

Order Spectrum

Project Planning

Version 1.1

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| DD/MM/YY | 1.0 (Draft) | Project Planning pertama |  |
| DD/MM/YY | 2.0(Revisi) | Project Planning revised using new template |  |
| DD/MM/YY | 2.1(Final) | Final Project Planning |  |

Table of Contents

1. **Introduction 5**
   1. Overview 5
   2. Goals 5
   3. Objectives 5
   4. Deliverables 6
   5. Assumption and Constraints 7
2. **Management Structure 7**
   1. Project Lifecycle 7
   2. Project Organization 8
      1. External Interfaces 8
      2. Internal Structure 8
      3. Roles and Responsibilities 9
      4. Staffing 10
   3. Communication 10
   4. Risk and Asset Management 11
   5. Start up 13
   6. Customer Identification 13
   7. Measure of Success 14
   8. Validation and Acceptance 14
   9. Support 14
   10. Closing Out 15
3. **Planning and Control 15**
   1. Estimate 15
   2. Resource Identification 15
      1. Staff 15
      2. Time 16
      3. Materials 16
   3. Resource Allocation 18
      1. Work Breakdown Structure 18
      2. Shcedule 19
      3. Budget 21
   4. Tracking and Control 21
4. **Technical Process 22**
   1. Engineering 22
      1. Environment 22
      2. Methods, Tools and Techniques 22
   2. Technology 23
      1. Environment 23
      2. Methods, Tools and Techniques 23
   3. Infrastructure 25
   4. Code Growth Estimation 25
   5. Project Artifacts 26
5. **Supporting Plans 30**
   1. Administration (Contract) 30
   2. Configuration Management 31
   3. Quality Assurance 31
   4. Testing 31
   5. Deployment 31
   6. Procurement 32
   7. Training 32
   8. Installation Support 32
   9. Maintenance 32
   10. Staff Development 32
   11. Product Acceptance 33
   12. Documentation 33
   13. Reference 33
6. **Lesson Learned 34**
7. **Introduction**
   1. **Overview**

Berlatar belakang tugas akhir Game Design, Scripting and Authoring, kami diminta membuat game secara bebas. Pada diskusi yang panjang untuk genre game kami menghasilkan ide game bergenre strategi yang unik project game kami yang berjudul *Order Spectrum.* Game kami memiliki mekanisme RPG pada umumnya untuk membeda-bedakan dan memnyeimbangkan kemampuan antar player. Kami juga merencanakan akan memiliki database untuk Item dan Skill yang dapat digunakan dalam game kami.

* 1. **Goal**

Tujuan kami adalah menyelesaikan game langkah demi langkah berharap menyelesaikan game. Untuk langkah paling awal tujuan kami bukan menyelesaikannya dengan secepatnya, namun menyelesaikan game se-rapi mungkin sehingga mudah untuk dikembangkan, disini tahap pengumpulan dimana, core game sudah dapat dijalankan, namun belum menyentuh Alpha Build sama sekali, sejenis prototype. Untuk langkah selanjutnya, jika memungkinkan (yang akan tercantum didalam dokumen ini) akan dikembangkan, dimulai dari tenaga manusia. Setelah mendapat massa, akan didiskusikan apa, bagaimana dan kapan projek harus diselesaikan hingga game dapat mencapai game market (Play Store, Green Light (Steam), App Store).

* 1. **Objectives**
* Prototyping
  + Membuat konsep dasar secara real yang berada dalam game
  + Menspekulasi resource-resource yang akan dibutuhkan
  + Perencanaan Database dan Scripting yang akan dibutuhkan
  + Membuat Perencanaan pekerjaan prototype dan mengerjakannya.
* Human Resource
  + Mengumpulkan masa sehingga membentuk tim yang lebih besar untuk menyelesaikan game.
  + Merencanakan pengembangan game dan pembagian tugas kepada setiap tim.
* Development
  + Pekerjaan rencana tim dan secara konstan didiskusikan perkembangannya
  + Menambah Masa jika dibutuhkan
  + Mengurus kelegalan tim dan hal-hal mengenai game market
  1. **Deliverables**

Pada bagian ini jelaskan mengenai bagaimana bentuk akhir produk kalian, dan bagaimana caranya produk tersebut dapat diserahkan ke tangan client. Buat juga jadwal *delivery* dengan table seperti contoh di bawah.

