

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan yang terjadi di sektor industri semakin maju pesat, hal tersebut memicu para pengusaha untuk memperoleh strategi baru yang lebih efektif agar setiap sumber daya yang dapat dimanfaatkan dan diharapkan memberikan hasil yang optimal. Untuk menghadapi kondisi tersebut, maka perusahaan harus meningkatkan daya saing dan meningkatkan kepuasan konsumen. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan konsumen adalah harga produk yang kompetitif dan waktu pengiriman tepat waktu.

CV. Victory Toys adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang distributor mainan untuk anak-anak. Dalam melakukan distribusi barang ke konsumen di perlukan tahap-tahap yang panjang dimulai dari masuknya barang ke gudang dari pabrik atau *supplier* besar. Setelah masuk ke dalam gudang barang di pilah-pilah menurut jenisnya dan di masukkan ke dalam rak order barang. Jika sudah ada orderan masuk barang di rak order diambil kemudian di packing sesuai pesanan pelanggan. Setelah itu barang di kirim ke pelanggan yaitu dengan cara di kirim sendiri dan juga melalui ekspedisi. Dalam operasional gudang CV. Victory Toys memiliki kendala dalam penyimpanan barang yaitu habisnya *stock* barang yang di pesan oleh pelanggan yang membuat pelanggan menunggu barang datang kembali. Akibatnya banyak pelanggan yang membatalkan pesannya. Dengan adanya masalah demikian perusahaan menanggulangnya dengan memesan barang lebih banyak dari pesanan pelanggan, tetapi hal tersebut malah membuat perusahaan mengalami *overstock*. Oleh karena itu perlunya manajemen persediaan barang, agar barang bisa terkontrol. Penataan barang di CV. Victory Toys juga masih tergolong buruk sehingga mengakibatkan persediaan di gudang sulit terkontrol. Contohnya banyak barang yang tercampur oleh barang yang lain. Dampak dari hal tersebut pihak gudang sering kali memesan barang yang sebenarnya masih ada di dalam gudang, sehingga terjadi *overstock*. Dampak lain dari penataan gudang yang buruk adalah lamanya waktu pencarian (*searching time*) jenis item barang tertentu oleh pihak gudang

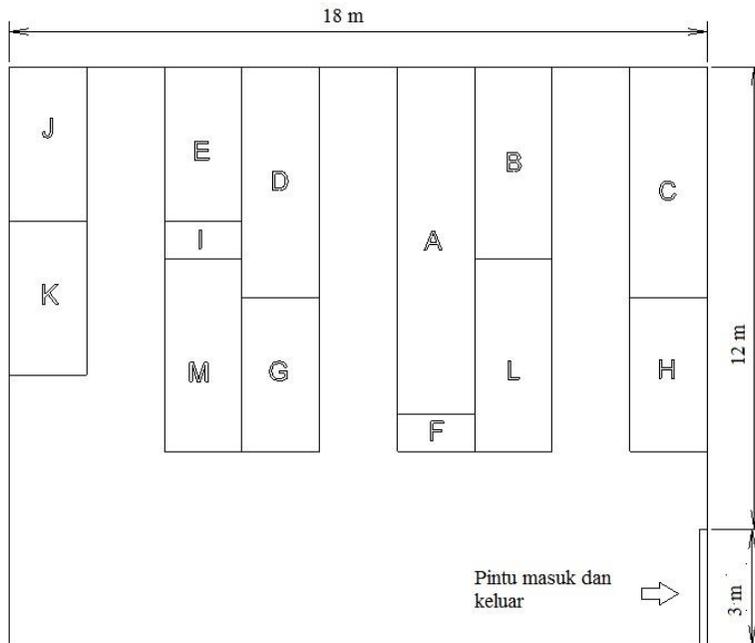
Data permintaan barang dan jumlah barang masuk periode oktober sampai desember 2017, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Jumlah permintaan barang oktober sampai desember 2017

No	Keterangan	Permintaan	Realisasi	Kekurangan/kelebihan
1	Kitchen	424	460	36
2	Telepon	73	120	47
3	Fishing	255	300	45
4	Mobil kantong	273	310	37
5	Mobil set	194	220	26
6	Block	14	25	11
7	Kereta	108	120	12
8	Sport	84	110	26
9	Mobil baterai	16	25	9
10	Pedang	78	100	22
11	Robot	42	90	48
12	Pistol	45	90	45
13	Gitar set	86	130	44
Total		1692	2100	408

Sumber : CV. Victory Toys, 2017

Dari data diatas dapat dilihat bahwa barang yang masuk ke gudang lebih besar daripada permintaan, yang berakibat *over stock*. Oleh karena itu dibutuhkanya pengendalian persediaan agar tidak terjadinya *over stock* yang membuat biaya penyimpanan barang meningkat. Dan juga penataan barang di gudang CV. Victory Toys juga masih tergolong buruk sehingga mengakibatkan persediaan di gudang sulit terkontrol.



Gambar 1. 1 Gudang CV. Victory Toys

Sumber : CV. Victory Toys, 2017

Keterangan :

No	Keterangan	Kode
1	Kitchen	A
2	Telepon	B
3	Fishing	C
4	Mobil kantong	D
5	Mobil set	E
6	Block	F
7	Kereta	G
8	Sport	H
9	Mobil baterai	I
10	Pedang	J
11	Robot	K
12	Pistol	L
13	Gitar set	M

Dari gambar diatas, kita melihat bahwa penempatan produk dalam suatu area yang kurang tepat, dimana seharusnya barang yang sejenis harus diletakan pada area yang sama dengan produk sejenis. Dampak dari hal itu adalah lamanya waktu pencarian (*searching time*) jenis mainan tertentu oleh pihak gudang, oleh karena itu perlu dilakukan penataan ulang posisi penyimpanan produk pada gudang CV. Victory Toys agar lebih optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan diatas didapatkan perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengendalian persediaan produk mainan agar permintaan terpenuhi dengan biaya persediaan minimal
2. Bagaimana penataan ulang produk mainan di gudang penyimpanan yang lebih mudah dan waktu pencarian barang yang minimal.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Memberi usulan pengendalian persediaan produk mainan agar permintaan terpenuhi dengan biaya persediaan minimal.
2. Merancang tata letak produk mainan di gudang penyimpanan yang lebih mudah dan waktu pencarian barang yang minimal.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Bagi mahasiswa
 - a. Mendapat pengalaman dengan mengaplikasikan ilmu-ilmu teknik industri
 - b. Menambah pengalaman dan memahami dunia kerja khususnya dunia jasa
2. Bagi perusahaan
 - a. Sebagai masukan bagi perusahaan dalam melakukan manajemen persediaan barang
3. Bagi lembaga penelitian
 - a. Sebagai bahan bacaan dalam bidang manajemen persediaan barang

1.5 Batasan

Batasan masalah di gunakan agar masalah yang di teliti lebih terarah da terfokus sehingga penelitian dapat di lakukan sesuai perencanaan awal dan memberikan hasil yang optimal. Batasan yang di gunakan dalam peneltian ini adalah:

1. Perusahaan yang di teliti adalah distributor maiana anak-anak pada bagian gudang CV. Victory Toys
2. Data permintaan dan penerimaan barang adalah data dari bulan januari sampai desember 2017
3. Perencanaan penataan barang tidak merubah luas gudang

1.6 Asumsi

1. Barang yang di pesan di asumsikan dalam keadaan baik sehingga tidak terjadi *reture*
2. Barang yang di pesan ke *supplier* selalu tersedia

(Lembaran kosong)