

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kontribusi	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Penelitian Terkait	5
2.2 Teori Dasar.....	9
2.2.1 Manufaktur Proses Produksi	9
2.2.2 <i>Throughput</i>	10
2.2.3 <i>Business Process Management</i>	10
2.2.4 <i>Process Mining</i>	12
2.2.5 Keterkaitan <i>Business Process Management</i> dan <i>Process Mining</i> ...	14
2.2.6 <i>Process Mining Tools</i>	14
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Sistematika Penelitian.....	19
3.2 Metode Penelitian	22
3.3 Data dan Alat	22
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	23
4.2 Pengolahan Data	23

4.2.1	Ekstraksi Dataset.....	23
4.2.2	Mengimpor Event Log ke <i>Process Mining Tools</i>	27
4.2.3	<i>Discovery</i> dan <i>Conformance</i>	27
4.3	Hasil Filtering Data.....	30
4.3.1	Hasil Filtering untuk Identifikasi <i>Bottleneck</i>	30
4.3.2	Hasil Filtering untuk Analisis Efisiensi	34
4.4	Analisis Data.....	42
4.4.1	Identifikasi <i>Bottleneck</i>	42
4.4.2	Analisis Efisiensi.....	47
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		50
5.1	Simpulan	50
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		52
BIODATA PENULIS		54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus BPM [16]	11
Gambar 2.2 Siklus <i>Process Mining</i> [15]	12
Gambar 2.3 Struktur <i>Event Log</i> [15]	13
Gambar 2.4 Tampilan <i>Software Disco</i>	15
Gambar 2.5 Halaman Filter <i>Software Disco</i>	17
Gambar 2.6 Halaman Data Statistik	17
Gambar 2.7 Halaman <i>Animation</i> Proses Model	18
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	20
Gambar 4.2 Halaman Impor Dataset pada <i>Disco</i>	27
Gambar 4.3 Proses Model Asli.....	28
Gambar 4.4 Halaman <i>Filter Case by Performance Filter</i>	30
Gambar 4.5 Proses Model Hasil <i>Performance Filter</i>	31
Gambar 4.6 Proses Model Hasil Filter Aktivitas dan <i>Path</i>	32
Gambar 4.7 <i>Animation</i> yang Dijalankan	33
Gambar 4.8 Proses Model <i>Real Condition</i>	35
Gambar 4.9 Proses Model <i>Without Rejected</i> dan <i>Without Rework</i>	37
Gambar 4.10 Proses Model <i>With Reject & Without Rework</i>	39
Gambar 4.11 Proses Model <i>With Rework</i> dan <i>Without Rejected</i>	41
Gambar 4.12 <i>Animation</i> Letak <i>Bottleneck</i>	43
Gambar 4.13 Penjelasan Proses <i>Turning & Milling Q.C ke Laser Marking - Machine 7</i>	44
Gambar 4.14 Penjelasan Proses <i>Laser Marking – Machine 7 ke Lapping - Machine 1</i>	45
Gambar 4.15 Penjelasan Proses <i>Final Inspection Q.C ke Packing</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Literatur	5
Tabel 4.1 Filter yang Digunakan	29
Tabel 4.2 Data Statistik Proses Model Hasil <i>Performance Filter</i>	31
Tabel 4.3 Data Statistik <i>Real Condition</i>	36
Tabel 4.4 Data Statistik Kondisi <i>Without Rejected</i> dan <i>Without Rework</i>	38
Tabel 4.5 Data Statistik Kondisi <i>With Rejected</i> dan <i>Without Rework</i>	40
Tabel 4.6 Data Statistik Kondisi <i>With Rework</i> dan <i>Without Rejected</i>	42
Tabel 4.7 Data <i>Turning & Milling Q.C ke Laser Marking – Machine 7</i>	44
Tabel 4. 8 Data <i>Laser Marking – Machine 7 ke Lapping - Machine 1</i>	45
Tabel 4.9 Data <i>Final Inspection Q.C ke Packing</i>	46
Tabel 4.10 Perbandingan Data Statistik dari Empat Kondisi	47