*Project Charter*

Conqueror

Version 1.0 approved

Disusun Oleh

Fajar Widhi Arianto – A11.2018.11337

A. Kamal Hidayat – A11.2018.11333

Alvian Bagaswara – A11.2018.13207

R Bagas Satrio Hutomo – A11.2018.11544

Dicky Cahya Putra Ramanda – A11.2018.11283

Teknik Informatika S-1 Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

**Judul Proyek** : **Conqueror**

**Durasi Proyek** : 100 hari

**Tanggal Mulai Proyek** : 25 Maret 2021

**Tanggal Akhir Proyek** : 3 Juli 2021

**Ketua Proyek** : Fajar Widhi Arianto

**Daftar Angota**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | A. Kamal Hidayat |
| 2. | Alvian Bagaswara |
| 3. | R. Bagas Satrio Hutomo |
| 4. | Dicky Cahya Putra Ramanda |

**Latar Belakang**

Challenge atau tantangan ialah dapat berupa sebuah game atau lain sebagainya yang mempunyai sifat memacu sifat adrenalin yaitu tantangan yang disediakan itu sendiri. Aplikasi challenge ini banyak sekali jenisnya yang dapat dimainkan sehingga challenger menjadi lebih antusias.

Conqueror adalah sebuah sistem informasi yang diperuntukkan bagi orang-orang yang menyukai tantangan. Aplikasi ini dapat diakses melalui computer maupun android. Ada 2 jenis user pada aplikasi ini yaitu ada challenger dan Game Master.

Dengan Begitu Challenger dapat menggunakan rasa antusiasnya untuk memecah masalah, dan Game Master akan mengetahui dari tingkah laku si Challenger.

Adapun fungsionalitas yang disediakan oleh Conqueror antara lain :

* User dapat melihat challenge challenge yang diberikan setelah mendaftar sebagai challenger
* User dapat menyelesaikan challenge dengan mengirimkan bukti berupa foto
* User dapat menerima hadiah setelah menyelesaikan challenge
* Admin dapat melihat laporan siapa saja yang menyelesaikan challenge
* Admin dapat melihat info setiap pelanggan yang menyelesaikan challenge dan dapat di export ke file dengan format csv

**Ruang Lingkup**

1. **Challenger**

Memilih tantangan apa yang akan diambil dan kemudian menyelesaikannya untuk mendapatkan hadiahatau reward.

1. **Game Master**

Memverifikasi challenge yang dilakukan oleh challenger

Project Scope Statement

1. Ruang Lingkup

Conqueror adalah sistem informasi yang diperuntukkan bagi orang-orang yang menyukai tantangan. Aplikasi ini dapat diakses melalui computer maupun android. Ada 2 jenis user pada aplikasi ini yaitu ada challenger dan Game Master. Challenger dapat memilih tantangan apa yang akan diambil dan kemudian menyelesaikannya untuk mendapatkan hadiah. Sedangkan game master dapat memverifikasi challenge yang dilakukan oleh challenger.

1. Deskripsi Fungsionalitas
2. User dapat melihat challenge challenge yang diberikan setelah mendaftar sebagai challenger
3. User dapat menyelesaikan challenge dengan mengirimkan bukti berupa foto
4. User dapat menerima hadiah setelah menyelesaikan challenge
5. Admin dapat melihat laporan siapa saja yang menyelesaikan challenge
6. Admin dapat melihat info setiap pelanggan yang menyelesaikan challenge dan dapat di export ke file dengan format csv































