

PROJECT CHARTER

1. Informasi Umum

- **Nama Proyek:** Sistem Informasi Pengelolaan Persatuan Lempar Pisau dan Kapak Kota Padang
- **Tanggal Pembuatan:** 18 Februari 2025
- **Manajer Proyek:** Zahadi Rizfy 2311082040
- **Tim Proyek:**
 - Givani Arianti 2311081017
 - Syarah Izzati 2311081037
 - Davi Ahmad Yani 2311082011

2. Tujuan dan Manfaat Proyek

- **Tujuan:**
 - **Tujuan Utama**
 - Proyek Sistem Informasi Pengelolaan adalah proyek untuk membangun Sistem Informasi Pengelolaan (SIP) berbasis web yang membantu pengelolaan data organisasi dan menyebarkan informasi lomba lempar pisau dan kapak dengan lebih praktis.
 - **Tujuan Tambahan**
 - Memudahkan pengelolaan data anggota, klub, atlet, juri sehingga semua informasi penting bisa diakses dengan cepat dan tanpa hambatan.
 - Memudahkan pengelolaan pertandingan, mulai dari pendaftaran peserta, penyusunan jadwal, hingga pencatatan hasil pertandingan secara praktis dan setiap peserta mendapatkan informasi yang jelas serta terpercaya.
- **Manfaat:**
 - **Manfaat Utama Dari Proyek Ini**
 - Untuk Pengurus
Mempermudah dalam mengelola data juri, data anggota, data klub,
 - Untuk Penyelenggara Event
Memudahkan dalam mengatur pertandingan, mengelola data atlet, dan menyusun jadwal lomba secara lebih efisien dalam satu sistem digital.
 - Untuk Atlet & Klub
Mempermudah proses pendaftaran serta memberikan akses cepat ke jadwal pertandingan dan hasil skor.
 - Untuk Juri
Menyediakan sistem penilaian yang lebih sistematis dan terdokumentasi dengan baik, sehingga proses penjurian menjadi lebih akurat dan transparan.
 - **DAMPAK POSITIF YANG DIHARAPKAN DARI PROYEK**
 - Menghemat waktu dalam mengelola lomba, karena semua informasi tersimpan dalam satu sistem yang mudah diakses.
 - Mendorong lebih banyak partisipasi masyarakat dalam olahraga lempar

kapak dan pisau dengan menyediakan informasi lomba yang lebih transparan dan mudah dijangkau.

- Meminimalkan kesalahan dalam pencatatan pertandingan dan hasil skor, sehingga data lebih akurat dan dapat dipercaya.
- Meningkatkan daya tarik komunitas, sehingga semakin banyak orang yang tertarik untuk bergabung dan mengikuti kompetisi.

3. Target Pengguna

- **Segmentasi Pengguna:**

- **SIAPA YANG AKAN MENGGUNAKAN PROYEK INI?**

- Penyelenggara & Administrator
 - Atlet & Anggota Klub
 - Juri
 - Masyarakat Umum

- **KARAKTERISTIK UTAMA PENGGUNA**

- Penyelenggara & Administrator
Mengelola sistem, mengatur pendaftaran peserta, serta menyusun dan mengawasi jalannya pertandingan.
 - Atlet & Anggota Klub
Peserta yang berkompetisi dan membutuhkan akses ke jadwal serta hasil pertandingan.
 - Juri
Bertugas menilai jalannya pertandingan dan mencatat skor langsung ke dalam sistem.
 - Masyarakat Umum
Penggemar olahraga yang ingin mengetahui informasi seputar pertandingan dan komunitas lempar kapak serta pisau.

- **Kebutuhan Pengguna:**

- **APA MASALAH UTAMA YANG DIPECAHKAN PROYEK INI?**

- Kesulitan dalam Pengelolaan Pertandingan
Sebelum adanya sistem ini, penyelenggara masih menggunakan metode manual untuk mengelola pertandingan, seperti pencatatan peserta, penyusunan jadwal, dan rekap hasil pertandingan, yang rentan terhadap kesalahan dan memakan banyak waktu.
 - Kurangnya Akses Informasi bagi Atlet dan Anggota Klub
Atlet dan anggota klub sering mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi terbaru terkait jadwal pertandingan, hasil skor, dan perkembangan komunitas karena kurangnya sistem terpusat.
 - Proses Penilaian yang Tidak Terstruktur
Juri masih menggunakan metode tradisional dalam memberikan skor, yang bisa menyebabkan ketidakkonsistenan dalam penilaian dan kurangnya dokumentasi yang rapi.
 - Kurangnya Partisipasi Masyarakat dalam Komunitas
Informasi tentang pertandingan dan komunitas sering kali sulit dijangkau oleh masyarakat umum, sehingga minat dan partisipasi dalam olahraga

lempar kapak dan pisau masih rendah.

