

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Perusahaan	9
2.1.1 Profil Perusahaan	9
2.1.2 Sejarah Perusahaan	9
2.1.3 Data Legal Perusahaan	10
2.1.4 Logo Perusahaan	11
2.1.5 Struktur Organisasi Perusahaan.....	11

2.1.6	Struktur Organisasi Proyek	13
2.2	<i>State of Art</i>	16
2.3	Landasan Teori	19
2.3.1	Sistem Informasi	19
2.3.2	Manajemen.....	21
2.3.3	Proyek.....	22
2.3.4	Manajemen Proyek	23
2.3.5	Manajemen Risiko Proyek	26
2.3.6	Metode <i>Probability Impact Matrix (PIM)</i>	30
2.3.7	Metode <i>Earn Monetary Value (EMV)</i>	32
2.3.8	Metode <i>Earned Value Management (EVM)</i>	33
2.3.9	Konsep Perancangan Sistem	39
2.3.10	Bahasa Pemrograman	41
2.3.11	Perangkat Lunak Pendukung	43
2.3.12	Pengujian Perangkat Lunak	44
BAB III 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
3.1.3	Analisis Aturan Bisnis	54
3.1.4	Studi Kasus Penelitian.....	55
3.1.5	Analisis Manajemen Risiko Proyek	69
3.1.6	Analisis Pengendalian Proyek Dengan <i>Earned Value Management</i> (EVM).....	94
3.1.7	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	102

3.1.8	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	103
3.1.9	Analisis Pengkodean.....	106
3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	106
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	107
3.2.2	<i>Use Case Scenario</i>	109
3.2.3	<i>Activity Diagram</i>	120
3.2.4	<i>Class Diagram</i>	140
3.2.5	<i>Sequence Diagram</i>	142
3.3	Perancangan Sistem.....	154
3.3.1	Perancangan Data.....	154
3.3.2	Perancangan Struktur Menu.....	160
3.3.3	Perancangan Antarmuka.....	162
3.3.4	Perancangan Pesan.....	198
3.3.5	Perancangan Jaringan Semantik	198
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		203
4.1	Implementasi.....	203
4.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	203
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	203
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	204
4.1.4	Implementasi Antarmuka	207
4.2	Pengujian Sistem	208
4.2.1	Skenario Pengujian <i>Blackbox</i>	209
4.2.2	Kasus dan Hasil Pengujian.....	210
4.2.3	Kesimpulan Pengujian <i>Blackbox</i>	245
4.2.4	Pengujian Beta.....	245

4.2.5	Skenario Pengujian Beta	245
4.2.6	Kesimpulan Pengujian Beta	251
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		253
5.1	Kesimpulan	253
5.2	Saran	254
DAFTAR PUSTAKA		255