

## Daftar Isi

Pernyataan Keaslian Karya Tulis Skripsi .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Daftar Lampiran .....	xi
Daftar Istilah.....	xii
Intisari .....	xiii
<i>Abstract</i> .....	xiv
<b>BAB I</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Kontribusi Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Ruang Lingkup dan batasan penelitian .....	7
<b>BAB II</b> .....	9
2.1 Konsep dasar Manajemen Proyek.....	9
2.1.1 Definisi Proyek dan Manajemen Proyek.....	10
2.1.2 Peran Manajer Proyek.....	11
2.1.3 Siklus Proyek .....	12
2.2 Work Breakdown Structure (WBS) .....	13
2.3 Diagram jaringan Proyek .....	15

2.4	<i>Critical Path Method (CPM) dan Program Evaluation and Review Technique (PERT)</i> .....	16
2.5	Video Game .....	17
2.6	Game Development Life Cycle.....	18
2.6.1	Konsep .....	18
2.6.2	Prototyping.....	19
2.6.3	Pra-produksi.....	19
2.6.4	Produksi .....	20
2.6.5	Alpha-Beta-Gold.....	20
<b>BAB III</b>	.....	22
3.1	Desain Penelitian .....	22
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	23
3.3	Instrumen dan Responden Penelitian.....	24
3.4	Metode Analisis Data.....	24
3.5	Profil Proyek .....	26
3.6	Terminologi Objek Penelitian.....	27
<b>BAB IV</b>	.....	29
4.1	Tahap Pra Produksi .....	29
4.2	Struktur Tim Proyek .....	30
4.3	Hasil Penelitian .....	31
4.3.1	Mengidentifikasi <i>High Level Deliverables</i> .....	31
4.3.2	Membuat Kerangka Kerja Proyek.....	33
4.3.3	Mengestimasi Durasi Aktivitas .....	34
4.3.4	Menentukan Hubungan Antar Aktivitas .....	35
4.3.5	Menentukan Jalur Kritis ( <i>Critical Path</i> ) .....	36
4.3.6	Membuat Diagram Jaringan Proyek ( <i>Network Diagram</i> ).....	38
4.4	Pembahasan.....	42
<b>BAB V</b>	.....	45
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Implikasi Manajerial .....	46
5.3	Keterbatasan dan Penelitian Selanjutnya .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	48