**Top level Deliverables**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Planning | Techical Foundation | Update release 1 | Update release 2 | Update release 3 | Final Version |
| Q1August | Q2 – Q3 Agustus | Q1 September | Q1 Agustus | Q4 Oktober | Q1 November |

Jika proses *delivery* dilakukan secara bertahap, tampilkan dalam tabel seperti contoh berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Item | Date | PIC  (Person In Charge) | Item Fixed |
| Kontrak |  |  |  |
| Release 1 |  |  |  |
| Release 2 |  |  |  |
| Release 3 |  |  |  |

Jelaskan pula deskripsi bentuk delivery produk kalian dalam tabel seperti contoh:

|  |  |
| --- | --- |
| Deliverables | Deskripsi |
| Product Software |  |
| Dokumentasi |  |

* 1. **Assumption and Constraints**

Ada bagian ini, jelaskan batasan-batasan dari sistem yang kalian bangun, dalam bentuk poin-poin terperinci

* …
* …
* …

1. **Management Structure**
   1. **Project Lifecycle**

Untuk mengerjakan projek ini maka kami membutuhkan langkah-langkah penting yang akan kami terapkan dalam pengerjaan projek ini. Kami menggunakan lifecycle waterfall sepakai patokan akan pengerjaan.

* 1. **Project Organization**
     1. **External Interface**

Selain pengerjaan projek ditempat dan mengerjakannya bersama, digunakan alat komunkasi dengan membuat group chat disalah satu Aplikasi Chat yaitu Line, Line digunakan sebagai alat komunikasi tim yang meenurut kami efektif karena di dalam group chat memiliki fitur Notes, Group Calls, dan Photo Albums. Ketiga fitur utama tadi kami gunakan sebagai alat komunkasi untuk pengerjaan.

Selain komunkasi dengan Aplikasi Chatting kami juga membagi dan mengupdate source code melalui GitHub agar Source Code game dapat dikendalikan secara mudah/

* + 1. **Internal Structure**

Notes:

*Lead* (L) 🡪 Merupakan orang yang bertanggung jawab penuh pada bagiannya.

*Backup* (B) 🡪 Merupakan orang yang membantu atau menggantikan tugas *Lead*, apabila orang yang bertugas sebagai *Lead* sudah ada tugas lain atau berhalangan.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Name* | *Technical* | *Management* |
| Member1 | (L) Tester  (B) Business Analyst | (L) Software Configuration management  (B) Software Quality Assurance |
| Member2 | (L) Software Architecture  (B) System Analyst | (L) Project planner  (B) Project manager |
| Member3 | (L) Business analyst  (B) Software Architecture | (L) Software Quality Assurance  (B) Requirement Management |
| Member4 | (L) System Analyst  (B) Software Developer | (L) Project Manager  (L) Plan tracker |
| Member5 | (L) Software Developer  (B) Tester | (L) Requirement Management  (B) Plan Tracker |

* + 1. **Roles and Responsibility**

| Title | Role | Responsibility |
| --- | --- | --- |
| Project Manager | The Project Manager is responsible for developing, in conjunction with the Project Sponsor, the project charter. The Project Manager ensures that the project is delivered on time, within budget, and to the required quality standards. | * Manage and lead the project team. * Manage the coordination of the partners and the working groups. * Develop and maintain a detailed project plan. |
| Plan Tracker |  |  |
| System Analyst |  |  |
| Quality Assurance |  |  |
| Designer |  |  |
| Implementation |  |  |
| Development Engineer (Coding) |  |  |
| QA Engineer |  |  |
| Testing Lead |  |  |

* + 1. **Staffing**

| Role | Staff Member | Start Date | End Date |
| --- | --- | --- | --- |
| Project Manager |  |  |  |
| Planning and Tracking |  |  |  |
| Requirements Lead |  |  |  |
| Quality Assurance Lead |  |  |  |
| Interface Design Lead |  |  |  |
| Program Design Lead |  |  |  |
| Implementation Lead |  |  |  |
| QA Engineer Lead |  |  |  |
| Unit Testing Lead |  |  |  |
| Black Box Testing Lead |  |  |  |
| White Box Testing Lead |  |  |  |
| System testing Lead |  |  |  |
| Acceptance Testing Lead |  |  |  |

* 1. **Communication**

Pada bagian ini, jelaskan bagaimana mekanisme tim kalian dalam berkomunikasi, serta media komunikasi yang digunakan.

