

# **RENCANA MANAJEMEN PROYEK**

**STAYROOM (APLIKASI TRAVEL TERINTEGRASI)**

**DISUSUN OLEH:**

**NIM & NAMA**

**00000074859 - DWI YULIANTO**

**00000072593 - MARCELLO ROY**

**00000072737 - FEBIANUS FELIX W**

**00000072575 - FERDYAN HIDAYAT**

**00000074907 - JANTZEN FERNANDES**

**TANGGAL**  
**21/05/2024**

## **TABLE OF CONTENTS**

<b>Executive Summary.....</b>	<b>3</b>
<b>Pendahuluan (Introduction).....</b>	<b>3</b>
PROJECT OBJECTIVES.....	4
METHODOLOGY.....	5
PROJECT SCOPE.....	5
PROJECT SCHEDULE.....	6
RESOURCE MANAGEMENT.....	8
RISK ANALYSIS.....	9
BUDGET AND COST MANAGEMENT.....	9
QUALITY ASSURANCE.....	9
STAKEHOLDER MANAGEMENT.....	10
PROJECT EVALUATION.....	10
CONCLUSION.....	10
<b>References.....</b>	<b>11</b>

## **EXECUTIVE SUMMARY**

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan dan meluncurkan platform StayRoom, sebuah aplikasi yang memudahkan pemesanan villa di seluruh Indonesia serta menyediakan layanan tambahan seperti pemandu wisata, pengemudi, dan acara dalam satu aplikasi. Dengan adanya StayRoom, wisatawan akan mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam merencanakan perjalanan mereka. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk memperkenalkan inovasi dalam sektor pariwisata Indonesia, sehingga wisatawan bisa merasakan pengalaman yang lebih terintegrasi dan efisien.

Tujuan utama dari proyek ini adalah memberikan kemudahan akses bagi wisatawan dalam mencari dan memesan villa yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Melalui platform StayRoom, pengguna tidak hanya dapat memesan akomodasi, tetapi juga layanan tambahan yang dapat meningkatkan pengalaman perjalanan mereka. Fitur-fitur ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan wisatawan, mulai dari transportasi hingga pengaturan acara, semuanya dalam satu aplikasi yang mudah digunakan.

Hasil yang diharapkan dari proyek ini mencakup peluncuran sukses platform StayRoom dan meningkatnya jumlah pemesanan villa serta pengguna aktif di platform tersebut. Proyek ini juga menargetkan peningkatan kepuasan pengguna melalui fitur-fitur yang disediakan, sehingga StayRoom dapat menjadi pilihan utama bagi wisatawan yang ingin merencanakan perjalanan mereka di Indonesia. Keberhasilan proyek ini akan diukur dari seberapa besar peningkatan aktivitas pengguna dan jumlah pemesanan yang terjadi setelah peluncuran.

Selain itu, proyek ini bertujuan untuk membangun reputasi StayRoom sebagai mitra terpercaya dalam merencanakan perjalanan di Indonesia. Dengan memberikan layanan yang berkualitas dan inovatif, StayRoom diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan pada pengembangan sektor pariwisata di Indonesia. Melalui platform ini, diharapkan ada peningkatan dalam inovasi layanan pariwisata yang dapat menarik lebih banyak wisatawan domestik dan internasional untuk menjelajahi keindahan Indonesia.

## **PENDAHULUAN (*INTRODUCTION*)**

Perkembangan industri pariwisata di Indonesia telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa dekade terakhir. Data yang diperoleh dari berbagai sumber menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) ke Indonesia pada Desember 2022 mencapai 895,12 ribu kunjungan. Angka ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan sebesar 447,08 persen dibandingkan dengan kondisi Desember 2021. Selain itu, jika dibandingkan dengan bulan sebelumnya, terdapat kenaikan sebesar 36,19 persen pada jumlah kunjungan wisman pada Desember 2022. Fakta ini menunjukkan betapa pentingnya sektor pariwisata bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Dalam konteks ini, pengembangan dan penguatan sektor pariwisata menjadi suatu prioritas yang tak terbantahkan. Keindahan alam yang memukau, kekayaan budaya yang beragam, dan keramahan penduduk setempat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan, baik dari dalam negeri maupun mancanegara, yang ingin menjelajahi keindahan Indonesia. Seiring dengan pertumbuhan jumlah wisatawan, kebutuhan akan akomodasi penginapan yang nyaman, terjangkau, dan mudah diakses juga semakin meningkat. Indonesia dengan ribuan pulau dan destinasi wisata yang menakjubkan harus mampu menyediakan fasilitas yang memadai untuk menampung lonjakan wisatawan ini. Setiap daerah wisata berlomba-lomba meningkatkan kualitas infrastruktur, termasuk akomodasi, untuk memberikan pengalaman terbaik bagi pengunjung.

Salah satu pilihan akomodasi yang semakin diminati oleh wisatawan adalah hotel. Hotel-hotel menyediakan lingkungan yang tenang, privasi yang lebih, dan fasilitas lengkap untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan yang mencari pengalaman menginap yang istimewa. Namun, bagi sebagian wisatawan, proses menemukan dan membooking hotel yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka seringkali menjadi tantangan tersendiri. Beberapa wisatawan mungkin mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang akurat dan up-to-date mengenai hotel-hotel yang ada, serta memastikan bahwa hotel tersebut memenuhi standar kualitas yang mereka harapkan. Kesulitan dalam berkomunikasi dengan pihak hotel,

masalah harga, dan kurangnya ulasan yang dapat dipercaya juga dapat menjadi hambatan dalam proses ini.

Dalam konteks ini, StayRoom hadir sebagai solusi yang inovatif dan praktis bagi para wisatawan. StayRoom adalah sebuah platform terintegrasi yang menyediakan informasi dan layanan booking hotel terbaik di seluruh Indonesia. Dengan menggunakan platform ini, para wisatawan dapat dengan mudah menemukan hotel yang sesuai dengan preferensi mereka, baik itu hotel dengan pemandangan pantai yang memukau atau hotel dengan sentuhan budaya lokal yang khas. StayRoom menawarkan pengalaman yang nyaman dan efisien dalam proses pencarian dan pemesanan hotel. Platform ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menemukan dan membandingkan berbagai pilihan akomodasi yang tersedia.

