

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

#### 4.1 Kebutuhan Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap yang berdasarkan pada hasil analisis dan perancangan sebelumnya diterjemahkan ke dalam suatu bentuk bahasa komputer untuk diolah, kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya. Adapun kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi yang harus disiapkan sebelum diimplementasikan yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

##### 4.1.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)

Kebutuhan *hardware* atau perangkat keras merupakan suatu komponen-komponen peralatan fisik yang mendukung komputer dalam menjalankan fungsinya. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi dan kinerja yang baik saat sistem dijalankan oleh komputer dan bisa berjalan dengan baik tanpa ada suatu masalah. Kebutuhan *hardware* adalah sebagai berikut:

- a. *Pentium*® 4 Processor 2.60 GHz, 512K Cache, 400 MHz FSB.
- b. 2 *Gygabytes* RAM.
- c. Kapasitas bebas pada *harddisk* 10 Gb.
- d. *Monitor* SVGA dengan resolusi 1366 X 768.
- e. CD-ROM, *Keyboard*, *Mouse* dan *Printer* yang kompatibel

### 4.1.2 Kebutuhan *Software* (Perangkat Lunak)

Kebutuhan *software* atau perangkat lunak adalah suatu program yang diperlukan untuk merancang bangun sistem informasi persebaran dan potensi bidang usaha perdagangan. Kebutuhan *software* adalah sebagai berikut:

- a. Sistem operasi menggunakan *Microsoft® Windows® Seven*.
- b. *Microsoft Visio® 2016* untuk membuat rancangan *document* dan *system flow*.
- c. *Power Designer® 6* untuk membuat *Context Diagram* dan *DFD*.
- d. *Power Designer® 16* untuk membuat *ERD (CDM - PDM)*.
- e. *Microsoft SQL Server 2014* untuk membuat *database* sistem.
- f. *XAMPP 1.7.7* sebagai *compiler* program.
- g. *Notepad++* untuk membuat sistem.
- h. *Browser Google Chrome* untuk menjalankan aplikasi

## 4.2 Implementasi Sistem

Setelah semua komponen komputer yang mendukung proses sistem selesai dipasang, maka proses selanjutnya adalah implementasi atau penerapan sistem. Implementasi sistem ini merupakan proses penerapan penjadwalan proyek dengan menggunakan metode CPM. Form awal yang akan tampil dalam sistem ketika dijalankan adalah form *login* yang merupakan form keamanan bagi pengguna yang berhak untuk mengakses sistem.

### 4.2.1 Form *Login*

Form *login* digunakan untuk otoritas pengguna yang akan masuk ke dalam sistem dan sebagai proses keamanan sistem bagi pengguna yang berhak mengakses. Dalam form ini pengguna harus memasukkan *username* dan *password*

pada *field* yang telah disediakan. Selanjutnya tombol *login* untuk proses pemeriksaan Username dan *password* tersebut ke dalam *database*. Jika benar maka sistem akan menampilkan menu utama, sedangkan jika salah maka sistem akan menolak. Berikut adalah tampilan *form login* pada aplikasi.



Log in ke dalam akun Anda

Silahkan masukkan username dan password anda untuk login.

admin|

.....

Login

© PT. BINTANG TIMUR NANGENDI. All rights reserved.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Gambar 4.1 Form *Login*

#### 4.2.2 Form Menu Utama

Form menu utama berisi menu-menu yang dapat digunakan oleh *project manager*. Dalam form menu utama digunakan untuk *project manager* untuk melakukan penjadwalan. Halaman menu utama bisa dilihat pada Gambar



Gambar 4.2 Form Menu Utama

### 4.2.3 Form *Master* Proyek

Form ini digunakan untuk memasukkan data proyek perusahaan untuk melakukan penjadwalan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data proyek yang disimpan dalam database. Tombol tutup digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam database. Model form *master* proyek dapat dilihat pada Gambar 4.3.

Gambar 4.3 Form Master Proyek

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada Gambar 4.4.

