

# **Project Planning Document**

## **BidCraft**



OnMov

18523279 - Irfan Rizq Dzaky Muhammad  
18523099 - Muhammad Farhan  
18523186 - Ichlasul Nur Rafiqin  
18523135 - Rizki Fajar Setyono

**Program Studi Informatika**  
**Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri**  
**Universitas Islam Indonesia**  
**2020**

## 1. Integration Planning

### a. Project Management Plan

BidCraft Project merupakan aplikasi berbasis android untuk membantu UMKM yang bergerak di bidang kerajinan dalam memasarkan produk-produknya, pemasaran dengan sistem *marketplace* dimana penjual produk mengupload produk mereka ke dalam aplikasi tersebut, sehingga produk tersebut akan terlihat dan mudah dicari oleh pembeli. Terdapat juga fitur custom kerajinan dimana pembeli dapat menentukan bentuk dan warna dari kerajinan tersebut. Dilengkapi juga dengan fitur lelang untuk sebuah mahakarya kerajinan yang akan dipasarkan kepada baik kepada kolektor, pecinta hasil kerajinan dan berbagai elemen masyarakat.

## 2. Scope Planning

### a. Project Management Plan

#### i. Scope Management Plan

Data analysis tim pengembang akan melakukan pemodelan data guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan sistem. Kemudian melakukan meeting dengan seluruh anggota tim untuk memperhitungkan dan mempertimbangkan bersama informasi yang berhasil didapat untuk kemudian dapat diimplementasikan dalam sistem yang akan dibuat.

#### ii. Requirement Management Plan

Interview : Pihak kerajinan akan di interview untuk mendapatkan data bagaimana pengrajin bekerja, dan kebutuhan akan sistem

Brainstorming : Setelah mendapatkan data maka tim melakukan brainstorming untuk menentukan kebutuhan sistem

Focus Group : Focus Group digunakan untuk membahas kembali kebutuhan-kebutuhan sistem serta perkembangan nya.

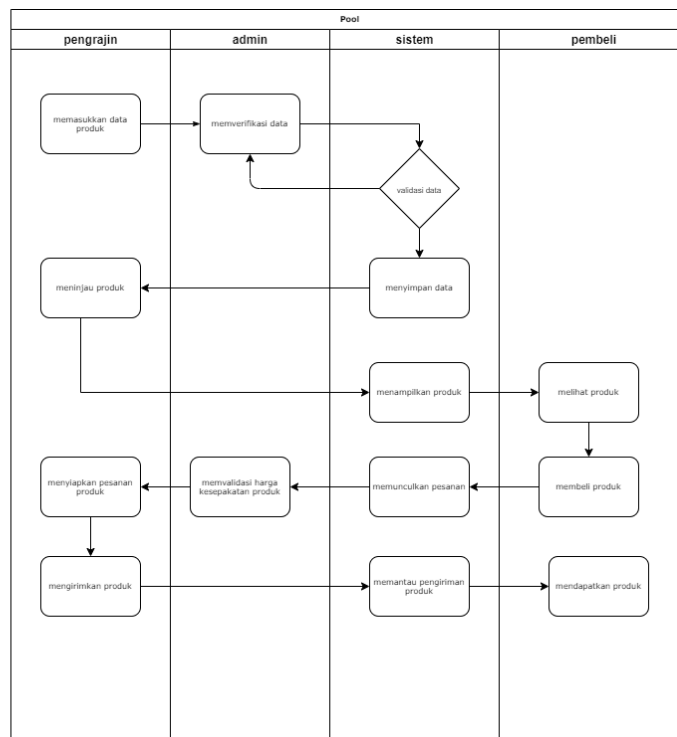
### b. Project Document

#### i. Requirement Documents

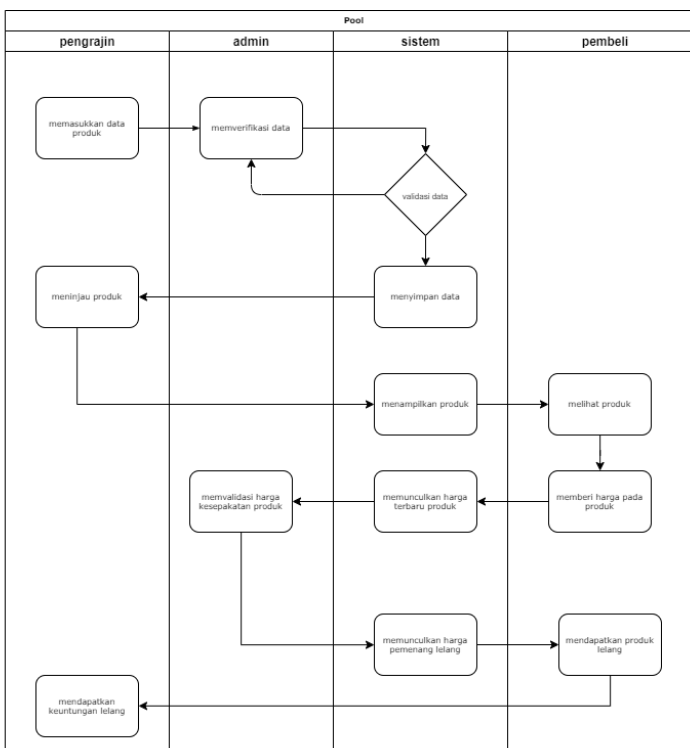
No	Pengguna	Kebutuhan
1.	Pengrajin	- Memasarkan produk <b>kerajinan</b> - <b>Melelang</b> produk kerajinan - Melihat review terkait kualitas produk kerajinan
2.	Masyarakat	- Mencari kebutuhan produk kerajinan, - Melihat produk kerajinan, - Membeli produk kerajinan

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasukkan bentuk dan warna kerajinan sesuai keinginan</li> <li>- Meminta <b>bentuk dan warna ke rajinan</b> sesuai keinginan</li> <li>- Memberi <b>review</b> terkait kualitas produk kerajinan</li> <li>- Melihat produk yang sedang dilelang</li> </ul>
3.	Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambah daftar <b>kategori kerajinan</b></li> <li>- Menyetujui hasil pelelangan</li> <li>- Memberi <b>informasi</b> seputar kerajinan daerah</li> </ul>

