

Rencana Manajemen Ruang Lingkup

Informatika

Sistem Informasi Senikersku

VERSION HISTORY

Version #	Date	Author	Key Differences
1.0	21 - 09 - 2021	Aji Rindra Fakhrezi Putra Faisal	Pembuatan dokumen awal

TABLE OF CONTENTS

1	Error! Bookmark not defined.
2	Error! Bookmark not defined.
3	5
4	Error! Bookmark not defined.
4.1	Error! Bookmark not defined.
4.2	88
4.3	1313
4.4	1313

INTRODUCTION TO THE SCOPE MANAGEMENT PLAN TEMPLATE

The Scope Management Plan is created during the project's Planning Process Phase and is considered a component of the Project Management Plan (PMP). The purpose of the Scope Management Plan is to document the defined scope management approach and processes, as well as the roles and responsibilities for Stakeholders participating in those processes.

The Scope Management Plan serves as a written reference guide. It describes how the project team will define and develop the project scope, create the Work Breakdown Structure (WBS), validate the scope, verify completion of project deliverables, control the scope baseline, and handle scope changes.

The following sections are constructed to match the suggested heading structure for the Scope Management Plan. Each section provides instructions and descriptions to help the reader understand the section purpose and how to complete it.

Template style conventions are as follows:

Style	Convention
Normal text	Indicates placeholder text that can be used for any project.
[Instructional text in brackets]	Indicates text that is be replaced/edited/deleted by the user]
<i>Example text in italics</i>	<i>Indicates text that might be replaced/edited/deleted by the user</i>

As you complete the template, please remember to delete all instructional text (including this section) and update the following items, as applicable:

- title page
- version history
- table of contents
- headers
- footers

Update the document to a minor version (e.g., 1.1, 1.2) when minimal changes are made and a major version (e.g., 2.0, 3.0) when significant changes are made.

Project Sample Library:

The CA-PMF has a Project Sample Library that contains real-world project artifacts from approved projects that you can reference to help you complete CA-PMF templates. Visit the [CA-PMF website](#) to access the Project Sample Library.

1 Pendahuluan

Manajemen ruang lingkup untuk proyek Sistem Informasi Senikersku bertujuan untuk memberikan kerangka umum dan menetapkan strategi khusus untuk melaksanakan proyek tersebut dan dengan adanya manajemen ini, proyek dapat berjalan dengan lancar karena proyek yang dijalankan terstruktur.

Manajemen ruang lingkup mencakup 5 tahapan proses yaitu, perencanaan lingkup, definisi lingkup, membuat WBS, verifikasi lingkup, dan pengendalian lingkup.

1. Perencanaan lingkup -- Mendefinisikan bagaimana lingkup akan didefinisikan, diverifikasi, dan dikendalikan.
2. Definisi lingkup – Melihat kembali proyek charter dan pernyataan lingkup awal dan menambahkan lebih banyak informasi sesuai kebutuhan dan perubahan yang telah disetujui.
3. Membuat WBS – Membagi deliverables proyek yang besar menjadi deliverables yang lebih kecil
4. Verifikasi lingkup – Formalisasi lingkup proyek yang telah diterima
5. Pengendalian lingkup – Mengendalikan perubahan pada lingkup proyek

Dokumen manajemen ruang lingkup ini mempunyai beberapa cakupan yang mendefinisikan setiap peran beserta tanggung jawabnya, proses, dan prosedur untuk melakukan manajemen ruang lingkup ini serta menjadi dokumen yang memberikan arahan untuk mengelola dan mengendalikan ruang lingkup proyek.

2 Pendekatan

Bagian ini memberikan ringkasan mengenai rencana manajemen ruang lingkup dan membahas hal-hal berikut :

- Definisi ruang lingkup
- Work Breakdown Structure (WBS) Creation
- Validasi ruang lingkup
- *Controlling* ruang lingkup

Keempat hal tersebut saling berhubungan dan dengan hal tersebut terdefinisi dalam rencana manajemen proyek. Ketika hal ini diimplementasikan dengan benar, proses dari manajemen ruang lingkup akan membantu efektifitas dari ketiga elemen penting dari sebuah proyek yaitu, waktu, penjadwalan, dan pendanaan yang tinggi untuk mendukung sebuah proyek yang didukung oleh kualitas yang bagus.

3 Roles and Responsibilities

Berikut merupakan peran dan tanggung jawab tim proyek Sistem Informasi Senikersku.

