

SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT PLAN

Al-Fitroh



Dosen Pembimbing :

Arny Lattu, S.pd.Kom., M.Kom

Class SI23I

Group 4 :

Alvan Aly Ardhana	20230050054
Fitriyani	20230050044
Mochamad Rafli Setiawan Putra	20230050055
Nwokoro Arinze Valentine	20230050078
Siti Anisa Saskia	20230050042

Program Studi Sarjana Sistem Informasi

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

Tahun 2024/2025

SOFTWARE PROJECT MANAJEMENT PLAN

1. PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Proyek

Al-Fitroh adalah salah satu software berbasis Aplikasi web yang digunakan oleh Admin Panti Asuhan Alfitroh untuk mengelola Sistem Informasi. Pada Proyek ini dibuat sistem berbasis aplikasi web dimana pengolahan informasi dan data diakses melalui Laptop atau komputer.

1.2. Dokumen – dokumen daam proyek

- SPMP (Software Project Management Plan)
- SRS (Software Reqrutments Specification)
- SDD (Software Design Document)
- STD (Software Testing Document)

1.3. Evolusi SPMP

Pada proyek ini ditujukan untuk masing-masing anggota dan harus bertanggung jawab pada dokumen proyek yang dibuat, setiap personal harus mampu mempertanggung jawabkan setiap job desk yang ditentukan.

1.4. Material Acuan

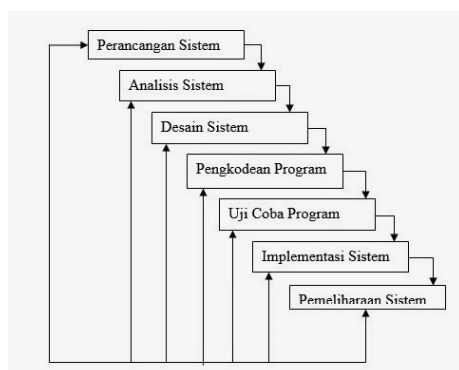
- IEEE

1.5. Definisi, Akronim, dan Singkatan

NO	Istilah	Definisi
1	WEB	Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan bisa diakses lewat internet.
2	SPMP	Software Project Management Plan
3	IEEE	(Singkatan : Institute Of Electrical and Electronics Engineers) Sebuah Organisasi profesi nirlaba yang terdiri dari banyak dari banyak ahli dibidang Teknik yang mempromosikan pengembangan standar-standar dan bertindak sebagai pihak yang mempercepat teknologi – teknologi baryu dalam semua aspek dalam industri dan rekayasa (engineering), yang mencakup, telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan, antariksa, dan elektronika.
4	Al-fitroh	Nama aplikasi web panti asuhan

2. Organiasasi Proyek

2.1. Model Proses



Model proses yang digunakan adalah Waterfall, karena Proyek sistem informasi Manajemen Panti Asuhan Al-fitroh bersifat formal dan memiliki skop yang stabil. Model Waterfall memastikan setiap tahap dapat diselesaikan dan ditinjau secara menyeluruh sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga mengurangi risiko revisi besar-besaran. Kami menggunakan Visual studio Code untuk menunjang requirement perangkat lunak.

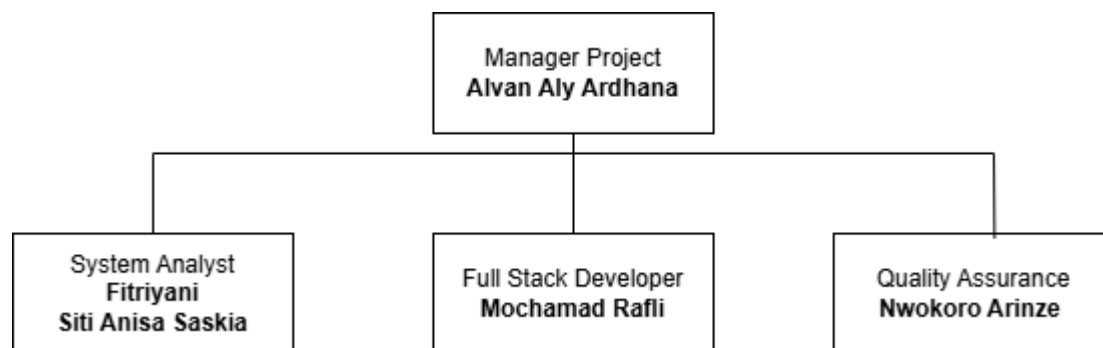
2.1.1. Definisi

Waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari tahapan berurutan: analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setiap tahapan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

