

PROJECT CHARTER

Judul Proyek	:	Inventory Website Farid Gameshop
Tanggal Mulai Proyek	:	4 Oktober 2024
Tanggal Akhir Proyek	:	24 Januari 2024
Informasi Anggaran	:	Alokasi anggaran Farid Gameshop sejumlah Rp. 39.500.000,00
Manajer Proyek	:	Helma Mumtaz Taridala

Tujuan Proyek :

Proyek Inventory Website ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi sehingga meningkatkan efisiensi pengelolaan inventaris toko, menyediakan laporan data barang yang akurat, serta membantu pengambilan keputusan untuk pemesanan barang dengan lebih tepat.

Fungsi website yang akan dibuat :

- Pendataan stok barang masuk dan keluar secara otomatis.
- Penyajian laporan data inventaris secara berkala.
- Stok opname untuk membantu pemesanan ulang yang tepat waktu.
- Informasi distributor.
- peringatan stok barang yang menipis.

Peranan Tanggung Jawab :

- Melakukan pertemuan secara tatap muka terkait kebutuhan dengan client.
- Melakukan riset perangkat lunak sistem *inventory*.
- Meninjau ulang dokumen - dokumen terkait manajemen proyek.

Peranan Tanggung Jawab :

No.	Nama	Posisi	Peranan
1.	Helma Mumtaz Taridala	Project Manager	Mengelola proyek dan memastikan proyek selesai tepat waktu, sesuai anggaran, dan memenuhi kualitas.
2.	Mifta Rahma A. P	System Analyst	Bertanggung jawab menganalisa, menyusun, dan menerapkan sistem.
3.	Zaidan Nafis Hibatulloh	UI/UX Desain	Riset pengalaman pengguna (UX) & merancang antarmuka (UI) untuk website.
4.	Fadhil Muhammad Tanjo	Programmer	Mengembangkan dan mengimplementasikan kode menggunakan framework frontend dan backend.
5.	Rizky Nur Ikhwan	Tester	Melakukan pengujian untuk memastikan kualitas dan kinerja website,

I. Tujuan

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan inventaris toko, menyediakan laporan data barang yang akurat, serta membantu pengambilan keputusan untuk pemesanan barang dengan lebih tepat. Sistem ini akan mengurangi risiko kekurangan stok dan mempermudah pengawasan barang masuk dan keluar.

II. Features

Fitur - fitur yang ada pada website antara lain :

- Pendataan dan laporan stok barang
- Sistem peringatan otomatis untuk stok yang sudah menipis
- Informasi distributor terkait barang
- Tabel kondisi barang untuk mencatat status stok terkini
- Laporan stok opname untuk perbandingan data antara stok fisik dan stok digital

III. Business Objective

a. Faktor Penentu Keberhasilan.

1. Implementasi sistem yang andal dan efisien dalam mencatat data barang.
2. Pengurangan kesalahan pencatatan manual melalui otomatisasi sistem.
3. Pengurangan risiko kekurangan stok dan peningkatan kepuasan pelanggan.

b. Keuntungan yang diharapkan

1. Efisiensi dalam pengelolaan barang yang mengurangi waktu dan tenaga.
2. Keputusan pembelian yang lebih tepat dan hemat biaya berdasarkan data stok yang akurat.
3. Meningkatkan kepuasan pelanggan melalui ketersediaan barang yang lebih terjamin.

IV. Budget Estimate and Financial Analysis

N o.	Deskripsi Tugas/ Pekerjaan (Task)	Duras i (Hari Kerja)	Tarif Tenaga Kerja (Rp)	Jumlah Tenaga Kerja	Total Per Task (Rp)
1.	Inisiasi Proyek				
1. 1	Penentuan tujuan dan ruang lingkup (PM)	14	500.000	1	500.000
1. 2	Identifikasi Stakeholder dan kebutuhan (PM&SA)	14	500.000	2	1.000.000
1. 3	Penyusunan rencana proyek (PM)	14	500.000	1	500.000
1. 4	Persetujuan dan pembentukan tim proyek (PM)	14	500.000	1	500.000
1. 5	Laporan presentasi perencanaan project	1	0	1	0
2.	Analisis Kebutuhan				
2. 1	Pengumpulan kebutuhan fungsional dan non-fungsional (SA)	14	500.000	1	500.000
2. 2	Analisis dan dokumentasi kebutuhan (SA)	14	500.000	1	500.000
2. 3	Penyusunan spesifikasi kebutuhan sistem (SA)&(UI/UX)	14	1.000.000	2	2.000.000
2. 4	Review dan persetujuan dokumen kebutuhan (PM)	14	500.000	1	500.000
3.	Desain				
3. 1	Pembuatan wireframe dan	14	2.000.000	1	2.000.000

