

Project Charter Document

Project Name : Pembutan Aplikasi Digital Printing

Company :

Focus Area : Mobile UI/UX Design

Product/Process : Mobile App

Project Time : 11 September 2024 till 16 January 2025

Cost Estimation : Rp 20.000.000,00

Prepared By

Document Owner(s)	Project/Organization Role
Ahmad Doni / 23.01.4972	Project Manager
Hafizh Umar Fadillah / 23.01.5005	Developer
Dheo Putra Ramadhan / 23.01.5001	Stakeholder

Project Charter Version Control

Version	Date	Author	Change Description
1.0	16/03/2012		Document created

TABLE OF CONTENTS

1	PROJECT CHARTER PURPOSE.....	3
2	PROJECT EXECUTIVE SUMMARY.....	3
3	PROJECT OVERVIEW.....	3
4	PROJECT SCOPE.....	4
4.1	Goals and Objectives.....	4
4.2	Departmental Statements of Work (SOW).....	4
4.3	Organizational Impacts.....	Error! Bookmark not defined.
4.4	Project Deliverables.....	5
4.5	Deliverables Out of Scope.....	5
4.6	Project Estimated Costs & Duration.....	6
5	PROJECT CONDITIONS.....	7
5.1	Project Assumptions.....	7
5.2	Project Issues.....	7
5.3	Project Risks.....	7
5.4	Project Constraints.....	8
6	PROJECT STRUCTURE APPROACH.....	8
7	PROJECT TEAM ORGANIZATION PLANS.....	9
8	PROJECT REFERENCES.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
9	APPROVALS.....	9
10	APPENDICES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
10.1	Document Guidelines	Error! Bookmark not defined.
10.2	Project Charter Document Sections Omitted	Error! Bookmark not defined.

1 PROJECT CHARTER PURPOSE

Tujuan Mengembangkan aplikasi Digital Printing ini untuk dapat membantu pengguna melakukan pemesanan cetak secara digital dengan berbagai pilihan jenis, ukuran, dan kualitas cetakan. Aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi proses percetakan dan memudahkan pelanggan dalam mengakses layanan cetak tanpa harus datang ke lokasi fisik.

2 PROJECT EXECUTIVE SUMMARY

- Project goals
 - Objectives
 - Scope
 - Assumptions
 - Risks
 - Costs
 - Timeline
 - Approach
 - Organization
-

3 PROJECT OVERVIEW

Proyek pembangunan aplikasi ini dirancang untuk mengatasi para owner vendor yang kuwalahan pada pengantrian yang menumpuk serta penataan order yang kurang maximal. Aplikasi ini akan menawarkan layanan yang lengkap dan user-friendly, termasuk fitur customization untuk menyesuaikan jenis dan kualitas cetakan sesuai kebutuhan pengguna. Kami berharap aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi proses operasional percetakan serta meningkatkan kepuasan pelanggan melalui pengalaman cetak yang lebih modern, cepat, dan nyaman.

4 PROJECT SCOPE

4.1 Goals and Objectives

Goals	Objectives
Mengembangkan aplikasi guna meningkatkan order dan efisien dalam pemesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memudahkan seller dan customer dalam pemesanan 2. Pemilihan material yang relatif instant apa yang ingin di order 3. Mengembangkan menu order serta pembayaran yang terintegrasi dengan e wallet

4.2 Departmental Statements of Work (SOW)

Departmental SOW	Owner/Prime	Due Date/Sequence
Wawancara kebutuhan stakeholder	Project Manager, Stakeholder	Melakukan wawancara untuk mendapatkan kebutuhan utama terkait fitur, kualitas cetak, jenis file yang didukung, integrasi dengan sistem lain (misal, e-commerce), dll.
Analisis kebutuhan dan pembuatan spesifikasi	Stakeholder	Menganalisis hasil wawancara, merumuskan spesifikasi teknis aplikasi, pemilihan teknologi yang digunakan, dan skala aplikasi.
Desain interface user (UI) dan pengalaman pengguna (UX)	UI/UX Designer, Stakeholder	Membuat desain tampilan aplikasi yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan branding perusahaan.
Pengembangan fitur inti aplikasi	Developer	Mengembangkan fitur-fitur utama seperti upload file, pengaturan kualitas cetak, pemilihan bahan, preview hasil cetak, dan pembayaran.
Pengembangan fitur tambahan (opsional)	Developer	Mengembangkan fitur tambahan seperti fitur tracking pesanan, notifikasi, dan integrasi dengan sistem manajemen gudang.
Pengujian unit dan integrasi	Tester	Melakukan pengujian terhadap setiap komponen aplikasi dan memastikan semuanya berfungsi dengan baik.
Deployment aplikasi	Tim DevOps	Melakukan deployment aplikasi ke lingkungan produksi.
Pengujian user acceptance testing (UAT)	Stakeholder, User	Melakukan pengujian oleh pengguna akhir untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan dan harapan mereka.

