

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Kerangka Pemikiran.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Manajemen.....	17
2.1.1 Jenjang (Hierarki) Manajemen.....	20
2.1.2 Fungsi Manajemen.....	22
2.2 Pengertian Manajemen Operasi.....	25
2.2.1 Sejarah Manajemen Operasi.....	28
2.2.2 Proses Transformasi Manajemen Operasi.....	29
2.2.3 Elemen Manajemen Operasi.....	31
2.3 Pengertian Optimasi.....	32
2.3.1 Teknik Optimasi.....	33
2.4 Pengertian Produksi.....	35
2.4.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produksi.....	37
2.4.2 Fungsi Produksi.....	39
2.5 Pengertian Optimasi Produksi.....	39
2.5.1 Langkah-Langkah Optimasi Produksi.....	40
2.6 Pengertian Pemrograman Linier.....	41
2.6.1 Karakteristik Pemrograman Linier.....	44
2.7 Pengertian Metode Grafis.....	46
2.7.1 Tujuan Metode Grafis.....	48
2.7.2 Prosedur Penyelesaian dengan Metode Grafis.....	48
2.7.3 Kasus dan Penyelesaian Dalam Metode Grafis.....	51

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1	Objek Penelitian.....	64
3.1.1	Sejarah Singkat <i>House of Leather</i>	64
3.1.2	Struktur Organisasi.....	66
3.1.3	Uraian Tugas.....	66
3.1.4	Aktivitas <i>House of Leather</i>	67
3.1.5	Bahan Baku dan Jenis Mesin.....	68
3.1.5.1	Bahan Baku.....	68
3.1.5.2	Jenis Mesin.....	70
3.1.6	Proses Produksi.....	71
3.2	Metode Penelitian.....	72
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.2.2	Populasi dan Sampel.....	76
3.2.3	Jenis dan Sumber Data.....	76
3.3	Rancangan Analisis Data.....	76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Optimasi Produksi yang dilakukan oleh <i>House of Leather</i>	81
4.2	Optimasi Produksi yang dilakukan oleh <i>House of Leather</i> dengan menggunakan Metode Grafis.....	84
4.3	Faktor yang mempengaruhi keterbatasan <i>House of Leather</i> untuk mencapai optimasi produksi.....	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Informasi mengenai data volume produksi dan volume penjualan.....	5
Tabel 2.1	Data Mengenai Jenis Produk, Sumberdaya, Kemampuan Penyediaan, Daya Serap Pasar, Keuntungan per Unit Produk.....	51
Tabel 3.1	Bahan Baku yang digunakan House of Leather.....	68
Tabel 4.1	Data Mengenai Macam Produk Andalan, Sumber daya, Kemampuan Penyediaan, Daya Serap Pasar,dan Keuntungan per Unit Produk.....	81
Tabel 4.2	Data Mengenai Macam Produk Andalan, Sumber daya, Kemampuan Penyediaan, Daya Serap Pasar, dan Keuntungan per Unit Produk.....	83
Tabel 4.3	Produk yang dihasilkan setelah menggunakan Metode Grafis..	94
Tabel 4.4	Hasil Produksi Penjualan dan Keuntungan Rata-Rata Per Minggu Sebelum Menggunakan Metode Grafis.....	96
Tabel 4.5	Produk yang Dihasilkan dan Keuntungan Per Minggu Setelah Menggunakan Metode Grafis.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan Kerangka Teoritis Penelitian.....	15
Gambar 2.1	Hierarki Manajemen.....	20
Gambar 2.2	Skema Proses Transformasi.....	30
Gambar 2.3	Elemen Dasar Manajemen Operasi.....	31
Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	66
Gambar 3.2	Algoritma Penyelesaian dengan Metode Grafis.....	78



DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.5	Garis kendala 1 dan arah kendalanya.....	54
Grafik 2.6	Garis kendala 2 dan arah kendalanya.....	55
Grafik 2.7	Garis kendala 3 dan arah kendalanya.....	56
Grafik 2.8	Garis kendala 4 dan arah kendalanya.....	57
Grafik 2.9	Garis Bauran Produksi dan Area Fisibelnya.....	58
Grafik 2.10	Grafik Bauran Produksi, Daerah Fisibel, dan Garis Persamaan Tujuan.....	59
Grafik 2.11	Titik Optimal.....	60
Grafik 2.12	Grafik pengujian titik fisibel.....	63
Grafik 4.1	Sepasang Sumbu Silang, Vertikal, dan Horizontal.....	85
Grafik 4.2	Garis Kendala 1 dan arah kendalanya.....	86
Grafik 4.3	Garis Kendala 2 dan arah kendalanya.....	87
Grafik 4.4	Garis kendala 3 dan arah kendalanya.....	88
Grafik 4.5	Garis kendala 4 dan arah kendalanya.....	89
Grafik 4.6	Grafik Bauran Produksi dan area Fisibelnya.....	90
Grafik 4.7	Grafik Bauran Produksi, Daerah Fisibel, dan Garis Persamaan Tujuan.....	91
Grafik 4.8	Titik Optimal.....	92