#### Jual Beli



#### Lelang produk





	2.1	Halaman Kategori	Mempermudah user mencari produk berdasarkan kategori	Create minimum program	1.2	Not Started	Not Started	-
	2.2	Halaman Produk	Melihatkan semua produk yang user inginkan	Create minimum program	1.2	Not Started	Not Started	-
	2.2.1	Halaman Pembelian	User yang menginginkan barang akan menekan suatu tombol untuk membeli	Create minimum program	1.2	Not Started	Not Started	-
	2.2.2	Konfirmasi Pembelian	Konfirmasi ulang barang yang akan dibeli	Create minimum program	1.2	Not Started	Not Started	-
	2.2.3	Pembayaran	Pembayaran agar proses mendapatkan barang selesai	Create minimum program	4.1.1	Not Started	Not Started	-
	2.2.4	Laporan Pembelian	Mengirimkan bukti pembelian user/ bukti pembayaran	Create minimum program	4.1.1	Not Started	Not Started	-
	2.2.5	Review Produk	Dapat menguntungkan pengrajin jika rating produknya tinggi	Create minimum program	3.2	Not Started	Not Started	-
	2.3	Halaman Lelang	Melihatkan barang yang tersedia dilelang	Create minimum program	1.2	Not Started	Not Started	-
	2.3.1	Hasil pelelangan	Melihatkan apa dan siapa yang berhasil dilelang	Create minimum program	3.2	Not Started	Not Started	-
03	3.0	Chat	Komunikasi pembeli dan penjual	Create minimum program	3.1	Not Started	Not Started	-
04	4.1	Halaman informasi pengrajin	Mengetahui statistik penjualannya dalam sebulan	Create minimum program	1.2	Not Started	Not Started	-

			dan informasi yang penting lainnya					
	4.2	Laporan Penjualan	Laporan setelah seorang pembeli membayar	Create minimum program	4.1.2	Not Started	Not Started	-

iii. Project Scope Statement

Inscope (dalam lingkup pekerjaan)	
Product Scope	Project/Process Scope
Pemasaran produk kerajinan	Manage dan mengumpulkan informasi
Pelelangan produk kerajinan	Mengumpulkan kebutuhan Informasi
Sistem custom bentuk dan warna produk kerajinan	Analisis kebutuhan user
Pemberian informasi seputar kerajinan daerah	Dokumentasi kebutuhan informasi
Pembelian produk kerajinan	Manage dan mengumpulkan data
Outscope (di luar lingkup pekerjaan)	
Product Scope	Project/Process Scope
Pembayaran	White-box Testing
Pengiriman	White-box Testing
Asuransi	-

iv. (Assumption Log)

Assumption Log						
Project					Date	
ID	Category	Assumption	Responsibility	Due Date	Status	Actions
001	Teknis	Susahnya penggabungan fitur dari setiap fungsi aplikasi	Ichlasul	21-11-2020	Sedang berlangsung	Melakukan sinkronisasi standar pemrograman
002	Teknis	Fungsi dari	Ichlasul	22-11-2020	Belum	Mulai

		aplikasi yang belum maksimal			berlangsung	membangun aplikasi dengan pemrograman
003	Perkiraan	Rancangan aplikasi yang belum matang dan maksimal	Farhan	17-11-2020	Sedang berlangsung	Pemetaan struktur aplikasi secara detail
004	jadwal	Deadline dan target proyek yang mepet	Irfan	16-11-2020	Sedang berlangsung	Sudah melakukan manajemen waktu dan memetakan agar timeline
005	risiko	User membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan interface	fajar	24-11-2020	Belum berlangsung	Mencoba rancangan interface dengan membuat mockup dahulu

v. Stakeholder Register

No	Posisi/Jabatan	Nama Stakeholder	Peran dalam Proyek
1.	Sponsor	Hanson Prihantoro Putro	Karena sebagai Kepala Dinas Koperasi dan UKM DIY, mengatur dan memelihara tujuan-tujuan untuk proyek-proyek perbaikan yang berada dalam otoritas beliau
2.	Project Manager	Irfan Rizq Dzaky Muhammad	Bertanggung jawab untuk keseluruhan arah koordinasi, implementasi, pelaksanaan, pengendalian dan penyelesaian project
3.	Project Analyst	Muhammad Farhan	Melakukan pengkajian yang benar dan akurat akan rencana, model, dinamika dan masalah pada project
4.	Programmer	Ichlasul Nur Rafiqin	Mememogram rancangan aplikasi untuk diimplementasikan dan menciptakan aplikasi yang telah direncanakan
5.	Designer	Rizki Fajar Setyono	Mendesain aplikasi agar sesuai dengan tujuan aplikasi dan target user

6	User	-	Menggunakan aplikasi yang sudah dirancang dan memberikan masukan terhadap kekurangan
7	Admin	-	Mengatur laju poros informasi dan maintenance aplikasi
8	Client	Badan Diklat Industri DIY	Menguji relevansi aplikasi terhadap kebutuhan dari pembuatan aplikasi

#### a. Scope Statement

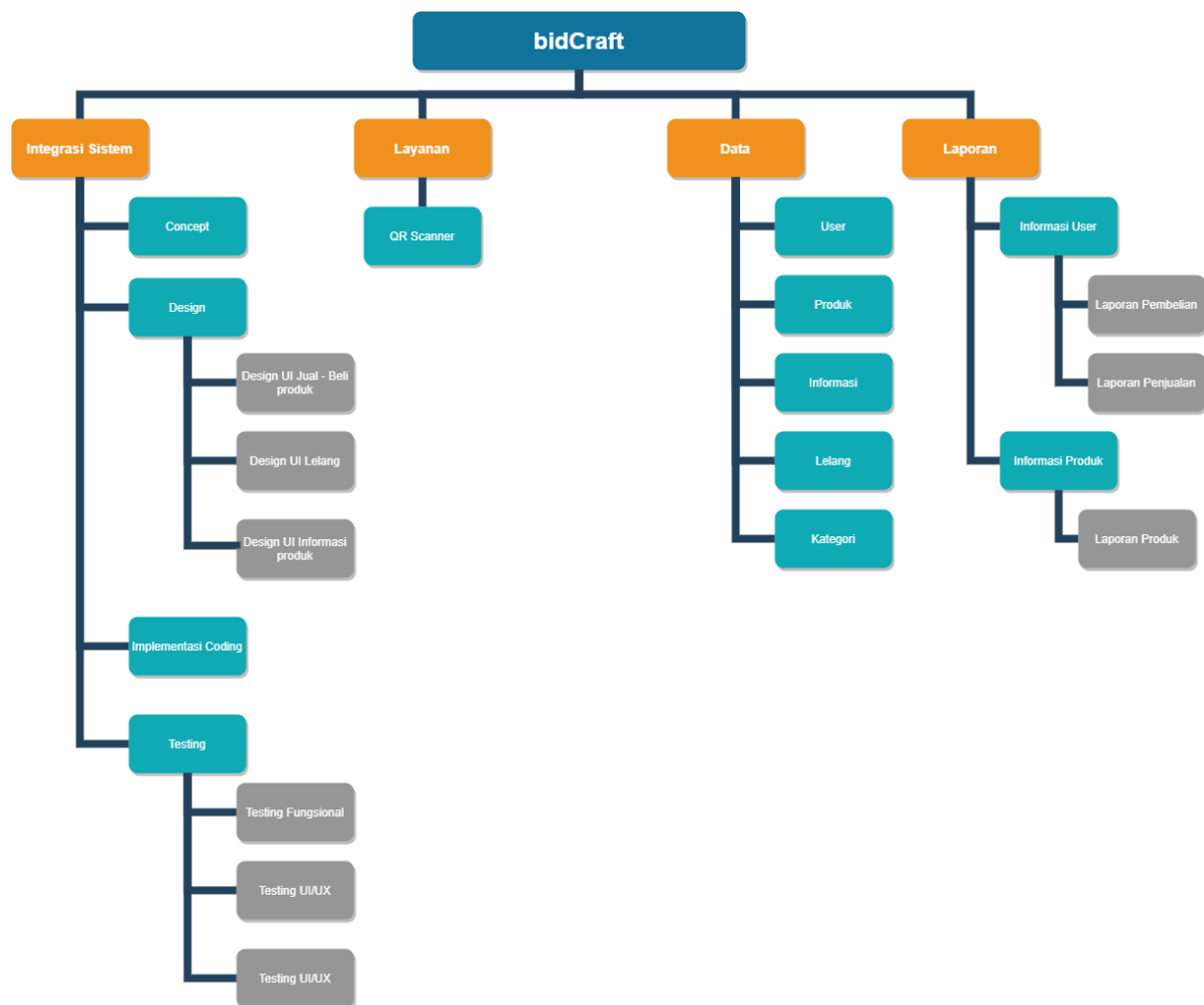
1. Integrasi Sistem (*Control Account*)
  - a. Concept (*Planning Package*)
  - b. Design (*Planning Package*)
    - i. Desain UI/UX Jual -Beli
    - ii. Desain UI/UX Lelang
    - iii. Desain UI/UX Informasi Produk
  - c. Implementasi (*Planning Package*)
  - d. Testing (*Planning Package*)
    - i. Test Fungsional (*Work Package*)
    - ii. Test UI/UX (*Work Package*)
    - iii. Test pengguna(*Work Package*)
2. Layanan (*Control Account*)
  - a. QR Scanner (*Planning Package*)
3. Data (*Control Account*)
  - a. User (*Planning Package*)
  - b. Produk (*Planning Package*)
  - c. Informasi (*Planning Package*)
  - d. Lelang (*Planning Package*)
  - e. Kategori (*Planning Package*)
4. Laporan (*Control Account*)
  - a. Informasi user (*Planning Package*)
    - i. Laporan pembelian (*Work Package*)
    - ii. Laporan penjualan (*Work Package*)
  - b. Informasi Produk (*Planning Package*)
    - i. Informasi ketersediaan produk (*Work Package*)

#### ii. (*WBS Dictionary*)

Tidak ada

**WBS (Work Breakdown Structure)**





### 3. Schedule Planning

#### a. Schedule Management Plan

Jadwal pengerjaan proyek akan dibuat menggunakan Trello. Jadwal proyek akan dikembangkan dari struktur rincian kerja yang telah disetujui dan dibangun. Manajer proyek dan tim proyek yang ditugaskan akan melakukan identifikasi waktu tugas yang saling terkait. Perkiraan waktu pengerjaan nantinya digunakan untuk menghitung jumlah periode kerja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan paket pekerjaan. Perkiraan sumber daya akan digunakan untuk menetapkan sumber daya ke paket kerja untuk menyelesaikan pengembangan jadwal. Setelah jadwal dibuat, manajer proyek dan sumber daya yang secara temporer ditugaskan untuk pengerjaan tugas proyek akan melakukan peninjauan. Tim proyek dan sumber daya harus menyetujui penugasan, waktu, dan jadwal paket pengerjaan yang diajukan.

#### b. Activity List, Attribute & Milestone

ID	WBS ID	Aktivitas	Milestone
1	1.1	Concept	-

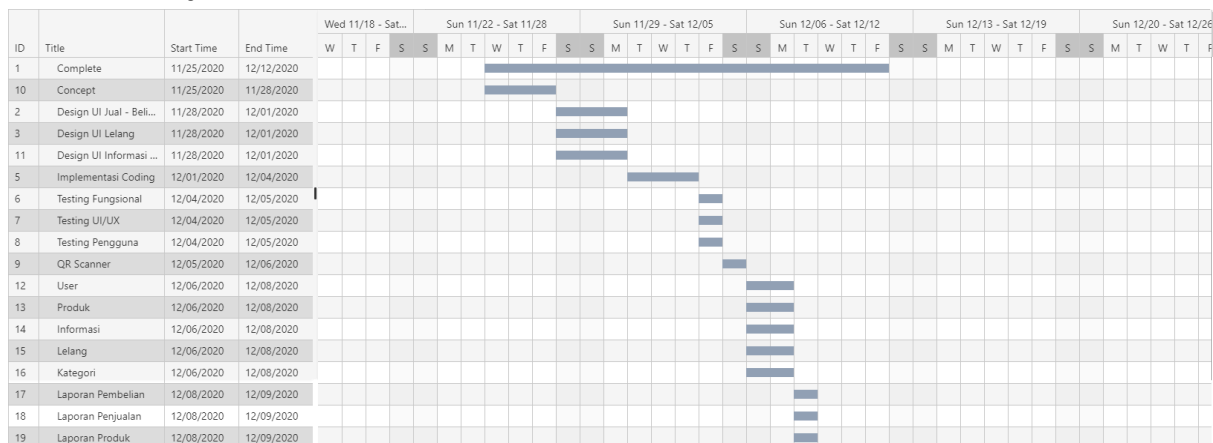
2	1.2.1	Design UI Jual - Beli produk	Iya
3	1.2.2	Design UI Lelang	Iya
4	1.2.3	Design UI Informasi Produk	Iya
5	1.3	Implementasi Coding	Iya
6	1.4.1	Testing Fungsional	Iya
7	1.4.2	Testing UI/UX	Iya
8	1.4.3	Testing Pengguna	Iya
9	2.1	QR Scanner	-
10	3.1	User	-
11	3.2	Produk	-
12	3.3	Informasi	-
13	3.4	Lelang	-
14	3.5	Kategori	-
15	4.1.1	Laporan Pembelian	-
16	4.1.2	Laporan Penjualan	-
17	4.2.1	Laporan Produk	-

c. Project Schedule Network & Duration

ID Aktivitas	Aktivitas Prasyarat	Waktu Optimis	Waktu Ideal	Waktu Pesimis
1.1	-	2 hari	3 hari	4 hari
1.2.1	1.1	2 hari	3 hari	4 hari
1.2.2	1.1	2 hari	3 hari	4 hari
1.2.3	1.1	2 hari	3 hari	4 hari
1.3	1.2.3	2 hari	3 hari	4 hari
1.4.1	1.3	12 jam	1 hari	2 hari
1.4.2	1.3	12 jam	1 hari	2 hari
1.4.3	1.3	12 jam	1 hari	2 hari

