
Aplikasi Penilaian Mahasiswa

PROJECT CHARTER

Version 1.0

02/20/2020

VERSION HISTORY

Version #	Implemented By	Revision Date	Approved By	Approval Date	Reason
1.0	Muhammad Muttaqin	20/02/2020	Nanda Nurisman.,S. Kel.,M.T.		

TABLE OF CONTENTS

1	INTRODUCTION	4
1.1	Purpose of Project Charter	4
2	PROJECT AND PRODUCT OVERVIEW	4
3	JUSTIFICATION.....	4
3.1	Business Need	4
3.2	Business Impact.....	5
4	SCOPE	5
4.1	Objectives.....	5
4.2	High-Level Requirements	5
4.3	Boundaries/Constraints	5
5	DURATION.....	6
5.1	Timeline	6
5.2	Executive Milestones	6
6	PROJECT ORGANIZATION	7
6.1	Roles and Responsibilities	7
6.2	Stakeholders (Internal and External).....	8
7	PROJECT CHARTER APPROVAL	9
	APPENDIX A: REFERENCES.....	10
	APPENDIX B: KEY TERMS	11

1 Introduction

1.1 PURPOSE OF PROJECT CHARTER

Project Charter dibuat untuk mendokumentasikan dan melacak informasi yang diperlukan oleh pembuat keputusan untuk menyetujui proyek. *Project Charter* ini mencakup kebutuhan, ruang lingkup, dan komitmen sumber daya untuk melanjutkan atau tidak melanjutkan proyek. *Project Charter* ini dibuat sebagai bentuk persetujuan dan kesepakatan atas proyek pembuatan Aplikasi Penilaian Mahasiswa.

2 Project And Product Overview

ITERA (Institut Teknologi Sumatra) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia yang namanya semakin besar. Perguruan tinggi ini memiliki dosen dengan kualifikasi yang sangat baik, juga perkembangan teknologi yang terus meningkat. Oleh karena itu dosen di ITERA menginginkan sebuah aplikasi yang dapat membantu para dosen dalam menginputkan data, mengelolah nilai yang ada menjadi nilai akhir, membentuk grafik persebaran nilai dan menampilkan jadwal mengajar berdasarkan mata kuliah yang ada dengan mudah dimana aplikasi tersebut dapat di *install* di *laptop* masing-masing.

Untuk itu pembuatan Aplikasi Penilaian Mahasiswa (Anima) ini membutuhkan waktu pengerjaan sekitar 11 minggu dengan jumlah anggota sebanyak 6 orang.

3 Justification

3.1 BUSINESS NEED

Aplikasi Penilaian Mahasiswa ini merupakan proyek yang diajukan oleh klien guna mempermudah dan mempercepat proses penilaian. Dalam aplikasi ini hanya memiliki satu pengguna sehingga hak akses hanya dimiliki oleh pengguna mulai dari *input* data, melakukan proses perhitungan sampai menampilkan Grafik Nilai Akhir.

Fitur yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain :

- *Input* Matkul
- *Input* Mahasiswa
- *Input* Nilai
- Perhitungan Nilai Akhir
- Menampilkan Grafik
- Tampilkan Jadwal Mengajar

3.2 BUSINESS IMPACT

Aplikasi ini mengumpulkan informasi tentang nilai tugas, kuis, praktikum, UTS dan UAS sebagai aspek yang digunakan untuk memproses Nilai Akhir. Aplikasi ini akan membantu dosen dalam mempercepat input nilai mahasiswa, dan mengkalkulasikan nya menjadi Nilai Akhir. Hal ini tentunya sangat mempermudah dosen ITERA dalam menjalankan aktivitasnya, dikarenakan aplikasi ini dapat digunakan di *laptop* tanpa harus terhubung ke jaringan internet, sehingga aplikasi ini dapat di gunakan dimanapun dan kapanpun.

4 Scope

4.1 OBJECTIVES

- Memberikan *user* kemudahan dalam menginputkan nilai dan mendapatkan nilai akhir.
- Mempermudah *user* untuk mengubah dan memodifikasi komponen nilai akhir sesuai kebutuhan.
- Aplikasi mempermudah *user* dalam melihat persebaran nilai akhir dan ditampilkan dalam bentuk grafik.

