Kelompok 6 :

Aplikasi Reminder



Disusun Oleh :

1. Kukuh Yoga Pradana (A11.2018.11111)

2. Yosa Arya Wigiyanto (A11.2018.11113)

3. Diva Madani S. (A11.2018.11021)

4. Muhammad Raihan A. (A11.2018.11100)

5. Bima Ary Widiatmaja (A11.2018.11265)

6. Gigih Yudhamara (A11.2018.11556)

Project Charter

1.1 Nama Project

Reminder

1.2 Nama Kelompok

Kelompok 6 RPL (4623)

1.3 Tanggal Mulai Project

17 Maret 2021

1.4 Tanggal Berakhir Project

24 Mei 2021

1.5 Deskripsi Project

Suatu aplikasi menghubungkan antara game designer dengan game publisher. Aplikasi ini berfungsi untuk manajemen pertemuan publisher dengan game designer. Beberapa fitur didalamnya antara lain: masing2 pengguna dapat melihat review appointment bulanannya masing-masing, reminder/ notifikasi, dan juga report/ log yang bisa di export ke dalam file csv. Di dalam aplikasi ini juga dapat menampilkan penjadwalan sampai ke level hari atau bahkan jam tertentu. Designer dapat membuat janji baru kepada publisher tertentu. Publisher dapat menentukan available time yang diharapkan untuk semua hari. Designer dapat membuat suatu project dari menu project dan menghubungkan project tersebut dengan suatu appointment. Project yang dibuat memiliki detail game dan status tambahan tertentu: Info Project: info game, game designer, status project, status development.

1.6 Stakeholder

Project Owner :  Kukuh Yoga Pradana

Project Sponsor :  Kukuh Yoga Pradana

Project Leader :  Gigih Yudhhamara

Business & System Analyst :  Yosa Arya Wigiyanto

Database Designer :  Muhammad Raihan A.

UI Designer :  Diva Madani S.

Front-End Programmer :  Bima Ary Widiatmaja

Back-End Programmer :  Muhammad Raihan Azkamura

Project Scope

2.1 Ruang Lingkup

Penghubung antara Game Designer dengan Game Publisher adalah sistem informasi yang bisa saling terhubung antara GD dan GP. Aplikasi ini berfungsi untuk manajemen pertemuan publisher dengan game designer. Beberapa fitur didalamnya antara lain: masing2 pengguna dapat melihat review appointment bulanannya masing-masing, reminder/ notifikasi, dan juga report/ log yang bisa di export ke dalam file csv.

2.2 Deskripsi Fungsionalitas

* Login sebagai Game Publisher, Game Designer
* Info game
* Game designer
* Status project
* Status development
* Review appointment
* Menampilkan penjadwalan

Work Breakdown Structure

Task Estimated Duration

Project initiation : 7 day

project planning : 10 day

Analisi project : 10 day

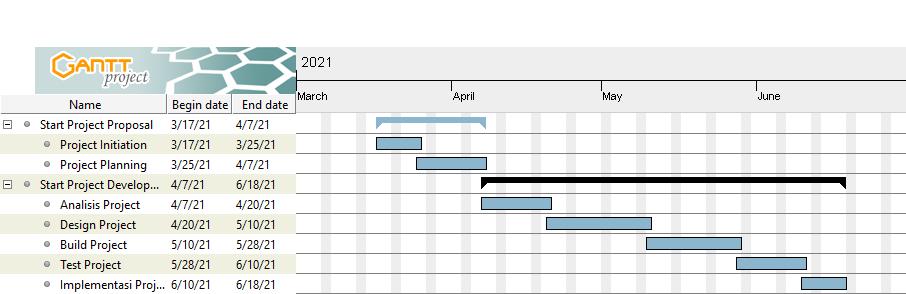
Design Project : 15 day

Build Project : 15 day

Test Project : 10 day

Implementasi project : 7 day



Gantt Chart

TOOLS :

* Project Management : Discord

Asana adalah sebuah tool untuk manajemen project untuk sebuah tim dan individual, dan merupakan aplikasi alternatif yang sederhana dan intuitif untuk manajemen kerja. Di Asana, sudah tersedia banyak fitur yang sangat memudahkankan seorang leader untuk membagi tugas kepada tim dan mengatur jadwal pengerjaan project tersebut. Asana menyediakan versi berbayar dan Free.