2.1.2. Kelebihan

- Proses pengembangan terorganisir dengan tahapan yang terdefinisi dengan baik.
- Setiap fase didokumentasikan, memudahkan pemeliharaan.
- Cocok untuk tim yang kurang berpengalaman.
- Efektif jika persyaratan tidak berubah banyak.
- Meminimalkan risiko karena setiap tahap harus selesai sebelum melanjutkan.

2.2. Struktur Organisasi



Gambar 2 Struktur Organisasi

2.3. Lingkup dan Tanggung Jawab

Posisi	Tanggung Jawab
Project Manager/Design (Alvan)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola keseluruhan proyek. - Membuat timeline dan memantau progres proyek. - Berkomunikasi dengan stakeholder untuk memastikan kebutuhan terpenuhi. - Mengatasi hambatan selama proyek berjalan. - Mendesain web aplikasi dan mockup

System Analyst (Fitri, Caca)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan sistem dari stakeholder. - Mendesain spesifikasi sistem seperti use case, ERD, dan DFD. - Menyusun dokumen kebutuhan fungsional dan non-fungsional. - Memberikan panduan teknis kepada tim pengembang.
Full stack developer (Rafli)	Mengembangkan dan mengintegrasikan sistem, baik bagian front-end maupun back-end, serta memastikan performa sistem optimal.
Quality Assurance(Ari)	<ul style="list-style-type: none"> - Menguji aplikasi untuk memastikan fungsionalitas sesuai spesifikasi. - Membuat test plan dan melakukan pengujian fungsional serta non-fungsional. - Melaporkan bug/error dan membantu memastikan perbaikan dilakukan. - Memberikan feedback untuk peningkatan kualitas aplikasi.

3. Proses Manajerial

3.1 Tujuan dan Prioritas Manajemen

3.2 Asumsi, Keterkaitan, dan Batasan

Asumsi proyek adalah sebagai berikut :

- Tim terdiri dari 5 orang
- Ketersediaan peralatan dan perangkat lunak
- Persetujuan dan Perizinan dari mitra

Substansi Proyek adalah sebagai berikut :

- Web Aplikasi ini bisa mengelola (Data Anak asuh, Data Pengunjung, Laporan pemasukan dan pengeluaran uang).
- Tersedianya keahlian pokok dalam sistem yang akan dipakai Kendala proyek adalah sebagai berikut :
 - Waktu
 - Anggaran
 - Waktu Pengerjaan
 - Ketersediaan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras beserta spesifikasinya

3.3 Manajemen Resiko

Resiko	Manajemen Resiko
Pihak panti harus menyediakan device untuk menjalankan aplikasi web	Memastikan pihak panti bersedia menyediakan device tersebut
Terjadi error sewaktu-waktu pada aplikasi web	Pihak panti dapat menghubungi rafli selaku pengembang sistem untuk mengatasi error
Pihak Admin harus menginstall Xampp dan composer untuk menjalankan aplikasi yang telah dibuat di web browser	Membantu admin Panti Asuhan untuk menginstall Xampp dan composer
Pihak Admin harus mengerti cara membuka dan menjalankan aplikasi web yang telah dibuat	Membantu mengajarkan admin untuk membuka dan menjalankan aplikasi web tersebut

3.4 Mekanisme Pemantauan dan Pengendalian

- Rapat proyek mingguan melalui grup chat Whatsapp dan pertemuan dikampus untuk pembahasan progres proyek
- Penyimpanan dokumen Bersama
- Survei ke Mitra (Panti Asuhan Al-fitroh)

3.5 Perencanaan Staf

Nama	Job
Alvan Aly Ardhana	Project Manajer/Design
Mochamad Rafli	full stack developer
Siti Anisa Saskia	System Analys
Fitriyani	System Analys
Nwokoro Arinze	Quality Asurance

4. Proses Teknis

4.1. Metode, Alat, dan Teknik

Proyek ini akan diimplementasikan dengan memanfaatkan metodologi Waterfall. Teknik analisis berorientasi objek akan di gunakan untuk menyelesaikan proyek.