* 1. **Risk and Asset Management**

Pada bagian ini, jelaskan resiko yang mungkin timbul yang dapat mempengaruhi kualitas software yang kalian bangun. Jelaskan pula tindakan pencegahan yang dapat dilakukan untuk menghindari resiko tersebut terjadi, atau paling tidak mengurangi dampak yang terjadi akibatnya.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Risks** | **Description** | **Anticipation** | **Mitigation** | **Impact\*** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Impact:

\* biasa saja, \*\* waspada, \*\*\* bahaya, \*\*\*\* sangat bahaya, \*\*\*\*\* bencana/kiamat

**Risk Management Analysis**

|  |  |
| --- | --- |
| Cause and Effect Analysis | |
| Problem or Opportunity | Causes and Effects |
|  |  |
| System Improvement Objectives | |
| System Objective | System Constraint |
|  |  |

* 1. **Start up**

Merencanakan secara mendetil apa isi dari game, konsep dasar untuk design, target audience, struktur program, dan market yang akan dituju.

* 1. **Customer Identification**

Pada bagian ini jelaskan mengenai client kalian serta bidang usahanya. Jelaskan pula identitas perusahaan tersebut dalam bentuk sbb:

*Company Name* :

*Contact Person* 1 :

*Position* :

*Contact Person* 2 :

*Position* :

*Address* :

*Phone* :

*E-mail* :

* 1. **Measures of Success**

Melewati Beta Build dan sudah berhasil direlease ke game market.

* 1. **Validation and Acceptance**

Rencana validasi dan acceptance:

Pada bagian ini jelaskan mengenai tahapan validasi dan acceptance oleh client.

Setelah fungsional prototype pertama telah selesai dibuat, prototype tersebut akan diberikan ke *client* untuk diuji coba. Setelah itu, *client* diharapkan akan memberikan respon, terutama mengenai kebenaran dari fungsional produk apakah sesuai dengan *requirements* yang telah disepakati sebelumnya.

* 1. **Support**

Pada bagian ini jelaskan mengenai rencana support yang kalian akan lakukan sebagai komponen pendukung dari projek utama. Misalnya, membuat *user manual* , memberikan *in-house training* kepada end users, full support pada implementasi sistem, serta memberikan pelayanan yang terbaik jikalau ada masalah dalam sistem website.

* 1. **Close Out**

Projek akan selesai jika sudah mencapai waktu yang ditentukan dalam kontrak.

1. **Planning and Control**
   1. **Estimate**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Task | Tanggal Mulai | Tanggal Selesai | PIC |
| Requirement specification |  |  |  |
| Persetujuan proposal draft |  |  |  |
| Persetujuan atas proposal Final |  |  |  |
| Penandatanganan kontrak kerja |  |  |  |
| Proses koding dan desain |  |  |  |
| Program testing |  |  |  |
| Perbaikan koding dan desain |  |  |  |
| Iterative process dari requirement, koding dan desain. |  |  |  |
| Implementasi ke webhosting |  |  |  |
| Acceptance testing dengan customer |  |  |  |
| Penyelesaian kontrak kerja |  |  |  |

* 1. **Resource Identification**
     1. **Staffing**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama | Usia | Ability | Sifat dan Karakter |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

* + 1. **Time**

Jadwal rutin setiap harinya dalam pengerjaan Projek.

|  |  |
| --- | --- |
| Hari | Kegiatan |
| Senin |  |
| Selasa |  |
| Rabu |  |
| Kamis |  |
| Jumat |  |
| Sabtu |  |
| Minggu |  |

