
PROJECT CHARTER

Version <1.0>
<02/20/2020>

VERSION HISTORY

Version #	Implemented By	Revision Date	Approved By	Approval Date	Reason
1.0	<i>Ini Team</i>	<i>2/20/20</i>	<i>Rizki Bhaskara</i>	<i>2/20/20</i>	Karena sudah memenuhi dengan maksud dan tujuan Proyek ini.

TABLE OF CONTENTS

1	INTRODUCTION	5	
1.1	Purpose of Project Charter	5	
2	PROJECT AND PRODUCT OVERVIEW	5	
3	JUSTIFICATION	5	
3.1	Business Need	5	
3.2	Business Impact	5	
4	SCOPE	5	
4.1	Objectives	5	
4.2	High-Level Requirements	6	
4.3	Boundaries/Constraints	6	
5	DURATION	6	
5.1	Timeline	6	
5.2	Executive Milestones	6	
6	PROJECT ORGANIZATION	6	
6.1	Roles and Responsibilities	6	
6.2	Stakeholders (Internal and External)	8	
7	PROJECT CHARTER APPROVAL	9	
	APPENDIX A: REFERENCES		10
	APPENDIX B: KEY TERMS		11

1 Introduction

1.1 PURPOSE OF PROJECT CHARTER

Project Charter bertujuan untuk mendokumentasikan dan mengumpulkan informasi yang diperlukan yang oleh Project Manager untuk menyetujui pendanaan proyek. Project Charter harus mencakup requirements, scope, justifikasi, dan komitmen sumber daya serta keputusan sponsor proyek untuk melanjutkan atau tidak melanjutkan proyek.

Ini dibuat selama Fase Awal proyek. Project Charter ini ditujukan untuk Project Sponsor dan Senior Leadership.

2 Project And Product Overview

Kurangnya referensi belajar dari Mahasiswa Itera maka kami berencana untuk mengembangkan sebuah Website yang berisikan tentang Soal dan Materi dari seluruh program studi yang terdapat di Itera dan ditujukan untuk semua mahasiswa Itera. Website ini bernama Bank Soal dan Materi Itera. Project ini akan dikembangkan setelah Dokumen Project Charter ini disetujui oleh semua pihak yang terlibat. Proyek ini diperkirakan akan selesai dalam waktu 15 Minggu. Dengan perkiraan anggaran ± Rp 2.000.000. Nantinya dari website ini diharapkan mahasiswa akan lebih mudah dalam mencari materi kuliah dan soal latihan terupdate dari mata kuliah yang mereka inginkan.

3 Justification

3.1 BUSINESS NEED

Berikut beberapa yang dibutuhkan untuk keberhasilan proyek tersebut :

1. Dokumentasi lengkap dari awal proyek berjalan
2. Kerjasama yang baik antar stakeholder
3. Tersedianya SDM di KM itera untuk menjadi admin website
4. Tersedianya fasilitas yang mendukung
5. Disiplin waktu sesuai timeline project

3.2 BUSINESS IMPACT

Berikut beberapa keuntungan dari proyek yang akan kami buat :

1. Dari sisi client (KM atau pengurus himpunan)
 - a. Lebih mudah memberikan materi kepada anggota setiap program studi
 - b. Lebih mudah dalam mengupdate materi dan soal setiap pergantian semester
2. Dari sisi user (mahasiswa)
 - a. Mahasiswa dapat mudah mencari referensi belajar
 - b. Memudahkan mahasiswa memperoleh soal latihan
 - c. Memudahkan mahasiswa dalam belajar dengan menonton video tutorial di website

- d. Lebih nyaman menggunakan website karena dapat mendownload materi soal dan video belajar

4 Scope

4.1 OBJECTIVES

Tujuan dari Produk yang kami buat yaitu :

- Mempermudah mahasiswa dalam mencari referensi soal maupun materi matakuliah prodi mereka.
- Agar nilai ujian mahasiswa Itera bisa mendapatkan yang terbaik karena memiliki cukup referensi materi dan soal beberapa tahun sebelumnya.
- Menggunakan website agar mudah diakses dimana saja.

4.2 HIGH-LEVEL REQUIREMENTS

The following table presents the requirements that the project's product, service or result must meet in order for the project objectives to be satisfied.

Req. #	Requirement Description
Admin 1	Team maintenance yang melakukan pemeliharaan secara berkala.
Admin 2	Memberi account kepada pengguna dan mengontrol akses pengguna.
Operator Prodi	Yang mempunyai hak akses untuk meng-input dan update data berdasarkan Program Studi.
GUI (Graphical User Interface)	Untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan Website Bank Soal dan Materi Itera.
Database	Untuk menyimpan semua data yang akan digunakan di Website Bank Soal dan Materi Itera.
Jaringan Internet	Digunakan untuk pengaksesan Website Bank Soal dan Materi Itera.

4.3 BOUNDARIES/CONSTRAINTS

- Technical Constraints :
 - Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Javascript
 - Menggunakan HTML & CSS
 - Menggunakan Cloud Server
 - Menggunakan Framework CodeIgniter
 - Menggunakan Adobe XD dan Figma dalam perancangan UI/UX
- Business Constraints :
 - Hanya dapat diakses melalui Web
 - End User hanya dapat mengunduh dan melihat File Soal & Materi Itera.
 - Terdapat batasan maksimal ukuran file yang dapat diupload.