Discord adalah VoIP Amerika, perpesanan instan dan platform distribusi digital yang dirancang untuk menciptakan komunitas. Pengguna berkomunikasi dengan panggilan suara, panggilan video, pesan teks, media dan file dalam obrolan pribadi atau sebagai bagian dari komunitas disebut "server." Server adalah kumpulan ruang obrolan tetap dan saluran obrolan suara.

* Diagram : Draw.io

Diagrams.net/draw io is free online diagram software for making flowcharts, process diagrams, org charts, UML, ER and network diagrams.

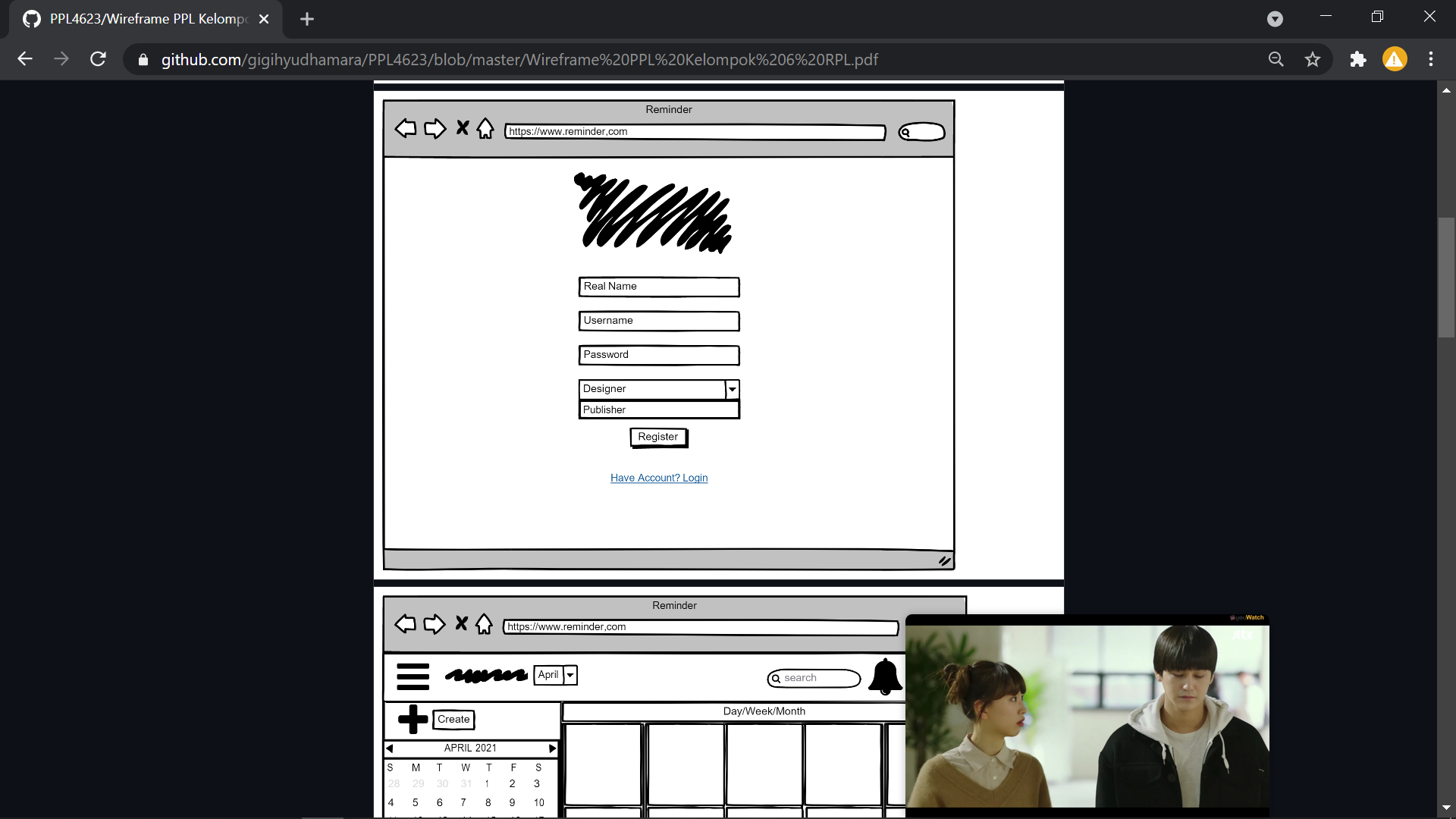
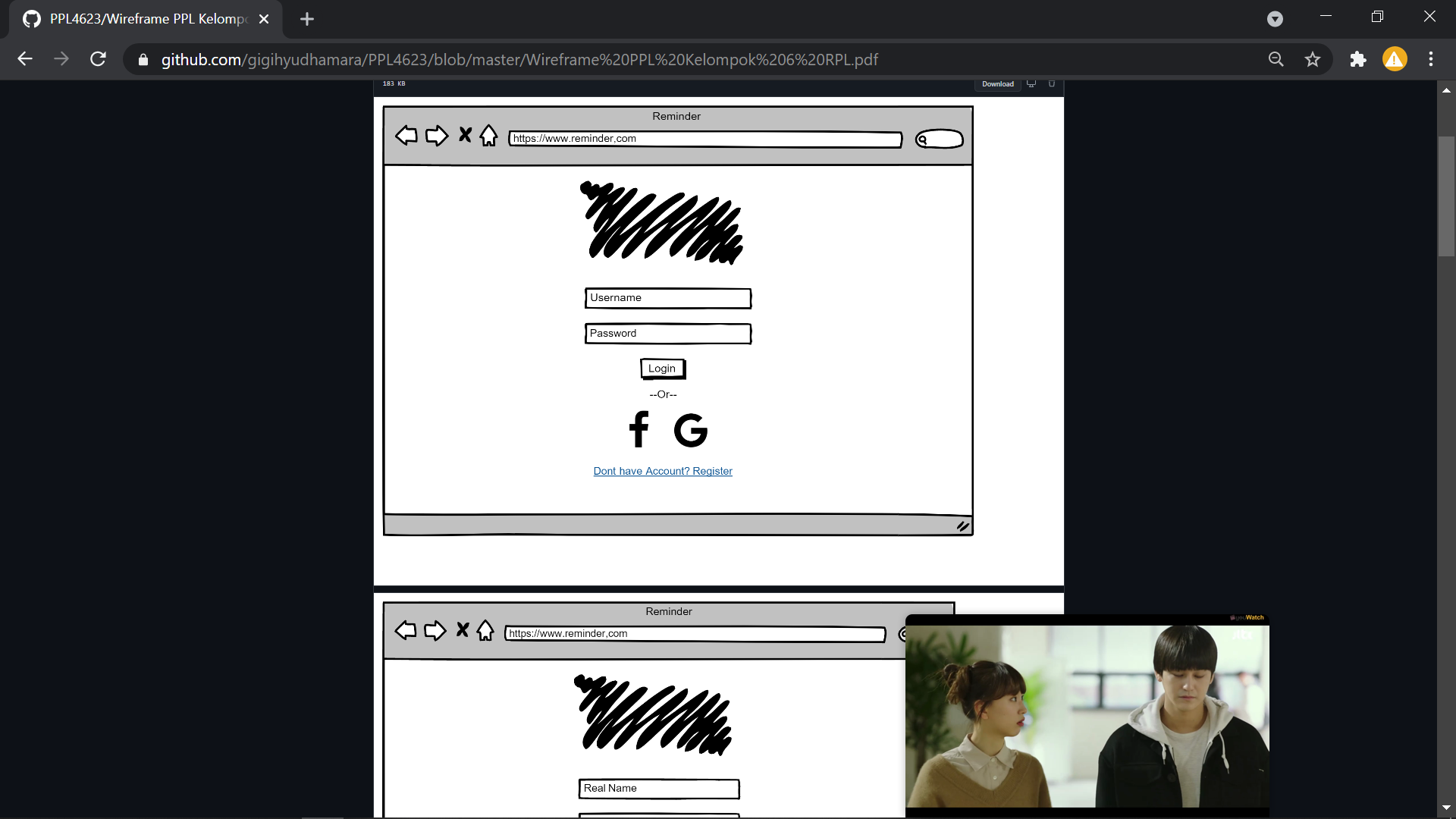
* Wireframe : Balsamiq

