBAGAI BAHAN BAKU ALAT MAINAN EDUKATIF BERDASARKAN KETIDAKPASTIAN PERMINTAAN”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengendalian persediaan bahan baku yang sebaiknya diterapkan oleh PT. Guru Mainan Edukatif untuk kelancaran proses produksi?
2. Bagaimana analisis sensitivitas kelayakan usaha pada PT. Guru Mainan Edukatif jika terjadi perubahan pada biaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah, penyusunan laporan tugas akhir ini memiliki beberapa tujuan terkait dengan rumusan masalah tersebut. Adapun tujuan penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengendalian persediaan bahan baku yang sebaiknya diterapkan oleh PT. Guru Mainan Edukatif untuk kelancaran proses produksi.
2. Mengetahui analisis sensitivitas kelayakan usaha pada PT. Guru Mainan Edukatif jika terjadi perubahan pada biaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapatkan dari penulisan laporan tugas akhir ini antara lain:

1. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini penulis dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta mempraktikkan teori-teori yang di dapat selama mengemban ilmu di bangku kuliah agar dapat melakukan riset ilmiah dan menyajikan dalam bentuk tulisan dengan baik. Penulis dapat memahami proses dari produksi dan perencanaan pengendalian bahan baku yang terdapat pada perusahaan PT. Guru Mainan Edukatif suatu usaha yang memproduksi alat mainan edukatif untuk mengurangi keterlambatan bahan baku.

2. Bagi Pembaca

Pembaca dapat mengetahui gambaran proses persediaan bahan baku dan cara PT. Guru Mainan Edukatif melakukan kegiatan operasional perusahaan. Pembaca dapat menambah bahan pustaka ilmiah yang berhubungan dengan perencanaan serta pengendalian bahan baku dengan menggunakan metode Probabilistik Model Q.

3. Bagi Perusahaan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat serta dapat menjadi masukan yang dapat digunakan bagi perusahaan untuk membantu manajemen dalam mengambil keputusan mengenai perencanaan dan pengendalian bahan baku.

1.5 Batasan Penelitian

Untuk mencegah pembahasan yang meluas dari rumusan masalah, peneliti memberikan batasan masalah antara lain:

1. Penelitian di lakukan di PT. Guru Mainan Edukatif yang beralamat di Graha Bintaro Jl. Kiwi I GR 20 No. 45 Pondok Kacang Barat, Pondok Aren Tangerang Selatan dan Kampung Kalisuren, Desa Tajur Halang, Bogor, Jawa Barat, Indonesia.

2. Penelitian mulai dilakukan pada Bulan Desember 2019 sampai dengan Bulan Februari 2020, dengan melakukan wawancara langsung pada pihak PT. Guru Mainan Edukatif.
3. Penelitian menggunakan data permintaan pelanggan PT. Guru Mainan Edukatif pada Bulan Januari 2019 sampai dengan Desember 2019.
4. Perencanaan dan pengendalian bahan baku untuk membuat alat mainan edukatif hanya terfokus pada persediaan bahan baku kayu pinus dan kayu *Medium-Density Fibreboard* (MDF).
5. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak PT. Guru Mainan Edukatif biaya simpan di asumsikan sebesar 15%.
6. Data yang diolah dalam penelitian ini hanya menggunakan data pada Bulan Januari 2019 sampai dengan Bulan Desember 2019.

1.6 Asumsi Penelitian

Dalam penelitian kali ini terdapat beberapa aspek yang digunakan sebagai asumsi antara lain adalah:

1. Harga bahan baku kayu pada Bulan Januari 2019 sampai dengan Bulan Desember 2019 konstan atau tidak berubah.
2. Ongkos pemesanan bahan baku kayu pada Bulan Januari 2019 sampai dengan Bulan Desember 2019 konstan atau tidak berubah.
3. Ongkos kekurangan *inventory* sebanding dengan jumlah barang yang tidak dapat dilayani atau sebanding dengan waktu pelayanan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah yang muncul dalam penelitian, rumusan masalah yang diambil dari latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, asumsi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijabarkan teori-teori pendukung yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian atau pun teori yang mendukung dalam memecahkan permasalahan yang diangkat dalam laporan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian atau urutan atau *flowchart* penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga berisi metodologi dalam memecahkan permasalahan yang diangkat dalam laporan Kerja Praktik.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang bagaimana proses pengumpulan data dan pengolahan data yang di dapatkan dari PT. Guru Mainan Edukatif.

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang kajian atau analisis terhadap materi yang penulis ambil sesuai judul yang disampaikan.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan saran yang disampaikan kepada pihak-pihak terkait.