

PROJECT MANAGEMENT PLAN

PROJECT MANAGEMENT PLAN WEFOOD – PLATFORM INOVASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB



TELKOM UNIVERSITY KAMPUS SURABAYA

**SURABAYA
2025**

Contents

1.	Introduction.....	2
2.	Project Scope Management.....	3
3.	Project time/schedule Management	6
4.	Project Cost Management.....	7
5.	Project Stakeholder Management	12
6.	Project Quality Management	14
7.	Project Human Resource Management.....	16
8.	Project Communication Management.....	18
9.	Project Risk Management.....	20
10.	Project Procurement Management	24

1. Introduction

1.1 Profil Perusahaan

WEFOOD adalah perusahaan teknologi yang bergerak di bidang digitalisasi industri makanan dan kuliner. Didirikan dengan visi untuk meningkatkan efisiensi operasional pelaku UMKM kuliner melalui platform digital terintegrasi, WEFOOD hadir sebagai solusi komprehensif untuk mengatasi tantangan manajemen bisnis kuliner modern. Dengan dukungan dari Departemen Digital dan Departemen Marketing, serta arahan strategis dari Direktur Operasional dan Direktur Teknologi, WEFOOD berkomitmen untuk memberikan solusi terbaik bagi pelaku usaha kuliner di Indonesia.

Visi :

Menjadi platform teknologi terdepan yang mengakselerasi transformasi digital industri kuliner di Indonesia, memberdayakan UMKM untuk berkembang dan bersaing di era digital.

Misi :

- Menyediakan platform digital terintegrasi yang meningkatkan efisiensi transaksi hingga 30-50%
- Mengurangi kesalahan pencatatan melalui sistem otomatis yang akurat dan real-time
- Membuka peluang ekspansi bisnis bagi pelaku UMKM kuliner melalui teknologi
- Memberikan dashboard real-time untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis yang tepat
- Membangun ekosistem digital yang menghubungkan pelanggan, restoran, dan admin secara efisien

1.2 intro project

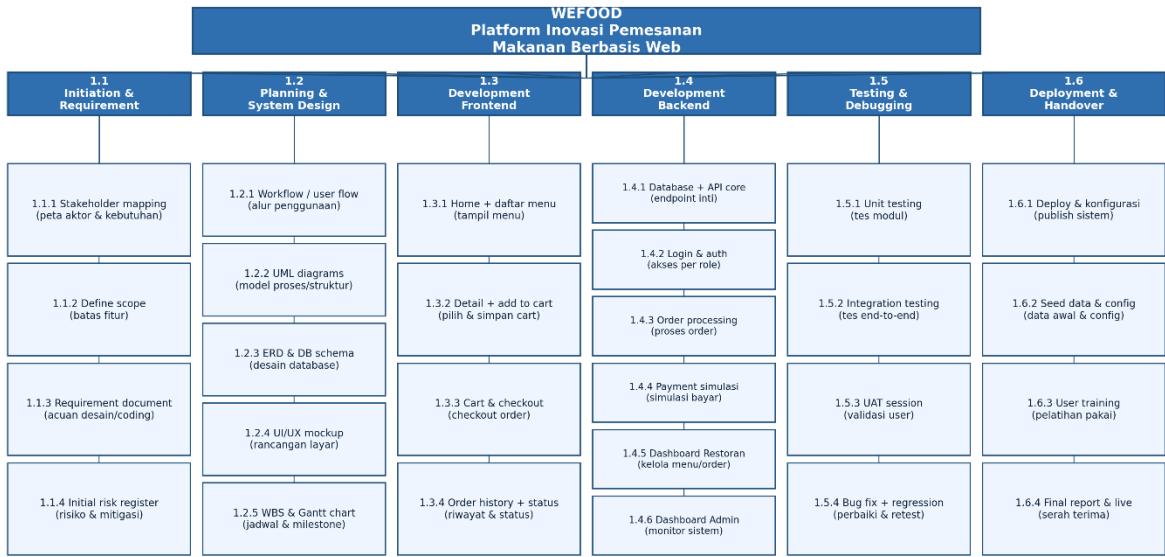
Proyek ini diinisiasi oleh tim dari Departemen Digital & Departemen Marketing, dengan dukungan dari Direktur Operasional & Direktur Teknologi. Tujuannya adalah untuk mendigitalisasi proses pemesanan makanan bagi UMKM kuliner. WEFOOD bertujuan menjadi platform terpadu yang meningkatkan efisiensi transaksi hingga 30-50%, mengurangi kesalahan pencatatan, membuka peluang ekspansi bisnis, dan memberikan dashboard real-time bagi pelanggan, restoran, serta admin.

2. Project Scope Management

WBS & Penjelasan

Work Breakdown Structure (WBS) WEFOOD digunakan untuk membagi deliverable proyek menjadi komponen yang lebih kecil (work package) agar proses penjadwalan, pengendalian biaya, monitoring progres, dan kontrol scope dapat dilakukan secara terukur. Struktur WBS ini disusun berdasarkan fase utama proyek mulai dari Initiation & Requirement, Planning & System Design, Development Frontend, Development Backend, Testing & Debugging, hingga Deployment & Handover dan tiap elemen pada

level bawah didefinisikan lebih rinci melalui WBS Dictionary sebagai acuan pelaksanaan pekerjaan, output yang harus dihasilkan, serta kebutuhan sumber daya.



Wbs dictionary

Level	WB S Code	Element Name	Description of Work	Deliverables	Budget	Resources
3	1.1.1	Stakeholder mapping (Customer/UMKM/Admin)	Identifikasi stakeholder, kebutuhan, dan pain points tiap role	Daftar stakeholder + kebutuhan per role	Included (Project Management)	PM, User (Customer/UMKM/Admin)
3	1.1.2	Define scope (In/Out Scope)	Menetapkan batas pekerjaan (in-scope/out-scope) agar tidak scope creep	Dokumen scope in/out	Included (Project Management)	PM, Backend Dev, Frontend Dev
3	1.1.3	Requirement document (fitur inti)	Merumuskan kebutuhan fitur inti sebagai acuan desain & pengembangan	Dokumen requirement/SRS	Included (Project Management)	PM, Backend Dev, Frontend Dev
3	1.1.4	Initial risk register	Identifikasi risiko awal + mitigasi (teknis, waktu, koordinasi)	Risk register + mitigasi	Included (Project Management)	PM, Backend Dev, Frontend Dev
3	1.2.1	Workflow / user flow	Memetakan alur penggunaan aplikasi untuk tiap role	Diagram user flow/workflow	Included (Project Management)	PM, Frontend Dev, User (Customer/UMKM/Admin)