4.2 HIGH-LEVEL REQUIREMENTS

Berikut ini beberapa kebutuhan utama yang dibutuhkan untuk menjamin kualitas proyek aplikasi ini.

Req. #	Requirement Description
1	Aplikasi berjalan di <i>OS Windows</i> atau <i>Linux</i>
2	Aplikasi dijalankan di <i>platform desktop</i>
3	Aplikasi menggunakan <i>database mysql</i> dan menggunakan aplikasi tambahan <i>XAMPP</i>

4.3 BOUNDARIES/CONSTRAINTS

Batasan khusus dalam perancangan dan pengerjaan Aplikasi Penilaian Mahasiswa ini antara lain :

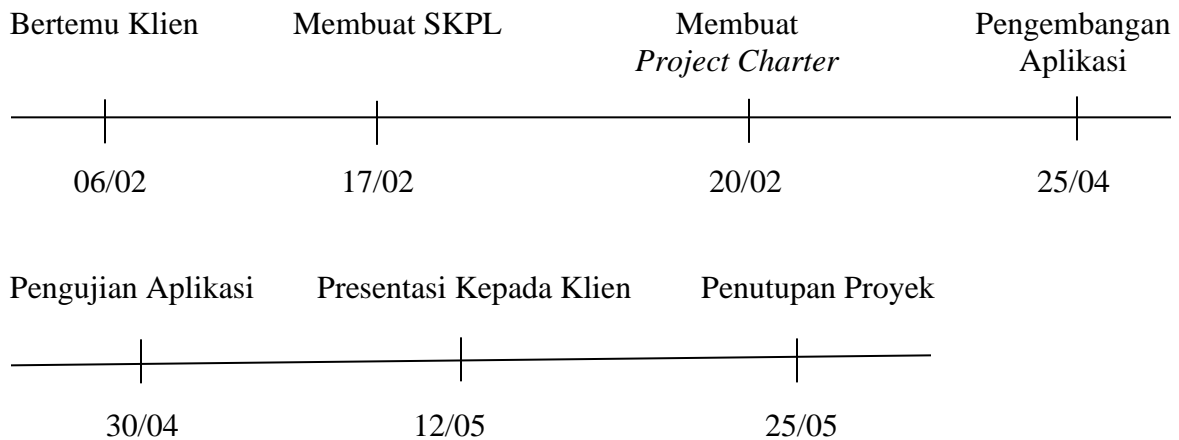
1. Aplikasi hanya dapat diakses melalui *platform desktop*, yang memiliki *OS Windows* atau *Linux*.
2. *Fitur* yang akan diterapkan pada proyek adalah sesuai dengan permintaan *stakeholder* yang telah disepakati sebelumnya.

3. Proyek berjalan sesuai dengan anggaran yang disediakan dan sesuai dengan SKPL dan hasil wawancara dengan klien. Bila ada kebutuhan yang ingin diimplementasikan namun belum tercantum di dalam dokumen, maka akan ditunda dan tidak diprioritaskan.
4. Aplikasi yang dikembangkan ditujukan kepada dosen ITERA

5 Duration

5.1 TIMELINE

Timeline merupakan penjabaran pemanfaatan waktu antar fase proyek dalam menyelesaikan setiap proses pengerjaan aplikasi. Berikut adalah *timeline* dalam proyek ini.



5.2 EXECUTIVE MILESTONES

Tahapan-tahapan yang akan dikerjakan didalam proyek, *executive milestones* menjadi acuan setiap tahap yang akan diselesaikan dalam periode waktu tertentu. Berikut *executive milestones* dalam proyek ini.