4.3 Project Deliverables

Milestone	Deliverable
1. Melakukan wawancara atau interview kepada stakeholder utama untuk mendapatkan kebutuhan proyek yang sesuai	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan data dan informasi mengenai proyek digital printing Mendapatkan kebutuhan utama stakeholder (pemilik usaha, desainer, pelanggan) Data jenis file yang sering digunakan (PDF, AI, PSD, dll.) Data ukuran cetak yang sering diminta Informasi jenis bahan cetak yang tersedia Informasi proses produksi digital printing Menentukan estimasi biaya produksi per cetak Dokumentasi kebutuhan awal
2. Melakukan wawancara terhadap stakeholder lainnya (misalnya desainer)	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan kebutuhan utama dan pendukung untuk proyek Dokumen kebutuhan proyek terkait desain dan tampilan aplikasi Dokumentasi pertemuan
3. Pembuatan Sistem(prototyping)	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan hasil website sementara (prototype) Layanan website sudah bekerja 80 persen Dokument pengembangan aplikasi (progress)
4. Desain Interface	<ul style="list-style-type: none"> Hasil desain aplikasi telah selesai dan tetap merujuk pada dokumen kebutuhan Dokumen desain website aplikasi (final)
5. Presentasi Prototype kepada stakeholder	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan feedback dari stakeholder Informasi tentang kebutuhan minor Dokumentasi kebutuhan proyek
6. Presentasi produk akhir	<ul style="list-style-type: none"> Sistem dapat berjalan dengan baik Layanan berjalan sesuai dengan kebutuhan stakeholder Produk telah diimplementasikan

4.4 Deliverables Out of Scope

Tidak termasuk dalam proyek ini adalah implementasi proses bisnis yang ada di luar pengelolaan pesanan cetak digital. Selain itu, pengolahan data lain yang tidak terkait langsung dengan desain grafis, pemilihan bahan, dan perhitungan biaya cetak tidak termasuk dalam ruang lingkup proyek dan tidak digunakan dalam proses pengerjaan aplikasi ini. Beberapa hal yang tidak termasuk dalam ruang lingkup proyek aplikasi digital printing ini di antaranya adalah pengembangan atau integrasi kode program untuk sistem manajemen gudang atau sistem akuntansi perusahaan.

4.5 Project Estimated Costs & Duration

Project Milestone	Date Estimate	Deliverable(s) Included	Confidence Level
Wawancara dengan Stakeholder	19/03/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi mengenai kebutuhan cetak digital • Informasi stakeholder (pemilik usaha, desainer, pelanggan) yang terlibat • Informasi proses bisnis yang ada (penerimaan pesanan, desain, produksi, pengiriman) • Informasi jenis file yang sering digunakan (PDF, AI, PSD, dll.) • Informasi ukuran cetak yang sering diminta • Informasi jenis bahan cetak yang tersedia • Dokumen kebutuhan awal 	High
Analisa hasil interview	26/03/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan kebutuhan utama (fitur, fungsionalitas, integrasi) • Dokumentasi desain 	High
Desain Sistem dan interface	02/04/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Prototype aplikasi (tampilan, alur pengguna) • Dokumen kebutuhan (final) 	High
Presentasi ke Stakeholder	23/04/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback mengenai prototype • Dokumen perubahan (jika ada) 	Medium
Hosting dan Domain aplikasi	24/04/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelian hosting dan domain • Konfigurasi server 	Medium
Testing aplikasi	30/04/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan hasil pengujian • Dokumentasi bug (jika ada) 	High



5 PROJECT CONDITIONS

5.1 Project Assumptions

- Proyek ini diasumsikan sebagai proyek pengembangan aplikasi yang fokus pada layanan cetak digital, mencakup fitur unggah desain, pemilihan bahan, perhitungan biaya, dan pembayaran online.
- Proyek ini diasumsikan dapat membantu pengguna, baik individu maupun bisnis, untuk mencetak desain mereka dengan mudah dan cepat.
- Proyek ini diasumsikan akan terus dikembangkan dan diperbarui fitur-fiturnya untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berubah.

