

PROJECT CHARTER

Judul Proyek	:	National Health
Tanggal Mulai Proyek	:	19 September 2024
Tanggal Akhir Proyek	:	25 Desember 2024
Informasi Anggaran	:	Rp. 1.620.000.000 1.200.000/8jam
Manajer Proyek	:	Joshua Jonathan, Daud, Charles, Christian Adriel

Tujuan Proyek :

Perangkat lunak National Health diharapkan menjadi platform yang memudahkan pencatatan kasus penyakit dan penyimpanannya, sehingga dapat memberikan informasi tentang berbagai penyakit di tingkat provinsi maupun kota.

Fungsi sistem informasi yang akan dibuat:

- Mendaftarkan penyakit baru.
- Mencatat kasus penyakit berdasarkan tanggal dan waktu.
- Menampilkan informasi kasus per provinsi, kota, dan lain-lain, serta berdasarkan rentang waktu yang diminta, jenis penyakit, dan rumah sakit.
- Mendaftarkan informasi tentang rumah sakit.

Peranan Tanggung Jawab :

- Melakukan pertemuan langsung dengan klien untuk mendapatkan kebutuhan fitur dalam project.
- Melakukan review terhadap kemajuan project dengan klien
- Memastikan project berjalan dengan semestinya.

Peranan Tanggung Jawab :			
No.	Nama	Peranan	Posisi
1	Joshua Jonathan	Project Manager, Programmer	Project Manager, Programmer
2	Daud Panjaitan	Supervisor	Supervisor
3	Christian Adriel	Programmer	Programmer
4	Charles Winata	Programmer	Programmer

I. Tujuan

Perangkat lunak National Health diharapkan menjadi platform yang memudahkan penginputan data secara real-time dan data lama dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Melalui perangkat lunak ini, kami bertujuan untuk menyediakan penyimpanan data kasus penyakit yang mudah diakses bagi ... serta masyarakat umum dan tenaga kesehatan, sehingga dapat memberikan informasi terbaru maupun informasi lama terkait kasus penyakit.

II. Fitur

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur antara lain :

- Mendaftarkan Penyakit baru.
- Mencatat kasus penyakit berdasarkan tanggal dan waktu.
- Menampilkan informasi kasus per provinsi, kota, dan lain-lain, serta berdasarkan rentang waktu yang diminta, jenis penyakit, dan rumah sakit.
- Mendaftarkan informasi rumah sakit.

III. Tujuan Bisnis

A. Faktor Penentu Keberhasilan

1. Komitmen dan dukungan dari pihak manajemen
2. Komitmen dan dukungan dari tim proyek
3. Tenaga Kerja yang baik
4. Kerja sama semua pihak
5. Disiplin sesuai rencana kerja proyek
6. Dokumentasi lengkap
7. Tersedia semua fasilitas pendukung

B. Keuntungan yang diharapkan

1. Dari sisi Dokter dan Tenaga Medis
 - a) Akses Cepat ke Data Pasien: Dokter dapat dengan cepat mengakses riwayat kesehatan pasien, diagnosis sebelumnya, dan pengobatan yang telah diberikan.

- b) Analisis Data: Memudahkan analisis tren penyakit, sehingga dokter bisa lebih proaktif dalam menangani epidemi atau wabah.
 - c) Pengambilan Keputusan yang Lebih Baik: Dengan data yang akurat, dokter dapat membuat keputusan klinis yang lebih tepat.
- 2. Dari sisi Pemerintah dan Lembaga Kesehatan
 - a) Perencanaan Kesehatan: Data penyakit dapat membantu pemerintah merencanakan program kesehatan dan alokasi sumber daya secara efektif.
 - b) Pengawasan dan Evaluasi: Memudahkan pemantauan status kesehatan masyarakat dan mengevaluasi dampak intervensi kesehatan.
 - c) Respons Cepat terhadap Pandemi: Data yang terintegrasi memungkinkan respons yang lebih cepat dan efektif terhadap wabah penyakit.
- 3. Dari sisi Masyarakat
 - a) Peningkatan Kesadaran Kesehatan: Data penyakit yang terintegrasi dapat digunakan untuk kampanye penyuluhan kesehatan di masyarakat.
 - b) Peningkatan Kualitas Hidup: Dengan informasi yang tepat, masyarakat bisa lebih memahami penyakit yang umum terjadi di daerah mereka dan melakukan pencegahan.

