

ABSTRAK**PENERAPAN ANALISIS JARINGAN KERJA
UNTUK OPTIMALISASI PERENCANAAN PRODUKSI
DENGAN METODE JALUR KERJA**

Rahmawati Yuli Astuti
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2007

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui penyusunan diagram jaringan kerja pembuatan puzzle, 2) untuk mengetahui waktu penyelesaian tercepat untuk pembuatan puzzle, 3) untuk mengetahui besarnya biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan puzzle jika waktu penyelesaian dipercepat.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi dimana penulis mengamati secara langsung keadaan dan kegiatan proses produksi. Alat analisis yang digunakan adalah *Critical Path Methods* atau CPM.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa waktu normal menurut perusahaan dalam pembuatan satu unit puzzle adalah 1.800 detik dengan biaya tenaga kerja langsung sebesar Rp.1.420,00. Dan menurut analisis jaringan kerja waktu normalnya 1.140 detik dengan biaya tenaga kerja langsung sebesar Rp.770,66, sehingga perbandingan keduanya menunjukkan bahwa penyelesaian pembuatan puzzle dengan menggunakan analisis jaringan kerja mempunyai selisih waktu dan biaya yang lebih kecil. Apabila dilakukan percepatan dengan penambahan tenaga kerja maka penyelesaian pembuatan puzzle memerlukan waktu 940,2 detik, dengan tambahan biaya sebesar Rp.90,00. Jika dilakukan percepatan dengan memberlakukan kerja lembur maka pembuatan puzzle dapat diselesaikan dengan biaya tambahan sebesar Rp.4.909,34. Dengan demikian sebaiknya Kajeng Handicraft menerapkan analisis jaringan kerja agar tertundanya pekerjaan dapat diperkecil dan dapat merencanakan percepatan waktu serta biaya pembuatan puzzle dengan lebih efisien.

ABSTRACT

**IMPLEMENTATION OF NETWORK ANALYSIS
TO OPTIMIZE THE PRODUCTION PLAN
BY CRITICAL PATH METHOD**

Rahmawati Yuli Astuti
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2007

The purpose of this research were to know 1) the composing of network in the puzzle production, 2) the fastest completion time for the puzzle production, 3) how much the cost needed for the puzzle production if the completion time is sped up.

The data gathering technique was done by interview and observation by directly observing the situation and the activities of production process. The instrument used was Critical Path Method or CPM.

The research result showed the normal time from the company for the production of 1 unit puzzle was 1.800 seconds with the direct cost of labor in the amount of 1,420 rupiahs. Then, according to the analysis of network, the normal time was 1.140 seconds with the direct cost of labor in the amount of 770.66 rupiahs. Therefore, the comparison of both of them showed that the completion of puzzle production by using network analysis had shorter time and fewer cost. If acceleration was done by increasing the labor, the completion of puzzle production was 940,2 seconds with the additional cost in the amount of 90 rupiahs. If acceleration was done by applying overtime work, the puzzle production could be finished with additional cost in amount of 4,909.34 rupiahs. Therefore, it is better if Kajeng Handicraft applies network analysis so that the delayed work could be minimized, the company was able to plan the acceleration of time and the puzzle production cost could be more efficient.