StayRoom menawarkan pengalaman yang nyaman dan efisien dalam proses pencarian dan pemesanan hotel. Dengan antarmuka yang user-friendly dan fitur pencarian yang canggih, wisatawan dapat dengan mudah memfilter hotel berdasarkan lokasi, fasilitas, harga, dan ulasan pengguna. Informasi yang terperinci dan foto-foto menarik dari setiap hotel juga disediakan untuk membantu wisatawan membuat keputusan yang tepat. StayRoom memastikan bahwa setiap pengguna mendapatkan akses ke informasi yang akurat dan terkini, sehingga mereka dapat merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik dan lebih percaya diri. Platform ini juga menawarkan berbagai fitur tambahan seperti ulasan pengguna, rating hotel, dan rekomendasi berdasarkan preferensi pribadi, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam merencanakan perjalanan mereka.

## **PROJECT OBJECTIVES**

Proyek StayRoom memiliki sejumlah tujuan ambisius yang dirancang untuk mengembangkan dan meluncurkan platform aplikasi yang komprehensif dan inovatif. Fokus utama dari proyek ini adalah untuk mengembangkan aplikasi yang memudahkan pemesanan villa di seluruh Indonesia, serta menyediakan layanan tambahan yang lengkap seperti pemandu wisata (tour guide), pengemudi (driver), dan acara khusus (event) dalam satu aplikasi yang terintegrasi. Tujuan ini bertujuan untuk memberikan solusi yang praktis dan efisien bagi

wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka, sekaligus memperkenalkan inovasi baru dalam sektor pariwisata Indonesia.

Salah satu tujuan utama dari proyek ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sangat user-friendly. Ini berarti bahwa antarmuka pengguna harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang tidak terlalu paham teknologi. Pengguna harus dapat dengan mudah menavigasi melalui berbagai fitur aplikasi, mencari dan memesan villa, serta mengakses layanan tambahan tanpa kesulitan. Kemudahan penggunaan ini diharapkan akan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dan mendorong lebih banyak orang untuk menggunakan StayRoom sebagai platform pilihan mereka untuk perencanaan perjalanan.

Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna. Ini berarti bahwa aplikasi harus dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer. Pengguna harus dapat mengakses dan menggunakan aplikasi di mana saja dan kapan saja, tanpa hambatan teknis. Peningkatan aksesibilitas ini sangat penting untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memastikan bahwa semua orang dapat menikmati kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan oleh StayRoom.

Tujuan bisnis yang telah ditetapkan juga menjadi fokus penting dari proyek ini. StayRoom bertujuan untuk mencapai berbagai tujuan bisnis, termasuk meningkatkan jumlah pengguna aktif, meningkatkan jumlah pemesanan villa, dan meningkatkan pendapatan secara keseluruhan. Untuk mencapai tujuan ini, proyek ini akan mengimplementasikan berbagai strategi pemasaran dan promosi, serta bekerja sama dengan berbagai pihak untuk memperluas jangkauan dan menarik lebih banyak pengguna.

Menyediakan layanan dan fitur unggulan juga menjadi salah satu tujuan spesifik dari proyek ini. StayRoom akan menawarkan berbagai layanan tambahan yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan, seperti layanan pemandu wisata, pengemudi, dan acara khusus. Fitur-fitur ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan wisatawan dan memastikan bahwa mereka mendapatkan pengalaman perjalanan yang menyenangkan dan tidak terlupakan.

Selain itu, StayRoom juga akan menyediakan informasi terperinci dan ulasan pengguna untuk membantu wisatawan membuat keputusan yang tepat.

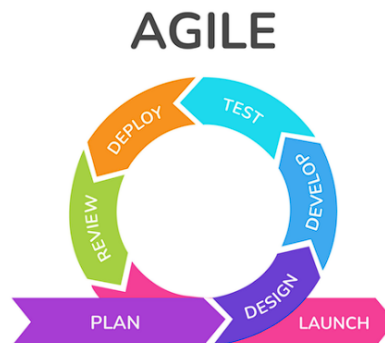
Membangun kemitraan strategis juga merupakan bagian penting dari tujuan proyek ini. StayRoom akan bekerja sama dengan berbagai pemilik villa, penyedia layanan pemandu wisata, pengemudi, dan penyelenggara acara untuk memastikan bahwa pengguna memiliki akses ke berbagai pilihan layanan yang berkualitas. Kemitraan ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas layanan yang ditawarkan, tetapi juga membantu StayRoom memperluas jangkauannya dan memperkuat posisinya di pasar.

Terakhir, memperkuat keamanan dan perlindungan data adalah tujuan yang tidak kalah pentingnya. StayRoom akan mengimplementasikan berbagai langkah keamanan untuk melindungi data pengguna dan memastikan bahwa informasi pribadi mereka tetap aman. Ini termasuk enkripsi data, autentikasi pengguna yang kuat, dan kebijakan privasi yang ketat. Dengan memperkuat keamanan dan perlindungan data, StayRoom berharap dapat membangun kepercayaan pengguna dan memastikan bahwa mereka merasa aman saat menggunakan platform ini.

Dengan semua tujuan ini, StayRoom berharap dapat menjadi pemimpin pasar dalam industri pemesanan villa online di Indonesia, sambil memberikan pengalaman wisata yang tidak terlupakan bagi pengguna. Proyek ini bertujuan untuk tidak hanya memenuhi kebutuhan wisatawan, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan sektor pariwisata Indonesia secara keseluruhan. Melalui inovasi, kemitraan, dan komitmen terhadap kualitas, StayRoom berambisi untuk menjadi platform terdepan yang dipercaya oleh wisatawan di seluruh Indonesia.



## METHODOLOGY



Dalam pengembangan aplikasi StayRoom, tim pengembang memilih untuk mengadopsi metodologi Agile Modeling. Pendekatan ini memiliki beberapa karakteristik penting yang membedakannya dari metodologi pengembangan lainnya. Agile Modeling menekankan pada perencanaan yang adaptif, pengembangan yang evolusioner, dan perbaikan yang berkelanjutan. Tujuan utama dari penerapan metodologi ini adalah untuk meminimalkan risiko terjadinya bug atau komplikasi selama proses pengembangan serta mempercepat waktu rilis produk. Dalam dunia yang terus berkembang dan berubah, kemampuan untuk beradaptasi dan bersifat responsif terhadap perubahan adalah keunggulan utama yang ditawarkan oleh Agile Modeling.