2.1	1.4.3	12 jam	1 hari	2 hari
3.1	2.1	1 hari	2 hari	3 hari
3.2	2.1	1 hari	2 hari	3 hari
3.3	2.1	1 hari	2 hari	3 hari
3.4	2.1	1 hari	2 hari	3 hari
3.5	2.1	1 hari	2 hari	3 hari
4.1.1	3.5	12 jam	1 hari	2 hari
4.1.2	3.5	12 jam	1 hari	2 hari
4.2.1	3.5	12 jam	1 hari	2 hari

#### d. Project Schedule



## 4. Cost Planning

### a. Cost Management Plan

*Cost Management Plan* dibuat dengan berdasarkan struktur rincian kerja yang telah dibangun dan disetujui. Dari struktur rincian kerja ini manajer proyek dapat menentukan kemana sebagian besar dana harus disalurkan, dan komponen proyek mana yang membutuhkan pengeluaran paling sedikit.

### b. Cost Estimates

ID	Biaya Optimis	Biaya Ideal	Biaya Pesimis
1.	Rp5.750.000	Rp7.430.000	Rp8.950.000
2.	Rp11.730.000	Rp15.538.000	Rp19.130.000

3.	Rp4.960.000	Rp5.560.000	Rp6.760.000
4.	Rp3.560.000	Rp4.160.000	Rp5.860.000
5.	Rp4.340.000	Rp4.740.000	Rp5.640.000
6.	Rp1.190.000	Rp1.990.000	Rp2.890.000
7.	-	-	-
8.	Rp4.240.000	Rp5.340.000	Rp5.940.000
9.	Rp3.250.000	Rp4.050.000	Rp4.950.000
10.	Rp5.160.000	Rp5.560.000	Rp6.960.000
11.	Rp3.570.000	Rp5.930.000	Rp6.870.000
<b>Total:</b>	<b>Rp47.750.000</b>	<b>Rp59.668.000</b>	<b>Rp73.950.000</b>

#### c. Cost Baseline

- i. Total Activity Cost Estimates: Rp. 59.668.000
- ii. Activity Contingency Reserve: Rp. 21.000.000
- iii. Contingency Reserve: Rp. 22.374.000
- iv. Management Reserve: Rp. 29.780.000
- v. **Total Project Budget: Rp. 132.822.000**

#### d. Project Funding Requirement

Pendanaan yang diberikan kepada tim pengembang untuk pengembangan aplikasi berasal dari Kementrian Perindustrian DIY selaku Client dan Hanson Prihantoro Putro, sebagai kepala Dinas Koperasi dan UKM DIY selaku Sponsor. Adapun rincian pendanaan dari kedua pihak tersebut, sebagai berikut :

- I. Start Funding      Rp.80.668.000      Kementrian Perindustrian DIY
- II. Second Funding   Rp.11.374,000      Hanson Prihantoro Putro
- III. Third Funding    Rp.11.000.000      Kementrian Perindustrian DIY
- IV. Final Funding     Rp.29.780.000      Kementrian Perindustrian DIY

## 5. Quality Planning

### a. Quality Management Plan

*Quality Management* merupakan sebuah proses mengidentifikasi persyaratan kualitas standar untuk proyek dan kesesuaiannya terhadap kebutuhan *stakeholder*. *Tools and Technique* yang digunakan sebagai berikut :

- Data gathering : brainstorming untuk memecahkan masalah-masalah atau menyampaikan ide kreatif dalam melakukan *quality control* agar sesuai dengan syarat dan kebutuhan.
- Meeting : melakukan pertemuan secara virtual untuk melakukan *quality control* pada setiap fitur yang sudah selesai dibuat.
- Test and Inspection planning : melakukan pengujian kelayakan dan kecocokan terhadap standar pada setiap fitur yang selesai dibangun.

b. Quality Metrics

Kode Kebutuhan	Hapus nanti	Atribut Kualitas	Deskripsi
1.1	Memasarkan Produk Kerajinan	Security Performance	Security : keamanan sistem dalam penjagaan ketat, pembayaran dan lain” Performance : sistem harus selalu dalam keadaan terbaik dengan menambah server
1.2	Melelang Produk kerajinan	Supportability. Security	Supportability : Layanan bantuan admin 24 jam Security : keamanan sistem dalam penjagaan ketat, pembayaran dan lain”
1.3	Melihat review terkait kualitas produk kerajinan	Modifiability Maintainability	Modifiability :sistem dapat di modif lagi ketika maintain Maintainability : sistem dapat di modif lagi ketika maintain
2.1	Mencari kebutuhan produk kerajinan	Supportability, Performance	Supportability : Layanan bantuan admin 24 jam Performance : sistem harus selalu dalam keadaan terbaik dengan menambah server
2.2	Melihat produk kerajinan	Security Availability	Security : keamanan sistem dalam penjagaan ketat, pembayaran dan lain” Availability : menghitung sistem down dalam hari, bulan dan tahun

2.3	Membeli produk kerajinan	Supportability, Security	Supportability : Layanan bantuan admin 24 jam Security : keamanan sistem dalam penjagaan ketat, pembayaran dan lain”
2.4	Memasukkan bentuk dan warna kerajinan sesuai keinginan	Modifiability Availability	Modifiability :sistem dapat di modif lagi ketika maintain Availability : menghitung sistem down dalam hari, bulan dan tahun
2.5	Meminta bentuk dan warna ke rajinan sesuai keinginan	Security Usability	Security : keamanan sistem dalam penjagaan ketat, pembayaran dan lain” Usability : Android 8 Keatas, memory 30 mb
2.6	Memberi review terkait kualitas produk kerajinan	Availability	Availability : menghitung sistem down dalam hari, bulan dan tahun
2.7	Melihat produk yang sedang dilelang	Supportability, Availability	Supportability : Layanan bantuan admin 24 jam Availability : menghitung sistem down dalam hari, bulan dan tahun
3.1	Menambah daftar kategori kerajinan	Usability Interoperability	Usability : Android 8 Keatas, memory 30 mb Interoperability : sistem dapat terintegrasi dengan baik ke pihak ketiga atau penyedia server
3.2	Menyetujui hasil pelelangan	Security Usability	Security : keamanan sistem dalam penjagaan ketat, pembayaran dan lain” Usability : Android 8 Keatas, memory 30 mb
3.3	Memberi informasi seputar kerajinan daerah	Scalability Usability	Scalability : menambah server serta membuat antrian layanan kepada sistem Usability : Android 8 Keatas, memory 30 mb