3	1.2. 2	UML diagrams (Use Case/Class/Seq)	Membuat model fungsional, struktur, dan alur proses inti sistem	Use Case + Class + Sequence Diagram	Included (Project Management)	PM, Backend Dev, Frontend Dev
3	1.2. 3	ERD & DB schema	Merancang entitas-relasi dan skema tabel database (menu, user, order, dll.)	ERD + DB schema	Included (Backend Development)	Backend Dev, PM
3	1.2. 4	UI/UX mockup (Customer/Restoran/Admin)	Mendesain mockup tampilan tiap role sebagai panduan implementasi	Prototype/mockup UI	Included (UI/UX Design)	Frontend Dev, PM, User (Customer/UMKM/Admin)
3	1.2. 5	WBS & Gantt chart	Menyusun breakdown pekerjaan dan jadwal/milestone proyek	WBS final + Gantt chart	Included (Project Management)	PM
3	1.3. 1	Home + daftar menu	Implementasi halaman home dan daftar menu	UI Home + Menu List	Included (Frontend Development)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.3. 2	Detail menu + add to cart	Implementasi detail menu dan fungsi tambah ke keranjang	UI Detail Menu + Add-to-cart	Included (Frontend Development)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.3. 3	Cart & checkout	Implementasi keranjang & alur checkout hingga create order	UI Cart + Checkout Flow	Included (Frontend Development)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.3. 4	Order history + status UI	Implementasi riwayat pesanan dan tampilan status pesanan	UI Order History + Status UI	Included (Frontend Development)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.4. 1	Database + API core	Setup database & endpoint inti (menu/user/order dasar)	DB siap pakai + API core	Included (Backend Development)	Backend Dev
3	1.4. 2	Login & authentication (role-based)	Implementasi login + otorisasi akses berdasarkan role	Endpoint auth + role access	Included (Backend Development)	Backend Dev
3	1.4. 3	Order processing + status update	Implementasi pembuatan pesanan dan update status	Endpoint order + status update	Included (Backend Development)	Backend Dev
3	1.4. 4	Payment processing (simulasi)	Implementasi pembayaran simulasi/placehol der sesuai scope	Endpoint simulasi pembayaran	Included (Backend Development)	Backend Dev
3	1.4. 5	Dashboard Restoran (menu/pesanan/laporan)	Fitur UMKM kelola menu, pesanan, dan laporan ringkas	Modul dashboard restoran	Included (Backend Development)	Backend Dev, Frontend Dev

			(terintegrasi FE-BE)			
3	1.4.6	Dashboard Admin (monitoring)	Fitur admin monitoring user/pesanan/kontrol sistem (terintegrasi FE-BE)	Modul dashboard admin	Included (Backend Development)	Backend Dev, Frontend Dev
3	1.5.1	Unit testing	Pengujian fungsi per modul (FE/BE)	Test case + hasil unit test	Included (Testing & UAT)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.5.2	Integration testing	Pengujian end-to-end FE-BE-DB untuk alur utama	Laporan integration test	Included (Testing & UAT)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.5.3	UAT session (UMKM/Admin)	Uji coba oleh user sasaran + pencatatan feedback/temuan	Checklist UAT + feedback	Included (Testing & UAT)	PM, User (UMKM/Admin), Frontend Dev, Backend Dev
3	1.5.4	Bug fixing + regression test	Perbaikan bug + tes ulang agar tidak merusak fitur lain	Bug list + bukti fix + hasil regression	Included (Testing & UAT)	Frontend Dev, Backend Dev
3	1.6.1	Deploy & konfigurasi server/hosting	Deploy sistem ke hosting/server dan konfigurasi runtime	Sistem live + konfigurasi deploy	Included (Infrastruktur)	Backend Dev, PM
3	1.6.2	Seed data & final configuration	Isi data awal + finalisasi konfigurasi sistem	Seed data + konfigurasi final	Included (Infrastruktur)	Backend Dev
3	1.6.3	User training (Admin/UMKM)	Pelatihan penggunaan dashboard dan alur operasional	Materi training + panduan singkat	Included (Project Management)	PM, User (UMKM/Admin)
3	1.6.4	Final report & system live	Penyusunan laporan akhir dan serah terima sistem	Final report + bukti sistem live	Included (Project Management)	PM, Backend Dev, Frontend Dev

3. Project time/schedule Management

Project Time/Schedule Management merupakan salah satu aspek penting dalam manajemen proyek yang bertujuan untuk mengatur dan mengendalikan waktu pelaksanaan setiap aktivitas proyek agar dapat diselesaikan secara efektif dan tepat waktu. Pada proyek ini, perencanaan waktu pelaksanaan disusun secara sistematis dan disajikan dalam bentuk tabel Gantt Chart yang menunjukkan pembagian aktivitas proyek berdasarkan minggu pelaksanaan. Tabel 3.1 tersebut digunakan sebagai acuan dalam memantau alur penggerjaan proyek, memastikan keterkaitan antar aktivitas, serta meminimalkan risiko keterlambatan selama proses pelaksanaan proyek berlangsung.

Process	Week 13	Week 14	Week 15	Week 16
---------	---------	---------	---------	---------

Project Carter				
Planning				
Design				
Persentasi				

Tabel 3.1 Gantt Chart

Gantt Chart pada Tabel 3.1 digunakan untuk menggambarkan perencanaan waktu pelaksanaan proyek secara terstruktur berdasarkan minggu pelaksanaan. Jadwal proyek dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu *Project Charter*, *Planning*, *Design*, dan *Presentasi*. Setiap tahapan direncanakan agar saling berurutan dan tidak tumpang tindih, sehingga alur penggeraan proyek dapat berjalan secara sistematis. Berikut penjelasan tiap proses :

a. Project Charter (Week 13–14)

Tahap Project Charter dilaksanakan pada minggu ke-13 hingga minggu ke-14. Pada tahap ini dilakukan identifikasi tujuan proyek, ruang lingkup, stakeholder, serta penentuan kebutuhan awal proyek. Tahap ini menjadi dasar utama sebelum memasuki perencanaan yang lebih detail.

b. Planning (Week 13–14)

Tahap Planning dilakukan secara paralel dengan penyusunan Project Charter. Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana kerja, penjadwalan aktivitas, pembagian tugas, serta estimasi waktu penyelesaian setiap aktivitas proyek.

c. Design (Week 15)

Tahap Design dilaksanakan pada minggu ke-15. Tahap ini berfokus pada perancangan sistem/konsep proyek sesuai dengan hasil perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil dari tahap ini menjadi acuan implementasi dan penyusunan materi akhir.

d. Presentasi (Week 16)

Tahap Presentasi dilakukan pada minggu ke-16 sebagai tahap akhir proyek. Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan akhir dan penyampaian hasil proyek kepada dosen atau pihak terkait.

4. Project Cost Management

4.1 Introduction

Project Cost Management Plan ini menjelaskan bagaimana biaya proyek WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web akan direncanakan, diestimasi, dianggarkan, dipantau, dan dikendalikan selama siklus hidup proyek.

Tujuan utama manajemen biaya pada proyek ini adalah:

- Memastikan proyek berjalan sesuai anggaran yang telah disepakati
- Mengendalikan pengeluaran agar tidak terjadi pembengkakan biaya

- Menyediakan transparansi biaya bagi Project Sponsor dan stakeholder terkait
- Menjadi dasar pengambilan keputusan apabila terjadi deviasi biaya

Project Manager bertanggung jawab penuh terhadap pengelolaan dan pelaporan biaya proyek, sementara persetujuan perubahan anggaran berada pada Project Sponsor.

4.2 cost management approach

Pendekatan manajemen biaya pada proyek WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web disusun berdasarkan Work Breakdown Structure (WBS) yang telah ditetapkan pada tahap Project Scope Management. Setiap aktivitas pada WBS dijadikan dasar dalam proses estimasi biaya sehingga seluruh kebutuhan proyek dapat teridentifikasi secara sistematis dan terkontrol.

Pendekatan yang digunakan dalam pengelolaan biaya proyek ini meliputi beberapa langkah utama sebagai berikut:

1. Cost Estimation

Estimasi biaya dilakukan dengan mengidentifikasi seluruh kebutuhan sumber daya proyek, meliputi:

- Sumber daya manusia (Project Manager, Developer Frontend, Developer Backend, UI/UX Designer, dan Tester)
- Infrastruktur teknologi (server/hosting, domain, dan tools pendukung)
- Biaya operasional pendukung (internet, dokumentasi, dan kebutuhan administrasi)

Estimasi biaya dilakukan menggunakan pendekatan bottom-up, yaitu menghitung biaya dari setiap work package pada WBS, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh total biaya proyek.

2. Cost Budgeting

Setelah estimasi biaya ditetapkan, dilakukan penyusunan anggaran proyek sebagai acuan resmi pelaksanaan. Anggaran ini mencakup total biaya proyek serta alokasi biaya pada masing-masing fase proyek, yaitu:

- Initiation & Requirement
- Planning & System Design
- Development Frontend
- Development Backend
- Testing & Debugging
- Deployment & Handover

Anggaran yang telah disusun menjadi baseline biaya yang digunakan untuk memantau pengeluaran proyek.

3. Cost Control

Pengendalian biaya dilakukan secara berkala selama proyek berlangsung dengan cara:

- Membandingkan biaya aktual dengan anggaran yang telah ditetapkan
- Mengidentifikasi potensi deviasi atau pembengkakan biaya
- Melakukan tindakan korektif apabila terjadi penyimpangan yang signifikan

Setiap perubahan biaya yang berdampak pada total anggaran proyek harus melalui persetujuan Project Sponsor.

4. Cost Reporting

Pelaporan biaya dilakukan secara periodik oleh Project Manager kepada Project Sponsor dan stakeholder terkait. Laporan biaya mencakup:

- Ringkasan anggaran dan realisasi biaya
- Analisis selisih biaya (cost variance)
- Rekomendasi tindakan apabila diperlukan penyesuaian anggaran

Dengan pendekatan manajemen biaya ini, diharapkan proyek WEFOOD dapat berjalan secara efisien, transparan, dan terkendali, serta mampu mencapai tujuan proyek tanpa melebihi anggaran yang telah direncanakan

4.3 Measuring project costs

Pengukuran biaya proyek pada WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh pengeluaran proyek berjalan sesuai dengan rencana anggaran yang telah ditetapkan. Proses ini bertujuan untuk memantau kinerja biaya, mendekripsi deviasi sejak dulu, serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan manajerial terkait pengendalian biaya proyek.

Pengukuran biaya proyek dilakukan secara berkala pada setiap fase utama proyek dengan membandingkan biaya aktual (actual cost) terhadap biaya yang telah dianggarkan (planned cost). Data biaya aktual diperoleh dari catatan penggunaan sumber daya manusia, pemanfaatan infrastruktur teknologi, serta biaya operasional selama proyek berlangsung.

Dalam proses pengukuran biaya, digunakan indikator berikut:

1. Actual Cost (AC) – biaya aktual yang telah dikeluarkan untuk menyelesaikan aktivitas proyek tertentu.
2. Planned Cost (PC) – biaya yang telah direncanakan sesuai dengan baseline anggaran proyek.
3. Cost Variance (CV) – selisih antara biaya aktual dan biaya yang direncanakan untuk mengetahui apakah proyek berada dalam kondisi over budget atau under budget.

Apabila hasil pengukuran menunjukkan adanya penyimpangan biaya yang signifikan, Project Manager akan melakukan analisis penyebab deviasi tersebut dan menyusun rekomendasi tindakan korektif, seperti penyesuaian alokasi sumber daya atau pengendalian aktivitas yang tidak esensial.

Hasil pengukuran biaya proyek kemudian didokumentasikan dalam laporan biaya proyek dan disampaikan kepada Project Sponsor serta stakeholder terkait sebagai bahan evaluasi dan pengambilan keputusan lanjutan. Dengan adanya proses pengukuran biaya yang terstruktur, proyek WEFOOD diharapkan dapat berjalan secara efisien, transparan, dan tetap berada dalam batas anggaran yang telah ditetapkan.

