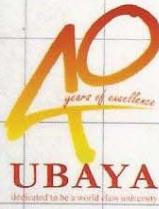




UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA



PROSIDING SNASTIA 2008

**KEBANGKITAN
TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI NASIONAL**



Surabaya, 31 Mei 2008

ITFEST

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
I. MULTIMEDIA	
1. Multi-level Semantic Analysis for Sports Video <i>Dian W. Tjondronegoro, Yi-Ping Phoebe Chen</i>	1
2. Potensi Edukasi dalam Game Based Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Depan <i>Andi Isra Rani, Supeno Mardi S. Nugroho, Moch. Hariadi</i>	8
3. Pembuatan Fitur Penilaian Kompatibilitas Pasangan Pada Situs Pertemanan Atau Perjodohan <i>Stephanus Eko Wahyudi</i>	15
4. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Melalui Blended Learning Untuk Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran Sains di Perguruan Tinggi <i>Mudawamah</i>	23
II. INFORMATION SYSTEMS	
1. Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode Sequential By Lexicography <i>Rosa De Lima Endang Padmowati</i>	27
2. Perencanaan Strategi Sistem dan Teknologi Informasi Pada PT. Asuransi Jasa Indonesia, Jakarta <i>Hudiarto, Retno Dewanti, Yayi Fajriasri</i>	33
3. Pencapaian Tujuan Organisasi dengan Menggunakan Teknologi Informasi Studi Kasus: Perusahaan Percetakan Offset <i>Hendra Achmadi</i>	46
4. Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran Pada PT.Lippo General Insurance,Tbk <i>Hendra Achmadi, Ilona Layandi</i>	58
5. <i>Balance Scorecard</i> : Sebagai Salah Satu Alat Untuk Mengukur Kinerja Karyawan di Organisasi Berbasiskan Teknologi Informasi <i>Julisar</i>	71
6. Sistem Informasi Geografis untuk Penentuan Area Rawan Banjir dengan Multi Criteria Evaluation: Studi Kasus pada Kota Surabaya <i>Joko Lianto Buliali, Dyan Putri Pamungkas</i>	83

8.	Program Aplikasi Penunjang Pengambilan Keputusan Pemilihan Tanaman Obat dengan Metode Electre <i>Susana Limanto, Ellysa Tjandra</i>	196
9.	Pembuatan Program Aplikasi untuk Menjalankan Program Komputer Melalui Suara <i>Budi Hartanto, Melissa Angga, Andre Sutanto</i>	203
10.	Perancangan Aplikasi Two-Phase Translation Method pada Query-Based Transitive Translation <i>Adi Heru Utomo, Joko Lianto Buliali, Fuad Cholisi</i>	209
11.	Perencanaan Pengembangan Aplikasi Penggalian Top-K Frequent Closed Constrained Gradient Itemsets pada Basis Data Retail <i>Dhiani Tresna Absari, Arif Djunaidy</i>	220
12.	Sistem Simulasi Berbasis SIG <i>Daniel Hary Prasetyo</i>	230
13.	Auto Matching Antar Dokumen Dengan Metode Cosine Measure <i>Wiwin Sulistyо, Riyanto Sarnо</i>	237
14.	Pembuatan Perangkat Lunak Editor Jadwal dan Penelusuran Proyek dengan Metode Earned Value Analysis <i>Ellysa Tjandra, Susana Limanto</i>	248
15.	Tools Simulasi Antrian Pada Supermarket <i>Liliana, Benny Santoso, Imelda Yapitro</i>	257
16.	Virtual Class Berbasis Intelligent Tutoring System <i>Bernard Renaldy Suteja, Sri Hartati</i>	267
IV.	NETWORK AND MOBILE COMPUTING	
1.	Perancangan Antena Mikrostrip Dengan Impedance Matching Untuk Handphone 3G <i>Joko Nugroho, F.X. Hendra Pra</i>	278
2.	Prediksi Jangkauan Jaringan Nirkabel HF Untuk Sistem Peringatan Dini Bencana di Indonesia <i>Wismanu Susetyо, Gamantyo Hendrantoro, Achmad Affan</i>	285
3.	The Interaction Forms in Distance Education: “The Synchronous, Asynchronous, and Hybrid Systems” <i>Nani Sri Handayan</i>	293
4.	Implementasi Enkripsi Metode MD5 Pada Simulasi Token dan Server E-Banking <i>Yohanes Priyo Atmojo, Muhammad Rusli, Komang Oka Saputra</i>	301
5.	Key Issues in Combating Cyber Crime <i>Leo Willyanto Santoso</i>	307

PEMBUATAN PERANGKAT LUNAK EDITOR JADWAL DAN PENELUSURAN PROYEK DENGAN METODE EARNED VALUE ANALYSIS

Ellysa Tjandra, Susana Limanto

Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika Universitas Surabaya

Jl. Raya Kalirungkut Surabaya 60293 Indonesia

email : ellysa@ubaya.ac.id

email : 6169@fox.ubaya.ac.id

ABSTRACT

Software project scheduling is the heart of project management. It is the core of the project plan. It is used by the project manager to make commitments among the project team to do the project tasks, and to describe how the work will be performed. Schedules are used to communicate final deadlines and to determine resource needs. It sets the project done under control. Many project managers create their project schedules manually, by draw it on papers or spreadsheets, but it can be very difficult and inaccurate, because they have a lot of time and resources constraints.

As the project schedule runs, it needs a control mechanism to make sure that all progress are still running on their baseline – the tracking mechanism, that is called software project tracking. The purpose of software project tracking is to provide adequate visibility into actual progress so that project managers can take effective actions to overcome the project problems.

Keywords: project, scheduling, tracking

1. Pendahuluan

Salah satu faktor penting yang menunjang keberhasilan sebuah pengerjaan proyek adalah ketepatan waktu pengerjaan proyek, dimana waktu pengerjaan proyek erat hubungannya dengan pembuatan jadwal di awal proyek. Jika pengerjaan proyek tidak tepat jadwal, maka dikhawatirkan waktu pembuatan proyek tidak sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya, dan biasanya memperpanjang lama pengerjaan proyek, sehingga bisa menyebabkan anggaran proyek semakin membengkak.

Saat ini masih banyak pimpinan proyek yang membuat jadwal menggunakan spreadsheet, ataupun menggunakan perangkat lunak untuk membuat jadwal. Tetapi perangkat lunak yang digunakan masih belum dilengkapi dengan fasilitas tracking/penelusuran jadwal. Oleh karena itu diperlukan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat jadwal proyek sekaligus melakukan penelusuran terhadap jadwal proyek tersebut.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan tracking adalah earned value analysis, dimana penelusuran dilakukan berdasarkan apa saja yang telah diselesaikan pada waktu tertentu. Dari metode ini dapat diketahui sejauh mana proyek berlangsung, serta berapa persen dari total budget yang telah dihabiskan.

2. Konsep Penjadwalan Proyek Perangkat Lunak

Penjadwalan proyek perangkat lunak (Software Project Scheduling) adalah aktifitas yang berfungsi untuk mendistribusikan effort yang dibutuhkan dalam sebuah durasi pengerjaan proyek dengan mengalokasikan effort untuk setiap aktifitas-aktifitas rekayasa perangkat lunak secara spesifik. [1]

Tujuan utama dari penjadwalan perangkat lunak adalah supaya pengerjaan proyek tepat waktu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. [2]

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan sebuah proyek software tidak tepat waktu : [3]