

# **TUGAS MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK**

**Sistem Informasi Terpadu Layanan Online Literasi Anak pada  
Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Indramayu**



Oleh:

**Kenti (1903016)**

**Kelas : D3TI3A**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**2022**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	2
<b>DOKUMEN KONTROL</b> .....	3
<b>INFO GLOBAL</b> .....	4
<b>A. Permasalahan</b> .....	5
<b>B. Deskripsi Produk</b> .....	5
<b>C. Faktor Penentu</b> .....	5
<b>D. Keuntungan Yang Diharapkan</b> .....	6
<b>E. Teknologi Yang Digunakan</b> .....	6
<b>F. Deskripsi Proyek</b> .....	6
<b>G. Perencanaan Aktivitas Secara Global</b> .....	8
<b>H. Batasan</b> .....	8
<b>I. Asumsi</b> .....	9

**DOKUMEN KONTROL**

**Daftar Perbaikan Dokumen**

Tanggal	Penulis	Versi	Referensi

**Mengetahui**

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Fathul Ilmi Nugraha S.IP	Pemilik Proyek	

## INFO GLOBAL

<b>Nama Proyek</b>	: Sepatu Lola (Sistem Informasi Terpadu Layanan Online Literasi Anak)
<b>Pemilik Proyek</b>	: Fathul Ilmi Nugraha S.IP
<b>Manajer Proyek</b>	: Fathul Ilmi Nugraha S.IP
<b>Global Proyek</b>	:
<b>Deskripsi Singkat</b>	: Dengan adanya Sepatu Lola (Sistem Informasi Terpadu Layanan Online Literasi Anak) ini bertujuan untuk mempermudah anak-anak, orang tua, dan guru dalam mendapatkan informasi dan media pendukung untuk kegiatan literasi sehingga mewujudkan tujuan dari Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Indramayu.
<b>Predecessor</b>	:
<b>Succesor</b>	:

## **A. Permasalahan**

Perpustakaan Kabupaten Indramayu berperan aktif dalam penciptaan masyarakat Indramayu yang literat. Melalui koleksi yang terus dikembangkan, perpustakaan kabupaten Indramayu ini menjadi penyedia sumber informasi dan sumber belajar yang menunjang masyarakat agar gemar membaca.

Salah satu tujuan yang ada di Perpustakaan Kabupaten Indramayu yaitu menciptakan masyarakat yang literat untuk mendukung tujuan tersebut perpustakaan membuat kegiatan yaitu dengan mengajak para orang tua dan anak-anak agar gemar membaca dengan menyediakan media pendukung untuk menunjang kegiatan tersebut sehingga menjadikan masyarakat Indramayu yang literat. Dalam kegiatan ini dibuat proyek yaitu Sepatu Lola (Sistem Informasi Terpadu Layanan Online Literasi Anak).

## **B. Deskripsi Produk**

Sepatu Lola merupakan kepanjangan dari Sistem Informasi Terpadu Layanan Online Literasi Anak, dimana guru dan orangtua dapat mengaksesnya untuk mendapatkan berbagai informasi dan media pendukung literasi anak yang diintegrasikan melalui sistem layanan terpadu. Terdapat berbagai fitur yang dapat dijelajahi untuk dipakai anak, orangtua dan guru, seperti teks literasi (dongeng, cerpen, komik), video visualisasi hingga modul pembelajaran. Perancangan sistem ini merupakan hasil evaluasi dari berbagai program yang telah dilaksanakan untuk dikembangkan kembali melalui relasi dan diperbaharui oleh modernisasi. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran guru dan orangtua mengenai pentingnya literasi untuk anak usia dini sehingga mampu menguatkan pendidikan dan tujuan peningkatan IPM dapat terwujud.

## **C. Faktor Penentu**

### **1. Faktor Pendukung Proyek**

- Proses pengisian data anak dan orang tua
- Komitmen dan dukungan dari masyarakat Indramayu

- Kerja sama yang baik dari semua pihak yang terlibat dalam proyek
- Alat server yang mendukung
- Kestabilan dalam jaringan.

## **2. Faktor Penghambat Proyek**

- Kurangnya data anak dan orang tua yang menggunakan aplikasi ini
- Kurangnya server
- Kendala dalam jaringan
- Kurangnya pengetahuan untuk menjalankan sistem informasi ini.

## **D. Keuntungan Yang Diharapkan**

- Orang tua dan anak lebih mudah mendapatkan informasi dan media pendukung untuk menunjang kegiatan literasi
- Terciptanya masyarakat Indramayu yang literat
- Membuat system berbasis web yang bisa di akses dimana saja
- Mahasiswa selalu mendapatkan informasi buku yang up to date
- Menyelaraskan System sesuai perkembangan zaman.

## **E. Teknologi Yang Digunakan**

- Teknologi Client – Server

Memberikan pelayanan terbaik bagi anak orang tua, dan guru dalam menyediakan media pendukung untuk kegiatan literasi serta meningkatkan kesadaran guru dan orangtua mengenai pentingnya literasi untuk anak usia dini sehingga mampu menguatkan pendidikan dan tujuan peningkatan IPM dapat terwujud.

- Database Terpusat

Kondisi ini menuntut pengaturan dan manajemen data yang lebih terorganisasi dengan baik. Database yang terpusat ditangani oleh teknologi sistem operasi pada PC-Server.

## **F. Deskripsi Proyek**

### **1) Maksud dan Tujuan Proyek**

Dengan adanya inovasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran guru dan orangtua mengenai pentingnya literasi untuk anak usia dini sehingga mampu menguatkan pendidikan dan tujuan peningkatan IPM dapat terwujud.

## 2) Hasil yang Diinginkan

Sepatu Lola (Sistem Informasi Terpadu Layanan Online Literasi Anak) yang akan dibuat mampu menyediakan informasi dan media pendukung literasi anak yang diintegrasikan melalui sistem layanan terpadu untuk kegiatan literasi yang dapat diakses oleh guru, orang tua dan anak-anak di Kabupaten Indramayu. Terdapat berbagai fitur yang dapat dijelajahi untuk dipakai anak, orangtua dan guru, seperti teks literasi (dongeng, cerpen, komik), video visualisasi hingga modul pembelajaran. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran guru dan orangtua mengenai pentingnya literasi untuk anak usia dini sehingga mampu menguatkan pendidikan dan tujuan peningkatan IPM dapat terwujud.

## 3) Jadwal

Jadwal eksekusi proyek secara mendetil akan disertakan di dokumen perencanaan proyek.

- Analisa desain sistem : 10 hari kerja
- Programming : 60 hari kerja
- Testing dan Implementasi (inisiasi data awal dan training) : 10 hari kerja
- Dokumentasi : 10 hari kerja

## 4) Estimasi/Perkiraan Biaya

Kebutuhan Proyek

- Server sebagai penyimpan data daftar buku perpustakaan
- Peralatan Jaringan
- Komputer untuk web development

## 5) Estimasi Sumberdaya yang Diperlukan

- Analisa Sistem = 5.000.000
- Desain Fungsi = 10.000.000
- Pemrograman = 20.000.000
- Pengujian = 5.000.000
- Pelatihan = 5.000.000
- Pemeliharaan = 7.500.000
- Dokumentasi = 2.500.000

Jumlah Biaya = 55.000.000

#### G. Perencanaan Aktivitas Secara Global

No. Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Jumlah Hari	Estimasi Biaya
Project Manager	dengan pengalaman di bidang proyek Sistem informasi minimal 3 tahun	10 hari	7.500.000
Business Analyst	Yang menguasai proses bisnis masing-masing	10 hari	7.500.000
System Analyst	dengan pengalaman pembuatan program minimal 2 tahun, mengerti tentang software dan hardware komputer secara umum, memahami infrastruktur jaringan	10 hari	7.500.000
Programmer	Dengan pengalaman pembuatan program minimal 1 tahun	60 hari	25.000.000
Project Management Officer	memahami seluk beluk administrasi bisnis dan administrasi proyek.	10 hari	7.500.000
TOTAL		100 hari	55.000.000

#### H. Batasan

- Mencakup pengolahan informasi dan media pendukung kegiatan literasi
- Sumber informasi tunggal untuk semua masalah pengembangan dan implementasi proyek.
- Digunakan sebagai sumber untuk memonitor perkembangan penyelesaian masalah.
- Sumber informasi untuk mengetahui spesifikasi apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- Catatan bagi para programmer untuk mengetahui tugas apa yang diberikan untuk mereka berkaitan dengan masalah tertentu.



## **I. Asumsi**

- Jika anggota yang bersangkutan mengalami sakit atau mengalami kendala untuk bisa menyelesaikan tugasnya, maka anggota lain yang sudah selesai atau belum memiliki tugas akan mengambil alih sampai batas waktu yang tidak ditentukan
- Jika waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek tidak cukup dengan waktu yang ditentukan maka project manager akan segera melakukan rapat darurat dengan stakeholder untuk membicarakan masalahnya
- Jika biaya yang di tentuka melebihi batas yang telah di tentukan maka project manager akan merincikan dana sedetail mungkin sehingga bisa di berikan untuk bukti mengenai biaya yang berlebihan
- Struktur organisasi sudah ditetapkan.