Project Charter

Nama Proyek : Sistem Informasi Penjualan Jaket

Tanggal Mulai : 29 September 2018

Tanggal Berakhir : 25 Desember 2018

Latar Belakang

Dalam era yang serba digital saat ini banyak orang yang sudah tidak asing lagi dengan dunia internet. Dengan adanya internet pola pikir masyarakat juga sedikit banyak terpengaruh. Banyak orang menjadikan semua hal menjadi mudah dengan adanya kemajuan ini. Tentunya hal itu juga dapat menjadi lahan untuk meningkatkan penjualan produk yang dengan cara konvensional sudah mulai ditinggalkan. Untuk itulah maka dibuat sebuah website E-Commerce untuk mendongkrak pemasaran dan mendalami Internet Market.

Implementasi dari website akan diletakkan disebuah hosting milik salah satu perusahaan di Indonesia guna meminimalisir biaya dan juga mempercepat akses, karena pasar yang dituju masih berada di dalam negeri.

Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah pembuatan sebuah website E-Commerce untuk toko Jaket. Website ini sebagai media peningkatan penjualan melalui dunia digital yang sedang populer belakangan ini.

Methods/Approach

Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan proyek ini adalah dengan melakukan interview seintensif mungkin. Interview dengan pihak stakeholder merupakan metode yang mudah dilakukan dan juga dapat menggali kebutuhan dengan mudah dan cepat. Selain itu interview dapat dilakukan berulang kali untuk menghindari kesalahan selama proyek dikerjakan.

Key Performance Indicator

Stakeholder menginginkan proyek diselesaikan dalam waktu tepat 3 bulan.

LINGKUP PEKERJAAN

Informasi

1. Melakukan interview pada stakeholder

- Informasi mengenai kebutuhan dari website yang akan dibuat

- Durasi waktu dan alokasi dana

- Informasi tambahan mengenai lingkup proyek

- Dokumen kebutuhan

2. Analisis hasil interview

- Mendapatkan kebutuhan utama sistem

- Dokumen kebutuhan

3. Prototyping

- Mendapatkan hasil tampilan website sementara

- Alur proses bisnis dan fitur

4. Presentasikan stakeholder

- Feedback mengenai website yang dibuat

5. Deploying dan testing

- Deploying website ke hosting

- Mendapatkan hasil testing website

Teknologi

Berkembangnya penggunaan teknologi melalui jaringan internet dalam kehidupan sehari-hari telah meliputi berbagai aspek, tidak terkecuali dalam kegiatan perdagangan. Perkembangan teknologi sangatlah membantu dan membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah, dimanapun kita berada perdagangan dapat terjadi dengan bantuan teknologi melalui jaringan internet.

Proses

Fitur utama dari proyek Sistem Informasi Penjualan Sepatu berbasis Web mencakup:

1. Beranda Halaman ini biasa disebut halaman pembuka karena halaman inilah yang akan muncul pertama kali saat sebuah website dibuka.

2. Produk pada halaman ini akan menampilkan beberapa informasi berupa produk.

3. Cara pemesanan pada halaman ini, pengguna bisa melihat cara pemesanan.

4. Cara pembayaran pada halaman ini, pengguna bisa melihat cara pembayaran.

5. Tentang kami pada halaman ini, pengguna bisa melihat tentang Contact Shop.

6. Kontak kami pada halaman ini, pengguna bisa melihat kontak yang bisa dihubungi.

7. Menu konfirmasi pada halaman ini, pengguna bisa mengkonfirmasi pembayaran.

8. Keranjang belanja pada halaman ini, pengguna bisa melihat barang yang telah dipilih.

9. Menu daftar member pada halaman ini, pengguna bisa mendaftar menjadi member untuk bisa login dan untuk membeli barang di website JacketBomberShop.

10. Testimoni fitur ini di sediakan untuk tamu yang berkunjung dan di dalam nya berupa form yang diisi untuk pertanyaan, kritik, atau saran.

Staf

Terdiri dari 5 Orang dengan rincian 1 proyek manager dan 4 orang anggota tim.

Manajemen

Dilakukan secara professional untuk menciptakan hasil yang maksimal

PERKIRAAN JADWAL & BUDGET

PT. Macbeth menganggarkan Rp. 18.180.000 untuk proyek ini. Biaya teralokasi untuk pekerjaan Project Manager -/+15 jam/minggu selama 3 (tiga) bulan, staf internal lainnya 4@ 15 jam/minggu selama 3 (tiga) bulan, dan untuk launcing website di lokasi yang memberikan proyek.

