

PROJECT MANAGEMENT DOCS

Free Project Management Templates

SCOPE MANAGEMENT PLAN

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

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

30 NOVEMBER 2025

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION.....	3
SCOPE MANAGEMENT APPROACH.....	4
ROLES AND RESPONSIBILITIES.....	4
SCOPE DEFINITION.....	5
PROJECT SCOPE STATEMENT.....	6
WORK BREAKDOWN STRUCTURE.....	7
SCOPE VERIFICATION.....	8
SCOPE CONTROL.....	8
SPONSOR ACCEPTANCE.....	10

INTRODUCTION

Scope Management adalah rangkaian proses yang memastikan bahwa proyek mencakup seluruh pekerjaan yang diperlukan untuk mencapai tujuan, sekaligus menghindari pekerjaan yang tidak relevan. Scope Management Plan menjelaskan bagaimana ruang lingkup proyek akan didefinisikan, dikembangkan, dan diverifikasi. Dokumen ini juga menjelaskan siapa yang bertanggung jawab dalam pengelolaan ruang lingkup serta menjadi panduan dalam mengendalikan perubahan ruang lingkup selama proyek berlangsung.

Proses Manajemen Ruang Lingkup mencakup lima tahapan utama: Collect Requirements, Define Scope, Create WBS, Verify Scope, dan Control Scope.

- 1) Collect Requirements – Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan proyek berdasarkan analisis awal seperti project charter dan stakeholder register. Pada tahap ini, tim mengumpulkan informasi, mendiskusikan kebutuhan, dan mencatat kebutuhan secara rinci sebagai dasar definisi ruang lingkup.
- 2) Define Scope – Menyusun deskripsi detail mengenai proyek yang akan dihasilkan, termasuk deliverables, asumsi, serta batasan. Tahap ini menentukan ruang lingkup kerja secara jelas.
- 3) Create WBS – Menguraikan deliverables menjadi bagian-bagian kerja yang lebih kecil dan terstruktur sehingga mudah dijadwalkan, diestimasi biayanya, serta dikontrol.
- 4) Verify Scope – Melakukan verifikasi dan mendapatkan persetujuan formal terhadap setiap deliverable dari sponsor atau stakeholder terkait.
- 5) Control Scope – Mengawasi dan mengendalikan ruang lingkup selama proyek berjalan serta memastikan setiap perubahan yang terjadi tetap terkontrol dan tidak menyebabkan scope creep.

Scope Management Plan ini menjadi pedoman utama dalam mengelola ruang lingkup proyek MatchSkill. Dokumen ini mencakup pendekatan manajemen ruang lingkup, peran dan tanggung jawab pihak terlibat, definisi ruang lingkup, proses verifikasi, mekanisme pengendalian, prosedur perubahan ruang lingkup, serta Work Breakdown Structure (WBS) proyek.

SCOPE MANAGEMENT APPROACH

Pendekatan dalam mengelola ruang lingkup proyek harus dijelaskan secara jelas dan terdokumentasi agar proyek berjalan sesuai tujuan. Bagian ini merangkum bagaimana ruang lingkup proyek MatchSkill dikelola, mencakup aspek-aspek berikut:

- Penanggung jawab dan manajemen ruang lingkup
- Cara ruang lingkup didefinisikan (Scope Statement, WBS, dan dokumen pendukung lainnya)
- Cara ruang lingkup diukur dan diverifikasi (quality checklist, scope baseline, work performance data)
- Proses perubahan ruang lingkup (siapa yang mengusulkan, menilai, menyetujui, dan mengkomunikasikan perubahan)
- Penanggung jawab penerimaan akhir deliverable dan ruang lingkup proyek

Untuk proyek MatchSkill, manajemen ruang lingkup berada di bawah tanggung jawab Project Manager. Ruang lingkup proyek didefinisikan melalui Scope Statement dan Work Breakdown Structure (WBS). Project Manager bekerja sama dengan Sponsor dan Stakeholders untuk menetapkan dan menyetujui dokumen yang digunakan dalam pengukuran ruang lingkup, termasuk quality checklist serta work performance measurements.

