

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

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

**26 NOVEMBER 2025**

## TABLE OF CONTENTS

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

## 1. INTRODUCTION

Stakeholder Management Strategy ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengelola pihak-pihak yang berkepentingan dalam proyek **MatchSkill**.

Manfaat strategi ini:

- Mendapat dukungan dari stakeholder utama.
- Mengantisipasi potensi konflik atau resistensi terhadap proyek.
- Memastikan komunikasi yang tepat waktu dan efektif dengan seluruh stakeholder.
- Mengoptimalkan sumber daya dan memastikan proyek selesai sesuai target.

Dengan identifikasi dan komunikasi awal, proyek akan lebih efektif dalam mengelola kepentingan para stakeholder yang dapat terpengaruh baik secara positif maupun negatif.

## 2. IDENTIFY STAKEHOLDERS

Metode identifikasi:

- Brainstorming oleh tim proyek dan Project Sponsor.
- Fokus pada stakeholder internal (tim proyek, dosen pembimbing, staf IT kampus) dan eksternal (vendor software, peserta uji coba, partner institusi).

Kriteria stakeholder:

1. Terpengaruh langsung atau tidak langsung oleh proyek.
2. Memiliki posisi yang dapat mempengaruhi proyek.
3. Berpengaruh terhadap sumber daya (personnel, material, funding).
4. Memiliki keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan proyek.
5. Dapat memperoleh manfaat atau menolak perubahan dari proyek.

Stakeholder yang memenuhi salah satu kriteria akan diidentifikasi, kemudian dikelompokkan berdasarkan organisasi untuk mempermudah komunikasi.

### 3. KEY STAKEHOLDERS

Key stakeholders:

- Mereka yang paling berpengaruh terhadap proyek atau paling terdampak.
- Memerlukan komunikasi dan manajemen lebih intensif.
- Bisa dilibatkan dalam steering committee, focus group, atau review milestone.

Untuk proyek **MatchSkill**, key stakeholders meliputi:

- **Project Sponsor / Dosen Pengampu:** Memberikan persetujuan dan panduan strategi proyek.
- **Tim Pengembang Platform (internal):** Melaksanakan pengembangan prototype dan fitur.
- **Peserta uji coba (external):** Memberikan feedback terkait user experience dan performa platform.

### 4. STAKEHOLDER ANALYSIS

takeholder akan dianalisis menggunakan **Power/Interest Matrix** untuk menentukan strategi komunikasi dan manajemen:

Key	Organization	Name	Power (1-5)	Interest (1-5)
A	Project Sponsor	Dr. Alfian	5	5
B	Development Team	Tim 1	4	4
C	Development Team	Tim 2	3	3
D	Vendor Software	Vendor A	2	2
E	Trial Users	User Group 1	2	4
F	Trial Users	User Group 2	1	3
G	Admin Kampus	Admin IT	3	2

**Power/Interest Strategy:**

- **Minimal Effort (Low Power, Low Interest):** D (Vendor A), F (User Group 2) → Komunikasi terbatas, update sesuai kebutuhan.

- **Keep Satisfied (High Power, Low Interest):** G (Admin IT) → Pastikan kebutuhan sumber daya terpenuhi.
- **Keep Informed (Low Power, High Interest):** E (User Group 1) → Informasikan progress dan update fitur.
- **Key Players (High Power, High Interest):** A (Project Sponsor), B (Tim 1) → Terlibat penuh dalam planning, review, dan decision-making.

**Stakeholder Analysis Matrix:**

Stakeholder	Concerns	Quadrant	Strategy
A (Project Sponsor)	Kelancaran pengembangan dan kualitas platform	Key Player	Libatkan dalam review milestone dan approval strategi
B (Tim 1)	Resource dan timeline pengembangan	Key Player	Update rutin, partisipasi penuh dalam sprint dan meeting
C (Tim 2)	Koordinasi pengembangan modul	Keep Satisfied	Pastikan koordinasi dengan Tim 1 dan monitoring progress
D (Vendor A)	Penyediaan tools/software sesuai spesifikasi	Minimal Effort	Update terbatas, pastikan kontrak dan delivery sesuai jadwal
E (User Group 1)	Pengalaman penggunaan platform	Keep Informed	Komunikasi rutin untuk feedback dan validasi UX
F (User Group 2)	Uji coba minor	Minimal Effort	Komunikasi hanya saat diperlukan untuk uji coba
G (Admin IT)	Dukungan teknis dan akses server	Keep Satisfied	Pastikan resource IT tersedia dan dukungan diberikan

## **Sponsor Acceptance**

Approved by the Project Sponsor:

<Project Sponsor>

<Project Sponsor Title>

Date: