

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 pengelolaan event lempar pisau dan kapak dengan lebih praktis.
 - **Tujuan Tambahan**
 - Memudahkan pengelolaan data anggota, klub, atlet, dan juri agar informasi dapat diakses dengan cepat dan akurat.
 - Mengelola pertandingan, mulai dari pendaftaran peserta, penyusunan jadwal, hingga pencatatan hasil pertandingan secara sistematis.
 - Meningkatkan keterlibatan masyarakat dengan menyediakan informasi komunitas yang lebih mudah diakses.
- **Manfaat:**
 - **Manfaat Utama Dari Proyek Ini**
 - Untuk Pengurus/Sekretaris
Mempermudah pengelolaan data organisasi, termasuk klub, anggota, juri, dan atlet.
 - Untuk Penyelenggara Event
Memudahkan penyusunan dan pengelolaan pertandingan secara efisien dalam satu sistem digital.
 - Untuk Klub
Mempermudah proses pendaftaran anggota serta memberikan akses cepat ke jadwal pertandingan.
 - Untuk Atlet
Memberikan akses cepat ke jadwal pertandingan dan hasil skor.
 - Untuk Juri
Menyediakan sistem penilaian yang lebih sistematis dan terdokumentasi dengan baik.

- **DAMPAK POSITIF YANG DIHARAPKAN DARI PROYEK**
 - Menyimpan dokumentasi secara baik dan terstruktur.
 - Menghemat waktu dalam pengelolaan organisasi dan lomba.
 - Mendorong partisipasi masyarakat dalam olahraga lempar pisau dan kapak.
 - Meminimalkan kesalahan dalam pencatatan pertandingan dan hasil skor.
 - Meningkatkan daya tarik komunitas agar lebih banyak orang bergabung dan berkompetisi.

3. Target Pengguna

- **Segmentasi Pengguna:**

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

- Sekretaris
- Penyelenggara event
- Klub
- Atlet
- Juri
- Masyarakat Umum

- **KARAKTERISTIK UTAMA PENGGUNA**

- Sekretaris
Merupakan pengurus yang bertugas dalam pengelolaan data secara umum seperti data organisasi, termasuk klub, anggota, juri dan atlet.
- Penyelenggara
Mengelola sistem, mengatur pendaftaran peserta, serta menyusun dan mengawasi jalannya pertandingan.
- Klub
Bertanggung jawab dalam pendaftaran anggota agar terdata kedalam persatuan.
- Atlet
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?**

- Data Tidak Terdokumentasikan Dengan Baik
Selama ini belum ada suatu wadah untuk menyimpan data organisasi seperti data anggota, klub, juri dan atlet. Semua didokumentasikan menggunakan hard file berupa kertas sehingga dokumen-dokumen ini sering hilang.
- 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?**

- **Memudahkan Dalam Mendokumentasikan Data Organisasi**

Pengurus dapat dengan mudah untuk menyimpan data organisasi dalam satu wadah sistem berbasis web ini. Dengan sistem ini data akan terdokumentasikan dengan baik dan meminimalisir kehilangan data.

- **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 club (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