**PROJECT CHARTER**

* 1. Nama Proyek

*“Aplikasi challenge cafe”*

* 1. Nama Tim

Mahasiswa Udinus

* 1. Tanggal Mulai Proyek

25 Maret 2021

* 1. Tanggal Berakhir Proyek
  2. Deskripsi Proyek

Agar customer memiliki hal yang berkesan atau pengalaman baru pada suatu cafe, maka diciptakan perangkat lunak Cafe’s Challenge Game. Dengan adanya program ini pelanggan dapat mengikuti program tersebut dan Dengan sistem perangkat lunak ini, pemilik kafe dan game master yang bekerja di kafe dapat membuat challenge. Challenge tersebut dapat di akses oleh pelanggan yang sudah mendaftar & memiliki akun pada kafe tersebut. Ketika customer yang memiliki akun menyelesaikan suatu challenge, dia akan menekan suatu tombol bahwa dia telah menyelesaikan suatu challenge. Kemudian game master melalui akunnya dapat melihat informasi tersebut dan melihat bukti foto customer yang diupload. Ada 2 jenis challenge, yaitu pelanggan harus membeli menu makanan / minuman tertentu dan pelanggan memainkan game tertentu. Setelah mereka melakukan challenge tersebut mereka akan upload foto sebagai bukti dokumentasi ke sistem. Game master dapat melihat history pelanggan yang menyelesaikan tiap-tiap challenge, siapa pelanggan yang paling banyak menyelesaikan berbagai jenis challenge. Game master dapat memilih jenis menu dan game yang menjadi challenge untuk pelanggan. Info yang terdapat pada challenge tersebut adalah diantaranya: jenis challenge, gambar/ icon badge, exp, menu atau game yang menjadi challenge, khusus untuk game master, dia dapat melihat semua user yang mendapatkan challenge serta yang sudah menyelesaikan challenge tersebut. Data dari challenge tersebut dapat di-export ke sebuat file dengan format csv, dimana dapat dilihat & direview kembali oleh game master.

* 1. Stakeholder

Product Owner :

Project Sponsor : -

Project Leader : Anugrah Tri Ramadhan

Business & System Analyst : Muhammad Aris Setiawan

Database Designer : Frans Antoni Nugroho

UI Designer : Faizuna Rifqy

Front-End Programmer : Benny Wibijanto Alan Sarajar

Back-End Programmer : Anugrah Tri Ramadhan

**Work Breakdown Structure**

App

Planning

Implementation

Examination

Deployment

App Layout

Bug analysis

Perform Deploment

Database Design

UI Design

**Gantt Chart**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Maret | | | | April | | | | Mei | | | |
| Select Topic |  |  | | |  | | | |  | | | |
| Create Framework |  |  |  |  |  | | | |  | | | |
| Create UML & DFD |  |  |  |  |  | | | |  | | | |
| Create Database |  | | | |  |  |  |  |  | | | |
| Map Developing |  | | | |  |  |  |  |  | | | |
| Coding  Testing by Developer |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| User/Client Testing |  | | | |  | | | |  |  |  |  |
| Write Papers Result |  | | | |  | | | |  | |  | |

**Ruang Lingkup**

Ruang lingkup disini mencakup beberapa teknis sistem yang menjelaskan Café Challenge Sistem (CCS), CCS adalah Software/perangkat lunak yang menjalankan sebuah challenge game, Teknis sistem CCS adalah memberikan challenge/ tantangan yang dibuat oleh master game (pemilik internet café) yang bertugas sebagai admin challenge game kepada pelanggan (User/Challenger), dan CCS ini menyediakan 2 platform yang terbagi kepada master game dan pelanggan café, masing masing diberikan smartphone atau pc.

