

**STAKEHOLDER MANAGEMENT STRATEGY**  
Productive Mentor



SMARTLIFE PLANNER  
JL. KETINTANG No. 156  
SURABAYA, JAWA TIMUR 60231

2025/2026

## Daftar isi

1. INTRODUCTION .....	2
2. IDENTIFY STAKEHOLDERS.....	2
3. KEY STAKEHOLDERS .....	3
4. STAKEHOLDER ANALYSIS.....	3

## 1. INTRODUCTION

Stakeholder Management Strategy disusun untuk memastikan bahwa seluruh pihak yang memiliki kepentingan terhadap proyek **Productive Mentor** dapat diidentifikasi, dianalisis, dan dikelola secara efektif. Manajemen stakeholder merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan manajemen proyek karena keterlibatan stakeholder yang tepat dapat meningkatkan dukungan, meminimalkan konflik, serta mengurangi risiko hambatan selama proyek berlangsung.

Strategi manajemen stakeholder pada proyek **Productive Mentor** digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan stakeholder proyek, menganalisis tingkat kekuasaan (power), kepentingan (interest), serta pengaruh mereka terhadap proyek. Selain itu, strategi ini juga menetapkan pendekatan pengelolaan dan metode komunikasi yang sesuai untuk setiap kelompok stakeholder. Dengan pendekatan ini, tim proyek dapat melibatkan stakeholder kunci dalam proses perencanaan dan pelaksanaan proyek guna memperoleh dukungan yang berkelanjutan.

Identifikasi dan komunikasi stakeholder sejak tahap awal proyek sangat penting untuk memastikan keberhasilan proyek Productive Mentor. Beberapa stakeholder mungkin memiliki kepentingan yang terdampak secara positif maupun negatif oleh proyek ini. Oleh karena itu, komunikasi yang dilakukan secara dini dan berkelanjutan memungkinkan tim proyek untuk menyeimbangkan berbagai kepentingan stakeholder sekaligus memastikan seluruh aktivitas proyek dapat diselesaikan sesuai tujuan.

## 2. IDENTIFY STAKEHOLDERS

Identifikasi stakeholder dilakukan dengan pendekatan sistematis untuk memastikan tidak ada pihak yang terlewat, baik stakeholder internal maupun eksternal. Seluruh stakeholder yang teridentifikasi akan dikategorikan lebih lanjut berdasarkan tingkat pengaruh dan kepentingannya terhadap proyek. Kelalaian dalam mengidentifikasi stakeholder berpotensi menimbulkan hambatan, konflik, atau keterlambatan pada tahap pelaksanaan proyek.

Tim proyek **Productive Mentor** akan melakukan sesi diskusi dan brainstorming yang melibatkan **Project Manager** dan **Project Sponsor** untuk mengidentifikasi stakeholder. Proses ini dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu:

1. **Stakeholder Internal**, meliputi:
  - A. Project Sponsor
  - B. Project Manager
  - C. Tim Developer (Frontend, Backend, Mobile)
  - D. UI/UX Designer
  - E. QA Engineer
  - F. DevOps Engineer
  - G. Admin Sistem
2. **Stakeholder Eksternal**, meliputi:
  - A. Pengguna akhir (end user)
  - B. Mentor/Productivity Coach
  - C. Vendor cloud dan payment gateway
  - D. Pihak kampus/pembimbing (jika proyek akademik)

Seseorang atau organisasi akan dikategorikan sebagai stakeholder apabila memenuhi satu atau lebih kriteria berikut:

1. Terpengaruh secara langsung atau tidak langsung oleh proyek
2. Memiliki pengaruh terhadap keputusan proyek

3. Berkontribusi terhadap sumber daya proyek (dana, SDM, atau teknologi)
4. Memiliki keahlian yang dibutuhkan proyek
5. Berpotensi memperoleh manfaat atau menolak perubahan akibat proyek

Stakeholder dari organisasi yang sama akan dikelompokkan untuk mempermudah proses komunikasi dan pengelolaan.

### 3. KEY STAKEHOLDERS

Key stakeholders adalah pihak-pihak yang memiliki pengaruh paling besar terhadap keberhasilan proyek atau yang paling terdampak oleh hasil proyek Productive Mentor. Stakeholder ini memerlukan perhatian khusus, komunikasi yang lebih intensif, serta keterlibatan yang lebih tinggi selama siklus hidup proyek. Berdasarkan hasil identifikasi, key stakeholders dalam proyek Productive Mentor meliputi:

- Project Sponsor
- Project Manager
- Tim Developer Inti
- Pengguna Akhir (Beta User)
- Mentor Onboarding Awal

Project Manager bertanggung jawab untuk memperoleh masukan dari key stakeholders terkait tingkat keterlibatan yang diinginkan, frekuensi komunikasi, serta potensi konflik kepentingan. Berdasarkan masukan tersebut, stakeholder kunci dapat dilibatkan dalam forum seperti review milestone, UAT, steering meeting, atau evaluasi peluncuran aplikasi.

Keterlibatan aktif key stakeholders bertujuan untuk memastikan seluruh keputusan strategis selaras dengan kebutuhan pengguna dan tujuan proyek.