## 6. Resource Planning

### a. Resource Management Plan

*Resource Management* dilakukan untuk memperkirakan dan mengelola sumber daya agar dapat sesuai digunakan dalam pembuatan proyek. *Tools and Technique* yang digunakan adalah sebagai berikut :

- *Organizational theory* : melakukan penentuan setiap anggota tim melakukan pekerjaan sesuai yang telah ditetapkan dan disepakati.
- *Meetings* : melakukan pertemuan secara virtual untuk menentukan fungsi dari *organizational theory*.

### b. Team Charter

#### i. Strength-Weakness-Opportunity-Threat tiap anggota

##### 1. Irfan Rizq Dzaky Muhammad

- a. Strength: Leadership & Pengelolaan sumber daya
- b. Weakness: Pelupa
- c. Opportunity: Mengelola individu
- d. Threat: Kurang perhatian

##### 2. Muhammad Farhan

- a. Strength: Trend Analisis & Penemu Solusi
- b. Weakness: Kurang Komunikasi
- c. Opportunity: Membaca peluang
- d. Threat: Tidak bisa memadukan trend

##### 3. Ichlasul Nur Rafiqin

- a. Strength: Coding expert & High Logical
- b. Weakness: Ceroboh
- c. Opportunity: Integrasi Program
- d. Threat: Interface Development kurang dipahami

##### 4. Rizki Fajar Setyono

- a. Strength: Creative & Attention to Detail
- b. Weakness: Slow Respon
- c. Opportunity: Collaborate Design & Attention to Detail
- d. Threat: Design Programming Implement

#### ii. Nilai, norma & kesepakatan bersama

- 1. Terbuka dengan ide baru
- 2. Tidak egois
- 3. Percayai kritik yang membangun
- 4. Memahami dan menerima kritik

5. Komunikasi efektif
  6. Efisiensi / proses yang efektif
  7. Berkontribusi sesuai dengan peran masing-masing
- iii. Job-Description tiap anggota
1. Proyek Manager (Irfan Rizq Dzaky Muhammad)
    - a. Memantau proyek
    - b. Membuat laporan proyek
    - c. Jembatan komunikasi
    - d. Bertanggung jawab terhadap proyek
    - e. Melakukan Quality Control
    - f. Memimpin Tim
  2. System Analyst (Muhammad Farhan)
    - a. Menganalisa kebutuhan sistem
    - b. Mencari solusi terhadap masalah
    - c. Membaca trend dan peluang
    - d. Bertanggung jawab dalam analisa
  3. Software Engineer (Ichlasul Nur Rafiqin)
    - a. Implementasi logika ke sistem
    - b. Testing fungsional
    - c. Menentukan bahasa pemrograman
  4. Desainer (Rizki Fajar Setyono)
    - a. Mendesain UI/UX
    - b. Testing UI/UX
    - c. Menganalisa desain terbaik
    - d. Bertanggung jawab terhadap desain
- iv. Success-Objectives tiap anggota (khususnya dalam pengembangan diri)
1. Irfan Rizq Dzaky Muhammad
    - a. Membuat schedule waktu setiap hari
    - b. Menerima masukan tim
    - c. Belajar manage tim bagaimanapun keadaannya
  2. Muhammad Farhan
    - a. Belajar selalu merespon tim
    - b. Belajar selalu sedia buat tim
    - c. Belajar berpikir *out of the box*
  3. Ichlasul Nur Rafiqin
    - a. Memberi update implementasi kepada tim
    - b. Mempelajari bahasa Java setiap hari
    - c. Belajar logika pemrograman
    - d. Mengikuti koding camp
  4. Rizki Fajar Setyono
    - a. Selalu merespon teman dalam tim
    - b. Mencari inspirasi desain dari internet



- v. Kualitas standar/ukuran kinerja yang disepakati (khususnya dalam proyek)
1. Terstruktur dalam segala hal yang berkaitan dengan proyek
  2. Hemat biaya dalam pengerjaan proyek
  3. Selalu mengutamakan kerjasama tim
  4. Efisien dalam waktu serta pengerjaan tugas dalam proyek
  5. Kreatif dalam mengeluarkan ide-ide
  6. Mengutamakan inovasi terbaik bagi tim

## Team Charter

The best way to set your team up for success is to create a *Team Charter*: a set of concepts and skills that focus your team.

**A** Use the 6 sections below to craft the framework of your team charter.

**1 Team Members**  
*Siapa aja tim member?*  
*Strengths, Weakness, Opportunity, threat*

<p>Itan Rizq Dasky Muhammad</p> <p>Strengths: <b>Communicative</b>, <b>Organized</b>, <b>Teamwork</b></p> <p>Weaknesses: <b>Relaxed</b></p>	<p>Muhammad Farhan</p> <p>Strengths: <b>Teamwork</b>, <b>Organized</b>, <b>Communicative</b></p> <p>Weaknesses: <b>Relaxed</b></p>	<p>Ichsaal Nur Rafiqin</p> <p>Strengths: <b>Teamwork</b>, <b>Organized</b>, <b>Communicative</b></p> <p>Weaknesses: <b>Relaxed</b></p>	<p>Riki Fajar Setyeno</p> <p>Strengths: <b>Teamwork</b>, <b>Organized</b>, <b>Communicative</b></p> <p>Weaknesses: <b>Relaxed</b></p>
---	--	--	---

**2 Nilai dan kesepakatan**  
*Nilai dan kesepakatan tim*  
*Menentukan nilai dan kesepakatan tim*

1. Brainstorm: Use sticky notes to show your thoughts.

2. Consolidate: Choose your team's top 6-8 values.

3. Refine: Turn your notes into concise sentences.

**Core Values:**

- Selalu terbuka dengan ide dan gagasan baru
- Waktu luang kita yang ada baik dan positif untuk membangun
- Mengembangkan komunikasi efektif
- Berkomunikasi dengan penuh kasih individu dalam tim
- Tidak menentangkan pendapat sendiri
- Maksimalkan setiap aktivitas yang ada
- Selalu memanggng prinsip etisitas yang sudah

