

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	3
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian.....	4
I.6 Sistematikan Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
II.1 Gudang	7
II.1.1 Fungsi Gudang	7
II.1.2 Aktivitas Operasional Gudang	8
II.1.3 Tipe-Tipe Gudang	9
II.1.4 Metode Penyimpanan Dalam Gudang	10
II.2 Third Party Logistic (3PL)	12
II.2.1 Keuntungan 3PL	14
II.3 FSN Analysis.....	15
II.4 Perhitungan Waktu Baku.....	16
II.4.1 Penyesuaian.....	16
II.4.2 Kelonggaran	22

II.5.	Lean Warehousing.....	24
II.6.	Value Stream Mapping (VSM)	28
II.6.1	<i>Current State Mapping</i>	28
II.6.2	<i>Future State Mapping</i>	31
II.7.	<i>Warehouse Slotting</i>	32
II.8.	<i>Visual Control</i>	34
II.9.	Alasan Pemilihan Metode.....	36
II.10.	Penelitian Sebelumnya.....	37
BAB III	METODOLOGI PENEITIAN	39
III.1	Model Konseptual.....	39
III.2	Sistematika Pemecahan Masalah	40
III.2.1	Tahap Identifikasi dan Pendahuluan	42
III.2.2	Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	42
III.2.3	Tahap Analisis.....	45
III.2.4	Penutup.....	46
BAB IV	PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	47
IV.1	Pengumpulan Data	47
IV.1.1	Objek Penelitian	47
IV.1.2	<i>Warehouse Layout</i>	50
IV.1.3	Deskripsi Kerja.....	50
IV.1.4	Data Waktu Pengamatan	53
IV.2	Pembuatan <i>Value Stream Mapping</i> Untuk <i>Current State Design</i>	58
IV.2.1	Perhitungan Waktu Baku	58
IV.2.2	<i>Big Picture Mapping (Current State)</i>	65
IV.2.3	<i>Detailed Mapping</i> dengan <i>Process Activity Mapping Current State</i> 68	
IV.3	Analisis Penyebab Pemborosan (<i>Waste</i>).....	71
IV.3.1	Analisis Identifikasi Pemborosan dengan <i>Tools Checklist</i>	71
IV.3.2	Perhitungan Kriteria Performansi Aktivitas pada Kondisi Sekarang (<i>Current State</i>)	77
IV.3.3	Analisis Identifikasi Penyebab Pemborosan dengan <i>Tools Fishbone Diagram</i>	80
IV.4	Perancangan Usulan Perbaikan.....	82

IV.4.1	Klasifikasi Berdasarkan <i>FSN Analisis</i>	82
IV.4.2	<i>Warehouse Slotting</i>	87
IV.4.3	<i>Visual Control</i>	93
IV.5	Gambaran <i>Future State</i>	97
IV.5.1	Pembuatan <i>Value Stream Mapping</i> untuk <i>Future State Design</i>	97
BAB V	ANALISIS	102
V.1	Analisis Perancangan Usulan	102
V.1.1	<i>Warehouse Slotting</i>	102
V.1.2	<i>Visual Control</i>	104
V.2	Analisis Perbandingan	105
V.2.1	Analisis Perbandingan Kondisi Eksisting dan Usulan	105
BAB VI	PENUTUP	107
VI.1	Kesimpulan	107
VI.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108