ABSTRAKSI

Salah satu proyek yang ditangani PT Ultrajasa Persada Prima adalah proyek Pembangunan Rumah Susun Sederhana Sewa (Rusunawa) yang dijadwalkan dilaksanakan pada mulai dari tanggal 3 November 2006 dan direncanakan berakhir tanggal 1 Mei 2007, namun karena ada kendala berupa terjadinya curah hujan di kota Bandung yang cukup tinggi pada pertengahan bulan Januari 2007 s/d akhir Maret 2007 dan terlambatnya kedatangan alat berat *Crane* dari Jakarta karena terjadinya banjir, maka waktu penyelesaiannya diundur hingga 18 Juli 2007. Oleh karena itu, agar waktu penyelesaian proyek dapat selesai dengan tepat waktu atau bahkan dapat dipercepat dengan optimal maka, diperlukan tindakan untuk mengantisipasinya, yaitu dengan melakukan *rescheduling* dan *crash program* atau mempercepat waktu penyelesaian proyek

Sebagaimana kita ketahui, tujuan proyek dibagi kedalam tiga dimensi, yaitu waktu, biaya, dan performansi. Hasil kegiatan proyek harus sesuai dengan spesifikasi dan kriteria yang ingin dicapai dan penyelesaian proyek harus sesuai dengan kurun waktu penyelesaian yang telah disepakati bersama. PT.Ultrajasa Persada Prima sebagai kontraktor tentunya memiliki suatu target dalam pelaksanaan proyek. Dalam pelaksanaannya, proyek ini tidak mengalami penyimpangan biaya dari perencanaannya, dimana biaya proyek yang lebih rendah daripada anggaran. RBP (Rincian Anggaran Proyek) diluar overhead sebesar Rp 5,611,048,000 sedangkan pengeluaran proyek real diluar overhead sebesar Rp4,640,513,600 namun terjadi penyimpangan pada jadwal pelaksanaannya saja. Untuk mempermudah mengetahui berbagai penyimpangan yang terjadi maka diperlukan adanya suatu evaluasi proyek dengan menggunakan metode performansi dengan bantuan perancangan aplikasi yang telah dibuat.

Beberapa hal yang dilakukan dalam pemecahan masalah di atas secara garis besar yaitu dibuat perancangan evaluasi proyek diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, identifikasi input dan output, berdasarkan identifikasi tersebut maka dirancanglah suatu sistem Informasi evaluasi proyek. Hasil dari perancangan aplikasi tersebut digunakan untuk mengendalikan dan mengevaluasi proyek pembangunan Rusunawa, selain itu juga membuat *network plan* untuk membantu mengidentifikasi aktivitas kritisnya. Output dari aplikasi ini berupa kurva S (BCWS, BCWP, ACWP), Variansi (CV, SV), dan biaya optimal setelah crashing Berdasarkan output yang dihasilkan oleh aplikasi maka dilakukan analisis terhadap performansi dari proyek serta faktor-faktor yang menyebabkan terjadi penyimpangan dalam proyek.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian adalah perancangan sistem evaluasi dan pengendalian proyek agar dapat memudahkan pimpinan proyek dan pihak-pihak yang terkait dalam melakukan pengendalian dan evaluasi proyek dengan menggunakan metode performansi, Faktor-faktor yang mempengaruhi ketidaksesuaian antara performansi perencanaan dengan pelaksanaan proyek Rusunawa tersebut adalah banyaknya aktivitas proyek yang sudah direncanakan pada minggu sebelumnya namun berbeda pada saat pelaksanaannya. Aktivitas-aktivitas tersebut berbeda-beda pada tiap minggunya. Sesuai dengan perbandingan proses *crashing*, menggunakan *network planning* secara manual, waktu penyelesaian proyek pembangunan Rusunawa dapat dipercepat dengan optimal menjadi 154 hari atau dipercepat selama 14 hari dengan biaya penambahan proyek sebesar Rp 57.316.854, sehingga biaya proyek yang harus dibayar jika proyek jadi dipercepat adalah sebesar Rp 5.668.364.854

Kata Kunci : *Perancangan Evaluasi proyek, Analisis Performansi, Analisis Variansi, CV, SV, CPI, SPI, Crashing, Analisis Nilai Hasil (BCWS, BCWP, ACWP), network plan*