**3 Norma**  
*Bagaimana cara kerja tim ?*  
*Menentukan norma untuk individu dalam tim proyek*

1. Brainstorm: Use sticky notes to show your thoughts.

2. Consolidate: Choose your team's top 6-8 norms.

3. Refine: Turn your notes into concise sentences.

**Core Values:**

- Terpapar waktu terhadap setiap perjanjian
- Say dan bertanggung untuk belajar maupun berkembang
- Bertanggung jawab dalam proyek
- Say dan selalu membantu orang lain
- Selalu memaksimalkan waktu yang dimiliki
- Mengembangkan kemampuan yang dimiliki

**4 Job Description**  
*Apa saja tugas dari tiap anggota?*  
*Tugas dari setiap anggota dijabarkan dalam dokumen*

1. Brainstorm: Use sticky notes to show your thoughts.

2. Consolidate: Choose your team's necessary roles.

3. Refine: Turn your notes into concise sentences.

**Project Manager:** Memantau proyek, Membuat laporan proyek, Jelaskan komunikasi, Bertanggung jawab terhadap proyek, Melakukan Quality Control, Memimpin Tim

**System Analyst:** Mengidentifikasi sistem, mencari solusi terhadap masalah, Melakukan trend dan peluang, bertanggung jawab dalam analisis

**Software Engineer:** Implementasi logika ke sistem, testing fungsional, memonitor, dan bahasa pemrograman

**Designer:** Mendesain UI/UX, testing UI/UX, mengoptimasi desain terbaik dan bertanggung jawab terhadap desain

**5 Success /objective**  
*Objective dari tiap anggota?*  
*Objective tiap anggota dijabarkan*

1. Brainstorm: Use sticky notes to show your thoughts.

2. Consolidate: Choose your team's top 6-8 metrics.

3. Refine: Turn your notes into concise sentences.

**Metric of Success:**

- Berkas membangun program sesuai rancangan
- Mendapat dan menyelesaikan proyek dengan baik
- Membuat desain sesuai dengan kebutuhan dan rancangan
- Fungsi pada program berjalan dengan baik
- Mampu mengorganisir pengumpulan dengan berhemat
- Meningkatkan setiap anggota tim

**6 Standards of Quality**  
*What are your standards for high quality work and learning?*  
*Think about the level of quality you deliver and expect from your teammates.*

1. Brainstorm: Use sticky notes to show your thoughts.

2. Consolidate: Choose your group's top 6-8 standards.

3. Refine: Turn your notes into concise sentences.

Melakukan penelitian dengan benar-benar

Meminimalisir pengeluaran biaya

Selalu ada dalam keadaan siap di tim

Bekerja sama menyelesaikan permasalahan

Mengembangkan keahlian dalam tim

Tepat waktu dalam menyelesaikan proyek

Mempertahankan nilai etisitas dalam menyelesaikan proyek

Menyumbang perkembangan inovasi dalam proyek

**B** Transfer your thoughts from the 6 sections into an organized charter.

**Team Charter**

**Team Members:**  
Itan Rizq Dasky Muhammad, Muhammad Farhan, Ichsaal Nur Rafiqin, Riki Fajar Setyeno

**Organization/Affiliation:**  
Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

**Core Values**

- Selalu terbuka dengan ide dan gagasan baru
- Waktu luang kita yang ada baik dan positif untuk membangun
- Mengembangkan komunikasi efektif
- Berkomunikasi dengan penuh kasih individu dalam tim
- Tidak menentangkan pendapat sendiri
- Maksimalkan setiap aktivitas yang ada
- Selalu memanggng prinsip etisitas yang sudah

**Group Norms**

- Terpapar waktu terhadap setiap perjanjian
- Say dan bertanggung untuk belajar maupun berkembang
- Bertanggung jawab dalam proyek
- Say dan selalu membantu orang lain
- Selalu memaksimalkan waktu yang dimiliki
- Mengembangkan kemampuan yang dimiliki

**Team Roles**

- Project Manager: Memantau proyek, Membuat laporan proyek, Jelaskan komunikasi, Bertanggung jawab terhadap proyek, Melakukan Quality Control, Memimpin Tim
- System Analyst: Mengidentifikasi sistem, mencari solusi terhadap masalah, Melakukan trend dan peluang, bertanggung jawab dalam analisis
- Software Engineer: Implementasi logika ke sistem, testing fungsional, memonitor, dan bahasa pemrograman
- Designer: Mendesain UI/UX, testing UI/UX, mengoptimasi desain terbaik dan bertanggung jawab terhadap desain

**Metric of Success**

- Berkas membangun program sesuai rancangan
- Mendapat dan menyelesaikan proyek dengan baik
- Membuat desain sesuai dengan kebutuhan dan rancangan
- Fungsi pada program berjalan dengan baik
- Mampu mengorganisir pengumpulan dengan berhemat
- Meningkatkan setiap anggota tim

**Standards of Quality**

- Melakukan penelitian dengan benar-benar
- Meminimalisir pengeluaran biaya
- Selalu ada dalam keadaan siap di tim
- Bekerja sama menyelesaikan permasalahan
- Mengembangkan keahlian dalam tim
- Tepat waktu dalam menyelesaikan proyek
- Mempertahankan nilai etisitas dalam menyelesaikan proyek
- Menyumbang perkembangan inovasi dalam proyek

## c. Resource Requirement

ID	Sumber Daya	Kuantitas	Keterangan
1.1	- Laptop - Google Docs	4	Untuk merancang konsep dan membuat project management plan
1.2.1	- Laptop - Android Studio	1	Untuk membuat tampilan dashboard jual-beli produk
1.2.2	- Laptop - Android Studio	1	Untuk membuat tampilan dashboard lelang produk