○ **BAGAIMANA SOLUSI INI MEMBANTU PENGGUNA?**

- Meningkatkan Efisiensi dalam Pengelolaan Pertandingan
Sistem berbasis web ini memungkinkan penyelenggara untuk mengelola pendaftaran peserta, menyusun jadwal, dan mencatat hasil pertandingan dengan lebih cepat dan akurat dalam satu platform digital.
- Memudahkan Akses Informasi bagi Atlet dan Anggota Klub
Atlet dapat dengan mudah mengakses informasi terkait pertandingan, melihat hasil skor secara real-time, dan mengetahui perkembangan komunitas melalui sistem yang tersedia kapan saja dan di mana saja.
- Menyediakan Sistem Penilaian yang Lebih Terstruktur untuk Juri
Dengan adanya fitur penilaian digital, juri dapat memberikan skor langsung di dalam sistem, memastikan transparansi dan akurasi dalam penjurian, serta menghindari kesalahan pencatatan manual.
- Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Masyarakat
Sistem ini menyediakan informasi terbuka mengenai jadwal dan hasil pertandingan, serta galeri foto dan video yang bisa diakses oleh masyarakat umum, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan popularitas komunitas lempar kapak dan pisau.

4. Ruang Lingkup Proyek

● **Fitur Utama:**

- Manajemen Club
Pendaftaran Club baru, edit informasi, dan pengelolaan anggota. Penentuan peran dalam klub (admin, anggota, lokasi). Melihat daftar club dan fitur pencarian/filter berdasarkan nama atau kategori
- Manajemen Anggota
Pendaftaran atlet dan anggota dengan data pribadi, foto, serta riwayat pertandingan. Fitur notifikasi untuk update terkait pertandingan dan perubahan data.
- Pertandingan
Membuat pertandingan baru dengan informasi (tanggal, lokasi, atlet, juri). lokasi, peserta, dan juri. Input hasil pertandingan dan statistik skor.
- Hasil Pertandingan
Menambahkan hasil pertandingan (skor, ranking, catatan juri). Melihat daftar hasil pertandingan yang telah berlangsung.
- Manajemen Juri
Pendaftaran juri dan sistem penugasan otomatis dengan data pribadi dan pengalaman. Penilaian dan feedback terhadap juri.
- Kategori Pertandingan
Pengelolaan kategori lomba berdasarkan aturan tertentu. Kalender pertandingan interaktif. Membuat jadwal pertandingan baru dengan waktu dan tempat.
- Jadwal Pertandingan
Membuat jadwal pertandingan baru dengan waktu dan tempat. Melihat daftar

- jadwal pertandingan dalam format kalender
- Pengumuman
Membuat pengumuman baru untuk atlet, juri, dan anggota. Melihat daftar pengumuman yang telah dibuat.
- Atlet
Mendaftarkan atlet baru dengan informasi lengkap dan prestasi. Melihat daftar atlet beserta statistik dan riwayat pertandingan.
- Galeri
Membuat galeri baru dengan foto atau video terkait pertandingan atau acara. Melihat daftar galeri dan menampilkan gambar atau video.
- **Eksklusi (Yang Tidak Termasuk):**
 - Fitur pembayaran online untuk pendaftaran lomba.
 - Integrasi dengan aplikasi pihak ketiga seperti federasi olahraga nasional.
 - Fitur live streaming pertandingan.

5. Batasan Proyek

- **Kendala Waktu:**
 - Harus diselesaikan dalam waktu 15 minggu
 - Harus siap diuji coba sebelum 3 Juni 2025
- **Kendala Anggaran:**
 - Tidak memiliki dana khusus untuk server premium, sehingga akan menggunakan opsi hosting gratis atau murah.
 - Tim hanya terdiri dari mahasiswa, sehingga anggaran operasional terbatas.

- **Sumber Daya:**
 - Tim terdiri dari empat mahasiswa yang membagi tugas project manager, developer, UI/UX designer, tester, technical writer
 - Keterbatasan akses ke mentor profesional dalam pengembangan sistem.
- **Teknis:**
 - Sistem hanya mendukung web, belum memiliki aplikasi mobile.
 - Database yang digunakan berbasis MySQL dengan kemungkinan keterbatasan kapasitas penyimpanan.

6. Teknologi yang Digunakan

- **Bahasa Pemrograman:** PHP
- **Framework/Library:** Laravel
- **Database:** MySQL
- **Lainnya:** Cloud hosting untuk deployment, API untuk data eksternal jika diperlukan

7. Milestone Proyek

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
1	Analisis Kebutuhan	Menyusun dokumen kebutuhan sistem dari mitra	18 - 24 Februari 2025
2	Desain Sistem	Membuat wireframe, flowchart, dan desain database	25 Februari - 10 Maret 2025
3	Pengembangan Awal	Implementasi fitur dasar CRUD untuk klub, anggota, dan pertandingan	11 Maret - 7 April 2025
4	Pengujian	Testing fitur utama dan perbaikan bug	8 - 21 April 2025
5	Implementasi	Sistem siap digunakan dan diuji oleh mitra	22 April - 5 Mei 2025

Disetujui oleh