

PROJECT CHARTER

Project Name: Sistem Informasi Perhitungan Sisa Hasil Usaha	Project Number: 01
Date: 15 September 2011	Revision Number: -

1. PROJECT DESCRIPTION AND GOALS

Koperasi Mahasiswa (KOPMA) STIKOM Surabaya merupakan jenis badan usaha yang beranggotakan mahasiswa aktif di STIKOM Surabaya. Kopma STIKOM Surabaya melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan.

Sisa hasil usaha merupakan perhitungan keuangan koperasi yang rinciannya sebagai berikut (berdasar Undang – Undang Perkoperasian) :

- a. 40 % untuk dana cadangan.
- b. 10 % untuk anggota aktif sebanding dengan jasa usaha yang dilakukan oleh masing – masing anggota aktif.
- c. 12,5 % untuk dana pengurus.
- d. 10 % untuk dana pegawai / karyawan.
- e. 15 % untuk dana pendidikan perkoprasian.
- f. 12,5 % untuk dana social.

NB : Prosentase ini, bisa berubah pada setiap periodenya, tergantung dari kebijakan dari ketua umum pada saat itu.

Proyek Sistem Informasi perhitungan sisa hasil usaha ini akan digunakan oleh Ketua Umum Koperasi Mahasiswa STIKOM Surabaya yang bertindak sebagai Direktur Utama dan Kepala Bagian Keuangan yang bertindak sebagai admin di sistem ini untuk mempermudah proses perhitungan sisa hasil usaha.

2. **DELIVERABLES**

Penjelasan dokumen ini meliputi SDPLN (*Software Development Plan*), SRS (*Software Requirement Specification*), SAD (*Software Architecture Development*), TSTPLN (*Test Plan*) dan *User Documentation* serta hasil dari perencanaan.

SDPLN yang menjelaskan secara umum dan global mengenai rancangan Sistem Informasi yang akan dibuat. Rancangan sistem tersebut meliputi pengenalan dokumen, gambaran umum proyek, struktur anggota dalam tim proyek, proses manajemen, rencana proses secara teknik, rencana proses yang mendukung serta rencana tambahan.

SRS menjelaskan berbagai macam kebutuhan pembuatan produk, yaitu kebutuhan spesifik yang terdiri dari kebutuhan fungsionalitas, termasuk didalamnya input, proses, dan output dari produk dan non-fungsionalitas. Kebutuhan antar muka juga digambarkan dengan jelas di dalam dokumen ini, terdiri dari kebutuhan antar pengguna, antar *hardware* yang menjelaskan kebutuhan yang harus ada untuk menjalankan atau mengoperasikan aplikasi sistem, kebutuhan antar *software* yang menjelaskan bagaimana cara pengguna berinteraksi dengan sistem, dan kebutuhan antar komunikasi.

SAD menjelaskan tentang arsitektur proyek perangkat lunak yang akan dikerjakan. Dokumen ini diantaranya berisi tentang *Overview* dari dokumen ini sendiri, *Architectural Representation*, *Architectural Goals and Constraints*, *Use-Case View* atau representasi fungsionalitas dari proses, dan *Logical View*.

TSTPLN melingkupi tujuan-tujuan identifikasi informasi proyek dan komponen perangkat lunaknya, daftar persyaratan yang diujikan untuk *testing*, merekomendasikan dan menjelaskan strategi pengujian yang akan digunakan, identifikasi kebutuhan yang diperlukan, serta daftar lampiran terkait.

3. **SCOPE DEFINITION**

Batasan dari proyek ini adalah:

- Sistem perhitungan sisa hasil usaha per anggota/pengurus ini berdasarkan penilaian keaktifan anggota dalam suatu kegiatan, absensi *shift*, dan banyaknya sisa hasil usaha pada tahun tersebut untuk pengurus dan anggota.

- Tidak ada tunjangan pada jabatan kepengurusan organisasi.

Kebutuhan fungsional yang harus ada dalam sistem yang akan dibuat ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat mempermudah admin dalam memproses atau menghitung sisa hasil usaha secara transparan, jelas, cepat, tepat dan akurat.
2. Sistem harus dapat menangani pengolahan data anggota dalam pembagian Sisa Hasil Usaha.
3. Sistem harus dapat mempermudah manajemen bidang penelitian dan pengembangan dalam hal keanggotaan, karena perhitungan sisa hasil usaha merupakan bentuk manfaat yang diberikan kepada anggota sesuai tujuan koperasi, yaitu mensejahterakan anggotanya.
4. Sebuah sistem yang dapat menghasilkan untung yang lebih besar berupa aset manusia unggul di dalam organisasi, karena pembagian sisa hasil usaha salah satunya berdasarkan atas keaktifan anggota di dalam suatu kegiatan di koperasi mahasiswa STIKOM Surabaya.

