

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Asumsi Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Metode Simulasi.....	7
2.2 Komponen Sistem	7
2.3 Langkah- Langkah Simulasi.....	9
2.4 Simulasi Perangkat Lunak Arena	9
2.5 Modul <i>Software</i> Arena	10

2.6 Pengukuran Waktu Kerja Jam Henti (<i>Stopwatch Time Study</i>).....	13
2.7 Produksi kaos sablon UMKM Eiko Graphics	13
2.7.1 Sablon (<i>Screen Printing</i>)	14
2.7.2 Peralatan dan Bahan-Bahan Cetak Sablon.....	15
2.8 <i>Flowchart</i> Proses Produksi UMKM Eiko Graphics.....	16
2.9 Novelty penelitian	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 <i>Flowchart</i> Metode Penelitian	21
3.2 Tahap Identifikasi, Perumusan Masalah dan Penetapan Tujuan	23
3.3 Studi Literatur dan Studi Lapangan.....	23
3.4 Tahap Pengumpulan Data	23
3.5 Model konseptual	23
3.6 Verifikasi dan validasi.....	25
3.7 Simulasi skenario perbaikan.....	26
3.8 Tahap Analisis dan Rekomendasi	27
3.9 Tahap Kesimpulan dan Saran	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Pengumpulan Data	29
4.1.1 Deskripsi Perusahaan.....	29
4.1.2 Data Hasil Pengamatan.....	29
4.1.3 Jenis Distribusi.....	40
4.2 Pengaturan Model Arena.....	48
4.3 Verifikasi dan Validasi	59
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN	63
5.1 Analisis Simulasi Kondisi Eksisting	63
5.2 Analisis Hasil Simulasi Skenario Perbaikan	64

5.2.1 Analisis Skenario Perbaikan 1	64
5.2.2 Analisis Skenario Perbaikan 2	65
5.2.3 Analisis Skenario Perbaikan 3	65
5.3 Perbandingan Hasil Analisis	66
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	69
6.1 KESIMPULAN	69
6.2 SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73
BIODATA PENULIS	75

