

# Daftar Isi

<b>Tinjauan Mata Kuliah</b>	vii
<b>Modul 01</b>	<b>1.1</b>
Pendahuluan, Probabilitas, dan Kurva Normal	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>1.4</b>
Pendahuluan	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>1.10</b>
Probabilitas	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>1.21</b>
Kurva Normal	
<b>Modul 02</b>	<b>2.1</b>
Teori Keputusan	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>2.4</b>
Pengambilan Keputusan dalam Keadaan yang Pasti	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>2.14</b>
Pengambilan Keputusan dalam Keadaan yang Mengandung Risiko	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>2.24</b>
Pengambilan Keputusan dalam Keadaan yang Tidak Pasti	
<b>Modul 03</b>	<b>3.1</b>
Pengawasan Persediaan	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>3.4</b>
Model Persediaan yang Sederhana	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>3.15</b>
Beberapa Macam Model Persediaan	

**Kegiatan Belajar 3** 3.29  
*Safety Stock, Reorder Point,*  
dan Analisis Sensitivitas

**Modul 04** 4.1

*Linear Programming:*  
Metode Grafik

**Kegiatan Belajar 1** 4.4  
Pemecahan Masalah yang Masih  
Berbentuk Standar dengan Metode  
Grafik

**Kegiatan Belajar 2** 4.18  
Penyimpangan-Penyimpangan dari  
Bentuk Standar

**Kegiatan Belajar 3** 4.40  
Penggunaan QM for Windows

**Modul 05** 5.1

*Linear Programming:*  
Metode Simpleks

**Kegiatan Belajar 1** 5.4  
Pemecahan Masalah yang  
Formulasinya Berbentuk Standar  
dengan Metode Simpleks

**Kegiatan Belajar 2** 5.26  
Analisis Sensitivitas

**Kegiatan Belajar 3** 5.33  
Penggunaan QM for Windows  
untuk Mengerjakan Masalah yang  
Sebelumnya Dikerjakan dengan  
Metode Simpleks

<b>Modul 06</b>	<b>6.1</b>
Metode Transportasi	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>6.5</b>
Beberapa Metode untuk Memperoleh Alokasi Optimal	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>6.28</b>
Beberapa Masalah dan Penyimpangannya	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>6.38</b>
Penggunaan <i>Linear Programming</i> dan Penggunaan QM for Windows	
<b>Modul 07</b>	<b>7.1</b>
Model Penugasan dan Model Antrean	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>7.4</b>
Perencanaan Penugasan	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>7.19</b>
Pengenalan Teori Antrean	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>7.25</b>
Model-model Antrean	
<b>Modul 08</b>	<b>8.1</b>
Analisis Jaringan Kerja	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>8.4</b>
Pembuatan Jaringan Kerja	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>8.20</b>
Perpendekan Waktu Penyelesaian Proyek	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>8.36</b>
Probabilitas Waktu Penyelesaian Proyek	

<b>Modul 09</b>	<b>9.1</b>
<i>Game Theory dan Dasar-dasar Integer Programming</i>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>9.4</b>
Dasar-dasar <i>Game Theory</i>	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>9.17</b>
<i>Game</i> dalam Keadaan yang Belum Sempurna	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>9.25</b>
Dasar-dasar <i>Integer Programming</i>	