**SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT PLAN (SPMP)**

****

APLIKASI PEMESANAN MEBEL ONLINE (E-PeM)

Kelompok 5 :

Mohamad Fiqri Rahardian (1705011)

Dedi Maulana (1705025)

Dwi Andika Septiady (1705002)

Rheza Khaerullah Al-Aziz (1705017)

24/02/2019

Versi 1.0

**Daftar Isi**

[1. Pendahuluan 2](#_Toc2036141)

[1.1 Gambaran Proyek 2](#_Toc2036142)

[1.2 Dokumen-dokumen dalam proyek 2](#_Toc2036143)

[1.3 Evolusi SPMP 2](#_Toc2036144)

[1.4 Material Acuan 2](#_Toc2036145)

[1.5 Definisi dan Akronim (singkatan) 3](#_Toc2036146)

[2. Organisasi Proyek 3](#_Toc2036147)

[2.1 Model Proses 3](#_Toc2036148)

[2.2 Struktur Organisasi 4](#_Toc2036149)

[2.3 Antarmuka Organisasi 4](#_Toc2036150)

[2.4 Lingkup Tanggung Jawab 5](#_Toc2036151)

[3. Proses Manajerial 5](#_Toc2036152)

[3.1 Tujuan dan Prioritas Manajen 6](#_Toc2036153)

[3.2 Asumsi-asumsi, Ketergantungan/Keterikatan, dan Batasan-batasan 6](#_Toc2036154)

[3.3 Manajemen Resiko 6](#_Toc2036155)

[3.4 Mekanisme Mentoring dan Kontroling 6](#_Toc2036156)

[3.5 Perencanaan Staf 7](#_Toc2036157)

[4.1 Metoda, Tool dan Teknik 7](#_Toc2036158)

[4.2 Dokumentasi Perangkat Lunak 7](#_Toc2036159)

[4.3 Fungsi-fungsi pendukung proyek 7](#_Toc2036160)

[5.1 Paket Pekerjaan 7](#_Toc2036161)

[5.2 Ketergantungan/keterkaitan 8](#_Toc2036162)

[5.3 Kebutuhan-kebutuhan Sumber Daya 8](#_Toc2036163)

[5.4 Alokasi Budget dan Sumber Daya 9](#_Toc2036164)

[5.5 Jadwal 10](#_Toc2036165)

# Pendahuluan

## Gambaran Proyek

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi pemesanan mebel berbasis *online* perusahaan Jati Makmur Mandiri, Pemesan dapat mengajukan pemesanan mebel melalui aplikasi kemudian perusahaan menghubungi pemesan untuk melakukan negosiasi. Aplikasi pemesanan berbasis web dan aplikasi untuk mengelola data berbasis web dan android. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk memudahkan perusahaan dalam mempromosikan usahanya, memberikan pengalaman baru terhadap perusahaan dan memberikan kenyaman terhadap pemesan dengan pelayanan yang memuaskan.

## Dokumen-dokumen dalam proyek

SPMP(Software Project Management Plan)

SRS(Software Requirment Spesification)

## Evolusi SPMP

Perlunya dilakukan pembaruan untuk meminimalisir kesalahan dan kerancuan dalam dokumen ini, informasi baru pun bisa datang kapan saja sehingga diperlukan beberapa perubahan. Dokumen akan dikelola oleh salah satu anggota yang diberikan tanggung jawab untuk mengurus dokumentasi. Jika ada perubahan yang harus dilakukan, dokumen akan direvisi dan versi yang baru akan didistribusikan.

## Material Acuan

Materi yang menjadi acuan dalam pembuatan projek ini menggunakan standar IEEE, karena menyediakan kerangka kerja yang menggabungkan seluruh spektrum proses siklus hidup perangkat lunak. Dan juga standar IEEE untuk membentuk model yang diakui secara internasional dari kehidupan perangkat lunak umum, siklus proses yang dapat direferensikan oleh industri perangkat lunak diseluruh dunia, untuk mempromosikan pemahaman diantara pihak bisnis dengan aplikasi umum serta mengakui proses, kegiatan dan tugas.

## Definisi dan Akronim (singkatan)

* SRS (Software Requirement Specification)
* DFD (Data Flow Diagram)
* ERD (Entity Relationship Diagram)
* DBMS (Data Base Management System)
* IEEE (The International Institute of Electronic and Electrical Engineers)
* SPMP (Software Project Management Plan)
* UI (User Interface)

# Organisasi Proyek

## Model Proses

Dalam proyek yang kami buat kita menggunakan model proses Waterfall with Feedback. Model ini merupakan model yang dianggap kuno dan disebut juga sebagai “classic life cycle”. Tetapi model ini paling banyak digunakan dalam Software Engineering. Disebut dengan waterfall karena tahap yang pertama harus dilalui dan diselesaikan namun bisa kembali ke pekerjaan pertama namun memiliki batas waktu yang tertentu setelah itu dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Tahapan yang harus dilalui dalam model waterfall with feedback ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



## Struktur Organisasi

**Mohamad Fiqri Rahardian**

Project Manager

**Rheza Khairullah**

Programmer

**Dwi Andika**

Programmer

**Dedi Maulana**

Frontend Designer

## Antarmuka Organisasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Lingkup Tanggung Jawab

|  |  |
| --- | --- |
| **Jabatan** | **Deskripsi** |
| Project Manager | Project Manager memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan proyek, Project Manager harus mampu membangun dan menjaga solidaritas dan kerja sama tim dan mampu melakukan analisis resiko yang baik. menguasai teknik, tools manajemen proyek dan teknologi yang bisa diaplikasikan di proyek. mempunyai Interpersonal & Behavioral skill yang baik, bisanya disebut soft skill. Behavioral skill meliputi gaya (style), Kelakuan pesonal (personnal conduct), dan pendekatan (approach). |
| Programmer | Bertugas untuk mengimplementasikan apa yang telah dirancang oleh designer. Memiliki kemampuan matematis dan kemampuan menulis bahasa pemrograman. Seorang programmer akan membuat code yang menghasilkan aplikasi dengan spesifikasi code yang rapi, bersih, rapi, mudah dipahami, dan bebas dari error. |
| System Analys | Bertanggung jawab atas penelitian, perencanaan dan pengkoordinasian. Merencanakan solusi terbaik terhadap masalah yang ada. Merekomendasikan software dan sistem yang dibutuhkan. Membantu programmer selama pengerjaan proyek seperti menyediakan use case, flowchart atau desain database. |
| Frontend Designer | Bertanggung jawab atas rancangan UI software yang akan dibuat. Membangun sebaik mungkin UI sesuai kebutuhan yang sudah dirancang oleh system analys. Mampu menggunakan tool-tool dalam membuat rancangan dan UI software |

# Proses Manajerial

## Tujuan dan Prioritas Manajen

Tujuan proyek ini adalah membuat aplikasi yang dapat memudahkan perusahaan Jati Makmur Mandiri mempromosikan usahanya dan memudahkan konsumen untuk memesan produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan.

Prioritas jadwal yang dilakukan pada saat ini adalah membuat sistem yang akan dibuat, dokumen projek, jadwal kegiatan, struktur pembuatan projek dan organisasi

## Asumsi-asumsi, Ketergantungan/Keterikatan, dan Batasan-batasan

Asumsi Adapun aplikasi yang kami buat adalah sejenis aplikasi pemesanan mebel berbasis online, guna mempermudah perusahaan dan pembeli bernegosiasi.

