

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perusahaan adalah setiap bentuk usaha yang melakukan kegiatan secara tetap dan terus-menerus dengan memperoleh keuntungan atau laba bersih, baik yang diselenggarakan oleh orang perorangan maupun badan usaha yang berbentuk badan hukum atau bukan badan hukum, yang didirikan dan berkedudukan dalam wilayah RI (UU No.8 TAHUN 1997, PASAL 1 (1)). Secara umum perusahaan adalah suatu badan usaha atau organisasi yang didirikan oleh seseorang atau kelompok tertentu yang kegiatannya melakukan produksi dan distribusi guna memperoleh keuntungan demi memenuhi kebutuhan ekonomis manusia. Tujuan utama dari perusahaan adalah untuk meningkatkan penjualan, memperoleh keuntungan yang maksimal, dan meningkatkan mutu perusahaan.

Suatu perusahaan manufaktur (*Manufacturing Firm*) adalah perusahaan yang mengubah produk mentah menjadi produk jadi melalui beberapa proses produksi yang dijual kepada konsumen atau perusahaan yang lain. Perusahaan manufaktur dijalankan dengan pembelian bahan baku, produksi, dan dijual. Produksi menurut ilmu ekonomi adalah setiap kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghasilkan atau menaikkan nilai kegunaan barang atau jasa. Tujuan utama dari produksi adalah menciptakan atau menghasilkan suatu barang atau jasa yang selalu berinovasi dari waktu ke waktu.

Keuntungan akan terjadi jika hasil suatu penjualan lebih besar dari biaya produksinya dan kerugian akan terjadi jika hasil suatu penjualan lebih rendah dari biaya produksinya atau sama. Keuntungan yang dihasilkan tidak lepas dari faktor-faktor tertentu antara lain adalah biaya produksinya dan jumlah hasil produksi.

Keuntungan yang akan dicapai oleh perusahaan dapat menjadi parameter atau alat ukur suatu keberhasilan perusahaan dalam menjalankan aktivitas dalam pengoperasiannya, yaitu menjaga arus pengeluaran dan pemasukan. Keuntungan yang maksimal akan mendorong para *investor* untuk menentukan modalnya pada perusahaan guna memperluas perusahaannya. Dan sebaliknya jika keuntungan yang diperoleh belum maksimal atau rendah para *investor* akan menarik modalnya pada perusahaan tersebut.

Jika dilihat betapa pentingnya keuntungan bagi perusahaan, maka perusahaan akan melakukan berbagai macam cara demi memperoleh keuntungan yang maksimal. Agar perusahaan dapat beroperasi secara efektif, maka perusahaan tersebut mampu mengolah dan mengalokasikan sumber-sumber daya produksi yang dimiliki oleh perusahaan secara maksimal. Bagi perusahaan yang memproduksi lebih dari satu macam produk, dengan menggunakan beberapa macam bahan baku, maka manajemen perusahaan tersebut harus dapat mengontrol dan menentukan berapa banyak jenis produk yang akan diproduksi dengan kendala kuantitas bahan baku, agar dapat memperoleh keuntungan yang maksimal.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah penentuan kuantitas produksi dalam suatu perusahaan. Salah satunya adalah dengan metode simpleks. Di dalam matematika terdapat suatu teknik optimalisasi yang bertujuan untuk menentukan pemecahan masalah optimasi yaitu dengan memaksimalkan suatu keuntungan atau meminimumkan biaya dengan kapasitas bahan baku yang ada agar mampu memperoleh hasil yang maksimal.

Untuk mendapatkan penyelesaian yang optimal dari masalah tersebut dikembangkan suatu cara yang di sebut dengan program linear. Program linear merupakan suatu teknik perencanaan yang menggunakan model matematika dengan tujuan menemukan beberapa kombinasi alternatif dari pemecahan suatu permasalahan yang kemudian dipilih yang mana yang terbaik untuk menyusun alokasi bahan baku yang ada agar mencapai tujuan yang diinginkan secara maksimal dengan melibatkan variabel-variabel linear.

