|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama | Peran |  |
| 1 | Yusuf Wibisono | Manager |  |
| 2 | M Afif Maulana Susanto | Initator |  |
| 3 | M. Aluffun Ma’Luf | Planner |  |
| 4 | Dinar Laksmana | Execution |  |
| 5 | Yusril Ihza S | Closing |  |

\*\*Project Charter: Sistem Pemesanan Pakaian Online\*\*

\*\*1. Judul Proyek:\*\*

Sistem Pemesanan Pakaian Online

\*\*2. Tujuan Proyek:\*\*

a. Mengembangkan sistem pemesanan pakaian online yang efisien dan mudah digunakan.

b. Meningkatkan pengalaman pelanggan dengan menyediakan platform yang lancar dan aman untuk memesan pakaian.

c. Memperbaiki proses bisnis secara keseluruhan dengan mengotomatiskan manajemen dan pelacakan pesanan.

\*\*3. Lingkup Proyek:\*\*

a. Merancang dan mengembangkan platform berbasis web untuk pelanggan menjelajahi, memilih, dan memesan pakaian.

b. Mengimplementasikan gerbang pembayaran yang aman untuk transaksi online.

c. Menyertakan fitur agar pengguna dapat membuat akun, melacak pesanan, dan mengelola preferensi pribadi.

d. Mengintegrasikan manajemen inventaris untuk memastikan ketersediaan stok secara real-time.

e. Mengembangkan antarmuka pengguna yang responsif dan menarik secara visual.

\*\*4. Deliverables Proyek:\*\*

a. Sistem pemesanan pakaian online yang fungsional.

b. Dokumentasi dan panduan pengguna.

c. Laporan pengujian dan jaminan kualitas.

d. Implementasi gerbang pembayaran yang aman.

e. Integrasi sistem manajemen inventaris.

\*\*5. Pihak Terkait Proyek:\*\*

a. Penyandang Dana Proyek: Donatur

b. Manajer Proyek: [Yusuf Wibisono]

c. Tim Pengembangan:

1. M Afif Maulana Susanto , Initiator
2. M. Aluffun Ma’Luf , Planner
3. Dinar Laksmana , Executor
4. Yusril Ihza S , Closing

d. Tim Pemasaran:

1. M Afif Maulana Susanto , Initiator
2. M. Aluffun Ma’Luf , Planner
3. Dinar Laksmana , Executor
4. Yusril Ihza S , Closing

e. Pelanggan: Masyarakat

\*\*6. Asumsi Proyek:\*\*

a. Ketersediaan sumber daya yang diperlukan, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak.

b. Komitmen pihak terkait untuk memberikan umpan balik dan persetujuan tepat waktu.

c. Kepatuhan dengan persyaratan hukum dan regulasi yang relevan.

\*\*7. Kendala Proyek:\*\*

a. Batasan anggaran.

b. Batasan waktu untuk memenuhi tenggat proyek.

c. Batasan teknis berdasarkan teknologi yang dipilih.

\*\*8. Risiko Proyek:\*\*

a. Tantangan teknis selama pengembangan sistem.

b. Kemungkinan keterlambatan dalam memperoleh persetujuan yang diperlukan.

c. Perubahan pasar yang mempengaruhi preferensi pelanggan.

d. gagal nya dalam pemasaran.

\*\*9. Jadwal Proyek:\*\*

a. Mulai Proyek: [Senin , 4 Maret 2024]

b. Pengembangan Sistem: [Senin , 18 Maret 2024 - Senin , 15 April 2024]

c. Pengujian dan Jaminan Kualitas: [Selasa , 16 April 2024 - Minggu , 21 April 2024]

d. Implementasi: [Senin , 22 April 2024 - Minggu , 28 April 2024]

e. Penutupan Proyek: [Senin , 29 April 2024 ]

\*\*10. Perkiraan Anggaran:\*\*

1. Anggaran perkiraan untuk proyek ini adalah [Rp. 3.000.000.00].
2. Hoasting [RP 200.0000]
3. Karyawan [RP 100.000]

\*\*11. Persetujuan:\*\*

Manajer Proyek: [Yusuf Wibisono]

Tanggal: [Jumat , 1 Maret 2024]

\*\*12. Pengendalian Perubahan:\*\*

Setiap perubahan pada lingkup proyek, jadwal, atau anggaran harus diajukan secara tertulis kepada Manajer Proyek untuk persetujuan.

\*\*13. Rencana Komunikasi:\*\*

Pembaruan berkala akan disampaikan kepada pihak terkait melalui pertemuan status mingguan dan laporan bulanan.

1. Penjelasan alasan tentang SDLC yang dipilih, kekurangan dan kelebihan SDLC yang dipilih.

* Waterfall

Kelebihan

**1**.metode waterfall memungkinkan setiap face pengembangan memiliki batas yang jelas terhadap kebutuhan proyek.

**2**. pengendaliah yang ketat terhadap di setiap tahap pengembanagn setiap pengembangan memungkina identifikasi dengan penyelesaian masalah dengan cepat.

**3**.Siklus pengembangan pendek ,jadi memungkinan tim untuk menerima umpan balik dari pengguna, memungkinkaan perbaikan yang cepat dan penyesuaian kea rah yang lebih baik.

Kekurangan

**1.**Memerlukan pengelolaan proyek yang cermat untuk mengelola perubahan yang terjadi pada setiap iterasi.

**2.**Resiko akhir, integrasi seluruh komponen system dilakukan pada akhir pengembangan, yang berpotensi menimbulkan risiko yang lebih tinggi jika terjadi masalah atau tidak sesuai.

**3.**Resiko keterlambatan umpan balik ,jadi dari pengguna atau pelanggan baru didapatkan setelah tahap pengujian atau implementasi.

SKETSA

Tahap analisis

Tahap pemeliharan

Tahap penerapan

Tahap pengujian

Tahap Implementasi

Tahap desain

SDLC ganti AGILE

2.

organic

E = 2,6 (3000)1.05 = 11.639

D = 2,5 (11.639)0,38 = 6,3

p = 11,639= 1,8= 2 orang

6,3

harga

baris kode x harga perbaris + ( jumlah karyawan x gaji bulanan) lama pengerjaan + keuntungan

=1500 x 2000 + (2 x 100.000) x 6,3 + 10%

=Rp 4.686.000

Semi-detached

E = 3.0 (3000)1.12 = 23.523

D = 2,5 (23.523)0,35 = 7,5

p = 23.523 = 3,1 = 3 orang

7,5

harga

baris kode x harga perbaris + ( jumlah karyawan x gaji bulanan) lama pengerjaan + keuntungan

=1500 x 2000 + (3 x 100.000) x 7,5 + 10%

=Rp 5.775.000

embeded

E = 3,6 (3000)1.20 = 53.56

D = 2,5 (53.56)^0,32 = 8,9

p = 53.56 = 6 = 6 orang

8,9

harga

baris kode x harga perbaris + ( jumlah karyawan x gaji bulanan) lama pengerjaan + keuntungan

=1500 x 2000 + (6 x 100.000) x 8,9 + 10%

=RP 9.174.000