Metodologi ini dipilih dengan pertimbangan yang matang karena menawarkan fleksibilitas yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak modern. Dengan Agile Modeling, tim pengembang dapat membuat perubahan pada produk dengan cepat dan efisien sesuai dengan umpan balik dari pengguna atau perubahan di pasar. Hal ini memungkinkan tim untuk segera mengidentifikasi dan memperbaiki masalah, sehingga mengurangi risiko kesalahan yang dapat mempengaruhi kualitas akhir dari aplikasi. Pendekatan ini juga mendorong kolaborasi yang erat antara anggota tim, sehingga setiap perubahan dan penyesuaian dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.

Salah satu alasan utama pemilihan metodologi Agile Modeling adalah karena kemampuannya yang luar biasa dalam menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pelanggan dan pasar. Industri perhotelan, yang menjadi fokus dari aplikasi StayRoom, dapat

sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal seperti musim, tren pelanggan, atau perubahan kebijakan pemerintah. Dalam situasi yang dinamis seperti ini, penggunaan metodologi Agile Modeling menjadi sangat relevan karena memungkinkan tim pengembang untuk cepat beradaptasi dengan perubahan-perubahan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan ini, tim dapat terus melakukan penyesuaian dan perbaikan yang diperlukan, sehingga dapat menjaga kualitas aplikasi tetap tinggi dan memastikan bahwa aplikasi selalu relevan dengan kebutuhan pengguna dan pasar yang terus berubah.

Keunggulan lain dari metodologi Agile Modeling adalah fokusnya pada komunikasi dan kolaborasi antar anggota tim. Dalam metodologi ini, tim pengembang secara rutin melakukan pertemuan untuk mengevaluasi progres proyek, mengidentifikasi hambatan, dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya. Pertemuan rutin ini membantu memastikan bahwa semua anggota tim berada pada halaman yang sama dan memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan dan prioritas proyek. Selain itu, komunikasi yang terbuka dan transparan membantu menciptakan lingkungan kerja yang positif dan produktif, di mana setiap anggota tim merasa didengar dan dihargai.

Selain adaptabilitas dan kolaborasi, Agile Modeling juga menekankan pada pembuatan prototipe dan pengujian yang berkelanjutan. Dengan menggunakan pendekatan ini, tim pengembang dapat membuat versi awal dari aplikasi yang dapat diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Proses pengujian ini memungkinkan tim untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah sejak dini, sebelum aplikasi diluncurkan secara resmi. Dengan demikian, Agile Modeling membantu memastikan bahwa produk akhir tidak hanya memenuhi standar kualitas yang tinggi tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Dalam konteks industri perhotelan, yang sangat dinamis dan kompetitif, kemampuan untuk cepat beradaptasi dan merespons perubahan adalah kunci keberhasilan. Agile Modeling memberikan kerangka kerja yang fleksibel dan adaptif yang memungkinkan tim pengembang StayRoom untuk merespons perubahan kebutuhan pasar dan pelanggan dengan cepat dan efektif. Dengan menggunakan metodologi ini, tim dapat terus melakukan inovasi dan perbaikan

yang diperlukan, sehingga aplikasi StayRoom dapat selalu memberikan nilai tambah yang tinggi bagi pengguna.

Secara keseluruhan, pilihan untuk menggunakan Agile Modeling dalam pengembangan aplikasi StayRoom didasarkan pada pertimbangan yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh industri perhotelan. Dengan kemampuan untuk beradaptasi, berkolaborasi, dan terus melakukan perbaikan, Agile Modeling memberikan fondasi yang kuat bagi tim pengembang untuk menciptakan aplikasi yang berkualitas tinggi dan relevan dengan kebutuhan pasar yang terus berkembang. Melalui pendekatan ini, StayRoom diharapkan dapat menjadi solusi yang inovatif dan andal bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka, sekaligus memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan sektor pariwisata di Indonesia.

## **PROJECT SCOPE**

Proyek StayRoom adalah inisiatif ambisius yang bertujuan untuk mengembangkan dan meluncurkan platform aplikasi inovatif yang memfasilitasi pemesanan villa di seluruh Indonesia. Selain fungsi utama untuk memesan akomodasi villa, platform ini juga dirancang untuk menyediakan berbagai layanan tambahan yang meningkatkan pengalaman pengguna, seperti penyediaan tour guide profesional, layanan driver untuk transportasi lokal, serta fasilitas untuk mengatur dan menghadiri acara lokal atau kegiatan khusus dalam satu aplikasi yang terintegrasi. Dengan demikian, StayRoom tidak hanya bertujuan memenuhi kebutuhan dasar pengguna dalam pemesanan akomodasi, tetapi juga memberikan nilai tambah yang signifikan dengan memfasilitasi pengaturan dan penyelenggaraan berbagai aktivitas tambahan selama masa menginap.

