# **PROYEK PEMBANGUNAN**

***LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) PRENEUR ACADEMY**

**PENDEFINISIAN PROYEK**

**(*PROJECT DEFINITION*)**

**Penulis : Mustika Khoiri**

**Tanggal : 25 September 2020**

**Revisi Terakhir : -**

**Referensi Dokumen : -**

**Versi : 1.0**

# **DAFTAR ISI**

[HALAMAN SAMPUL i](#_Toc58092052)

[DAFTAR ISI ii](#_Toc58092053)

[DOKUMEN KONTROL 3](#_Toc58092054)

[INFO UMUM 4](#_Toc58092055)

[A. PERMASALAHAN 5](#_Toc58092056)

[B. DESKRIPSI PRODUK 5](#_Toc58092057)

[C. FAKTOR PENENTU KEBERHASILAN 5](#_Toc58092058)

[D. KEUNTUNGAN YANG DIHARAPKAN 6](#_Toc58092059)

[E. TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN 6](#_Toc58092060)

[F. DESKRIPSI PROYEK 7](#_Toc58092061)

[G. PERENCANAAN AKTIVITAS SECARA UMUM 8](#_Toc58092062)

[H. RISIKO 9](#_Toc58092063)

[I. BATASAN 9](#_Toc58092064)

[J. ASUMSI 10](#_Toc58092065)

# **DOKUMEN KONTROL**

**Daftar Perbaikan Dokumen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tanggal** | **Penulis** | **Versi** | **Referensi** |
| 25-09-2020 | Mustika Khoiri | 1.0 | Surat Tugas Pemilik Preneur Academy |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Mengetahui**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Jabatan** | **Tanda Tangan** |
| Mustika Khoiri | Pemilik Proyek |  |

# **INFO UMUM**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Proyek** | **:** | Pembangunan *Learning Management System* (LMS) Preneur Academy |
| **Pemilik Proyek** | **:** | Mustika Khoiri |
| **Manajer Proyek** | **:** | Mohammad Ainun Ardiansyah |
| **Info Umum Proyek** |  |  |
| * **Deskripsi Singkat** | **:** | Membangun sistem pengelolaan data peserta, data pengajar (*coach*), data kelas dan kegiatan, data penilaian kegiatan, dan laporan kegiatan Preneur Academy. |
| * **Predecessor** | **:** | **-** |
| * **Succesor** | **:** | **-** |

# **PERMASALAHAN**

Berikut ini adalah deskripsi singkat mengenai permasalahan yang ada.

|  |
| --- |
| Dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan primer bagi seluruh manusia, baik pendidikan yang diperoleh dari tempat yang formal maupun nonformal. Saat ini perkembangan teknologi memiliki peran dan fungsi yang penting dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi untuk menunjang proses pendidikan menjadi sangat dibutuhkan terutama dalam proses manajemen kegiatan pendidikan. Preneur Academy (PA) merupakan ruang edukasi, ekosistem, dan komunitas wirausaha (E2KWU) yang mendorong pemberdayaan potensi diri untuk memberi manfaat pada lingkungannya melalui kegiatan kewirausahaan yang berkelanjutan. Preneur Academy memiliki hambatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak adanya media yang dapat membantu memanajemen kegiatan tersebut membuat tingkat produktivitas Preneur Academy rendah. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan penerapan teknologi dalam Preneur Academy untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut. |

# **DESKRIPSI PRODUK**

Berikut ini adalah deskripsi singkat mengenai produk.

|  |
| --- |
| * Mengelola akun pengguna sistem. * Mengelola data diri peserta, data pengajar (*coach*), data kegiatan Preneur Academy. * Menginputkan materi pembelajaran. * Mengelola penentuan kelas peserta. * Memberikan penilaian hasil pembelajaran peserta. * Membuat dan mencetak laporan kegiatan Preneur Academy. |

# **FAKTOR PENENTU KEBERHASILAN**

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mendukung keberhasilan proyek dan faktor-faktor yang dapat menghambat proyek.