Keterkaitan dan Batasan Dalam projek yang kami buat maka aplikasi yang kelola oleh admin diakses melalui Web ataupun Aplikasi android. Sedangkan pembeli menggunakan Web untuk mengakses aplikasi

## Manajemen Resiko

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Resiko | Solusi | Tingkat Resiko |
| Biaya dan waktu tidak sesuai | * Membuat estimasi biaya * Menganalisa proyek yang akan dibuat | Serius |
| Pengembangan software yang belum maksimal | * Evaluasi kinerja setiap anggota kelompok * Membuat prototype | Sedang |
| Kegagalan kinerja realtime | * Prosedur jaminan kualitas * Membangun kekompakan tim * Kesungguhan dalam tim | Serius |
| Kegagalan menjalankan tugas eksternal | * Analisis teknis * simulasi | Serius |

## Mekanisme Mentoring dan Kontroling

* Proses monitoring dilakukan secara tim dan dilaksanakan setiap hari selasa dan kamis
* Proses kontroling dilakukan oleh manager tim dan dilaksanakan setiap hari jumat agar bisa dievaluasi pada hari terakhir kegiatan

## Perencanaan Staf

|  |  |
| --- | --- |
| Project Manager | Mohamad Fiqri Rahardian |
| System Analys | Mohamad Fiqri Rahardian |
| Frontend Designer | Dedi Maulana |
| Programmer | Dwi Andika, Rheza Khairullah |

1. **Proses Teknis**

## Metoda, Tool dan Teknik

## Dokumentasi Perangkat Lunak

## Fungsi-fungsi pendukung proyek

1. **Paket Pekerjaan, Jadwal, dan Budget**

## Paket Pekerjaan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Jabatan | Modul |
| 1 | Mohamad Fiqri Rahardian | Project Manager, System Analys, Programmer | System Analys : Rancangan sistem dan kebutuhan aplikasi  Programmer : |
| 2 | Dedi Maulana | Front End Designer | Frontend Designer : Modul UI Web Admin dan User |
| 3 | Dwi Andika | Programmer | Programmer : Modul Backend Web Admin |
| 4 | Rheza Khaerullah | Programmer | Programmer : Modul Backend Web User |

## Ketergantungan/keterkaitan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dari | Tugas Untuk | Keterkaitan |
| Project Manager | Anggota | Project manager bertanggung jawab terhadap kesukesan proyek yang sedang dibuat, sehingga project manager harus mengawasi setiap tugas yang dikerjakan anggotanya. Setiap anggota wajib mematuhi project manager dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan berkaitan proyek |
| System Analys | Programmer | System analys memberikan rancangan kebutuhan aplikasi kemudian programmer membuat kode program sesuai kebutuhan yang sudah dirancang |
| System Analys | Frontend Designer | System analys memberikan rancangan tampilan UI sesuai kebutuhan aplikasi kemudian frontend designer membuat tampilan UI sesuai rancangan yang sudah dibuat |

## Kebutuhan-kebutuhan Sumber Daya

5.3.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Personal | Pekerjaan |
| 1 | Mohamad Fiqri Rahardian | Project Manager, System Analys, Programmer |
| 2 | Dedi Maulana | Frontend Designer |
| 3 | Dwi Andika | Programmer |
| 4 | Rheza Khairullah | Programmer |

5.3.2 Kebutuhan Software

* + Android Studio
  + Visual Studio Code
  + XAMPP
  + Microsoft Word
  + Draw.io
  + Proto.io
  + Sublime

5.3.3 Kebutuhan Hardware

* + Laptop
  + Smartphone

## Alokasi Budget dan Sumber Daya

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Keterangan | Satuan | Jumlah | Harga | Total Harga |
| 1 | Gaji Anggota | Bulan | 4 | 8.000.000 | 32.000.000 |
| 2 | Listrik | Bulan | 4 | 300.000 | 1.200.000 |
| 3 | Wifi | Bulan | 4 | 500.000 | 2.000.000 |
| 4 | Makan | Hari | 90 | 60.000 | 5.400.000 |
| Total Biaya | | | | | 40.600.000 |

## Jadwal