**PROJECT CHARTER**

Judul Proyek : Sistem Penjualan UMKM Toko Roti Jojo Bakery

Tanggal Mulai Proyek : 25 September 2023

Tanggal Akhir Proyek : 8 Januari 2024

Informasi Anggaran : Rp. 7.400.000,00

Manajer Proyek : Bagas Chandra

Tujuan Proyek : Pembangunan Website Penjualan Roti Toko Jojo Bakery berbasis website

Fungsi sistem informasi yang akan dibuat:

* Memberikan informasi produk roti beserta katalog
* Melakukan checkout produk
* Membuat sistem admin

Pendekatan :

* Melakukan wawancara langsung dengan pemilik toko untuk mendapatkan kebutuhan fungsional.
* Melakukan review terhadap proses transaksi bisnis pada toko roti Jojo Bakery
* Melakukan riset perangkat lunak dan informasi-informasi online yang dimiliki toko Jojo Bakery

Peranan Tanggung Jawab :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Peranan** | **Posisi** |
| Bagas Candra | Project Manager | Project Manager |
| Fadillah Achmad Siregar | Programmer | Programmer |
| Aditya Hidayatullah | Programmer | Programmer |
| Samuel Christopher | Designer UI/UX | Designer UI/UX |
| Muhammad Hafidz Asyfur Ramadhan | Database | Database |
| Assyva Nurul Liza | Dokumentasi | Dokumentasi |

1. **Tujuan**

Tujuan proyek ini adalah membangun sistem penjualan berbasis website yang menampilkan produk pada toko Jojo Bakery dengan memberikan semua informasi yang terkait, dan menyediakan fitur checkout pada website tersebut.

1. **Features**

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur antara lain :

* Menampilkan informasi dari produk yang ada
* Melakukan checkout pada produk yang dipilih
* Memberikan informasi keterangan kontak dan lokasi toko Jojo Bakery
* Halaman khusus admin untuk melakukan pengolahan data penjualan (produl, pelanggan, keuangan)

