

BAB VI

PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Hasil penelitian model perencanaan produksi di UMKM Kerupuk NH menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *goal programming* merupakan strategi yang efektif untuk menentukan tingkat produksi yang optimal. Proses pengolahan data dilakukan menggunakan teknik *pairwise comparison* guna menentukan prioritas setiap tujuan. Fungsi tujuan pertama yang harus dicapai adalah maksimasi keuntungan dengan bobot sebesar 0,8333, sedangkan fungsi tujuan kedua berupa minimasi jam kerja lembur dengan bobot 0,1667. Fungsi tujuan maksimasi keuntungan diperoleh nilai deviasi negatif sebesar nol dan deviasi positif sebesar 2% selama 24 periode. Hal ini menunjukkan bahwa hasil keuntungan aktual melebihi target keuntungan sebesar 2% dari nilai target keuntungan perusahaan sebesar Rp 391.288.014,67 menjadi Rp 397.683.129,79 selama 24 periode. Terdapat kenaikan keuntungan sebesar Rp 6.395.115,13 selama 24 periode atau sekitar Rp 266.463,13 per periode. Fungsi tujuan minimasi jam kerja lembur pada stasiun kerja pengadonan, pencetakan & pengukusan, pemotongan, penjemuran, penggorengan diperoleh nilai deviasi negatif dan deviasi positif sebesar nol sehingga pada stasiun kerja tersebut dapat memaksimalkan seluruh kapasitas reguler selama 5.760 menit per periode tanpa perlu melakukan lembur. Namun pada stasiun kerja pengemasan terdapat nilai pada deviasi positif. Hal ini menunjukkan pada stasiun kerja pengemasan diberlakukan lembur. Seperti pada stasiun kerja pengemasan periode 1 didapatkan hasil deviasi positif sebesar 8% atau sebesar 112,78 menit per periode dari nilai kapasitas waktu lembur yang diperbolehkan sebesar 1440 menit per periode.

6.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Mempertimbangkan waktu pengiriman produk dalam stasiun kerja produksi agar dapat menghitung waktu pengiriman.
2. Mempertimbangkan dinamika dan fluktuasi permintaan antarperiode agar responsif terhadap kondisi pasar.

