**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

1. Project Charter

* Nama proyek
* Nama tim
* Jadwal (durasi, tanggal)
* Deskripsi proyek (deskripsi proyek, manfaat dari PL)
* Stakeholder proyek: a.l. Pemilik PL (project owner), Penanggung jawab pengoperasian PL (jika sudah jadi), tim proyek dsb
* Hasil pekerjaan (deliverables)
* Asumsi (jika ada)

2. Project Scope Statement

* Ruang Lingkup
* Deskripsi fungsionalitas (yang diharapkan)
* WBS
* Deskripsi aktivitas (task): (semua) resource terlibat, penanggung jawab, durasi, predecessor tasks, start-end date, deliverables, catatan

3. Work Breakdown Structure

4. Gantt chart

1. **Project Charter**

**Judul Proyek** : **Game Board Catalogue**

**Tanggal Mulai Proyek** : 20 Maret 2021

**Tanggal Akhir Proyek** : 23 Juni 2021

**Nomor Kontrak** : .......................

**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.

**Manajer Proyek** : Favian Aldo Hermawan

**Tujuan Proyek** : Membuat sebuah aplikasi berbasis web yang merekam info penting, menyediakan katalog sekaligus leaderboard dan memanajemen sesi bermain bersama (play day). Aplikasi ini nantinya untuk memudahkan komunitas dan para pemain game board di kota Semarang untuk memilih game, menentukan jadwal, dan bermain bersama.

**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.

| **Nama** | **Peranan** | **Posisi** | **Informasi Kontak** |
| --- | --- | --- | --- |
| Favian Aldo Hermawan | Bertanggungjawab atas perencanaan, pelaksanaan dan kontrol proyek | Project Manager | [favianaldo@gmail.com](mailto:favianaldo@gmail.com) |
| Nathanael Fredericko W | Menganalisis & Mendesain Perangkat Lunak | Software Analyst | [nathanaelfredericko@gmail.com](mailto:nathanaelfredericko@gmail.com) |
| Andreas Yulianto | Membuat Software | Software Developer | [andreasyulianto@gmail.com](mailto:andreasyulianto@gmail.com) |
| Freddy Haryono | Membuat Software | Software Developer | [freddyharyono@gmail.com](mailto:freddyharyono@gmail.com) |
| Nathaniel Kevin Santoso | Membuat Software | Software Developer | [nathanielkevin@gmail.com](mailto:nathanielkevin@gmail.com) |

**Peranan dan Tanggung Jawab**

1. **Project Scope Statement**
2. **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 |

* 1. **Work Breakdown Structure**
  2. **Gantt Chart**