Data Proyek

Home / Data Proyek Tanggal 23/06/2016 08:54:47 am

[+ Tambah Proyek](#)

No.	Nama Proyek	Aksi
1	Pembuatan Rusunawa	<a href="#">+ Tambah Aktivitas</a>
2	TEs	<a href="#">+ Tambah Aktivitas</a>
3	Pembuatan Rumah	<a href="#">+ Tambah Aktivitas</a>
4	Nggawe Omah	<a href="#">+ Tambah Aktivitas</a>
5	Nggawe skripsi	<a href="#">Input Aktivitas</a>
6	Geduno DPRD	<a href="#">+ Tambah Aktivitas</a>

Gambar 4.4 Form Tampil Proyek

#### 4.2.4 Form Master Aktivitas

Form ini digunakan untuk memasukkan data aktivitas proyek perusahaan dalam awal mula melakukan penjadwalan. Tombol tambah digunakan untuk menambah *field* aktivitas. Tombol hapus untuk mengurangi data *field* aktivitas. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data aktivitas kedalam *database*. Tombol *reset* digunakan untuk mengulangi dalam memasukkan data aktivitas. Form *master* aktivitas dapat dilihat pada Gambar 4.5

Gambar 4.5 Form *Master* Aktivitas

Data yang telah tersimpan akan dilanjutkan pada form tambah pendahulu langsung. Model halaman form tambah pendahulu langsung dapat dilihat pada Gambar 4.6.

Gambar 4.6 Form Tambah Pendahulu Langsung

Form ini digunakan untuk menambah aktivitas pendahulu langsung setelah menyimpan data aktivitas proyek. Tombol tambah digunakan untuk menambah *field* data penambah pendahulu langsung. Tombol hapus digunakan untuk mengurangi data *field* penambah pendahulu langsung. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data pendahulu langsung kedalam *database*. Tombol reset digunakan untuk menghapus data pendahulu langsung. Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada Gambar 4.7.

No.	ID Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pendahulu Langsung	Waktu Penyelesaian	Satuan
1	A67	C		1	Minggu

Gambar 4.7 Form Tampil Urutan Aktivitas Proyek

#### 4.2.5 Form Hasil Perhitungan CPM

Form ini adalah hasil penjadwalan dengan menggunakan metode *CPM*. Tombol download digunakan untuk mengunggah laporan penjadwalan yang merupakan hasil dari perhitungan *CPM*. From halaman tersebut bisa dilihat pada Gambar 4.8.

Jadwal Aktivitas untuk Proyek Bangun Pondasi

Home / Jadwal Aktivitas Tanggal 29/06/2016 09:03:14 am

No.	ID Aktivitas	Deskripsi	Awal Tercepat (ES)	Awal Terakhir (LS)	Selesai Tercepat (EF)	Selesai Terakhir (LF)	Slack (LS - ES)	Jalur Kritis?
1	A67	Q	0	0	1	1	0	1

[Download Jadwal Aktivitas](#)

**Informasi**

**No. Informasi Dari Perhitungan CPM**

1. Proyek tersebut dapat diselesaikan dalam waktu 1 Hari jika masing-masing aktivitas diselesaikan sesuai jadwal.
2. Jalur Kritis pada Proyek adalah Q.

Gambar 4.8 Form Jadwal Aktivitas Proyek

Data yang telah di *download* akan ditampilkan pada halaman tampil laporan penjadwalan. Model halaman tampil laporan penjadwalan dapat dilihat pada Gambar 4.9.

No.	ID Aktivitas	Deskripsi	Awal Tercepat (ES)	Awal Terakhir (LS)	Selesai Tercepat (EF)	Selesai Terakhir (LF)	Slack (LS - ES)	Jalur Kritis?
1	A67	Q	0	0	1	1	0	1

1. Proyek tersebut dapat diselesaikan dalam waktu 1 Hari jika masing-masing aktivitas diselesaikan sesuai jadwal.
2. Jalur Kritis pada Proyek adalah Q.

Gambar 4.9 Form Laporan Penjadwalan

### 4.3 Evaluasi Sistem

Tahap selanjutnya setelah melakukan implementasi sistem dan demo program adalah evaluasi sistem. Tujuan evaluasi sistem adalah untuk mengetahui apakah fungsi pada sistem informasi yang telah dibuat sudah berjalan dengan baik. Evaluasi sistem ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu evaluasi sistem fungsi

