

PROJECT MANAGEMENT PLAN
<MAKEMEBLOOM>

MAKEMEBLOOM COMPANY
JL. KETINTANG
SURABAYA, 60235

SURABAYA, 26 DESEMBER 2025

Table of Contents

Introduction.....	3
Project Scope Management.....	3
Project time/schedule Management	5
Project Cost Management	6
Project Stakeholder Management.....	6
Project Quality Management	8
Project Human Resource Management	8
Project Communication Management	10
Project Risk Management	10
Project Procurement Management	12
Lampiran	12

Introduction

MakeMeBloom adalah bisnis layanan bunga yang bertujuan meningkatkan pengalaman pelanggan melalui digitalisasi. Proyek ini mengembangkan platform digital interaktif dimana platform ini akan meningkatkan pengalaman pelanggan dalam membeli bunga secara interaktif dan personal. Pelanggan dapat merancang bouquet sendiri dengan memilih jenis bunga, warna, jumlah tangkai, wrapping, pita, serta aksesoris tambahan sesuai selera. Selama proses merangkai, sistem secara real-time menghitung estimasi harga berdasarkan pilihan pelanggan, sehingga mereka dapat melihat total biaya sebelum melakukan pemesanan. Dengan fitur ini, platform diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, memperkuat engagement, serta mendorong peningkatan penjualan secara signifikan.

