

## PROJECT CHARTER

Judul Proyek	:	Website Warung Boboko
Tanggal Mulai Proyek	:	11 Oktober 2024
Tanggal Akhir Proyek	:	10 Januari 2025
Informasi Anggaran	:	Rp 62,970,000
Manajer Proyek	:	Rizqi Mahendra Pratama

### **Tujuan Proyek :**

Proyek ini bertujuan agar mahasiswa dapat dengan mudah mengakses menu, melakukan pemesanan, serta mendapatkan informasi mengenai warung Boboko secara lengkap.

### **Fungsi sistem informasi yang akan dibuat :**

01. Pemesanan : Memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan melalui website.
02. Informasi biaya dan Monitoring Transaksi : Menyediakan informasi detail mengenai biaya makanan dan minuman, serta memantau setiap transaksi dari awal hingga akhir.
03. Update stok makanan ketika habis : Fitur ini dibuat agar pelanggan bisa melihat stok makanan apa saja yang habis.

### **Perananan Tanggung jawab :**

01. Mengadakan pertemuan langsung dengan klien untuk menggali dan memahami secara rinci kebutuhan serta persyaratan proyek, termasuk spesifikasi teknis dan preferensi mereka.
02. Melakukan evaluasi terhadap template internal dan eksternal, serta meninjau contoh-contoh dokumen manajemen proyek untuk memastikan kesesuaian format dan kelengkapan informasi sesuai dengan standar perusahaan.
03. Melakukan penelitian terkait perangkat lunak Sistem Informasi Kepegawaian (SIK) yang relevan untuk memastikan kecocokan, kemudahan integrasi, dan dukungan terhadap

fungsionalitas yang diperlukan dalam proyek, serta mengeksplorasi alternatif yang dapat diterapkan jika diperlukan.

04. Bekerja sama dengan tim pengembangan untuk merancang solusi yang memenuhi kebutuhan klien, serta memastikan setiap persyaratan diimplementasikan dengan tepat dalam perangkat lunak.

05. Menyusun dokumentasi teknis dan laporan progres proyek secara berkala untuk memberikan transparansi kepada klien dan memastikan proyek tetap sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

**Peranan Tanggung Jawab :**

No	Nama	Peranan	Posisi
1	Rizqi Mahendra Pratama	Project Manager	Project Manager
2	Muhammad Fatarsyah Hardeva	System analys & Tester	System analys & Tester
3	Mutiarani Wahyudin	UI/UX & Tester	UI/UX & Tester
4	Fajar Aprio Rizki	Programmer	Programmer

## **I. Tujuan**

Proyek ini bertujuan agar mahasiswa dapat dengan mudah mengakses menu, melakukan pemesanan, serta mendapatkan informasi mengenai warung Boboko secara lengkap, selain itu ingin menjadikan warung boboko sebagai platform digital terdepan yang menghubungkan mahasiswa Gunadarma dengan kuliner lezat dan berkualitas di Warung Boboko, serta memberikan pengalaman pengguna yang seamless dan memuaskan.

## II. Features

**Aplikasi ini memiliki beberapa fitur antara lain :**

1. **Antarmuka Pemesanan:** Proses pemesanan yang efisien, memungkinkan pelanggan untuk memesan makanan langsung melalui WhatsApp atau situs web.
2. **Notifikasi dan Peringatan:** Mengirimkan pemberitahuan otomatis kepada pelanggan melalui WhatsApp terkait ketersediaan stok, status pesanan, serta informasi terbaru mengenai ketersediaan makanan/menu di Warung Boboko.
3. **Informasi Harga dan Stok Menu:** Menyediakan informasi terbaru mengenai harga dan ketersediaan stok untuk setiap menu, sehingga membantu pelanggan dalam membuat keputusan pembelian yang diinginkan.
4. **Fitur Pre-Order :** berarti pengguna dapat memesan makanan terlebih dahulu sebelum jam sibuk atau waktu puncak, seperti saat jam makan siang atau istirahat kuliah, dengan memilih waktu pengiriman atau pengambilan yang diinginkan.
5. **Personalized Experience :** Rekomendasi Berdasarkan Kebiasaan, Website dapat memberikan rekomendasi menu berdasarkan riwayat pembelian atau preferensi pengguna, seperti makanan favorit atau yang sering dipesan.