5.2 Project Issues

#	Issue	Priority	Owner	Description	Status & Resolution
1	Kerusakan mesin cetak	High	Tim Produksi	Kemungkinan terjadi kerusakan pada mesin cetak yang dapat mengganggu proses produksi.	Menyiapkan jadwal perawatan berkala, menyediakan suku cadang pengganti, dan memiliki teknisi yang siap siaga.
2	Perubahan permintaan pasar	Low	Developer	Terdapat kemungkinan perubahan tren desain atau permintaan fitur baru dari pelanggan.	Melakukan riset pasar secara berkala, melibatkan pengguna dalam pengembangan fitur baru, dan memiliki tim pengembangan yang fleksibel.
3	Gangguan pada sistem pembayaran online	Medium	Developer	Kemungkinan terjadi gangguan pada sistem pembayaran online yang dapat menghambat transaksi.	Memilih penyedia layanan pembayaran yang terpercaya, memiliki opsi pembayaran alternatif, dan memiliki rencana cadangan jika terjadi gangguan.
4	Keterlambatan pengiriman bahan baku	Medium	Tim Pengadaan	Kemungkinan terjadi keterlambatan pengiriman bahan baku seperti kertas, tinta, atau bahan finishing lainnya.	Membangun hubungan yang baik dengan supplier, memiliki stok bahan baku yang cukup, dan memiliki alternatif supplier.

5.3 Project Risks

#	Risk Area	Likelihood	RiskOwner	Project Impact-Mitigation Plan
1	Waktu untuk melakukan pertemuan sangat sulit	High	Project Manager	<i>Meeting</i> dilakukan dengan mencari hari yang longgar dan sebisa mungkin diadakan pertemuan setiap harinya walaupun hanya sebentar. Jika belum mengatasi solusi lain adalah melakukan <i>netmeeting</i> untuk memecahkan masalah jarak dan waktu.
2	Informasi dari stakeholder utama kurang	Medium	Project Manager	Mencari stakeholder yang lainnya seperti mahasiswa dan alumni yang pernah menjadi warga laboratorium e-bisnis
3	Ruang Lingkup proyek melebar terlalu luas	High	Project Manajer	Melakukan inisiasi diawa mengenai batasa-batasan atau constraints yang terdapat dalam proyek
4	Waktu pengerjaan proyek terlambat dari target	High	Stakeholder	Membuat <i>schedule task</i> pada setiap kegiatan yang berkaitan dengan proyek yang disesuaikan dengan kesepakatan pengerjaan proyek dan jumlah anggota tim.
5	Kurangnya personil tim	Medium	Project Manager	Mencari atau merekrut anggota baru yang sesuai dengan bidang keahlian yang dibutuhkan

5.4 Project Constraints

Batasan dari proyek yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

- Proyek hanya melakukan pengembangan terhadap aplikasi web yang bersifat profiling.
- Fitur yang akan diterapkan pada proyek sesuai dengan permintaan stakeholder dan telah di sepakati sebelumnya.
- Proyek berjalan sesuai dengan anggaran yang telah disediakan dan sesuai dengan dokumen kebutuhan yang telah di sepakati. Bila ada kebutuhan yang ingin diimplementasikan namun belum tercantum dalam dokumen kebutuhan, maka akan ditunda dan dilanjutkan pada proyek selanjutnya.
- Tingkat sekuritas aplikasi web sesuai dengan permintaan stakeholder.
- Aplikasi web yang dikembangkan dibuat khusus untuk laboratorium e-bisnis.