Kebutuhan nonfungsional adalah kebutuhan tambahan yang tidak memiliki input, proses, dan output. Namun demikian, kebutuhan nonfungsional ini sebaiknya dipenuhi, karena akan sangat menentukan apakah sistem ini akan digunakan *user* atau tidak. Kebutuhan nonfungsional ini dapat dikategorikan berdasarkan *PIECES framework*.

Berdasarkan *performancenya*, sistem diharapkan dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap pekerjaan. Semakin sedikit waktu yang dibutuhkan, semakin besar *throughput* yang dapat dihasilkan. Peningkatan kecepatan dan *throughput* ini diharapkan dapat terjadi pada semua proses/pekerjaan. Besarnya peningkatan ini tergantung pada jenis proses/pekerjaannya. Peningkatan kecepatan dan *throughput* untuk beberapa proses dapat dilihat pada *System Improvement Objective* pada pembahasan sebelumnya.

Kebutuhan non-fungsional berdasarkan *information* dari *PIECES framework* adalah terintegrasinya data, terutama integrasi antara data mahasiswa dengan data skripsi. Sistem yang baru juga diharapkan dapat mencegah terjadinya *redundancy* data dan dapat menjaga akurasi dan konsistensi data. Akurasi dan konsistensi data sangat dibutuhkan untuk mencegah adanya kesalahan penginputan data tamu dan pengolahan data

transaksi. Akurasi data dapat dijaga dengan meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam pencatatan, sedangkan konsistensi dapat dijaga dengan perancangan dan implementasi *database* yang baik.

Kebutuhan nonfungsional dari segi pengontrolan sistem yang diinginkan *user* antara lain adalah sistem dapat mempermudah dalam pengambilan keputusan oleh pihak manajemen tingkat atas dalam waktu yang cepat. Untuk meningkatkan reliabilitas sistem, sistem diharapkan memiliki *backup data*. *Backup data* ini terutama dibutuhkan jika *server down*, misalnya karena matinya aliran listrik. Dengan adanya *backup data* ini akses data tidak akan terhenti apabila *server down*. Selain itu, sistem juga dapat menjaga keamanan data-data yang disimpan, terutama untuk data-data yang bersifat *confidential*.

Kebutuhan dari segi efisiensi yaitu sistem diharapkan dapat mempercepat dalam pengaksesan data dan mempermudah pihak admin dalam mencari data alumni yang telah lama tersimpan.

4. PROJECT MILESTONES

No.	Kegiatan	September															Oktober																																					
		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Rancangan / Pengajuan judul Project																																																					
2	RUP (The Rational Unified Process) SDPLN Software Development Plan																																																					
3	RUP SRSL (Software Requirement Spesification)																																																					
4	RUP SAD (Software Architecture Development)																																																					
5	RUP TSTPLN (Test Plan)																																																					

5. ASSUMPTIONS, CONSTRAINTS & DEPENDENCIES

Di dalam sistem ini, cara pengguna atau user berinteraksi yaitu dengan menggunakan aplikasi berbasis desktop yang ditampilkan dilayar monitor yang menggunakan inputan oleh user melalui keyboard ataupun mouse. Aplikasi desktop ini dilengkapi dengan *short key* yang *friendly* atau sering digunakan oleh user computer pada umumnya (beracuan pada *short key* Aplikasi yang dikeluarkan Microsoft), sehingga user lebih cepat dalam berinteraksi dengan perangkat lunak atau aplikasi ini. Aplikasi ini di

desain *se-friendly* mungkin agar user dapat menggunakan dengan mudah dan dengan dilengkapi icon untuk membantu mengenali fungsi dari setiap *tools* yang ada pada setiap form.

Perangkat lunak ini menggunakan sistem *client-server*. Karena itu antar muka komunikasi perangkat lunak ini menggunakan *intranet* yang akan dikembangkan di proyek ini sebagai penghubung antara *client* ke *server*.

6 PROJECT ORGANIZATIONAL STRUCTURE

Function	Name	Role
<i>Project Manager</i>	Kristono Sugiarto	Membuat dokumen SDPLN
<i>System Analyst</i>	Farid Ardi	Membuat dokumen SRS
<i>System Design</i>	Edy Nursusanto	Membuat dokumen SAD
<i>Programmer</i>	Nilam Sansitasari	Membuat program SHU
<i>System Testing</i>	Dedy Suhariyanto	Membuat dokumen test
<i>System Documentation</i>	Richard Hendrawan	-Control keselarasan dan kelengkapan seluruh dokumen -Membuat <i>user guide</i> <i>software</i> sistem informasi

7 PROJECT AUTHORIZATION

Approved by:	Project Manager <i>Kristono Sugiarto</i>	Date <i>15 September 2011</i>
Approved by:	Project Sponsor <i>Anjik Sukmaaji, S. Kom., M. Eng.</i>	Date