

PROJECT CHARTER

1. General Project Information				
Project Name:	MatchSkill: Platform Kolaborasi & Pengembangan Keahlian Berbasis Sistem Pencocokan. "Find. Match. Grow Together."			
Executive Sponsors:	Nuchaila Ainiyah, S.Mat., M.Stat.			
Department Sponsor:	Program Studi Sains Data, Telkom University Surabaya			
Impact of project:	Meningkatkan efisiensi pencarian partner belajar, memperkuat ekosistem kolaborasi, dan mendukung perkembangan keahlian secara modern dan interaktif.			
Budget:	Rp.15.500.000			
2. Project Team				
	Name	Role/Department	Telephone	E-mail
Project Manager:	Alfia Damayanti	Sains Data	+62895338620039	alfiyyahdd@gmail.com
Team Members:	Aulia Wulandari	Sains Data	+6285389829584	auliainmotion27@gmail.com
	Era Estiana	Sains Data	+6285311436968	eraestiana12@gmail.com
3. Stakeholders (e.g., those with a significant interest in or who will be significantly affected by this project)				
Tabel berikut mengidentifikasi para stakeholder dalam proyek MatchSkill beserta peran, tingkat pengaruh (power), dan tingkat kepentingannya (interest).				
	Name	Role	Power	Interest
	Nuchaila Ainiyah, S.Mat., M.Stat.	Academic Supervisor	High	High
	Alfia Damayanti	Project Manager	Medium	High
	Aulia Wulandari	UI/UX Designer	Medium	High
	Era Estiana	Quality Assurance & Marketing	Medium	High
	End User	Stakeholder	Low	Medium
4. Project Scope Statement				
Project Purpose / Business Justification <i>Describe the business need this project addresses</i>				
<p>MatchSkill bertujuan menyediakan platform peer-learning yang terstruktur dan interaktif untuk membantu pengguna menemukan partner belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan mereka. Ruang lingkup proyek mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan UI/UX, serta pembuatan prototype yang menampilkan alur fitur matching, konsep verifikasi wajah, dan elemen gamifikasi. Batasan proyek meliputi pembuatan prototype visual, pengembangan backend, sistem AI/ML (Content-Based Matching dan Collaborative Filtering), dan implementasi fitur. Output yang dihasilkan adalah desain antarmuka fungsional dan alur sistem yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan aplikasi nyata.</p>				
Objectives (in business terms) <i>Describe the measurable outcomes of the project, e.g., reduce cost by xxxx or increase quality to yyyy</i>				

Objectives (Business Objectives)

- 1) Meningkatkan akses pengguna terhadap partner belajar yang sesuai minat dan tingkat kemampuan melalui platform peer-learning berbasis sistem pencocokan yang akurat dan relevan.
- 2) Menyediakan pengalaman belajar kolaboratif yang efektif melalui antarmuka modern, intuitif, dan mudah digunakan.
- 3) Mendukung kebutuhan upskilling dan reskilling mahasiswa maupun profesional dengan menghadirkan fitur edukatif seperti Mini Learning Hub, Discussion Room, dan elemen gamifikasi, dengan target interaksi pengguna yang **dapat disimulasikan**.

Technology Objectives

- 1) Menghasilkan *high-fidelity* prototype di Figma yang memenuhi kebutuhan pengguna dan standar desain UI/UX, dengan jumlah layar dan alur yang telah ditentukan pada ruang lingkup proyek.
- 2) Mengembangkan desain fitur utama seperti sistem matching, swipe interaction, verifikasi wajah, dan UI chat secara lengkap, terstruktur, dan konsisten di seluruh halaman.
- 3) Menyediakan prototype interaktif yang dapat diakses dan diuji oleh dosen maupun stakeholder, dengan memastikan seluruh alur utama berjalan dengan baik pada level prototype.
- 4) Mendokumentasikan seluruh komponen teknis, termasuk analisis kebutuhan, risiko teknis, arsitektur sistem, dan penjelasan desain fitur secara lengkap sebagai bagian dari deliverables proyek.

Deliverables *List the high-level "products" to be created (e.g., improved xxxx process, employee manual on yyyy)*

1) In Scope

- a) UI/UX Design (Wireframe + High-Fidelity)
- b) User Flow & Journey Map
- c) Swipe-Matching Prototype
- d) Profil pengguna & preferensi
- e) Verifikasi wajah (UI/UX)
- f) Gamifikasi (UI)
- g) Mini Learning Hub (UI)
- h) Chat & Match Room (placeholder)
- i) Backend
- j) Sistem AI
- k) Dokumentasi lengkap (Charter, SRS, Risk, Architecture)

2) Out of Scope

- a) Implementasi mobile app

Scope *List what the project will and will not address (e.g., this project addresses units that report into the Office of Executive Vice President. Units that report into the Provosts Office are not included)*

Proyek MatchSkill mencakup perancangan UI/UX dan pengembangan prototype interaktif untuk aplikasi *peer-learning* berbasis skill. Lingkup utama proyek meliputi penyusunan alur pengguna (*user flow*), desain antarmuka, perancangan sistem pencocokan berbasis preferensi, serta elemen pendukung seperti gamifikasi, learning hub, dan verifikasi wajah.