5.5 Pengelolaan karakteristik Pengguna

Kategori pengguna	Tugas utama	Hak akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Pelanggan individu	Membuat desain sendiri atau mengunggah desain yang sudah jadi Memilih jenis bahan, ukuran, dan finishing Melakukan pembayaran Melacak status pesanan	Akses penuh ke fitur desain (jika tersedia) Akses ke katalog produk dan harga Akses ke keranjang belanja dan checkout Akses ke dashboard untuk melihat riwayat pesanan	Keterampilan dasar desain grafis (jika membuat desain sendiri) Pemahaman tentang spesifikasi file desain (format, resolusi)
Pelanggan bisnis	Membuat pesanan dalam jumlah besar Mendapatkan penawaran khusus Mengelola akun perusahaan Melakukan pembayaran melalui invoice	Akses ke fitur manajemen akun perusahaan Akses ke fitur pemesanan bulk Akses ke portal khusus untuk melihat riwayat transaksi dan laporan	Pemahaman tentang kebutuhan cetak perusahaan Keterampilan dalam mengelola anggaran
Desain grafis	Mengunggah desain berkualitas tinggi Meminta	Akses ke fitur unggah file dengan resolusi tinggi	Keterampilan desain grafis yang mahir Pemahaman mendalam

	saran mengenai pilihan bahan dan finishing Melakukan kolaborasi dengan tim produksi	Akses ke fitur proofing dan revisi desain Akses ke fitur kolaborasi dengan tim produksi	tentang proses produksi cetak
Admin aplikasi	Mengelola produk dan harga Mengatur promosi dan diskon Memantau pesanan dan pengiriman Mengelola akun pengguna	Akses penuh ke backend aplikasi Akses ke laporan penjualan dan analisis data	Keterampilan teknis dalam mengelola sistem Pemahaman tentang bisnis cetak digital

5.6 Functional Requirement

ID	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan
1	Registrasi	Pengguna dapat membuat akun baru dengan alamat email dan kata sandi yang valid. Sistem memvalidasi input pengguna untuk memastikan keakuratan dan keamanan data. Sistem mengirimkan email atau SMS konfirmasi untuk memverifikasi akun pengguna.
2	Login	Pengguna dapat masuk dengan alamat email dan kata sandi yang terdaftar. Sistem menerapkan mekanisme autentikasi yang aman untuk melindungi akun pengguna. Pengguna dapat memulihkan kata sandi melalui email atau SMS.
3	Halaman Utama (Home)	Produk Unggulan: <ul style="list-style-type: none"> Menampilkan produk populer atau diskon dengan gambar dan

		<p>deskripsi yang menarik.</p> <p>Kategori:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyediakan kategorisasi produk yang jelas (misalnya, kartu nama, selebaran, poster). <p>Bilah Pencarian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memungkinkan pengguna untuk mencari produk atau layanan tertentu.
4	Halaman Toko (Shop)	<p>Daftar Produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menampilkan produk dengan gambar, deskripsi, dan informasi harga yang jelas. Memungkinkan pengguna untuk memfilter dan mengurutkan produk berdasarkan kategori, harga, dan kriteria lainnya. <p>Detail Produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyediakan informasi detail tentang setiap produk, termasuk spesifikasi, opsi kustomisasi, dan harga. <p>Tambahkan ke Keranjang:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memungkinkan pengguna untuk menambahkan produk ke keranjang belanja dengan pemilihan jumlah. <p>Halaman Keranjang:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menampilkan item dalam keranjang dengan jumlah dan harga masing-masing. Memungkinkan pengguna untuk mengubah jumlah dan menghapus item dari keranjang. Menghitung total biaya pesanan, termasuk pajak dan biaya

		pengiriman.
5	Detail Pembelian	<p>Informasi Pengiriman:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan pengguna untuk memasukkan alamat pengiriman dan informasi kontak. • Menawarkan beberapa opsi pengiriman dengan perkiraan waktu pengiriman. <p>Opsi Pembayaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan berbagai metode pembayaran (misalnya, kartu kredit, kartu debit, dompet digital, transfer bank). • Memastikan proses pembayaran yang aman dan enkripsi data. <p>Ringkasan Pesanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan ringkasan akhir pesanan, termasuk item, jumlah, harga, biaya pengiriman, dan total jumlah. <p>Pemasangan Pesanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan pengguna untuk mengkonfirmasi pesanan dan melanjutkan ke gateway pembayaran.
6	Detail tagihan	<p>Konfirmasi Pesanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan pesan konfirmasi dan nomor pesanan setelah pembayaran berhasil. • Mengirimkan email konfirmasi dengan detail pesanan ke alamat email pengguna. <p>Faktur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan faktur terperinci