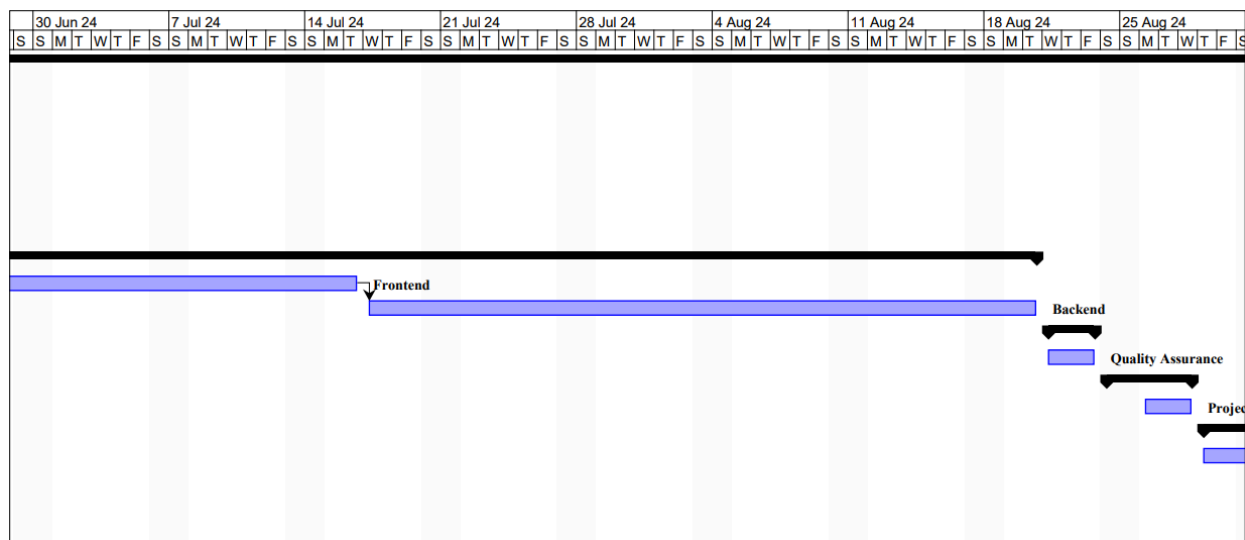
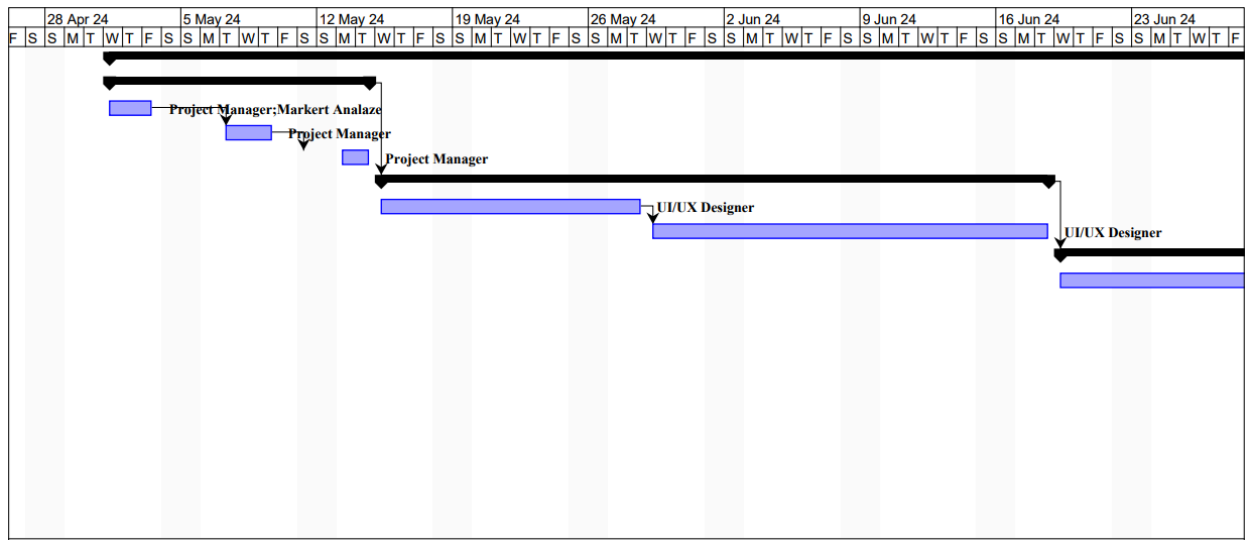
Pengembangan proyek ini melibatkan serangkaian tahapan yang komprehensif mulai dari fase perencanaan awal hingga tahap peluncuran. Ini mencakup pengembangan infrastruktur teknologi yang kuat untuk mendukung kecepatan dan keandalan platform, desain antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, serta uji coba menyeluruh untuk memastikan keamanan dan kinerja optimal. Tim proyek StayRoom terdiri dari para ahli di bidang

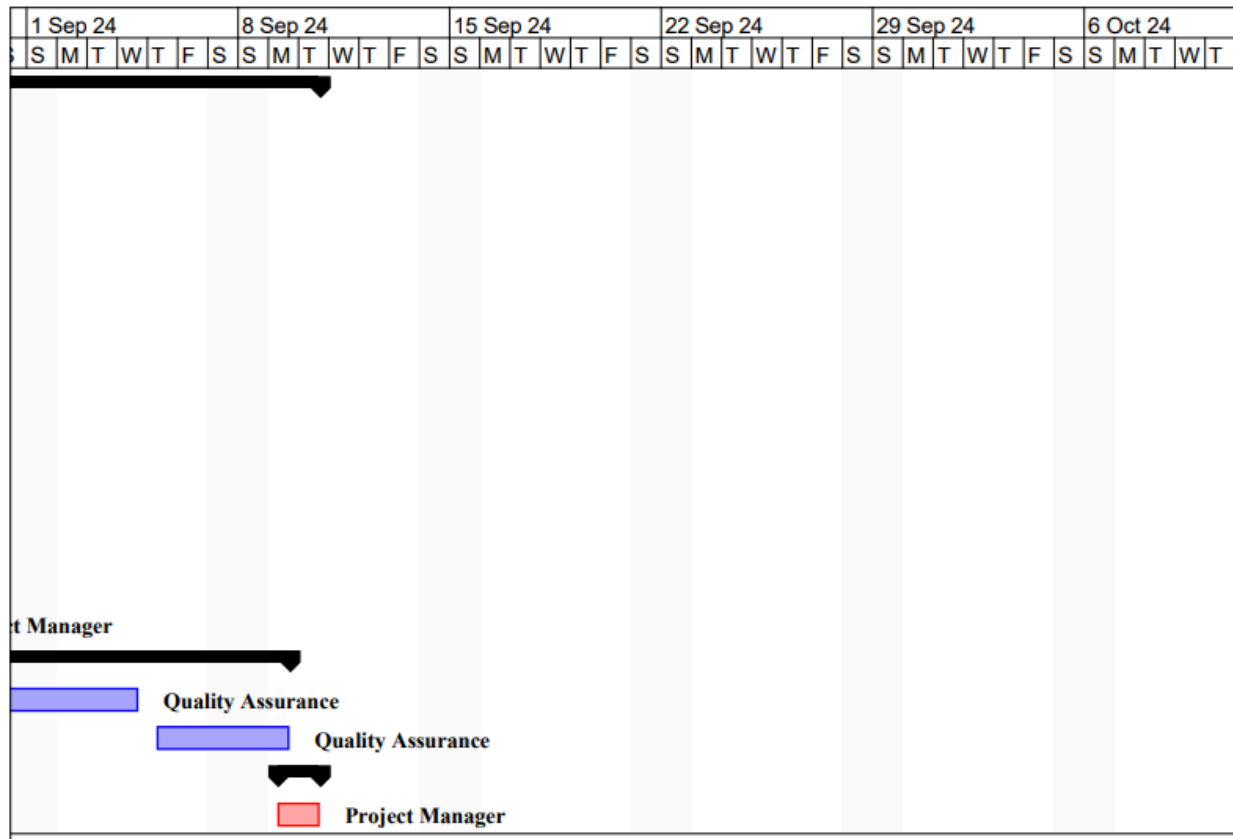
masing-masing, termasuk manajer proyek, pengembang front-end dan back-end, serta spesialis dalam pengujian mutu, yang bekerja sama untuk menghasilkan solusi aplikasi yang tangguh dan responsif.