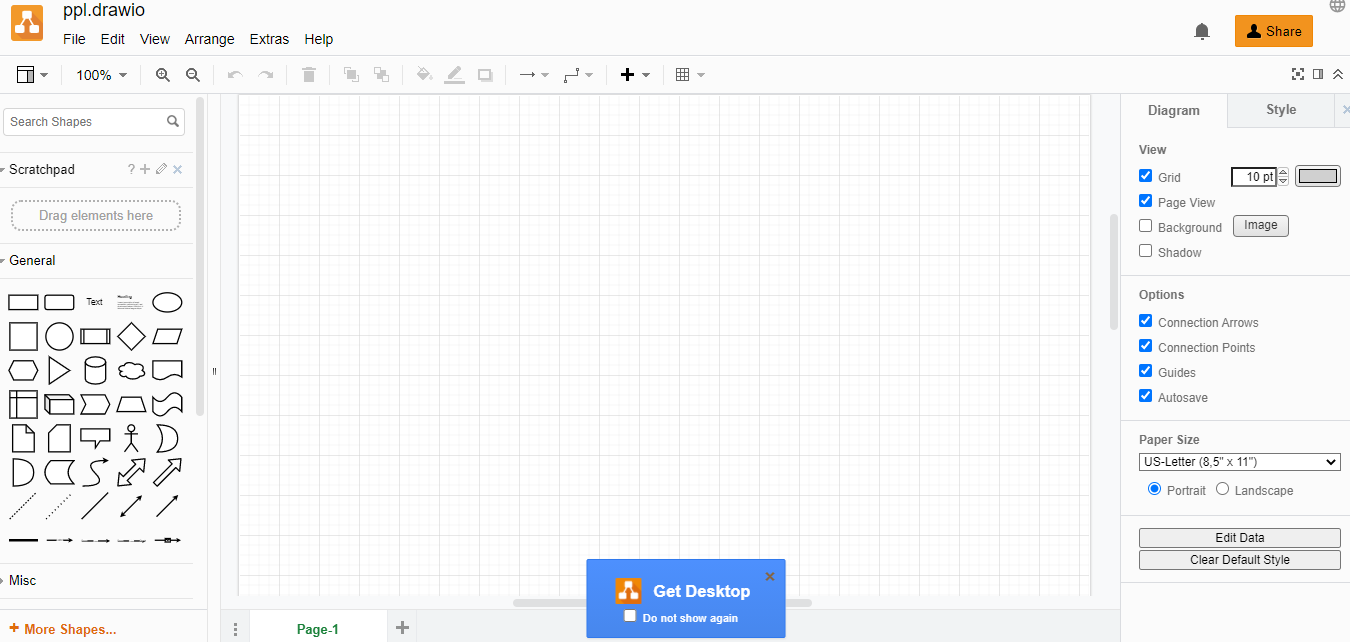
Master game

User

**Deskripsi Fungsionalitas**

* Login/Sign up akun
* Memainkan challenge berdasarkan makanan/minuman yang dipesan atau berdasarkan challenge dari game master
* Game master dapat akses statistic dari setiap pemain yang sudah menjalankan challenge, jenis challenge, serta riwayat permainan