* + 1. **Materials**

Secara umum material yang diperlukan selama pembuatan projek.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tangible | # | Intangible | # |
| Laptop  Computer desktop  Buku-buku referensi  Printer  Kertas  Tinta  USB Flash Disk  Bolpoint  Pencil  Transportasi  Telephone  Dokumen terkait | 3  2  5  2  500  4  4  5  5  2  5 | Microsoft Office 2003  Dokumen digital  Koneksi Internet  Messenger  Project Website  Macromedia Dreamweaver MX  Xampp server  MySQL |  |

**Resource Allocation**

* + 1. **Work Breakdown Structure**

**Software Process WBS**

Pada bagian ini, gambarkan work breakdown structure dalam bentuk diagram.

**Development effort per program**

|  |  |
| --- | --- |
| Phase | %Effort |
| Requirements  Design  Detailed design  Code and Unit Test  Unit and Integration test  Qualification test |  |

* + 1. **Schedule**

**Brief Project Schedule**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Aktivitas | Week | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| A | Requirements |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AA | Mengumpulkan Requirement |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AB | Mempelajari Requirement |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B | Analisa dan Desain |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BA | Mempelajari Sistem Lama |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BB | Penelitian Masalah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BC | Pencarian Solusi Masalah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BD | Mendesain Use Case |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BE | Membuat Prototype |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BF | Revisi dan Re-desain Prototype |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C | Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CA | Mendesain Web dan Database |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CD | *Deliver Release* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D | Test |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DA | Melakukan Testing dan Re-desain |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DB | Menganalisa Hasil Test |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| DC | Test Release |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E | Deployment |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| EA | Presentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| EB | Training |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F | Dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FA | Evaluasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FB | Membuat Dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Detail Project Schedule**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Activity | PIC | Week | | | | | | | | | |
| I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | X |
| **Requirement Definition** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feasibility | A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Requirement Elicitation | B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Requirement Analysis | C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Requirement Specification | A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Requirement Validation | A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **System and Software Design** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| System Analysis | A,B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Architecture Design | B,D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Interface Design | B,D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Database Design | C,D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Unit Design | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Overall Design | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Coding** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Validation** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Debugging | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Requirement Validation | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Integration** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Software Delivering | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Presentation | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Training | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Operation and Maintenance** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1-Week Supervising Maintenance | … |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Legend |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | A: Averl |  |  | = | Initial Work | | |  |  |  |  |
|  | B: Brian |  |  | = | Overal Work | | |  |  |  |  |
|  | C: Charlie |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | D: Dorothy |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* + 1. **Budget**

Perencanaan biaya dalam projek :

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | Perkiraan Biaya (Rp) |
| Transportasi  Komunikasi (pulsa)  Dokumentasi (tinta printer)  Listrik  Biaya tidak terduga |  |

* 1. **Tracking and Control**

Jelaskan tipe-tipe *tracking* dan *control* yang kalian gunakan dalam bentuk table seperti berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type** | **Action** | **PIC** |
| Cost | Mencatat semua biaya yang dikeluarkan untuk keperluan projek. |  |
| Schedule | *Plan tracker* berusaha mengingatkan tentang schedule kepada anggota tim lain. |  |
| Quality | * Mendokumentasikan perubahan atas kode yang terjadi. * Melakukan testing di tiap modul |  |
| Functionality | Verifikasi dan validasi software. Berkaitan dengan testing dan mengetes segala macam yang berhubungan dengan testing. |  |
| Documentation | Membuat dokumentasi seperti Project Proposal, SRS, SDS, Project Plan, kontrak. |  |

**Project Tracking dilihat dari segi resourcesnya**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Checkpoint | Scheduled  (Week) | Cumulative Resources | Resources % |
| Requirement Specification Complete  High level Design Complete  Low level design and coding complete  Unit Test plan complete  Approval and Acceptance complete  Code Complete  Unit Testing Complete  Final product complete | 4  1  1  1  (same week)  1  1  1 | 4  5  6  7  7  8  9  10 | 40  10  10  10  -  10  10  10 |

1. **Technical Process**
   1. **Engineering**
      1. **Environment**

Jelaskan lingkungan kerja dari software yang kalian bangun.

