

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perdagangan di Indonesia merupakan ladang yang berkompeten untuk menunjang kemajuan ekonomi pada tiap daerah, Lamongan merupakan salah satu kota yang banyak mengalokasikan perdagangan dari berbagai inovasi dalam bentuk produk salah satunya pada produk pangan yaitu keripik. Keripik ini tergolong makanan yang bersifat kering, renyah, tahan lama, praktis, mudah dibawa dan disimpan, serta dapat dinikmati kapan saja (Direktorat Jenderal Pengolahan dan Pemasaran Hasil Pertanian 2004) [1]. Menurut indikator pertanian di Indonesia tahun 2015-2016 yang diterbitkan BPS, terlihat bahwa di tahun 2015 indeks produksi pertanian mengalami peningkatan dibanding tahun 2014 sebesar 3,29 poin, yaitu dari 119,07 pada tahun 2014 menjadi 122,36 pada tahun 2015. Selama tahun 2011-2015, indeks produksi tanaman pangan selalu mengalami peningkatan. Pada tahun 2015, komoditas yang meningkat paling pesat adalah kacang hijau, lalu diikuti padi sawah, jagung dan kedelai. Pada tahun 2015 terdapat beberapa komoditas yang mengalami penurunan seperti ubi jalar, kacang tanah, padi ladang dan ubi kayu. Di tahun yang sama pula indeks produksi holtikultura turun sebesar 0,45 poin dibanding tahun 2014, dari 121,55 menjadi 121,10 hal ini disebabkan karena penurunan indeks produksi sayur-sayuran meskipun indeks produksi buah-buahan masih mengalami peningkatan [1]. Dari data yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat diketahui bahwa bahan baku yang biasa dipakai untuk pembuatan keripik tidak selalu tersedia, hal ini karena adanya penurunan komoditas, sehingga tingkat persaingan menjadi latar belakang perlunya pengelolaan yang lebih kreatif dalam memenuhi profitabilitas yang tinggi. Profitabilitas merupakan kemampuan bagi tiap perusahaan untuk memperoleh laba berdasarkan tingkat penjualan dan modal usaha [3].

Pada produksi pangan seperti produksi keripik pasti akan mengalami pasang surut dalam penjualan produk, hal ini tentu akan berdampak dan berpengaruh terhadap tingkat profit keripik. Terkadang ada masa sebuah produk laris di pasaran, namun adapula saat dimana penjualan produk mengalami penurunan yang drastis. Kondisi naik turunnya penjualan merupakan bagian dari daur hidup

produk, mulai dari fase lahirnya sebuah produk yang membutuhkan waktu cukup lama untuk mengenalkan produk baru, sehingga sebagian besar pengusaha produk pangan belum mendapat keuntungan bahkan tidak sedikit pula yang mengalami kerugian. Tumbuh dan berkembangnya produk biasanya ditandai dengan meningkatnya penjualan produk dan munculnya beberapa pesaing. Kedewasaan produk merupakan saat dimana penjualan produk sudah mulai stabil akan tetapi persaingan pasar semakin pesat, jadi bagi pelaku usaha yang tidak memiliki strategi pemasaran yang tepat maka bisa dipastikan penjualan produk cenderung menurun karena kalah bersaing dengan produk lainnya, hingga fase matinya sebuah produk dimana sebagian besar konsumen sudah mengalami kejenuhan dengan produk yang ditawarkan yang membuat jumlah pelanggan menurun drastis serta banyak yang beralih ke produk lain, sehingga omset penjualan akan berkurang bahkan sampai titik minus dan mengalami kerugian [4].

