Mata Kulia Manejemen Proyek Ti

* Rahmat fajar aziz (2108)
* Fadelan Rohul ()
* Andreas Bungaran Sianturi ()
* Firman Roganda Purba ()
* Igo Juliansyah (21081020)

KASUS

1. Acara family gathering
2. dilakukan secara outdoor atau indoor
3. menggunakan aplikasi khoot
4. mengundang artis

PERMASALAHAN SUDUT PANDANG

1. Organisasi

* apakah game ini dilaksanakan dengan sistem manual atau menggunakan teknologi ?
* aplikasi apa yang akan di gunakan jika dilaksanakan dengan sistem teknologi?
* bagaimana peserta bisa mengikutinya , apakah harus unduh aplikasi dahulu , atau sudah tersedia dari panitia?
* siapa yang akan bertanggung jawab atas kehadiran artis? Yang mengundang nya ?
* apakah artis yang di undang itu bisa memberikan edukasi atau motivasi , atau hanya sekedar artis hiburan ?
* bagaimana panitia bisa mengatur atau menyusun waktu jika artis tersebut ada pada rundawn acara?

1. Business

* Berapa biaya pendaftaran yang mau ikut game family gathering?
* Apa saja alat yang akan di gunakan untuk game family gathering?
* Bagaimana cara mendapatkan anggaran untuk kegiatan nya?
* Bagaimana cara mengukur keberhasilan game family gathering?
* Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi game ini?
* Bagaimana cara mempertahankan minat konsumen terhadap game family gathering dalam jangka panjang?
* berapa biaya akan di keluarkan untuk mengundang artis ?
* apakah artis tersebut bisa lansung menjadi sponsor pada acara?
* apakah ada pengaruhnya terhadap kampus ,jika mengundang artis?

1. Teknologi

* apakah game ini dilaksanakan dengan sistem manual atau menggunakan teknologi ?
* aplikasi apa yang akan di gunakan jika dilaksanakan dengan sistem teknologi?
* bagaimana peserta bisa mengikutinya , apakah harus unduh aplikasi dahulu atau sudah tersedia dari panitia?
* apakah ada rencana untuk merekam acara kemudian diupload di akun sosial media khusus?
* apakah memerlukan streaming di sosial media selama acara berlansung?
* apakah perangkat atau audio sudah memadai untuk artis tersebut ?