

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1. Tujuan.....	2
1.4.2. Manfaat.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Metode Pengembangan.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Proyek.....	7
2.1.1. Pengertian Proyek.....	7
2.1.2. Pengertian Manajemen Proyek.....	8
2.2. Program Aplikasi.....	9
2.2.1. Program.....	9
2.2.2. Aplikasi.....	9
2.2.3. Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	10
2.3. Pemrograman Berbasis Web.....	11
2.3.1. Pemrograman PHP.....	11
2.3.2. Database MySQL.....	11
2.3.3. Apache Web Server.....	12
2.4. Metode Pengembangan Sistem.....	12
2.4.1. Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i>	13
2.4.2. Keuntungan Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	14
2.4.3. Kerugian Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	15
2.5. Metode Pengujian Sistem.....	15
2.6. Chatbot.....	16
2.7. Telegram.....	16
2.8. Kelebihan Telegram dari aplikasi messenger lain.....	17
2.9. Penelitian Terdahulu.....	18

BAB III ANALISA SISTEM.....	19
3.1. Analisa Sistem Berjalan.....	19
3.2. Analisa Sistem Yang Diusulkan.....	20
3.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	20
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	23
3.2.2.1. <i>Login</i>	23
3.2.2.2. Manajemen Pengguna.....	24
3.2.2.3. Master Data.....	25
3.2.2.4. Menginput Aktivitas Harian.....	26
3.2.2.5. Memberikan Penugasan.....	27
3.2.2.6. Melaporkan Progress Pekerjaan.....	28
3.2.2.7. Laporan Proyek.....	29
3.2.3. <i>Sequence Diagram</i>	29
3.2.3.1. <i>Sequence Diagram Login</i>	29
3.2.3.2. <i>Sequence Diagram Master Data</i>	30
3.2.3.3. <i>Sequence Diagram Manajemen Pengguna</i>	31
3.2.3.4. <i>Sequence Diagram Penugasan</i>	32
3.2.3.5. <i>Sequence Diagram Aktivitas</i>	33
3.2.3.6. <i>Sequence Diagram Laporan</i>	33
3.2.4. <i>Class Diagram</i>	34
3.3. Spesifikasi Basis Data.....	35
3.4. Struktur Tabel.....	36

BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	39
4.1. Perancangan Algoritma.....	39
4.1.1. Algoritma Menghitung Durasi.....	39
4.2. Rancangan Tampilan.....	39
4.2.1. Rancangan Tampilan Login.....	39
4.2.2. Rancangan Tampilan Halaman Utama (<i>Dashboard</i>).....	40
4.2.3. Rancangan Tampilan Manajemen Pengguna.....	40
4.2.5. Rancangan Tampilan Master Data Proyek.....	41
4.2.7. Rancangan Tampilan Task.....	42
4.2.8. Rancangan Tampilan Timesheet.....	43
4.2.9. Rancangan Tampilan Laporan Rangkuman Kehadiran.....	44
4.3. Kebutuhan Perangkat.....	45
4.3.1. Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	45
4.3.2. Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	45
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	46
5.1. Implementasi.....	46
5.1.1. Batasan Implementasi.....	46
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	46
5.1.3. Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	47
5.2. Hasil Implementasi.....	47
5.2.1. Halaman Login.....	47
5.2.2. Halaman Utama (<i>Dashboard</i>).....	48
5.2.3. Halaman Manajemen Pengguna.....	48

5.2.4.	Halaman Master Data Pegawai.....	49
5.2.5.	Halaman Master Data Proyek.....	50
5.2.6.	Halaman Task.....	50
5.2.7.	Halaman Detail Task.....	51
5.2.8.	Halaman Aktivitas.....	52
5.2.9.	Halaman Laporan Kehadiran Harian.....	53
5.3.	Pengujian.....	54
5.3.1.	Metode Pengujian.....	54
5.3.2.	Skenario Pengujian.....	54
5.3.3.	Analisa Hasil Pengujian.....	62
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		63
6.1.	Kesimpulan.....	63
6.2.	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64
LAMPIRAN 1: KARTU ASISTENSI.....		66

UNIVERSITAS
MERCU BUANA