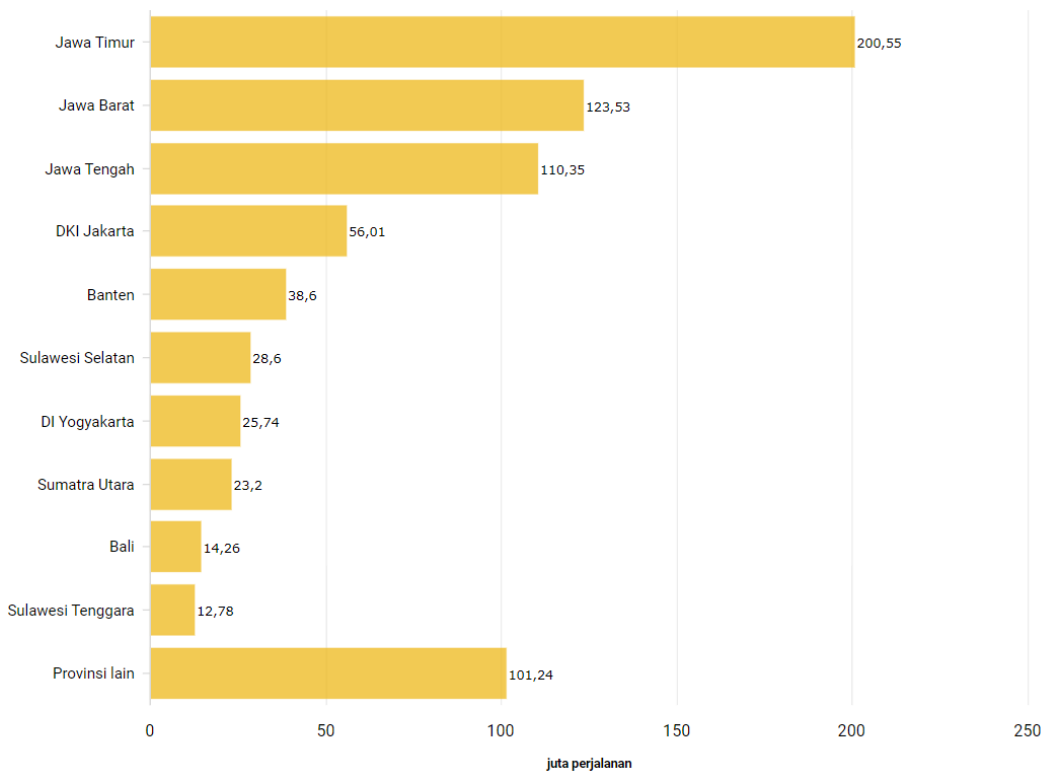


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mengisi waktu luang dan melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari (Buku Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata, 2022). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Tahun 2023, wisatawan domestik yang bertujuan ke Pulau Jawa mencapai 75,49% dari total perjalanan wisatawan domestik di Indonesia. Jawa Timur tercatat sebagai provinsi utama pada 2022 dengan jumlah perjalanan tertinggi, yaitu sebesar 200,55 juta atau 27,29% dari total perjalanan wisatawan domestik.



Gambar I. 1 Destinasi Favorit Wisatawan Domestik

(Sumber: Badan Pusat Statistik)

Berdasarkan grafik pada Gambar I.1 yang menunjukkan bahwa tingginya angka wisatawan domestik pada suatu wisata hiburan, hal tersebut membuat sektor wisata hiburan harus memiliki jumlah persediaan yang cukup agar mampu memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen. Persediaan merupakan investasi yang besar pada sektor wisata hiburan, hal tersebut dikarenakan nilai investasi dalam bentuk barang persediaan bervariasi, antara 25-35% dari nilai seluruh aset (Indrajit dan Djokopranoto). Pada sektor wisata, keakuratan persediaan (*inventory*

accuracy) memiliki peranan yang sangat penting. Keakuratan persediaan dapat tercapai ketika jumlah barang yang ada dalam stok fisik sama dengan jumlah yang tercatat dalam sistem. Namun, untuk mencapai keakuratan persediaan, pada umumnya menjadi tantangan besar bagi sektor wisata, dikarenakan sektor wisata memiliki ragam jenis barang untuk dijual kepada konsumen.

