

PROJECT MANAGEMENT DOCS

Free Project Management Templates

SCHEDULE MANAGEMENT PLAN

**<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

INTRODUCTION.....	2
SCHEDULE MANAGEMENT APPROACH.....	2
SCHEDULE CONTROL.....	3
SCHEDULE CHANGES AND THRESHOLDS.....	3
SCOPE CHANGE.....	4

INTRODUCTION

Proyek MatchSkill bertujuan menyediakan platform peer-learning berbasis sistem pencocokan skill untuk mahasiswa dan profesional.

Jadwal proyek adalah panduan pelaksanaan proyek, memberikan gambaran kapan setiap deliverable diselesaikan, dan membantu tim, dosen, serta stakeholder memantau progres proyek.

Tujuan Schedule Management Plan ini adalah:

- Menjelaskan bagaimana jadwal proyek dibuat dan dipantau.
- Mengatur kontrol terhadap perubahan jadwal dan cara menangani penyesuaian.
- Memastikan semua perubahan terdokumentasi, dianalisis, dan disetujui sebelum diterapkan.

SCHEDULE MANAGEMENT APPROACH

- **Tools & Format:** Jadwal proyek dibuat menggunakan **MS Project / Google Sheets**, dimulai dari deliverables yang ada di WBS proyek.
- **Langkah Pengembangan Jadwal:**
 1. Identifikasi aktivitas dari setiap deliverable.
 2. Menentukan urutan aktivitas (activity sequencing).
 3. Estimasi durasi tiap aktivitas (activity duration estimating).
 4. Penugasan sumber daya sesuai kebutuhan (resource estimating).

Milestones proyek:

1. Penyusunan scope statement & WBS
2. Project kick-off dan role assignment
3. Approval requirement & project charter
4. Wireframe & low-fidelity design
5. High-fidelity UI/UX design

PROJECT MANAGEMENT DOCS

Free Project Management Templates

6. Interactive prototype development
7. Usability testing & design refinement
8. Final documentation & presentation

Roles & Responsibilities:

- **Project Manager (Alfia Damayanti):** Memfasilitasi definisi work package, penentuan urutan, estimasi durasi & resource, membuat jadwal, melakukan validasi, dan mendapatkan approval baseline dari sponsor.
- **Project Team (Aulia Wulandari & Era Estiana):** Berpartisipasi dalam definisi work package, review jadwal, dan melaksanakan aktivitas sesuai jadwal.
- **Project Sponsor (Dosen Pengampu):** Menyetujui jadwal final sebelum baseline.
- **Stakeholders (End Users, Marketing):** Memberikan review dan validasi jadwal jika dibutuhkan.

SCHEDULE CONTROL

- Jadwal akan direview dan diperbarui setiap 2 minggu dengan informasi: actual start, actual finish, dan % completion dari setiap aktivitas.
- Project Manager: Memimpin review, mengevaluasi dampak deviasi, mengajukan change request, dan melaporkan status jadwal.
- Project Team: Memberikan update tanggal aktual, berpartisipasi dalam review dan penyelesaian deviasi jadwal.
- Project Sponsor: Menyadari status jadwal, dan menyetujui perubahan jadwal jika diperlukan.

SCHEDULE CHANGES AND THRESHOLDS

- Setiap perubahan yang melebihi **±10% durasi aktivitas atau jadwal keseluruhan** harus diajukan melalui **schedule change request** ke sponsor.
- Prosedur perubahan:
 1. Tim mengidentifikasi perubahan yang diperlukan.
 2. Project manager dan tim mengevaluasi dampak terhadap scope, schedule, dan resources.
 3. Jika melebihi threshold, ajukan change request ke sponsor.

4. Setelah disetujui, project manager menyesuaikan jadwal dan memberitahukan semua pihak terkait.
- Perubahan yang di bawah threshold dapat disetujui langsung oleh project manager.

SCOPE CHANGE

Jika ada perubahan scope proyek (misal: penambahan deliverables baru), tim harus menilai dampaknya terhadap jadwal yang ada.

Jika perubahan signifikan, project manager mengajukan **re-baseline schedule** ke sponsor untuk disetujui sebelum dijalankan.

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

SPONSOR ACCEPTANCE

Approved by the Project Sponsor:

Date:

<Project Sponsor>

<Project Sponsor Title>