Permintaan perubahan ruang lingkup dapat diajukan oleh Project Manager, Stakeholders, atau anggota tim proyek. Semua permintaan perubahan akan diserahkan kepada Project Manager untuk dievaluasi. Jika permintaan perubahan dianggap valid, Project Manager akan mengajukan usulan perubahan tersebut kepada Change Control Board (CCB) dan Project Sponsor untuk mendapatkan persetujuan.

Setelah perubahan ruang lingkup disetujui oleh CCB dan Project Sponsor, Project Manager akan memperbarui seluruh dokumen proyek dan memastikan seluruh stakeholder menerima informasi perubahan tersebut.

Project Sponsor, dengan mempertimbangkan masukan dari Project Manager dan Stakeholders, bertanggung jawab untuk melakukan penerimaan akhir (final acceptance) terhadap seluruh deliverable dan ruang lingkup proyek.

ROLES AND RESPONSIBILITIES

Dalam pengelolaan ruang lingkup proyek MatchSkill, seluruh peran dan tanggung jawab harus didefinisikan dengan jelas untuk memastikan bahwa pekerjaan yang dilakukan tetap sesuai dengan ruang lingkup yang telah ditetapkan. Bagian ini menjelaskan peran Project Manager, tim proyek, stakeholder, dan pihak lain yang terlibat dalam pengelolaan scope. Tabel berikut menunjukkan tanggung jawab dari masing-masing peran.

Name	Role	Responsibilities
Nuchaila Ainiyah, S.Mat., M.Stat.	Academic Supervisor (Project Sponsor)	<ul style="list-style-type: none">- Menyetujui atau menolak permintaan perubahan ruang lingkup (scope change requests)- Memberikan evaluasi dan arahan terkait kebutuhan perubahan ruang lingkup- Melakukan penerimaan akhir terhadap deliverable proyek

Alfia Damayanti	Project Manager	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola, mengukur, dan memverifikasi ruang lingkup proyek - Mengelola proses perubahan scope (mengumpulkan request, mengevaluasi, dan mengajukan ke Sponsor) - Memfasilitasi rapat atau diskusi terkait perubahan ruang lingkup - Mengkomunikasikan hasil keputusan perubahan scope kepada seluruh anggota - Memperbarui dokumen proyek setelah scope disetujui
Aulia Wulandari	UI/UX Designer	<ul style="list-style-type: none"> - Berpartisipasi dalam verifikasi ruang lingkup yang berkaitan dengan UI/UX - Mengevaluasi kebutuhan perubahan scope pada desain dan antarmuka - Memberikan masukan pada analisis dampak perubahan ruang lingkup - Mengkomunikasikan kebutuhan desain kepada tim
Era Estiana	Quality Assurance & Marketing	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi kebutuhan perubahan ruang lingkup dari sisi backend dan sistem - Berperan dalam pengujian untuk memverifikasi kesesuaian deliverable terhadap scope - Memberi masukan dalam evaluasi dampak perubahan scope - Mengkomunikasikan isu atau kebutuhan teknis kepada Project Manager
End User	Stakeholder	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan feedback terkait fungsi dan fitur - Menjadi dasar evaluasi perubahan ruang lingkup berdasarkan kebutuhan pengguna

Table 1.1, *Scope Management Roles and Responsibilities*

SCOPE DEFINITION

Ruang lingkup proyek MatchSkill ditetapkan melalui proses pengumpulan dan analisis kebutuhan (requirements) yang telah dilakukan pada tahap awal. Pada tahap ini, tim proyek mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait platform pencocokan partner belajar yang efektif, aman, dan interaktif. Proses pengumpulan kebutuhan menghasilkan beberapa dokumen utama, yaitu Requirements Documentation dan Requirements Management Plan, yang menjadi dasar dalam mendefinisikan ruang lingkup proyek secara lebih rinci.

Selain dokumen tersebut, proses pendefinisian ruang lingkup juga merujuk pada Project Charter dan Preliminary Project Scope Statement yang sebelumnya disusun untuk memberikan arah umum proyek. Seluruh dokumen ini membantu memastikan bahwa ruang lingkup yang ditetapkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna serta tujuan proyek.