		<p>dengan biaya item, pajak, biaya pengiriman, dan total jumlah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan opsi untuk mengunduh atau mencetak faktur.
7	Detail pesanan	<p>Pelacakan Pesanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan pengguna untuk melacak status pesanan mereka (misalnya, sedang diproses, sedang dikirim, telah dikirim). • Menyediakan pembaruan real-time tentang kemajuan pesanan. <p>Riwayat Pesanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan riwayat pesanan sebelumnya dengan detail masing-masing. • Memungkinkan pengguna untuk melihat detail pesanan, faktur, dan informasi pengiriman.

5.7 Non Functional Requirements




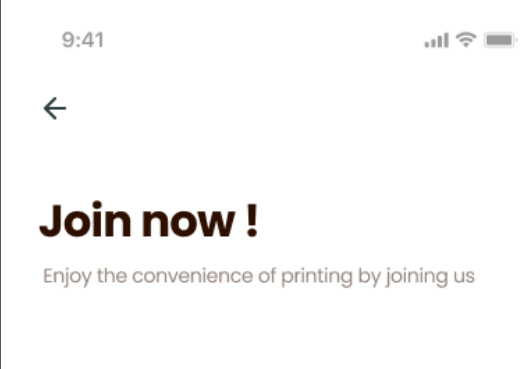

ID	Parameter	Kebutuhan
1	Ketersediaan (Availability)	Aplikasi harus tersedia 99% sepanjang waktu untuk memastikan layanan tidak terputus.
2	Kinerja (Performance)	Waktu respons sistem harus kurang dari 3 detik untuk setiap tindakan pengguna.
3	Skalabilitas (Scalability)	Sistem harus mampu menangani peningkatan jumlah pengguna dan transaksi hingga 5 kali lipat dalam waktu 1 tahun.
4	Keamanan (Security)	Semua data pengguna dan transaksi harus dienkripsi menggunakan protokol SSL/TLS. Akses ke sistem harus dilindungi dengan autentikasi dua faktor.
5	Kemudahan Penggunaan	Antarmuka pengguna harus intuitif dan mudah

