

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Alternatif Solusi	6
I.3 Rumusan Masalah.....	7
I.4 Tujuan Tugas Akhir.....	7
I.5 Manfaat Tugas Akhir	7
I.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
II.1 <i>User Centered Design</i>	10
II.2 <i>Usability Testing</i>	13
II.3 <i>Monitoring</i> Proyek	17
II.4 Manajemen Proyek.....	18
II.5 <i>Dashboard</i>	18

II.6 <i>Earned Value Variable</i>	19
II.7 <i>Earned Value Indicators</i>	19
II.8 <i>Earned Value Index</i>	21
II.9 <i>Unified Modeling Language</i>	22
II.10 <i>Earned Value Management</i>	22
II.11 <i>Rapid Application Development</i>	23
II.12 <i>Waterfall</i>	23
II.13 Alasan Pemilihan Metode.....	24
BAB III METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	27
III.1 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	27
III.1.1 Tahap Pendahuluan	29
III.1.2 Tahap Pengumpulan Data.....	29
III.1.3 Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data	30
III.1.4 Tahap Analisis	30
III.2 Identifikasi Komponen Sistem Terintegrasi.....	30
III.3 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir.....	31
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	32
IV.1 Merencanakan Proses <i>User Centered Design</i>	32
IV.1.1 Mengidentifikasi Metode untuk Penelitian Pengguna.....	32
IV. 2 Memahami dan Menentukan Konteks Penggunaan	32
IV.2.1 Identifikasi <i>Stakeholder</i>	32
IV.2.2 Identifikasi Proses Bisnis	33
IV.2.3 Mengidentifikasi Lingkungan Teknis.....	35
IV.3 Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	35
IV.3.3 Mengidentifikasi Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional.....	35
IV.3.2 Mengidentifikasi Kebutuhan Non Fungsional	38

IV. 4 Membuat Solusi Desain.....	38
IV.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	38
IV.4.2 <i>Activity Diagram</i>	40
IV.4.3 <i>Sequence Diagram</i>	49
IV.4.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	62
IV.4.5 <i>Mockup</i>	63
IV.4.6 <i>Database</i>	75
IV.4.7 Hasil Tampilan <i>Dashboard</i>	78
BAB V ANALISIS	83
V.1 Verifikasi Fitur <i>Dashboard</i>	83
V.2 Validasi <i>Dashboard</i>	90
V.3 Hasil Iterasi dan Membuat Solusi Desain.....	90
V.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	91
V.3.2 <i>Activity Diagram</i>	92
V.3.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	92
V.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	93
V.3.5 <i>Mockup</i>	94
V.3.6 Hasil Tampilan <i>Dashboard</i>	94
V.4 Hasil Temuan Masalah dan Perbaikan.....	99
V.4 Uji <i>Usability</i>	102
V.5.1 Hasil Uji Efektivitas	102
V.5.2 Hasil Uji Efisiensi.....	104
V.5.3 Hasil Uji Kepuasan	104
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	107
VI.1 Kesimpulan	107
VI.2 Saran	108

DAFTAR PUSTAKA110