## III. Business Objective

### A. Faktor Penentu keberhasilan

1. Meningkatkan Pendapatan
2. Meningkatkan Efisiensi Operasional
3. Meningkatkan Kepuasan Pelanggan
4. Memperluas Jangkauan Pasar

## B. Keuntungan yang diharapkan

### 1. Dari Sisi Pelanggan :

- a. **Kemudahan:** Pelanggan dapat memesan makanan dan minuman dengan mudah dan cepat melalui website atau aplikasi.
- b. **Informasi yang lengkap:** Pelanggan dapat melihat menu lengkap, harga, dan informasi nutrisi dengan detail.
- c. **Transaksi yang aman:** Pembayaran dapat dilakukan secara online dengan aman.
- d. **Personalisasi:** Sistem dapat memberikan rekomendasi menu berdasarkan preferensi pelanggan

### 2. Dari Sisi Pemilik :

- a. **Peningkatan efisiensi:** Proses pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan stok menjadi lebih efisien.
- b. **Pengurangan biaya operasional:** Mengurangi kesalahan manusia dan penggunaan kertas.
- c. **Pengambilan keputusan yang lebih baik:** Data yang dihasilkan oleh sistem dapat digunakan untuk analisis dan pengambilan keputusan bisnis.
- d. **Peningkatan pendapatan:** Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pendapatan melalui berbagai cara.

## IV. Budget Estimate and Financial Analysis

No	Deskripsi Tugas / Pekerjaan	Waktu Tenaga Kerja (Hari)	Tarif Tenaga Kerja (Rp)	Jumlah Tenaga Kerja	Biaya Tenaga Kerja (Rp)	Total Per Task (Rp)
1	<b>1.0 Manajemen Proyek</b>					
2	1.1 Perencanaan Proyek	3	250.000	1	750.000	750.000
3	1.2 Koordinasi Tim	4	250.000	1	1.000.000	1.000.000
4	1.3 Monitoring & Kontrol	5	250.000	1	1.250.000	1.250.000

5	1.4 Dokumentasi Proyek	2	250.000	1	500.000	500.000
6	<b>2.0 Analisis &amp; Design</b>					
7	2.1 Analisis Kebutuhan	6	200.000	1	1.200.000	1.200.000
8	2.1.1 Pengumpulan Requirment	3	200.000	1	600.000	600.000
9	2.1.2 Analisis Sistem	5	200.000	1	1.000.000	1.000.000
10	2.1.3 Dokumentasi Requirment	3	200.000	1	600.000	600.000
11	2.2 Design UI/UX					
12	2.2.1 Wireframe	4	300.000	1	1.200.000	1.200.000
13	2.2.2 Prototype	4	300.000	1	1.200.000	1.200.000
14	2.2.3 User Interface	5	300.000	1	1.500.000	1.500.000
15	2.3 Design Database	4	280.000	1	1.120.000	1.120.000
16	2.4 Design Arsitektur	4	280.000	1	1.120.000	1.120.000
17	<b>3.0 Pengembangan</b>					
18	3.1 Front End Development					
19	3.1.1 Membuat Layout	6	1.000.000	1	6.000.000	6.000.000
20	3.1.2 Halaman Menu	5	1.000.000	1	5.000.000	5.000.000
21	3.1.3 Halaman About	5	1.000.000	1	3.600.000	3.600.000
22	3.2 Backend Development					
23	3.2.1 Perancangan Database	4	900.000	1	3.600.000	3.600.000
24	3.2.2 Implementasi Database	4	900.000	1	3.600.000	3.600.000
25	3.2.3 Membuat fitur register dan login	8	900.000	1	7.200.000	7.200.000
26	<b>4.0 Pengujian</b>					
27	4.1 Unit Testing	6	500.000	1	3.000.000	3.000.000