Namun demikian, ada batasan-batasan yang jelas dalam cakupan proyek ini. Meskipun platform StayRoom dirancang untuk menyediakan berbagai layanan tambahan, pengelolaan langsung dari villa-villa yang disewakan dan upaya pemasaran untuk masing-masing properti tidak termasuk dalam tanggung jawab proyek ini. Selain itu, meskipun aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengatur kegiatan lokal, perencanaan atau pengelolaan tur dan aktivitas di luar lingkup villa yang telah dipesan merupakan tanggung jawab pengguna sendiri dan tidak menjadi fokus utama dari pengembangan platform ini. Dengan demikian, StayRoom berkomitmen untuk memberikan pengalaman pengguna yang holistik dan terintegrasi dalam konteks menginap di villa-villa Indonesia, tetapi tetap fokus pada solusi teknologi dan layanan yang mendukung aspek utama pemesanan dan pengelolaan akomodasi.

## PROJECT SCHEDULE

		Name	Duration	Start	Finish	Resource Names	Cost
1		Project Apps StayRoom	95 days?	5/1/24 8:00 AM	9/10/24 5:00 PM		IDR 121379999.76
2		PLANNING	10 days?	5/1/24 8:00 AM	5/14/24 5:00 PM		IDR 29568000.00
3		Identifikasi kebutuhan	2.5 days?	5/1/24 8:00 AM	5/3/24 1:00 PM	Markert Analyze;Project Ma...	IDR 14256000.00
4		Pemilihan Team	3 days?	5/7/24 8:00 AM	5/9/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 9187200.00
5		Perencanaan Budget	2 days?	5/11/24 8:00 AM	5/14/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 6124800.00
6		DESIGN	25 days?	5/15/24 8:00 AM	6/18/24 5:00 PM		IDR 14400000.00
7		Perancangan Awal	10 days?	5/15/24 8:00 AM	5/28/24 5:00 PM	UI/UX Designer	IDR 5760000.00
8		Desain UI/UX	15 days?	5/29/24 8:00 AM	6/18/24 5:00 PM	UI/UX Designer	IDR 8640000.00
9		DEVELOPMENT	45 days?	6/19/24 8:00 AM	8/20/24 5:00 PM		IDR 44700000.00
10		Front End	20 days?	6/19/24 8:00 AM	7/16/24 5:00 PM	Frontend	IDR 21900000.00
11		Back End	25 days?	7/17/24 8:00 AM	8/20/24 5:00 PM	Backend	IDR 22800000.00
12		TESTING	3 days?	8/21/24 8:00 AM	8/23/24 5:00 PM		IDR 4745454.48
13		Pengujian	3 days?	8/21/24 8:00 AM	8/23/24 5:00 PM	Quality Assurance	IDR 4745454.48
14		DEPLOYMENT	3 days?	8/24/24 8:00 AM	8/28/24 5:00 PM		IDR 9187200.00
15		Peluncuran Apps	3 days?	8/24/24 8:00 AM	8/28/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 9187200.00
16		REVIEW	8 days?	8/29/24 8:00 AM	9/9/24 5:00 PM		IDR 12654545.28
17		Meninjau Kembali Project	5 days?	8/29/24 8:00 AM	9/4/24 5:00 PM	Quality Assurance	IDR 7909090.80
18		Evaluasi Apps	3 days?	9/5/24 8:00 AM	9/9/24 5:00 PM	Quality Assurance	IDR 4745454.48
19		LAUNCH	2 days?	9/9/24 8:00 AM	9/10/24 5:00 PM		IDR 6124800.00
20		Peluncuran Apps ke Publi	2 days?	9/9/24 8:00 AM	9/10/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 6124800.00





### Analisis Proyek Pengembangan Aplikasi StayRoom Menggunakan Projectlibre

Proyek pengembangan aplikasi StayRoom dijadwalkan berlangsung selama 107 hari, dimulai pada tanggal 1 Mei 2024 pukul 08:00 dan berakhir pada tanggal 26 September 2024 pukul 17:00. Total anggaran yang dialokasikan untuk proyek ini adalah sebesar Rp. 89.000.000. Proyek ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yang diuraikan sebagai berikut: Tahap pertama dari proyek ini adalah manajemen awal, yang direncanakan berlangsung selama 20 hari, mulai dari tanggal 1 Mei 2024 hingga 28 Mei 2024. Anggaran untuk tahap ini telah ditetapkan sebesar Rp. 34.000.000. Tahapan ini mencakup dua aktivitas utama yang sangat penting untuk pondasi proyek yang kokoh. Pertama, proses identifikasi kebutuhan akan dilaksanakan selama 7 hari, dari tanggal 1 Mei 2024 hingga 9 Mei 2024, dengan alokasi biaya sebesar Rp. 2.310.000 untuk analisis pasar oleh seorang Market Analyst guna memahami kebutuhan dan tren yang relevan. Kedua, tahap pemilihan tim akan berlangsung selama 3 hari, dari tanggal 10 Mei 2024 hingga 14