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan profit pada produk pangan maka, hal tersebut dapat dipengaruhi oleh jenis produk yang dipasarkan, apakah jenis produk tersebut sesuai dengan selera masyarakat (konsumen). Untuk merealisasikan nilai profitabilitas terhadap produk pangan (keripik) secara maksimal maka akan dilakukan penelitian tentang “Pemodelan Dan Simulasi Sistem Dinamik Untuk Meningkatkan Profitabilitas Produk Pangan”, dengan mengambil studi kasus di CV. Lembah Hijau kota Lamongan. Pemilihan metode simulasi dengan pendekatan sistem dinamik ini diharapkan dapat menghasilkan analisa yang lebih efisien karena mampu memprediksi nilai profitabilitas yang diperoleh, sehingga dapat memprioritaskan kebijakan bagi perusahaan di bidang produksi pangan terutama keripik agar optimal dan stabil dalam memperoleh keuntungan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, maka ada permasalahan yang terkait dengan penelitian skripsi yang dilaksanakan diantaranya :

1. Jenis produk keripik apa yang sebaiknya dijadikan sebagai produk unggulan oleh CV. Lembah Hijau (Koko Nono)?
2. Bagaimana cara memprediksi seberapa akurat sistem mampu meningkatkan nilai profitabilitas melalui pendekatan sistem dinamik?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pemodelan dan simulasi sistem dinamik untuk meningkatkan *profitabilitas* produk pangan yaitu :

1. Menentukan jenis produk keripik yang dapat dijadikan sebagai unggulan.
2. Merancang skenario dan menentukan usulan kebijakan yang efektif untuk mengetahui seberapa besar peningkatan nilai profitabilitas yang diperoleh dengan pendekatan sistem dinamik.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1. Memberikan usulan produk yang dapat dijadikan andalan.
2. Memberikan usulan dan bahan pertimbangan yang dapat dimanfaatkan dalam penentuan alternatif kebijakan maupun tindakan untuk pengembangan produk keripik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan permasalahan yang dapat diambil dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Lokasi yang dijadikan penelitian dalam tugas akhir ini adalah di CV. Lembah Hijau (Koko Nono).
2. Data yang diambil hanya pada produk pangan yaitu keripik.
3. Penyelesaian masalah pada penelitian ini menggunakan pemodelan dan analisa simulasi dengan pendekatan sistem dinamis.

1.5 Metodologi Penelitian

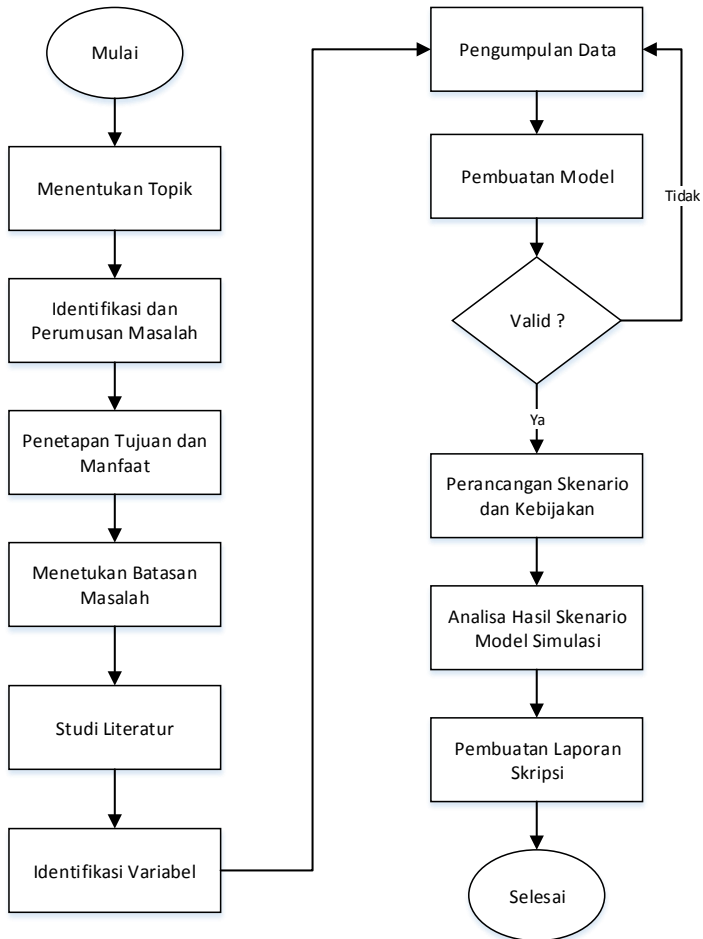
Metodologi yang digunakan pada penelitian sebagai berikut :