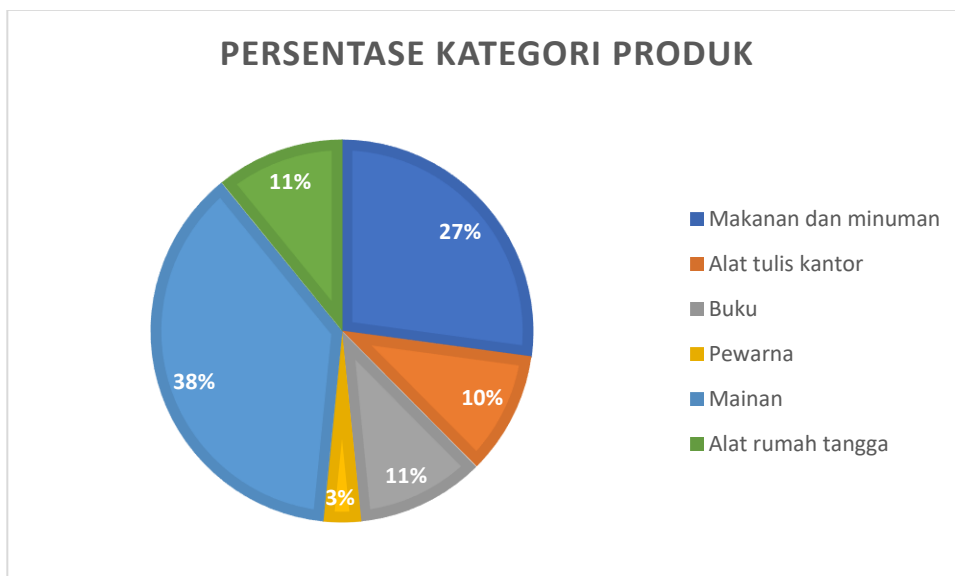
CV ASD adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang hiburan *indoor* di Jember Jawa Timur yang menyediakan arena bermain dan pelayanan *game*. Guna menjalankan bisnisnya, mengharuskan CV ASD memiliki stok barang atau *inventory* yang optimal untuk mencukupi permintaan konsumen agar dapat mencapai target perusahaan. Stok barang atau *inventory* pada CV ASD dikenal dengan nama hadiah *redemption*.

Hadiah *redemption* dikelola menggunakan gudang sebagai fasilitas penyimpanan hadiah *redemption*. Adapun hadiah *redemption* yang dimiliki CV ASD yaitu sebesar 221 SKU (*Stock Keeping Units*). 221 SKU tersebut dibagi menjadi 6 kategori produk yang dapat dilihat pada Tabel I.1 berikut.

Tabel I. 1 Kategori dan Jenis Produk

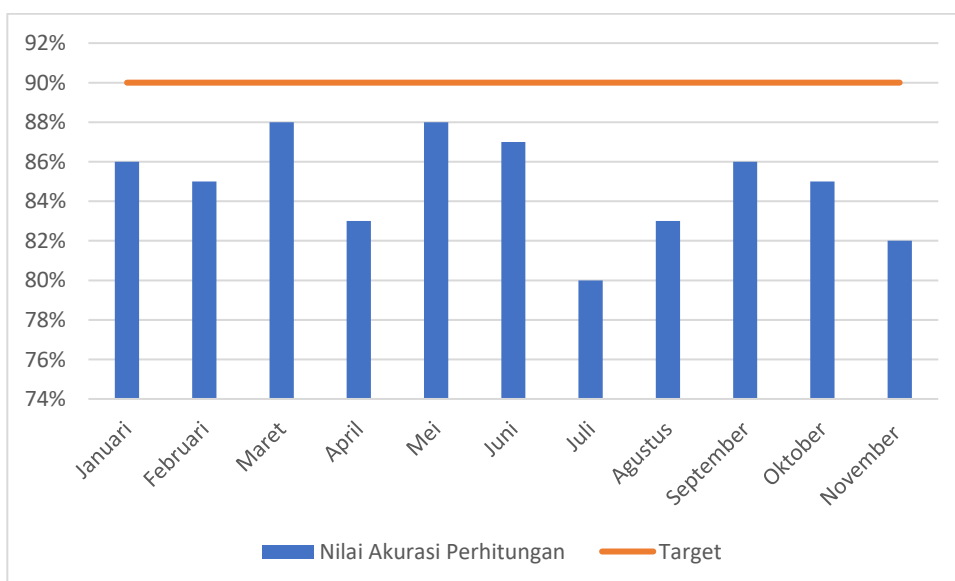
Kategori	Jenis Produk
Makanan dan minuman	<i>Snack</i> , biskuit, minuman ringan
Alat tulis kantor	Penggaris, penghapus, pulpen
Buku	Buku tulis, buku gambar, buku catatan
Pewarna	Pensil warna, krayon, spidol warna
Mainan	<i>Diecast</i> , <i>playset</i> , <i>puzzle</i>
Alat rumah tangga	Tas, botol minum, alat dapur

Berdasarkan informasi pada tabel diatas, disajikan persentase produk dalam bentuk *pie* diagram dengan tujuan untuk mengetahui lebih jelas persentase dari masing-masing kategori produk. Persentase kategori produk dapat dilihat pada gambar I.2 berikut.



