**MANAJEMEN PROYEK**



**DOKUMEN TEKNIS/PROPOSAL PROYEK**

**KELOMPOK 7  
Aplikasi Penjualan Pakaian**

|  |  |
| --- | --- |
| ADITYA PERBAWA | 41155050220048 |
| MUHAMMAD BAYU | 41155050220075 |
| ARIEL DAFFA MAHARDIKA | 41155050220083 |

DAFTAR ISI

[1. Definisi Proyek 3](#_Toc166174961)

[2. Tujuan Proyek 3](#_Toc166174962)

[3. Ruang Lingkup 3](#_Toc166174963)

[4. Deskripsi Produk 3](#_Toc166174964)

[5. Permasalahan 3](#_Toc166174965)

[6. Metodologi 4](#_Toc166174966)

[7. Kebutuhan Tenaga Ahli 4](#_Toc166174967)

[8. Infrastruktur 4](#_Toc166174968)

[9. Faktor-faktor yang Mendukung Keberhasilan Proyek 4](#_Toc166174969)

[10. Faktor-faktor yang Bisa Menghambat Proyek 4](#_Toc166174970)

[11. Keuntungan yang Diharapkan 4](#_Toc166174971)

[12. Teknologi yang Digunakan 5](#_Toc166174972)

[13. Waktu Pengerjaan 5](#_Toc166174973)

[14. Perkiraan Biaya 5](#_Toc166174974)

[15. Batasan 5](#_Toc166174975)

[16. Asumsi 6](#_Toc166174976)

[17. Kesimpulan 6](#_Toc166174977)

[18. Lampiran 6](#_Toc166174978)

# 1. Definisi Proyek

Proyek ini bertujuan untuk membangun dan meluncurkan platform e-commerce untuk penjualan pakaian. Platform ini akan memungkinkan pelanggan untuk menelusuri, memilih, dan membeli pakaian secara online dengan mudah dan nyaman.

# 2. Tujuan Proyek

1. Meningkatkan jangkauan pasar dan basis pelanggan
2. Meningkatkan penjualan dan keuntungan
3. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasi bisnis
4. Memberikan layanan pelanggan yang lebih baik

# 3. Ruang Lingkup

Proyek ini meliputi:

1. Pengembangan platform e-commerce yang user-friendly dan mobile-friendly
2. Integrasi dengan sistem pembayaran dan logistik yang aman dan terpercaya
3. Implementasi sistem manajemen inventaris dan stok barang
4. Penyediaan layanan pelanggan yang responsif

# 4. Deskripsi Produk

Platform e-commerce yang akan dikembangkan akan memiliki fitur-fitur berikut:

1. Katalog produk yang komprehensif dengan gambar dan deskripsi yang detail
2. Sistem pencarian produk
3. Keranjang belanja dan checkout yang mudah digunakan
4. Berbagai pilihan metode pembayaran

# 5. Permasalahan

1. Persaingan yang ketat di industri e-commerce
2. Kebutuhan untuk kepercayaan pelanggan
3. Tantangan dalam mengelola logistik dan pengiriman
4. Kebutuhan untuk memastikan keamanan dan privasi data pelanggan

# 6. Metodologi

Proyek ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metodologi Agile, yang menekankan pada kolaborasi, adaptasi, dan pengiriman produk secara berkelanjutan. Metodologi ini akan dibagi menjadi beberapa sprint, dengan setiap sprint memiliki tujuan dan hasil yang terukur.

# 7. Kebutuhan Tenaga Ahli

Proyek ini membutuhkan tenaga ahli dengan keahlian di bidang berikut:

1. Pengembangan web
2. Desain grafis
3. Manajemen proyek
4. Layanan pelanggan

# 8. Infrastruktur

Proyek ini membutuhkan infrastruktur berikut:

1. Server web yang handal
2. Database yang aman
3. Sistem pembayaran yang terintegrasi
4. Solusi logistik dan pengiriman

# 9. Faktor-faktor yang Mendukung Keberhasilan Proyek

1. Tim yang berpengalaman dan kompeten
2. Dukungan manajemen yang kuat
3. Kerjasama yang baik dengan mitra logistik dan pembayaran
4. Komitmen terhadap kualitas dan kepuasan pelanggan

# 10. Faktor-faktor yang Bisa Menghambat Proyek

1. Persaingan yang ketat
2. Perubahan teknologi yang cepat
3. Ketidakpastian ekonomi
4. Gangguan pada infrastruktur
5. Keterlambatan dalam pengiriman bahan baku

# 11. Keuntungan yang Diharapkan

1. Peningkatan penjualan dan keuntungan
2. Peningkatan jangkauan pasar dan basis pelanggan
3. Peningkatan efisiensi dan efektivitas operasi bisnis
4. Memberikan layanan pelanggan yang lebih baik

# 12. Teknologi yang Digunakan

1. Teknologi yang akan digunakan dalam proyek ini meliputi:
2. Bahasa pemrograman web (seperti PHP, Python, atau JavaScript)
3. Framework e-commerce (seperti Shopify, WooCommerce, atau Magento)
4. Sistem manajemen database (seperti MySQL atau PostgreSQL)
5. Gateway pembayaran (seperti M-Bank,E-Wallet)
6. Solusi logistik (seperti JNE, TIKI, atau Pos Indonesia)

# 13. Waktu Pengerjaan

1. Sprint 1 (2 bulan): Pengembangan platform e-commerce dasar
2. Sprint 2 (1 bulan): Integrasi dengan sistem pembayaran dan logistik
3. Sprint 3 (1 bulan): Implementasi sistem manajemen inventaris
4. Sprint 5 (1 bulan): Penyediaan layanan pelanggan

Total 5 Bulan

# 14. Perkiraan Biaya

Biaya proyek ini diperkirakan sebesar Rp. 400.000.000,- (Empat ratus juta rupiah). Biaya ini meliputi:

1. Pengembangan platform e-commerce
2. Integrasi dengan sistem pembayaran dan logistik
3. Implementasi sistem manajemen inventaris
4. Penyediaan layanan pelanggan
5. Biaya infrastruktur

# 15. Batasan

Proyek ini tidak akan mencakup:

1. Penjualan produk fisik di luar pakaian
2. Pengembangan aplikasi mobile
3. Layanan personalisasi atau rekomendasi produk
4. Fitur-fitur canggih seperti augmented reality atau virtual reality

# 16. Asumsi

Asumsi yang mendasari proyek ini adalah:

1. Pasar e-commerce terus berkembang dan memiliki potensi yang besar
2. Konsumen semakin terbiasa berbelanja online
3. Perusahaan memiliki sumber daya keuangan dan manusia yang memadai untuk menyelesaikan proyek
4. Tidak ada hambatan eksternal yang signifikan yang akan mengganggu proyek

# 17. Kesimpulan

Proyek penjualan pakaian berbasis website ini memiliki potensi untuk menjadi bisnis yang sukses dan menguntungkan. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang matang, proyek ini dapat membantu perusahaan mencapai tujuannya untuk meningkatkan penjualan, jangkauan pasar.

# 18. Lampiran

Lampiran 1: Daftar fitur platform e-commerce

Lampiran 2: Struktur tim proyek

Lampiran 4: Perjanjian kerjasama dengan mitra logistik dan pembayaran