### 4. STAKEHOLDER ANALYSIS

Setelah seluruh stakeholder diidentifikasi, tim proyek melakukan analisis stakeholder untuk menentukan tingkat pengaruh, kepentingan, serta strategi pengelolaannya. Analisis ini membantu tim proyek menetapkan pendekatan komunikasi dan tingkat keterlibatan yang sesuai untuk setiap stakeholder. Stakeholder akan dianalisis menggunakan **Power–Interest Matrix**, yang mengelompokkan stakeholder ke dalam empat kuadran:

- **Minimal Effort**
- **Keep Satisfied**
- **Keep Informed**
- **Key Player**

Stakeholder Power–Interest Identification Table

Key	Stakeholder	Organization	Power (1–5)	Interest (1–5)
A	Admin Sistem	Internal	2	2
B	Project Sponsor	Internal	5	5
C	Vendor Cloud	External	2	1
D	Payment Gateway	External	3	2
E	Pengguna Akhir (Beta User)	External	4	5
F	UI/UX Designer	Internal	3	2
G	Tim Developer	Internal	3	4

Berdasarkan analisis **Power–Interest Matrix**, stakeholder pada proyek *Productive Mentor* memiliki tingkat pengaruh dan kepentingan yang berbeda-beda.

1. **Admin Sistem** memiliki kekuasaan dan kepentingan rendah sehingga keterlibatannya difokuskan pada aspek operasional dan cukup dikelola dengan komunikasi seperlunya.
2. **Project Sponsor** memiliki tingkat kekuasaan dan kepentingan tertinggi, sehingga berperan sebagai *key player* yang harus dilibatkan secara aktif dalam pengambilan keputusan strategis, persetujuan milestone, dan pengendalian proyek.
3. **Vendor Cloud** berada pada kategori *minimal effort* karena memiliki pengaruh dan kepentingan rendah, dengan peran utama pada penyediaan dan stabilitas infrastruktur teknis.
4. **Payment Gateway** memiliki pengaruh menengah dan kepentingan relatif rendah, sehingga perlu dijaga kepuasannya melalui koordinasi integrasi dan pengujian sistem pembayaran.
5. **Pengguna Akhir (Beta User)** memiliki kepentingan sangat tinggi dan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan aplikasi, sehingga dikategorikan sebagai *key player* yang harus dilibatkan secara aktif melalui UAT dan pengumpulan umpan balik.
6. **UI/UX Designer** memiliki pengaruh menengah dan kepentingan rendah sehingga perlu dijaga kepuasannya melalui review desain dan validasi pengalaman pengguna.
7. **Tim Developer** memiliki kepentingan tinggi dan pengaruh menengah sehingga harus selalu *keep informed* melalui komunikasi rutin terkait progres, perubahan kebutuhan, dan keputusan teknis proyek.

#### Stakeholder Management Strategy

Stakeholder	Concerns	Quadrant	Strategy
A	Stabilitas sistem dan operasional	Minimal Effort	Informasi teknis diberikan sesuai kebutuhan
B	Keberhasilan proyek & ROI	Key Player	Keterlibatan penuh dalam milestone dan keputusan strategis
C	Ketersediaan dan stabilitas server	Minimal Effort	Monitoring dan komunikasi teknis berkala
D	Keandalan transaksi pembayaran	Keep Satisfied	Koordinasi integrasi dan testing awal
E	Kualitas fitur & UX aplikasi	Key Player	Libatkan dalam UAT dan feedback intensif
F	Konsistensi desain & UX	Keep Satisfied	Review desain dan validasi usability
G	Timeline pengembangan & teknis	Keep Informed	Update progres rutin dan diskusi teknis

Berdasarkan matriks analisis stakeholder, setiap stakeholder pada proyek *Productive Mentor* memiliki perhatian dan strategi pengelolaan yang berbeda. Stakeholder **A** dan **C** berada pada kuadran *Minimal Effort* karena fokus utama mereka adalah stabilitas sistem dan server, sehingga cukup dikelola melalui penyampaian informasi teknis dan monitoring berkala. Stakeholder **B** dan **E** termasuk dalam *Key Player* karena sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proyek dan kualitas aplikasi, sehingga perlu dilibatkan secara aktif dalam milestone penting, pengambilan keputusan strategis, serta proses UAT dan pemberian umpan balik. Stakeholder **D** dan **F** berada pada kuadran *Keep Satisfied*, sehingga kepuasan mereka dijaga melalui koordinasi integrasi, pengujian awal, serta review desain dan validasi usability. Sementara itu, stakeholder **G** berada pada kuadran *Keep Informed* dan perlu mendapatkan pembaruan

progres proyek serta diskusi teknis secara rutin agar pengembangan berjalan sesuai timeline dan kebutuhan proyek.

## Sponsor Acceptance

Approved by the Project Sponsor:

\_\_\_\_\_  
<Project Sponsor>  
<Project Sponsor Title>

Date: \_\_\_\_\_

This free Stakeholder Management Strategy Template is brought to you by [www.ProjectManagementDocs.com](http://www.ProjectManagementDocs.com)