Project Scope Management

WBS

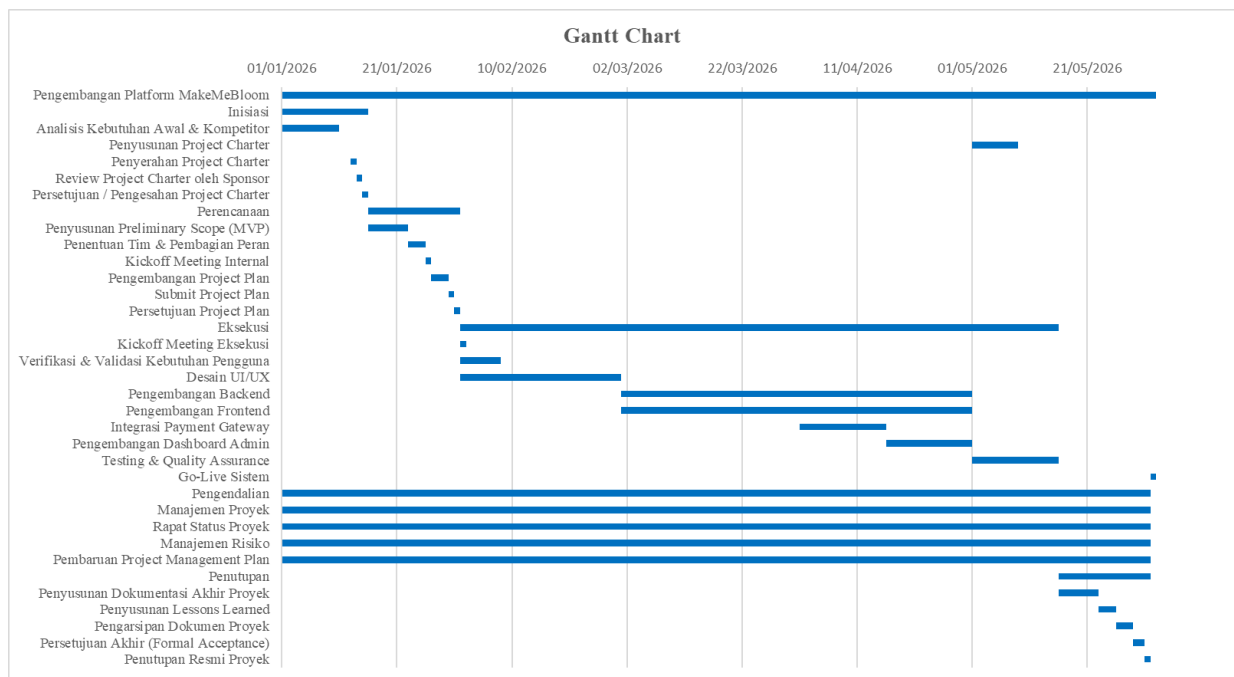


Level	WBS Code	Element Name	Definition
1	1	Pengembangan Platform MakeMeBloom	Keseluruhan pekerjaan untuk merencanakan, membangun, menguji, dan meluncurkan platform MakeMeBloom.
2	1.1	Inisiasi	Aktivitas awal untuk memulai proyek secara formal dan memperoleh persetujuan manajemen.
3	1.1.1	Analisis Kebutuhan Awal & Kompetitor	Proses mengidentifikasi kebutuhan pengguna, peluang pasar, dan melakukan benchmarking terhadap kompetitor.
3	1.1.2	Penyusunan Project Charter	Penyusunan dokumen resmi yang menyatakan tujuan, ruang lingkup awal, dan pemangku kepentingan utama proyek.
3	1.1.3	Penyerahan Project Charter	Penyampaian dokumen Project Charter kepada sponsor atau pihak yang berwenang untuk ditinjau.

3	1.1.4	Review Project Charter oleh Sponsor	Proses peninjauan isi Project Charter untuk memastikan kesesuaian tujuan proyek dengan kebutuhan organisasi.
3	1.1.5	Persetujuan / Pengesahan Project Charter	Tindakan persetujuan formal yang menandai proyek telah resmi dimulai.
2	1.2	Perencanaan	Tahap perancangan rinci mengenai ruang lingkup, jadwal, biaya, kualitas, risiko, komunikasi, dan sumber daya proyek.
3	1.2.1	Penyusunan Preliminary Scope (MVP)	Perumusan batasan awal produk minimum yang akan dikembangkan pada fase pertama.
3	1.2.2	Penentuan Tim & Pembagian Peran	Menetapkan anggota tim proyek beserta peran dan tanggung jawab masing-masing.
3	1.2.3	Kickoff Meeting Internal	Pertemuan awal tim proyek untuk menyamakan tujuan, ruang lingkup, rencana kerja, serta aturan kolaborasi.
3	1.2.4	Pengembangan Project Plan	Penyusunan rencana manajemen proyek komprehensif mencakup jadwal, anggaran, risiko, dan pengendalian.
3	1.2.5	Submit Project Plan	Penyerahan dokumen perencanaan proyek kepada dosen/sponsor untuk ditinjau.
3	1.2.6	Persetujuan Project Plan	Pengesahan rencana proyek sebagai dasar pelaksanaan dan pengendalian berikutnya.
2	1.3	Eksekusi	Tahap pelaksanaan pekerjaan untuk menghasilkan produk dan deliverable sesuai rencana.
3	1.3.1	Kickoff Meeting Eksekusi	Pertemuan resmi untuk memulai fase eksekusi dan membagi pekerjaan detail kepada anggota tim.
3	1.3.2	Verifikasi & Validasi Kebutuhan Pengguna	Memastikan kebutuhan pengguna telah dipahami dengan benar dan diterjemahkan ke spesifikasi sistem.
3	1.3.3	Desain UI/UX	Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna agar produk mudah dipahami dan digunakan.
3	1.3.4	Pengembangan Backend	Pembuatan logika server, database, API, serta proses bisnis utama sistem.
3	1.3.5	Pengembangan Frontend	Pembangunan tampilan aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna.
3	1.3.6	Integrasi Payment Gateway	Implementasi sistem pembayaran online yang aman dan terintegrasi dengan platform.
3	1.3.7	Pengembangan Dashboard Admin	Pembuatan panel pengelolaan untuk admin dalam memonitor pengguna, transaksi, dan konten.
3	1.3.8	Testing & Quality Assurance	Pengujian fungsi, keamanan, kinerja, serta perbaikan bug untuk memastikan kualitas sistem.
3	1.3.9	Go-Live Sistem	Peluncuran sistem sehingga dapat diakses dan digunakan oleh pengguna sesungguhnya.
2	1.4	Pengendalian	Aktivitas pemantauan dan pengawasan untuk memastikan proyek berjalan sesuai rencana.
3	1.4.1	Manajemen Proyek	Pengelolaan keseluruhan aktivitas proyek termasuk koordinasi tim dan pengendalian kinerja.
3	1.4.2	Rapat Status Proyek	Pertemuan rutin untuk mengevaluasi kemajuan, kendala, dan rencana tindak lanjut proyek.

3	1.4.3	Manajemen Risiko	Identifikasi, analisis, dan respon terhadap risiko yang berpotensi mengganggu proyek.
3	1.4.4	Pembaruan Project Management Plan	Penyesuaian rencana proyek berdasarkan hasil monitoring dan perubahan kebutuhan.
2	1.5	Penutupan	Serangkaian aktivitas untuk menyelesaikan proyek secara formal dan administratif.
3	1.5.1	Penyusunan Dokumentasi Akhir Proyek	Penyusunan laporan akhir, dokumentasi teknis, dan administrasi proyek.
3	1.5.2	Penyusunan Lessons Learned	Pendokumentasian pengalaman, praktik baik, dan kesalahan sebagai bahan pembelajaran.
3	1.5.3	Pengarsipan Dokumen Proyek	Penyimpanan semua dokumen proyek secara sistematis untuk referensi di masa depan.
3	1.5.4	Persetujuan Akhir (Formal Acceptance)	Persetujuan resmi dari sponsor/klien bahwa seluruh deliverable telah diterima.
3	1.5.5	Penutupan Resmi Proyek	Proses administrasi akhir yang menandakan proyek selesai sepenuhnya.

Project time/schedule Management



Gantt Chart digunakan untuk menggambarkan jadwal pelaksanaan proyek Pengembangan Platform MakeMeBloom berdasarkan Work Breakdown Structure (WBS) yang telah disusun. Diagram ini menampilkan waktu mulai, waktu selesai, dan durasi setiap aktivitas proyek secara visual sehingga memudahkan pemantauan dan pengendalian waktu pelaksanaan.

Proyek direncanakan berlangsung selama 152 hari, dimulai pada 1 Januari 2026 dan berakhir pada 1 Juni 2026, yang terbagi ke dalam lima fase utama, yaitu Inisiasi, Perencanaan, Eksekusi, Pengendalian, dan Penutupan. Fase Eksekusi merupakan fase dengan durasi terpanjang karena mencakup pengembangan inti sistem, termasuk desain

UI/UX, pengembangan backend dan frontend yang berjalan secara paralel, integrasi payment gateway, serta pengujian sistem.

Fase Pengendalian dilakukan sepanjang siklus proyek untuk memastikan pelaksanaan berjalan sesuai rencana, sedangkan fase Penutupan berfokus pada penyelesaian dokumentasi, evaluasi proyek, dan penutupan resmi. Dengan Gantt Chart, hubungan antar aktivitas, tumpang tindih pekerjaan, serta pencapaian target waktu proyek dapat dipantau secara efektif.

Project Cost Management

Kategori Biaya	Estimasi Biaya (IDR)
Fixed Costs (Lisensi Software, Hosting, Server)	Rp 20.000.000
Material Costs (Dokumentasi, Marketing Materials)	Rp 15.000.000
Contractor/Labor Costs (Tim IT, Design, QA)	Rp 120.000.000
Management Reserve (Cadangan Risiko - Masalah Integrasi/Bug)	Rp 15.000.000
Total Project Cost	Rp 170.000.000

Estimasi biaya proyek Pengembangan Platform MakeMeBloom disusun untuk memastikan seluruh kebutuhan sumber daya proyek dapat terpenuhi secara optimal. Total biaya proyek diperkirakan sebesar Rp 170.000.000, yang mencakup Fixed Costs sebesar Rp 20.000.000 untuk lisensi perangkat lunak, hosting, dan server, serta Material Costs sebesar Rp 15.000.000 yang dialokasikan untuk dokumentasi proyek dan materi pemasaran.

Komponen biaya terbesar berasal dari Contractor/Labor Costs sebesar Rp 120.000.000, yang digunakan untuk pembiayaan tim IT, desainer, dan quality assurance selama fase pengembangan dan pengujian sistem. Selain itu, Management Reserve sebesar Rp 15.000.000 disediakan sebagai cadangan risiko untuk mengantisipasi potensi kendala, seperti permasalahan integrasi sistem atau bug yang tidak terduga, sehingga proyek dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Project Stakeholder Management

Stakeholder register

Daftar ini mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dan memiliki kepentingan dalam proyek MakeMeBloom.

Stakeholder Internal

- Project Sponsor
- Project Manager
- Tim Pengembang (Developer Backend & Frontend)
- UI/UX Designer
- Quality Assurance (QA)
- Tim Administrasi Platform

Stakeholder Eksternal

- Pengguna Akhir (Customer MakeMeBloom)
- Mitra Pembayaran (Payment Gateway Provider)
- Mitra Konten / Partner Bisnis
- Regulator / Pihak Kepatuhan (jika diperlukan)
- Penyedia Infrastruktur (Hosting / Cloud Service)

Matriks Power & Interest Grid

Stakeholder	Power	Interest	Strategi Pengelolaan
Project Sponsor	Tinggi	Tinggi	Manage Closely – libatkan dalam keputusan utama
Project Manager	Tinggi	Tinggi	Manage Closely – kontrol penuh proyek
Tim Pengembang	Sedang	Tinggi	Keep Engaged – komunikasi rutin & jelas
UI/UX Designer	Sedang	Sedang	Keep Informed
QA	Sedang	Sedang	Keep Informed
Pengguna Akhir	Rendah	Tinggi	Keep Informed & validasi kebutuhan
Payment Gateway Partner	Tinggi	Sedang	Manage Closely
Mitra Konten	Rendah	Sedang	Monitor
Regulator	Tinggi	Rendah	Keep Satisfied
Hosting Provider	Sedang	Rendah	Monitor

Tujuan utama dari strategi ini adalah untuk memastikan semua pihak yang berpengaruh diidentifikasi dan dikelola secara sistematis guna meminimalkan konflik serta meningkatkan dukungan terhadap proyek.

1. **Stakeholder dengan Power & Interest Tinggi** (seperti Sponsor dan PM) harus dilibatkan secara intensif dalam setiap pengambilan keputusan strategis karena dampak mereka sangat kritis bagi keberhasilan atau kegagalan proyek.
2. **Stakeholder dengan Interest Tinggi namun Power Rendah** (seperti Pengguna Akhir) dikelola melalui komunikasi efektif dan validasi kebutuhan agar mereka tidak menjadi sumber resistensi.
3. **Stakeholder dengan Power Tinggi namun Interest Rendah** (seperti Regulator) harus dijaga kepuasannya untuk mencegah hambatan eksternal yang bersifat legal atau administratif.

Project Quality Management

Process Action	Acceptable Criteria	Assessment Interval
Review Desain UI/UX	Visualisasi digital harus sesuai dengan preferensi pelanggan dan fungsionalitas drag-and-drop lancar.	Februari 2026.
Audit Progres Proyek	Seluruh paket kerja harus selaras dengan rencana jadwal, anggaran (varians maksimal 10%), dan standar kualitas yang ditetapkan.	Dua Mingguan.
Testing & QA (Fungsional)	Fitur bouquet builder bekerja tanpa error kritis; modul estimasi harga harus memberikan hasil 100% akurat secara real-time.	01/05/2026 – 15/05/2026.
User Acceptance Testing (UAT)	Platform mendapatkan rating minimal 4/5 dari pengguna nyata dan lulus pengujian fungsionalitas akhir dengan persetujuan sponsor.	16/05/2026 – 31/05/2026.
Keamanan Data & Performa	Tidak terjadi kebocoran data (data breach) dan sistem mampu menangani trafik tinggi tanpa penurunan performa.	Selama fase Testing dan menjelang Launch.

Tujuan pengelolaan kualitas proyek MakeMeBloom adalah memastikan platform memenuhi ekspektasi stakeholder dengan sistem yang andal, akurat, dan mudah digunakan. Fokus utama adalah keberhasilan fitur bouquet builder interaktif, khususnya kelancaran drag-and-drop, ketepatan visualisasi, serta akurasi perhitungan harga 100% sebelum checkout.

Standar kualitas diterapkan melalui proses review desain UI/UX, audit progres proyek, pengujian fungsional (Testing & QA), dan User Acceptance Testing (UAT). Review desain menjamin visualisasi dan interaktivitas sesuai kebutuhan pengguna, sedangkan audit progres menjaga kesesuaian jadwal, anggaran (varians maksimal 10%), dan kualitas. Fase pengujian memastikan tidak ada bug kritis dan estimasi harga real-time akurat, serta UAT melibatkan pengguna dan sponsor dengan kriteria keberhasilan minimal rating 4/5. Aspek keamanan data dan performa juga dijaga untuk mencegah kebocoran dan menahan trafik tinggi menjelang peluncuran.

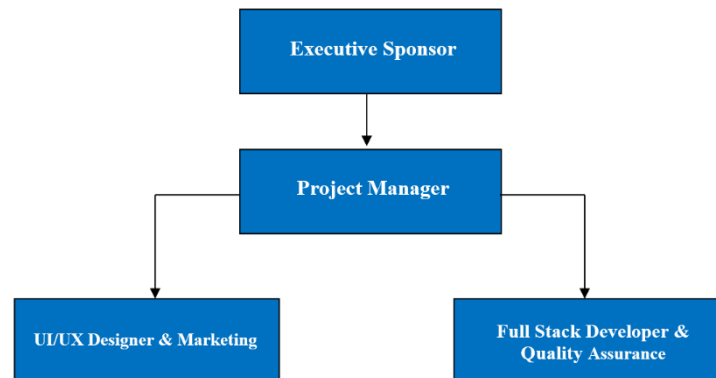
Project Human Resource Management

List kebutuhan Resource

Seluruh sumber daya pada proyek Pengembangan Platform MakeMeBloom berasal dari internal tim, tanpa melibatkan outsourcing selama fase pengembangan inti. Tim proyek dibatasi maksimal 5 orang dengan durasi pelaksanaan selama 6 bulan. Adapun kebutuhan sumber daya manusia adalah sebagai berikut:

1. Project Manager (1 orang)
2. UI/UX Designer & Marketing Specialist (1 orang)
3. Frontend & Backend Developer (Full Stack) & Quality Assurance (1 orang)

Struktur Organisasi Proyek



Struktur organisasi proyek disusun secara hierarkis untuk memastikan koordinasi, komunikasi, dan pengambilan keputusan berjalan secara efektif. Struktur organisasi proyek MakeMeBloom terdiri atas:

1. Executive Sponsor
Bertanggung jawab atas persetujuan anggaran dan cakupan proyek secara keseluruhan, serta memberikan arahan strategis tanpa terlibat langsung dalam aktivitas operasional harian.
2. Project Manager
Memiliki wewenang dalam pengelolaan jadwal proyek, pengendalian ruang lingkup, serta pengambilan keputusan utama apabila terjadi kendala atau konflik teknis.
3. Tim Pelaksana Proyek
 - UI/UX Designer & Marketing Specialist
 - Frontend & Backend Developer (Full Stack) & Quality Assurance
 Tim pelaksana bertanggung jawab terhadap implementasi teknis dan pengembangan sistem, serta melaporkan progres pekerjaan secara langsung kepada Project Manager.

Tabel RACI

Aktivitas	Sponsor	PM	UI/UX & Marketing	Developer
Project Planning	I	A	C	C
Requirement Finalization	C	A	C	R
UI/UX Design	I	A	R	C
Frontend Development	I	A	C	R
Backend & Pricing Logic	I	A	C	R
Payment Gateway Integration	C	A	I	R
Testing & QA	I	A	C	R
UAT	C	A	R	R
Launch	A	R	R	R

Key:

R : Responsible
A : Accountable (1 orang saja, selalu PM)
C : Consulted
I : Informed

Project Communication Management

Jalur Komunikasi

Jenis Komunikasi	Tujuan	Media	Frekuensi	Audiens	Pemilik	Format
Project Team Meeting	Membahas progres pekerjaan, kendala, serta koordinasi teknis (UI/UX, Development, QA).	Zoom / Microsoft Teams	Mingguan (Senin)	Project Team	Project Manager	Agenda dan Notulensi
Schedule Review	Memperbarui jadwal proyek berdasarkan persentase penyelesaian aktual.	Zoom / Microsoft Teams	Dua mingguan	Project Team	Project Manager	Jadwal Teraktual
Sponsor Update	Melaporkan status proyek, metrik EVM (CPI/SPI), risiko, dan anggaran.	Email / Tatap Muka	Bulanan	Sponsor	Project Manager	Laporan Status
Stakeholder Update	Menyampaikan informasi progres proyek, umpan balik pengguna, dan laporan awal.	Email	Triwulanan	Stakeholders	Project Manager	Dokumen Resmi
Issue / Bug Reporting	Melaporkan bug pada modul sistem atau payment gateway secara cepat.	Trello / Jira	Sewaktu-waktu	Technical Lead	Project Team	Log Permasalahan