Nama	Peran	Tanggung Jawab
Bambang Suardi	<i>Project Sponsor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Menyetujui Dokumen Rencana Manajemen Ruang Lingkup.</i> • <i>Menyediakan definisi skop level tinggi (Project Charter)</i> • <i>Melakukan review isu skop dan menyediakan arah untuk resolusi</i>

		<ul style="list-style-type: none"> ● Menyetujui permintaan penggantian skop utama. ● Bertanggung jawab terhadap aktivitas Manajemen Skop secara keseluruhan
Aji Rindra Fakhrezi Putra Faisal	<i>Project Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bertanggung jawab untuk keseluruhan berjalannya manajemen ruang lingkup ● Mengawasi perkembangan manajemen ruang lingkup ● Mengawasi proses manajemen perubahan ruang lingkup ● Menyetujui permintaan perubahan ruang lingkup dalam kewenangannya ● Meningkatkan cakupan dan mengubah masalah ● Memastikan setiap perubahan ruang lingkup
Christian Bennet Robin	<i>Developer, System Analyst</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Berkolaborasi dengan analis sistem (system analyst) & programmer lainnya, untuk mendesain sistem & aplikasi, dan untuk memperoleh informasi mengenai limitasi dan kapabilitas proyek, serta persyaratan dari proyek ● Menganalisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan software untuk menentukan kelayakan desain ● Mengembangkan dan mengarahkan pengujian sistem software dan prosedur validasi, pemrograman, dan dokumentasi
Gerald Elroy Van Ryan	<i>Developer, Quality Assurance</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Berkolaborasi dengan analis sistem (system analyst) & programmer lainnya, untuk mendesain sistem & aplikasi, dan untuk memperoleh informasi mengenai limitasi dan kapabilitas proyek, serta persyaratan dari proyek ● Menganalisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan software untuk menentukan kelayakan desain ● Mengembangkan dan mengarahkan pengujian sistem software dan prosedur validasi, pemrograman, dan dokumentasi ● Memantau, menganalisis, meneliti dan menguji perkembangan seluruh produk yang diproduksi. ● Melakukan verifikasi kualitas produk. ● Mendokumentasi inspeksi dan juga tes pada produk perusahaan.