Proses pendefinisian ruang lingkup dilakukan dengan menerapkan beberapa tools dan techniques, di antaranya:

- Expert Judgment: Menggunakan masukan dari dosen pembimbing (Academic Supervisor) dan referensi praktik pengembangan UI/UX, matching system, serta tren aplikasi kolaboratif modern.
- Product Analysis: Menganalisis fitur-fitur inti yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran kolaboratif, seperti mekanisme swipe, sistem matching berdasarkan skill, verifikasi wajah, dan elemen gamifikasi.
- Alternatives Identification: Mendeskripsikan beberapa pendekatan alternatif terkait fitur utama, misalnya berbagai metode matching, alur onboarding pengguna, atau desain antarmuka sebelum menentukan opsi paling efektif.
- Facilitated Workshops / Team Discussions: Diskusi rutin dalam tim untuk menyelaraskan kebutuhan pengguna dengan kemampuan teknis dan waktu pengerjaan proyek.

Berdasarkan seluruh proses tersebut, deskripsi proyek dan daftar deliverable dikembangkan secara rinci untuk memastikan bahwa MatchSkill dapat memenuhi kebutuhan pengguna akan platform pembelajaran kolaboratif yang modern, aman, dan menarik. Ruang lingkup yang dihasilkan mencakup perancangan UI/UX, penyusunan flow aplikasi, pembuatan prototype interaktif, serta pendokumentasian fitur utama sesuai kebutuhan yang telah ditetapkan pada fase requirements.

PROJECT SCOPE STATEMENT

1. Product Scope Description

MatchSkill adalah platform pencocokan partner belajar berbasis skill, minat, dan tingkat kemampuan. Proyek ini berfokus pada pembuatan prototype UI/UX interaktif yang merepresentasikan fitur inti aplikasi, seperti sistem matching, swipe interaction, profil pengguna, verifikasi wajah, chat, dan mini learning hub. Lingkup proyek mencakup perancangan antarmuka, user flow, dokumentasi kebutuhan fitur, serta rencana teknologi sebagai referensi untuk pengembangan aplikasi sebenarnya.

2. Product Acceptance Criteria

- Prototype interaktif dapat dijelajahi melalui Figma tanpa error atau elemen yang tidak berfungsi.
- Seluruh fitur inti (Profil, Swipe, Match, Chat, Mini Learning Hub) divisualisasikan dengan jelas dan mengikuti flow yang logis.
- Stakeholder dapat memahami konsep aplikasi hanya melalui prototype dan dokumentasi.
- Flowchart, user journey, dan rencana teknologi mendukung pemahaman mengenai versi aplikasi nyata.
- Semua elemen visual mengikuti standar usability dan konsisten dengan identitas proyek.

3. Project Deliverables

- Prototype UI/UX interaktif di Figma.
- User flow, flowchart, dan user journey lengkap.
- Dokumen rencana teknologi ideal (frontend, backend, AI/ML, database, cloud).
- Dokumen Project Scope Statement lengkap.
- Presentasi proyek untuk kebutuhan akademik atau stakeholder.
- WBS (Work Breakdown Structure) sebagai bagian dari dokumen manajemen proyek.

4. Project Exclusions (Pekerjaan yang tidak termasuk dalam ruang lingkup)

- Pengembangan aplikasi fungsional (mobile) secara penuh.
- Implementasi sistem AI/ML untuk rekomendasi partner belajar secara nyata.
- Pengembangan real-time communication (chat realtime, video call, voice call).
- Pembuatan materi pembelajaran dalam Mini Learning Hub (hanya prototipe visual).
- Testing performa, keamanan, atau integrasi backend.

5. Project Constraints (Keterbatasan)

- Waktu pengerjaan mengikuti kalender akademik sehingga pengembangan fitur terbatas.
- Anggaran terbatas dan menggunakan tools gratis seperti Figma Free/Education Plan.
- Tim proyek kecil (3 orang) dengan kemampuan desain dan pemrograman yang beragam.
- Fokus utama adalah UI/UX, pengembangan backend hanya dilakukan bila waktu dan kemampuan memungkinkan.

