

## PROJECT CHARTER

1. General Project Information				
Project Name:	WEFOOD – Platform Inovasi Pemesanan Makanan Berbasis Web			
Executive Sponsors:	Direktur Operasional & Direktur Teknologi			
Department Sponsor:	Departemen Digital & Departemen Marketing			
Impact of project:	1. Mendigitalisasi proses pemesanan makanan UMKM. 2. Meningkatkan efisiensi transaksi kuliner hingga 30-50% 3. Mengurangi kesalahan pencatatan pemesanan 4. Membuka peluang ekspansi bisnis bagi UMKM kuliner 5. Memberikan platform terpadu bagi pelanggan, restoran, dan admin.			
Budget:				
2. Project Team				
	Name	Department	Telephone	E-mail
Project Manager:	Khosyi Kafi Kirdiat	Sains Data	08970697xxxx	khosyikiridiat@gmail.com
Team Members:	Ikfan Putra Maesru Dwi Pradana	Sains Data	08958896xxxx	Ikfanputramaesrudwip@student.telkomuniversity.ac.id
	Madina NilaSari	Sains Data	0892638xxxx	madinnilasari@gmail.com
	Sabrina Salva Kalimatin Safa	Sains Data	0857619xxxx	Sabrinanasalva381@gmail.com
3. Stakeholders (e.g., those with a significant interest in or who will be significantly affected by this project)				
1. Pelanggan : Menggunakan platform untuk memesan makanan 2. Restoran / UMKM : mengelola menu dan pesanan 3. Admin WEFOOD : Mengawasi keseluruhan sistem 4. Dosen Pembimbing / Institusi : Monitoring hasil proyek 5. Developer : Menjalankan pengembangan sistem				
4. Project Scope Statement				
Project Purpose / Business Justification <i>Describe the business need this project addresses</i>				
Proyek "WEFOOD" dibuat untuk menjawab kebutuhan digitalisasi layanan pemesanan makanan pada UMKM. Dan kebanyakan untuk restoran kecil atau UMKM belum memiliki platform online pemesanan. WEFOOD memberikan solusi menyeluruh : pemesanan, dashboard restoran, pelaporan, dan pelacakan pesanan secara real-time. Jadi Hal ini meningkatkan efisiensi, mengurangi antrean, dan meningkatkan keuntungan UMKM.				
Objectives (in business terms) <i>Describe the measurable outcomes of the project, e.g., reduce cost by xxxx or increase quality to yyyy</i>				
1. Meningkatkan Efisiensi Transaksi Digital : Melalui otomatisasi proses pemesanan, pencatatan, dan pembayaran ini dapat meningkatkan efisiensi transaksi pemesanan makanan UMKM hingga sebesar 40%. 2. Mengurangi Kesalahan Operasional 3. Mempercepat Waktu Pemesanan 4. Meningkatkan Pendapatan Harian UMKM 5. Mengurangi Biaya Administratif sebesar 30% : 6. Meningkatkan Engagement & Retention Customer 7. Menghasilkan Laporan penjualan otomatis dengan pengambilan keputusan Bisnis 8. Meningkatkan Digitalisasi UMKM				

**Deliverables** List the high-level "products" to be created (e.g., improved xxxx process, employee manual on yyyy)

1. Customer Web APP
2. Dashboard Restoran
3. Dashboard Admin
4. Basis Data & API Backend
5. WBS & Gantt Chart
6. Dokumen Lengkap PMP
7. Project Charter
8. Risk Management Plan
9. Financial Feasebility (NPV, ROI, PBP)

**Scope** List what the project will and will not address (e.g., this project addresses units that report into the Office of Executive Vice President. Units that report into the Provosts Office are not included)

## In Scope

- Sistem Login & Autentikasi
- Pemesanan Makanan
- Keranjang & Checkout
- Pemrosesan Pembayaran
- Dashboard Restoran (Menu, pesanan, laporan)
- Dashboard Admin
- Notifikasi status pesanan

