

PROJECT CHARTER

1. Nama proyek: Pembuatan Aplikasi Ijin Usaha dan Sarana Perdagangan
2. Nama kelompok: trusty-berry
Daftar anggota kelompok:
 - a. 13511047 - Fadli Demitra
 - b. 13512005 - Chrestella Stephanie
 - c. 13512007 - Mamat Rahmat
 - d. 13512093 - Jonathan Sudibya
3. Tujuan proyek: Membuat aplikasi berbasis web untuk melayani permohonan ijin usaha dan sarana perdagangan masyarakat Kota Bandung.

4. Manfaat hasil pekerjaan

Masyarakat Kota Bandung	1. mempermudah masyarakat Kota Bandung dalam mengajukan izin usaha dan sarana perdagangan
	2. mengurangi berkas yang harus diberikan ke pihak pemerintah
Pemerintah Kota Bandung	1. memiliki data yang terintegrasi dengan sistem lain
	2. dapat melakukan otomatisasi pembuatan dokumen
	3. mengurangi berkas yang harus dicek secara manual

5. Stakeholder proyek:
 - a. Pemilik Proyek: Program Studi Teknik Informatika
 - b. Pemilik PL: pemerintah Kota Bandung
 - c. Penanggung jawab pengoperasian PL: pemerintah Kota Bandung
 - d. Pengguna PL: Masyarakat Kota Bandung, pemerintah Kota Bandung
 - e. Manager proyek: Jonathan Sudibya
 - f. Tim proyek: Chrestella Stephanie, Mamat Rahmat, Fadli Demitra

6. Jadwal

Minggu ke-	Jadwal
1	> membuat project plan
2	> mengumpulkan user requirement > melakukan analisis umum sistem
3	> minggu uts
4	> membuat revisi project plan > melakukan perancangan DFD dan use case > pembuatan dokumen SKPL > membuat laporan minggu 4
5	> melakukan perancangan kelas > membuat dokumen DPPL > membuat laporan minggu 5
6	> melakukan implementasi perangkat lunak tahap 1 > melakukan testing

	> membuat dokumen HIPPL > demo tahap 1 > membuat laporan minggu 6
7	> membuat revisi analisis kebutuhan sistem > membuat dan melengkapi SKPL > membuat laporan minggu 7
8	> membuat revisi dan melengkapi kelas > membuat revisi DPPL dan melengkapi DPPL > membuat laporan minggu 8
9	> membuat implementasi perangkat lunak tahap 2 > melakukan testing > finishing perangkat lunak > melengkapi HIPPL > membuat laporan minggu 9
10	> demo tahap 2

7. Hasil pekerjaan (delivables)

- a. rencana proyek
- b. dokumen SKPL
- c. Dokumen DPPL
- d. Dokumen HIPPL
- e. laporan mingguan
- f. hasil implementasi perangkat lunak

8. Asumsi

- pengguna terbiasa menggunakan scanner

PROJECT SCOPE

Nama kelompok: trusty-berry

Daftar anggota kelompok:

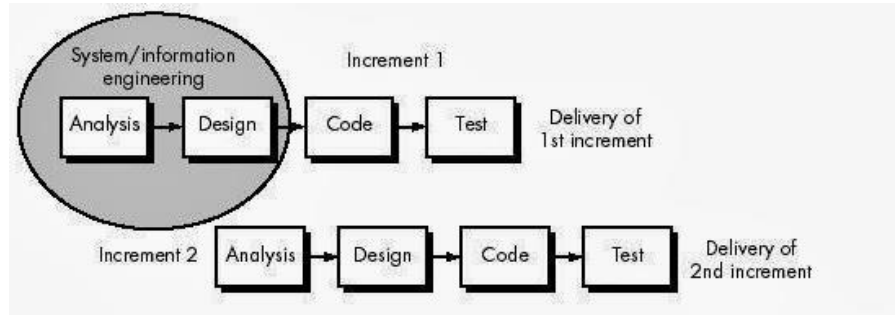
- a. 13511047 - Fadli Demitra
- b. 13512005 - Chrestella Stephanie
- c. 13512007 - Mamat Rahmat
- d. 13512093 - Jonathan Sudibya

1. Deskripsi fungsionalitas

1. Perangkat lunak mampu menampilkan form
2. Perangkat lunak mampu menerima ajuan Izin Usaha Toko Modern(IUTM), Izin Usaha Pusat Perbelanjaan (IUPP), dan Izin Usaha Pengelolaan Pasar Tradisional (IUPPT)
3. Perangkat lunak mampu menerima ajuan Izin Tempat Penjualan Minuman Beralkohol (ITPMB)
4. Perangkat lunak mampu menerima ajuan Izin / Surat Tanda Pendaftaran Waralaba (STPW)
5. Perangkat lunak mampu menerima berkas dari user
6. Perangkat lunak mampu menerima permintaan perpanjangan surat Izin Usaha Toko Modern(IUTM), Izin Usaha Pusat Perbelanjaan (IUPP), dan Izin Usaha Pengelolaan Pasar Tradisional (IUPPT)
7. Perangkat lunak mampu menerima permintaan perpanjangan surat Izin Tempat Penjualan Minuman Beralkohol (ITPMB)
8. Perangkat lunak mampu menerima permintaan perpanjangan surat Izin / Surat Tanda Pendaftaran Waralaba (STPW)
9. Perangkat lunak mampu mengirim email ke alamat email pemohon izin
10. Perangkat lunak mampu menampilkan status progres izin kepada pemohon
11. Perangkat lunak mampu menampilkan ajuan permohonan izin yang masuk
12. Perangkat lunak mampu membuat SKRD
13. Perangkat lunak mampu men-generate surat izin
14. Perangkat lunak dapat menampilkan berkas yang dikirimkan user
15. Perangkat lunak mampu memberi notifikasi / email kepada user saat waktu berlaku izin sudah hampir habis

2. Model proses pengembangan PL

Model proses yang kami gunakan dalam pelaksanaan proyek ini adalah model proses iteratif dengan 2 kali iterasi. Model proses ini kami pilih karena dalam pelaksanaan tugas ini, kami melakukan pengulangan proses, mulai dari perancangan hingga implementasi. Pada iterasi pertama, akan dikerjakan sebagian fungsionalitas, dan pada iterasi selanjutnya, semua fungsionalitas yang belum ada akan diimplementasi.