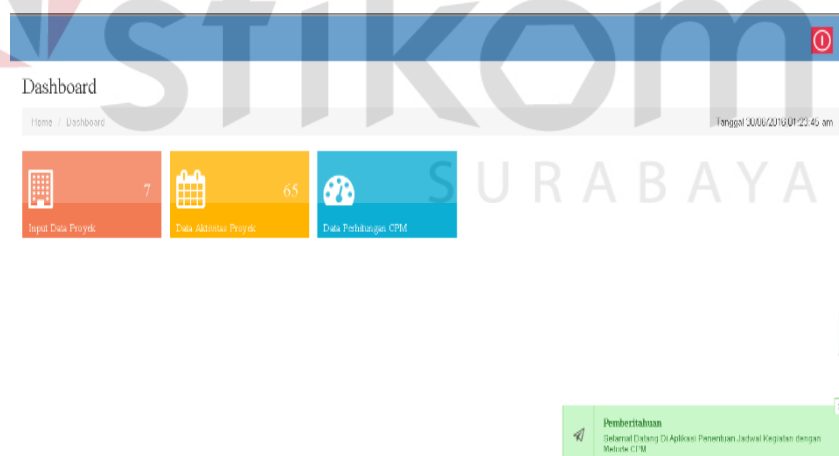
master, fungsi transaksi dan fungsi laporan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode black box. Berikut evaluasi uji coba yang akan dilakukan:

### 4.3.1 Uji Coba Form Login

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Form Login

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Login aplikasi	Data <i>username</i> , <i>password</i>	Pengguna bisa mengakses aplikasi	Sukses	Pengguna dapat mengakses halaman utama aplikasi (Gambar 4.10)

Pengguna yang memiliki hak akses untuk menggunakan aplikasi bisa membuka aplikasi. Gambar 4.10 merupakan hasil uji coba pengguna yang sukses mengakses aplikasi.




Gambar 4.10 Hasil Uji Coba *Textbox Password*

### 4.3.2 Uji Coba Form Master

Tabel 4.2 berikut ini merupakan hasil uji coba mengelola *master* proyek.



Tabel 4.2 Hasil Uji Coba *Master* proyek

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data Proyek	Data proyek	Data Proyek yang tersimpan	Sukses	
2	Tampil data proyek		Data proyek tampil dalam table.	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data Proyek (Gambar 4.11)


Seluruh data proyek yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data proyek. Gambar 4.11 merupakan hasil uji coba aplikasi menampilkan data proyek.



Gambar 4.11 Uji Coba Mengelola Master Proyek

Tabel 4.3 berikut ini merupakan hasil uji coba mengelola *master* aktivitas.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba *Master* aktivitas

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data aktivitas	Data aktivitas	Data aktivitas yang tersimpan	Sukses	
2	Ubah data aktivitas	Data aktivitas	Data aktivitas telah Diubah	Sukses	Data berhasil diubah
2	Tampil data aktivitas		Data aktivitas tampil dalam table.	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data aktivitas (Gambar 4.12)

Seluruh data aktivitas yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data aktivitas proyek. Gambar 4.12 merupakan hasil uji coba aplikasi menampilkan data aktivitas proyek




No	ID Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pendahuluan Langsung	Waktu Penyelesaian	Satuan
1	A66	Perancangan, pengukuran, bouwplank 08	A68	5	Hari
2	A67	Pak. Galian Tanah Pondasi	A69	3	Hari
3	A68	Pak. Urugan pasir	A70	3	Hari
4	A69	Pak. Pasir Batu	A71	10	Hari
5	A70	Pak. Timbunan Tanah kembali bekas galian	A72	3	Hari
6	A70	Pak. Timbunan Tanah kembali bekas galian	A76	3	Hari
7	A71	Pak. Coror Sloff	A74	8	Hari
8	A72	Pak. Pasang Dinding Beta	A73	25	Hari
9	A73	Pak. Cor Datarok Lantai	A79	7	Hari
10	A74	Pak. Cor Kolom utama	A75		
11	A76	Pak. Plesteran Dinding Datar	A82		


Gambar 4.12 Uji Coba Mengelola Master Aktivitas proyek

Tabel 4.4 berikut ini merupakan hasil uji coba mengelola *master* pendahuluan langsung.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba *Master* pendahulu langsung

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data pendahulu langsung	Data pendahulu langsung	Data pendahulu langsung yang tersimpan	Sukses	
2	Tampil data aktivitas proyek		Data aktivitas tampil dalam table.	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data aktivitas (Gambar 4.13)

Seluruh data pendahulu langsung yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data aktivitas proyek. Gambar 4.13 merupakan hasil uji coba aplikasi menampilkan data aktivitas proyek.



