

PROJECT MANAGEMENT DOCS

Free Project Management Templates

HUMAN RESOURCE PLAN

**<MATCHSKILL: PLATFORM KOLABORASI & PENGEMBANGAN KEAHLIAN BERBASIS
SISTEM PENCOCOKAN>**

**TELKOM UNIVERSITY SURABAYA
JL. KETINTANG No. 156
SURABAYA, JAWA TIMUR 60231**

09 DESEMBER 2025

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION.....	2
ROLES AND RESPONSIBILITIES.....	2
PROJECT ORGANIZATIONAL CHARTS.....	3
STAFFING MANAGEMENT.....	4

INTRODUCTION

Human resource management merupakan bagian yang sangat penting dalam keberhasilan proyek MatchSkill. Human Resource Management Plan ini berfungsi sebagai panduan untuk mengelola seluruh aktivitas sumber daya manusia selama proyek berlangsung hingga tahap penutupan. Dokumen ini membantu Project Manager dan seluruh anggota tim dalam memahami struktur peran, alur komunikasi, pembagian tanggung jawab, serta strategi pengelolaan tim secara efektif.

Human Resource Management Plan ini mencakup beberapa komponen utama, yaitu:

- Peran dan tanggung jawab setiap anggota tim sepanjang proyek.
- Struktur organisasi proyek dalam bentuk project organization chart yang menggambarkan hubungan wewenang dan pelaporan.
- Staffing Management Plan, yang mencakup:
 - Proses dan metode akuisisi sumber daya manusia yang dibutuhkan.
 - Timeline alokasi kebutuhan skill sesuai fase proyek.
 - Pelatihan untuk mengatasi kekurangan kompetensi jika ditemukan.
 - Mekanisme evaluasi kinerja anggota tim selama proyek.
 - Sistem penghargaan dan pengakuan (recognition & rewards) untuk menjaga motivasi tim.

Tujuan utama penyusunan Human Resource Management Plan ini adalah untuk memastikan keberhasilan proyek melalui proses:

- Pemilihan sumber daya manusia yang tepat dengan kompetensi sesuai kebutuhan proyek,
- Pengembangan kemampuan apabila ditemukan kesenjangan keterampilan,
- Perencanaan strategi pembentukan tim (team building) yang efektif,
- Serta pengelolaan kegiatan tim secara sistematis sehingga performa proyek dapat terjaga dengan optimal.

Dengan adanya Human Resource Management Plan ini, Project Manager memiliki landasan yang jelas dalam mengatur seluruh aspek sumber daya manusia, menjaga produktivitas tim, serta memastikan seluruh anggota berkontribusi menuju keberhasilan proyek MatchSkill.

ROLES AND RESPONSIBILITIES

Roles and responsibilities dari seluruh anggota tim dan stakeholder sangat penting untuk memastikan proyek MatchSkill berjalan efektif. Setiap peran memiliki tingkat otoritas, tanggung jawab, dan kompetensi yang berbeda. Dengan pembagian tugas yang jelas, seluruh pekerjaan dapat terkoordinasi dengan baik sesuai rencana proyek.

Project Sponsor / Academic Supervisor, (1 position): Project Sponsor bertanggung jawab memberikan arahan umum, validasi akademik, serta persetujuan terhadap keputusan penting dalam proyek MatchSkill. Sponsor memastikan bahwa proyek berjalan sesuai standar akademik dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Project Sponsor juga menjadi pihak yang berwenang menyetujui deliverables utama serta memberikan masukan strategis ketika diperlukan. Semua komunikasi kepada Sponsor dilakukan oleh Project Manager dalam bentuk ringkasan kemajuan proyek sesuai Communications Management Plan. Sponsor tidak terlibat dalam keputusan

operasional harian, tetapi memiliki otoritas penuh terhadap keputusan besar yang memengaruhi arah proyek.

Project Manager (PM), (1 positions): Project Manager bertanggung jawab atas keseluruhan keberhasilan proyek MatchSkill. PM mengatur jadwal, menyusun alur kerja, mendistribusikan tugas kepada seluruh anggota tim, serta memastikan pekerjaan yang dilakukan memenuhi ruang lingkup dan standar kualitas yang telah ditetapkan. PM berwenang mengambil keputusan operasional, mengalokasikan sumber daya proyek, serta menyetujui aktivitas internal sebelum menuju fase berikutnya. PM juga bertanggung jawab menyampaikan laporan status proyek kepada Sponsor dan stakeholder lainnya sesuai Communications Management Plan. Selain itu, PM memonitor performa anggota tim serta memastikan seluruh pekerjaan terintegrasi dengan baik.