Id	Task / Kategori	Planned Cost (IDR)	Actual Cost (IDR)	Variance (IDR)	Status	Notes
1	Project Management	4.500.000	4.200.000	-300.000	Under	Efisien dalam koordinasi & pengelolaan waktu
2	Frontend Development	4.800.000	5.000.000	+200.000	Over	Penambahan fitur UI responsif memperpanjang durasi
3	Backend Development	5.850.000	6.100.000	+250.000	Over	Kompleksitas integrasi payment simulasi & rolebased auth
4	UI/UX Design	2.750.000	2.500.000	-250.000	Under	Desain mockup selesai lebih cepat dari estimasi
5	Testing & UAT	2.000.000	2.300.000	+300.000	Over	Perlu tambahan sesi UAT bersama UMKM mitra
6	Infrastruktur (Hosting/Domain)	500.000	600.000	+100.000	Over	Upgrade ke hosting stabil untuk uji coba
7	**TOTAL**	**20.400.000**	**20.700.000**			Deviasi 1.5% — masih

Berdasarkan hasil pengukuran biaya secara keseluruhan, total biaya aktual proyek WEFOOD sebesar Rp20.700.000 mengalami deviasi sebesar Rp300.000 dibandingkan dengan biaya yang direncanakan sebesar Rp20.400.000. Deviasi ini setara dengan 1,5% dari total anggaran proyek dan masih berada dalam batas toleransi yang dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pengelolaan biaya proyek berjalan dengan baik dan terkendali. Deviasi biaya yang terjadi pada proyek WEFOOD sebagian besar disebabkan oleh faktor teknis dan kebutuhan fungsional tambahan, khususnya pada fase frontend dan backend development. Penambahan fitur UI responsif serta kompleksitas integrasi sistem autentikasi dan simulasi pembayaran meningkatkan durasi penggerjaan dan kebutuhan sumber daya. Sebaliknya, efisiensi terjadi pada aspek manajemen proyek dan UI/UX design karena perencanaan yang matang serta penyelesaian pekerjaan yang lebih cepat dari estimasi awal.

Meskipun terdapat peningkatan biaya pada beberapa aktivitas, penambahan tersebut berdampak positif terhadap kualitas sistem yang dihasilkan, terutama pada aspek antarmuka pengguna dan keandalan backend. Tidak terdapat keterlambatan signifikan pada jadwal proyek, sehingga peningkatan biaya dapat dikategorikan sebagai trade-off yang wajar demi

peningkatan kualitas produk. Hasil pengukuran biaya proyek ini menjadi dasar dalam proses pengendalian biaya (cost control), di mana setiap deviasi dianalisis untuk mencegah pembengkakan biaya yang lebih besar pada fase selanjutnya. Dengan demikian, proses measuring project costs berperan penting dalam menjaga stabilitas anggaran proyek WEFOOD hingga proyek selesai.

4.4 Reporting Format

Pelaporan biaya proyek WEFOOD dilakukan secara terstruktur dan periodik untuk memastikan transparansi serta akurasi informasi biaya kepada seluruh stakeholder. Laporan biaya proyek disusun berdasarkan hasil pengukuran planned cost, actual cost, dan cost variance pada setiap aktivitas utama proyek.

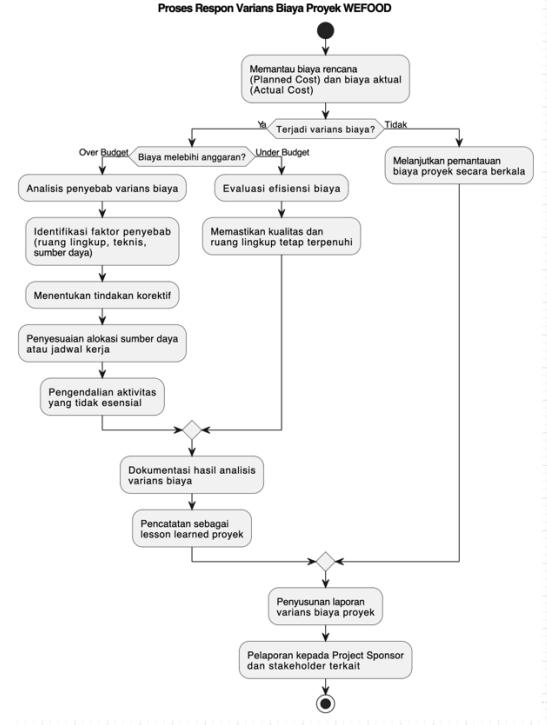
Format laporan biaya proyek mencakup informasi identitas aktivitas, biaya yang direncanakan, biaya aktual, nilai deviasi, status anggaran, serta catatan penjelasan atas penyimpangan yang terjadi. Laporan ini disajikan dalam bentuk tabel ringkas dan narasi analisis untuk memudahkan pemahaman kondisi keuangan proyek. Laporan biaya proyek disampaikan secara berkala kepada Project Sponsor dan stakeholder terkait sebagai dasar evaluasi kinerja biaya serta pengambilan keputusan manajerial. Dengan format pelaporan yang sistematis, proses monitoring dan pengendalian biaya proyek WEFOOD dapat dilakukan secara efektif dan akuntabel.

4.5 cost variance response process

Cost Variance Response Process pada proyek WEFOOD merupakan mekanisme yang digunakan untuk merespons setiap penyimpangan antara biaya aktual dan biaya yang direncanakan. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab deviasi serta menentukan tindakan korektif yang tepat agar biaya proyek tetap terkendali.

Apabila terjadi kondisi over budget, Project Manager melakukan analisis terhadap faktor penyebab deviasi, seperti penambahan ruang lingkup pekerjaan, peningkatan kompleksitas teknis, atau keterbatasan sumber daya. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tindakan korektif dapat berupa penyesuaian alokasi sumber daya, optimalisasi jadwal kerja, atau pembatasan aktivitas non-esensial.

Sebaliknya, pada kondisi under budget, efisiensi yang terjadi dievaluasi untuk memastikan bahwa penghematan biaya tidak berdampak negatif terhadap kualitas dan ruang lingkup proyek. Hasil evaluasi deviasi biaya ini kemudian didokumentasikan sebagai bagian dari pembelajaran proyek (lesson learned) untuk pengelolaan proyek di masa mendatang.



Keterangan :

Diagram ini menggambarkan alur proses respon terhadap varians biaya pada proyek WEFOOD, mulai dari pemantauan biaya, identifikasi variens, analisis kondisi over budget atau under budget, hingga pelaporan kepada stakeholder.

5. Project Stakeholder Management

5.1 introduction

Project Stakeholder Management pada proyek WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta mengelola seluruh pihak yang memiliki kepentingan dan pengaruh terhadap keberhasilan proyek. Pengelolaan stakeholder yang efektif sangat penting untuk memastikan kebutuhan, ekspektasi, serta kepentingan setiap pihak dapat diakomodasi secara seimbang.