1. Pemilihan topik penelitian
Peneliti menentukan topik yang ingin dilakukan bersama pembimbing. Topik dari penelitian ini adalah Pemodelan dan Simulasi Sistem Dinamik Profitabilitas Produk Pangan (Keripik).
2. Identifikasi dan perumusan masalah
Bertujuan untuk mengangkat permasalahan yang akan diteliti. Tapi sebelumnya melakukan identifikasi seperti gambaran sistem secara umum dan faktor apa saja yang mempengaruhi serta pihak yang terlibat dalam sistem ini. Setelah itu merumuskan masalah tentang profitabilitas penjualan keripik.

3. Penetapan tujuan dan manfaat
Selanjutnya menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai jawaban atas permasalahan yang timbul pada penelitian ini. Serta menentukan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini.
4. Menentukan batasan masalah
Tujuannya adalah untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah dan berjalan sesuai dengan rencana.
5. Studi literatur
Untuk mendapatkan informasi dan teori-teori yang dijadikan sebagai penunjang dengan permasalahan yang akan diteliti. Dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber.
6. Identifikasi variabel
Digunakan sebagai batasan dalam pembuatan model. Variabel didapatkan dari pengamatan pada kondisi riil sehingga sistem yang dibuat dapat merepresentasikan kondisi nyata.
7. Pengumpulan data
 - Studi pustaka : Dengan mempelajari berbagai literatur yang sesuai dengan materi agar sesuai dengan kaidah teori yang benar.
 - Studi lapangan : Melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik (Pengusaha) mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *profitabilitas* dalam penjualan keripik.
 - Secara tidak langsung : Melakukan observasi dengan merekapitulasi data yang ada maupun mencatat data yang diperlukan.
8. Pembuatan model
Membuat model tentang kasus yang akan diteliti dengan memperhatikan aspek-aspek yang dibutuhkan melalui beberapa tahapan yang harus dilakukan. Salah satunya pembuatan model *causal loop diagram*.
9. Perancangan skenario dan kebijakan
Setelah model dibuat, maka selanjutnya adalah merancang model skenario yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penelitian ini.
10. Analisa hasil model
Setelah model simulasi berjalan maka dilakukan perancangan skenario dan kebijakan yang akan diterapkan kemudian hasilnya akan diamati dan dianalisis untuk mendapatkan kebijakan sesuai dengan kondisi skenario yang ada.

11. Laporan

Setelah pemodelan dibuat maka langkah berikutnya menyusun laporan skripsi dengan harapan bahwa sistem mampu untuk memperkirakan kondisi di masa mendatang dengan analisis yang telah didapatkan.



Gambar 1.1 Flowchart Metodologi Penelitian

1.6 Sistematika penulisan

Laporan skripsi disusun dalam 5 bab sesuai dengan sistematika penulisan skripsi. dari 5 bab tersebut diuraikan beberapa permasalahan diantaranya :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. STUDI PUSTAKA

Bab II berisi tentang penjelasan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya serta teori-teori yang menyangkut sistem dinamis.

BAB III. RANCANGAN SISTEM

Bab III berisi perancangan sistem untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian. Perancangan sistem terdiri dari deskripsi sistem, konseptualisasi model, dan formulasi model.

BAB IV. IMPLEMENTASI PROGRAM

Bab IV berisi pengimplementasian model simulasi sistem dinamis meningkatkan profitabilitas produk pangan dengan menggunakan bahasa pemrograman *vensim*.

BAB V. PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dan saran laporan skripsi yang diperoleh dari penelitian model simulasi sistem dinamis.