**PROJECT CHARTER**

**MATAKULIAH MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Proyek** : Let’s Hiking | |
| **Tanggal**: 26 April 2020 |  |
| **Manajer Proyek**: 10117124-Iqbal Atma Muliawan | **Tanggal mulai  proyek:** |
| **Staff Proyek**: 1. 10117160-Juan Lazuardo 2. 10117141-Aditya  3. 10117139-Nofrizal  4. 10117131-Hafidh Fajar A. | **Tanggal selesai  proyek:** |
| **Kelas**: IF-4 |  |



**TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**2020**

**DAFTAR ISI**

1. **Deskripsi dan Tujuan Proyek**

Mendaki gunung merupakan salah satu hobi yang kian hari kian marak dan banyak digemari. Kegiatan pendakian gunung, sebagaimana kegiatan di alam bebas lainnya, selalu penuh petualangan yang menantang, bahkan terkadang ekstrim. Namun, masih banyak pendaki awam yang belum mengetahui seluk-beluk mengenai gunung,sulitnya mendapatkan informasi lengkap mengenai gunung menjadi alasan para pendaki awam nekat mendaki tanpa bekal yang cukup. Mereka hanya mendapatkan informasi dari mulut ke mulut mengenai gunung yang ingin mereka daki, padahal banyak sekali yang harus diketahui sebelum mendaki sebuah gunung. Dalam melakukan pendakian gunung, seorang pendaki harus melakukan persiapan yang matang, Jangan sampai kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan pengalaman dan kepuasan diri ini berakibat yang merugikan buat diri pendaki dan alam (lingkungan hidup).

Dalam memanfaatkan sistem operasi yang semakin praktis dalam penggunaan, maka kami akan membuat website yang juga memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi gunung dengan judul : “Perancangan Sistem Informasi Data Gunung Sebagai Media Informasi untuk Pendaki(Let’s Hiking)”. Sebelum mendaki hampir semua pendaki akan melakukan pencarian informasi apalagi bagi mereka yang belum pernah mendaki gunung yang akan dituju. Media pencarian informasi tersebut selalu melalui website yang tersedia di internet. Disinilah kami berperan membantu para pendaki yang akan mendaki gunung mendapatkan informasi awal terkait gunung yang akan didaki untuk menurunkan resiko kecelakaan ketika berada di gunung karena segala macam bahaya sudah dapat dipersiapkan sebelum mendaki.

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dibuatnya aplikasi ini, yaitu :

1. Memberi kemudahan dalam hal informasi seputar gunung yang akan didaki.
2. Bisa mengetahui lokasi, rute serta mempersiapkan perlengkapan pendakian.
3. **Ruang Lingkup Proyek**

Tujuan kami membuat website untuk membantu konsumen atau pengguna dalam mencari informasi seputar gunung yang ada di pulau Jawa. Goal pada proyek ini adalah memberikan semua informasi tentang lokasi gunung, rute pendakian, serta apa saja yang harus dibawa atau dipersiapkan jika ingin mendaki gunung tersebut. Tanda bahwa goal proyek tercapai adalah website dapat berjalan dengan baik dan pengguna merasa terpuaskan dan terbantu dengan website yang kami buat.

Website yang kami buat hanya untuk gunung-gunug yang berada di jawa dan termasuk gunung-gunung besar yang membutuhkan usaha lebih untuk mendaki. Saat ini website kami hanya menyediakan informasi seputar gunung, baik itu rute, biaya masuk, lokasi/alamat, dan status gunung apakah sedang buka atau tutup.

Website ini dikembangkan dengan menggunakan framework codeigniter dan bootsrap, serta template admin yang sudah tersedia untuk mempercepat proses *development*. Dalam pengembangan website ini tim kami bekerja sama dan terkoneksi secara remote melalui github dan discord untuk membantu pengembangan jarak jauh.

1. **Asumsi, Batasan, dan Risiko Proyek**

{bagian ini menjelaskan asumsi, batasan, dan risiko yang mungkin terjadi pada proyek, serta pendekatan cara pencegahannya (mitigasi risiko) }

* 1. Asumsi Proyek
  2. Batasan Proyek
  3. Risiko Proyek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Risiko** | **Mitigasi Risiko** |
|  |  |  |

1. **Struktur Organisasi Proyek**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jabatan/ Peranan** | **Nama** | **Tanggung Jawab** |
| Manajer Proyek | Iqbal Atma Muliawan | Bertanggung jawab terhadap berjalannya proyek serta penjadwalan yang sudah dirancang serta keberhasilan proyek. |
| System Analyst | Juan Lazuardo, Hafidh Fajar, Nofrizal | Bertanggung jawab terhadap analisis sistem baik itu analisis kebutuhan maupun analisis fungsionalitas. |
| System Design | Aditya, Iqbal Atma Muliawan | Bertanggung jawab terhadap analisis design berupa wireframe, prototype, dan ui design yang akan diterapkan terhadap koding. |
| Programmer | Iqbal Atma Muliawan, Nofrizal | Melakukan implementasi dokumen analisis serta dokumen design untuk diwujudkan dalam bentuk sfotware. |
| System Testing | Juan Lazuardo | Melakukan testing terhadap aplikasi dan mencari bug jika ada untuk kemudian dilaporkan kepada project manajer untuk diperbaiki oleh programmer. |
| System Documentation | Aditya | Melakukan dokumentasi terhadap terhadap aplikasi yang dibuat baik itu cara penggunaan dan manual book. |