Mei 2024, dengan anggaran Rp. 1.914.000 untuk merekrut seorang manajer proyek yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan proyek. Terakhir, proses perencanaan anggaran akan dilaksanakan selama 10 hari, dari tanggal 15 Mei 2024 hingga 28 Mei 2024, dengan biaya Rp. 6.380.000 yang akan dikelola oleh manajer proyek untuk menyusun rencana anggaran yang komprehensif dan efisien. Tahap pengembangan aplikasi direncanakan berlangsung selama 68 hari, mulai dari tanggal 29 Mei 2024 hingga 30 Agustus 2024, dengan total anggaran sebesar Rp. 30.000.000. Tahapan ini mencakup beberapa proses yang penting. Pertama, perancangan awal akan dilaksanakan selama 15 hari, dari tanggal 1 Juni 2024 hingga 21 Juni 2024, yang akan dipimpin oleh seorang UI/UX Designer dengan alokasi biaya sebesar Rp. 3.600.000. Tahapan selanjutnya adalah desain UI/UX, yang direncanakan berlangsung selama 20 hari, dari tanggal 24 Juni 2024 hingga 19 Juli 2024, juga oleh seorang UI/UX Designer dengan biaya yang sama, yaitu Rp. 4.800.000. Setelah itu, proses frontend akan dikerjakan dalam 1 hari pada tanggal 29 Mei 2024, dengan alokasi biaya sebesar Rp. 365.000. Kemudian, tahap backend direncanakan berlangsung selama 20 hari, dari tanggal 22 Juli 2024 hingga 16 Agustus 2024, yang akan dilakukan oleh tim backend dengan anggaran Rp. 7.600.000. Terakhir, tahap pengujian akan dilakukan selama 10 hari, dari tanggal 19 Agustus 2024 hingga 30 Agustus 2024, oleh Quality Assurance dengan biaya sebesar Rp. 2.900.000. Tahap evaluasi proyek direncanakan berlangsung selama 19 hari, mulai dari tanggal 2 September 2024 hingga 26 September 2024, dengan total anggaran sebesar Rp. 25.000.000. Tahapan ini meliputi peninjauan ulang proyek selama 3 hari, dari tanggal 2 September 2024 hingga 4 September 2024, yang akan dilakukan oleh tim Quality Assurance dengan biaya sebesar Rp. 870.000. Evaluasi aplikasi akan dilaksanakan selama 5 hari, dari tanggal 5 September 2024 hingga 11 September 2024, juga oleh tim Quality Assurance dengan biaya yang sama, yaitu Rp. 1.450.000. Tahap terakhir, peluncuran ke publik, direncanakan berlangsung selama 2 hari, dari tanggal 25 September 2024 hingga 26 September 2024, yang akan dipimpin oleh manajer proyek dengan biaya sebesar Rp. 1.276.000.

## **RESOURCE MANAGEMENT**

### **1. Project Management**

#### **1.1 Project Manager**

Biaya per jam: IDR 79,750.00

Biaya bulanan: IDR 12,760,000.00

Total selama 4 bulan: IDR 51,040,000.00

#### **1.2 UI/UX Designer**

Biaya per jam: IDR 30,000.00

Biaya bulanan: IDR 4,800,000.00

Total selama 3 bulan: IDR 14,400,000.00

#### **1.3 Frontend Developer**

Biaya per jam: IDR 45,625.00

Biaya bulanan: IDR 7,300,000.00

Total selama 3 bulan: IDR 21,900,000.00

#### **1.4 Backend Developer**



Biaya per jam: IDR 47,500.00

Biaya bulanan: IDR 7,600,000.00

Total selama 3 bulan: IDR 22,800,000.00

### **1.5 Quality Assurance Tester**

Biaya per jam: IDR 36,250.00

Biaya bulanan: IDR 5,800,000.00

Total selama 3 bulan: IDR 17,400,000.00

### **1.6 Market Analyst**

Biaya per jam: IDR 41,250.00

Biaya bulanan: IDR 6,600,000.00

Total selama 3 bulan: IDR 19,800,000.00

## **2. Hardware**

mencakup biaya terkait perangkat keras yang diperlukan untuk proyek.

### **2.1 Handheld Devices**

Total biaya: IDR 12,000,000.00

### **2.2 Hosting**

Total biaya: IDR 150,000.00 per bulan

Total selama 4 bulan: IDR 600,000.00

### **2.3 Servers**

Total biaya: IDR 100,000.00 per bulan

Total selama 4 bulan: IDR 400,000.00

### **3. Software**

mencakup biaya terkait perangkat lunak yang diperlukan untuk proyek.

#### **3.1 Licensed Software**

Total biaya: IDR 5,000,000.00

Total biaya selama 2 bulan: IDR 10,000,000.00

### **4. Testing**

mencakup biaya untuk pengujian aplikasi.

Total biaya: IDR 5,000,000.00 per bulan

Total selama 4 bulan: IDR 20,000,000.00

### **5. Training and Support**

mencakup biaya pelatihan dan dukungan untuk tim.

#### **5.1 Trainee Cost**

Total biaya: IDR 3,300,000.00 per bulan

Total selama 2 bulan: IDR 6,600,000.00

## Totals

Project Management: IDR 51,040,000.00 + IDR 14,400,000.00 + IDR 21,900,000.00 + IDR 22,800,000.00 + IDR 17,400,000.00 + IDR 19,800,000.00 = IDR 147,340,000.00

Hardware: IDR 12,000,000.00 + IDR 600,000.00 + IDR 400,000.00 = IDR 13,000,000.00