6. Project Assumptions

- Stakeholder memahami bahwa hasil utama yang diharapkan adalah prototype, bukan aplikasi siap pakai.
- Tim memiliki kemampuan dasar dalam desain UI/UX, riset pengguna, dan penyusunan dokumentasi.
- Akses tools seperti Figma dan referensi teknologi tersedia tanpa hambatan.
- Tidak ada kewajiban untuk melakukan pengujian teknis atau integrasi sistem aktual.
- Pengembangan lanjutan ke versi app nyata bersifat opsional dan bukan bagian dari penilaian utama.

WORK BREAKDOWN STRUCTURE

Work Breakdown Structure (WBS) merupakan elemen penting dalam pengelolaan ruang lingkup proyek. Dalam proyek MatchSkill, seluruh ruang lingkup pekerjaan diuraikan menjadi komponen-komponen yang lebih kecil (work packages) agar lebih mudah dikelola, dipantau, dan dikendalikan sepanjang siklus proyek.

Untuk memastikan pekerjaan terkelola secara efektif, ruang lingkup proyek dipecah menjadi beberapa tingkatan. Pada tingkat tertinggi, proyek dibagi menjadi lima fase utama: Initiation, Planning, Execution, Control, dan Close. Setiap fase kemudian dipecah lagi menjadi aktivitas dan work packages yang lebih detail, dengan ketentuan bahwa setiap work package tidak melebihi 40 jam kerja dan tidak kurang dari 4 jam kerja. Ketentuan ini membantu Project Manager dalam memantau progres, mengelola beban kerja tim, serta memastikan bahwa deliverables sesuai dengan ruang lingkup yang telah ditetapkan.

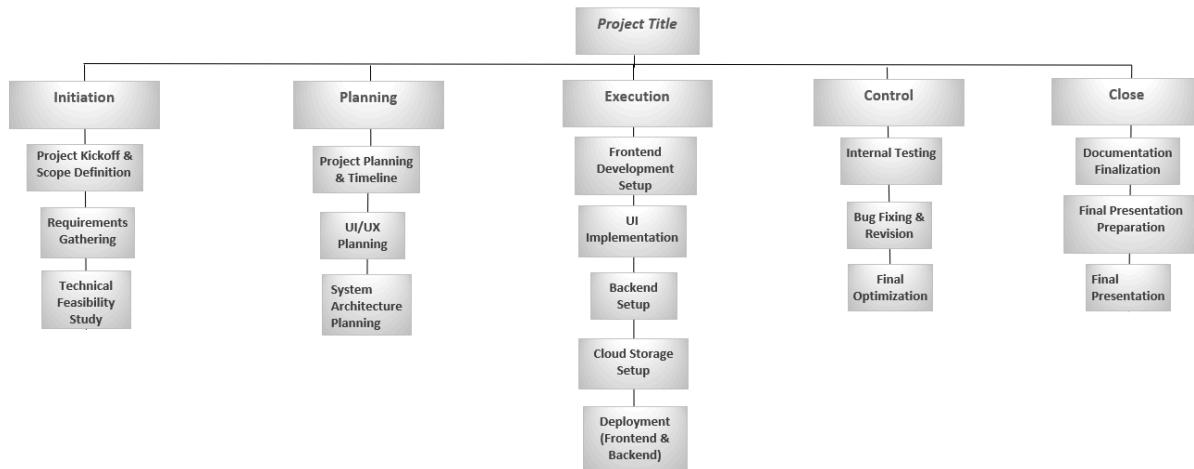


Figure 1.1, Work Breakdown Structure (WBS)

In order to more clearly define the work necessary for project completion the WBS Dictionary is used. The WBS Dictionary includes an entry for each WBS element. The WBS Dictionary includes a detailed description of work for each element and the deliverables, budget and resource needs for that element. The project team will use the WBS Dictionary as a statement of work for each WBS element.

Level	WBS Code	Element Name	Description of Work	Deliverables	Budget	Resources
1	1.0	Initiation Phase	Persiapan awal proyek dan identifikasi kebutuhan	Initial scope & requirements summary	Rp 0	PM
2	1.1	Project Kickoff & Scope Definition	Kickoff meeting dan penyusunan ruang lingkup awal	Draft scope	Rp 0	PM, Template dokumen
2	1.2	Requirements Gathering	Pengumpulan kebutuhan stakeholder	Requirement list	Rp 0	Survey tools
3	1.2.1	Stakeholder Interview	Wawancara stakeholder untuk menggali kebutuhan	Interview notes	Rp 0	Meeting tools
3	1.2.2	Requirement Documentation	Menyusun dokumen kebutuhan lengkap	Requirement document	Rp 0	Docs tools
2	1.3	Technical Feasibility Study	Analisis kelayakan teknis fitur aplikasi	Feasibility report	Rp 0	Laptop, Backend Dev

1	2.0	Planning Phase	Penyusunan rencana proyek, timeline, desain UI/UX, arsitektur	Project plan	Rp 0	PM
2	2.1	UI/UX Planning	Perencanaan tampilan dan pengalaman pengguna	UI/UX design plan	Rp 50.000	Figma
3	2.1.1	Wireframe	Membuat struktur dasar antarmuka	Low-fidelity wireframe	Rp 100.000	Figma
3	2.1.2	Hi-Fi UI Design	Membuat desain final aplikasi	High-fidelity design	Rp 150.000	Figma Pro
2	2.2	System Architecture Planning	Mendesain arsitektur backend, database, API	System architecture doc	Rp 0	Backend Dev, PM
1	3.0	Execution Phase	Pengembangan frontend, backend, API, dan integrasi	Aplikasi MatchSkill versi beta	Rp 700.000	Dev team
2	3.1	Frontend Development Setup	Setup environment & struktur project	Frontend base setup	Rp 50.000	Laptop, Internet
3	3.1.1	UI Implementation	Implementasi desain ke tampilan aplikasi	Implemented UI	Rp 100.000	Figma assets
3	3.1.2	Frontend Interaction & Routing	Membuat interaksi, navigasi, routing	Interactive UI	Rp 100.000	Dev tools
2	3.2	Backend Setup	Setup server dan environment backend	Backend base setup	Rp 200.000	Hosting
3	3.2.1	Matching System API	Pengembangan API sistem pencocokan	Matching API	Rp 300.000	Database
3	3.2.2	Authentication API	Pengembangan API autentikasi	Auth API	Rp 150.000	Hosting
3	3.2.3	Face Verification API Integration	Integrasi API verifikasi wajah	Face verify feature	Rp 100.000	API Service
2	3.3	Cloud Storage Setup	Setup penyimpanan cloud untuk data	Cloud storage configured	Rp 200.000	Cloud S3/GCS

2	3.4	Deployment (Frontend & Backend)	Deploy aplikasi ke server	Deployed app	Rp 250.000	Hosting & Domain
1	4.0	Control Phase	Pengujian, perbaikan bug, optimasi	Test report & final fix	Rp 200.000	QA, Dev
2	4.1	Internal Testing	Pengujian internal fitur aplikasi	Testing report	Rp 100.000	Testing tools
2	4.2	Bug Fixing & Revision	Perbaikan berdasarkan hasil testing	Fixed version	Rp 50.000	IDE tools
2	4.3	Final Optimization	Optimasi performa & tampilan	Optimized build	Rp 50.000	Hosting
1	5.0	Close Phase	Dokumentasi final & presentasi	Final documentation	Rp 100.000	PM, Team
2	5.1	Documentation Finalization	Penyelesaian dokumen proyek	Final document	Rp 50.000	Docs tools
2	5.2	Final Presentation Preparation	Persiapan presentasi final	PPT final	Rp 50.000	PPT tools
2	5.3	Final Presentation	Penyampaian hasil proyek ke stakeholder	Final presentation	Rp 0	Project Team

Table 1.2, WBS Dictionary

SCOPE VERIFICATION

Scope verification dalam proyek MatchSkill menjelaskan bagaimana setiap deliverable diverifikasi agar sesuai dengan ruang lingkup (scope) yang telah ditetapkan, serta bagaimana proses penerimaan formal dilakukan oleh stakeholder. Verifikasi dilakukan secara bertahap sepanjang siklus proyek, bukan hanya di akhir proyek, untuk memastikan bahwa setiap deliverable tetap konsisten dengan Scope Statement dan WBS.

