|  |  |
| --- | --- |
| Project Plan LMIS |  |

This document outline is based on the IEEE Standard 1058.1-1987 for Project Management Plans.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Project Name:** | **Sistem Informasi LMIS (Pasar Tenaga Kerja) KEMNAKER** | **Project Number:** | **LMIS – 29092022 – 01** |

Version: [01]

[29 Sep 2022]

Teamwork:  
**PT. RONURA**

1. 1207050003 Aditya Pratama T.N.
2. 1207050018 Arief Roihan Nur Rahman
3. 1207050021 Azmi Aldi Syahrial Ramadhan
4. 1207050022 Billy Yudha Briliantama

Sains dan Teknologi, Teknik Informatika

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Revision Chart

| Version | Primary Author(s) | Description of Version | Date Completed |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1. Introduction

## Project Background and Rationale

Kementrian Ketenagakerjaan Republik Indonesia(KemnakerRI) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan ketenagakerjaan. Usaha KemnakerRI dalam meningkatkan jumlah angkatan tenaga kerja Indonesia yaitu dengan cara membuat sistem informasi pasar kerja atau LMIS.

LMIS(Labour Market Information System) bertujuan untuk menghasilkan informasi dan analisis terkait lowongan pekerjaan bagi para pencari kerja(Job Seeker) maupun pemangku kepentingan pasar tenaga kerja lainnya.

* + 1. **Project Title**

“*Sistem Informasi PT.RONURA – Labour Market Information System (LMIS)*”

* + 1. **Project Start Date**

15 September 2022

* + 1. **Project Finish Date**

8 Desember 2023

* + 1. **Budget Information**

Kementrian Tenaga Kerja memberikan budget senilai Rp. 791.100.00

## Responsibility

|  |  |
| --- | --- |
| **Product Owner:** | KemnakerRI |
| **Project Manager:** | Aditya Pratama |
| **Scrum Master:** | Arief Roihan |
| **Scrum Team:** |  |
| **Designer:** | Azmi Aldi  Nur Rahman |
| **Analyst:** | Billy Yudha Briliantama |
| **Programmer:** | Taufik Nur  Yudha Tama  Aldi Roihan |
| **Customers:** | Para Calon Pekerja |

## Kebutuhan Aplikasi

Ruang lingkup pada proyek ini adalah memenuhi kebutuhan dari aplikasi LMIS, antara lain:

1. Pengelolaan akun:
2. Akun Pencari kerja
3. Akun Perusahaan
4. Akun Pemerintah
5. Login dan Registrasi
6. Pengelolaan informasi lowongan pekerjaan
7. Dapat melakukan pencarian
8. Dapat memberikan rekomendasi kepada pencari kerja
9. Pemerintah
10. Dapat menambah lowongan pekerjaan
11. Dapat menerima dan menolak lowongan pekerjaan
12. Dapat memberikan informasi untuk pemerintah secara statistik
13. Perusahaan
14. Dapat menambah lowongan pekerjaan
15. Dapat menerima dan menolak lowongan pekerjaan
16. Pencari Kerja
17. Dapat menawarkan lowongan pekerjaan.
18. Dapat melamar pekerjaan
19. Dapat melaporkan jika terjadi pelanggaran
20. Kredit skor

Akun memiliki kredit score untuk nilai kepercayaan dan keaslian

1. Networking
2. Dapat memberikan pesan kepada pengguna lain
3. Dapat mengelola pertemanan

## Software Development Model

*Software Development Model* yang digunakan pada proyek ini adalah Scrum. Berdasarkan spesifikasi kebutuhan sistem yang ada cocok menggunakan metode Scrum ini dikarenakan:

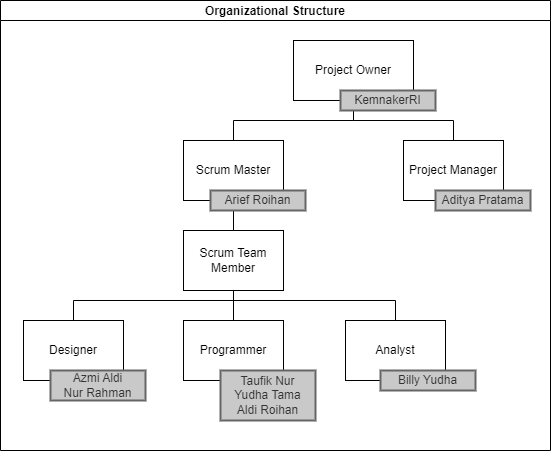
1. Spesifikasi kebutuhan yang diberikan sudah lengkap.
2. Kebutuhan dapat dibagi-bagi menjadi modul-modul, dimana dalam Scrum disebut dengan *sprint.*
3. Diharapkan dengan menggunakan Scrum, seluruh kebutuhan yang cukup banyak dapat dengan cepat selesai.
4. Metode Scrum yang melibatkan *customer* diharapkan dapat meminimalisasi dan cepat mendeteksi terjadinya perubahan, *miss communication* sehingga proyek berjalan lancar dan hasilnya memuaskan *customer*.
5. Dengan *continuous integration* dan *regression testing* diharapkan sistem yang dibangun tidak terjadi *error, fault*, maupun *failure*.