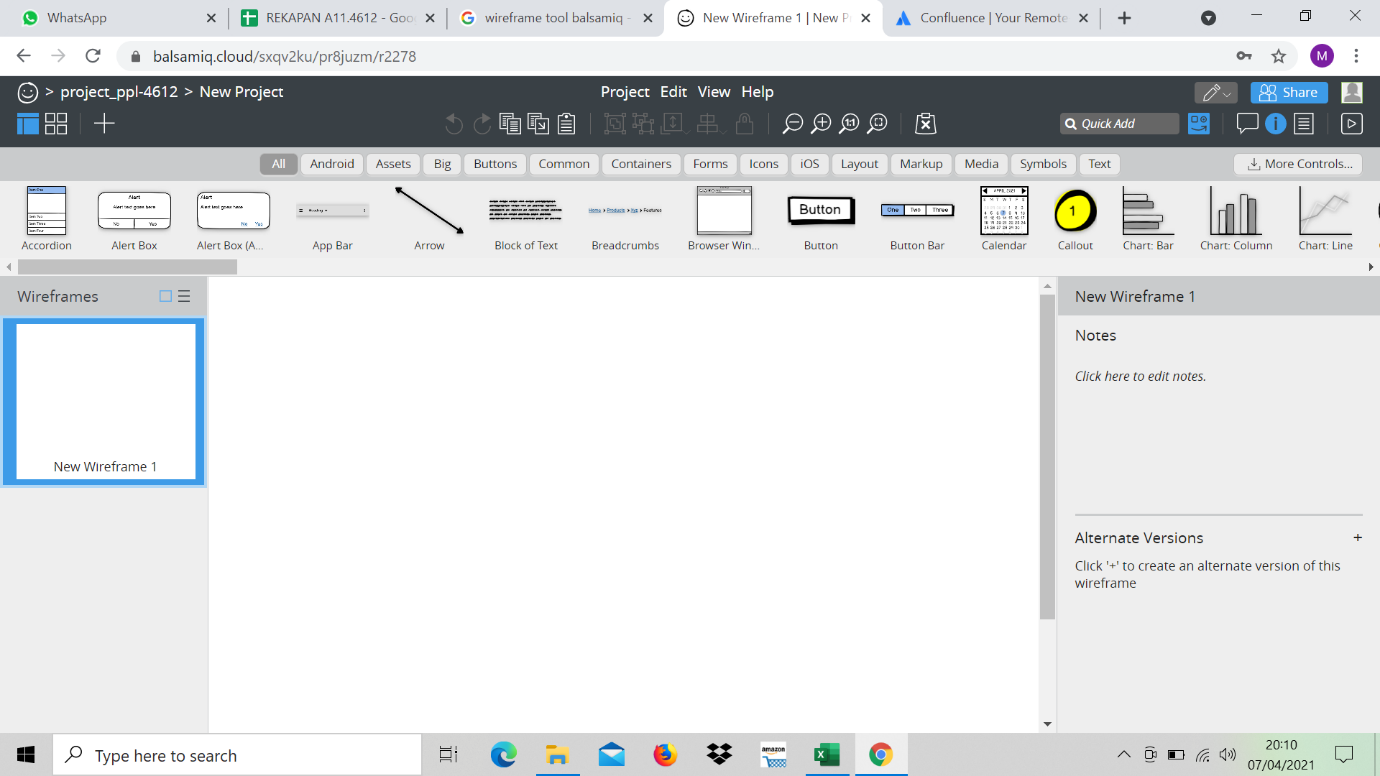
Draw.io



Draw.io adalah sebuah website yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram secara online. Semua fitur yang ada pada situs ini bisa kalian nikmati hanya dengan bermodalkan browser yang mendukung HTML 5. Situs ini punya tampilan yang sangat responsif. Kalian bisa menggunakan fitur-fiturnya dengan mudah baik diakses menggunakan smartphone dan juga PC.

Draw.io menawarkan kemudahan untuk membuat diagram tanpa batasan jumlah diagram yang dibuat. Mantapnya lagi, situs ini terintergrasi dengan layanan penyimpanan file milik google yaitu Google Drive.

Balsmiq



Saat ini ada banyak pilihan *tool* untuk membuat desain [*wireframe*](https://glints.com/id/lowongan/wireframe-adalah/), salah satunya adalah Balsamiq.

Balsamiq merupakan *tool* yang bisa digunakan untuk merancang *wireframe* situs maupun aplikasi.

*Tool* ini dianggap salah satu yang paling mudah digunakan bahkan bagi para pemula meski tidak memiliki pemahaman tentang kode dan sebagainya.

Balsamiq adalah salah satu *tool* yang digunakan para [UI *designer*](https://glints.com/id/lowongan/ui-designer/) maupun [UX *designer*](https://glints.com/id/lowongan/ux-designer/) ntuk merancang *wireframe* *low fidelity*.

Menurut [Bubble](https://bubble.io/blog/balsamiq-review-bubble/), Balsamiq merupakan *tool* yang berfokus pada struktur dan konten *wireframe*.