	mockup (UI/UX)				
3. 2	Desain Arsitektur Sistem dan Database (SA)	14	500.000	1	500.000
3. 3	desain antarmuka pengguna (UI/UX)	14	2.000.000	1	2.000.000
3. 4	review desain dengan tim dan stakeholder (PM&SA)	14	500.000		1.000.000
4	Pengembangan(p rogramer)				
4. 1	pengembangan frontend website	56	3.000.000	1	3.000.000
4. 2	pengembangan backend dan database	49	3.000.000	1	3.000.000
4. 3	integrasi frontend dan backend	35	3.000.000	1	3.000.000
4. 4	deploy website ke server	21	3.000.000	1	3.000.000
4. 5	pengujian fungsional oleh programmer	28	3.000.000		3.000.000
5	Pengujian				
5. 1	penyusunan rencana pengujian (QA)	14	500.000	1	500.000
5. 2	pengujian fungsional dan kinerja (QA)	14	500.000	1	500.000
5. 3	pengujian keamanan dan usability (QA&UI/UX)	14	500.000	2	1.000.000
5. 4	dokumentasi bug & perbaikan (QA programmer)	14	1.500.000	2	3.000.000
6	Peluncuran dan penyerahan				
6. 1	persiapan untuk peluncuran website (PM & Programmer)	14	1.500.000	2	3.000.000
6. 2	pelatihan pengguna (PM&SA)	7	500.000	2	1.000.000
6. 3	peluncuran website (PM & Programmer)	7	1.500.000	2	3.000.000
6. 4	dokumentasi dan penyerahan (PM & SA)	7	500.000	2	1.000.000
	Total Biaya				39.500.000

V. Schedule Estimate

Untuk proyek pembangunan Website Inventory Farid Gameshop, membutuhkan waktu pengerjaan selama 133 hari.

VI. Schedule

No.	Deskripsi Tugas/ Pekerjaan (Task)	Durasi (Hari Kerja)	Mulai	Selesai
1.	Inisiasi Proyek	14	11 – 10 - 2024	24 – 10 – 2024
1.1	Penentuan tujuan dan ruang lingkup (PM)	14	11 – 10 - 2024	24 – 10 – 2024
1.2	Identifikasi Stateholder dan kebutuhan (PM&SA)	14	11 – 10 - 2024	24 – 10 – 2024
1.3	Penyusunan rencana proyek (PM)	14	11 – 10 - 2024	24 – 10 – 2024
1.4	Persetujuan dan pembentukan tim proyek (PM)	14	11 – 10 - 2024	24 – 10 – 2024
1.5	Laporan presentasi perencanaan project	1	24 – 10 – 2024	24 - 10 – 2024
2.	Analisis Kebutuhan	14	18 - 10 - 2024	31 - 10 - 2024
2.1	Pengumpulan kebutuhan fungsional dan non-dungsional (SA)	14	18 - 10 - 2024	31 - 10 - 2024
2.2	Analisis dan dokumentasi kebutuhan (SA)	14	18 - 10 - 2024	31 - 10 - 2024
2.3	Penyusunan spesifikasi kebutuhan sistem (SA)&(UI/UX)	14	18 - 10 - 2024	31 - 10 - 2024
2.4	Review dan persetujuan dokumen kebutuhan (PM)	14	18 - 10 - 2024	31 - 10 - 2024
3.	Desain	14	01 - 11 - 2024	14 - 11 - 2024
3.1	Pembuatan wireframe dan mockup (UI/UX)	14	01 - 11 - 2024	14 – 11 – 2024
3.2	Desain Arsitektur Sistem dan Database (SA)	14	01 - 11 - 2024	14 - 11 - 2024
3.3	desain antarmuka pengguna (UI/UX)	14	01 - 11 - 2024	14 - 11 - 2024
3.4	review desain dengan tim dan stakholder (PM&SA)	14	01 - 11 - 2024	14 - 11 - 2024
4	Pengembangan(programer)	56	08 - 11 - 2024	02 - 01 - 2025
4.1	pengembangan frontend website	56	08 - 11 - 2024	02 - 01 - 2025
4.2	pengembangan backend dan database	49	15 - 11 - 2024	02 - 01 - 2025

4.3	integrasi frontend dan backend	35	29 - 11 - 2024	02 - 01 - 2025
4.4	deploy website ke server	21	13 - 12 - 2024	02 - 01 - 2025
4.5	pengujian fungsional oleh programmer	28	13 - 12 - 2024	09 - 01 - 2024
5	Pengujian	14	03 - 01 - 2025	16 - 01 - 2025
5.1	penyusunan rencana pengujian (QA)	14	03 - 01 - 2025	16 - 01 - 2025
5.2	pengujian fungsional dan kinerja (QA)	14	03 - 01 - 2025	16 - 01 - 2025
5.3	pengujian keamanan dan usability (QA&UI/UX)	14	03 - 01 - 2025	16 - 01 - 2025
5.4	dokumentasi bug & perbaikan (QA programmer)	14	03 - 01 - 2025	16 - 01 - 2025
6	Peluncuran dan penyerahan	7	17 - 01 - 2025	23 - 01 - 2025
6.1	persiapan untuk peluncuran website (PM & Programmer)	14	17 - 01 - 2025	30 - 01 - 2025
6.2	pelatihan pengguna (PM&SA)	7	24 - 01 - 2025	30 - 01 - 2025
6.3	peluncuran website (PM & Programmer)	7	24 - 01 - 2025	30 - 01 - 2025
6.4	dokumentasi dan penyerahan (PM & SA)	7	24 - 01 - 2025	30 - 01 - 2025