Gambar I. 2 Persentase Kategori Produk

Berdasarkan gambar diatas, persentase terbesar dimiliki oleh kategori produk mainan yaitu sebesar 38%, dan persentase terkecil dimiliki oleh kategori produk pewarna yaitu sebesar 3%. Dengan jumlah SKU yang cukup banyak, mengharuskan CV ASD untuk memastikan jumlah persediaan produk agar tetap akurat, yaitu dengan menggunakan *inventory record accuracy*, perbandingan catatan inventaris sistem dengan inventaris fisik (Quarterman Lee, 2007). Adanya kegiatan *stock opname*, menghasilkan nilai akurasi antara perhitungan di sistem dan di gudang. Berikut merupakan data nilai akurasi *stock opname* pada Januari-November 2023.



Gambar I. 3 Nilai Akurasi Perhitungan

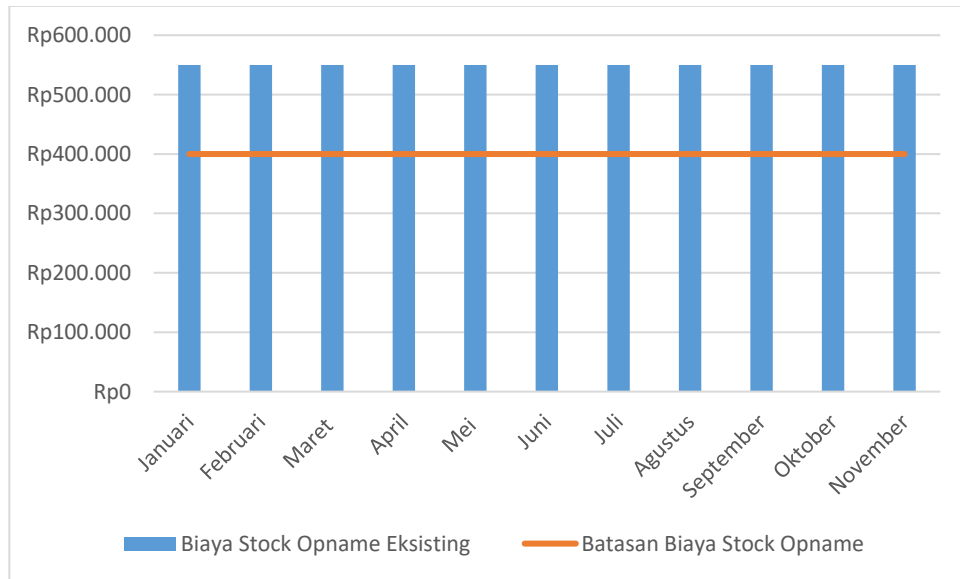
Berdasarkan data pada gambar diatas, diketahui bahwa setiap bulannya CV ASD belum memenuhi target nilai akurasi perhitungan. Sehingga dilakukan pemeriksaan terhadap keakuratan pencatatan persediaan, setiap awal bulan CV ASD melakukan kegiatan *stock opname*. *Stock opname* adalah kegiatan menghitung barang antara data sistem dengan fisik di gudang (Uddin, B, 2020). Pada CV ASD, kegiatan *stock opname* rutin dilakukan setiap satu bulan sekali yaitu pada awal bulan. Proses *stock opname* dilakukan di luar jam kerja, yaitu pukul 22.00 - 06.00, dengan jumlah 6 orang tenaga kerja, yaitu 2 orang *crew*, 2 orang staf gudang, 1 orang admin, dan 1 orang koordinator gudang. Proses *stock opname* berlaku untuk semua SKU produk.

Setiap melakukan *stock opname*, CV ASD mengeluarkan biaya dengan tujuan agar kegiatan *stock opname* berjalan dengan baik dan lancar. Biaya tersebut antara lain adalah biaya lembur, biaya makan, dan biaya *stationary*. Berikut merupakan tabel rincian biaya *stock opname* CV ASD. Adanya kegiatan *stock opname*, menghasilkan nilai akurasi antara perhitungan di sistem dan di gudang.