1. **Business Objective**
2. Faktor Penentu Keberhasilan
3. Komitmen dan dukungan dari pihak management pimpinan Toko Roti Jojo Bakery
4. Komitmen dan dukungan dari team proyek yang terdiri dari Programmer, Project manager, DBA, dokumentasi
5. Tersedia SDM yang kompeten yang akan mengelola pengembangan website Toko Roti Jojo Bakery
6. Kerjasama semua pihak antara Pemiliki Toko roti Jojo Bakery dengan Tim pengembang
7. Kontinuitas pelaksanaan proyek sesuai jadwal, biaya dan sumber daya
8. Disiplin sesuai rencana kerja proyek yang telah ditetapkan tim pengembang
9. Dokumentasi lengkap dari tahapan perencanaan, analisis, desain sampai delivery ke pemilik Toko Roti Jojo Bakery
10. Tersedia semua fasilitas pendukung terdiri dari Laptop Asus, Laptop Lenovo, Laptop HP, handphone Samsung
11. Keuntungan yang diharapkan
12. Dari sisi perusahaan
13. Mendapatkan sistem penjualan berbasis website
14. Media promosi berbasis website
15. Meningkatkan penjualan
16. Meningkatkan pelayanan dari UMKM
17. Dari sisi pelanggan
18. Lebih mudah melakukan konfirmasi pembelian
19. Lebih mudah mendapatkan informasi produk yang tersedia
20. Lebih mudah mengelola produk yang tersedia
21. Lebih mudah mengelola laporan keuangan
22. **Budget Estimate and Financial Analysis**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Durasi (hari)** | **Biaya** | **Total Biaya** |
| **1. Mendefinisikan kebutuhan pengguna** | **4** | Rp 25.000,00 | Rp 100.000,00 |
| 1.1 Mewawancarai pemilik toko jojo bakery | 2 | Rp 25.000,00 | Rp 50.000,00 |
| 1.2 Menggali informasi dari toko jojo bakery | 4 | Rp 25.000,00 | Rp 100.000,00 |
| **2. Analisis Kebutuhan** | **6** | Rp 50.000,00 | Rp 300.000,00 |
| 2.1 Menganalisis kebutuhan toko jojo bakery | 2 | Rp 50.000,00 | Rp 100.000,00 |
| 2.2 Menentukan kebutuhan toko jojo bakery | 2 | Rp 50.000,00 | Rp 100.000,00 |
| 2.3 Melakukan konfirmasi kepada pemilik toko jojo bakery | 2 | Rp 50.000,00 | Rp 100.000,00 |
| **3. Membuat desain UML** | **10** | Rp 25.000,00 | Rp 250.000,00 |
| 3.1 Mendesain Use case diagram | 2 | Rp 25.000,00 | Rp 50.000,00 |
| 3.2 Mendesain Activity diagram | 2 | Rp 25.000,00 | Rp 50.000,00 |
| 3.3 Mendesain Class diagram | 2 | Rp 25.000,00 | Rp 50.000,00 |
| 3.4 Mendesain Sequence diagram | 2 | Rp 25.000,00 | Rp 50.000,00 |
| 3.5 Mendesain Deployment diagram | 2 | Rp 25.000,00 | Rp 50.000,00 |
| **4. Membuat prototype website** | **6** | Rp 150.000,00 | Rp 900.000,00 |
| 4.1 Membuat desain halaman user | 2 | Rp 175.000,00 | Rp 350.000,00 |
| 4.2 Membuat desain halaman admin | 2 | Rp 175.000,00 | Rp 350.000,00 |
| 4.3 Melakukan evaluasi prototype | 2 | Rp 100.000,00 | Rp 200.000,00 |
| **5. Implementasi website** | **44** | Rp 100.000,00 | Rp 4.400.000,00 |
| 5.1 Implementasi website halaman user | 20 | Rp 200.000,00 | Rp 2.000.000,00 |
| 5.2 Implementasi website halaman admin | 20 | Rp 200.000,00 | Rp 2.000.000,00 |
| 5.3 Penggabungan | 4 | Rp 100.000,00 | Rp 400.000,00 |
| **6. Testing website** | **4** | Rp 100.000,00 | Rp 400.000,00 |
| 6.1 Uji coba halaman user | 2 | Rp 100.000,00 | Rp 200.000,00 |
| 6.2 Uji coba halaman admin | 2 | Rp 100.000,00 | Rp 200.000,00 |
| **7. Deployment** | **10** | Rp 100.000,00 | Rp 900.000,00 |
| 7.1 Mendeploy pada server hostinger | 1 | Rp 500.000,00 | Rp 500.000,00 |
| 7.2 Panduan Pemeliharaan | 7 | Rp 50.000,00 | Rp 400.000,00 |
| 1. **Dokumentasi** | **2** | **RP 100.000,00** | **RP 100.000,00** |
| * 1. Dokumentasi keseluruhan | 1 | RP 50.000,00 | RP 50.000,00 |
| 8.2 Evaluasi dokumentasi | 1 | RP 50.000,00 | RP 50.000,00 |
| **Total** | **84** |  | Rp 7.400.000,00 |

|  |
| --- |
|  |
|  |

1. **Schedule Estimate**

Untuk proyek pembangunan Sistem Informasi toko roti Jojo Bakery ini diperlukan waktu 19 hari kerja (membangun sistem) ditambah 4 hari kerja (testing) ditambah 9 hari kerja (Deployment dan pemeliharan). Total waktu pengerjaan 49 hari kerja.