No.	ID Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pendahulu Langsung	Waktu Penyelesaian	Satuan
1	A66	Perancangan, pengukuran, bouwplank di	A66	5	Hari
2	A67	Pak. Galian Tanah Pondasi	A69	3	Hari
3	A68	Pak. Urugan pasir	A70	3	Hari
4	A69	Pak. Pas. Batu	A71	10	Hari
5	A70	Pak. Timbunan Tanah kembali bekas galian	A72	3	Hari
6	A70	Pak. Timbunan Tanah kembali bekas galian	A75	3	Hari
7	A71	Pak. Coror Sloff	A74	8	Hari
8	A72	Pak. Pasang Dinding Bata	A73	25	Hari
9	A73	Pak. Cor Balok Lantai	A79	4	Hari
10	A74	Pak. Cor Kolom utama	A75		
11	A76	Pak. Plesteran Dinding Bata	A82		

Gambar 4.13 Uji Coba Mengelola Master Pendahulu Langsung.

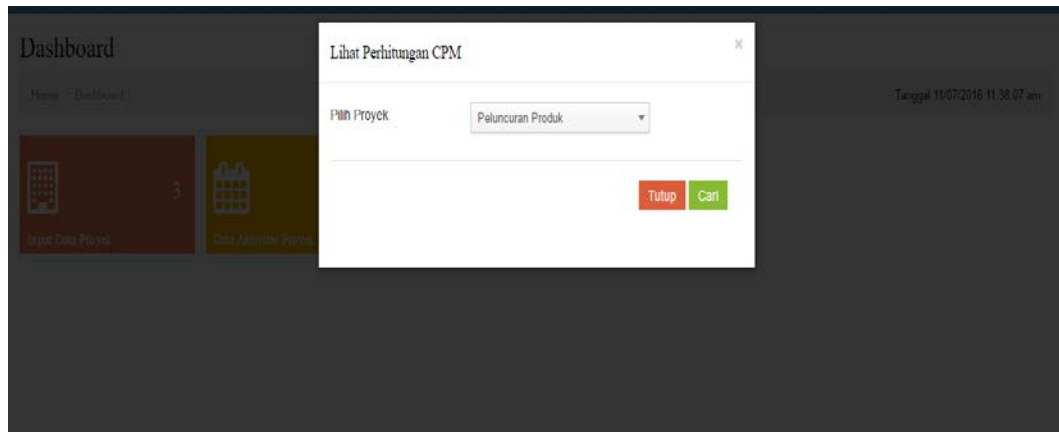
### 4.3.3 Uji Coba *Form* Perhitungan

Tabel 4.5 berikut ini merupakan hasil uji coba mengelola Perhitungan penjadwalan.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Perhitungan Penjadwalan

No	Proses	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Hitung Penjadwalan	Data Proyek, data Aktivitas proyek	Data penjadwalan dengan perhitungan <i>CPM</i> .	Sukses	Gambar 4.14
2	Tampil data hasil Perhitungan Penjadwalan		Data aktivitas tampil dalam table.	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data aktivitas (Gambar 4.15)

Seluruh data perhitungan jadwal yang diproses pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil perhitungan jadwal. Gambar 4.15 merupakan hasil uji coba aplikasi menampilkan data perhitungan penjadwalan dengan menggunakan *CPM*.



Gambar 4.14 Uji Coba Pilih Proyek Perhitungan Jadwal .