*Tool* ini dianggap cukup ramah pemula karena tidak membutuhkan kode untuk bisa mengoperasikannya.

Kamu cukup men-*drag* dan *drop* elemen-elemen desain yang diperlukan.

Dengan begitu, proses desain pun bisa menjadi lebih cepat.

Tak hanya *wireframe*, Balsamiq juga bisa digunakan untuk membuat *prototype* interaktif untuk situs atau aplikasi yang sedang kamu rancang.

Fitur ini membuat desainer bisa mengetahui *usability* rancangannya sehingga revisi bisa dikurangi pada tahap-tahap selanjutnya.

Balsamiq bisa digunakan siapa saja, mulai dari pemilik bisnis, *product manager*, *business* *analyst*, *developer*, dan masih banyak lagi.

Bahkan, tim perancang sebuah situs atau aplikasi bisa bekerjasama langsung dengan menggunakan *tool* ini.

**Jenis-Jenis platform Balsamiq**

Ada tiga versi Balsamiq yang bisa digunakan untuk *platform* berbeda-beda.

Platform-platform untuk Balsamiq tersebut adalah Cloud, Desktop, dan Google Drive.

Ketiga versi Balsamiq berbeda ini awalnya gratis untuk 30 hari pertama.

Setelah itu, kamu harus membayar tergantung paket yang dipilih.

Untuk Balsamiq Cloud, ada 3 paket yang ditawarkan, yaitu paket 2 proyek, 20 proyek, atau 200 proyek.

Harganya mulai dari 9 dolar AS hingga 199 dolar AS per bulan.

Semakin besar jumlah anggota tim yang perlu menggunakan Balsamiq di perusahaanmu, tentu paket yang dibutuhkan semakin mahal.

Sementara, Balsamiq Desktop menawarkan harga 89 dolar AS untuk setiap penggunanya.

Nah, Balsamiq Google Drive adalah alternatif yang bisa kamu pilih jika ingin lebih berhemat.

Untuk platform ini, kamu hanya perlu membayar 5 dolar AS per *wireframe* editor setiap bulannya.

### Kelebihan

Balsamiq adalah tool desain wireframe yang mudah digunakan karena interface atau tampilan antarmukanya yang mudah dimengerti.

Tanpa tutorial sekalipun, kamu akan langsung bisa mengerti fungsi-fungsinya.

Bahkan, kustomisasi elemen yang kompleks juga bisa dilakukan dengan mudah.

Salah satu fitur yang sangat memudahkan proses kerja dengan Balsamiq adalah fitur kolaborasinya dengan sharing control yang fleksibel dan cepat.

Selain itu, hasil wireframe yang telah dibuat bisa langsung di-export dalam beberapa format, seperti PDF, PNG, dan JSON.

### Kekurangan

Sayangnya, Balsamiq adalah tool yang tak lepas dari beberapa kekurangan.

Menurut [Arcstone](https://www.arcstone.com/blog/blog-/review-of-balsamiq-mockups), salah satu kekurangan tool ini yaitu sulitnya men-scroll library elemen UI yang dimilikinya.

