DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xxii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Profil CV Riaprima Putri Ambar 11
2.1.1 Struktur Organisasi CV Riaprima Putri Ambar 12
2.1.2 Logo Perusahaan 14
2.2 Landasan Teori 14
2.2.1 Pengertian Manajemen 14
2.2.2 Pengertian Proyek 15
2.2.3 Pengertian Manajemen Proyek 15
2.2.4 Metode *Earned Value Management* (EVM) 16
2.2.5 Metode *Critical Path Method* (CPM) 18
2.2.6 Metode *Probability Impact Matrix* (PIM) 23
2.3 Internet 27
2.4 Perancangan Database 30
2.5 UML 31
2.6 Pengujian 34

2.7 Tools 35
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
3.1 Analisis Sistem 39
3.1.1 Analisis Masalah 39
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 39
3.1.2.1 Prosedur Pengajuan Proposal Proyek 39
3.1.2.2 Prosedur Perencanaan Pengerjaan Proyek 42
3.1.2.3 Prosedur Pengerjaan Proyek 43
3.1.3 Analisis Aturan Bisnis Pada Sistem Yang Sedang Berjalan 45
3.1.3.1 Aturan Bisnis Pengajuan Proposal Proyek 46
3.1.3.2 Aturan Bisnis Perencanaan Proyek 46
3.1.3.3 Aturan Bisnis Pengerjaan Proyek 46
3.1.4 Aturan Bisnis Yang Akan Dibangun 47
3.1.4.1 Perencanaan Proyek 47
3.1.4.2 Pengerjaan Proyek 47
3.1.5 Analisis Pengkodean 47
3.1.6 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 50
3.1.7 Studi Kasus Pada Proyek JDU Kartini 50
3.1.8 Analisis Metode CPM (*Critical Path Method*), PIM(*Probability Impact Matrix*), dan EVM (*Earned Value Method*) 53
3.1.8.1 *Critical Path Method* 53
3.1.8.2 Manajemen Resiko 59
3.1.8.3 Metode *Earned Value Method* (EVM) 64
3.1.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 70
3.1.9.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 71
3.1.9.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 72
3.1.9.3 Analisis Pengguna 72
3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 74
3.1.10.1 Identifikasi Aktor 74
3.1.10.2 *Use Case Diagram* 74
3.1.10.3 *Scenario Use Case* 76
3.1.10.4 *Activity Diagram* 83
3.1.10.5 *Sequence Diagram* 99

3.1.10.6 *Class Diagram* 116
3.2 Perancangan Sistem 120
3.2.1 Perancangan Data 120
3.2.1.1 Tabel Relasi 120
3.2.1.2 Struktur Tabel 121
3.2.2 Perancangan Menu 124
3.2.3 Perancangan Antarmuka 125
3.2.4 Perancangan Pesan 139
3.2.5 Perancangan Method 140
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 147
4.1 Implementasi Sistem 147
4.1.1 Perangkat Keras yang digunakan 147
4.1.2 Perangkat Lunak yang digunakan 148
4.1.3 Implementasi Basis Data 148
4.1.4 Implementasi Antar Muka 152
4.2 Pengujian Sistem 153
4.2.1 Skenario pengujian black box 154
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 155
4.2.3 Kesimpulan Pengujian Black box 173
4.3 Pengujian Beta 173
4.3.1 Wawancara Pengguna 174
4.3.1.1 Wawancara kepada Tenaga Ahli 174
4.3.1.2 Wawancara kepada Direktur 175
4.3.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 176
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 177
5.1 Kesimpulan 177
5.2 Saran 177
DAFTAR PUSTAKA 179