Executive Milestones	Estimated Completion Timeframe
<i>Preliminary</i>	3 minggu setelah wawancara dengan klien
<i>Project Execution</i>	6 minggu setelah <i>Project Charter</i> disetujui
<i>Pengujian dan Quality Assurance</i>	1 minggu setelah <i>Project Execution</i> disetujui
Presentasi Kepada Klien	1 minggu Aplikasi selesai dikembangkan

6 Project Organization

6.1 ROLES AND RESPONSIBILITIES

Berikut ini merupakan tugas dan tanggung jawab setiap *stakeholder* yang terlibat di proyek Aplikasi Penilaian Mahasiswa.

Name	Project Role	Project Responsibilities
Muhammad Muttaqin	<i>Project Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perjanjian dan pertemuan dengan klien • Menjadwalkan dan mengontrol pelaksanaan proyek • Mendistribusikan informasi kepada seluruh anggota proyek
Bany Majesty	<i>Development Team</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Riset dan melakukan pengembangan Proyek • Bertanggung jawab untuk mengembangkan <i>fitur-fitur</i> yang direncanakan • Mengintegrasikan <i>UI/UX</i>
Nuranisda	<i>UI/UX</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain antarmuka aplikasi • Memetakan <i>fitur-fitur</i> yang akan dibuat dalam bentuk wireframe yang nantinya akan diberikan kepada <i>Development Team</i>
Wahyu Wiranti	<i>Quality Assurance</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguji aplikasi yang dikembangkan dan mengidentifikasi kekurangannya • Memastikan fungsi-fungsi yang dibuat dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan harapan klien
Rika Laila	<i>Quality Assurance</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguji aplikasi yang dikembangkan dan mengidentifikasi kekurangannya. • Memastikan fungsi-fungsi yang dibuat dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan harapan klien.
Humairoh	<i>Documentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan membuat dokumen yang berkaitan dengan proyek pembuatan aplikasi.

Name	Project Role	Project Responsibilities
		<ul style="list-style-type: none"> Dokumentasi pengerjaan proyek

6.2 STAKEHOLDERS (INTERNAL AND EXTERNAL)

Stakeholder adalah seluruh entitas yang terlibat didalam proyek yang akan dikerjakan. Berikut adalah *stakeholder internal* dan *eksternal* yang ada didalam proyek ini.

Stakeholder Internal

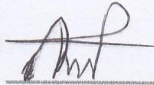
Name	Project Role
Muhammad Muttaqin	<i>Project Manager</i>
Bany Majesty	<i>Development Team</i>
Nuranisda	<i>UI/UX</i>
Wahyu Wiranti	<i>Quality Assurance</i>
Rika Laila	<i>Quality Assurance</i>
Humairoh	<i>Documentation</i>

Stakeholder Eksternal

Name	Project Role
Nanda Nurisman.,S.Kel.,M.T.	<i>Project Owner</i>

7 Project Charter Approval

Signature:



Date: /02/2020

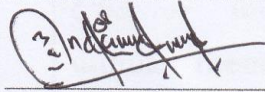
Print Name:

Muhammad Muttaqin

Role:

Project Manager

Signature:



Date: /02/2020

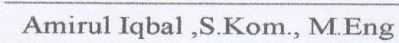
Print Name:

Nanda Nurisman.,S.Kel.,M.T.

Role:

Project Owner

Signature:



Date: /02/2020

Print Name:

Amirul Iqbal ,S.Kom., M.Eng

Role:

Dosen Pembimbing

APPENDIX A: REFERENCES

Document Name and Version	Description	Location
<i>Template Project Chapter</i>	Dokumen Template Project Chapter ini berisi acuan untuk membuat dokumen Project Charter Aplikasi Penilaian Mahasiswa	<i>http://kuliah.itera.ac.id/course/view.php?id=568</i>

APPENDIX B: KEY TERMS

Term	Definition
<i>Stakeholder</i>	Pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan dan pengerjaan proyek
<i>Project Charter</i>	Dokumen yang digunakan untuk memulai proyek improvement.
<i>Fitur</i>	Karakteristik khusus yang terdapat pada suatu perangkat lunak
<i>OS</i>	Sistem Operasi
<i>Platform</i>	Arsitektur perangkat keras/fondasi/standar bagaimana sebuah sistem dimana aplikasi/program dapat berjalan
<i>Desktop</i>	Tampilan menu pada OS