Selama pelaksanaan proyek, Project Manager akan melakukan pengecekan rutin terhadap setiap deliverable sementara (interim deliverables), seperti desain layar, alur pengguna, dokumentasi teknis, dan prototype interaktif. Setiap deliverable akan dibandingkan dengan kebutuhan awal yang telah ditetapkan pada dokumen scope. Jika deliverable memenuhi kriteria dan ruang lingkup yang ditetapkan, Project Manager akan mengajukan deliverable tersebut untuk proses penerimaan formal.

Proses penerimaan formal dilakukan melalui pertemuan antara Project Manager dan Academic Supervisor sebagai Project Sponsor. Dalam pertemuan tersebut, Project Manager

mempresentasikan deliverable, menjelaskan pemenuhan terhadap scope, dan meminta persetujuan formal. Academic Supervisor akan menandatangani dokumen penerimaan deliverable (deliverable acceptance form) sebagai bentuk persetujuan bahwa deliverable telah memenuhi ruang lingkup proyek.

Proses ini memastikan bahwa pekerjaan yang dilakukan tetap berada dalam batasan scope yang telah ditentukan dan memberikan kontrol yang konsisten terhadap kualitas hasil proyek sepanjang keseluruhan lifecycle.

SCOPE CONTROL

Scope control adalah proses memantau dan mengendalikan ruang lingkup proyek agar tetap sesuai dengan rencana awal. Bagian ini juga menjelaskan alur perubahan ketika ada permintaan penyesuaian terhadap scope baseline.

Pada proyek MatchSkill, Project Manager bersama seluruh anggota tim akan bekerja sama dalam memastikan ruang lingkup proyek tetap terkendali. Tim proyek akan menggunakan WBS sebagai acuan utama dalam menjelaskan ruang lingkup pekerjaan. Setiap anggota tim hanya akan melaksanakan pekerjaan yang tercantum dalam WBS dan menghasilkan deliverables sesuai yang telah ditetapkan. Project Manager akan mengawasi jalannya proyek untuk memastikan proses pengendalian ruang lingkup berjalan sesuai rencana.

Apabila diperlukan perubahan terhadap ruang lingkup proyek, maka harus mengikuti prosedur resmi pengajuan perubahan. Setiap anggota tim atau Project Sponsor dapat mengajukan permintaan perubahan scope. Semua perubahan harus disampaikan kepada Project Manager melalui dokumen Project Change Request. Project Manager akan meninjau permintaan perubahan tersebut. Jika perubahan tidak relevan dengan tujuan proyek, maka permintaan akan ditolak. Namun, jika relevan, Project Manager akan mengadakan change control meeting dengan tim dan Project Sponsor untuk melakukan penilaian dampak dari perubahan tersebut.

Jika perubahan mendapatkan persetujuan awal dari Project Manager dan Project Sponsor, maka Project Manager akan mengajukan perubahan tersebut kepada Change Control Board (CCB). Apabila CCB menyetujui perubahan tersebut, Project Sponsor akan menandatangani dokumen Project Change Control sebagai bentuk persetujuan resmi.

Setelah perubahan diterima secara formal, Project Manager akan memperbarui seluruh dokumen proyek yang terkait dan mengkomunikasikan perubahan ruang lingkup tersebut kepada seluruh anggota tim dan stakeholder.

SPONSOR ACCEPTANCE

Approved by the Project Sponsor:

Date:

<Project Sponsor>

<Project Sponsor Title>

This free Project Scope Management Plan Template is brought to you by www.ProjectManagementDocs.com