Melalui proses manajemen stakeholder yang terstruktur, proyek WEFOOD diharapkan dapat meminimalkan potensi konflik, meningkatkan dukungan stakeholder, serta memastikan kelancaran pelaksanaan proyek dari tahap perencanaan hingga implementasi.

5.2 identify stakeholders

Tahap identifikasi stakeholder dilakukan untuk menentukan seluruh individu, kelompok, maupun organisasi yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proyek WEFOOD. Identifikasi ini mencakup stakeholder internal dan eksternal yang memiliki peran,

kepentingan, serta tingkat pengaruh yang berbeda terhadap pelaksanaan dan keberhasilan proyek.

Proses identifikasi stakeholder dilakukan melalui analisis struktur organisasi proyek, ruang lingkup pekerjaan, serta keterlibatan masing-masing pihak dalam pengembangan, pengelolaan, dan pemanfaatan sistem WEFOOD. Hasil dari proses identifikasi tersebut kemudian didokumentasikan dalam bentuk Stakeholder Register yang memuat informasi mengenai peran stakeholder, kepentingan, tingkat pengaruh, serta strategi pengelolaannya.

No	Stakeholder	Peran	Kepentingan	Tingkat Pengaruh	Strategi Pengelolaan
1	Project Sponsor	Penyedia dana dan pengambil keputusan	Keberhasilan proyek dan pencapaian tujuan	Tinggi	Dilibatkan dalam keputusan strategis
2	Project Manager	Pengelola dan koordinator proyek	Kelancaran pelaksanaan proyek	Tinggi	Koordinasi intensif dan monitoring rutin
3	Tim Pengembang	Pengembang sistem (Frontend & Backend)	Kejelasan kebutuhan dan teknis sistem	Sedang	Komunikasi teknis dan rapat berkala
4	UMKM Kuliner	Pengguna sistem restoran	Kemudahan pengelolaan pesanan dan laporan	Sedang	Pelatihan sistem dan sesi UAT
5	Customer	Pengguna layanan pemesanan makanan	Kemudahan dan kenyamanan pemesanan	Rendah	Sosialisasi fitur dan panduan penggunaan
6	Admin Sistem	Pengelola operasional dan keamanan	Stabilitas dan keamanan sistem	Sedang	Dokumentasi sistem dan kontrol akses

Bottom of Form

5.3 key stakeholders

Berdasarkan hasil identifikasi stakeholder, pihak-pihak yang dikategorikan sebagai key stakeholders dalam proyek WEFOOD adalah stakeholder yang memiliki pengaruh signifikan dan/atau kepentingan tinggi terhadap keberhasilan proyek. Key stakeholders ini berperan penting dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, serta pemanfaatan sistem yang dikembangkan.

Key stakeholders dalam proyek WEFOOD meliputi:

- Project Sponsor

- Project Manager
- Tim Pengembang (Frontend, Backend, dan UI/UX)
- UMKM Kuliner (Restoran)
- Pengguna (Customer)
- Admin Sistem

Setiap key stakeholder memiliki tingkat kepentingan dan pengaruh yang berbeda terhadap proyek. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pengelolaan yang sesuai agar kebutuhan dan ekspektasi masing-masing stakeholder dapat terpenuhi tanpa menghambat pencapaian tujuan proyek.

5.4 stakeholders analysis

Analisis stakeholder dilakukan untuk memahami tingkat kepentingan (interest) dan pengaruh (power) masing-masing stakeholder terhadap proyek WEFOOD. Analisis ini bertujuan untuk mengelompokkan stakeholder berdasarkan peran strategisnya serta menentukan tingkat keterlibatan dan strategi komunikasi yang tepat selama siklus hidup proyek.

Pendekatan analisis yang digunakan adalah Power & Interest Grid, di mana stakeholder dikelompokkan ke dalam empat kategori utama:

- High Power–High Interest
- High Power–Low Interest
- Low Power–High Interest
- Low Power–Low Interest

Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun strategi pengelolaan stakeholder, mulai dari keterlibatan intensif bagi stakeholder kunci hingga monitoring minimal bagi stakeholder dengan pengaruh dan kepentingan rendah.

6. Project Quality Management

6.1 introduction

Project Quality Management pada proyek WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh hasil proyek memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi stakeholder. Manajemen kualitas mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, dan pengukuran kualitas selama siklus hidup proyek.

Dengan penerapan manajemen kualitas yang terstruktur, proyek WEFOOD diharapkan mampu menghasilkan sistem yang andal, mudah digunakan, aman, serta memiliki performa yang baik saat digunakan oleh UMKM, admin, dan pengguna akhir.

6.2 quality management approach

Pendekatan manajemen kualitas pada proyek WEFOOD dilakukan secara preventif dan berkelanjutan sejak tahap perencanaan hingga implementasi. Kualitas tidak hanya diuji di

akhir proyek, tetapi dibangun sejak awal melalui desain sistem yang jelas, standar pengembangan yang konsisten, serta pengujian bertahap.

Pendekatan yang digunakan meliputi:

- Penetapan standar kualitas yang jelas pada setiap fase proyek
- Penerapan praktik pengembangan yang baik (best practices)
- Pengujian sistem secara berlapis (unit, integrasi, dan UAT)
- Evaluasi berkala terhadap hasil pekerjaan

6.3 quality requirements / standards

Standar kualitas proyek WEFOOD ditetapkan untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Standar kualitas utama meliputi:

Fungsionalitas: seluruh fitur inti (login, pemesanan, checkout, dashboard) berjalan sesuai kebutuhan pengguna :

- Usability: antarmuka mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna non-teknis
- Reliability: sistem berjalan stabil tanpa error kritis
- Performance: waktu respon sistem berada pada batas yang dapat diterima
- Security: data pengguna terlindungi dengan autentikasi dan kontrol akses
- Standar ini menjadi acuan dalam proses quality assurance dan quality control.

6.4 quality assurance

Quality Assurance (QA) merupakan proses untuk memastikan bahwa metode, proses, dan standar pengembangan yang digunakan sudah sesuai dengan rencana kualitas proyek. QA dilakukan selama proses pengembangan dengan fokus pada pencegahan kesalahan.