4 Proses Manajemen Ruang Lingkup

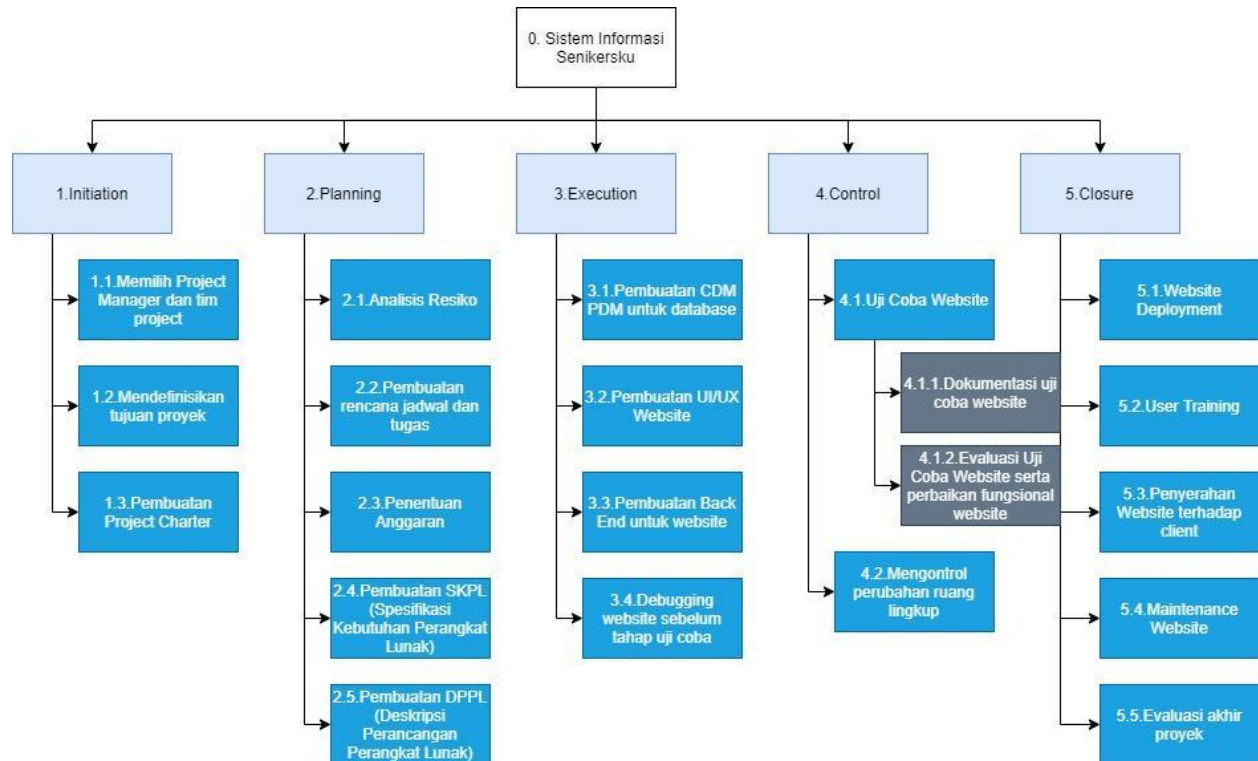
4.1 Definisi Ruang Lingkup

Implementasi dari proses ruang lingkup manajemen yang dilakukan dapat membuat proyek berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, baik dalam segi timeline maupun anggaran yang telah ditentukan. Proses ruang lingkup manajemen ini menggunakan Work Breakdown Structure (WBS) sebagai pendefinisian mengenai ruang lingkup dari proyek yang dijalankan, seperti elemen dan komponen pekerjaan, struktur dari jadwal proyek, dan kontrol dari jalannya suatu proyek ketika akan melakukan perubahan dari pekerjaan yang dilakukan.

Proses ruang lingkup manajemen diawali dengan uraian mengenai definisi dari ruang lingkup dari proyek, dimana sebagai proses dari pengembangan deskripsi secara spesifik dari proyek, sesuai dengan apa yang telah dicantumkan pada dokumen Perencanaan Kebutuhan (Requirements Management Plan). Sistem yang akan dikembangkan bernama Senikersku. Adapun ruang lingkup proyek dari sistem adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Proyek
Proyek ini merupakan proyek yang membuat Sistem Informasi berbasis web untuk Senikersku yang berfungsi sebagai marketplace sepatu berbasis online.
2. Deskripsi Ruang Lingkup
Sebuah sistem web yang dibuat untuk memfasilitasi pembelian sepatu, baju, tas, dan aksesoris lainnya.
3. Business Objectives
Sistem Informasi Web Senikersku sebagai tempat untuk pembeli yang ingin membeli berbagai produk yang ditawarkan oleh senikersku.
4. Project Deliverable
Deliverable project untuk para *stakeholder* sebagai berikut :
 - Sistem Informasi Berbasis Web
 - Database
 - Source Code
 - Rincian Harga Web Hosting dan Domain rekomendasi
 - Dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)
 - Dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)
5. Product Acceptance Criteria
Berikut kriteria yang harus terpenuhi untuk proyek ini :
 - Dapat menjalankan proses bisnis yang telah ditentukan
 - Website dapat berfungsi dengan baik dan dapat diakses dengan stabil
 - Tercapainya target penjualan yang awalnya 100 produk menjadi 115 produk
6. Project Constraint
Constraint dari proyek yang akan dijalankan :
 - Proyek akan dijalankan selama kurang lebih 4 bulan, dimulai dari bulan September 2021 dengan estimasi berakhir pada bulan Desember 2021
 - Proyek memiliki anggaran dana sebesar Rp10.000.000,00 (Sepuluh Juta rupiah)
 - Proyek memprioritaskan waktu tetapi juga meningkatkan kualitas

4.2 Creation of the Work Breakdown Structure (WBS) and Dictionary



Bagian ini merupakan pembuatan WBS (Work Breakdown Structure) yang fungsinya menjadi dokumen mendasar yang menyediakan dasar-dasar untuk perencanaan dan pengaturan jadwal proyek, biaya, sumber daya, dan perubahan-perubahan dan dibantu oleh dokumen yang berisi informasi detail dari setiap item WBS di kamus WBS.

Dalam pembuatan WBS dan kamus WBS ini dalam proyek Sistem Informasi Senikersku berdasarkan metodologi waterfall dikarenakan metode inilah yang sangat cocok untuk proyek ini dikarenakan seluruh tahap yang telah direncanakan dilakukan secara berurutan dan perencanaannya yang sederhana.

