**LAPORAN PROYEK III**

**Software Project Management Plan**



**Aplikasi Penyewaan Jasa Barang Berbasis Website**

**“Sanggar Tari Mimi Rasinah”**

**Disusun oleh :**

**Nama :** Ayu amaliyah (1703052)

Desi Amaliani (1703032)

Pricilia Dwi Widyaastari (1703044)

Rina Nopiyana (1703045)

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU 2019**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. Gambaran Proyek

Proyek Rancang Bangun Aplikasi Jasa Barang Berbasis Website “Sanggar Tari” ini adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk melayani kebutuhan masyarakat umum, yang di mana pelayanan ini lebih terarah untuk penyewaan jasa barang disalah satu tempat sanggar tari yang berada di Indramayu.

Aplikasi ini akan dibuat oleh sebuah tim yang terdiri dari :

* Ayu Amaliyah (Web Framework)
* Desi Amaliani (Project Manager)
* Pricilia Dwi Widyaastari (Web Framework)
* Rina Nopiyana (Database)

Aplikasi website ini dibuat untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan penyewaan barang untuk digunakan. Masyarakat tidak perlu untuk mengunjungi ketempat langsung untuk menanyakan persediakan barang, masyarakat hanya perlu meminta pelayanan jasa barang yang dinginkan melaluil aplikasi website dan dikirimkan ke admin, maka admin akan menerima permintaan jasa tersebut. maka masyarakat akan mendapatkan notifikasi lewat handphonenya bahwa barang yang akan disewa tersedia.

* 1. Dokumen-dokumen dalam Proyek

Adapun dokumen yang digunakan dalam pengerjaan proyek ini adalah :

* SPMP (Software Project Management Plan)
* SRS (Software Requirment Spesification)
* Log book : sebagai pencatatan pengerjaan personal proyek dalam setiap pengerjaan proyek.
* Penjadwalan : sebagai jadwal kegiatan yang diperlukan dalam pembuatan proyek.
* Referensi : sebagai sumber acuan dan bahan bantuan dalam pembuatan proyek.
  1. Evolusi SPMP

Segala dokumen yang dibuat dalam tahapan pembuatan projek ini dirawat oleh seluruh anggota untuk dokumentasinya. Pembuatan dokumen ini dikerjakan secara bersama oleh tim. Dokumen ini bersifat freeware, jadi siapa saja boleh untuk memanfaatkan dokumen ini untuk hal yang positif. Tentu ada hal-hal yang tidak boleh dilakukan dalam pemanfaatan dokumen ini, seperti menjualbelikan dokumen ini secara ilegal, atapun mengubah dokumen tanpa dasar yang jelas dan tanpa sepertujuan tim.

* 1. Material Acuan

Materi yang menjadi acuan dalam pembuatan projek ini menggunakan standar IEEE, karena menyediakan kerangka kerja yang menggabungkan seluruh spektrum proses siklus hidup perangkat lunak. Dan juga standar IEEE untuk membentuk model yang diakui secara internasional dari kehidupan perangkat lunak umum, siklus proses yang dapat direferensikan oleh industri perangkat lunak diseluruh dunia, untuk mempromosikan pemahaman diantara pihak bisnis dengan aplikasi umum serta mengakui proses, kegiatan dan tugas.

* 1. Definisi dan akronim (singkatan)
* SRS (Software Requirement Specification)
* DFD (Data Flow Diagram)
* ERD (Entity Relationship Diagram)
* DBMS (Data Base Management System)
* IEEE (The International Institute ofElectronic and Electrical Engineers)
* SPMP (Software Project Management Plan)

**BAB II**

**ORGANISASI PROYEK**

2.1 Model Proses

Dalam proyek yang kami buat kita menggunakan model proses Waterfall with Feedback. Model ini merupakan model yang dianggap kuno dan disebut juga sebagai “classic life cycle”. Tetapi model ini paling banyak digunakan dalam Software Engineering. Disebut dengan waterfall karena tahap yang pertama harus dilalui dan diselesaikan namun bisa kembali ke pekerjaan pertama namun memiliki batas waktu yang tertentu setelah itu dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Tahapan yang harus dilalui dalam model waterfall with feedback ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Implementation

and unit testing

Requirements defination

System and

Software design

Integration and

system testing

Operation and

maintenance

2.2 Struktur Organisasi

**2.3 Batasan dan Antarmuka Organisasi**

|  |  |
| --- | --- |
| **JABATAN** | **DESKRIPSI** |
| Project Manager | dimana harus memanage pembuatan proyek dengan sebaik-baiknya, menjadi pengawas dari anggota-anggotanya bila mana saat anggota lalai dengan tugas-tugasnya, ketua berhak menegur dan bagi anggota tidak berhak melawan jika ditegur dan untuk ketua sendiri tidak berhak semena-mena dengan jabatannya. |
| Web Framework | Seorang programmer yang bertanggung jawab pada pembuatan & perbaikan web berframework |
| Database | Seorang yang bertanggung jawab untuk mendesain, implementasi, pemeliharaan dan perbaikan database |

