

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	4
Bab II Landasan Teori	6
II.1 Gudang	6
II.1.1 Definisi Gudang	6
II.1.2 Gudang Perlengkapan	6
II.1.3 Operasi Umum Pergudangan	6
II.2 Perhitungan Waktu Baku	9
II.2.1 Penyesuaian.....	10
II.2.2 Kelonggaran	16
II.3 <i>Lean Thinking</i>	18
II.4 <i>Lean Warehousing</i>	20
II.5 Lean Tools	22
II.5.1 Value Stream Mapping	22
II.5.2 Process Activity Mapping	29
II.5.3 5 Whys	30
II.5.4 <i>Fish-Bone Diagram</i>	30
II.6 <i>Monte Carlo Simulation</i>	31
II.7 Alasan Pemilihan Metode	32

II.8	Penelitian Sebelumnya.....	32
Bab III	Metodologi Penelitian	34
III.1	Model Konseptual.....	34
III.2	Sistematika Pemecahan Masalah	35
III.2.1	Tahap Identifikasi dan Pendahuluan.....	36
III.2.1.1	Identifikasi dan Perumusan Masalah.....	37
III.2.1.2	Tujuan Penelitian.....	37
III.2.1.3	Batasan Masalah.....	37
III.2.1.4	Studi Literatur	37
III.2.1.5	Studi Lapangan.....	38
III.2.1.6	Penentuan Metode	38
III.2.1.7	Pembuatan Model Konseptual	38
III.2.2	Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	38
III.2.2.1	Pembuatan <i>Current State Design</i>	39
III.2.2.2	Identifikasi Pemborosan	39
III.2.2.3	Identifikasi Penyebab Pemborosan	40
III.2.2.4	Usulan Perbaikan.....	40
III.2.2.5	Pembuatan <i>Future State Design</i>	40
III.2.3	Tahap Analisis dan Kesimpulan	40
Bab IV	Pengumpulan dan Pengolahan Data	41
IV.1	Pengumpulan Data	41
IV.1.1	Objek Penelitian.....	41
IV.1.2	Denah Gudang	41
IV.1.3	Deskripsi Proses.....	43
IV.1.4	Data Waktu Pengamatan.....	45
IV.1.4.1	Uji Kecukupan Data	45
IV.1.4.2	Uji Keseragaman Data	46
IV.2	Pembuatan <i>Value Stream Mapping</i> Untuk <i>Current State Design</i>	49
IV.2.1	Perhitungan Waktu Baku	49
IV.2.2	<i>Big Picture Mapping</i> dengan VSM (<i>Current State</i>)	51
IV.2.3	<i>Detailed Mapping</i> dengan PAM (<i>Current State</i>).....	53
IV.3	Pemborosan (<i>Waste</i>)	56
IV.3.1	Perhitungan Kriteria Performansi Aktifitas pada <i>Current State</i>	56
IV.3.2	Analisis Identifikasi Penyebab Pemborosan dengan <i>Lean Tools</i>	59
IV.3.2.1	<i>5 Whys Analysis</i>	59
IV.3.2.2	<i>Fish-Bone Analysis</i>	59
IV.4	Perancangan Usulan Perbaikan.....	60
IV.4.1	Perbaikan Penyimpanan Dalam Gudang.....	61
IV.4.1.1	Klasifikasi Berdasarkan Motif	61
IV.4.1.2	<i>Warehouse Slotting</i>	61
IV.4.1.3	<i>Visual Control</i>	62

IV.4.1.3.1	Zonafikasi	62
IV.4.1.3.2	Kodifikasi	63
IV.4.2	Gambaran <i>Future State</i>	64
IV.4.2.1	Simulasi Waktu Usulan	65
IV.4.2.2	Kecukupan Data Simulasi	66
IV.4.2.3	Keseragaman Data Simulasi.....	66
IV.4.2.4	Pembuatan <i>Value Stream Mapping</i> Untuk <i>Future State Design</i> ..	67
IV.4.2.4.1	Waktu Baku Simulasi	67
IV.4.2.4.2	<i>Big Picture Mapping</i> dengan VSM (<i>Future State</i>)	68
IV.4.2.4.3	<i>Detailed Mapping</i> dengan PAM (<i>Future State</i>)	68
IV.4.2.5	Persentase VA dan NVA Usulan	70
Bab V	Analisis	71
V.1	Analisis Perancangan Usulan.....	71
V.1.1	<i>Visual Control</i>	71
V.2	Analisis Perbandingan	72
V.2.1	Analisis Perbandingan <i>Current State</i> dan <i>Future State</i>	72
Bab VI	Penutup	76
VI.1	Kesimpulan	76
VI.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77