

BAB III PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dari kegiatan Praktek Kerja Nyata (PKN) yang telah dilaksanakan di Game Fantasia dapat disimpulkan bahwa :

1. Praktikan mendapatkan pengalaman kerja didunia industri secara nyata.
2. Praktikan mendapatkan informasi tentang bagaimana cara perusahaan Game Fantasia beroperasi dan mampu menghidupi semua anak cabang perusahaanya.
3. Praktikan dapat mengetahui suasana kerja dan suasana organisasi secara nyata selama PKN berlangsung di Game Fantasia.
4. Praktikan dapat mengenal orang-orang baru didunia kerja, dan menambah ilmu untuk bersosialisasi dengan orang baru tersebut.

Dalam melaksanakan program magang atau PKN di Game Fantasia ditemukan permasalahan tentang penataan ulang fasilitas gudang arsip data. Dengan adanya permasalahan tersebut maka praktikan mengambil masalah tersebut sebagai bahasan dalam penataan gudang dengan menerapkan metode 5S sebagai dasar pembentukan *layout* yang baru dan usulan penambahan rak. Praktikan membuat daftar penilaian 5S untuk gudang setiap kali ada inspeksi, serta membuat desain penataan barang yang baru agar terciptanya keefektifan dalam bekerja. Namun dalam masa pelaksanaan PKN, dengan waktu satu bulan dirasa belum cukup, karena dalam jangka waktu satu bulan praktikan kesulitan dalam mendapatkan informasi pergerakan perusahaan dalam mengelola bisnisnya dalam beberapa jangka waktu, dan permasalahan yang terjadi diperusahaan serta perusahaan merasa sedikit kebingungan dalam memberikan materi yang sesuai dalam PKN.

3.2 Saran

Saran dari praktikan untuk program magang atau PKN tahun 2022 untuk untuk kedepannya yaitu:

1. Saran untuk Program Studi yaitu sebelum praktikan diterjunkan pada dunia industri atau program PKN ini diharapkan adanya sosialisasi dan sedikit pembekalan informasi.
2. Hasil identifikasi masalah dan upaya solusi dari masalah yang ada, usulan mengenai penataan ulang gudang arsip data dan penambahan rak diharapkan dapat memberikan solusi alternatif dalam oprasional gudang tersebut, sehingga mampu mengurangi waktu pencarian data yang dibutuhkan serta penataan gudang menjadi lebih sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Sembiring, A. (2018). PERANCANGAN GUDANG DISTRIBUTOR CAT MENGGUNAKAN METODE 5S. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri Prima (JURITI PRIMA)*, 2(1).
- Sofyan, D. K., & Syarifuddin, S. (2018). Perancangan Ulang Tata Letak Fasilitas dengan Menggunakan Metode Konvensional Berbasis 5s (*Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu dan Shitsuke*). *Jurnal Teknovasi: Jurnal Teknik dan Inovasi Mesin Otomotif, Komputer, Industri dan Elektronika*, 2(2), 27-41.
- Wiratama, A. O. R., Susetyo, J., & Simanjuntak, R. A. (2022). Usulan Penataan Ulang Tata Letak Fasilitas Dengan Metode *Systematic Layout Planning* (SLP) dan *Class Based Storage*. *Jurnal Teknologi*, 15(1), 68-76.