1. **Schedule**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Durasi (hari)** | **Tanggal Mulai** | **Tanggal Selesai** |
| **1. Mendefinisikan kebutuhan pengguna** | **4** | **16-10-23** | **20-10-23** |
| 1.1 Mewawancarai pemilik toko jojo bakery | 2 | 16-10-23 | 18-10-23 |
| 1.2 Menggali informasi dari toko jojo bakery | 4 | 16-10-23 | 20-10-23 |
| **2. Analisis Kebutuhan** | **6** | **20-10-23** | **26-10-23** |
| 2.1 Menganalisis kebutuhan toko jojo bakery | 2 | 20-10-23 | 22-10-23 |
| 2.2 Menentukan kebutuhan toko jojo bakery | 2 | 22-10-23 | 24-10-23 |
| 2.3 Melakukan konfirmasi kepada pemilik toko jojo bakery | 2 | 24-10-23 | 26-10-23 |
| **3. Membuat desain UML** | **10** | **26-10-23** | **05-11-23** |
| 3.1 Mendesain Use case diagram | 2 | 26-10-23 | 28-10-23 |
| 3.2 Mendesain Activity diagram | 2 | 28-10-23 | 30-10-23 |
| 3.3 Mendesain Class diagram | 2 | 30-10-23 | 01-11-23 |
| 3.4 Mendesain Sequence diagram | 2 | 01-11-23 | 03-11-23 |
| 3.5 Mendesain Deployment diagram | 2 | 03-11-23 | 05-11-23 |
| **4. Membuat prototype website** | **6** | **05-11-23** | **11-11-23** |
| 4.1 Membuat desain halaman user | 2 | 05-11-23 | 07-11-23 |
| 4.2 Membuat desain halaman admin | 2 | 07-11-23 | 09-11-23 |
| 4.3 Melakukan evaluasi protoype | 2 | 09-11-23 | 11-11-23 |
| **5. Implementasi website** | **44** | **11-11-23** | **25-12-23** |
| 5.1 Implementasi website halaman user | 20 | 11-11-23 | 01-12-23 |
| 5.2 Implementasi website halaman admin | 20 | 01-12-23 | 21-12-23 |
| 5.3 Penggabungan | 4 | 21-12-23 | 25-12-23 |
| **6. Testing website** | **4** | **25-12-23** | **29-12-23** |
| 6.1 Uji coba halaman user | 2 | 25-12-23 | 27-12-23 |
| 6.2 Uji coba halaman admin | 2 | 27-12-23 | 29-12-23 |
| **7. Deployment** | **8** | **29-12-23** | **06-01-24** |
| 7.1 Mendeploy pada server hostinger | 1 | 29-12-23 | 30-12-23 |
| 7.2 Panduan Pemeliharaan | 7 | 30-12-23 | 06-01-24 |
| **8. Dokumentasi** | **2** | **06-01-24** | **08-01-24** |
| 8.1 Dokumentasi keseluruhan | 1 | 06-01-24 | 07-01-24 |
| 8.2 Evaluasi dokumentasi | 1 | 07-01-24 | 08-01-24 |
| **Total** | **84** |  |  |

1. **Gantt Chart**
2. **PERT Chart**
3. **Tabular**

|  |
| --- |
| **1. Mendefinisikan kebutuhan pengguna** |
| 1.1 Mewawancarai pemilik toko jojo bakery |
| 1.2 Menggali informasi dari toko jojo bakery |
| **2. Analisis Kebutuhan** |
| 2.1 Menganalisis kebutuhan toko jojo bakery |
| 2.2 Menentukan kebutuhan toko jojo bakery |
| 2.3 Melakukan konfirmasi kepada pemilik toko jojo bakery |
| **3. Membuat desain UML** |
| 3.1 Mendesain Use case diagram |
| 3.2 Mendesain Activity diagram |
| 3.3 Mendesain Class diagram |
| 3.4 Mendesain Sequence diagram |
| 3.5 Mendesain Deployment diagram |
| **4. Membuat prototype website** |
| 4.1 Membuat desain halaman user |
| 4.2 Membuat desain halaman admin |
| 4.3 Melakukan evaluasi prototype |
| **5. Implementasi website** |
| 5.1 Implementasi website halaman user |
| 5.2 Implementasi website halaman admin |
| 5.3 Penggabungan |
| **6. Testing website** |
| 6.1 Uji coba halaman user |
| 6.2 Uji coba halaman admin |
| **7. Deployment** |
| 7.1 Mendeploy pada server hostinger |
| 7.2 Panduan Pemeliharaan |
| **8. Dokumentasi** |
| 8.1 Dokumentasi keseluruhan |
| 8.2 Evaluasi dokumentasi |

IIX.