Gambar 1 Model Proses Iteratif

3. Work Breakdown Structure

1. Inisiasi

- 1.1. Membuat project plan
- 1.2. Membuat network diagram, schedule, dan cost estimate

2. Perancangan dan konstruksi

- 2.1. Mengumpulkan user requirement
- 2.2. Iterasi 1
 - 2.2.1. Melakukan analisis umum sistem
 - 2.2.2. Melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak
 - 2.2.3. Merancang DFD dan use case
 - 2.2.4. Merancang kelas
 - 2.2.5. Merancang basis data
 - 2.2.6. Implementasi perangkat lunak tahap 1
 - 2.2.7. Testing dan evaluasi 1
- 2.3. Iterasi 2
 - 2.3.1. Revisi analisa kebutuhan perangkat lunak
 - 2.3.2. Revisi DFD dan use case
 - 2.3.3. Revisi dan penambahan kelas
 - 2.3.4. Implementasi perangkat lunak tahap 2
 - 2.3.5. Testing dan finalisasi perangkat lunak

3. Kontrol

- 3.1. Membuat laporan mingguan
 - 3.1.1. Membuat laporan minggu 1
 - 3.1.2. Membuat laporan minggu 2
 - 3.1.3. Membuat laporan minggu 3
 - 3.1.4. Membuat laporan minggu 4
 - 3.1.5. Membuat laporan minggu 5
 - 3.1.6. Membuat laporan minggu 6
 - 3.1.7. Membuat laporan minggu 7
 - 3.1.8. Membuat laporan minggu 8
 - 3.1.9. Membuat laporan minggu 9

4. Pengakhiran proyek

- 4.1. Finalisasi dokumen

4. Deskripsi aktivitas (task)

Id	Task	PJ	Durasi	Pre-task	Start-date	Deliverables	Catatan
1.1	Membuat project plan	Chrestella	1 hari		25/2/15	Project plan	
1.2	Membuat network diagram, schedule, cost estimate	Chrestella	1 hari	1.1	25/2/15	Ms. Project file	
2.1	Mengumpulkan user requirement	Jonathan	1 hari	1.2	2/3/15	SKPL	
2.2.1	Membuat analisis umum sistem	Mamat	1 hari	2.1	4/3/15	SKPL	
2.2.2	Membuat analisis kebutuhan perangkat lunak	Fadli	2 hari	2.2.1	16/3/15	SKPL	
2.2.3	Merancang use case dan skenario	Chrestella	2 hari	2.2.2	20/3/15	SKPL	
2.2.4	Merancang kelas	Jonathan	2 hari	2.2.3	27/3/15	SKPL, DPPL	
2.2.5	Merancang basis data	Mamat	1 hari	2.2.4	28/3/15	-	
2.2.6	Implementasi perangkat lunak	Fadli	5 hari	2.2.5	1/4/15	Perangkat lunak	
2.2.7	Testing dan evaluasi 1	Chrestella	3 hari	2.2.6	6/4/15	HIPPL	
2.3.1	Revisi kebutuhan perangkat lunak	Jonathan	2 hari	2.2.7	10/4/15	SKPL	
2.3.2	Revisi usecase dan skenario	Mamat	2 hari	2.3.1	13/4/15	SKPL	
2.3.3	Revisi kelas	Fadli	2 hari	2.3.2	14/4/15	SKPL, DPPL	
2.3.4	Implementasi perangkat lunak tahap 2	Chrestella	6 hari	2.3.3	18/4/15	Perangkat lunak	
2.3.5	Testing dan finalisasi	Jonathan	3 hari	2.3.4	25/4/15	HIPPL	
3.1.1	Membuat laporan minggu 1	Chrestella	1 hari	-	4/3/15	Laporan minggu 1	
3.1.2	Membuat laporan minggu 2	Jonathan	1 hari	3.1.1	11/3/15	Laporan minggu 2	
3.1.3	Membuat laporan minggu 3	Mamat	1 hari	3.1.2	18/3/15	Laporan minggu 3	
3.1.4	Membuat laporan minggu 4	Fadli	1 hari	3.1.3	25/3/15	Laporan minggu 4	
3.1.5	Membuat laporan minggu 5	Chrestella	1 hari	3.1.4	1/4/15	Laporan minggu 5	
3.1.6	Membuat laporan minggu 6	Jonathan	1 hari	3.1.5	8/4/15	Laporan minggu 6	
3.1.7	Membuat laporan minggu 7	Mamat	1 hari	3.1.6	15/4/15	Laporan minggu 7	
3.1.8	Membuat laporan minggu 8	Fadli	1 hari	3.1.7	22/4/15	Laporan minggu 8	
3.1.9	Membuat laporan minggu 9	Chrestella	1 hari	3.1.8	29/4/15	Laporan minggu 9	

4.1	Finalisasi dokumen	Mamat	2 hari	2.3.5	27/4/15	SKPL, DPPL, HIPPL	
-----	--------------------	-------	--------	-------	---------	----------------------	--