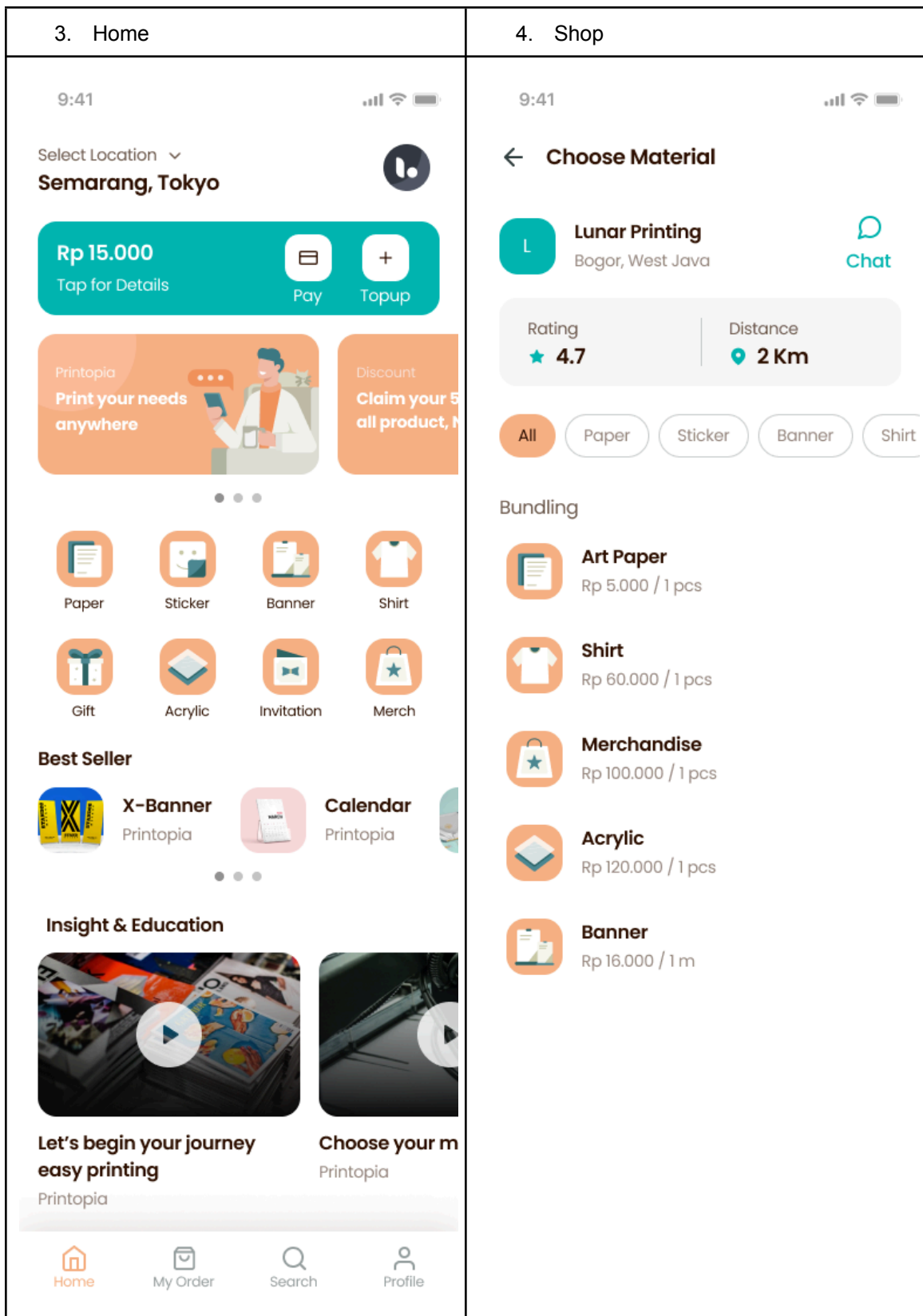
	(Usability)	digunakan, dengan minimal 80% pengguna dapat menyelesaikan tugas utama dalam 5 menit.
6	Reliabilitas (Reliability)	Sistem harus mampu pulih dengan cepat dari kegagalan dan meminimalkan kehilangan data.
7	Kompatibilitas (Compatibility)	Aplikasi harus kompatibel dengan berbagai perangkat (desktop, tablet, smartphone) dan browser web populer.
8	Portabilitas (Portability)	Aplikasi harus dapat dijalankan di berbagai sistem operasi (Windows, Linux, macOS).
9	Pemeliharaan (Maintainability)	Kode sumber harus terstruktur dengan baik dan mudah dipelihara, dengan dokumentasi yang lengkap.













6 Project Structure Approach

Pendekatan yang digunakan dalam pembuatan proyek ini adalah dengan menggunakan metode prototyping. Dengan pendekatan ini, pengembangan dilakukan melalui pembuatan prototipe yang dapat langsung dievaluasi oleh stakeholder. Metode ini memungkinkan adanya umpan balik yang cepat dan akurat dari stakeholder, sehingga perbaikan atau penyesuaian dapat dilakukan lebih awal dalam proses pengembangan.

6.1 Arsitektur Project

1. Login	2. Register
 <p>9:41</p> <p>logo</p> <h2>Login now</h2> <p>Login now and print all your needs without worrying about anything.</p> <p>Phone Number</p> <p>Login</p> <p>Or login with</p> <p> Login with Google</p> <p> Login with Apple</p> <p>I'm new, Sign me up</p>	 <p>9:41</p> <p>←</p> <h2>Join now !</h2> <p>Enjoy the convenience of printing by joining us</p> <p>Your Name</p> <p>Type your email here</p> <p>+62  Example : 812345678</p> <p>Register</p>