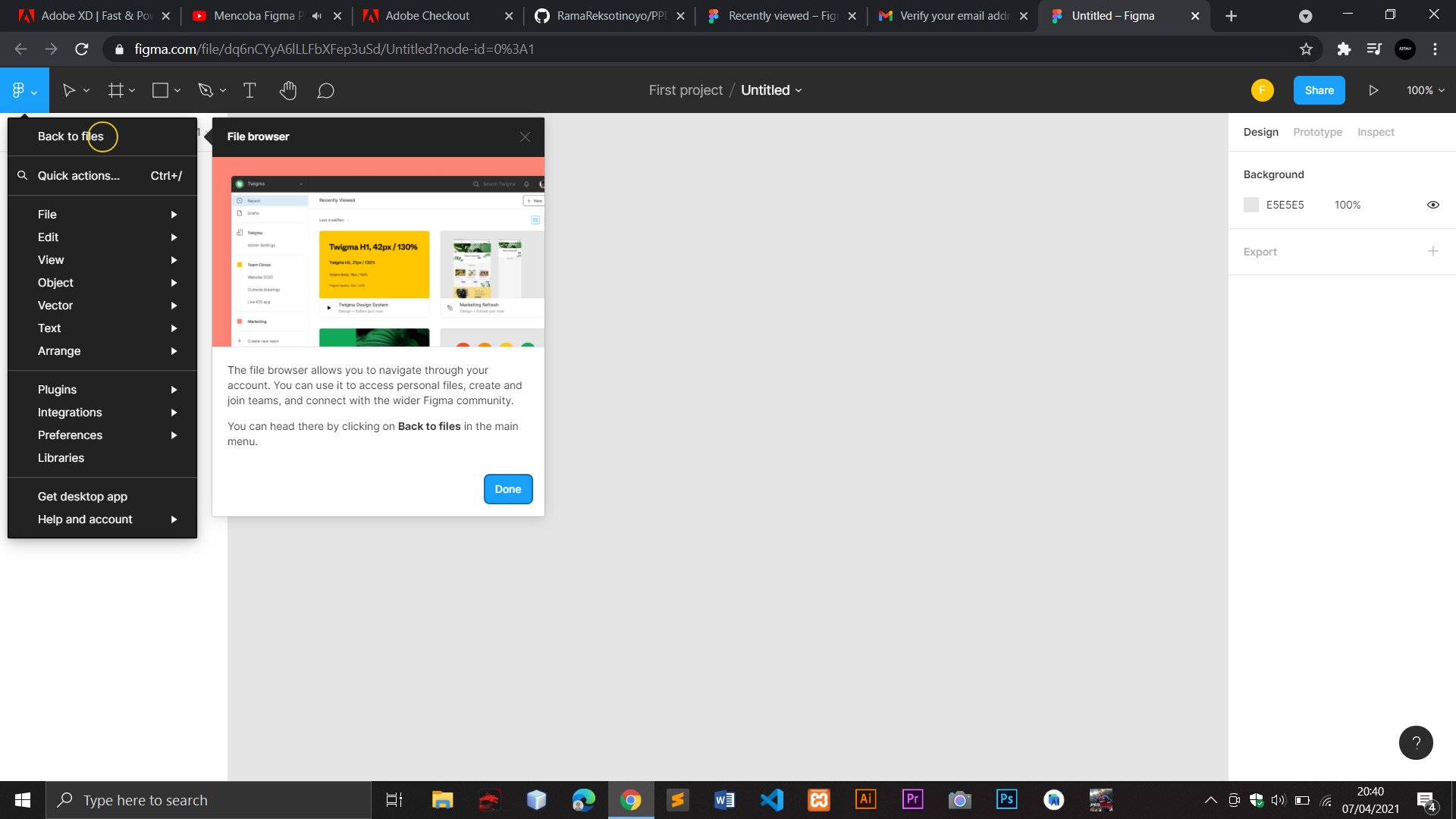
Akan tetapi, ada fitur Quick Add yang mempermudah permasalahan ini sehingga tidak terlalu mengganggu.

Selain itu, pembuatan sitemap di Balsamiq juga cukup terbatas.

Meskipun pembuatannya mudah, Balsamiq hanya bisa memfasilitasi sitemap sederhana.

Jika ingin membuat yang lebih kompleks, kamu butuh software atau tool lainnya karena Balsamiq berfokus untuk membuat wireframe.

Figma



Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real- time).

Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau tool yang sebanding dengan Figma adalah termasuk Sketch, Adobe XD, Invision, dan Framer. Juga seperti banyak tool lainnya, Figma didukung oleh komunitas desainer dan pengembang yang kuat yang berbagi plugin untuk meningkatkan fungsionalitas dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. Figma juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk Slack, Twitter, Zoom, Dropbox, dan Walgreens. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek.