**PERENCANAAN GAME BOARD CATALOGUE**



Disusun oleh Kelompok 9 :

Favian Aldo Hermawan A11.2018.10847

Nathaniel Kevin Santoso A11.2018.10853

Nathanael Fredericko W A11.2018.10882

Andreas Yulianto A11.2018.10888

Freddy Haryono A11.2018.10990

FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

DAFTAR ISI

[1. Project Charter 1](#_Toc67406046)

[2. Project Scope Statement 3](#_Toc67406047)

[2. 1. Ruang Lingkup 3](#_Toc67406048)

[2. 2. Penyampaian Proyek 3](#_Toc67406049)

[2. 3. Kendala 3](#_Toc67406050)

[2. 4. Kriteria Penerimaan 3](#_Toc67406051)

[2. 5. Asumsi 3](#_Toc67406052)

[3. Work Breakdown Structure + Gantt chart 4](#_Toc67406053)

[3. 1. Work Breakdown Structure 4](#_Toc67406054)

[3. 2. Gantt Chart 5](#_Toc67406055)

# 

# **Project Charter**

* 1. **Nama Proyek**

“Board Game Catalogue”

* 1. **Nama Tim**

Tim Pengembang Board Game Catalogue - Kelompok 9

* 1. **Tanggal Mulai Proyek**

20 Maret 2021

* 1. **Tanggal Berakhir Proyek**

23 Juni 2021

* 1. **Deskripsi Proyek**

Komunitas board game di Semarang memerlukan suatu aplikasi untuk merekam info penting, menyediakan katalog sekaligus leaderboard dan memanajemen sesi bermain bersama (play day). Aplikasi ini nantinya untuk memudahkan komunitas dan para pemain board game di Semarang untuk memilih game, menentukan jadwal, dan bermain bersama. Secara detail, pada sesi play day, semua data akan terekam, termasuk: siapa yang bermain pada suatu playday, waktu bermain, skor masing-masing pemain tersebut (yang mana secara otomatis juga akan masuk ke dalam leaderboard).

* 1. **Informasi Anggaran**

Perusahaan Gameku menganggarkan Rp 60.000.000.000,- untuk proyek ini. Biaya teralokasi untuk pekerjaan manajer proyek dan 4 staf, masing-masing sekitar 40 jam per minggu selama 3 bulan, termasuk pengembangan software yang direncanakan.

* 1. **Pendekatan**
* Melakukan pertemuan langsung dengan klien (pihak Direktur Gameku) untuk mendapatkan requirement-requirement yang dibutuhkan.
* Melakukan review terhadap template internal dan eksternal serta contoh-contoh dokumen manajemen proyek.
* Melakukan riset software & hardware.
* Mengembangkan software dengan pendekatan literatif, mengumpulkan umpan balik dari user.
  1. **Stakeholder**

Product Owner : Gameku

Project Leader : Favian Aldo Hermawan

Business & System Analyst : Freddy Haryono

Nathanael Fredericko W

Database Designer : Andreas Yulianto

UI/UX Designer : Nathaniel Kevin S

Front-End Programmer : Nathanael Fredericko W

Back-End Programmer : Andreas Yulianto

# **Project Scope Statement**

## **2. 1. Ruang Lingkup**

Game Board Catalogue adalah aplikasi yang dapat merekam berbagai informasi penting seperti katalog berbagai judul game dengan berbagai kategori, sesi permainan suatu game yang mencatat user, waktu, skor beserta historynya, leaderboard setiap minggu, bulan, dan tahun. Aplikasi tersebut juga mencatat aktifitas user seperti kapan dan dimana terakhir kali user memainkan game yang dimainkan. Game yang dimainkan dapat masuk ke leaderboard, sehingga user bisa mengetahui game apa yang sedang banyak dimainkan user lainnya. User juga dapat membuat invitation untuk sesi playday, tetapi yang ditampilkan hanya data yang sudah diverifikasi admin (Game Master). Jika playday sudah melewati tanggal maka otomatis akan masuk ke history yang dapat data tersebut dapat disimpan atau dihapus oleh admin. Semua sesi playday, yakni sesi yang akan datang (upcoming) maupun sesi yang yang sudah dilakukan (history) dapat diexport kedalam file csv.

## **2. 2. Penyampaian Proyek**

* Membuat sistem dengan sesuai spesifikasi dan kebutuhan.
* Membuat sistem yang dibuat mudah untuk dikembangkan lagi.
* Membuat sistem yang efisien dan aman bagi user
* Mendesain UI yang mudah dimengerti dan dioperasikan user.

## **2. 3. Kendala**

* Kekurangan kualitas sumber daya manusia.
* Sistem yang cukup kompleks lebih cenderung terjadi bug.
* Memenuhi kualitas sistem dengan deadline proyek yang terbatas.

## **2. 4. Kriteria Penerimaan**

* Sistem sesuai spesifikasi dan kebutuhan client.
* Sistem memiliki keamanan yang baik.

## **2. 5. Asumsi**

* Deadline yang pendek memungkinkan kualitas sistem yang kurang memenuhi spesifikasi.
* Skala proyek yang cukup besar tidak sebanding dengan sumber daya berpotensi hasil akhir tidak maksimal.

# **Work Breakdown Structure + Gantt chart**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Kegiatan** | **Durasi (hari)** | **Tanggal Mulai** |
| 1. Konsep | - | - |
| * 1. Evaluasi Sistem | 3 | 20 Maret 2021 |
| 1. Analisis Program | - | - |
| * 1. Spesifikasi Keperluan Database | 2 | 23 Maret 2021 |
| * 1. Spesifikasi Keperluan Sistem | 2 | 25 Maret 2021 |
| * 1. Spesifikasi Fungsi – Fungsi | 2 | 27 Maret 2021 |
| * 1. Membuat Perencanaan Projek | 4 | 29 Maret 2021 |
| * 1. Perencanaan Pembagian Tugas | 1 | 2 April 2021 |
| 1. Desain | - | - |
| * 1. Desain Database | 2 | 3 April 2021 |
| * 1. Desain Program | 4 | 5 April 2021 |
| * 1. Pembuatan Prototype | 6 | 9 April 2021 |
| 1. Coding | 50 | 15 April 2021 |
| 1. Testing dan Debugging | 14 | 4 Juni 2021 |
| 1. Implementasi | - | - |
| * 1. Pelaporan Projek | 5 | 18 Juni 2021 |

## **3. 1. Work Breakdown Structure**

## 3. 2. Gantt Chart