IV. Perkiraan Anggaran dan Analisis Keuangan

No.	Deskripsi Tugas	Waktu Tenaga Kerja (Hari)	Tarif Tenaga Kerja (Rp)	Jumlah Tenaga Kerja	Biaya Tenaga Kerja (Rp)	Biaya Lain-lain (Rp)	Total Per Task (Rp)
1.	Diskusi dengan klien						
1.1.	Pembahasan fitur	7		4	33.600.000		33.600.000

1.2.	Pengumpulan data yang akan ditampilkan dalam software	8		1	9.600.000		9.600.000
1.3.	Perencanaan konsep awal UI/UX	8		1	9.600.000		9.600.000
2.	Desain Software						
2.1.	Membuat Desain UI	12		2	28.800.000		28.800.000
2.2.	Membuat Desain UX	3		2	7.200.000		7.200.000
3.	Pembuatan Program						
3.1.	Programming Back End	25		2	60.000.000		60.000.000
3.2.	Programming Front End	20		2	48.000.000		48.000.000
4.	Pengujian Software						
4.1.	Pengujian software terhadap penguji	10		1	12.000.000		12.000.000

5.	Lain – Lainnya					
Sub Total :	90		15	1.620.000.000		1.620.000.000
PERENCANAAN TOTAL :	Rp. 1.620.000.000 (Nol Rupiah)					

V. Perkiraan Jadwal

Untuk proyek Software perangkat lunak ini diperlukan waktu 35 hari kerja, yang terbagi menjadi 5 Hari (Pembuatan Design UI/UX) ditambah 10 hari kerja (*Pemrogramman Back-end*) ditambah 5 hari kerja (*Pemrogramman Front-End*) ditambah 5 hari kerja (menguji software dengan beberapa penguji). ditambah 10 hari kerja (pembahasan proyek).

-

VI. Jadwal

No	Deskripsi Tugas	Durasi (Hari Kerja)	Mulai	Selesai
1.	Diskusi dengan klien	23	19 September 2024	12 Oktober2024
1.1.	Pembahasan fitur	7	19 September 2024	26 September 2024
1.2.	Pengumpulan data yang akan ditampilkan dalam software	8	26 September 2024	4 Oktober 2024

1.3.	Perencanaan konsep awal UI/UX	8	4 Oktober 2024	12 Oktober2024
2.	Design Software	15	12 Oktober2024	27 Oktober 2024
2.1.	Membuat Desain UI	12	12 Oktober2024	24 Oktober2024
2.2.	Membuat Desain UX	3	24 Oktober 2024	27 Oktober 2024
3.	Pembuatan Program	45	27 Oktober 2024	19 Oktober 2024
3.1.	Programming Back End	25	27 Oktober 2024	21 November 2024
3.2.	Programming Front End	20	21 November 2024	11 Desember 2024
4.	Pengujian Software	10	11 Desember 2024	21 Desember 2024
4.1.	Pengujian software terhadap penguji	10	11 Desember 2024	11 Desember 2024

VII. VII. Risiko dan Cara Mengatasi Risiko

A. Kendala dalam Sistem Software dan Basis Data

1. Risiko: Waktu pembuatan yang tidak sesuai harapan klien dapat menyebabkan kebingungan dalam pengembangan sistem.
2. Cara Mengatasi: Melakukan komunikasi yang intensif dan teratur dengan klien untuk memastikan pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan dan harapan mereka. Mengadakan sesi pertemuan dan review secara berkala untuk mendapatkan umpan

balik.

B. Kurangnya Keahlian dalam Tim

1. Risiko: Anggota tim mungkin tidak memiliki keahlian yang cukup untuk memenuhi kebutuhan proyek.
2. Cara Mengatasi: Mengadakan pelatihan atau workshop untuk meningkatkan keterampilan tim. Jika diperlukan, mempertimbangkan untuk merekrut ahli eksternal atau konsultan.

C. Musibah Terhadap Tenaga Kerja

1. Risiko: Terjadi halangan fisik atau kesehatan pada anggota tim yang dapat mengganggu kelancaran proyek.
2. Cara Mengatasi: Menerapkan manajemen risiko yang baik, termasuk rencana cadangan untuk peran penting dalam proyek dan memberikan dukungan kesehatan mental serta fisik bagi anggota tim.

D. Kurangnya Hasil Penilaian dari Penguji

1. Risiko: Penilaian yang tidak memadai dapat mengakibatkan kebutuhan untuk perubahan yang signifikan dalam proyek.
2. Cara Mengatasi: Menetapkan jadwal penilaian dan pengujian yang jelas, serta memastikan adanya komunikasi yang terbuka dengan penguji untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif secara tepat waktu.

E. Proyek Selesai tetapi Tidak Sesuai Harapan Klien

1. Risiko: Produk akhir mungkin tidak memenuhi ekspektasi klien.
2. Cara Mengatasi: Melibatkan klien dalam setiap tahap pengembangan, termasuk prototyping dan pengujian, untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan kebutuhan mereka.