28	4.2 Blackbox Testing	5	500.000	1	2.500.000	2.500.000
29	4.3 User Acceptance Testing	4	500.000	1	2.000.000	2.000.000
30	4.4 Performance Testing	3	500.000	1	1.500.000	1.500.000
<b>31</b>	<b>5.0 Implementasi</b>					
32	5.1 Deployment	3	900.000	1	2.700.000	2.700.000
33	5.2 Trainning Staff	4	900.000	1	3.600.000	3.600.000
34	5.3 Dokumentasi Final	2	900.000	1	1.800.000	1.800.000
35	5.4 Maintenance Plan	3	900.000	1	2.700.000	2.700.000
Lain - Lain		5%			3.750.000	
Biaya Bahan dan Pencetakan Dokumentasi		2%			1.500.000	
Perubahan Analisa		2%			1.510.000	
Perubahan Bentuk Desain		2%			1.520.000	
Penambahan Program		2%			1.530.000	
Biaya Cadangan Operasional		2%			1.550.000	
Biaya Cadangan Tak Terduga		5%			3.900.000	
Subtotal					<b>Rp62,970,000</b>	
Perencanaan Total		<b>Rp62,970,000</b>				

## V. Schedule Estimate

Perhitungan durasi keseluruhan proyek dari awal hingga akhir:

1. Mulai Proyek: 1 Oktober 2024
2. Selesai Proyek: 28 Januari 2025

Proyek berlangsung selama 17 minggu, yang jika dihitung adalah: sekitar 119 Hari

## VI. Schedule

No	Deskripsi Tugas	Durasi(Hari kerja)	Mulai	Selesai
1	1.1 Perencanaan	14	1/10/2024	14/10/2024
2	1.2 Koordinasi tim	14	08/10/2024	21/10/2024
3	1.3 Monitoring & Kontrol	14	22/10/2024	04/11/2024
	1.4 Dokumentasi Requirement	7	15/10/2024	21/10/2024
3	2.1.1 Pengumpulan Requirement	14	01/11/2024	14/11/2024
4	2.1.2 Analisis Sistem	14	15/11/2024	28/11/2024
5	2.1.3 Dokumentasi Requirement	7	22/11/2024	28/11/2024
6	2.2.1 Wireframe	14	01/12/2024	14/12/2024
7	2.2.2 Prototype	14	15/11/2024	28/12/2024
8	2.2.3 User Interface	7	22/11/2024	28/12/202
9	2.3 Desain Database	7	8/12/2024	14/12/2024
10	3.1.1 Membuat Layout	14	01/01/2025	14/01/2025
11	3.1.2 Halaman Menu	7	08/12/2025	14/01/2025
12	3.1.3 Halaman About	7	15/01/2025	21/01/2025
13	3.2.1 Perancangan Database	14	8/12/2024	21/12/2024
14	3.2.2 Implementasi Database	7	22/12/2024	28/12/2024
15	3.2.3 Membuat Register dan Login	14	01/01/2025	14/01/2025
16	4.1 Unit Testing	7	08/01/2025	14/01/2025
17	4.2 Blackbox Testing	7	15/01/2025	21/01/2025
18	4.3 User Acceptance Testing	7	15/01/2025	21/01/2025
19	4.4 Performance Testing	7	22/01/2025	28/01/2025

20	5.2 Trainning Staff	7	22/01/2025	28/01/2025
21	5.3 Dokumentasi Final	7	22/01/2025	28/01/2025
22	5.4 Maintenance Plan	7	22/01/2025	28/01/2025