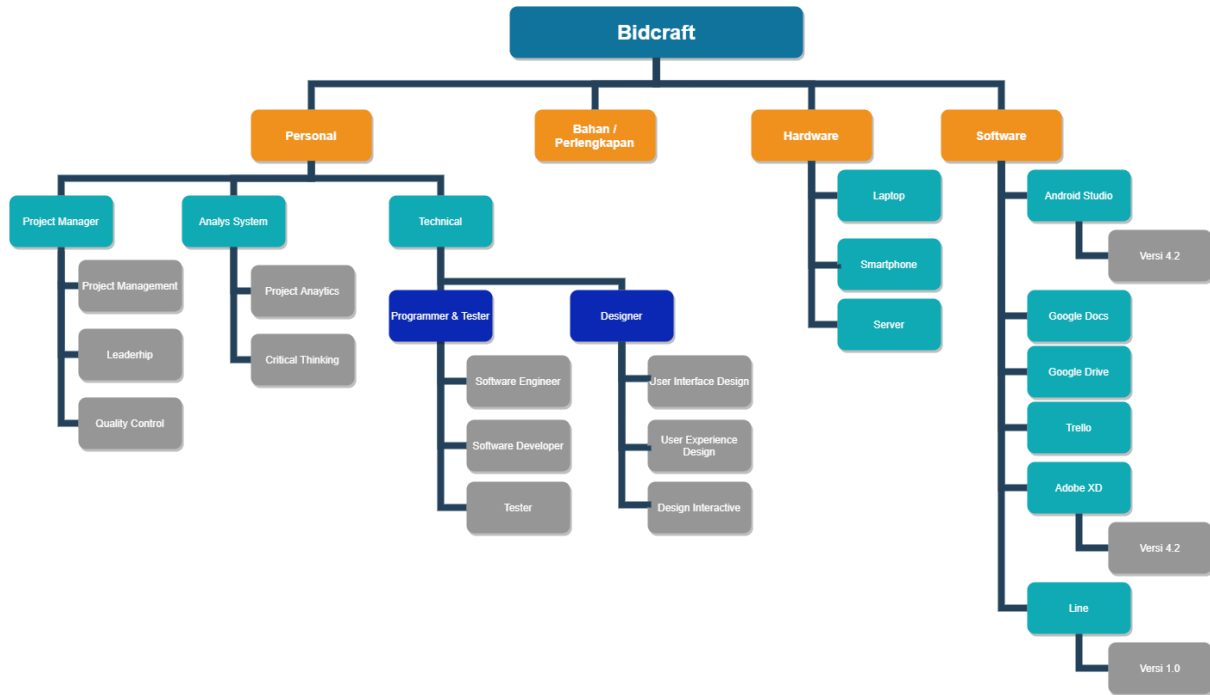
1.2.3	- Laptop - Android Studio	1	Untuk membuat tampilan dashboard informasi produk
1.3	- Laptop - Android Studio	3	Untuk menuliskan kode guna menciptakan aplikasi yang sudah di design
1.4.1	- Smartphone	4	Untuk mencoba dan mencari error dari aplikasi yang telah dibuat
1.4.2	- Smartphone	4	Untuk mengetahui apakah tampilan aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan
1.4.3	- Smartphone	4	Untuk mengetahui apakah aplikasi dapat dioperasikan dengan baik dan sesuai dengan pengguna
3.1	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit data user
3.2	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit data produk
3.3	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit data informasi
3.4	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit data lelang
3.5	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit data kategori
4.1.1	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit laporan pembelian
4.1.2	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit laporan penjualan
4.2.1	- Laptop - Firebase	2	Untuk mengaudit laporan produk

#### d. Basis of Estimates

Sumber Daya	Diperoleh dari	Biaya
Laptop	Kepemilikan Pribadi	Rp.0
Smartphone	Kepemilikan Pribadi	Rp.0
Google Docs	Layanan Google	Rp.0
Firebase Database	Google	Rp.0
Total		Rp.0

## e. Resource Breakdown Structure

- i. Personal
- ii. Bahan/Perlengkapan
- iii. Peralatan/Hardware
- iv. Software



## 7. Communication Planning

### a. Communication Management Plan

#### i. Rencana Komunikasi

Komunikasi dilakukan dengan berbagai cara sesuai kebutuhan, dilakukan suatu agenda untuk mempertemukan seluruh anggota tim, client, sponsor dan stakeholder untuk membahas proyek, bertujuan agar proyek berjalan lancar dan sesuai dengan rencana

- Communication requirement Analysis : Membagi jalannya komunikasi berdasarkan tugas dari setiap departemen tim
- Communication models & method :
  - Push Communication : Mengirim spesifik informasi atau tugas kepada pihak terkait
  - Pull Communication : Mengirim data atau informasi kedalam online storage (Google Drive)
  - Interview : Interview client untuk menemukan masalah dan solusinya

- **Interpersonal & Team Skill** : Melakukan adaptasi komunikasi terkait setiap departemen atau individu dan memahami kelebihan serta kekurangan individu

## ii. Jadwal Komunikasi

Jenis	Tujuan	Frekuensi	Audiens	PJ	Output
Meeting	Memperkenalkan tim, menganalisa objective	Sekali	Seluruh Tim Sponsor Stakeholder Client	Manager Proyek	Agenda
Meeting	Meng-konsepkan project secara utuh	2 kali di awal	Seluruh Tim Client Proyek Sponsor Stakeholder	Manager Proyek	Dokumen proyek awal
Meeting	Review/ Revisi proyek	Bulanan	PMO	Manager Proyek	Report Status
Meeting	Menentukan tema design	Sekali	Manager proyek dan Designer UI/UX	Designer	Dokumen
Pelaporan	Melaporkan hasil implementasi design dan koding	Mingguan	Seluruh Tim Client	Manager Proyek	Report status
Pelaporan	Laporan akhir jadi proyek	Sekali	Seluruh Tim Stakeholder Client Sponsor	Manager Proyek	Dokumen akhir

## iii. Media/Alat Komunikasi

Jenis	Yang digunakan	Format	Formalitas	Tujuan
Project Management Information System	Trello	Tertulis	Formal	Mengakomodir manajemen proyek dan sistem dalam proses baik dari pengerjaan maupun kemajuan
Instant Messaging/ Online Group	Line	Tertulis	Informal	Memudahkan komunikasi antar tim agar tetap masif
Social Media	Line	Tertulis	Informal	Mendapatkan informasi tentang kebutuhan pasar dan kompetitor dari sudut

				pandang masyarakat digital
Online Collaboration	Google Drive	Tertulis	Informal	Menyimpan dan menghubungkan segala kebutuhan baik dari data dan lain-lain yang bisa diakses secara online dan sesuai dengan kebutuhan
Letter/Mailing System	Gmail	Tertulis	Formal	Memudahkan dalam komunikasi dengan pihak-pihak tertentu dalam menunjang keberlangsungan proyek
Video Conference	Google Meet & Zoom	Verbal	Informal	Melakukan komunikasi, mengetahui secara detail dan mengerjakan proyek bersama
Jenis media lain yang digunakan	draw.io	Tertulis	Formal	Membuat diagram dalam memetakan detail sistem
	Line Call	Verbal	Informal	Membahas kegiatan yang telah tim laksanakan

## 8. Risk Management

### a. Risk Management Plan

Risk Management Plan diharapkan mendapatkan Risk strategy, Methodology dengan cara sebagai berikut :

- I. Mengadakan meeting dengan membahas Risk strategy, methodology dan cara mananggulangnya
- II. Membuat data analisis resiko

