

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

UD. AA adalah sebuah perusahaan pribadi yang bergerak di bidang produksi barang material berupa batako. UD. AA terletak di dusun Mantren, kecamatan kabat, Banyuwangi. Berdiri sejak tahun 2013. UD. AA merupakan sebuah perusahaan menengah ke atas. Setelah beberapa tahun berdiri UD. AA sudah mulai dikenal baik dan di terima di sebagian besar masyarakat Banyuwangi.

Dalam kurun waktu 6 tahun ini nama UD. AA dikenal sebagai penyedia barang material batako yang dapat memberikan kepastian kepada pelanggan tentang kualitas setiap barang materialnya. Pembaruan terhadap kualitas menjadi alasan mengapa produk UD. AA di percaya oleh sebagian besar masyarakat Banyuwangi. Dengan diterimanya tersebut, UD. AA harus siap untuk memenuhi permintaan barang material di seluruh wilayah Banyuwangi.

Pemenuhan barang material yang tepat dan efisien sangat dibutuhkan untuk memenuhi permintaan pelanggan yang tidak selalu tetap. Tingkat jumlah produksi yang lebih besar dari jumlah permintaan yang akan menguras modal pemilik usaha, sebaliknya jika produksi terlalu rendah maka bisa jadi persediaan tidak akan mencukupi permintaan pelanggan. Persediaan barang menjadi hal penting untuk menentukan keuntungan perusahaan.

Dengan permintaan barang material yang tidak menentu maka diperlukan perhitungan yang tepat untuk meramalkan banyak barang material yang harus di produksi setiap harinya. Selama ini dalam pemenuhan permintaan pemilik perusahaan hanya mengandalkan insting dan penalaran untuk menghitung banyaknya jumlah produksi yang harus di penuhi setiap harinya. Ketidak pastian itulah yang menjadikan pemilik bisa kehilangan pelanggan jika tidak dapat memenuhi semua permintaan atau dia akan merugi jika produksi melampaui

angka permintaan karena batako yang terlalu lama tersimpan di gudang akan mengalami penurunan kualitas dalam jangka waktu satu bulan.

Dari semua permasalahan yang dihadapi oleh pemilik perusahaan maka dibuatnya sistem peramalan produksi barang material (batako) dengan menginputkan 3 parameter yaitu persediaan, penjualan dan produksi. Sistem peramalan akan dibuat untuk menghitung jumlah batako yang harus di produksi setiap harinya. Sistem ini merupakan sistem peramalan objektif yang artinya peramalan yang berdasarkan pada data masa lalu atau data permintaan sebelumnya. Sistem ini berisikan beberapa tahap yaitu, tahap analisa data. Tahap ini merupakan proses penyusunan pola data di masa lalu selanjutnya tahap penentuan metode yang tepat untuk pola yang sudah tersusun pada proses sebelumnya, ketiga adalah tahap proyeksi data dengan metode. Sistem ini menggunakan fuzzy tsukamoto. Data yang digunakan adalah 24 bulan, untuk memaksimalkan hasil peramalan.

Diharapkan dari hasil peramalan sistem ini akan tercapainya produksi yang tepat untuk memenuhi permintaan para pelanggan. Dapat mengurangi dan mencegah barang produksi terlalu lama di gudang agar kualitas barang produksi tidak berkurang Para pengusaha bisa mengoptimalkan biaya modal yang harus dikeluarkan untuk proses produksi, sehingga modal yang di investasikan mendapatkan keuntungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian diatas, maka rumusan masalah dapat dilihat dibawah ini:

1. Dapat mengurangi menumpuknya barang produksi di gudang penyimpanan?
2. Bagaimana cara agar modal yang di investasikan cepat mendatangkan keuntungan?

1.1 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka kegiatan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Pemenuhan barang material akan tepat dan efisien.
2. Lebih dapat menjaga kualitas barang produksi sebelum proses pengiriman.
3. Modal yang sudah di investasikan tidak akan mengendap sangat lama.

1.2 Manfaat

Melalui penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu para pengusaha untuk meramalkan kegiatan produksi dalam pemenuhan permintaan.
2. Mencegah penurunan kualitas barang produksi.
3. Mengurangi modal yang terlalu lama mengendap karena persediaan melebihi kapasitas permintaan.
4. Meningkatkan tingkat kepuasan pelanggan karena mendapatkan barang material yang di butuhkan.