1. ***Project Milestone***

{bagian ini menjelaskan tahapan proyek yang akan dikerjakan}

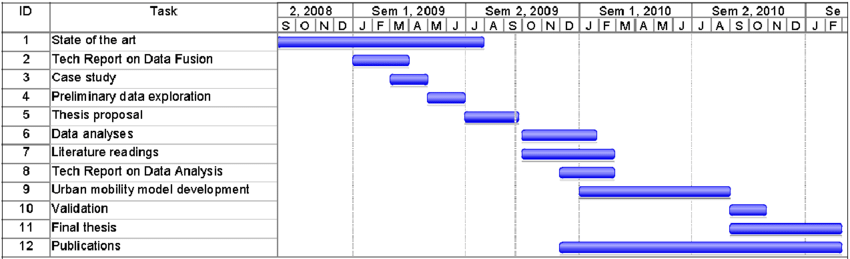
contoh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Project Milestone** | **Target selesai (dd/mm/yyyy)** |
| 1. | Project Start |  |
| 2. | *Complete System Analyst* |  |
| 3. | *Complete Design System* | ... |
| 4. | *Complete Coding* | ... |
| 5. | *Complete Implementation* | ... |
| 6. | Project Complete | ... |

1. **Jadwal Proyek *(Gantt Chart)***

{bagian ini menjelaskan jadwal proyek yang digambarkan menggunakan gantt chart}

*Contoh gantt chart:*



1. **Rencana Anggaran Belanja (RAB) Proyek**

{bagian ini menjelaskan rencana anggaran proyek yang akan dilakukan}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Proyek** | **Durasi (hari)** | **Jumlah tenaga kerja** | **Tarif tenaga kerja** | **Biaya tenaga kerja** | **Total biaya** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 1.1 |  |  |  |  |  |  |
| ... | dst... |  |  |  |  |  |
|  | Jumlah total biaya proyek | {hasil perhitungan jumlah total biaya} | | | |  |
|  | Harga proyek | {budget proyek yang ditentukan oleh client} | | | |  |
|  | Keuntungan Proyek | {keuntungan yang didapatkan (harga proyek- total biaya)} | | | |  |

1. **Perencanaan Komunikasi**

{bagian ini menjelaskan perencanaan komunikasi yang dilakukan dalam pengerjaan proyek.}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis pertemuan** | **Agenda** | **Waktu** | **Penanggung jawab** | **Partisipan** | **Masukan** | **Keluaran** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

1. **Persetujuan Proyek**

|  |  |
| --- | --- |
| Disetujui oleh: (manajer proyek) | Tanggal: |
| Disetujui oleh: | Tanggal: |

**LAMPIRAN A WORK BREAKDOWN STRUCTURE**

**LAMPIRAN B JADWAL PROYEK**

**LAMPIRAN C DIAGRAM NETWORK**

**LAMPIRAN A   
WORK BREAKDOWN STRUCTURE**

**Nama Proyek : Let’s Hiking**

**Tanggal Mulai Proyek : 14 April 2020**

**Tanggal Selesai Proyek :**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Proyek** |
| 1 | Analisis sistem |
| 1.1 | Analisis Kebutuhan |
| 1.2 | Analisis Fungsional |
| 1.3 | Perencanaan ERD dan Skema Relasi |
| 1.4 | Perancangan Flow Map |
| 1.5 | Perancangan DFD |
| 2 | Desain Sistem |
| 2.1 | Wireframe |
| 2.2 | Prototype |
| 2.3 | UI Design |
| 3 | Koding |
| 3.1 | Front-End |
| 3.1.1 | Membuat tampilan halaman user |
| 3.1.2 | Membuat tampilan halaman admin |
| 3.2 | Back-End |
| 3.2.1 | Membuat database |
| 3.2.2 | Membuat fungsi tambah data |
| 3.2.3 | Membuat fungsi hapus data |
| 3.2.4 | Membuat fungsi tampil data |
| 3.2.5 | Membuat fungsi ubah data |
| 4 | Implementasi |
| 4.1 | Hosting |
| 4.2 | Maintenance |

**LAMPIRAN B   
JADWAL PROYEK**

**Nama Proyek : Let’s Hiking**

**Tanggal Mulai Proyek : 14 April 2020**

**Tanggal Selesai Proyek : - 2020**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Proyek** | **Durasi** | **Tanggal mulai** | **Tanggal selesai** | **Aktivitas pendahulu (*predecessor*)** |
| 1.1. | Analisis kebutuhan | ­ | ... | .. | 0 |
| 1.2 | Analisis Fungsionalitas |  |  |  | 1.1 |
| 1.3 | Perancangan ERD dan Skema Relasi |  |  |  | 1.2 |
| 1.4 | Perancangan Flow Map | ... | ... | ... | 1.3 |
| 1.5 | Perancangan DFD |  |  |  | 1.4 |
| 2.1 | WireFrame |  |  |  | 1.5 |
| 2.2 | Prototype |  |  |  | 2.1 , 2.2 |
| 2.3 | UI Design |  |  |  | 1.5 |
| 3.1.1 | Membuat Tampilan Halaman User |  |  |  | 2.2 |
| 3.1.2 | Membuat Tampilan Halaman Admin |  |  |  | 2.2 |
| 3.2.1 | Membuat Database |  |  |  | 3.1.1 , 3.1.2 |
| 3.2.2 | Membuat Fungsi Tambah Data |  |  |  | 3.2.1 |
| 3.2.3 | Membuat Fungsi Hapus Data |  |  |  | 3.2.1 |
| 3.2.4 | Membuat Fungsi Tampil Data |  |  |  | 3.2.1 |
| 3.2.5 | Membuat Fungsi Ubah Data |  |  |  | 3.2.1 |
| 4.1 | Hosting |  |  |  | 3.2.2 , 3.2.3, 3.2.4 , 3.2.5 |
| 4.2 | Maintenance |  |  |  | 4.1 |

**LAMPIRAN C**

**DIAGRAM NETWORK**