# PROYEK PERANGKAT LUNAK



**Disusun oleh :**

1. **Anggun Mahanani (A11.2018.11473)**
2. **Anggun Suasana (A11.2018.11474)**
3. **Sapto Susilo (A11.2018.10893)**
4. **Hadi Kustiyawan (A11.2018.10898)**
5. **Helmi Zainul Muttaqin (A11.2018.11451)**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**SEMARANG**

**2021**

## PROJECT CHARTER

### Nama Proyek

“Aplikasi Setmore”

### Nama Tim

Kelompok 8

### Tanggal Mulai Proyek

24 Maret 2021

### Tanggal Berakhir Proyek

24 Juli 2021

### Deskripsi Proyek

Setmore merupakan aplikasi untuk manajemen pertemuan publisher dengan game designer dengan cara melalui video online dengan sebelumnya telah mengeset terlebih dahulu jadwal pertemuan onlinenya. Setmore memberdayakan bisnis Anda dengan platform penjadwalan online gratis yang dirancang dengan indah dan super intuitif. Buat janji, rapat video hanya dengan beberapa ketukan, akses data pelanggan di ujung jari Anda, kelola beberapa kalender staf dalam satu akun, dan banyak lagi. Setmore memberi Anda Halaman Pemesanan online gratis untuk dibagikan dengan pelanggan Anda di situs web Anda atau melalui saluran media sosial seperti Facebook dan Instagram, memungkinkan mereka untuk membuat janji dengan Anda!

### Stakeholder

pruduct owner : Kelompok 8

project leader : Anggun Mahanani

Business & System Analyst : Anggun Suasana

Front-End Programmer : Sapto Susilo

Back-End Programmer : Hadi Kustiyawan

Database Designer : Helmi Zainul Muttaqin

## DAFTAR ISI

[PROYEK PERANGKAT LUNAK i](#_Toc67163417)

[PROJECT CHARTER ii](#_Toc67163418)

[1.1. Nama Proyek ii](#_Toc67163419)

[1.2. Nama Tim ii](#_Toc67163420)

[1.3. Tanggal Mulai Proyek ii](#_Toc67163421)

[1.4. Tanggal Berakhir Proyek ii](#_Toc67163422)

[1.5. Deskripsi Proyek ii](#_Toc67163423)

[1.6. Stakeholder ii](#_Toc67163424)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc67163425)

[BAB 1 PROJECT SCOPE STATEMENT 1](#_Toc67163426)

[1.1. Ruang Lingkup 1](#_Toc67163427)

[1.2. Deskkripsi Fungsionalitas 1](#_Toc67163428)

[1.3. Work Breakdown Structure 1](#_Toc67163429)

[1.4. Gantt Chart 1](#_Toc67163430)

## BAB 1 PROJECT SCOPE STATEMENT

### Ruang Lingkup

Setmore menawarkan platform penjadwalan online gratis untuk terhubung dengan pelanggan. Kelola semua janji melalui satu sistem kalender yang sederhana dan rapi dan berikan bisnis kebebasan untuk berkembang. Dapatkan lebih banyak pelanggan dan pertajam citra merek, sembari mengendalikan jam kerja. Dengan mencantumkan ketersediaan secara online, pelanggan dapat memesan sendiri layanan yang mereka inginkan. Fokus dalam memberikan pengalaman pelanggan yang luar biasa dan biarkan Setmore menangani dokumennya. Pengalaman yang berkesan dan bermakna dimulai dengan koneksi. Buatlah agar mudah untuk terhubung dengan lebih banyak pelanggan dengan membuat Halaman Pemesanan yang dapat disesuaikan dan gratis. Tampilkan ketersediaan, layanan, dan harga secara online, dan terima janji temu 24/7. Pelanggan selalu mendapat informasi terbaru dengan pengingat pemesanan otomatis. Dan, Anda menerima pembaruan instan di perangkat desktop, tablet, iOS dan Android. Jadikan dunia panggung Anda dengan menambahkan video meeting 1-klik ke janji temu Anda. Dengan Teleport.Video, Anda dapat terhubung dengan pelanggan Anda dari mana saja. Siap untuk media sosial Anda bekerja lebih keras? Dengan Setmore, pengikut Anda dapat memesan janji temu langsung dari posting Anda, pada waktu yang sesuai untuk mereka.

### Deskkripsi Fungsionalitas

* Daftar user
* Calender
* Activity
* Customers
* Account
* More

### Work Breakdown Structure

Aplikasi Setmore

Kode

Desain

Percobaan

Perencanaan

Membuat Kode Program

Melakukan Percobaan Aplikasi

Pengumpulan Data dan Informasi

Membuat Desain Aplikasi

Analisa Kebutuhan Aplikasi

Analisa Kekurangan Aplikasi

### Gantt Chart

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Minggu | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Pengumpulan Data dan Informasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa Kebutuhan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat Desain Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat Kode Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Melakukan Percobaan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa Kekurangan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |