

PROJECT CHARTER

Judul Proyek	:	Pembuatan Aplikasi e-Learning (SMKN 5 Bekasi)
Tanggal Mulai Proyek	:	12 Oktober 2024
Tanggal Akhir Proyek	:	27 Desember 2024
Informasi Anggaran	:	
Manajer Proyek	:	Satrio Rizki Ramadhan

Tujuan Proyek :

Proyek pembuatan aplikasi e-Learning ini bertujuan untuk membuat platform e-Learning yang ditujukan bagi guru PPL dalam mengajar mata pelajaran Perekayasaan Sistem Kontrol untuk siswa kelas XI di SMKN 5 Bekasi.

Fungsi e-Learning yang akan dibuat:

- Manajemen Materi Pembelajaran
- Manajemen Video Praktikum
- Manajemen Kuis dan Evaluasi
- Sistem Checkpoint Pembelajaran
- Akses Siswa ke Materi

Peranan Tanggung Jawab :

- Melakukan pertemuan secara online via Google Meet dengan klien untuk mendapatkan requirement lengkap dan memastikan pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan aplikasi.
- Merancang arsitektur aplikasi serta mengembangkan fitur-fitur e-Learning sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati.
- Melakukan pengujian aplikasi untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan baik dan memenuhi standar kualitas sebelum diluncurkan kepada pengguna.

Peranan Tanggung Jawab :

No.	Nama	Peranan	Posisi
1	Satrio Rizki Ramadhan	Mengawasi keseluruhan proyek, memastikan setiap tim bekerja sesuai jadwal, dan menjaga komunikasi antara tim. Bertanggung jawab atas manajemen anggaran, jadwal, serta ruang lingkup proyek.	Project Manager
2	Yobel Saron Siringo Ringo	Menganalisis kebutuhan pengguna (guru dan siswa) serta menyusun spesifikasi fungsional dan teknis yang mendetail untuk	Analyst

		mendukung pengembangan fitur aplikasi.	
3	Chintia Ayu Wulandari	Membuat wireframe, dan merancang UI/UX untuk halaman login, materi, video, dan kuis agar aplikasi mudah digunakan dan menarik.	Designer
4	Fachrudin Nur Alfiansyah	Mengembangkan aplikasi, baik frontend maupun backend, sesuai dengan desain dan spesifikasi. Melakukan integrasi antara server dan klien, serta mengimplementasikan fitur seperti login, materi, video, dan kuis dengan checkpoint.	Programmer
5	Muhammad Akbar Irsyad	Menguji aplikasi untuk memastikan bahwa setiap fitur berjalan sesuai fungsinya dan bebas dari bug.	Tester

I. Tujuan

Tujuan proyek ini adalah membuat aplikasi e-Learning yang memungkinkan Sifa sebagai Guru PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) untuk mengunggah materi, video praktikum, dan kuis, serta memberikan akses bagi siswa untuk mengunduh materi, menonton video, dan menyelesaikan kuis. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

II. Features

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur antara lain :

- Manajemen Materi Pembelajaran: Guru dapat mengunggah dan mengelola berbagai jenis materi pembelajaran dalam format teks, PDF, atau presentasi.
- Manajemen Video Praktikum: Guru dapat mengunggah video praktikum yang dapat diakses oleh siswa untuk mendukung pembelajaran.
- Manajemen Kuis dan Evaluasi: Guru dapat membuat kuis, serta melakukan penilaian otomatis terhadap jawaban siswa.
- Sistem Checkpoint Pembelajaran: Siswa harus menyelesaikan materi dan menonton video secara utuh sebelum dapat mengerjakan kuis.
- Akses Siswa ke Materi: Siswa dapat mengunduh materi pembelajaran, menonton video, dan mengerjakan kuis sesuai instruksi guru.

III. Business Objective

a. Faktor Penentu Keberhasilan

1. Implementasi fitur yang memenuhi kebutuhan pengguna (guru dan siswa) dengan baik.
2. User Interface yang intuitif dan mudah digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Integrasi sistem yang lancar dengan infrastruktur yang sudah ada di sekolah.
4. Pelatihan yang memadai untuk guru dalam menggunakan aplikasi.
5. Umpan balik positif dari pengguna selama uji coba.
6. Keandalan dan keamanan data yang disimpan dalam aplikasi.
7. Adanya dukungan teknis yang cepat dan responsif.
8. Tersedia semua fasilitas pendukung untuk mendukung operasional aplikasi.

b. Keuntungan yang diharapkan

1. Dari Sisi Guru

- a. Meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan materi dan evaluasi siswa.
- b. Kemudahan dalam memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara cepat.
- c. Meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa melalui konten multimedia.

2. Dari Sisi Siswa

- a. Akses mudah dan fleksibel ke materi pembelajaran dan video praktikum.

- b. Meningkatkan pemahaman melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- c. Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan waktu belajar mereka.

IV. Budget Estimate and Financial Analysis

No	Deskripsi Tugas / Pekerjaan (Tasks)	Waktu Tenaga Kerja (Hari)	Tarif Tenaga Kerja (Rp)	Jumlah Tenaga Kerja	Biaya Tenaga Kerja (Rp)	Biaya Lain-lain (Rp)	Total (Rp)
1.	Planning						
1.1	Identifikasi Kebutuhan Proyek	2	500.000	1	1.000.000	0	1.000.000
1.2	Menyusun Rencana Proyek	3	500.000	1	1.500.000	0	1.500.000
2.	Analysis						
2.1	Pengumpulan Kebutuhan	1	500.000	1	500.000	0	500.000
2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional	2	500.000	1	1.000.000	0	1.000.000
2.3	Pembuatan Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Sistem (SRS)	3	500.000	1	1.500.000	0	1.500.000
3.	Desain						
3.1	Desain Arsitektur Sistem	6	550.000	1	3.300.000	0	3.300.000
3.2	Desain UI/UX	10	550.000	1	5.500.000	0	5.500.000
3.3	Review dan Validasi Desain	2	550.000	1	1.100.000	0	1.100.000
4.	Development						
4.1	Frontend Development	18	600.000	1	10.800.000	0	10.800.000
4.2	Backend Development	18	600.000	1	10.800.000	0	10.800.000
4.3	Integrasi Frontend dan Backend	10	600.000	1	6.000.000	0	6.000.000
5.	Testing						
5.1	System Testing	1	300.000	1	300.000	0	300.000
6.	Deployment						
6.1	Menyiapkan Infrastruktur Deployment	2	500.000	1	1.000.000	0	1.000.000
6.2	Deploy Aplikasi ke Lingkungan Produksi	4	600.000	1	2.400.000	0	2.400.000
7.	Maintenance						
7.1	Pemeliharaan Sistem	4	250.000	5	5.000.000	0	5.000.000
8.	Documentation						
8.1	Dokumentasi Teknis	30	250.000	5	37.500.000	0	37.500.000

8.2	Dokumentasi Pengguna	2	250.000	5	2.500.000	0	2.500.000
Lain-lain							
Sub Total :							91.700.000
PERENCANAAN TOTAL:		Rp 91.700.000 (Sembilan Puluh Satu Juta Tujuh Ratus Ribu Rupiah)					

V. Schedule Estimate

Untuk proyek pembuatan aplikasi e-Learning ini diperlukan waktu 64 hari kerja (membangun sistem) ditambah 4 hari kerja (*maintenance*). Total waktu pengerjaan 68 hari kerja.

VI. Schedule

No	Deskripsi Tugas (Tasks)	Durasi (Hari Kerja)	Mulai	Selesai
1.	Planning		12-10-2024	17-10-2024
1.1	Identifikasi Kebutuhan Proyek	2	12-10-2024	14-10-2024
1.2	Menyusun Rencana Proyek	3	14-10-2024	17-10-2024
2.	Analysis		14-10-2024	26-10-2024
2.1	Pengumpulan Kebutuhan	1	14-10-2024	14-10-2024
2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional	2	22-10-2024	23-10-2024
2.3	Pembuatan Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Sistem (SRS)	3	24-10-2024	26-10-2024
3.	Desain		28-10-2024	15-11-2024
3.1	Desain Arsitektur Sistem	6	28-10-2024	02-11-2024
3.2	Desain UI/UX	10	04-11-2024	14-11-2024
3.3	Review dan Validasi Desain	2	14-11-2024	15-11-2024
4.	Development		18-11-2024	21-12-2024
4.1	Frontend Development	18	18-11-2024	07-12-2024
4.2	Backend Development	18	18-11-2024	07-12-2024
4.3	Integrasi Frontend dan Backend	10	09-12-2024	21-12-2024
5.	Testing		21-12-2024	21-12-2024
5.1	System Testing	1	21-12-2024	21-12-2024
6.	Deployment		21-12-2024	26-12-2024
6.1	Menyiapkan Infrastruktur Deployment	2	21-12-2024	23-12-2024
6.2	Deploy Aplikasi ke Lingkungan Produksi	4	23-12-2024	26-12-2024
7.	Maintenance		26-12-2024	31-12-2024
7.1	Pemeliharaan Sistem	4	26-12-2024	31-12-2024
8.	Documentation		18-11-2024	27-12-2024
8.1	Dokumentasi Teknis	30	18-11-2024	21-12-2024
8.2	Dokumentasi Pengguna	2	26-12-2024	27-12-2024

