

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
PERBAIKAN PERHITUNGAN STOK SERAGAM BANK PERMATA DENGAN METODE <i>BUFFER STOCK</i> DAN <i>REORDER POINT (ROP)</i> DI GUDANG BARANG JADI <i>UNIFORM</i> PT DEKATAMA CENTRA	
INTISARI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Kerangka Pemikiran.....	2
1.5 Pembatasan Masalah.....	3
1.6 Metodologi Pengamatan.....	3
1.7 Lokasi Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Gudang.....	6
2.1.1 Definisi Gudang.....	6
2.1.2 Fungsi Gudang.....	6
2.2 Sistem Manajemen Logistik.....	7
2.2.1 Komponen Sistem dalam Manajemen Logistik.....	8
2.2.2 Perencanaan Logistik.....	8
2.3 Pengadaan.....	9
2.4 Penyimpanan.....	9
2.5 Persediaan.....	11
2.5.1 Fungsi Persediaan.....	12
2.5.2 Pengawasan Persediaan.....	14
2.5.3 Pengendalian Persediaan.....	15
2.5.4 Pengendalian Persediaan dengan Menghitung Besarnya <i>Buffer Stock</i>	16

DAFTAR ISI

(Lanjutan)

	Halaman
2.5.5 Pengendalian Persediaan dengan Menghitung <i>Reorder Point</i> (<i>ROP</i>).....	16
BAB III PEMECAHAN MASALAH	18
3.1 Metode.....	18
3.2 Sarana dan Prasarana.....	18
3.3 Proses Perencanaan Persediaan Berdasarkan Jenis, Jumlah, Pemakaian, dan Lamanya Waktu Produksi (<i>Lead Time</i>).....	19
3.3.1 Perencanaan Persediaan.....	19
3.3.2 Jumlah Pemakaian dan Pemesanan.....	20
3.3.3 Masa Tenggang (<i>Lead Time</i>).....	20
3.4 Pengendalian Persediaan.....	21
3.4.1 Pengendalian Persediaan dengan Perhitungan <i>Buffer Stock</i>	21
3.4.2 Pengendalian Persediaan Seragam Bank Permata dengan Menghitung <i>Reorder Point</i> (<i>ROP</i>).....	23
BAB IV DISKUSI	24
BAB V KESIMPULAN	29
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Perbandingan antara <i>Buffer Stock</i> secara Teori Ideal dengan <i>Buffer Stock</i> di PT Dekatama Centra.....	25
Tabel 4.2 Perbandingan antara Reorder Point secara Teori Ideal dengan Reorder Point di PT Dekatama Centra.....	27



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Logistik.....	8