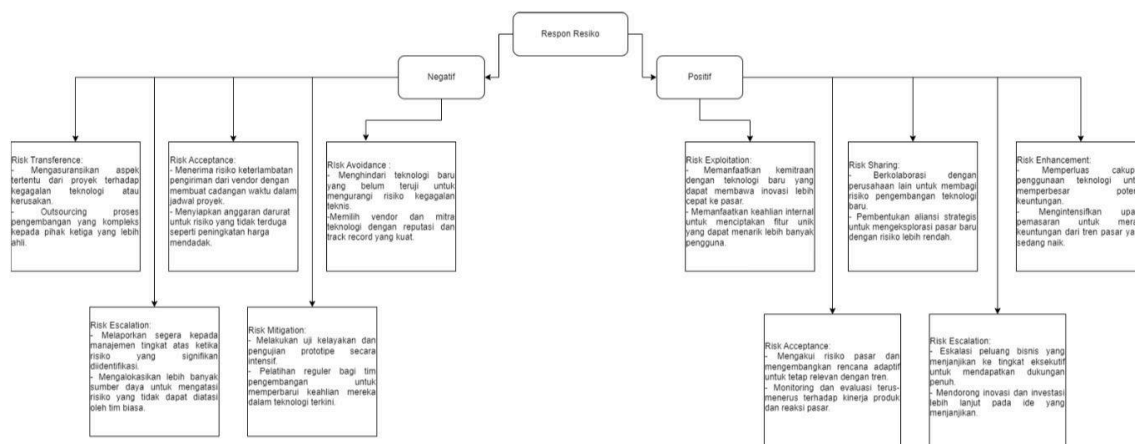
Software: IDR 10,000,000.00

Testing: IDR 20,000,000.00

Training and Support: IDR 6,600,000.00

Total keseluruhan: IDR 196,940,000.00

## RISK ANALYSIS



Strategi respons terhadap risiko negatif yang dipertimbangkan untuk menjaga stabilitas dan kelancaran proyek mencakup beberapa pendekatan. Pertama, risiko dapat dihindari dengan memilih untuk tidak menggunakan teknologi baru yang belum teruji, serta dengan memilih vendor dan mitra teknologi yang memiliki reputasi dan catatan kinerja yang kuat. Selanjutnya,

risiko dapat diterima dengan mempersiapkan cadangan waktu dalam jadwal proyek untuk mengantisipasi keterlambatan pengiriman dari vendor, dan dengan menyiapkan anggaran darurat untuk risiko yang tidak terduga seperti kenaikan harga mendadak. Risiko juga dapat dialihkan dengan mengasuransikan aspek tertentu dari proyek dan dengan outsourcing proses pengembangan yang kompleks kepada pihak ketiga yang lebih ahli. Selain itu, risiko dapat dimitigasi melalui uji kelayakan dan pengujian prototipe yang intensif, serta dengan memberikan pelatihan reguler kepada tim pengembangan untuk memperbarui keahlian mereka dalam teknologi terkini. Ketika risiko yang signifikan diidentifikasi, respons yang cepat dan tepat diperlukan, termasuk melaporkan kepada manajemen tingkat atas dan mengalokasikan lebih banyak sumber daya untuk mengatasi risiko yang tidak dapat diatasi oleh tim biasa.

Di sisi lain, strategi respons terhadap risiko positif bertujuan untuk memanfaatkan peluang dan meningkatkan keberhasilan proyek. Risiko dapat dieksploitasi dengan memanfaatkan kemitraan dengan teknologi baru dan memanfaatkan keahlian internal untuk menciptakan fitur unik yang dapat menarik lebih banyak pengguna. Risiko juga dapat dibagi dengan berkolaborasi dengan perusahaan lain untuk membagi risiko pengembangan teknologi baru, serta dengan membentuk aliansi strategis untuk mengeksplorasi pasar baru dengan risiko lebih rendah. Strategi lainnya termasuk meningkatkan risiko dengan memperluas cakupan penggunaan teknologi dan meningkatkan upaya pemasaran untuk meraih keuntungan dari tren pasar yang sedang naik. Risiko juga dapat diterima dengan mengakui risiko pasar dan mengembangkan rencana adaptif untuk tetap relevan dengan tren, serta dengan melakukan monitoring dan evaluasi terus-menerus terhadap kinerja produk dan reaksi pasar. Dalam situasi di mana peluang bisnis yang menjanjikan teridentifikasi, eskalasi ke tingkat eksekutif untuk mendapatkan dukungan penuh dan dorongan untuk inovasi dan investasi lebih lanjut pada ide yang menjanjikan dapat menjadi strategi yang efektif. Dengan demikian, kombinasi strategi respons terhadap risiko negatif dan positif dapat memberikan landasan yang kuat untuk mencapai kesuksesan proyek secara keseluruhan.

## **BUDGET AND COST MANAGEMENT**

Modal awal yang tersedia untuk pengembangan platform ini sebesar Rp 200.000.000. Biaya pengembangan platform itu sendiri terdiri dari beberapa komponen. Pertama, biaya pembuatan dan pengembangan platform adalah sebesar Rp 20.000.000. Selanjutnya, untuk memastikan platform tetap berjalan dengan baik setelah diluncurkan, diperlukan dana sebesar Rp 10.000.000 untuk pemeliharaan platform. Terakhir, untuk mengakomodasi pembaruan platform di masa depan yang mungkin diperlukan untuk meningkatkan fungsionalitas atau keamanan, tersedia anggaran tambahan sebesar Rp 10.000.000. Dengan alokasi anggaran yang sesuai, diharapkan platform ini dapat dikembangkan dan dikelola secara efisien untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memastikan kelangsungan operasional yang baik.

Biaya operasional yang perlu dipertimbangkan setiap tahun meliputi beberapa komponen penting. Pertama-tama, gaji karyawan menjadi bagian besar dari biaya tersebut. Ini termasuk gaji Project Manager sebesar Rp 9.750.000 per bulan, UI/UX Designer & Quality Assurance sebesar Rp 9.800.000 per bulan, Market Analyst sebesar Rp 6.000.000 per bulan, Frontend Developer sebesar Rp 7.000.000 per bulan, dan Backend Developer sebesar Rp 7.250.000 per bulan. Selain itu, biaya untuk kantor dan utilitas diperkirakan mencapai Rp 20.000.000 setiap tahunnya. Untuk mempromosikan platform dan menjangkau target pasar yang lebih luas, biaya pemasaran atau promosi sebesar Rp 15.000.000 per tahun diperhitungkan. Perangkat lunak dan perangkat keras menjadi investasi yang penting, dengan alokasi biaya sebesar Rp 10.000.000 per tahun. Hosting platform juga diperlukan dengan biaya sekitar Rp 8.000.000 per tahun. Terakhir, keamanan platform menjadi prioritas, dengan anggaran sebesar Rp 7.000.000 per tahun untuk memastikan perlindungan data yang optimal.