5. Detail purchase	6. Bill Detail
<div><div>9:41</div><div></div></div> <div><div>✕ Add Detail Product</div><div><div><div>Art Paper Rp 5.000 / 1 pcs</div></div><div>Choose Material </div><div>Ready to print? </div><div>Laminate </div><div>Quantity</div><div><div>Unit Price</div><div>5000</div></div><div><div>Notes</div><div>Please make it perfect</div></div><div><div>Save</div></div></div></div>	<div><div>9:41</div><div></div></div> <div><div>← Bill</div><div><div>Customer Name</div><div>Ohaio Studio</div><div>Status</div><div>Waiting Payment</div><div><div>Estimated Time</div><div>22 Dec 2022, 16:00 WIB</div></div></div></div> <div><div>Detail Payment</div><div><div><div>x10 Art Paper Rp. 50.000 / 10 pcs</div><div>x10</div></div><div><div>Banner Rp. 15.000 / m2</div><div>x1</div></div></div><div><div>Payment Summary</div><div><div>Subtotal</div><div>4.000.000</div><div>Platform Fee</div><div>2.500</div><div>Total</div><div>4.002.500</div></div></div><div><div>Payment method</div><div><div>Select payment method</div><div>></div></div><div><div>Subtitle</div><div>Title</div><div><div>Pay my bill</div></div></div></div></div>

7. Detail order	8. Payment
<div><div>9:41</div><div>Detail Order</div><div><div>Customer Name</div><div>Ohaio Studio</div><div>Change</div></div><div><div>Appointment Schedule ⓘ</div><div>Choose date and time</div></div><div><div>Shop</div><div><div>P</div><div>Printopia</div><div>Kediri, East Java</div></div></div><div><div>List Order</div><div><div><div>10x ArtPaper</div><div>Rp 50.000 / 10 pcs</div><div>x10</div></div><div><div>Banner</div><div>Rp 160.000 / 1 m</div><div>x1</div></div><div><div>Merchandise</div><div>Rp 100.000 / 1 pcs</div><div>x1</div></div><div><div>Shirt</div><div>Rp 200.000 / 1 pcs</div><div>x1</div></div></div><div><div>Payment Summary</div><div><div>Subtotal</div><div>4.000.000</div><div>Platform Fee</div><div>2.500</div><div>Total</div><div>4.002.500</div></div></div><div><div>ⓘ Attention</div><div>The total price here is only an estimated price, the price can change according to your needs , to get a fixed price you can ask the time of payment at the cashier.</div></div><div><div>Payment method</div><div>Select payment method ></div><div>Next</div></div></div></div>	<div><div>9:41</div><div>Payment Method</div><div>e-Payment</div><div><div>Payball ✓</div><div>Master Card</div><div>Apple Card</div></div><div>Banking</div><div><div>BRI Bank</div><div>BCA Bank</div></div></div>

7 Project Team Organization Plans

Project Team Role	Project Team Member(s)	Responsibilities
Project Manager	Ahmad Doni	<ul style="list-style-type: none"> Mengelola keseluruhan proyek dari awal hingga akhir Membuat jadwal proyek, mengelola risiko, dan memastikan proyek selesai tepat waktu dan sesuai anggaran Memimpin rapat tim dan mengkoordinasikan tugas anggota tim
UI/UX Designer	Ahmad Doni	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain tampilan antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan intuitif Menganalisis pengalaman pengguna (UX) untuk memastikan aplikasi mudah digunakan
FullStack Developer	Hafizh Umar Fadillah	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan tampilan depan aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna Mengelola database dan integrasi dengan sistem lain misalnya pembayaran
Software Analyst	Dheo Putra Ramadhan	<ul style="list-style-type: none"> Mengelola database dan integrasi dengan sistem lain misalnya pembayaran
Dokumentator	Dheo Putra Ramadhan	<ul style="list-style-type: none"> Membuat dokumentasi teknis dan pengguna aplikasi Mencatat proses pengembangan dan hasil pengujian
Tester	Hafizh Umar Fadillah	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan dan melaksanakan pengujian terhadap aplikasi Membuat laporan hasil pengujian dan memberikan rekomendasi perbaikan

8 APPROVALS

Prepared by :

Ahmad Doni
Hafizh Umar Fadillah
Dheo Putra Ramadhan

Approved by