* + 1. **Methods, Tools and Techniques**

Jelaskan metode, peralatan dan teknik yang diperlukan dalam membangun software kalian.

* 1. **Technology**
     1. **Environment**

Jelaskan lingkungan teknologi yang digunakan dalam software kalian kembangkan, misalnya perangkat keras, data management, akses internet yang digunana, dsb.

* + 1. **Methods Tools and Techniques**

***User Interface***

*User Interface* yang digunakan …. , didesain menggunakan …..

## Hardware Interface

Perangkat keras minimum yang harus digunakan agar sistem *website* ini dapat berjalan adalah:

* …
* …
* …

## Software Interface

Bagi User:

* Sistem Operasi …..
* ….
* ….

Bagi Developer:

Sama seperti *user,* ditambah *software* aplikasi pembangunan seperti : …..

## Communication Interface

Jelaskan media komunikasi yang digunakan untuk menghubungkan *user* dengan company, contohnya:

|  |  |
| --- | --- |
| **System concept** | **Web based application** |
| *Program Architecture* | *PC, Windows/UNIX/Linux* |
| *Technology used* | *HTML, PHP, Flash and MYSQL* |
| *Software tools used* | *Macromedia Dreamweaver MX 2004. MySQL 4.0, Macromedia Flash MX 2004, Swishmax.* |
| *Web hosting* | *Web hosting that support MySQL database 🡪 decided later.* |
| *Security consideration* | *Member login and password* |
| *Script and other tools* | *Cookies enabled, Java Script* |
| *Software Engineering Process used* | *Modified Iteration* |

* 1. **Infrastructure**

Pada bagian ini gambarkan dengan diagram, bagaimana infrastruktur sistem yang memenuhi syarat agar aplikasi yang kalian bangun dapat beroperasi sebagaimana mestinya.

* 1. **Code Growth Estimation**

Estimasi dan rencana pertumbuhan banyaknya kode pada setiap fase yang diselesaikan.

|  |  |
| --- | --- |
| Completed Project Phase | Code Growth Range (%) |
| Feasibility  Requirements  High-level design  Detail design  Implementation  Function Test  System Test | 0 - 10  100 – 200  75 -150  50 - 100  25 - 50  10 - 25  0 - 10 |

* 1. **Project Artifacts**

**Artifact Produk yang dibangun meliputi:**

* + .....
  + .....
  + .....
  + .....
  + .....

**Project artifact berdasarkan Software Product WBS**

Pada bagian ini gambarkan WBS (Work Breakdown Structure) dari projek yang kalian lakukan.

**Komponen dari General View:**

**Komponen dari Client View:**

**Komponen dari Administrator View**

**Software Product (Menjelaskan Coding dari WBS Software Process di atas)**

Contoh:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Activity | PIC | Week I | | | | | Week II | | | | | Week III | | | | |
| I | II | III | IV | V | I | II | III | IV | V | I | II | III | IV | V |
| **General View** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Home |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Contact |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Gallery |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Guest Book |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Login |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Profile |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Schedule |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Client View** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Home |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Contact |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Booking |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Profile |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Schedule |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Other Supporting Subsystem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Administrator View** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Home |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Contact Management |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Gallery Management |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Client Management |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Profile Management |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Schedule Management |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Other Supporting Subsystem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Legend : |  | = | Overall Progress | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | = | Initial Design | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | = | Redesign | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Note: Date di atas dituliskan dalam bentuk waktu pengerjaan dalam satuan minggu, dibuat berbeda dari Week yang memiliki arti j.*

1. **Supporting Plan**
   1. **Administration (Contract)**

Kontrak kerja sama antara Team kami dengan *client* yang ditandatangani oleh kedua belah pihak di atas materai sehingga mempunyai kekuatan hukum yang mengikat. Kontrak ini sangat diperlukan untuk menjamin kesepakatan kerja, yaitu pembangunan system,. antara kedua pihak yang disebutkan di atas.