Jadwal Aktivitas untuk Proyek Peluncuran Produk

Home / Jadwal Aktivitas Tanggal 11/07/2016 07:05:01 am

No.	ID Aktivitas	Deskripsi	Awal Tercepat (ES)	Awal Terakhir (LS)	Selesai Tercepat (EF)	Selesai Terakhir (LF)	Slack (LS - ES)	Jalur Kritis?	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai
1	A10	Pilih Distributor	6	-21	15	-12	-27	Non Kritis	26 Juli 2016	03 Agustus 2016
2	A11	Rekrut Tenaga Penjualan	6	-23	10	-19	-29	Non Kritis	26 Juli 2016	29 Juli 2016
3	A12	Training Tenaga Penjualan	10	-19	17	-12	-29	Non Kritis	30 Juli 2016	05 Agustus 2016
4	A13	Pilih Agan Iklan	6	-16	8	-14	-22	Non Kritis	26 Juli 2016	27 Juli 2016
5	A14	Rencanakan Strategi Promosi	8	-14	12	-10	-22	Non Kritis	28 Juli 2016	31 Juli 2016
6	A15	Lakukan Promosi	12	-10	22	0	-22	Non Kritis	01 Agustus 2016	10 Agustus 2016
7	A16	Pak Barang Barang	13	-12	19	-6	-25	Non Kritis	02 Agustus 2016	07 Agustus 2016
8	A17	Penjualan Ke distributor	17	-12	23	-6	-29	Non Kritis	06 Agustus 2016	11 Agustus 2016
9	A18	Kirim Barang	23	-6	29	0	-29	Non Kritis	12 Agustus 2016	17 Agustus 2016

Gambar 4.15 Hasil Uji Coba Perhitungan Jadwal.

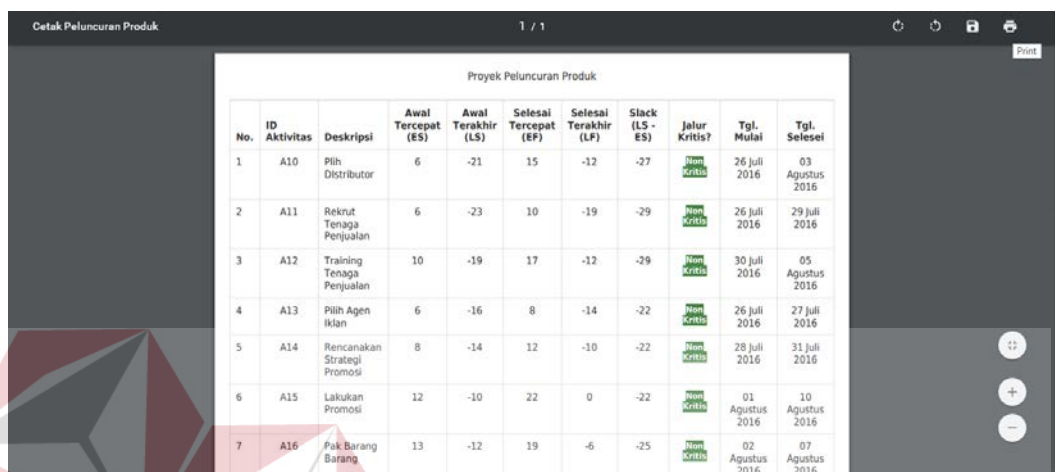
#### 4.3.4 Uji Coba Laporan Penjadwalan

Tabel 4.6 berikut ini merupakan hasil uji coba Laporan penjadwalan.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Laporan Penjadwalan

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Cetak Laporan	Data Proyek, data aktivitas proyek	Laporan Penjadwalan .	Sukses	Gambar 4.16

Seluruh data perhitungan jadwal yang diproses pada aplikasi akan ditampilkan oleh aplikasi berupa laporan penjadwalan. Gambar 4.16 merupakan hasil uji coba Laporan Penjadwalan yang sudah diproses aplikasi sesuai dengan metode *Critical Path Method*.



Cetak Peluncuran Produk 1 / 1

Proyek Peluncuran Produk

No.	ID Aktivitas	Deskripsi	Awal Tercepat (ES)	Awal Terakhir (LS)	Selesai Tercepat (EP)	Selesai Terakhir (LF)	Slack (LS - ES)	Jalur Kritis?	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai
1	A10	Pilih Distributor	6	-21	15	-12	-27	Non Kritis	26 Juli 2016	03 Agustus 2016
2	A11	Rekrut Tenaga Penjualan	6	-23	10	-19	-29	Non Kritis	26 Juli 2016	29 Juli 2016
3	A12	Training Tenaga Penjualan	10	-19	17	-12	-29	Non Kritis	30 Juli 2016	05 Agustus 2016
4	A13	Pilih Agen Iklan	6	-16	8	-14	-22	Non Kritis	26 Juli 2016	27 Juli 2016
5	A14	Rencanakan Strategi Promosi	8	-14	12	-10	-22	Non Kritis	28 Juli 2016	31 Juli 2016
6	A15	Lakukan Promosi	12	-10	22	0	-22	Non Kritis	01 Agustus 2016	10 Agustus 2016
7	A16	Pak Barang Barang	13	-12	19	-6	-25	Non Kritis	02 Agustus 2016	07 Agustus 2016

Gambar 4.16 Hasil Uji Coba Cetak Laporan Penjadwalan.