Tabel I. 2 Biaya *Stock Opname* Eksisting

Biaya <i>Stock Opname</i> Eksisting						
No	Keterangan	Biaya	Satuan	Orang	Waktu	Total
1	Biaya Lembur	Rp50.000	Orang/Hari	6	1	Rp 300.000
2	Biaya Makan	Rp20.000	Orang/Hari	6	1	Rp 120.000
3	Biaya <i>Stationery</i>	Rp130.000	Bulan	0	1	Rp 130.000
Total						Rp 550.000

Berdasarkan data pada tabel diatas, didapatkan total biaya *stock opname* eksisting CV ASD yaitu sebesar Rp550.000. Setelah dilakukan wawancara dengan admin CV ASD, ternyata total biaya *over budget* dari batasan biaya perusahaan yaitu sebesar 27%. CV ASD memberikan batasan biaya *stock opname* yaitu sebesar Rp400.000. Berikut merupakan gambar diagram biaya *stock opname* CV ASD dan batasan biaya *stock opname* pada bulan Januari-November 2023.



Gambar I. 4 Biaya *Stock Opname* Eksisting dan Batasan Biaya *Stock Opname*

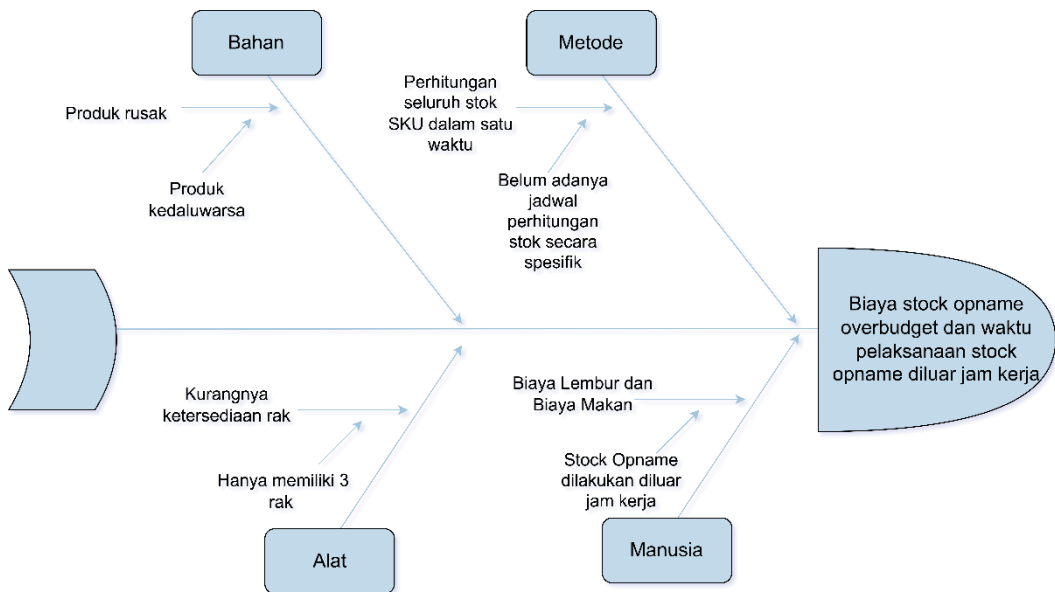
Berdasarkan permasalahan tersebut, permasalahan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu perhitungan seluruh stok SKU yang dilakukan dalam satu waktu dan biaya pelaksanaan *stock opname*.

Faktor pertama yaitu perhitungan seluruh stok SKU yang dilakukan dalam satu waktu yang disebabkan belum adanya jadwal perhitungan stok secara spesifik pada SKU produk. Setelah dilakukan wawancara dengan admin CV ASD, ternyata hal tersebut terjadi karena CV ASD saat ini belum mengetahui bagaimana cara melakukan perhitungan SKU produk sesuai dengan kebijakan manajemen persediaan.

Faktor kedua yaitu biaya lembur dan biaya makan. Penyebab terjadinya biaya lembur dan biaya makan yakni kegiatan *stock opname* yang dilakukan diluar jam kerja. Menindaklanjuti permasalahan pada faktor pertama, yaitu perhitungan stok SKU yang dilakukan dalam satu waktu, di mana kegiatan *stock opname* dilakukan diluar jam kerja CV ASD yaitu pada pukul 22.00-06.00 mengharuskan CV ASD mengeluarkan biaya yang cukup besar yaitu Rp550.000 setiap pelaksanaan *stock opname* guna untuk menunjang kelancaran kegiatan tersebut.

