

Daftar Isi

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

Kegiatan Belajar 3 <i>Safety Stock, Reorder Point,</i> dan Analisis Sensitivitas	3.29
Modul 04 <i>Linear Programming:</i> Metode Grafik	4.1
Kegiatan Belajar 1 Pemecahan Masalah yang Masih Berbentuk Standar dengan Metode Grafik	4.4
Kegiatan Belajar 2 Penyimpangan-Penyimpangan dari Bentuk Standar	4.18
Kegiatan Belajar 3 Penggunaan QM for Windows	4.40
Modul 05 <i>Linear Programming:</i> Metode Simpleks	5.1
Kegiatan Belajar 1 Pemecahan Masalah yang Formulasinya Berbentuk Standar dengan Metode Simpleks	5.4
Kegiatan Belajar 2 Analisis Sensitivitas	5.26
Kegiatan Belajar 3 Penggunaan QM for Windows untuk Mengerjakan Masalah yang Sebelumnya Dikerjakan dengan Metode Simpleks	5.33

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

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