Berikut adalah gambaran umum proses Metode Scrum yang digambarkan dalam diagram *Work Breakdown Structure*.

# 2. Managerial Process

## 2.1 Organizational Structure

Berikut adalah struktur organisasi proyek Sistem LMIS PT Ronura:



## 2.2 Assumptions, Dependencies, and Constraints

Adapun asumsi yang ada pada proyek ini adalah:

1. Proyek ini tidak menyediakan *hardware* dan *license software*, tetapi tim proyek akan merekomendasikan *hardware* atau *software* yang baik untuk digunakan dalam membangun sistem informasi.

## 2.3 Risk Management(List of Prioritize Risk)

Berikuit adalah tabel daftar risiko yang mungkin muncul selama proyek berlangsung berdasarkan skala prioritasnya:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Risiko** | **Prioritas** | | |
| **Tinggi** | **Sedang** | **Rendah** |
|  | Identifikasi *requirement* yang belum lengkap | v |  |  |
|  | *Stakeholder* kunci kurang memahami apa yang ingin dibuat | v |  |  |
|  | Adanya perbedaan pemahaman atau sudut pandang antara *developer* dengan *client* | v |  |  |
|  | *Environment* operasional tidak sesuai dengan spesifikasi aplikasi yang akan di-*deploy* | v |  |  |
|  | Komunikasi yang tidak lancar antara *developer* dengan *client*, misalnya pada pertemuan di setiap akhir *sprint* sehingga sulit mendapatkan *feedback* | v |  |  |
|  | Permintahan perubahan spesifikasi *requirement* |  | v |  |
|  | Bila ada salah satu tim *developer* yang berhalangan masuk lebih dari 3 hari sehingga dapat menyebabkan keterlambatan penyelesaian *product backlog* |  | v |  |
|  | *Cash Flow* yang diluar rencana, bahkan dapat menimbulkan kekurangan biaya |  | v |  |
|  | Permintaan penambahan *requirement* |  |  | v |
|  | Tidak tersedianya *tools* atau *resource* yang dapat menghambat berjalannya proyek |  |  | v |

## 2.4 Monitoring and Controlling Mechanisms

Mekanisme *monitoring* dan *controlling* dilakukan melalui aktivitas:

1. *Dialy scrum meeting*, dimana *daily scrum meeting* dilakukan setiap hari, selama maksimal 15 menit dan dilakukan sambil berdiri. Pada *daily scrum meeting*, setiap orang menjawab tiga pertanyaan :
   1. Apa yang telah anda lakukan kemarin?
   2. Apa yang akan anda lakukan hari ini?
   3. Apakah yang menghambat anda untuk melakukan pekerjaan anda?
2. *Sprint Planning Meeting*, dimana *Sprint planning meeting* ini adalah diskusi dalam merencanakan *sprint* yang akan berjalan, terdiri dari dua tahap, yaitu:
   1. Tahap Pertama:
3. Membuat *product backlog.*
4. Menentukan *sprint goal*.
   1. Tahap Kedua:
5. Menentukan bagaimana mencapai tujuan *sprint* (desain)
6. Membuat *sprint backlog* (pekerjaan) dari daftar *product backlog* (fitur)
7. Estimasi *sprint backlog* dalam satuan jam
8. *Sprint Retrospective Meeting*, dimana *Sprint retrospective* adalah melihat kembali apa yang tidak berjalan dengan baik selama *sprint.* Biasanya dilakukan selama 15-30 menit dan dilakukan setiap *sprint* telah selesai. Partisipannya adalah seluruh anggota, *scrum Master,* Product Owner,Tim. Seluruh tim berkumpul dan membahas apa yang mereka ingin:
9. Mulai lakukan
10. Stop lakukan
11. Lanjut lakukan

## 2.5 Budget (Cost Estimate)