Contact Person yang Terlibat

Nama	Peran / Jabatan	Email	Telepon
Fira Adelia Septa	Project Manager (Otoritas Utama)	firaaadelia@gmail.com	+62 831-8382-3019
Evelyna Angie	Executive Sponsor (Owner / Founder)	Melalui Project Manager	–
Yoan Natasya A.S	UI/UX Designer & Marketing Specialist	natasyayoan22@gmail.com	–
Evelyn Angie	Frontend & Backend Developer / Quality Assurance	evelyna.angie@gmail.com	–

Project Risk Management

Risk register

Kode	Risiko	Penyebab	Dampak	Prob	Impact	Skor	Strategi	Risk Owner
R1	Perubahan kebutuhan pengguna	Permintaan fitur baru setelah desain selesai	Revisi desain & keterlambatan rilis	4	4	16	Change control, pembekuan scope	Analisis Sistem
R2	Keterlambatan pengembangan	Kekurangan SDM/overload tugas	Mundurnya milestone proyek	4	5	20	Rebalancing workload, rekrut cadangan	Project Manager
R3	Bug kritis saat golive	Kurangnya pengujian/sprint QA	Gangguan layanan & reputasi	3	5	15	QA berlapis, rollback plan	QA Lead

R4	Integrasi payment gateway gagal	Masalah API dari pihak ketiga	Gagal transaksi & kehilangan pendapatan	3	5	15	Gateway cadangan, metode pembayaran alternatif	Developer Lead
R5	Server/hosting down	Gangguan infrastruktur	Sistem tidak dapat diakses	2	5	10	Redundansi server & monitoring	DevOps
R6	Kebocoran data pengguna	Keamanan sistem lemah	Dampak hukum & reputasi	2	5	10	Enkripsi data, audit keamanan	Security Officer
R7	Keterlibatan pengguna rendah	Produk tidak sesuai harapan pasar	Target adopsi tidak tercapai	3	4	12	Riset UX, iterasi fitur	Product Owner

Matriks Resiko

Penilaian Risiko Proyek

Penilaian risiko dilakukan secara kualitatif menggunakan dua parameter utama, yaitu Probability (P) yang merupakan peluang terjadinya risiko dan Impact (I) yang merupakan besarnya dampak risiko pada tujuan proyek, dengan skala seperti berikut.

- 1 = sangat rendah
- 2 = rendah
- 3 = sedang
- 4 = tinggi
- 5 = sangat tinggi.
-

Risk Score dihitung dengan rumus:

$$\text{Risk Score} = \text{Probability} \times \text{Impact}$$

Kriteria prioritas:

- 1–10 : rendah (monitor saja)
- 11–15 : sedang (mitigasi terbatas)
- 16–25 : tinggi (prioritas utama, perlu rencana respons segera)

Probability–Impact Matrix:

Impact ↓ / Probability →	1	2	3	4	5
5 Sangat Tinggi	M	T	T	T	T
4 Tinggi	M	M	T	T	T
3 Sedang	R	M	M	T	T
2 Rendah	R	R	M	M	T
1 Sangat Rendah	R	R	R	M	M

Keterangan: R = Rendah, M = Menengah, T = Tinggi.

Risiko kategori Tinggi menjadi prioritas utama penanganan dan dilaporkan pada setiap rapat status proyek

Project Procurement Management

List pengadaan

Item/Jasa	Justifikasi	Dibutuhkan Pada
Server hosting & domain	kebutuhan infrastruktur aplikasi; tidak tersedia internal	Maret 2025
Layanan payment gateway	mendukung transaksi berbayar pengguna	April 2025
Jasa UI/UX designer freelance	kebutuhan desain profesional untuk kualitas antarmuka	Februari 2025
SSL/TLS certificate	keamanan data pengguna	Maret 2025
Layanan cloud backup	perlindungan kehilangan data	Mei 2025

Otorisasi persetujuan pembelian:

- Project Manager memberikan persetujuan umum pengadaan
- Product Owner memberikan persetujuan kebutuhan fungsional
- Sponsor Proyek memberikan persetujuan pembelian bernilai besar

SPONSOR ACCEPTANCE

SPONSOR ACCEPTANCE

Approved by the Project Sponsor:

<Project Sponsor>
<Project Sponsor Title>

Date: _____

Lampiran

Link Youtube:

<https://youtu.be/UonYw8hJcuo>

Link Github:

<https://github.com/evelynangie/Tugas-Besar-Manajemen-Proyek-MakeMeBloom->