DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.3.1 Maksud Penelitian 3
1.3.2 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Instansi 9
2.1.1 Sejarah Instansi 9
2.1.2 Logo Instansi 9
2.1.3 Keterangan Logo 10
2.1.4 Visi dan Misi 10
2.1.5 Struktur Organisasi 10
2.1.6 Deskripsi dan Tanggung Jawab 12
2.2 Landasan Teori 14
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi 14
2.2.2 Pengertian Manajemen Proyek 18
2.2.3 Metode *Critical Path Method (CPM)* 20

2.2.4 Metode *Earn Value Management (EVM)* 22
2.2.5 Metode *Earn Monetary Value (EMV)* 24
2.2.6 Metode Analisis Dan Perancangan Terstruktur 25
2.2.7 Metode Analisis Data Hasil Pengujian Usability 30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 33
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 33
3.1.3 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun 37
3.1.4 Studi Kasus Pembangunan Gudang Arsip/Aset Bappeda Sumedang 38
3.1.5 Analisis Penjadwalan 44
3.1.6 Analisis Pengendalian Biaya 58
3.1.7 Analisis Manajemen Resiko Proyek 79
3.1.8 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 82
3.1.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 83
3.1.10 Analisis Pengkodean 86
3.1.11 Analisis Basis Data 87
3.1.12 Analisis Kebutuhan Fungsional 89
3.1.13 Kamus Data DFD 120
3.2 Perancangan Sistem 123
3.2.1 Skema Relasi 123
3.2.2 Struktur Tabel 126
3.2.3 Struktur Menu 129
3.2.4 Perancangan Antarmuka 132
3.2.5 Perancangan Pesan 143
3.2.6 Perancangan Jaringan Semantik 143
3.2.7 Perancangan Prosedural 144
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 149
4.1 Implementasi 149
4.1.1 Perangkat Keras yang digunakan 149
4.1.2 Perangkat Lunak yang digunakan 149

4.1.3 Implementasi Basis Data 150
4.1.4 Implementasi Antarmuka 157
4.2 Pengujian 158
4.2.1 Skenario Pengujian *Black Box* 159
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 160
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian *Black Box* 174
4.3 Pengujian Beta 174
4.3.1 Skenario Penujian *Usability Testing* 175
4.3.2 Kesimpulan Hasil Pengujian *Usability Testing* 178
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 181
5.1 Kesimpulan 181
5.2 Saran 181
DAFTAR PUSTAKA 183