4.2. Dokumentasi Perangkat Lunak

Dokumentasi seperti Piagam Proyek, Dokumentasi Kebutuhan Bisnis, Dokumentasi Spesifikasi Fungsional, Analisis Manfaat Biaya, dokumen Spesifikasi Teknis, Detail Design Dokumen, Rencana Pelaksanaan, dan Dokumen Realisasi Manfaat.

4.3 Fungsi Pendukung Proyek

Semua dokumen pendukung proyek akan selesai dalam fase yang sesuai.

5. Paket Pekerjaan, Jadwal, dan budget

5.1 Paket Pekerjaan



NO	NIM	NAMA	JOB
1.	20230050054	Alvan Aly ardhana	Modul home
2.	20230050055	Mochamad Rafly	Modul Admin
			Modul Pengunjung
			Modul Website
			Modul About
			Modul Services
			Modul Contact
			Modul Team
			Modul Dashboard
			Modul Halaman utama
3.	20230050042	Siti Anisa Saskia	Modul Anak Asuh
4.	20230050044	Fitriyani	Modul Pengunjung
			Modul Pemasukan
			Modul Pengeluaran

5.2 Jadwal

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Menentukan Konsep	26 Oktober 2024
2.	Rekomendasi dan Survei	
	a. Rekomendasi Lokasi Panti Asuhan	28 Oktober 2024
	b. Survei Lokasi Panti Asuhan	29 Oktober 2024
3.	Desain dan Pengembangan	
	a. Pembuatan desain UI/UX	04 - 15 November 2024
	b. Pengembangan web hingga persiapan demo final	16 - 30 November 2024

4.	Uji Kelayakan dan Dokumentasi	
	a. Uji Kelayakan sekaligus maintenance/pemilihan	1 - 19 desember 2024
5.	Penyusunan Dokumen	
	a. Pembuatan materi proyek dan persiapan presentasi	20 Desember - 4 Januari 2024
	b. persiapan presentasi	5 - 10 Januari 2024

5.3 Ketergantungan/keterkaitan

Dari	Kepada	Kaitan
Manager Project	Anggota	Manager menjadi pengawas anggotanya jika anggota lalai dengan tugasnya maka manager berhak menegur anggotanya, tetapi manager juga tidak berhak semena-mena dengan jabatannya
System Analys	Full stack Developer	Bertugas untuk memberi gambaran proyek dan alur program kepada programmer
Design	Full stack Developer	Bertugas mendesain tampilan aplikasi dan di tunjukan kepada programmer
Full stack Developer	System Analys	Pada saat programmer melakukan kesalahan dalam proses pembuatan program, Analys memiliki tanggung jawab untuk mengecek kembali kesalahan dalam program
Quality asurance	Full stack Developer	Melakukan test plan serta Melaporkan bug/error dan membantu memastikan perbaikan dilakukan.

5.4 Kebutuhan sumber daya

Sumber daya	Jenis Kebutuhan	Alasan
Sumber Daya manusia	5 Orang Anggota Pekerja Proyek	Dengan jumlah tersebut untuk keseimbangan antara pengerjaan proyek, dokumen-dokumen dan pencarian masukan dari klien/objek, dengan demikian kita dapat melakukan proses pekerjaan proyek
Sumber Daya Perangkat Lunak	Visual Studio Code	Digunakan untuk Membuat web
	Mysql	Digunakan Untuk Pembuatan Database
	Canva/ figma	Digunakan Untuk membuat desain UI/UX
Sumber Daya Perangkat Keras	Laptop	Perangkat Induk yang digunakan untuk pengerjaan proyek
	Perangkat Komputer	Perangkat yang digunakan untuk uji coba Aplikasi

5.5 Budget

No	Kebutuhan	Jumlah Barang	Satuan	harga	Jumlah Harga
1	Laptop	4	Unit	Rp.7.000.000	Rp.28.000.000
2	Internet	1		Rp.1.000.000	Rp.1.000.000
3	Konsumsi	90	Box	Rp.20.000	Rp.1.800.000
4	Transportasi	4	Liter	Rp.10.000	Rp.80.000
5	Gaji Anggota	5	Bulan	Rp.200.000	RP.1.000.000
	Jumlah Biaya				Rp.31.880.000