* 1. **Configuration Management**

Ceritakan apa saja yang kalian lakukan dalam mengatasi persoalan dalam kelompok yang berkaitan dengan perubahan konfigurasi serta perubahan dalam projek, serta cara mendokumentasikan setiap persoalan dan cara pemecahannya. Perubahan baik yang berupa minor maupun major, terutama yang major seperti perubahan roles pekerjaan atau pergantian klien sebisa mungkin dihindari. Perubahan yang minor selanjutnya akan dibahas di dalam meeting agar dicari solusinya yang baik bagi semua. Aturan dalam meeting akan dibuat secara objektif dan semua anggota wajib mematuhinya.

* 1. **Quality Assurance**

Pada bagian ini jelaskan bagaimana upaya kalian dalam menjamin dan mewujudkan kualitas produk yang kalian hasilkan serta hubungannya dengan kepuasan *client*.

* 1. **Testing**

Pada bagian ini jelaskan rencana *Testing* yang akan dilakukan:

Testing akan segera dilakukan setelah prototype pertama selesai. Testing akan terus dilakukan selama project berjalan. Tipe testing yang akan dipakai mencakup:

* Blackbox testing 🡪 kami tidak menggunakan white box testing karena waktu yang diperlukan tidak mencukupi. Selain itu, pelaksanaan whitebox testing sangat rumit dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
* Acceptance Test
  1. **Deployment**

Ceritakan bagaimana implementasi projek kalian akan dilakukan. Di mana lokasinya, siapa penggunanya, dsb.

* 1. **Procurement**

Jelaskan kekurangan/kelemahan serta kekuatan/kelebihan tim kalian.

* 1. **Training**

Pada bagian ini jelaskan mengenai bagaimana training akan dilakukan.

* 1. **Installation Support**

Pada bagian ini jelaskan proses instalasi sistem serta pendukung lain yang mengdukung berjalannya sistem secara operasional.

* 1. **Maintenance**

Pada bagian ini ceritakan bagaimana perawatan terhadap sistem dilakukan, apakah oleh *client* sendiri atau oleh kalian sebagai developer secara berkesinambungan atau dalam jangka waktu tertentu.

* 1. **Staff Development**

Pada bagian ini jelaskan kondisi tim kerja kalian, kemampuan dan kelemahan masing-masing anggota, pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing.

Contoh:

Tim kami terdiri dari 5 orang yang berbeda karakteristik dan kemampuan. Beberapa ada yang hebat dalam programming, ada juga yang lancar atau biasa melakukan dokumentasi dan ada juga yang mempunyai kemampuan relasional yang baik dengan orang. Dalam melakukan projek RPL nantinya, kami akan dituntut untuk mengerahkan segala macam kemampuan yang kami punya agar projek ini dapat berhasil. Pekerjaan yang diberikan kepada masing-masing anggota diberikan sesuai dengan kemampuannya masing-masing agar hasil dari pekerjaan itu menjadi lebih optimal. Dengan roles dan responbility yang jelas dari setiap anggota, pekerjaan dapat diatur dengan rapih sehingga menghindarkan tumpang tindih pekerjaan yang tidak efisien mengingat waktu yang diberikan sangat sempit. Tentunya, kami akan menambah pengetahuan yang sangat berharga, terutama mengenai project management yang memerlukan jam terbang daripada sekadar teori saja. Selain itu, pengetahuan kami akan bertambah tentang programming software, cara membuat dokumentasi dan interaksi dengan klien. Hal itu tentunya akan sangat berguna bagi kami, khususnya di dalam dunia pekerjaan yang sebenarnya ketika kami sudah bekerja nanti.

* 1. **Product Acceptance**

Contoh: Pada awal bulan November, kami merencanakan sudah melakukan product acceptance yang didahului oleh acceptance testing. Setelah customer menerima produknya, maka kontrak kerja sama akan selesai.

* 1. **Documentation**

Dokumentasi yang akan dibuat adalah berupa:

* Proposal
* Project Planning
* Software Requirement Specification
* Software Design Specification
* Signed contract
* Weekly status report
* Individual Log Book
  1. **Reference**

Tuliskan buku-buku serta referensi yang lain yang mendukung dalam penyusunan projek ini.

1. **Lesson Learned**

Pada bagian ini, jelaskan pelajaran apa yang kalian peroleh dar proses pembuatan *Project Planning* ini.