Project Team Members, (2 position): Project Team bertanggung jawab mengerjakan tugas operasional yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi MatchSkill, termasuk desain UI/UX, pengembangan front-end dan back-end, pengujian kualitas (QA), serta persiapan strategi pemasaran internal. Anggota tim bekerja sesuai arahan Project Manager dan tidak memiliki kewenangan untuk membuat keputusan strategis atau pengalokasian sumber daya tanpa persetujuan PM. Project Team wajib melaporkan progres pekerjaan secara rutin, memberikan masukan teknis yang relevan, dan memastikan pekerjaan sesuai dengan standar fungsional dan teknis yang dibutuhkan. Tim juga berperan dalam memastikan fitur-fitur seperti sistem matching, swipe interface, verifikasi wajah, dan gamifikasi berjalan dengan baik.

End Users, (3-5 position): End Users adalah pengguna akhir yang menjadi sasaran utama dari platform MatchSkill. Mereka tidak terlibat dalam pekerjaan teknis, tetapi berperan penting dalam memberikan feedback terkait kenyamanan penggunaan, kebutuhan fitur, serta pengalaman interaksi terhadap sistem. End Users tidak memiliki otoritas dalam pengambilan keputusan proyek, tetapi masukan yang diberikan digunakan sebagai dasar evaluasi fitur dan peningkatan kualitas aplikasi. Interaksi dengan End Users dilakukan melalui sesi pengujian dan evaluasi yang dijadwalkan oleh Project Manager.

PROJECT ORGANIZATIONAL CHARTS

Bagian ini menampilkan gambaran visual mengenai hubungan antara tugas proyek dan anggota tim. Tujuan utamanya adalah untuk memperjelas tanggung jawab setiap peran terhadap aktivitas proyek. Alat seperti RACI (Responsible, Accountable, Consult, Inform) atau Responsibility Assignment Matrix (RAM) digunakan untuk mengomunikasikan peran dan tanggung jawab dalam proyek.

Selain itu, struktur organisasi atau resource breakdown structure dapat digunakan untuk menunjukkan bagaimana tanggung jawab didistribusikan berdasarkan departemen ataupun tipe sumber daya. Tingkat detail dapat disesuaikan dengan kompleksitas proyek.

RACI Chart berikut menunjukkan hubungan antara tugas utama proyek dan anggota tim. Setiap perubahan terkait pembagian tanggung jawab harus ditinjau dan disetujui oleh Project Manager.

Perubahan dilakukan mengikuti prosedur Change Control Process, dan seluruh dokumen proyek akan diperbarui serta disebarluaskan kembali sesuai kebutuhan.

RACI Chart – Proyek MatchSkill

Aktivitas Proyek	Project Manager	UI/UX Designer	Backend Developer	Frontend Developer	QA Tester	Implementation & Deployment Lead
Requirements Gathering	A	C	R	C	I	I
UI/UX Design	A	R	C	C	C	I
Backend Development	A	C	R	C	I	I
Frontend Development	A	C	C	R	I	I
API Integration	A	C	R	R	I	I
Software Testing	A	I	C	C	R	I
Deployment Preparation	A	I	C	C	C	R
Implementation	A	I	C	C	C	R
User Training	A	C	I	I	C	R

Key:

R (Responsible) – Bertanggung jawab langsung menyelesaikan pekerjaan.

A (Accountable) – Pihak yang memiliki otoritas akhir dan memastikan tugas selesai.

C (Consulted) – Dikonsultasikan sebelum keputusan dibuat atau sebelum pekerjaan dilakukan.

I (Informed) – Hanya menerima informasi setelah keputusan atau tindakan dilakukan.

STAFFING MANAGEMENT

Bagian Staffing Management menjelaskan bagaimana proses akuisisi tim proyek, penjadwalan kebutuhan sumber daya, pelatihan yang diperlukan, evaluasi kinerja, serta sistem penghargaan untuk memastikan seluruh anggota tim bekerja optimal selama proyek MatchSkill berlangsung.

1. Staff Acquisition

Seluruh kebutuhan sumber daya manusia untuk proyek MatchSkill berasal dari internal tim proyek yang terdiri dari mahasiswa pengembang. Tidak ada proses outsourcing maupun kontraktor eksternal yang dilibatkan.