Aktivitas Quality Assurance meliputi:

- Review requirement dan desain sistem
- Review kode program (code review)
- Penerapan standar coding dan dokumentasi
- Evaluasi hasil sprint atau milestone pengembangan

6.5 quality control

Quality Control (QC) bertujuan untuk memverifikasi bahwa output proyek telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. QC dilakukan dengan cara menguji hasil pekerjaan dan membandingkannya dengan kriteria penerimaan (acceptable criteria).

Aktivitas Quality Control pada proyek WEFOOD meliputi:

- Unit testing pada setiap modul
- Integration testing antara frontend, backend, dan database
- User Acceptance Testing (UAT) bersama UMKM dan admin
- Pencatatan dan perbaikan bug

6.6 quality control measurements

Pengukuran kualitas dilakukan untuk menilai sejauh mana hasil proyek memenuhi standar kualitas yang telah ditentukan. Pengukuran ini dilakukan secara berkala dan didokumentasikan sebagai bagian dari laporan proyek.

Process Action	Acceptable Criteria	Assessment Interval
Requirement Review	Dokumen kebutuhan disetujui stakeholder tanpa isu mayor	Awal proyek / tiap fase
UI/UX Design Validation	Desain sesuai user flow dan disetujui Project Manager & stakeholder	Setelah fase desain
Frontend Development Testing	Fitur berjalan tanpa error kritis di sisi pengguna	Setiap akhir sprint
Backend & API Testing	API berjalan sesuai spesifikasi dan aman	Setiap akhir sprint
Integration Testing	Frontend, backend, dan database terintegrasi dengan baik	Setelah development
User Acceptance Testing	≥ 90% skenario uji berhasil tanpa bug kritis	Sebelum deployment
Deployment Verification	Sistem dapat diakses dan berjalan stabil	Setelah deployment

7. Project Human Resource Management

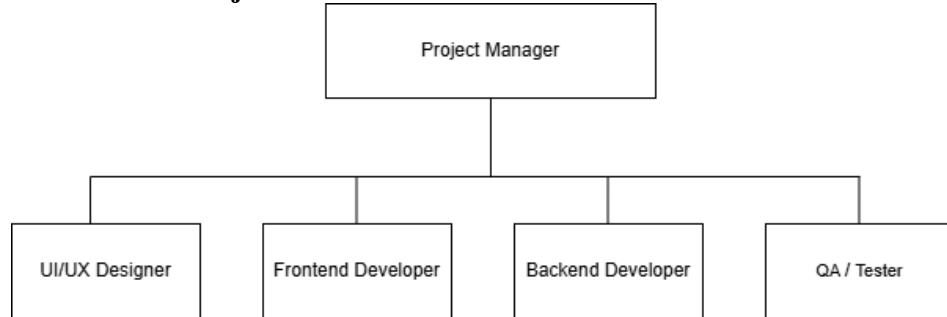
List kebutuhan Resource(role + jumlah), Gambar Struktur Project, Tabel RACI, & Penjelasan

7.1 Role + jumlah

No	Role	Jumlah	Deskripsi Singkat
1	Project Manager	1 orang	Mengelola keseluruhan proyek, jadwal, dan koordinasi tim
2	Frontend Developer	1 orang	Mengembangkan antarmuka web pelanggan
3	Backend Developer	1 orang	Mengembangkan API, database, dan logika sistem
4	UI/UX Designer	1 orang	Mendesain tampilan dan alur penggunaan sistem
5	Quality Assurance (QA) / Tester	1 orang	Melakukan pengujian sistem dan UAT

Total		5 orang	Tim pengembangan WEFOOD inti
-------	--	---------	------------------------------

7.2 Gambar Struktur Project



7.3 Tabel RACI

Aktivitas Proyek	Project Manager	UI/UX designer	Frontend	Backend	QA tester
Requirement Gathering	A	R	C	C	I
Desain UI/UX	A	R	C	I	I
Pengembangan Frontend	A	C	R	I	I
Pengembangan Backend	A	I	I	R	I
Integrasi Sistem	A	C	R	R	I
Testing & UAT	A	I	C	C	R
Deployment	A	I	C	R	C

Keterangan :

Responsible (R): Pihak yang secara langsung melaksanakan dan menyelesaikan suatu aktivitas.

Accountable (A): Pihak yang bertanggung jawab penuh atas hasil akhir aktivitas dan memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan.

Consuled (C): Pihak yang dilibatkan untuk memberikan masukan atau pertimbangan sebelum aktivitas dilakukan.

Informed (I): Pihak yang perlu mendapatkan informasi terkait perkembangan atau hasil aktivitas.

Pada proyek WEFOOD, Project Manager berperan sebagai Accountable pada seluruh aktivitas utama proyek karena bertanggung jawab atas keberhasilan proyek secara keseluruhan.

Peran Responsible dibagi sesuai keahlian masing-masing anggota, seperti UI/UX Designer pada tahap desain, Frontend dan Backend Developer pada tahap pengembangan, serta QA pada tahap pengujian.

Sementara itu, peran Consulted dan Informed memastikan adanya komunikasi dua arah dan transparansi informasi antar anggota tim tanpa mengganggu fokus tugas utama.

Dengan adanya tabel RACI, pengelolaan sumber daya manusia dalam proyek WEFOOD menjadi lebih terstruktur, efektif, dan meminimalkan risiko kesalahan koordinasi selama pelaksanaan proyek.

8. Project Communication Management

8.1 Tujuan Komunikasi Proyek

Project Communication Management pada proyek WEFOOD bertujuan memastikan semua stakeholder (sponsor, dosen pembimbing, tim pengembang, UMKM/restoran, dan pengguna) menerima informasi yang tepat, akurat, dan tepat waktu sepanjang siklus proyek.

Komunikasi difokuskan pada penyampaian status progres, isu dan risiko, perubahan scope, serta keputusan penting agar pelaksanaan proyek tetap selaras dengan tujuan bisnis digitalisasi pemesanan makanan UMKM.

8.2 Strategi dan Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan bersifat terstruktur dengan rencana komunikasi tertulis yang mendefinisikan apa yang dikomunikasikan, kepada siapa, melalui media apa, dan seberapa sering.

Saluran komunikasi utama meliputi: rapat tatap muka/online, email resmi, grup chat tim (misalnya WhatsApp/Discord), dan laporan status tertulis berkala kepada Executive Sponsor dan Department Sponsor.

8.3 Matriks Komunikasi Proyek

Stakeholder	Informasi yang Diterima	Format/Channel	Frekuensi	Penanggung Jawab
Executive Sponsor (Direktur Operasional & Teknologi)	Ringkasan status proyek, capaian milestone, isu besar, risiko utama, keputusan yang dibutuhkan	Laporan status proyek (PDF/Word) + meeting singkat (online/offline)	Bulanan atau di setiap akhir fase utama	Project Manager

Department Sponsor (Departemen Digital & Marketing)	Progres pengembangan fitur, kesiapan UAT, rencana go-live, kebutuhan dukungan promosi	Email resmi + presentasi progres	Setiap 2 minggu atau saat menjelang UAT/go-live	Project Manager
Dosen Pembimbing / Institusi	Laporan kemajuan akademik, hasil sprint, dokumentasi teknis, kendala utama	Meeting bimbingan + laporan tertulis	Mingguan / sesuai jadwal bimbingan	Project Manager
Tim Proyek (developer, tester)	Task harian, progres sprint, isu teknis, perubahan requirement	Daily standup (online/offline), board tugas (Trello/Jira), grup chat	Harian (standup) dan mingguan (review sprint)	Project Manager / Lead Developer
Restoran / UMKM mitra	Rencana UAT, cara penggunaan sistem, jadwal pelatihan, umpan balik	Demo online/offline, dokumen panduan (user guide), chat/WA grup	Saat sebelum UAT, selama UAT, dan menjelang go-live	Project Manager / Business Analyst
Admin WEFOOD	Status fitur admin panel, perubahan aturan operasional, isu data dan keamanan	Email + sesi demo dan training	Pada setiap rilis fitur utama admin	Lead Developer / PM
Pengguna akhir (pelanggan)	Informasi singkat saat peluncuran, pengumuman fitur baru, cara akses platform	Media sosial, landing page, banner di platform	Saat soft-launch dan update besar	Marketing / Admin WEFOOD

8.4 Proses dan Aturan Komunikasi

Setiap komunikasi penting (perubahan scope, keputusan desain besar, persetujuan jadwal) harus terdokumentasi melalui notulen rapat atau email resmi yang disimpan di repositori proyek.

Isu dan risiko yang eskalatif dikomunikasikan melalui jalur eskalasi yang jelas: tim → Project Manager → Sponsor/Institusi, dengan batas waktu respon yang disepakati (misalnya 24–48 jam untuk isu kritis).

8.5 Monitoring dan Feedback

Efektivitas komunikasi dipantau dengan :

- Evaluasi singkat pada akhir setiap fase atau sprint (apakah informasi sampai ke stakeholder tepat waktu, adakah miskomunikasi yang menunda pekerjaan).
- Mekanisme umpan balik (misalnya dosen/sponsor dapat memberi masukan atas format laporan atau frekuensi meeting) dan penyesuaian Communication Plan jika dirasa terlalu jarang/padat.

9. Project Risk Management

9.1 Risk Register

ID	Risk	Cause	Impact (pada Proyek)	Prob. (1–5)	Impact (1–5)	Score	Level	Response Strategy	Owner
R 1	Keterlambatan pengembangan fitur inti (ordering, payment, dashboard)	Estimasi waktu kurang realistik, perubahan requirement, kapasitas tim terbatas	Jadwal UAT & go-live mundur, memengaruhi rencana penggunaan oleh UMKM & institusi	4	5	20	High	Mitigasi : sprint pendek, prioritas MVP, buffer waktu; Avoidance: batasi scope creep, gunakan library stabil	Project Manager
R 2	Bug kritis pada proses pemesanan	Pengujian kurang, kompleksitas alur	Order gagal atau salah, komplain	3	5	15	High	Mitigasi : unit test, integration test, UAT	Lead Developer

		order & payment , integrasi belum matang	pelanggan, reputasi UMKM turun					bersama UMKM ; Avoidance: desain modular & standar validasi input	
R 3	Kebocoran/penyalahgunaan data pelanggan & admin	Praktik secure coding belum konsisten, konfigurasi server lemah, tidak ada hardening	Dampak reputasi, potensi masalah hukum, hilangnya kepercayaan pengguna	3	5	15	High	Mitigasi : enkripsi password, akses berbasis role, backup & basic security testing; Avoidance: minimal data sensitif, ikuti best practice keamanan web	Security/DevOps
R 4	Perubahan kebutuhan bisnis dari stakeholder	Stakeholder belum sepenuhnya eksplisit soal fitur, tidak ada	Scope creep, rework, biaya waktu meningkat	3	4	12	Medium	Mitigasi : dokumentasi requirement, proses change request;	Project Manager

		change control yang jelas						Avoidance: lock scope per fase	
R 5	Ketersediaan infrastruktur (server/hosting) tidak stabil	Hosting murah/tidak teruji, konfigurasi kurang optimal	Downtime aplikasi, transaksi gagal, kepuasan pengguna menurun	2	4	8	Medium	Mitigasi : monitoring server, backup & rencana pemindahan hosting; Avoidance: pilih provider yang lebih andal	DevOps

9.2 Top Three Risk

- Resiko keterlambatan pengembangan fitur inti (ordering, payment, dashboard) sehingga jadwal UAT dan go-live mundur dan mengganggu rencana institusi/UMKM yang akan memakai sistem.
- Resiko kegagalan atau bug kritis pada saat proses pemesanan (order tidak tercatat, total harga salah, pembayaran gagal) yang menyebabkan hilangnya kepercayaan pengguna dan reputasi buruk bagi UMKM.
- Resiko keamanan data (kebocoran data pelanggan, kredensial admin) akibat konfigurasi server dan praktik coding yang kurang aman, yang bisa berdampak hukum dan reputasi.

9.3 Risk Management Approach

Pendekatan manajemen risiko pada proyek WEFOOD dilakukan secara berkelanjutan sepanjang siklus hidup proyek: identifikasi, kualifikasi dan prioritas, perencanaan respons, monitoring, serta review berkala melalui rapat tim mingguan.

Setiap risiko dicatat dalam risk register yang memuat deskripsi, penyebab, dampak pada scope–waktu–biaya–kualitas, pemilik risiko, level probabilitas–dampak, serta rencana mitigasi dan rencana kontinjensi

9.4 Risk Identification

Identifikasi resiko dilakukan melalui:

- Brainstorming dengan project manager, tim developer, dan stakeholder utama (UMKM, admin WEFOOD) dengan mengacu pada scope “WEFOOD -- Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web”.
- Review dokumen Project Charter (business justification, stakeholder, scope) dan referensi proyek sejenis (online food ordering system) untuk mencari risiko teknis, operasional, serta keamanan yang relevan.

9.5 Risk Qualification and Prioritization

Setiap risiko dinilai secara kualitatif berdasarkan:

- Probabilitas (Rendah–Sedang–Tinggi) dan Dampak terhadap jadwal, biaya, kualitas, serta kepuasan stakeholder, kemudian dikalikan menjadi skor risiko.
- Hasil penilaian dimasukkan ke matriks probabilitas–dampak untuk menentukan prioritas: High (butuh rencana mitigasi detail), Medium (dimonitor dengan tindakan pencegahan), Low (cukup di-accept dan dipantau).
- Top three risks di atas berada pada kategori skor High karena berdampak langsung pada keberhasilan implementasi WEFOOD dan kepuasan UMKM/pelanggan, sehingga wajib memiliki rencana mitigasi dan rencana kontinjensi yang jelas.

9.6 Risk Monitoring

Monitoring resiko dilakukan secara rutin melalui :

- Update Risk Register pada setiap weekly meeting team.
- Penggunaan indikator seperti jumlah bug kritis per sprint, keterlambatan task utama terhadap jadwal, serta insiden keamanan yang terdeteksi dari log aplikasi / server.

9.7 Risk Mitigation and Avoidance

9.7.1 Keterlambatan Pengembangan Fitur Inti

- Mitigasi: breakdown fitur ke dalam sprint kecil, prioritas minimum viable features (ordering, menu, payment) terlebih dahulu, dan penjadwalan buffer waktu di akhir fase development.
- Avoidance: membatasi penambahan scope baru (scope creep) tanpa persetujuan sponsor, menggunakan komponen/library yang sudah stabil untuk mengurangi risiko rework.

9.7.2 Bug Kritis pada Proses Pemesanan

- Mitigasi : menerapkan code review, unit test, integration test, dan UAT bersama perwakilan UMKM/restoran sebelum go-live, dengan fokus pada alur pemesanan dan perhitungan harga.

- Avoidance : desain arsitektur yang sederhana dan modular untuk modul order dan payment, serta penggunaan pola validasi input dan error handling standar di seluruh aplikasi.

9.7.3 Keamanan Data Pelanggan dan Admin

- Mitigasi : menerapkan autentikasi yang kuat, enkripsi password, pembatasan hak akses (role-based access), dan backup data berkala; melakukan basic security testing (misalnya uji SQL injection, XSS).
- Avoidance : mengikuti praktik terbaik secure coding sejak awal development dan tidak menyimpan data sensitif yang tidak diperlukan oleh kebutuhan bisnis WEFOOD.

10. Project Procurement Management

10.1 Tujuan dari Procurement Management Project (PMP)

Project Procurement Management pada proyek WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web bertujuan untuk mengatur proses pengadaan barang dan jasa yang diperlukan guna mendukung keberhasilan pengembangan dan implementasi sistem. Pengadaan ini difokuskan pada kebutuhan teknis, infrastruktur, dan layanan pendukung yang tidak dikembangkan secara internal oleh tim proyek.

10.2 Procurement Scope

Pengadaan dalam proyek WEFOOD mencakup barang dan jasa yang dibutuhkan untuk menunjang pengembangan, pengujian, dan deployment sistem. Ruang lingkup meliputi :

In Scope Procurement

- Layanan hosting dan server WEB
- Domain Website
- Layanan cloud database
- Tools pengembangan
- Layanan pihak ketiga untuk testing dan deployment

Out Scope Procurement

- Perangkat keras (PC/Laptop)
- Sistem pembayaran resmi (QRIS, e-wallet)
- Layanan logistik atau kurir
- Lisensi software enterprise berbayar

10.3 Procurement Items

No	Item Pengadaan	Jenis	Tujuan
1	Domain Website	Jasa	Identitas dan akses platform WEFOOD
2	Hosting / Cloud Server	Jasa	Menjalankan aplikasi web dan backend

3	Cloud Database Service	Jasa	Penyimpanan data pengguna dan transaksi
4	Framework & Library Open Source	Software	Pengembangan frontend & backend
5	Tools UI/UX (Figma)	Software	Perancangan antarmuka pengguna
6	Tools Testing & Deployment	Software	Pengujian dan peluncuran sistem

10.4 Procurement Method

Metode pengadaan yang digunakan dalam proyek ini adalah:

- Direct Selection / Online Procurement, dengan memilih penyedia layanan berbasis cloud yang:
 - Memiliki reputasi baik
 - Biaya terjangkau (student-friendly)
 - Dokumentasi teknis lengkap
 - Mudah diintegrasikan dengan sistem web

Sebagian besar pengadaan memanfaatkan layanan SaaS dan open-source untuk menekan biaya dan mempercepat pengembangan.

10.5 Kriteria Pemilihan Vendor

Pemilihan vendor dilakukan berdasarkan kriteria berikut:

- Biaya layanan sesuai dengan anggaran proyek
- Keandalan sistem dan uptime server
- Keamanan data dan dukungan backup
- Kemudahan penggunaan dan dokumentasi
- Dukungan teknis dan komunitas pengguna

Vendor yang dipertimbangkan antara lain penyedia cloud hosting lokal maupun internasional yang menyediakan paket gratis atau low-cost.

10.6 Roles and Responsibilities

Peran	Tanggung Jawab
Project Manager	Mengawasi seluruh proses pengadaan
Developer Team	Menentukan kebutuhan teknis
Finance / Admin Project	Mengelola anggaran pengadaan
Vendor	Menyediakan layanan sesuai kontrak

10.7 Contract Type

Jenis kontrak yang digunakan:

- Subscription-based contract
- Standard Terms of Service (ToS) dari penyedia layanan

Tidak digunakan kontrak fisik jangka panjang karena proyek bersifat non-komersial dan akademik.

10.8 Procurement Closure

Pengadaan dipantau melalui evaluasi biaya dan performa layanan. Proses procurement dinyatakan selesai setelah:

- Sistem berhasil dideploy
- Seluruh layanan terdokumentasi
- Tidak ada kewajiban pembayaran tertunda
- Akses layanan diserahkan kepada admin proyek

SPONSOR ACCEPTANCE

Approved by the Project Sponsor:

<Project Sponsor>
<Project Sponsor Title>

Date: _____

LINK GITHUB : <https://github.com/khosyikafikirdiat/WEFOOD>

LINK YOUTUBE: <https://youtu.be/kau9sfN1aoU>