

ABSTRAK

SIMULASI PENGATURAN ANTREAN PADA KASIR SUPERMARKET MENGGUNAKAN ARENA 3.0

Oleh :

Johan Kurniawan

Simulasi sebagai salah satu teknik pendekatan pemecahan masalah dapat dibangun menggunakan beberapa paket perangkat lunak, seperti misalnya Arena 3.0. Dalam skripsi ini dibangun suatu simulasi pengaturan antrean kasir supermarket menggunakan Arena 3.0. Simulasi ini menggunakan waktu datang konsumen sebagai input antrean. Pada saat timbul antrean, simulasi akan memilih salah satu kasir yang menganggur atau memiliki antrean terpendek. Hasil simulasi digunakan untuk membantu pengaturan antrean pada kasir supermarket agar lamanya waktu tunggu dan kepadatan antrean di kasir supermarket dapat dikurangi.

ABSTRACT

THE SIMULATION OF QUEUE ARRANGEMENT ON SUPERMARKET

CASHIERS USING ARENA 3.0

By :

Johan Kurniawan

Simulation as one of problem-solving approaches can be developed using various software packages, for example Arena 3.0. This paper describes the development of simulation of queue arrangement on supermarket cashiers using Arena 3.0. The simulation uses costumer's arrival time as queue input. When a costumer comes, the simulation will choose one cashier which is iddleor has the shoertest queue. The result of the system is being used to arrange queue on supermarket cashiers to decrease costumer's waiting time and queue's crowded on supermarket cashiers.