5 Duration

5.1 TIMELINE

No.	Deskripsi Tugas	Durasi (Hari Kerja)	Mulai	Selesai
1	Perencanaan dan Analisa Sistem	7	4 Februari 2020	10 Februari 2020
2	Pembuatan Draft Wawancara	2	11 Februari 2020	12 Februari 2020
3	Analisa sistem dan melakukan wawancara dengan pihak client	1	13 Februari 2020	13 Februari 2020
4	Pembuatan dokumen SKPL	1	13 Februari 2020	13 Februari 2020
5	Memulai desain tampilan awal web	3	14 Februari 2020	16 Februari 2020
6	Melakukan wawancara lanjutan dengan pihak client	1	17 Februari 2020	17 Februari 2020
7	Pembuatan Project Charter	3	18 Februari 2020	20 Februari 2020
8	Desain Tampilan Website	7	21 Februari	27 Februari

			2020	2020
9	Pembuatan Program (Pengembangan Website)	35	28 Februari 2020	2 April 2020
10	Perencanaan dan penyewaan cloud Server	7	3 April 2020	9 April 2020
11	Testing Website dan perbaikan jika terjadi error	24	10 April 2020	23 April 2020

5.2 EXECUTIVE MILESTONES

The table below lists the high-level Executive Milestones of the project and their estimated completion timeframe.

Executive Milestones	Estimated Completion Timeframe
Membuat draft wawancara dan Wawancara client (KM ITERA)	4 hari
Analisis hasil wawancara dan membuat SKPL	1 hari
Membuat project charter	3 hari
Mengembangkan desain	7 hari
Membuat website atau pengembangan	35 hari
Hosting dan domain website	7 hari
Testing website dan debugging	24 hari

6 Project Organization

6.1 ROLES AND RESPONSIBILITIES

This section describes the key roles supporting the project.

Name & Organization	Project Role	Project Responsibilities
Muhammad Anbia (Keluarga Mahasiswa ITERA)	Project Sponsor	Bertanggung jawab dalam dalam membatasi scope serta kebutuhan perangkat lunak
Rizki Bhaskara M E (Ini Team)	Project Manager	Berkoordinasi langsung dengan project sponsor dalam penyusunan kebutuhan perangkat lunak. Selain itu berperan penting pada internal tim di antaranya mengontrol dan mengawasi kerja tim.

Nova Yastika Putri (Ini Team)	Technical Writer	Bertanggung jawab dalam penulisan dokumentasi serta panduan penggunaan perangkat lunak
Nova Yastika Putri (Ini Team)	Front End Developer	Mengembangkan perangkat lunak dari sisi client, misalnya pembuatan user interface perangkat lunak
Aldi Indrawan (Ini Team)	Back End Developer	Mengembangkan perangkat lunak dari sisi server, misalnya pemrograman yang berhubungan dengan fungsi dan basis data
Riwandy (Ini Team)	Back End Developer	Mengembangkan perangkat lunak dari sisi server, misalnya pemrograman yang berhubungan dengan fungsi dan basis data
Roy Putra Ompusunggu (Ini Team)	Software Tester	Bertanggung jawab dalam pengujian perangkat lunak
Roy Putra Ompusunggu (Ini Team)	Front End Developer	Mengembangkan perangkat lunak dari sisi server, misalnya pemrograman yang berhubungan dengan fungsi dan basis data

6.2 STAKEHOLDERS (INTERNAL AND EXTERNAL)

- Internal :
 - a. Project Manager
 - b. Front End Developer
 - c. Back End Developer
 - d. Technical Writer
 - e. Software Tester

- Eksternal :
 - a. Project Sponsor
 - b. Mahasiswa Institut Teknologi Sumatera

7 Project Charter Approval

Yang bertanda tangan di bawah ini mengakui bahwa mereka telah meninjau Project Charter dan mengizinkan, serta mendanai proyek tersebut. Perubahan pada Project Charter ini akan dikoordinasikan dan akan disetujui oleh yang bertanda tangan di bawah ini atau perwakilan yang ditunjuk.

Signature:	_____	Date:	_____
Print Name:	Mumammad Anbia		
Title:	Mr		
Role:	Project Sponsor		

Signature:	_____	Date:	_____
Print Name:	Rizki Bhaskara		
Title:	Mr		
Role:	Project Manager		

APPENDIX A: REFERENCES

Tabel berikut meringkas dokumen yang dirujuk dalam dokumen ini.

Document Name and Version	Description	Location
Contoh_Dokumen_Project	Contoh project charter tentang pembuatan sebuah sistem informasi kepegawaian, yang mana dokumen ini kurang lebih dapat menjadi referensi dalam pembuatan project charter proyek kami	https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/Contoh_Dokumen_Project.pdf&ved=2ahUKEwjO3fiQjN_nAhUuxjgGHf4uCuMQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw32N1f71nS4eWjuSWWrIIZ-
Template Project Charter	Template pembuatan project charter yang disertai penjelasan dan contoh pengisian setiap bab nya	E-Learning ITERA (PPL RA)

APPENDIX B: KEY TERMS

Tabel berikut ini memberikan definisi untuk istilah yang relevan dengan dokumen ini.

Term	Definition
Website	Suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya
Hosting	Penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah website dan sehingga dapat diakses lewat Internet.
Stakeholder	Kelompok, komunitas ataupun individu manusia yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap suatu organisasi atau perusahaan
End-user	Pengguna akhir website
Debuging	Metode yang dilakukan oleh para pemrogram dan pengembang perangkat lunak untuk mencari dan mengurangi bug, atau kerusakan di dalam sebuah program komputer atau perangkat keras sehingga perangkat tersebut bekerja sesuai dengan harapan