

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SINGKATAN	xxii
Intisari	xxiii
<i>Abstract</i>	xxiv
BAB I.....	1
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II.....	6
2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Sistem Informasi	8

2.2.2	<i>Management Information System (MIS)</i>	10
2.2.2.1	<i>Construction Information Management System (CIMS)</i>	10
2.2.2.2	<i>Financial Management Information System (FMIS)</i>	11
2.2.3	Manajemen Pengguna	12
2.2.4	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	13
2.2.5	Basis Data	14
2.2.5.1	<i>Database Management System (DBMS)</i>	15
2.2.5.2	<i>Strucured Query Language (SQL)</i>	17
2.2.6	<i>SQL Database Management System</i>	19
2.2.7	MySQL	22
2.2.7.1	Tipe Data pada MySQL	24
2.2.8	<i>Database System Development Lifecycle (DSDLC)</i>	27
2.2.9	Basis Data Relasional	30
2.2.10	Normalisasi	31
2.2.11	<i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i>	34
2.2.12	<i>Cascade Styling Sheet (CSS)</i>	34
2.2.12.1	<i>Syntactically Awesome Style Sheet (Sass)</i>	35
2.2.13	Javascript.....	36
2.2.13.1	JQuery	36
2.2.13.2	Handlebars.....	37
2.2.14	AJAX dan JSON.....	37
2.2.15	<i>Framework Bootstrap</i>	38
2.2.16	NodeJS	39
2.2.16.1	npm (Node Packages Manager)	40
2.2.16.2	Body-parser	40

2.2.16.3	Cookie-parser	40
2.2.16.4	Method-override.....	40
2.2.16.5	Passport	41
2.2.16.6	Bcrypt	41
2.2.16.7	Connect-roles	42
2.2.16.8	Serve-favicon	42
2.2.16.9	Express	42
2.2.16.10	Session.....	43
2.2.16.11	Routing	43
2.2.17	PuTTY.....	44
2.2.18	PM2.....	44
2.2.19	<i>Domain dan hosting</i>	44
2.2.20	Pengujian <i>Black Box</i>	45
2.2.21	Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	46
BAB III	50
3	METODOLOGI.....	50
3.1	Bahan Penelitian.....	50
3.2	Alat Penelitian	50
3.2.1	Perangkat Keras	50
3.2.2	Perangkat Lunak	51
3.3	Alur Penelitian.....	52
3.3.1	Studi Literatur	53
3.3.2	Pengumpulan Kebutuhan	54
3.3.3	Perancangan Sistem Informasi.....	59
3.3.3.1	Perancangan Diagram Aktivitas.....	62

3.3.4	Perancangan Interaksi Pengguna	80
3.3.5	Perancangan Basis Data	81
3.3.5.1	Analisis Kebutuhan Basis Data	83
3.3.5.2	Normalisasi.....	83
3.3.5.3	Pembuatan E-R Diagram.....	86
3.3.6	Perancangan Antarmuka	89
3.3.6.1	Perancangan Struktur Navigasi	89
3.3.6.2	Perancangan <i>Wireframe</i>	92
3.3.7	Perancangan API dan URI.....	109
3.3.8	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	112
3.4	Pengembangan Sistem Informasi	130
3.5	Pengujian Sistem	131
3.5.1	Pengujian <i>Black Box</i>	131
3.5.2	Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	135
BAB IV	136
4	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	136
4.1	Pembuatan Tabel Basis Data.....	136
4.1.1	<i>Query</i> Basis Data	163
4.2	Implementasi Basis Data	166
4.3	Pengembangan Antarmuka.....	167
4.4	Hasil Pengembangan Antarmuka	168
4.4.1	Tampilan Menu Atas.....	168
4.4.2	Tampilan Menu Samping.....	170
4.4.3	Tampilan Halaman.....	172
4.4.3.1	Halaman Beranda	172

4.4.3.2	Halaman <i>Project Overview</i>	172
4.4.3.3	Halaman <i>Contact Us</i>	173
4.4.3.4	Halaman <i>Login</i>	174
4.4.3.5	Halaman <i>Dashboard</i>	175
4.4.3.6	Halaman <i>Progress Report</i>	177
4.4.3.7	Halaman <i>Commercial Report</i>	181
4.4.3.8	Halaman Menu <i>User Management</i>	187
4.4.3.9	Halaman Profil Pengguna	191
4.4.4	Tampilan Halaman pada <i>Mobile Web</i>	195
4.5	Implementasi <i>Back-end</i>	197
4.5.1	Pemetaan URI	197
4.5.2	Pengembangan Back-end	210
4.6	Pengujian Sistem	241
4.6.1	Pengujian <i>Black Box</i>	241
4.6.2	Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	256
4.7	Kelebihan Sistem	258
4.8	Kelemahan Sistem	260
BAB V	262
5	KESIMPULAN DAN SARAN	262
5.1	Kesimpulan	262
5.2	Saran	264
DAFTAR PUSTAKA	265
LAMPIRAN	274