WBS

Level 0	Level 1	Level 2	Level 3
0. Sistem Informasi Senikersku	1. Inisiasi	1.1 Memilih Project Manager dan Tim Project 1.2 Mendefinisikan tujuan proyek 1.3 Pembuatan Project Charter	
	2. Perencanaan	2.1 Analisis Resiko 2.2 Pembuatan rencana jadwal dan tugas 2.3 Penentuan Anggaran	

		<p>2.4. Pembuatan SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)</p> <p>2.5 Pembuatan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)</p>	
	3. Eksekusi	<p>3.1 Pembuatan CDM dan PDM untuk database</p> <p>3.2 Pembuatan UI/UX Website</p> <p>3.3 Pembuatan Website</p> <p>3.4 Debugging Website sebelum tahap uji coba</p>	
	4. Kontrol	<p>4.1 Uji Coba Website</p> <p>4.2 Mengontrol perubahan ruang lingkup</p>	<p>4.1.1. Dokumentasi uji coba website</p> <p>4.1.2. Evaluasi uji coba website serta perbaikan fungsional website</p>
	5. Penutup	<p>5.1 Website Deployment</p> <p>5.2 User Training</p> <p>5.3 Penyerahan website terhadap client</p> <p>5.4 Maintenance Website</p> <p>5.5 Evaluasi Akhir Proyek</p>	

WBS Dictionary

WBS Level	WBS Code	WBS Element Name	Description of Work	Deliverable(s)	Committed Resources	Comments
0	0	Sistem Informasi Senikersku	Sistem yang akan dikembangkan	Sistem Informasi	Project Manager, System Analyst	
1	1	Inisiasi	Tahap inisiasi dari proyek Sistem Informasi Senikersku		Project Manager	
2	1.1	Memilih Project Manager dan Tim Project	Memilih Project Manager dan mengumpulkan orang-orang untuk menjadi bagian dari tim	Tim Proyek	Project Manager	
2	1.2	Mendefinisikan tujuan proyek	Menentukan masalah dan solusi dari masalah tersebut yang perlu dipecahkan.	Dokumen Project Charter	Project Manager	
2	1.3	Pembuatan Project Charter	Membuat Project Charter	Dokumen Project Charter	Project Manager	
1	2	Perencanaan	Tahap perencanaan dari proyek Sistem Informasi Senikersku			
2	2.1	Analisis Resiko	Menentukan dan mengantisipasi resiko yang mungkin dihadapi selama pelaksanaan proyek	Dokumen Manajemen Resiko	Project Manager	
2	2.2	Pembuatan rencana jadwal dan tugas	Membuat timeline pelaksanaan proyek	Gantt-Chart Timeline	Project Manager	

2	2.3	Penentuan Anggaran	Menentukan biaya dan pengeluaran yang diperlukan		Project Manager	
2	2.4	Pembuatan SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)	Membuat Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	Project Manager, System Analyst	
2	2.5	Pembuatan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)	Membuat Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak	Dokumen Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak	Project Manager, System Analyst	
1	3	Eksekusi	Tahap perencanaan dari proyek Sistem Informasi Senikersku			
2	3.1	Pembuatan CDM dan PDM untuk database	Membuat CDM dan PDM untuk keperluan database	CDM, PDM	Developer	
2	3.2	Pembuatan UI/UX Website	Membuat mockup website dengan Figma	Mockup	Developer	
2	3.3	Pembuatan Website	Mengimplementasikan hasil database dan UI/UX untuk pembuatan website	Prototype Website	Developer	
2	3.4	Debugging Website sebelum tahap uji coba	Melakukan debugging jika ada bug	Prototype Website	Developer	
1	4	Kontrol	Tahap pengawasan dari proyek Sistem Informasi Senikersku			
2	4.1	Uji Coba Website	Melakukan uji coba untuk menjamin bahwa website berjalan dengan lancar dengan bug seminim mungkin atau tanpa bug	Dokumen	Quality Assurance	
2	4.2	Mengontrol perubahan ruang lingkup	Membatasi perubahan ruang lingkup agar		Project Manager	