PERAN & TANGGUNG JAWAB

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nama | Peran | Posisi | Fungsi | Informasi Kontak |
| Yusri Izza Alfadli | Project Manager | Project Manager |          Melakukan interview terhadap stakeholder proyek           Melakukan pembagian tugas           Membuat timeline dan deadline proyek           Project team control           Menjaga keberlangsungan proyek           Keuangan proyek | [yusri.izza237@gmail.com](mailto:yusri.izza237@gmail.com) |
| Edi Sutikno | Anggota Tim | Software Analyst |          Analisis, teknis, manajerial, dan interpersonal (berkomunikasi dengan orang lain).           Memahami perilaku organisasi beserta fungsi-fungsinya.           Mampu bekerja dengan berbagai jenis bahasa pemrograman, sistem operasi, serta perangkat keras yang digunakan. | ediSutikno[@gmail.com](mailto:Nuraniadhitya7@gmail.com) |
| Yusa Aulia Rahman | Anggota Tim | Programmer |          Melakukan coding dengan bahasa pemograman.           Mengimplementasikan requirement dan desai proses bisnus ke computer dengan menggunakan algoritma/logika dan bahasa pemograman. | YusaAulia[@gmail.com](mailto:Meigalani16@gmail.com) |
| Sultan Haidar Umar | Anggota Tim | Web Designer |          Membuat prototype tampilan website           Menanganni view website | SultanHaidar[@gmail.com](mailto:Dedesninta0@gmail.com) |
| Indra Arisandi | Anggota Tim | Dokumentator & Tester |          Dokumentasi kebutuhan proyek           Dokumentasi pengerjaan proyek           Melakukan pengujian terhadap fitur website           Memberikan feedback | IndraArisandi[@yahoo.com](mailto:tamaratamesky@yahoo.com) |

Asumsi dari Tabel Peran dan Tanggung jawab adalah :

1. Proyek ini diasumsikan suatu proyek yang bertujuan untuk menjual website e-commerce

2. Ruang lingkup penjualan e-commerce ini adalah dalam negeri sehingga menggunakan mata uang lokal dan juga jasa pengiriman lokal.

3. Proyek ini diasumsikan untuk selalu update di dalam data yang akan ditampilkan.

4. Dengan adanya website pengguna dapat membeli produk yang diinginkan dengan cepat.

5. Website yang telah dirancang memiliki interface yang baik sehingga mudah digunakan.

6. Kinerja website berjalan lancar dan cepat.

Scope Of Work (SOW)

Tujuan dari proyek ini adalah membantu perusahaan untuk mempermudah proses penjualan, penyebarluasan informasi dan promosi produk. Serta memudahkan user dalam proses berbelanja sehingga sangat membantu dalam mencari produk yang diinginkan.

Proyek ini akan menggunakan perangkat lunak dirancang dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan Dreamweaver.

DELIVERABLES SCHEDULE

1. Melakukan interview pada stakeholder

- Mendapatkan informasi mengenai proyek

- Mendapatkan kebutuhan utama stakeholder

- Menetukan batasan dari proyek yang dikerjakan

- Menentukan estimasi dana

- Dokumentasi pertemuan

- Dokumentasi kebutuhan

2. Menentukan software dan hardware yang tepat untuk mendukung pelaksanaan proyek.

3. Membuat desain tampilan sesuai dengan requirement dan karakteristik pengguna.

4. Melakukan beberapa pengujian website.

5. Melakukan analisis resiko yang mungkin terjadi terhadap segala aktifitas yang dilakukan,beserta solusi yang tepat untuk menanggulangi resiko tersebut.

APPLICABLE STANDARDS

Proses - proses standar dalam proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Studi kelayakan

Membuat sistem, konsep pemograman

2. Desain Fungsi (Design Function)

Melakukan desain sistem secara detail, mulai dari sistem berjalan, usecase diagram, activity diagram, entity relationship diagram (ERD), desain tabel, relasi tabel dsb sehingga membentuk sistem lengkap sesuai dengan fungsi - fungsi bisnis yang dikehendaki.

3. Pemrograman (Programming)

Melakukan coding untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat. Jumlah baris coding ini turut menentukan besar - kecilnya harga perangkat lunak yang dibuat.

4. Pengujian (Testing)

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi - fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

5. Pelatihan (Training)

Sebelum diserah terimakan ke perusahaan, pihak developer proyek ini bertanggung jawab melatih user atau perusahaan yang hendak mengoperasikan program website yang telah dibuat. Pihak pengembang juga berkewajiban memberikan informasi yang benar dan terbuka sehingga tidak menyulitkan para pengguna di kemudian hari.