**2.4 Lingkup Tanggung Jawab**

|  |  |
| --- | --- |
| **JABATAN** | **TANGGUNG JAWAB** |
| Project Manager | Seorang yang ditunjuk untuk menggerakan organisasi proyek dan memimpinnya dalam mencapai objective kebutuhan tim & kebutuhan individual. Project manager menjadi penghubung antara strategi & tim. |
| Web Framework | Seorang programmer yang bertanggung jawab pada pembuatan & perbaikan web berframework |
| Database | Seorang yang bertanggung jawab untuk mendesain, implementasi, pemeliharaan dan perbaikan database |

**BAB III**

**PROSES MANAJERIAL**

**3.1 Tujuan dan Prioritas Manajemen**

Tujuan dari proyek ini adalah membangun sebuah Aplikasi Jasa Barang berbasis website dengan menggunakan CodeIgniter Agar bisa digunakan dan diimplementasikan dengan baik oleh mitra dan pengguna. Proyek ini sangat diprioritaskan karena bermanfaat untuk pengguna maupun Penyedia dalam pengelolahan penyewaan jasa barang “sanggar tari”.

**3.1.1 Prioritas Jadwal**

Prioritas jadwal yang dilakukan pada saat ini adalah membuat sebuah system yang akan dibuat seperti : dokumen penyewaan jasa barang dengan price list,jadwal kegiatan event sanggar tari.

**3.1.2 Budget**

Prioritas budget untuk projek saat ini lebih ditekankan pada kualitas software.

**3.1.3 Kemampuan (Kualitas dan reusability)**

Projek yang kita buat saat ini mempunyai kelebihan dalam penyewaan jasa barang, pembuatan projek ini berbasis website yang membuat pelanggan merasa lebih mudah dalam proses penyewaan jasa barang.

**3.2 Asumsi – asumsi, ketergantungan / keterkaitan, dan Batasan – Batasan**

**3.2.1 Asumsi**

Aplikasi yang sejenis aplikasi penyewaan jasa barang berbasis website, projek yang kami buat ini membutuhkan ponsel sebagai media penghubungnya.

**3.2.2 Ketergantungan / Keterkaitan dan Batasan – Batasan**

Dalam projek yang kami buat ada beberapa software website yang mendukungnya, seperti xampp,android sebagai perantara mysqli database. Dan bisa digunakan secara online.

**3.3 Manajemen resiko**

**3.3.1 Dampak Negatif**

**Tabel Manajemen Resiko**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Resiko** | **Teknik manajemen Resiko** |
| 1 | Pengembangannya terlalu sulit secara teknis | Analisa teknis |
|  |  | Analisa software |
|  |  | Analisa biaya |
| 2 | Kegagalan kinerja real time | Membangun kelompok |
|  |  | Kesungguhan dalam kelompok |
| 3 | Estimasi waktu yang tidak realistis | Menganalisa project yang akan dibuat |

**3.4 Mekanisme monitoring dan kontroling**

**3.4.1 Monitoring**

Proses monitoring di lakukan secara kelompok, adapun proses tersebut dilaksanakan setiap hari jum’at.

**3.4.2 Kontroling**

Sedangkan proses kontroling dilaksanakan setiap hari jum’at, hal ini dilakukan agar hasil kerja projek yang kita buat dapat di evaluasi.

**3.5 Perencanaan staf**

**Tabel perencanaan staf**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Pekerjaan** |
| 1 | Ayu amaliyah | Web Framework |
| 2 | Desi amaliani | Projek Manajer |
| 3 | Pricilia dwi widyaastari | Web Framework |
| 4 | Rina nopiyana | Databased |

**BAB IV**

**PROSES TEKNIS**

**4.1 Metoda, Tools, dan Teknik**

Metoda yang kami gunakan yaitu untuk system informasi penyewaan jasa barang “mimi rasinah” serta memberikan informasi kepada pengguna seputar Jadwal untuk penyewaan jasa barang dan acara event. Tools yang digunakan adalah Sublime Text, Xampp, database Mysql, PHP, HTML, Javascript, Bootstrap dan Codeigniter sebagai Framework untuk PHP. Teknik yang digunakan adalah pemrograman beroreintasi objek.

**4.2 Dokumentasi Perangkat Lunak**

Dokumentasi perangkat lunak yang digunakan berdasarkan standar internasional IEEE, karena telah menyediakan media akses untuk pengguna yang akan menggunakan penyewaan jasa barang dari sangar tari mimi rasinah.

**4.3 Fungsi-fungsi Pendukung Proyek**

Kami membutuhkan technical support di bagian desain project sebanyak 1 orang. Kami membutuhkan technical support di bagian coding program sebanyak 2 orang. Kami membutuhkan specialist di bagian database sebanyak 1 orang.

