

# PROJECT CHARTER

## KELOMPOK 6

---

### 1. Informasi Umum

- **Nama Proyek:** Reservasi pada MonobiArtSpace
- **Tanggal Pembuatan:** 27/02/2025
- **Manajer Proyek:** Furqon August Seventeenth
- **Tim Proyek:**
  - Muhammad ‘Abdhu Syukra
  - Sarah Sabrina
  - Faiz Altamis Akhyar

### 2. Tujuan dan Manfaat Proyek

- **Tujuan:**
  - a. Memfasilitasi proses booking kelas seni dan penjualan produk secara online.
  - b. Menyediakan sistem pembayaran online dan offline.
  - c. Menyediakan fitur diskon yang dapat digunakan oleh pengguna pada hari special maupun bagi yang sudah melakukan transaksi dengan jumlah yang telah ditentukan.
  - d. Mengelola berbagai kelas dan subkelas dengan fleksibilitas tinggi.
  - e. Menyediakan fitur portfolio kerja sama dan kolaborasi.
  - f. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan sistem notifikasi melalui WhatsApp.
- **Manfaat:**
  - a. Kemudahan Booking Kelas: Pengguna mudah dalam memilih dan memesan kelas.
  - b. Sistem Pembayaran Fleksibel: Mendukung pembayaran online dan offline.
  - c. Penjualan Produk Terintegrasi: Memudahkan pembelian alat melukis dan hasil karya seni.
  - d. Loyalitas Pelanggan: Pengguna yang login dapat menikmati diskon eksklusif.
  - e. Efisiensi Pengelolaan: Sistem memungkinkan backup data mingguan dan pengelolaan keuangan lebih baik.
  - f. Peningkatan Keterlibatan: Notifikasi WhatsApp dapat membantu pengingat kelas dan persiapan.

### 3. Target Pengguna

- **Segmentasi Pengguna:**

- a. Peserta Kelas Seni:
  - Memilih dan memesan kelas seni sesuai minat mereka.
  - Mendapatkan notifikasi terkait kelas yang mereka ikuti.
- b. Pembeli Produk Seni:
  - Membeli alat melukis atau hasil karya seni dari Monobi Artspace.
  - Mendapatkan informasi promo dan diskon khusus.
- c. Pengelola Monobi Artspace:
  - Mengelola jadwal kelas dan memastikan sistem berjalan lancar.
  - Memantau transaksi dan laporan keuangan.
- d. Mitra & Partner Kolaborasi:
  - Bekerja sama dalam proyek seni dan menampilkan portfolio kerja sama.

- **Kebutuhan Pengguna:**

- a. Proses pemesanan yang kurang terstruktur: Tidak ada sistem terpusat untuk booking kelas dan penjualan produk.
- b. Keterbatasan metode pembayaran: Tidak adanya opsi pembayaran online dan offline yang fleksibel.
- c. Kurangnya sistem loyalitas pelanggan: Semua pelanggan mendapatkan harga yang sama tanpa adanya benefit bagi member.
- d. Pengelolaan data pemesanan manual: Tidak ada fitur ekspor data ke PDF/Excel untuk laporan mingguan.
- e. Kurangnya komunikasi ke peserta kelas: Tidak ada sistem pengingat otomatis untuk kelas yang sudah dipesan.

- **Solusi yang Dihasilkan:**

- a. Sistem Booking Online: Memungkinkan pengguna memesan berbagai kelas secara digital.
- b. Pembayaran Online dan Offline: Mendukung berbagai metode pembayaran.
- c. Sistem Diskon Terintegrasi: Pengguna yang login bisa mendapatkan diskon khusus untuk kelas tertentu.
- d. Penjualan Produk: Produk dibagi menjadi dua kategori: alat melukis dan hasil karya seni.
- e. Portfolio Kolaborasi: Menampilkan kerja sama dan proyek yang telah dilakukan.
- f. Laporan Keuangan & Ekspor Data: Fitur untuk mengelola keuangan dan ekspor data dalam format PDF/Excel.

- g. Notifikasi WhatsApp: Mengirimkan pengingat otomatis sebelum kelas dimulai.

#### **4. Ruang Lingkup Proyek**

- **Fitur Utama:**

- a. Pemesanan Kelas Online: Terdapat berbagai kelas yang dapat dipesan langsung dari website.
- b. Sistem Pembayaran Online & Offline: Mendukung berbagai metode pembayaran.
- c. Inventaris barang:
- d. Sistem Diskon Berbasis Login: Guest tidak mendapatkan diskon, sedangkan member bisa mendapatkan potongan harga.
- e. Penjualan Produk Seni: Terdiri dari dua kategori:
  - Alat & Bahan Melukis
  - Produk Hasil Seni
- f. Portfolio Kolaborasi: Menampilkan mitra kerja sama dalam bentuk showcase.
- g. Laporan Keuangan: Mencatat transaksi dan memungkinkan ekspor data ke PDF/Excel.
- h. Notifikasi WhatsApp: Pengingat kelas dan informasi persiapan sebelum sesi dimulai.

- **Eksklusi (Yang Tidak Termasuk):**

- a. Domain dan Hosting ditanggung oleh mitra

#### **5. Batasan Proyek**

- **Kendala Waktu:**

- Waktu yang terbatas untuk melakukan research, desain, implementasi, pengujian, dan dokumentasi

- **Kendala Anggaran: -**

- **Sumber Daya:**

- Keterbatasan anggota dalam melakukan tugas secara efisien dalam waktu yang telah ditentukan

- **Teknis:**

- Memerlukan koneksi internet dan perangkat yang memadai dalam mengakses website

## 6. Teknologi yang Digunakan

- **Bahasa Pemrograman:** HTML, CSS, JavaScript, PHP
- **Framework/Library:** Laravel
- **Database:** MySQL
- **Lainnya:** Payment Gateway

## 7. Milestone Proyek

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
1	Perencanaan dan Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan fitur utama, serta memilih teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan website.	2 Minggu
2	Desain UI/UX	Merancang tampilan website yang menarik dan user-friendly untuk meningkatkan pengalaman pengguna.	2 Minggu
3	Pengembangan Backend & Database	Mengembangkan sistem backend menggunakan Laravel serta merancang struktur database dengan MySQL.	2 Minggu
4	Pengembangan Frontend & Integrasi Backend	Mengembangkan antarmuka pengguna yang interaktif serta menghubungkan dengan backend yang telah dikembangkan.	2 Minggu
5	Implementasi Fitur Utama	Mengembangkan fitur utama seperti booking dan pembayaran secara online, inventaris barang, penjualan produk dan mengirimkan notifikasi kepada customer.	2 Minggu
6	Pengujian Sistem (Testing & Debugging)	Melakukan pengujian sistem untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik serta memperbaiki bug.	1 Minggu
7	Uji Coba dengan Pengguna & Evaluasi	Melakukan uji coba langsung dengan customer maupun pengelola untuk mengumpulkan feedback.	1 Minggu
8	Deployment & Implementasi	Meluncurkan sistem ke dalam lingkungan produksi serta melakukan evaluasi agar sistem berjalan dengan stabil.	1 Minggu

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
9	Pemeliharaan Perbaikan Awal	Monitoring setelah peluncuran dan melakukan update berdasarkan feedback yang didapatkan.	1 Minggu

**Disetujui oleh:**