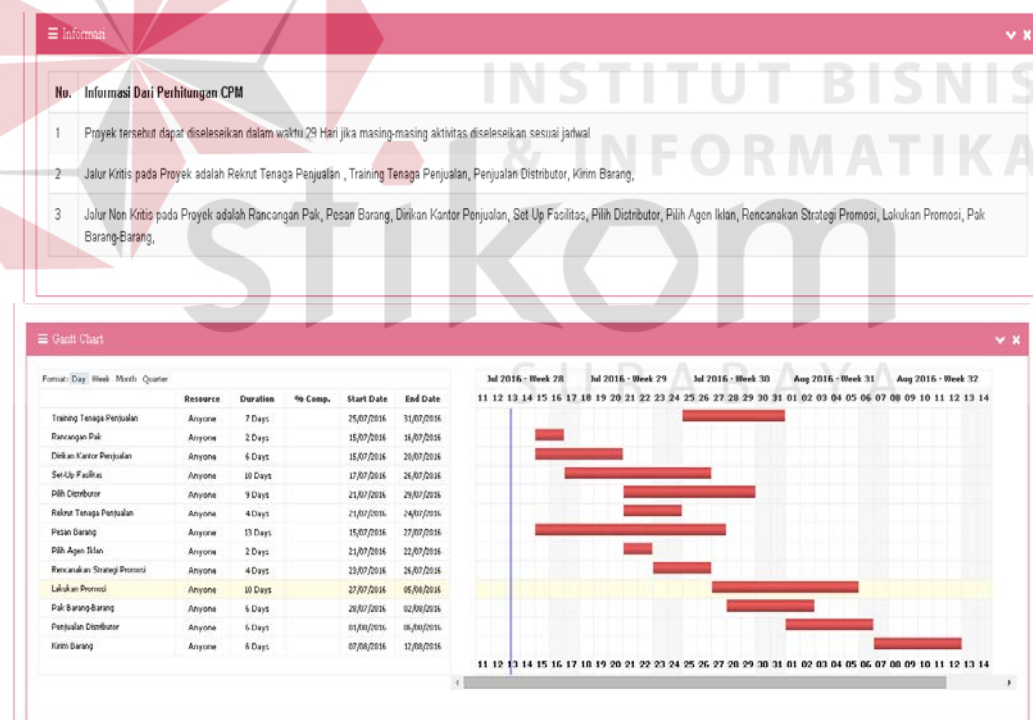
#### 4.4 Hasil Uji Coba Perhitungan

Tahap selanjutnya setelah melakukan implementasi sistem, dan evaluasi sistem yaitu uji coba perhitungan. Uji coba perhitungan bertujuan untuk mengetahui akurasi perhitungan yang ada di aplikasi dan yang manual. Berikut uji coba perhitungan yang akan dilakukan :

#### 4.4.1 Uji Coba Perhitungan Aplikasi

No.	ID Aktivitas	Deskripsi	Awal Tercepat (ES)	Awal Terakhir (LS)	Selesai Tercepat (EF)	Selesai Terakhir (LF)	Slack (LS - ES)	Jalur Kritis?	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai
1	A64	Rancangan Pak	0	5	2	7	5	Non Kritis	15 Juli 2016	16 Juli 2016
2	A65	Pesan Barang	0	4	13	17	4	Non Kritis	15 Juli 2016	27 Juli 2016
3	A66	Dirikan Kantor Penjualan	0	-22	6	-16	-22	Non Kritis	15 Juli 2016	20 Juli 2016
4	A67	Set-Up Fasilitas	2	7	12	17	5	Non Kritis	17 Juli 2016	26 Juli 2016
5	A68	Pilih Distributor	6	8	15	17	2	Non Kritis	21 Juli 2016	29 Juli 2016
6	A69	Rekrut Tenaga Penjualan	6	6	10	10	0	Jalur Kritis	21 Juli 2016	24 Juli 2016
7	A70	Training Tenaga Penjualan	10	10	17	17	0	Jalur Kritis	25 Juli 2016	31 Juli 2016
8	A71	Pilih Agen Iklan	6	-16	8	-14	-22	Non Kritis	21 Juli 2016	22 Juli 2016
9	A72	Rencanakan Strategi Promosi	8	-14	12	-10	-22	Non Kritis	23 Juli 2016	26 Juli 2016
11	A74	Pak Barang-Barang	13	17	19	23	4	Non Kritis	28 Juli 2016	02 Agustus 2016
12	A75	Penjualan Distributor	17	17	23	23	0	Jalur Kritis	01 Agustus 2016	06 Agustus 2016
13	A76	Kirim Barang	23	23	29	29	0	Jalur Kritis	07 Agustus 2016	12 Agustus 2016