**BAB V**

**PAKET KERJA, JADWAL, ANGGARAN**

**5.1 Paket pekerjaan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Bulan/Minggu** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Ayu amaliyah | V | V | V | W | W | W | W | W | W | X | Y | Y | Y | Z | A | A |
| 2. | Desi amaliani | V | V | V | W | W | W | W | W | W | X | Y | Y | Y | Z | A | A |
| 3. | Pricilia dwi widyaastari | V | V | V | W | W | W | W | W | W | X | X | Y | Z | Z | A | A |
| 4. | Wuli yuliyana | V | V | V | W | W | W | W | W | W | X | X | Y | Z | Z | A | A |

Keterangan :

(V) : Persiapan projek dan pengumpulan sumber daya yg di perlukan.

(W) : Pengerjaan projek dari koding hingga pencarian referensi

(X) : Pengecekan hasil projek

(Y) : Perbaikan projek

(Z) : Pengerjaan dokumen-dokumen

(A) : Presentasi projek

## **5.2 Ketergantungan /Keterkaitan**

Dalam proses pengerjaan projek, keterkaitan dari tugas masing-masing saling membantu agar terbentuknya ketelitian saat mengerjakan dan mendapatkan hasil yang sesuai. Berikut adalah perinciannya.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dari** | **Tugas Untuk** | **Keterkaitan** |
| Manajer Project | Anggota | Tugas manager adalah untuk mengawasi anggotanya jika saat mengerjakan projek lalai dengan tugasnya ketua tersebut berhak untuk menegur anggotanya. |
| Programmer | Tester | Salah satu tugas Tester yaitu untuk mengecek jika saat programmer salah dalam melakukan pengkodingan tersebut agar bisa langsung diperbaiki. |
| Administrator | Manager Project | Tugas Administartor bertanggung jawab untuk menyiapkan dokumen-dokumen yang akan digunakan untuk penggarapan dan saat selesai hasil akhir projek. |
| Analis | Programmer | Bertugas analisis untuk memberi suatu gambaran projek dan pengkodingan pada programmer. |
| Tester | Programmer | Bertugas sebagai pemberi masukan-masukan kepada Programmer untuk membuat program yang sedang dibuat supaya bisa menarik konsumen saat program yang dibuat sudah selesai. |

## **5.3 Kebutuhan-kebutuhan sumber daya**

Untuk pembuatan aplikasi website ini akan dikerjakan oleh 4(Empat) orang, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel kebutuhan sumber daya Manusia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Job** |
| 1. | Ayu amaliyah | Programer Web Framework |
| 2. | Desi amaliani | Project Manager |
| 3. | Pricilia dwi widyaastari | Programer Web Framework |
| 4. | Rina nopiyana | Database |

Tabel kebutuhan sumberdaya Software

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Software** | **Kebutuhan Software** |
| 1. | Sistem Operasi | Windows 10 |
| 2. | Bahasa Pemrograman | Android & CI |
| 3. | Database | Mysql |
| 4. | Software Pengolah | Sublime |
| 5. | Software Pendukung | Coreldraw |

**Tabel Kebutuhan Sumberdaya Hardware**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis Hardware** | **Kebutuhan Hardware** |
| 1. | Processor | Minimal core i3 |
| 2. | Memory(RAM) | Minimal 4 GB |
| 3. | Penyimpanan(Hardisk) | 4GB free space |
| 4. | Layar(Monitor) | Resolusi 1240 x 78 colors |
| 5. | Keyboard | Compatible with windows |
| 6. | Mouse | Compatible with windows |

## **5.4 Alokasi budget dan sumber daya**

Berikut adalah rincian tabel biaya yang diperlukan dalam pengerjaan projek.

### **5.4.1 Estimasi biaya Software**

Tabel Estimasi Biaya Software

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kebutuhan Software** | **Biaya** |
| 1. | Windows 10 | Rp. 1.500.000 |
| 2. | Coreldraw | Rp. 2.000.000 |

### **5.4.2 Estimasi biaya Hardware**

**Tabel Estimasi Biaya Hardware**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis Hardware** | **Kebutuhan Hardware** | **Biaya** |
| 1. | Komputer | Minimal core i3  Minimal 4 GB  4GB free space | Rp.7.000.000 |
| Layar (monitor)Resolusi 1240 x 780 colors | Rp.1.200.000 |
| Keyboard | Rp.100.000 |
| Mouse | Rp.50.000 |

## **5.5 Jadwal**

**Rincian jadwal kerja pembuatan aplikasi ini dapat dilihat pada tabel kerja berikut:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Proses/Task | Bulan/Minggu | | | | | | | | | | | | | | | | |
| November | | | | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Persiapan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Requrement |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Analisis Resiko |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Testing dan Pemeliharaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Evaluasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Keterangan:**

1. Persiapan

Pada tahap ini menentukan tema projek yang akan dibuat.

1. Requirement

Pengumpulan informasi dan referensi yang berhubungan dengan projek.

1. Analisis dan Resiko

Menganalisis kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi pada projek yang dibuat.

1. Implementasi

Pada tahap ini mulai pembuatan projek

1. Testing dan Pemeliharaan

Melakukan testing terhadap proyek yang dibuat agar tidak terjadi kesalahan dan melakukan pemeliharaan dengan melakukan pengujian terhadap system informasi apakah sudah memenuhi kebutuhan user.

1. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah sudah memenihi kebutuhan atau belum.