



LABORATORIUM MANAJEMEN MENENGAH
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS GUNADARMA-JAKARTA

<http://ma-menengah.lab.gunadarma.ac.id>

Kampus Kelapa Dua (E), ruang E532 Jl. Akses UI Cimanggis Depok, Telp. 021 8727538 dan 41 dan
Kampus Bekasi (J), Lab. Ekonomi Terpadu Lt. 4, Jl. KH. Noer Ali, Kalimalang, Bekasi, Telp. 021 88801117

SATUAN ACARA PRAKTEK

Praktikum : Riset Operasional 2 **
Kode MK/Semester : IT 021264/Genap (ATA)
Sistem Operasi : Windows/UBUNTU 7.08
Software yang digunakan : QSB
Kelas / Prog. Studi : 3EA/S1-Manajemen

Silabus Singkat:

Untuk dapat mengikuti matakuliah Riset Operasional 2 ** ini sebelumnya mahasiswa harus telah menempuh matakuliah Riset Operasional 1 **. Tujuan dari matakuliah ini diharapkan agar mahasiswa dapat lebih mendalami dalam metode-metode pengambilan keputusan, sehingga praktikan dapat mengambil keputusan yang tepat.

Pertemuan ke-	Materi/Modul	Aplikasi
1	Antrian <i>Multi Channel Single Phase</i> Mengetahui pengertian antrian dan jenis-jenisnya, mengetahui asumsi dan ciri-ciri antrian <i>Multi Channel Single Phase</i>	QSB Menu yang digunakan : Queing Theory
2	Program Evaluation and Review Technique Mengetahui pengertian dan macam-macam model jaringan, mengetahui komponen model jaringan, mengetahui distribusi probabilitas beta, dan dapat menjadwalkan kegiatan dari jaringan yang ada.	QSB Menu yang digunakan : Project Scheduling- PERT
3	Analisis Markov I Mengetahui model rantai Markov, mengetahui ciri-ciri proses Markov, dapat menyusun probabilitas transisi, dapat menyusun probabilitas tree.	QSB Menu yang digunakan : Markov Process
4	Quiz 1 Mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mahasiswa terhadap 3 materi yang diberikan, mengevaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan para praktikan.	
5	Analisis Markov II Melanjutkan penyusunan model markov dengan pendekatan matriks, dan menggunakan dan menyusun probabilitas steady state.	QSB Menu yang digunakan : Markov Process
6	Teori Pengambilan Keputusan (TPK) Mengetahui pengertian dan klasifikasi TPK, mengetahui	QSB Menu yang

Pertemuan ke-	Materi/Modul	Aplikasi
	konsep dasar TPK.	digunakan : Decision Probability Theory- Payoff table analysis
7	Teori Permainan (<i>Game Theory</i>) Mengetahui pengertian dan model teori permainan, dapat menyelesaikan game theory dengan permainan strategi murni (Pure-strategy game), dapat menyelesaikan game theory dengan permainan strategi campuran (Mixed-strategy game).	Teori dan hitung manual
8	Quiz II Mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mahasiswa terhadap 3 materi yang diberikan, mengevaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan para praktikan.	
9	Pengulangan Me-review semua materi yang diberikan dan memberikan pengenalan materi analisis fundamental sehingga praktikan dapat menguasai materi sebelum ujian.	QSB Menu yang digunakan : Queing Theory, Project Schedulling— PERT, Markov Process, Decision Probability Theory- Payoff table analysis
10	Ujian Mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mahasiswa terhadap semua materi yang diberikan, mengevaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan para praktikan.	QSB QSB Menu yang digunakan : Queing Theory, Project Schedulling— PERT, Markov Process, Decision Probability Theory- Payoff table analysis