Project Manager bertanggung jawab memilih anggota berdasarkan kompetensi inti seperti:

- Kemampuan UI/UX design,
- Pengembangan front-end dan back-end tingkat dasar,
- Analisis kebutuhan pengguna,
- Kemampuan dokumentasi teknis,

- Keterampilan komunikasi.

Penugasan dilakukan berdasarkan skill dan preferensi kerja setiap anggota, namun seluruh pembagian peran harus dikonfirmasi oleh seluruh anggota agar tidak ada konflik beban kerja.

Tim tidak bekerja secara co-located, melainkan menggunakan sistem hybrid (kombinasi tatap muka dan remote) melalui tools seperti Figma, WhatsApp Group, Google Drive, dan Notion.

2. Resource Timeline

Proyek MatchSkill diperkirakan berlangsung selama **8–10 minggu**. Kebutuhan sumber daya mengikuti fase berikut:

Fase Proyek	Kebutuhan SDM	Detail Kegiatan
Requirement Gathering (Week 1–2)	PM + seluruh anggota tim	Observasi user, analisis kebutuhan, pembuatan requirement list
UI/UX Design (Week 2–5)	UI/UX Designer (primary), PM (review), Developer (consulted)	Wireframe, user flow, high-fidelity design, prototyping
Prototype Interaktif (Week 4–7)	UI/UX + Frontend Developer	Pembuatan prototype interaktif, koneksi antar screen
Backend Logic Drafting (Week 5–7)	Backend Developer	Penyusunan alur API, struktur data, user authentication flow
Usability Testing (Week 7–8)	QA Tester + seluruh member	Testing prototipe, perbaikan UI, validasi fitur matching & gamifikasi
Documentation & Presentation (Week 8–10)	PM + seluruh anggota	Penyusunan laporan lengkap, recording demo, final presentation

Setiap anggota akan dirilis dari tanggung jawab setelah semua deliverables pada fasenya disetujui oleh Project Manager.

3. Training and Skill Development

Selama fase awal, Project Manager akan melakukan assessment singkat untuk mengidentifikasi gap kompetensi. Beberapa pelatihan yang mungkin diperlukan:

- **UI/UX Designer:**
Pelatihan Figma component library, auto-layout, prototyping advanced features.
- **QA Tester:**
Dasar usability testing, heuristic evaluation, dan test scenario preparation.

Pelatihan dilakukan mandiri (self-learning) melalui video tutorial atau modul online. Waktu belajar dijadwalkan tanpa mengganggu timeline utama.

4. Performance Reviews

Evaluasi kinerja dilakukan oleh Project Manager dalam tiga tahap:

1. **Initial Alignment (Awal Proyek)**
PM menyampaikan ekspektasi, definisi “done”, dan output yang harus diselesaikan oleh tiap peran.
2. **Weekly Review**
Dilakukan melalui meeting mingguan untuk menilai:
 - progres tugas,
 - konsistensi kerja,
 - Komunikasi,
 - kualitas hasil desain/dokumen/prototype.
3. **Post-Project Review (Akhir Proyek)**
PM memberikan feedback formal kepada seluruh anggota mengenai kontribusi, kekuatan, dan area improvement yang dapat digunakan untuk proyek berikutnya.

Review tidak bersifat hukuman, tetapi menjadi proses pengembangan tim.

5. Recognition & Rewards System

Untuk menjaga motivasi tim selama proyek MatchSkill, berikut sistem penghargaan yang diterapkan:

- **Certificate of Achievement**
Diberikan kepada seluruh anggota yang menyelesaikan tugas sesuai timeline dan kualitas yang ditetapkan.
- **Special Mention pada Final Presentation**
Diberikan kepada anggota dengan kontribusi paling signifikan (misal: UI paling solid, backend logic paling rapi, atau QA testing paling detail).

- **Team Appreciation Session**

Sesi apresiasi informal di akhir proyek (misalnya makan bersama atau sharing session mengenai hal yang dipelajari selama proyek).

- **Portfolio Credit**

Semua anggota diberikan hak penuh untuk memasukkan desain atau prototype MatchSkill ke portfolio mereka masing-masing.

Sistem ini dirancang agar seluruh anggota tetap termotivasi dan merasa dihargai atas kontribusi mereka.

SPONSOR ACCEPTANCE

Approved by the Project Sponsor:

Date:

<Project Sponsor>

<Project Sponsor Title>

This free Project Human Resource Plan Template is brought to you by www.ProjectManagementDocs.com