DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR RUMUS xvii

DAFTAR SIMBOL xviii

DAFTAR LAMPIRAN xxii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil PT. Quicksteps Sarana Solusindo 9

2.1.1 Visi dan Misi PT. Quicksteps Sarana Solusindo 9

2.1.2 Struktur Organisasi dan Deskripsi Kerja 10

2.1.3 Logo Perusahaan 12

2.2 Landasan Teori 12

2.2.1 Pengenalan Sistem Informasi 12

2.2.1.1 Pengertian Sistem 12

2.2.1.2 Pengertian Informasi 15
2.2.1.3 Pengertian Sistem Informasi 17
2.2.2 Pengertian Manajemen 19
2.2.3 Pengertian Proyek 19
2.2.4 Pengertian Manajemen Proyek 20
2.2.5 Metode *Earned Value Management*(EVM) 21
2.2.6 Metode *Function Point* 24
2.2.7 Metode *Probability Impact Matrix*(PIM) 28
2.2.8 Manajemen Resiko 30
2.3 Internet 32
2.4 Perancangan *Database* 35
2.5 UML 36
2.6 Pengujian 40
2.6.1 *Behavioral (Black-Box) Tests* 40
2.6.2 Pengujian Beta 41
2.7 Tools 41
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 47
3.1 Analisis Sistem 47
3.1.1 Analisis Masalah 47
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 47
3.1.2.1 Prosedur Perencanaan Proyek 48
3.1.2.2 Prosedur Pengerjaan Proyek 50
3.1.3 Analisis Aturan Bisnis 51
3.1.3.1 Aturan Bisnis Perencanaan Proyek 51
3.1.3.2 Aturan Bisnis Pengerjaan Proyek 52

3.1.4 Analisis Pengkodean 53
3.1.5 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 53
3.1.6 Studi Kasus..... 54
3.1.7 Monitoring Sumber Daya Manusia(SDM)..... 58
3.1.8 Analisis Metode..... 61
3.1.8.1 *Function Point*..... 61
3.1.8.2 Manajemen Resiko 67
3.1.8.3 *Earned Value Management(EVM)* 73
3.1.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 77
3.1.9.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 78
3.1.9.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 79
3.1.9.3 Analisis Pengguna 79
3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 81
3.1.10.1 Identifikasi Aktor 81
3.1.10.2 *Use Case Diagram* 82
3.1.10.3 *Use Case Scenario* 83
3.1.10.4 *Activity Diagram* 95
3.1.10.5 *Sequence Diagram* 107
3.1.10.6 *Class Diagram*..... 119
3.2 Perancangan Sistem..... 121
3.2.1 Perancangan Data 122
3.2.1.1 Skema Relasi 122
3.2.1.2 Perancangan Struktural Tabel 122
3.2.2 Perancangan Menu 125
3.2.3 Perancangan Antarmuka 126

3.2.3.1 Perancangan Antarmuka Admin 127
3.2.3.2 Perancangan Antarmuka Manajer 130
3.2.3.3 Perancangan Antarmuka *Developer* 142
3.2.4 Perancangan Pesan 145
3.2.5 Jaringan Semantik 148
3.2.5.1 Jaringan Semantik Admin 148
3.2.5.2 Jaringan Semantik Manajer 149
3.2.5.3 Jaringan Semantik *Developer* 150
3.2.6 Perancangan prosedural 150
3.2.6.1 Prosedural *Login* 151
3.2.6.2 Prosedural Tambah Data 152
3.2.6.3 Prosedural Edit Data 153
3.2.6.4 Prosedural Hapus Data 154
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 155
4.1 Implementasi Sistem 155
4.1.1 Perangkat keras yang digunakan 155
4.1.2 Perangkat Lunak yang digunakan 155
4.1.3 Implementasi basis data 156
4.1.4 Implementasi antarmuka 161
4.2 Pengujian Sistem 162
4.2.1 Skenario pengujian black box 163
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 163
4.2.2.1 Pengujian Login 164
4.2.2.2 Pengujian Lupa Pasword 164
4.2.2.3 Pengujian Mengolah *User* 165

4.2.2.3 Pengujian Mengolah Klien 166
4.2.2.4 Pengujian Mengolah Proyek 167
4.2.2.5 Pengujian Mengelola Kompleksitas Proyek 169
4.2.2.6 Pengujian Mengelola Resiko 171
4.2.2.7 Pengujian Struktur Kerja 174
4.2.2.8 Pengujian Menampilkan Jadwal Kerja 176
4.2.2.9 Pengujian Membuat Laporan Kerja 176
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box 176
4.3 Pengujian Beta 177
4.3.1 Wawancara Pengguna 177
4.3.1.1 Wawancara kepada *Product and Development Manager* 177
4.3.1.2 Wawancara kepada *Developer* 178
4.3.1.3 Wawancara kepada *Administrator* 179
4.3.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 179
BAB 5 kesimpulan dan saran 181
5.1 Kesimpulan 181
5.2 Saran 181
DAFTAR PUSTAKA 183