Scope Baseline			
Task	Dependencies	Deliverables	Acceptance Criteria
Analisis kebutuhan pengguna	Tidak Ada	Dokumen kebutuhan awal	Kebutuhan dipahami dan disetujui oleh tim
Pembuatan wireframe	User Flow	Low-fidelity wireframe	Struktur layar dan navigasi sesuai kebutuhan pengguna serta alur aplikasi
Desain high-fidelity UI/UX	Wireframe	High-fidelity UI/UX (Figma)	Seluruh layar selesai dengan konsistensi visual, hierarki yang jelas, dan standar UI/UX terpenuhi
Pembuatan prototype interaktif	High-fidelity UI	Prototype interaktif (clickable)	Seluruh alur utama dapat dijalankan tanpa error dan dapat diuji oleh stakeholder
Penyusunan dokumentasi	Semua Task	Dokumen Project Charter, Risk Register, System Architecture, dan dokumentasi akhir	Dokumen lengkap, terstruktur, dan memenuhi standar yang ditetapkan

Project Milestones *Propose start and end dates for Project Phases (e.g., Inception, Planning, Construction, Delivery) and other major milestones*

Milestone	Description	Delivery Date
Project Initiation & Role Assignment	Penetapan peran tim, ruang lingkup awal, dan briefing proyek	Minggu 1
Requirement Gathering & Project Charter	Pengumpulan kebutuhan pengguna, analisis awal, dan penyusunan Project Charter	Minggu 2
Wireframe & Low-Fidelity Design	Penyusunan user flow dan wireframe dasar untuk fitur utama	Minggu 3
High-Fidelity UI/UX Design	Penyelesaian desain visual lengkap dan layout final di Figma	Minggu 4-5
Interactive Prototype Development	Pembuatan prototype interaktif yang merepresentasikan alur nyata aplikasi	Minggu 6
Usability Testing & Design Refinement	Pelaksanaan uji kegunaan serta revisi desain berdasarkan feedback	Minggu 7
Final Documentation & Presentation	Penyusunan dokumentasi akhir dan persiapan bahan presentasi proyek	Minggu 8

Major Known Risks (including significant Assumptions)
Identify obstacles that may cause the project to fail.

Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)
Keterlambatan penyelesaian task	Medium-High
Ketidaksesuaian desain UI/UX dengan kebutuhan	Medium
Masalah teknis pada prototype interaktif	Medium-High
Keterbatasan akses tools atau lisensi desain	Low-Medium
Perubahan kebutuhan pengguna atau stakeholder	Medium

Constraints
List any conditions that may limit the project team's options with respect to resources, personnel, or schedule (e.g., predetermined budget or project end date, limit on number of staff that may be assigned to the project).

- 1) Waktu pengerjaan terbatas sesuai kalender akademik.
- 2) Sumber daya manusia terbatas pada anggota kelompok yang tersedia.
- 3) Ruang lingkup proyek hanya mencakup perancangan dan pembuatan prototype, bukan implementasi teknis aplikasi sebenarnya.
- 4) Budget terbatas (Rp 15,5 juta)

External Dependencies
Will project success depend on coordination of efforts between the project team and one or more other individuals or groups? Has everyone involved agreed to this interaction?

Dependency	Description	Agreement / Status
Dosen Pengampu	Persetujuan requirement, feedback desain, dan evaluasi prototype	Sudah disepakati melalui briefing awal proyek
Stakeholder / End User	Memberikan input kebutuhan, preferensi, dan feedback pada prototype	Dijadwalkan untuk sesi uji coba, telah diberitahu
Tools / Platform	Figma, GitHub, Python, React.js, layanan hosting cloud	Akses tim sudah tersedia, lisensi / free plan digunakan
Pihak Marketing	Kolaborasi influencer atau pihak eksternal untuk promosi prototype	Dalam perencanaan; kesepakatan belum final

5. Communication Strategy (specify how the project manager will communicate to the Executive Sponsor, Project Team members and Stakeholders, e.g., frequency of status reports, frequency of Project Team meetings, etc.

Audience	Purpose	Method / Channel	Frequency	Owner
Executive Sponsor / Dosen Pengampu	Memberikan update kemajuan proyek, memperoleh persetujuan, dan menerima masukan	Meeting daring / tatap muka, WA	Mingguan / sesuai milestone penting	Project Manager
Project Team Members (Anggota 1–3)	Koordinasi tugas, diskusi masalah teknis, review progress	WhatsApp / Discord	Daily stand-up (15–30 menit) + Weekly progress review	Project Manager
Stakeholders / End Users	Mengumpulkan feedback, validasi prototype, uji coba fitur	Survey online, sesi uji coba prototype,	Sesuai jadwal testing / milestone	Project Manager & UI/UX Designer
External Partners (Marketing / Influencer)	Koordinasi promosi dan kolaborasi	Email, WhatsApp / Zoom.	Sesuai kebutuhan	Project Manager

6. Sign-off

	Name	Signature	Date (MM/DD/YYYY)
Executive Sponsor			
Department Sponsor			
Project Manager			

7. Notes

- Semua informasi dalam Project Charter ini bersifat **panduan pelaksanaan proyek akademik** dan dapat diperbarui jika terjadi perubahan kebutuhan atau prioritas.
- Prototype yang dibuat adalah **visual / clickable**, aplikasi fungsional akan diusahakan.

- 3) Dokumentasi proyek harus disimpan dengan rapi di **repository tim** (GitHub,dan Google Drive) agar dapat diakses semua anggota tim dan dosen pengampu.
- 4) Setiap perubahan signifikan pada ruang lingkup, jadwal, atau deliverables harus **dikomunikasikan kepada dosen pengampu dan stakeholder**.
- 5) Estimasi biaya bersifat indikatif dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengembangan atau penambahan fitur opsional.
- 6) Risiko yang muncul selama pengerjaan proyek harus dicatat dan dimitigasi sesuai rencana yang telah ditentukan.