			<i>proyek tepat waktu dan biaya</i>			
3	4.1.1	<i>Dokumentasi uji coba website</i>	<i>Melakukan pencatatan dan dokumentasi bug untuk catatan evaluasi</i>		<i>Quality Assurance</i>	
3	4.1.2	<i>Evaluasi uji coba website serta perbaikan fungsional website</i>	<i>Melakukan evaluasi uji coba website sebelum melakukan deployment website</i>		<i>Project Manager, Quality Assurance</i>	
1	5	<i>Penutup</i>	<i>Tahap penutupan dari proyek Sistem Informasi Senikersku</i>			
2	5.1	<i>Website Deployment</i>	<i>Melakukan deployment website agar dapat diakses oleh klien secara live</i>	<i>Website Sistem Informasi Senikersku</i>	<i>Developer</i>	
2	5.2	<i>User Training</i>	<i>Memberikan pelatihan terhadap calon pengguna aplikasi yang sudah di kembangkan</i>		<i>Project Manager, Developer</i>	
2	5.3	<i>Penyerahan website terhadap client</i>	<i>Menyerahkan website yang sudah jadi ke klien</i>	<i>Website Sistem Informasi Senikersku</i>	<i>Project Manager</i>	
2	5.4	<i>Maintenance Website</i>	<i>Melakukan maintenance website jika terjadi kendala</i>		<i>Developer</i>	
2	5.5	<i>Evaluasi Akhir Proyek</i>	<i>Melakukan evaluasi akhir proyek agar kedepannya dapat lebih baik lagi</i>		<i>Project Manager</i>	

4.2.1 Deliverable Validation and Acceptance

Dalam proyek Sistem Informasi Senikersku validasi terhadap ruang lingkup akan melibatkan persetujuan formal yang dilakukan oleh project manager dan stakeholder proyek dalam sebuah pertemuan. Namun, sebelumnya Project Manager akan melakukan verifikasi terhadap ruang lingkup dan deliverable proyek yang disesuaikan dengan yang tercantum pada Project Charter dan Work Breakdown Structure (WBS). Setelah Project Manager melakukan verifikasi bahwa ruang lingkup dan deliverable proyek telah memenuhi persyaratan yang disepakati oleh stakeholder proyek, Project Manager akan mengatur pertemuan dengan stakeholder untuk melakukan verifikasi ruang lingkup dan deliverable kembali. Pada pertemuan ini terdapat kemungkinan apabila terdapat penambahan atau pengurangan scope dan deliverable proyek sesuai dengan kebutuhan stakeholder. Apabila terjadi perubahan, maka Project Manager wajib memperbarui dokumen ruang lingkup proyek dan melakukan verifikasi kembali dengan stakeholder proyek.

Penerimaan Hasil akan diberikan melalui proses penerimaan formal proyek. Proses ini di rancang untuk memastikan bahwa pengiriman produk hasil jika memenuhi kriteria yang telah disepakati.

4.3 Control Scope

Project Manager dan Tim Proyek akan bekerja sama untuk mengontrol ruang lingkup proyek. Tim proyek akan menggunakan Work Breakdown Structure (WBS) dan dokumen Perencanaan Ruang Lingkup untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan pengembangan proyek ini. Project Manager harus memastikan bahwa tim proyek hanya melakukan pekerjaan atau kegiatan pengembangan berdasarkan yang diuraikan di dalam Work Breakdown Structure (WBS) dan menghasilkan deliverable yang ditetapkan tiap elemen WBS. Project Manager bertugas mengawasi tim proyek dan perkembangan proyek Sistem Informasi Senikersku untuk memastikan bahwa tim proyek tidak bekerja di luar ruang lingkup yang telah ditetapkan.

Jika terjadi perubahan ruang lingkup, maka prosedur perubahan ruang lingkup harus dipatuhi oleh seluruh elemen proyek. Semua permintaan perubahan ruang lingkup harus diserahkan kepada Project Manager untuk dikaji dan dievaluasi. Setelah itu perubahan yang telah disetujui akan dikomunikasikan kepada tim proyek dan stakeholder terkait. Prosedur perubahan scope dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Project Manager dan Tim proyek membuat proposal perubahan ruang lingkup secara rinci dan detail untuk diserahkan kepada stakeholder proyek.
2. Project Manager akan merancang sebuah pertemuan dengan stakeholder proyek untuk membicarakan perubahan scope yang diajukan.
3. Jika stakeholder setuju dengan proposal perubahan ruang lingkup yang diajukan maka perubahan ruang lingkup akan dilakukan dan proses pengembangan proyek akan dilanjutkan dengan ruang lingkup yang baru namun jika tidak disetujui maka perubahan ruang lingkup tidak akan dilakukan dan Project Manager akan melaksanakan strategi lain agar kualitas produk akhir sesuai dengan ekspektasi stakeholder proyek.

4. Jika perubahan ruang lingkup dilaksanakan maka tim proyek akan melakukan pembaharuan terhadap seluruh dokumen dan sistem sesuai dengan proposal perubahan yang telah disepakati.