**Laporan Proyek Perangkat Lunak**

Schedule Manager



Disusun Oleh :

Kelas A11\_4612SC - Kelompok 4

1. Dafa Bimaputera (A11.2018.11465)

2. Firdaus Ghazy C. (A11.2018.11457)

3. Dendi Gerah I. (A11.2018.11478)

4. M. Fernanda Ilham A. (A11.2018.11463)

5. Muhammad Izzul Haq (A11.2018.11550)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2021**

**Project Charter**

### **1.1 Nama Proyek**

“Schedule Manager”

### **1.2 Nama Tim**

Sultan Developer

### **1.3 Tanggal Mulai Proyek**

29 Maret 2021

### **1.4 Tanggal Selesai Proyek**

30 Juni 2021

### **1.5 Deskripsi proyek**

Schedule Manager adalah aplikasi berbasis website untuk mempermudah Anda untuk mengatur jadwal bermain bersama dengan teman-teman Anda. Di aplikasi ini Anda dapat melihat tempat yang dijadikan titik kumpul serta dapat melihat posisi rumah dari masing-masing teman Anda, sehingga Anda dan teman anda dapat mengetahui jarak dari tiap rumah ke titik kumpul melalui peta.

Schedule Manager memungkinkan Anda :

* Mengatur atau menentukan jadwal main bersama (mabar)
* Mengetahui lokasi dan jarak titik kumpul melalui peta
* Dapat menentukan titik kumpul terdekat

### **1.6 Stakeholder Proyek**

* Project Owner : Sultan Developer
* Project Leader : M. Fernanda Ilham A.
* UI Designer : Dafa Bimaputera
* Frontend : Dendi Gerah Ilahi
* Backend : Firdaus Ghazy C.
* Database Design : Muhammad Izzul Haq

**Project Scope Statement**

### **Ruang Lingkup**

Schedule Manager adalah aplikasi berbasis Website untuk mempermudah pengguna untuk mengatur jadwal untuk para user yang kesulitan menentukan jadwal. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat menjadi seorang host atau pembuat jadwal bermain. Semua pengguna dapat mendaftar pada sesi bermain yang telah dibuat host hingga sebelum waktu bermain tiba. Host dapat memilih user yang sudah terdaftar hingga hari atau tanggal yang sebelumnya telah ditentukan oleh host. Penjadwalan tiap bulan dapat diexport kedalam file csv.

### **Deskripsi Fungsional**

* Login sebagai user
* Melihat lokasi setiap user
* Mengukur jarak setiap user
* Mengatur jadwal bermain
* Menentukan titik kumpul terdekat

### **Work Breakdown Structure**

|  |  |
| --- | --- |
| Task | Estimated Duration |
| Analisa Masalah | 1 hari |
| Research | 1 minggu |
| Pelaksanaan | 1 minggu |
| Pengujian Aplikasi | 2 minggu |
| Evaluasi dan perbaikan | 1 minggu |
| Finishing | 2 minggu |
| Laporan | 1 hari |