

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengukuran Kinerja .....	6
2.2 <i>Dashboard</i> .....	6
2.3 <i>User Interface</i> .....	6
2.4 <i>Balanced Scorecard</i> .....	7
2.5 <i>User Centered Design</i> .....	8
2.6 Pengujian Sistem .....	8
2.8.1 <i>Black Box Testing</i> .....	9
2.8.2 <i>White Box Testing</i> .....	9
2.8.3 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	9
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>10</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	10
3.1.1 Hasil Wawancara .....	10
3.1.2 Gambaran Umum Sistem .....	11
3.1.3 Kebutuhan Pengguna .....	12

3.1.4	Kebutuhan Sistem .....	13
3.1.5	Analisis <i>Balanced Scorecard</i> .....	18
3.1.6	<i>Pseudocode</i> Perhitungan Kinerja .....	19
3.2	Pemodelan Sistem .....	21
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	21
3.2.2	<i>Sequence Diagram</i> .....	24
3.2.3	<i>Class Diagram</i> .....	27
3.3	Perancangan Antarmuka.....	28
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>		<b>32</b>
4.1	Implementasi .....	32
4.1.1	Perhitungan Kinerja .....	32
4.1.2	Implementasi Antarmuka .....	34
4.2	Pengujian Sistem .....	36
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	36
4.2.2	<i>White Box Testing</i> .....	41
4.2.3	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>47</b>
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>48</b>