

## ABSTRAK

Leonardus Louigi Soekito (00000005325)

### **ALAT BANTU SIMULASI DINAMIKA PERGUDANGAN DI LEMBAGA DAYA DHARMA KEUSKUPAN AGUNG JAKARTA**

Skripsi, Fakultas Sains dan Teknologi (2019)

(xiii + 86 halaman, 4 tabel, 24 gambar, dan 4 lampiran)

Gudang merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Gudang merupakan tempat untuk menyimpan barang, sedangkan pergudangan adalah kegiatan atau aktivitas menyimpan barang. Sistem manajemen pergudangan melakukan pengoptimalan tugasnya dari sisi pemasaran dan bertujuan untuk mengontrol pergerakan dan penyimpanan bahan-bahan di dalam gudang serta memproses transaksi terkait, termasuk pengiriman, penerimaan, penundaan dan pengambilan dari titik pasokan sampai ke titik permintaan untuk dapat memenuhi permintaan pelanggan. Sistem manajemen pergudangan dalam Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta berlangsung secara dinamis dan karyawan yang mengabdikan pada Keuskupan Agung Jakarta juga memiliki rotasi pekerjaan yang berubah secara berkala, sehingga karyawan dan relawan yang ingin membantu kurang memiliki pengetahuan tentang sistem manajemen pergudangan dan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta. Dalam rangka memperkenalkan kegiatan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta, dibuat alat bantu simulasi dalam bentuk permainan, agar karyawan, orang muda dan relawan yang membantu di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dapat meningkatkan pengetahuan serta memahami sistem manajemen pergudangan dan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dengan cara yang menyenangkan. Proses pembuatan permainan dimulai dari perancangan konsep awal, melakukan pengumpulan data, pembuatan desain dan peraturan permainan, uji coba prototipe, pengambilan *feedback* dan kemudian dilakukan perbaikan. Setelah itu, dibuatlah permainan akhir serta dilakukan penilaian akhir permainan. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa telah terjadi pembelajaran mengenai sistem manajemen pergudangan dan hasil permainan akhir sudah baik secara keseluruhan dan mampu mensimulasikan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta.

**Kata Kunci:** Sistem Manajemen Pergudangan, Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta, Pergudangan, Simulasi, Permainan Papan

**Referensi:** 18 (1990-2018)

## **ABSTRACT**

Leonardus Louigi Soekito (00000005325)

### **SIMULATION DYNAMIC TOOLS FOR WAREHOUSING AT LEMBAGA DAYA DHARMA KEUSKUPAN AGUNG JAKARTA**

Thesis, Faculty of Science and Technology (2019)

(xiii + 86 total pages, 4 total tables, 24 total figures, dan 4 total appendices)

Warehouse is one of the important parts in an organization or company. Warehouse is a place to store goods, while warehousing is an activity to store goods. Warehouse management system optimizes its marketing tasks and aims to control the movement and storage of materials in the warehouse and process related transactions, including shipping, receiving, delaying and retrieving from the supply point to the point of request to meet customer demand. The warehouse management system at Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta takes place dynamically and employees of the Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta also have periodic job rotations, so employees and volunteers who want to help there lack knowledge of warehouse management systems and warehousing at Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta. In order to introduce warehousing in Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta, a simulation tool was created in the form of games, so that employees, young people and volunteers who helped at the Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta could improve their knowledge and understand warehouse management system and warehousing at Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta in a fun way. The process of making the game starts from designing the initial concept, carrying out data collection, making designs and game rules, prototype trials, taking feedback and then making improvements. After that, the final game was made and the final game was assessed. The results show that there is a lesson learned about the warehouse management system and the final game results have been overall good and capable of simulating warehousing at Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta.

Keywords: Warehouse Management System, Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta, Warehousing, Simulation, Board Games.

Reference: 18 (1990-2018)