Gambar 4.17 Hasil Uji Coba Perhitungan Aplikasi



Gambar 4.18 Hasil Informasi dari Perhitungan Aplikasi

Dalam tampilan Gambar 4.19 & Gambar 4.20 tersebut adalah form hasil perhitungan aplikasi berdasarkan data yang telah tersedia. Dalam form

perhitungan kolom kolom EF didapat dari perhitungan  $ES + t$ , sedangkan kolom LS didapat dari perhitungan  $LF - t$ . Form tersebut merupakan perhitungan berdasarkan dengan *Critical Path Method*.

#### 4.4.2 Hasil Uji Coba Perhitungan Manual

Nama Kegiatan	Deskripsi	Kegiatan Pendahulu	Waktu	Paling Awal		Paling Akhir		Slack (LF-EF)
				Mulai (ES)	Selesai (EF)	Mulai (LS)	Selesai (LF)	
A	Rancangan Pak	-	2	0	2	5	7	5
B	Pesan Barang	-	13	0	13	4	17	4
C	Dirikan Kantor Penjualan	-	6	0	6	0	6	0
D	Set - up Fasilitas untuk Pengepakan	A	10	2	12	7	17	5
E	Pilih Distributor	C	9	6	15	8	17	2
F	Rekrut Tenaga Penjualan	C	4	6	10	6	10	0
G	Training Tenaga Penjualan	F	7	10	17	10	17	0
H	Pilih Agen Iklan	C	2	6	8	13	15	7
I	Rencanakan Strategi Promosi	H	4	8	12	15	19	7
J	Lakukan Promosi	I	10	12	22	19	29	7
K	Pak Barang - Barang	B	6	13	19	17	23	4
		D	6	12	18	17	23	5
L	Penjualan Distributor	E	6	15	21	17	23	4
		G	6	17	23	17	23	0
M	Kirim Barang	K	6	19	25	23	29	4
		L	6	23	29	23	29	0

Tabel 4.7 Hasil uji coba perhitungan manual

Dari Tabel 4.7 hasil perhitungan manual telah didapat jalur kritis sebagai berikut :

1. Dalam perhitungan manual Tabel 4.7 untuk perhitungan dimulai dari perhitungan maju (*forward pass*) dengan rumus  $EF = ES + t$  dimana dengan aturan bahwa aktivitas yang tidak memiliki *predecessor start initial event* dimulai dari 0.



2. Aturan perhitungan *forward pass* aktivitas yang memiliki *predecessor* = >1, maka untuk waktu mulai tercepat (ES) diambil yang memiliki nilai terbesar.
3. Dari hasil perhitungan Tabel 4.7 EF didapat dari perhitungan  $ES + t$  seperti contoh pada Tabel 4.7 kegiatan A  $EF = 2 + 0$ , maka hasil EF kegiatan A adalah 2 hari
4. Aturan perhitungan *backward pass* aktivitas yang memiliki *predecessor* lebih dari 1, maka untuk selesai tercepat (LS) diambil yang memiliki nilai terkecil.
5. Dari hasil perhitungan Tabel 4.7 LS didapat dari perhitungan  $LF - t$  seperti contoh pada Tabel 4.7 kegiatan M  $LS = 29 - 6$ , maka hasil LS kegiatan M adalah 23 hari
6. Dari hasil perhitungan Tabel 4.7 kegiatan C, F, G, L, M menjadi jalur kritis karena memiliki nilai  $slack = 0$ . Slack adalah jalur terpanjang dalam network diagram dan mempunyai kesalahan paling sedikit.

