

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 BATASAN MASALAH.....	3
1.5 METODOLOGI PENELITIAN	3
1.5.1 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.2 Metode Pengujian Blackbox	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU	6
2.2 KAJIAN TEORI.....	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.1.2 Definisi Sistem.....	7

2.1.3	Karakteristik Sistem.....	8
2.1.4	Komponen Sistem Informasi	9
2.3	ALGORITMA GENETIKA	10
2.2.1	Struktur Algoritma Genetika	11
2.2.2	Komponen - Komponen Algoritma Genetika	12
2.4	PENJADWALAN PROYEK	14
2.5	ALGORITMA GENETIKA DALAM PENJADWALAN PROYEK	14
2.6	<i>Unidentified Modeling Language (UML)</i>	15
BAB III		16
ANALISA SISTEM		16
3.1	ANALISA PENGGUNA	16
3.2	ANALISA KEBUTUHAN.....	16
3.2.1	Prosedur Yang Sedang Berjalan	16
3.2.2	Permasalahan Yang Terjadi	17
3.2.3	Kebutuhan	17
3.3	ANALISA SOFTWARE.....	17
3.4	ANALISA HARDWARE	17
3.5	ANALISA SISTEM BERDASARKAN ANALISA KEBUTUHAN	18
BAB IV		19
PERANCANGAN SISTEM		19
4.1	PERANCANGAN ALGORITMA GENETIKA	19
4.1.1	Gambaran Umum Sistem	19
4.1.2	Konsep Langkah Penyelesaian Algoritma Genetika	21
4.2	PERANCANGAN SISTEM.....	30
4.2.1	Use Case Diagram	30
4.2.2	Flow Chart Diagram	32
4.2.3	Perancangan Basis Data	33
4.3	SISTEM ANTARMUKA.....	34

4.3.1	Tampilan Halaman Login	34
4.3.2	Tampilan Halaman Proyek	34
4.3.3	Tampilan Halaman Kegiatan	35
4.3.4	Tampilan Halaman Proses Penjadwalan	35
BAB V.....		36
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		36
5.1	TAHAPAN IMPLEMENTASI	36
5.1.1	Lingkungan Operasional	36
5.1.2	Implementasi Antarmuka	37
5.2	PENGUJIAN SISTEM.....	40
5.2.1	Metode Pengujian Blackbox	40
5.2.2	User Acceptance Test	41
5.2.3	Hasil Pengujian	42
BAB VI.....		43
PENUTUP.....		43
6.1	KESIMPULAN	43
6.2	SARAN	43
DAFTAR PUSTAKA.....		44