|  |
| --- |
| * Komitmen dan dukungan dari pihak manajemen. * Komitmen dan dukungan dari tim proyek. * Ketersediaan sumber daya manusia yang sesuai dengan kompetensi masing-masing. * Kerja sama yang baik dari semua pihak yang terlibat dalam proyek. * Kontinuitas pelaksanaan proyek (tanpa adanya interupsi). * Disiplin pelaksanaan sesuai dengan rencana kerja proyek. * Dokumentasi proyek yang baik dan lengkap. * Tersedianya semua fasilitas pendukung proyek yang sesuai dan memadai. |

# **KEUNTUNGAN YANG DIHARAPKAN**

Berikut adalah keuntungan-keuntungan yang diharapkan dari proyek yang akan dilaksanakan.

|  |
| --- |
| Dari sisi Peserta:   * Lebih mudah mengetahui kegiatan yang akan dilaksanakan di Preneur Academy. * Lebih mudah dalam mengikuti kegiatan Preneur Academy. * Lebih mudah menerima materi pembelajaran Preneur Academy.   Dari sisi Pengajar (*coach*):   * Lebih mudah untuk manajemen kegiatan Preneur Academy. * Lebih mudah untuk melakukan pengawasan terhadap peserta yang mengikuti kegiatan Preneur Academy. * Lebih mudah pengelolaan dan pengarsipan dokumen Preneur Academy. * Pembuatan laporan kegiatan Preneur Academy lebih mudah karena cukup melakukan pencetakan (*print*) hal yang bersangkutan. |

# **TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN**

Berikut ini adalah sekilas tentang teknologi yang diperlukan/digunakan untuk keperluan proyek.

|  |
| --- |
| Teknologi yang digunakan untuk membangun *Learning Management System* (LMS) Preneur Academy secara garis besar dapat dibagi ke dalam beberapa bagian berikut ini:   * Perangkat *Server*: Intel Core i3 * Perangkat *Client*: Komputer Desktop, Notebook, Smartphone, Tablet * Sistem Operasi Perangkat *Server*: MS Windows 10 * Sistem Operasi Perangkat *Client*: MS Windows 7/8/10, Linux, OS X, Android, iOS * Perangkat *Browser* *Client*: MS Edge, Chrome, Mozilla, Opera * Perangkat Lunak Pengembangan: PHP, Framework CodeIgniter 3, Bootstrap, CSS, Java Script, GitHub, Power Designer, Trello, Visual Studio Code * *Database*: MySQL * *Web Server*: Apache * Domain dan koneksi internet |

# **DESKRIPSI PROYEK**

Berikut adalah deskripsi proyek secara umum (*high-level*) yang meliputi:

**F.1 TUJUAN PROYEK**

Tujuan proyek ini adalah membangun sistem yang dapat memberikan dan mengelola informasi yang berkaitan dengan seluruh kegiatan yang dilaksanakan di Preneur Academy.

**F.2 HASIL YANG DIINGINKAN**

*Learning Management System* (LMS) yang dihasilkan dapat:

* Mengelola akun pengguna sistem.
* Mengelola data diri peserta, data pengajar (*coach*), data kegiatan Preneur Academy.
* Menginputkan materi pembelajaran.
* Mengelola penentuan kelas peserta.
* Memberikan penilaian hasil pembelajaran peserta.
* Membuat dan mencetak laporan kegiatan Preneur Academy.

**F.3 JADWAL**

Proyek dikerjakan selama kurang waktu 78 hari, yaitu meliputi:

* Pekerjaan pembangunan (pembuatan sistem) dan segala kegiatan pendukung
* Perawatan selama kurun waktu tertentu
* Pertemuan (*meeting* pada *Design Sprint*, *meeting* dalam *Scrum*, dan *meeting* penutupan proyek)

**F.4 ESTIMASI/PERKIRAAN BIAYA**

Biaya yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini adalah Rp 8.900.000,- (Delapan Belas Juta Sembilan Ratus Ribu Rupiah)

**F.5 ESTIMASI SUMBER DAYA YANG DIPERLUKAN**

Sumber daya secara umum terdiri atas:

* Sumber daya manusia: 5 orang anggota tim proyek (1 orang pemilik proyek merangkap *Product Owner*, 1 orang manajer proyek merangkap *Scrum Master*, 3 orang Tim Pengembangan)
* Material/alat: infrastruktur pendukung proyek
* Perangkat *Server*, Perangkat *Client*, dan komunikasi internet sudah tersedia (tidak termasuk dalam anggaran biaya)

# **PERENCANAAN AKTIVITAS SECARA UMUM**

Berikut ini adalah aktivitas-aktivitas yang akan dikerjakan untuk memenuhi fase inisiasi dan fase perencanaan. Aktivitas yang dimaksudkan di sini adalah aktivitas umum saja.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Deskripsi Aktivitas** | **Jumlah Hari** | **Estimasi Biaya** |
| 1 | Persiapan | 2 | 175.0000,- |
| 2 | Design Sprint | 6 | 750.000,- |
| 3 | Product Backlog | 1 | 125.000,- |
| 4 | Inkremen 1 | 12 | 1.500.000,- |
| 5 | Inkremen 2 | 5 | 625.000,- |
| 6 | Inkremen 3 | 10 | 1.250.000,- |
| 7 | Inkremen 4 | 10 | 1.250.000,- |
| 8 | Inkremen 5 | 5 | 625.000,- |
| 9 | Inkremen 6 | 7 | 875.000,- |
| 10 | Instalasi | 2 | 40.000,- |
| 11 | Pelatihan | 1 | 50.000,- |
| 12 | Administrasi | 61 | 610.000,- |
| 13 | Pemeliharaan | 9 | 675.000,- |
| 14 | Tambahan kerja + Lain-lain | 5 | 350.000,- |
|  | TOTAL | 78 | 8.900.000,- |

*Catatan: Ada beberapa kegiatan/aktivitas proyek yang memang harus menunggu aktivitas lain selesai lebih dahulu. Adapula aktivitas yang bisa dikerjakan secara simultan atau berbarengan (bisa 2 atau lebih pekerjaan). Jadi jumlah total hari bukanlah dari jumlah total hari per aktivitas.*

# **RISIKO**

Risiko disini hanya pada risiko perubahan *scope* proyek, tidak membahas risiko-risiko proyek secara keseluruhan (seperti: risiko kebijakan pemerintah, risiko perubahan stuktur organisasi, dll).

|  |
| --- |
| Perubahan *scope* atau item *Product Backlog* merupakan kesepakatan bersama antara Tim *Scrum* dan stakeholder saat proses *Sprint Review*. Adanya perubahan pada *scope* proyek diajukan oleh *stakeholder* melalui formular permintaan perubahan (*changes rquest form*) dan ditangani oleh *Product Owner*. |

# **BATASAN**

Berikut ini adalah batasan-batasan proyek secara umum.

|  |
| --- |
| * Fokus proyek adalah pada pembangunan atau pembuatan sistem informasi sampai dengan pemeliharaan dalam kurun waktu tertentu * Tidak dibahas mengenai *quality control* dan *quality assurance* secara khusus * Tidak dibahas mengenai risiko proyek secara keseluruhan, bahasan hanya pada risiko permintaan perubahan (akan ditangani secara khusus di manajemen perubahan pada *Sprint Review*) * Biaya yang dimaksud adalah biaya untuk tim proyek (tidak termasuk manajer proyek) dan biaya lain-lain (bahan, infrastruktur pendukung) |

# **ASUMSI**

Berikut ini adalah asumsi-asumsi proyek secara umum.

|  |
| --- |
| * *Procurement* atau pengadaan sudah tidak ada masalah, sumber daya non-personil sudah tersedia dan sesuai dengan spesifikasi proyek * *Human resource* atau sumber daya manusia sudah tersedia sesuai dengan spesifikasi proyek yang akan dikerjakan * Anggota tim proyek adalah SDM profesional yang disewa untuk keperluan proyek * Struktur organisasi sudah ditetapkan * Pemilik proyek dan manajer proyek sudah ditunjuk/ditetapkan beserta * anggota tim proyek |