Perusahaan Touch Of Ramadhani merupakan perusahaan kecil menengah yang bergerak dibidang busana/pakaian. Proses perhitungan dalam mencari keuntungan produksi pakaian masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara mencari keuntungan dari hasil penjualan pakaian dikurangkan dengan bahan baku dan tenaga kerja, sedangkan untuk biaya bahan baku (kain, benang, dll) biasanya dari pemilik perusahaan sehingga perusahaan masih memerlukan suatu solusi yang tepat dalam proses perhitungan. Proses produksi pakaian sehari-hari dalam perusahaan ini melibatkan sekitar 5 sampai 7 pegawai dalam proses produksinya hingga siap dipakai. Pegawai dapat ditambah jika perusahaan mendapatkan banyak pesanan jahitan atau PPL (Program Pengalaman Lapangan) dari

Universitas atau SMK yang mengajukan proposal ke perusahaan. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian di perusahaan Touch Of Ramadhani. Dimana penelitian tersebut akan dimulai pada bulan Februari 2018 – April 2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perusahaan masih menggunakan proses perhitungan yang manual dalam mencari keuntungan produksi pakaian.
2. Perusahaan masih menggunakan jasa pegawai dalam jumlah yang belum menentu.
3. Perusahaan masih belum menggunakan bahan baku secara optimal dalam memaksimalkan keuntungan.
4. Perusahaan masih belum melakukan pembukuan yang benar dalam memperhitungkan pengeluaran dan pemasukan.

C. Pembatasan Masalah

Perusahaan Touch Of Ramadhani memiliki masalah yang rumit yaitu dari segi jumlah tenaga kerja yang tidak menentu dan bahan-bahan produksi yang tergantung dengan permintaan konsumen. Agar penelitian yang penulis lakukan lebih terarah, penulis melakukan pembatasan masalah pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada satu perusahaan saja, yaitu perusahaan Touch Of Ramadhani.

2. Data yang digunakan merupakan banyaknya bahan baku untuk produksi pakaian yang dimiliki oleh perusahaan Touch Of Ramadhani di ambil pada bulan Februari sampai April 2018.
3. Penelitian ini lebih kepada memaksimalkan keuntungan Touch Of Ramadhani dengan memanfaatkan bahan baku yang tersedia selama satu hari.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah memaksimalkan keuntungan produksi pakaian pada perusahaan Touch Of Ramadhani yang dapat dituliskan dengan beberapa pernyataan berikut:

1. Bagaimana memodelkan masalah produksi pakaian kedalam metode simpleks?
2. Bagaimana menyelesaikan masalah tersebut menggunakan metode simpleks dengan alat bantu POM-QM?
3. Bagaimana menentukan kuantitas masing-masing jenis produksi dengan mengoptimalkan penggunaan bahan baku yang ada sehingga memperoleh keuntungan yang maksimal?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara memodelkan masalah produksi pakaian kedalam metode simpleks.
2. Untuk mengetahui cara menyelesaikan masalah produksi pakaian dengan menggunakan metode simpleks dengan alat bantu POM-QM.

3. Untuk mengetahui kuantitas masing-masing jenis produksi dengan mengoptimalkan penggunaan bahan baku yang ada sehingga memperoleh keuntungan yang maksimal

F. Penjelasan Istilah

Istilah-istilah dalam rumusan di atas didefinisikan sebagai berikut.

1. Produksi adalah segala proses yang dirancang untuk mengubah suatu susunan elemen masukan (*input*) menjadi suatu susunan elemen keluaran (*output*) yang khusus (Ishkak; 2010:4).
2. Sumber daya adalah berbagai jenis barang dan jasa yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk diolah guna membuat barang atau jasa yang lain. Sumber daya yang dibutuhkan setiap hari oleh perusahaan dalam membuat barang dan jasa adalah bahan-bahan baku dan bahan-bahan pembantu mesin-mesin, dan peralatan-peralatan, tenaga kerja manusia, teknologi (pardade; 2005:71).
3. Program linear merupakan suatu metode pengambilan keputusan yang dapat digunakan untuk mendapatkan alternatif penggunaan terbaik atau cara terbaik pengalokasian sumber daya guna mencapai tujuan yang diharapkan.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan

Penelitian ini dimaksudkan agar bisa membantu perusahaan dalam menentukan kuantitas jenis produk yang akan diproduksi dan memperoleh keuntungan yang maksimal.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengaplikasikan program linear.

3. Bagi Masyarakat Umum/ Pelaku Usaha

Menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca atau peneliti lain agar dapat dikembangkan lebih baik lagi.