

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dibahas di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari berbekal data dalam penelitian secara langsung, hasilnya dapat dibuat dalam bentuk model simulasi yang diolah dalam software ARENA. Dari situlah selanjutnya dibuat model – model alternative baru, sehingga menghasilkan model alternative 1 dan model alternative 2
2. Dari model simulasi yang telah dibuat dapat diketahui bahwa proses terlama terjadi diproses pengeringan, penggaraman, dan pemutihan 1 yaitu sebesar 87.82 , 82.32 , dan 78.25 . sehingga hal tersebut menyebabkan terjadinya antrian akibat proses yang terlalu lama dibandingkan dengan jumlah produk yang masuk kedalam proses tersebut, yaitu sebesar 72.02 , 70.32 dan 66.25
3. Dengan diketahuinya area yang banyak terjadi *bottle neck*, selanjutnya dibuat model baru sebagai alternative perbaikan. Dari model baru yang dibuat, model alternative 1 ini memiliki waktu antrian terhadap proses pengeringan menjadi sebesar 29.83 dengan total waktu sebesar 32.99 dan proses oven memiliki total waktu sebesar 25.44 dengan waktu antrian sebesar 24.77. model alternative 2 memiliki waktu antrian terutama dibagian pemutihan 1, penggaraman dan juga pengeringan yakni sebesar 66.25 , 70.32 serta 63.34 dan 106.74.

#### B. Saran

1. Diharapkan model alternative baru yang dibuat ini bisa menjadi solusi perbaikan untuk mengurangi flow time produksi terutama dibagian yang banyak terjadi *bottle neck* dalam proses produksi pengolahan iakn hiu yang ada di PT. Sinar Jaya..
2. Dengan adanya model alternative baru yang dibuat semoga bisa menjadi bahan untuk dapat membuat alternative – alternative model baru yang lebih baik.