Selain biaya operasional dan pengeluaran lainnya, penting untuk memiliki cadangan keuangan untuk mengatasi hal-hal yang tidak terduga. Dalam hal ini, telah disiapkan cadangan keuangan sebesar Rp 10.000.000. Sementara itu, sumber pendapatan yang diharapkan untuk mendukung keberlangsungan platform ini terdiri dari beberapa aspek. Pendapatan utama diperkirakan akan berasal dari pemesanan villa, dengan perkiraan pendapatan sebesar Rp 20.000.000. Selain itu, pendapatan tambahan akan diperoleh melalui iklan yang ditampilkan di

platform, dengan estimasi pendapatan sebesar Rp 10.000.000. Dengan total pendapatan sebesar Rp 30.000.000, diharapkan platform ini dapat mencapai keseimbangan finansial dan bahkan menghasilkan keuntungan yang dapat diperhitungkan.

## **QUALITY ASSURANCE**

Untuk memastikan project StayRoom, ini berbagai langkah dan proses pengecekan kualitas diterapkan. Pertama, pengembangan platform dilakukan dengan mengikuti standar pengkodean terbaik dan praktik pengembangan perangkat lunak yang diakui secara industri. Tim StayRoom melakukan pengujian terintegrasi untuk memastikan setiap platform dan komponen kode di dalamnya berfungsi dengan baik dan dapat bekerja secara baik dan tidak ada masalah.

Tidak hanya itu, pengujian pengguna dilakukan untuk mendapatkan feedback langsung dari calon pengguna/customer mengenai interface dan fungsionalitas platform. Uji coba beta nanti akan dilakukan untuk mengidentifikasi dan perbaikan bug atau masalah sebelum peluncuran resmi. Proses ini memastikan bahwa aplikasi StayRoom tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan user behavior yang optimal dan intuitif.

Quality Control juga mencakup pemantauan terhadap kinerja platform setelah peluncuran. Sistem monitoring diimplementasikan untuk mendeteksi dan menangani masalah kinerja atau keamanan dengan cepat. Selain itu, pembaruan berkala dan system maintenance agar platform tetap aman dan juga. up-to-date, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta user requirements.

Dengan menerapkan Quality control ini, StayRoom dapat memastikan bahwa platform yang diluncurkan tidak hanya fungsional tetapi juga memenuhi standar tinggi dalam hal kinerja, keamanan, dan pengalaman pengguna.

## **STAKEHOLDER MANAGEMENT**

1. Sponsor Proyek: Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara (UMN)

2. Project Manager: Dwi Yulianto

3. Project Team Member:

- Project Manager : Dwi Yulianto
- Market Analyst : Jantzen Fernandes
- UI/UX Engineer : Marcello Roy
- Front End Developer : Ferdyan Hidayat
- Back End Developer : Febianus Felix Widisulistyo
- Quality Assurance Tester : Marcello Roy

4. Client: Customer yang ingin melakukan travelling

5. Mitra dan Vendor: Four Seasons Resort, Padma Resort Ubud, The Seminyak Resort & Spa, dst.

6. Badan Regulasi: KEMENPAREKRAF (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif)

## **PROJECT EVALUATION**

1. Pencapaian Proyek :

- Pengembangan dan Peluncuran Platform StayRoom: Proyek yang sudah dilakukan ini berhasil membuat aplikasi StayRoom yang memudahkan pemesanan villa di seluruh Indonesia serta menyediakan layanan tambahan seperti tour guide, driver, dan event dalam satu aplikasi. Sedangkan tujuan utama proyek ini, yaitu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan, telah tercapai.

2. Evaluasi Cakupan Proyek :

- Pengembangan Teknologi dan Infrastruktur: Pengembangan infrastruktur teknologi dan desain antarmuka pengguna secara keseluruhan sudah sukses. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pencarian yang canggih dan antarmuka user-friendly, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan dan memesan villa sesuai dengan preferensi mereka.
- Pemasaran dan Peluncuran: Strategi pemasaran yang efektif memberikan peran yang sangat besar dan hal ini meningkatkan visibilitas dan menarik pengguna - pengguna baru ke platform.

Pengujian beta dan promosi sebelum peluncuran juga berhasil membangun antusiasme dan menerima feedback yang sangat berharga untuk perbaikan kedepannya.

### 3. Analisis Risiko :

- Risiko Negatif: Risiko yang didapati selama proyek ini dikembangkan ada seperti, keterlambatan pengiriman dari vendor dan potensi bug dalam pengembangan, berhasil diminimalisir melalui strategi mitigasi yang efektif, termasuk pengujian intensif dan penggunaan cadangan anggaran.
- Risiko Positif: Kesempatan untuk memanfaatkan teknologi baru dan membangun kemitraan strategis dimanfaatkan dengan baik, meningkatkan daya saing dan inovasi aplikasi StayRoom.

## **CONCLUSION**

Proyek StayRoom ini berhasil dalam mencapai semua tujuan utamanya, baik dalam hal pengembangan teknologi, peningkatan pengguna, dan reputasi di pasar. Manajemen risiko yang efektif dan jaminan kualitas yang kuat memainkan peran penting dalam kesuksesan proyek ini. Dengan demikian, StayRoom berhasil memposisikan diri sebagai pemimpin pasar dalam industri pemesanan villa online di Indonesia, menawarkan pengalaman wisata yang nyaman, efisien, dan inovatif bagi pengguna.



## REFERENCES

- (1) Gaji Manajer Proyek di ID (May, 2024) – Jobstreet.  
<https://www.jobstreet.co.id/id/career-advice/role/project-manager/salary>.
- (2) Gaji Market analyst di Indonesia - Indeed.  
<https://id.indeed.com/career/market-analyst/salaries>.
- (3) Berapa Gaji UI/UX Designer? Ini Rata-ratanya di Indonesia.  
<https://gajihub.com/blog/berapa-gaji-ui-ux/>.
- (4) Gaji Front end developer di Indonesia - Indeed.  
<https://id.indeed.com/career/front-end-developer/salaries>.
- (5) Gaji Back end developer di Indonesia - Indeed.  
<https://id.indeed.com/career/back-end-developer/salaries>.
- (6) Panduan Gaji untuk QA Tester di Indonesia - GrabJobs.  
<https://grabjobs.co/indonesia/salary-guide/qa-tester>.
- (7) Gaji Manager proyek di Indonesia - Indeed.  
<https://id.indeed.com/career/manager-proyek/salaries>.