### b. Risk Register

ID	Resiko	Waktu	Kategori	Skala
1	Pengeluaran tidak sesuai estimasi	Fase proyek	Management	Sangat tinggi
2	Cost Estimasi tidak sesuai	Fase proyek	Management	Sangat tinggi
3	Sumber daya kurang memadai	Fase proyek	Teknis	Tinggi

4	Kerusakan pada hardware maupun software	Pengembangan	Teknis	Menengah
5	Terjadinya miskomunikasi project dengan yang diharapkan client	Fase proyek	Eksternal	Menengah
6	Terjadi bug yang tidak diketahui penanggulangannya	Pengembangan	Teknis	Tinggi
7	Human resource tidak memadai	Fase proyek	Management	Sedang
8	Pengerjaan project melewati schedule dan durasi	Fase proyek	Management	Sedang
9	Investor tidak memasok keuangan lagi	Fase proyek	Komersial	Sangat Tinggi

ID	Resiko	Pemilik	Penanganan
1	Pengeluaran tidak sesuai estimasi	Anggota tim	Adanya mekanisme keuangan yang jelas, setiap pengeluaran perlu ada notulensi
2	Cost Estimasi tidak sesuai	Anggota tim	Melakukan expert judgment untuk berkonsultasi
3	Sumber daya kurang memadai	Anggota tim	Mencari solusi alternatif
4	Kerusakan pada hardware maupun software	Anggota tim	Memperbaiki dan merawat selalu perangkat
5	Terjadinya miskomunikasi project dengan yang diharapkan client	Stakeholder	Selalu berkomunikasi dengan client untuk memastikan project benar
6	Terjadi bug yang tidak diketahui penanggulangannya	Anggota tim	Menganalisa bug serta mencari solusi yang tepat atas bug tersebut
7	Human resource tidak memadai	Anggota tim	Mengadakan pelatihan atau pembelajaran terhadap
8	Pengerjaan project melewati schedule dan durasi	Anggota tim	Manager project selalu memantau waktu pengerjaan

### c. Risk Report

#### I. Analisis Resiko secara kualitatif

Metode kualitatif ini dapat digunakan apabila data yang dimiliki oleh tim terbatas dan hal ini akan memudahkan dalam analisa risiko dengan data yang terbatas. Metode kualitatif dapat

dilakukan dengan beberapa cara seperti brainstorming, structured-semi structured interview, scenario analysis.

## II. Analisis Resiko secara kuantitatif

Analisis resiko kuantitatif adalah perhitungan ukuran risiko dengan ketentuan-ketentuan yang ditetapkan oleh tim dengan mengidentifikasi data, menentukan risiko, probabilitas terjadinya risiko dan menentukan ukuran resikonya (Tinggi/sedang/rendah).

## 9. Procurement Management

### a. Procurement Management Plan

Procurement Management Plan berisi tentang project charter (berisi plan, objective project), Project Management Plan (kebutuhan pengguna, kualitas, sumber daya, dan Scope), Project Document (Milestone, tugas-tugas dari team, traceability, risk register dan stakeholder register).

### b. Procurement Strategy

Procurement Strategy untuk menentukan project delivery method, kesepakatan terikat (Contract Payment types), dan bagaimana pengadaan kedepannya (Procurement Phases).

### c. Bid Document

Bid Document adalah proposal permintaan seller yang terdiri dari Request for information, Request for quotation, dan Request for proposal. Struktur procurement document untuk memfasilitasi dari prospective seller.

### d. Procurement Statement of Work

Mengandung Terms of reference (TOR) dengan kontrak untuk suatu layanan yang disediakan, mengisi data list apa yang disediakan, standar, data yang dibutuhkan.

### e. Source Selection Criteria

Pemilihan evaluation criteria, memastikan kualitas terbaik untuk layanan yang disediakan, yang termasuk didalamnya :

- kapabilitas dan kapasitas
- Biaya produk
- Tanggal deliver, dan lain sebagainya

### f. Make or Buy Decisions

Hasil dari make-or-buy analysis adalah keputusan dimana bagian pekerjaan bisa menjadi terbaik untuk menyelesaikan project team atau kebutuhan keuangan diluar sumber daya yang dimiliki.

g. Independent Cost Estimates

Mengidentifikasi dan menyiapkan rencana lain dalam Cost Estimates diluar perkiraan sebelumnya, atau disebut plan kedua dari cost estimates. Jika terdapat perbedaan yang signifikan itu mengidentifikasikan bahwa Statement of work nya ambigu atau ada misunderstand dan kegagalan.

## 10. Stakeholder Management

### a. Stakeholder Register

No	Posisi/Jabatan	Nama Stakeholder	Peran dalam Proyek
6.	Sponsor	Hanson Prihantoro Putro	Karena sebagai Kepala Dinas Koperasi dan UKM DIY, mengatur dan memelihara tujuan-tujuan untuk proyek-proyek perbaikan yang berada dalam otoritas beliau
7.	Project Manager	Irfan Rizq Dzaky Muhammad	Bertanggung jawab untuk keseluruhan arah koordinasi, implementasi, pelaksanaan, pengendalian dan penyelesaian project
8.	Project Analyst	Muhammad Farhan	Melakukan pengkajian yang benar dan akurat akan rencana, model, dinamika dan masalah pada project
9.	Programmer	Ichlasul Nur Rafiqin	Mememogram rancangan aplikasi untuk diimplementasikan dan menciptakan aplikasi yang telah direncanakan
10	Designer	Rizki Fajar Setyono	Mendesain aplikasi agar sesuai dengan tujuan aplikasi dan target user
6	User	-	Menggunakan aplikasi yang sudah dirancang dan memberikan masukan terhadap kekurangan
7	Admin	-	Mengatur laju poros informasi dan maintenance aplikasi
8	Client	Badan Diklat Industri DIY	Menguji relevansi aplikasi terhadap kebutuhan dari pembuatan aplikasi

### b. Stakeholder Engagement Plan

Identifikasi stakeholder	Stakeholder Assessment	Plan Stakeholder Communication	Engage stakeholder
Sponsor (Hanson)	Menyediakan	Mengadakan	Mendapatkan persetujuan



Prihantoro Putro0	keuangan project	meeting dengan presentasi project, kemudian selalu mengirim update project untuk dilakukan pengecekan	keuangan dan dana
Client (Badan Diklat Industri DIY )	Memberikan kebutuhan sistem kepada pihak pengembang	Meeting dan mengadakan interview kepada client dilakukan agar penyesuaian project dengan yang diinginkan oleh client, membuat list kebutuhan berdasarkan keinginan client	Objective project, kebutuhan sistem, serta kesesuaian project dengan client