Oleh karena itu, pada saat ini CV ASD memerlukan sebuah metode kebijakan manajemen *inventory* yang dapat memberikan usulan jadwal pelaksanaan *stock opname* dan meminimasi biaya kegiatan *stock opname* yang sesuai dengan kebijakan manajemen *inventory*.

Berikut merupakan diagram *fishbone* permasalahan yang dialami oleh CV ASD dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar I. 5 Fishbone Diagram

Berdasarkan *fishbone* diagram pada gambar diatas dapat diidentifikasi dengan menggunakan beberapa alternatif solusi pada tabel berikut.

Tabel I. 3 Alternatif Solusi

Akar Masalah	Alternatif Solusi
Perhitungan seluruh stok SKU yang dilakukan dalam satu waktu yang disebabkan belum adanya jadwal perhitungan stok secara spesifik pada SKU produk.	Merancang usulan <i>stock opname</i> menggunakan metode <i>Cycle Counting ABC analysis</i> (Wilson, 2007).
Biaya lembur dan biaya makan. Penyebab terjadinya biaya lembur dan biaya makan yakni kegiatan <i>stock opname</i> yang dilakukan diluar jam kerja.	

Oleh karena itu, sesuai dengan permasalahan yang ada pada CV ASD untuk mencapai kebijakan biaya yang telah ditentukan, maka perlu adanya sebuah perencanaan usulan kebijakan *stock opname* menggunakan metode *Cycle Counting*

ABC analysis. Hal ini bertujuan agar CV ASD dapat meminimasi biaya kegiatan *stock opname* (Brooks & Wilson, 2007).

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, berikut merupakan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Bagaimana usulan perancangan kebijakan *stock opname* untuk meminimasi biaya kegiatan *stock opname* pada CV ASD?
2. Bagaimana usulan perancangan kebijakan proses bisnis *stock opname* untuk meminimasi waktu kegiatan *stock opname* pada CV ASD?

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, berikut merupakan tujuan dari dilakukannya penelitian ini.

1. Merancang usulan kebijakan *stock opname* untuk meminimasi biaya kegiatan *stock opname* pada CV ASD.
2. Merancang usulan kebijakan proses bisnis *stock opname* untuk meminimasi waktu kegiatan *stock opname* pada CV ASD.

I.4 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah diuraikan sebelumnya, berikut merupakan manfaat dari dilakukannya penelitian ini.

1. Bagi penulis, penelitian ini sebagai sarana untuk dapat melakukan implementasi dari ilmu yang dipelajari selama kuliah, dengan menerapkan metode penelitian untuk membantu dalam menyelesaikan masalah pada objek penelitian.
2. Bagi perusahaan yaitu CV ASD, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meminimasi biaya kegiatan *stock opname* CV ASD.
3. Bagi pembaca yaitu dapat menambah pengetahuan serta informasi terkait dengan kegiatan *stock opname* menggunakan metode *cycle counting* yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya.

I.5 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini berisikan sistematika penulisan dari penelitian yang menjelaskan uraian dari tiap bab.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan yang diangkat dalam penelitian, perumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian, dan sistematikan penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi uraian yang menjelaskan tentang studi literatur berupa teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Pada bab ini juga membahas mengenai hasil penelitian terdahulu sebagai referensi untuk memahami dan memecahkan permasalahan pada penelitian yang dilakukan.

BAB III Metodologi Perancangan

Pada bab ini berisi uraian yang menjelaskan tentang tahapan mekanisme penyelesaian masalah pada penelitian, yang terdiri dari penjelasan sistematika perancangan, identifikasi sistem terintegrasi, serta batasan dan asumsi tugas akhir.

BAB IV Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pada bab ini berisi uraian mengenai proses pengumpulan data dan pengolahan data yang dilakukan untuk mendukung penyelesaian masalah pada penelitian.

BAB V Analisis

Bab ini berisi penjelasan mengenai usulan perancangan serta analisis terkait dengan hasil rancangan yang sudah dibuat berdasarkan pengolahan data pada bab IV. Selain itu, pada bab ini juga berisi verifikasi dan validasi terkait dengan hasil rancangan tersebut apakah sudah memenuhi tujuan dari penelitian ini atau menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Uraian kesimpulan berisi jawaban dari tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bab pendahuluan. Sedangkan saran memuat rekomendasi yang dikaitkan dengan analisis hasil rancangan usulan dan pengimplementasian usulan solusi.