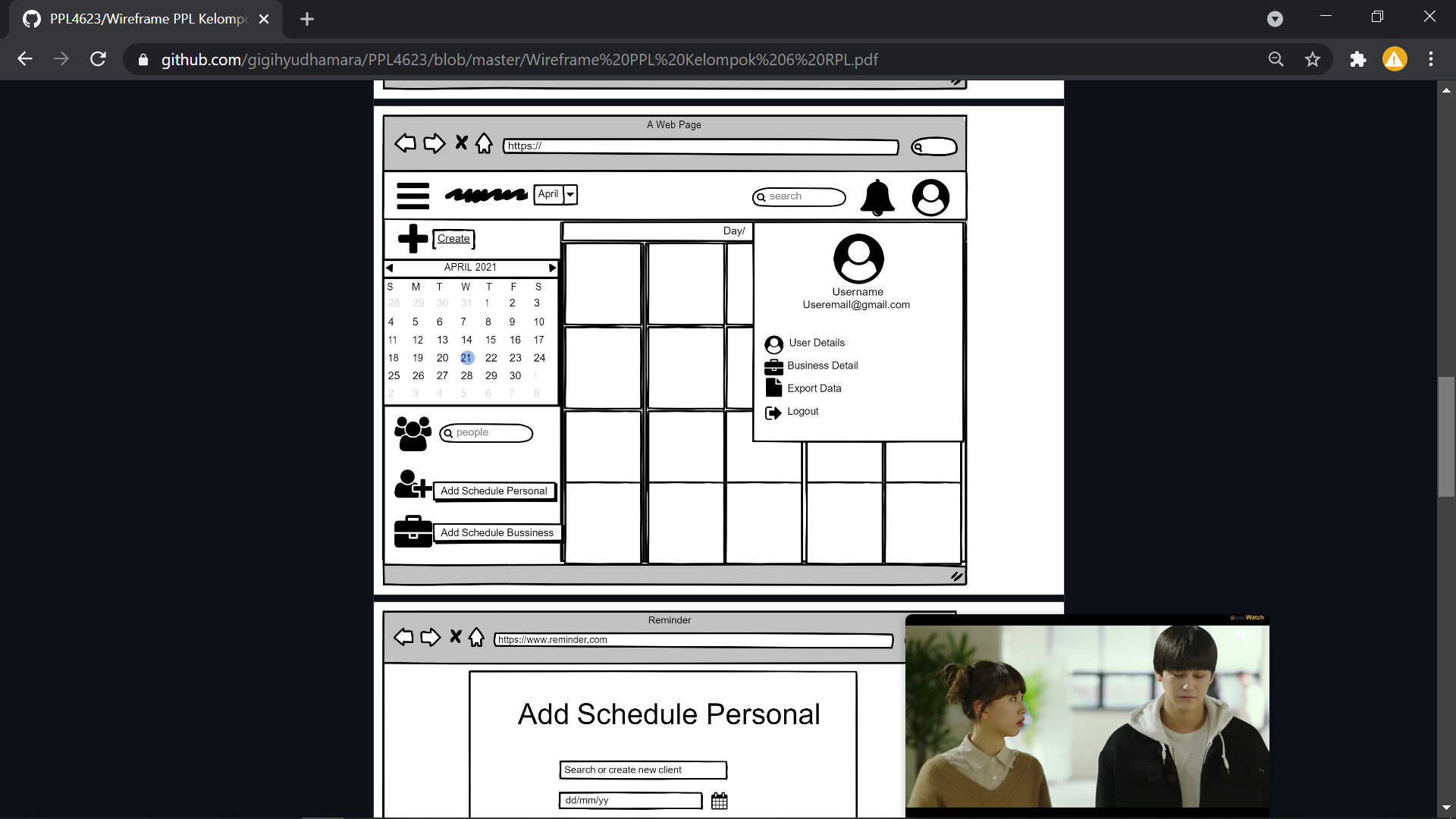
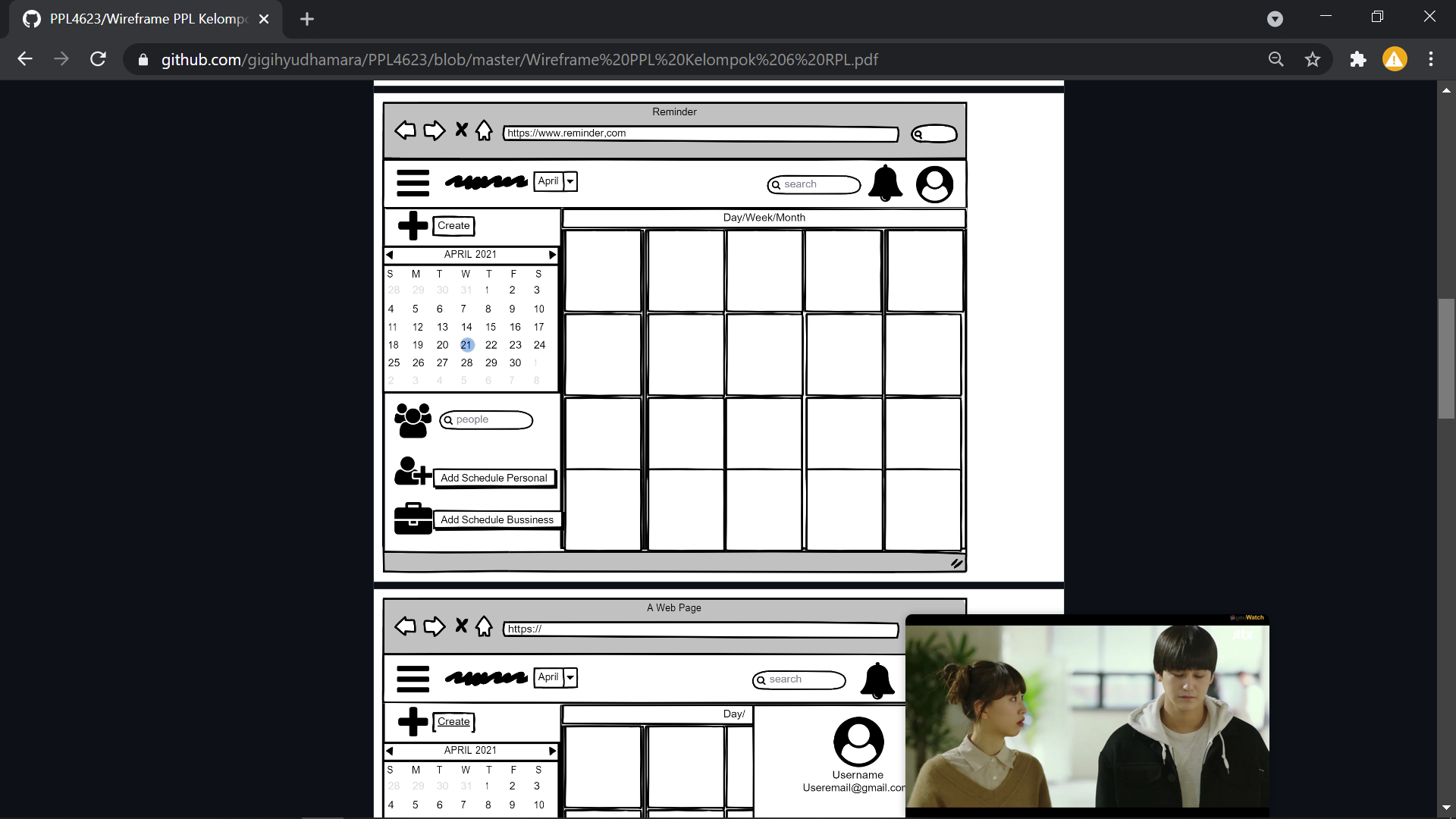
Balsamiq Wireframes adalah aplikasi pembuat wireframe situs web antarmuka pengguna grafis. Ini memungkinkan perancang untuk mengatur widget yang dibuat sebelumnya menggunakan editor WYSIWYG seret dan lepas. Aplikasi ini ditawarkan dalam versi desktop serta plug-in untuk Google Drive, Confluence, dan JIRA.

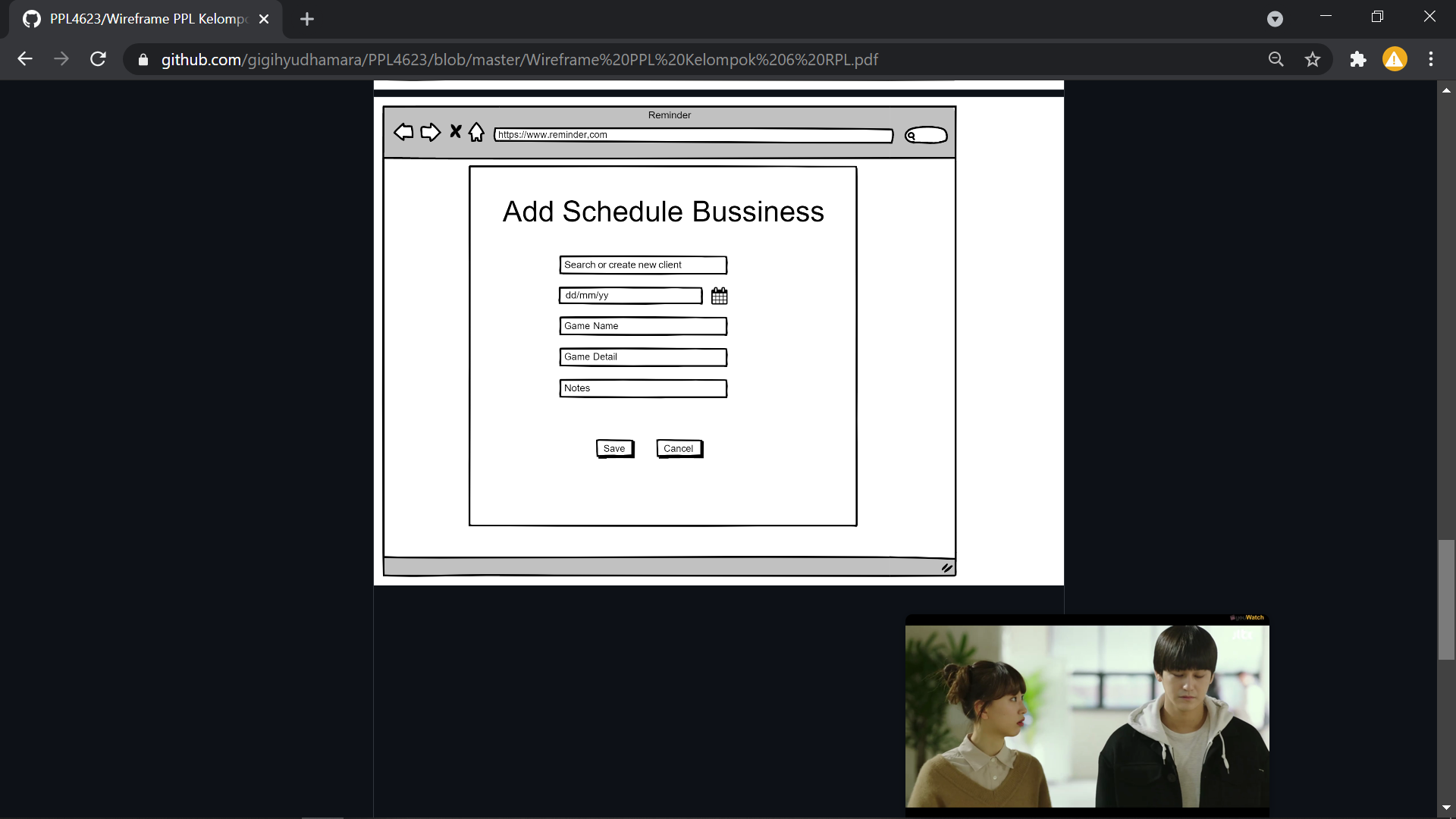
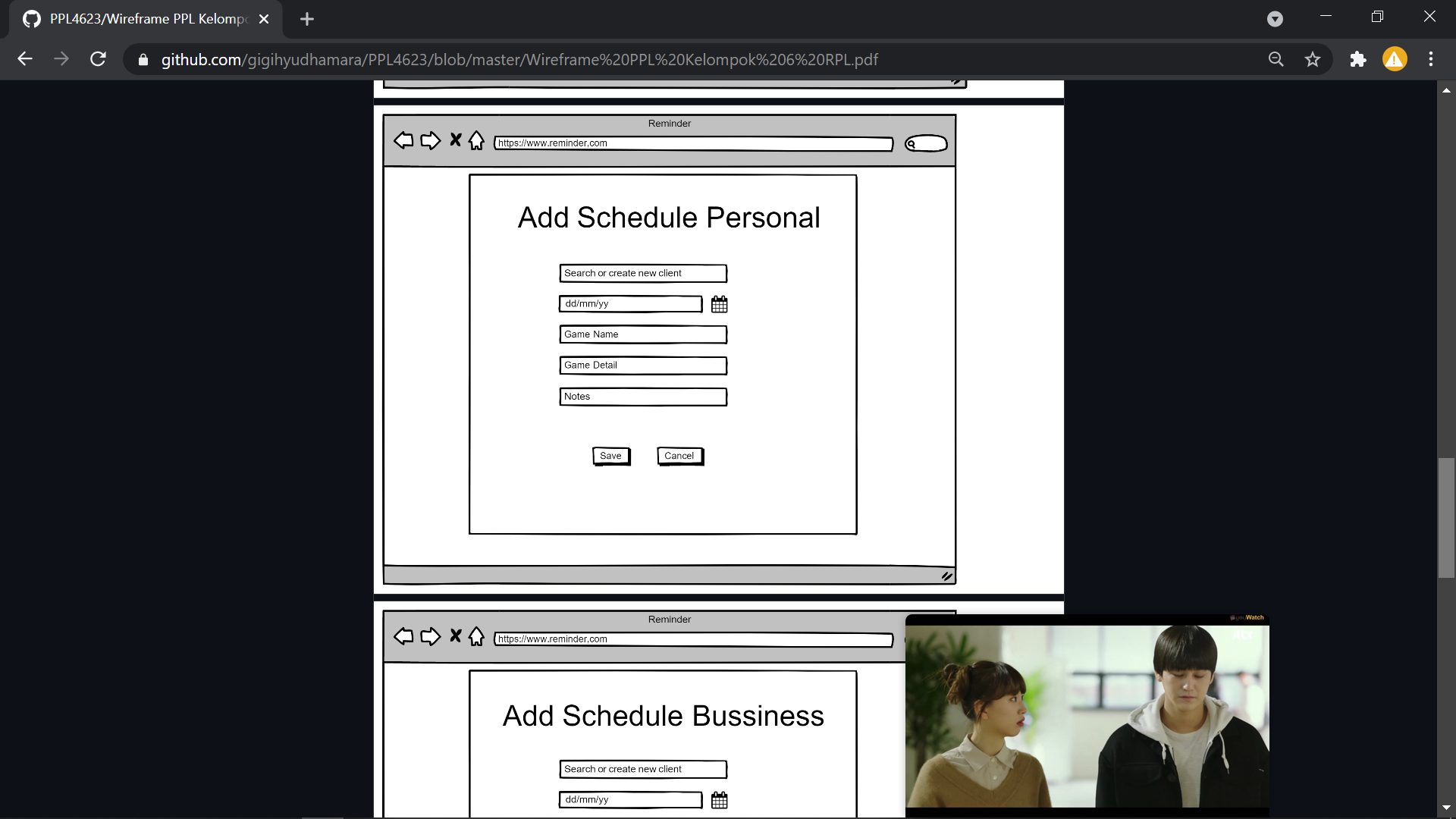
* Mockup : Figma

Merupakan website yang memudahkan pengguna untuk membuat mockup secara gratis. Hanya dengan memilih device dan mengupload gambar, mockup sudah siap untuk didownload.

Wireframe :







Model Pengembangan : Model V

karena pada setiap tahapannya dilakukan testing jadi dapat mempermudah menemukan bug. Dan kesederhanan dari model ini membuatnya lebih mudah untuk dimanage.