## Out Scope

- Aplikasi Website via Browser
- Integrasi pembayaran asli (QRIS/ e-wallet)
- Fitur Pengiriman Makanan (kurir)
- Sistem Inventory detail

**Project Milestones** Propose start and end dates for Project Phases (e.g., Inception, Planning, Construction, Delivery) and other major milestones

Week	Milestone / Phase	deskripsi	output
1	Project initiation dan requerment gathering	Identifikasi kebutuhan user, scope awal, stakeholder mapping	Requirement Document
2	Planning & System Design	Penyusunan workflow, ERD, UI/UX mockup, dan perencanaan sistem	Design Document
3	System Development – Frontend	Pembuatan UI pelanggan: home, menu, cart, checkout	Frontend Prototype
4	System Development – Backend	Pembuatan API, database, autentikasi, dashboard admin/restoran	Backend Module
5	Testing & Debugging	System testing, UAT, perbaikan bug	UAT Report & QA Approval
6	Deployment & Handover	Deployment sistem, konfigurasi server, pelatihan admin, serah terima	Final Report & System Live

**Major Known Risks (including significant Assumptions)** Identify obstacles that may cause the project to fail.

Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)	
Server Down / Hack Server	High	
Data Tidak Akurat	Medium	
Bug System	High	
Akses Internet	Medium	

**Constraints** List any conditions that may limit the project team's options with respect to resources, personnel, or schedule (e.g., predetermined budget or project end date, limit on number of staff that may be assigned to the project).

1. Budget / Anggaran Terbatas
2. Batasan Waktu Pengerjaan Proyek
3. Akses Server (keterbatasan Infrastruktur Teknis) dan Bank
4. Keterbatasan Akses ke UMKM Mitra
5. Anggota Tim / Personel Terbatas
6. Perangkat / Device yang beragam
7. UI/UX yang Mudah Diakses User UMKM

**External Dependencies** Will project success depend on coordination of efforts between the project team and one or more other individuals or groups? Has everyone involved agreed to this interaction?

Keberhasilan Proyek ini tidak tergantung hanya pada satu orang saja melainkan ini adalah koordinasi antar Developer dan user. Semua Pihak jelas menyetujui hal ini dikarenakan ini adalah satu web yang berguna bagi UMKM

1. Kolaborasi dan Kesiapan UMKM restoran dalam menyediakan data menu serta melakukan uji coba sistem.
2. Ketersediaan Layanan Server & Infrastruktur Hosting untuk WEB.
3. Dependensi pada Framework, Library, dan API eksternal.
4. Kesesuaian Perangkat pengguna (UI/UX) dengan aplikasi web.
5. Ketersediaan Koneksi internet dari pelanggan, UMKM, dan admin

#### 5. Communication Strategy (specify how the project manager will communicate to the Executive Sponsor, Project Team members and Stakeholders, e.g., frequency of status reports, frequency of Project Team meetings, etc.)

Project manager akan berkomunikasi dengan executive sponsor, anggota tim, dan stakeholder sesuai metode dan frekuensi pada tabel berikut

Pihak yang dihubungi	Metode Komunikasi	Informasi yang disampaikan	frekuensi	Penanggung jawab
Executive sponsor	Email, Meeting akhir fase	Status proyek, milestone, resiko	Setiap akhir fase	Project manager
Project Team Members	Whatsapp/Discord, weekly meeting	Pembagian tugas, progres, isu teknis	Harian dan mingguan	Project manager
Stakeholder (UMKM/Restoran)	Google Meet / UAT Session	Demo sistem, UAT	Pada fase testing	QA tester / project manager
Admin wefood	Demo dan dokumentasi	Update fitur admin	Setelah Development	Developer

#### 6. Sign-off

	Name	Signature	Date (MM/DD/YYYY)
Executive Sponsor	Direktur Operasional & Direktur Teknologi		11/23/2025
Department Sponsor	Departemen Digital & Departemen Marketing		11/23/2025
Project Manager	Khosyi Kafi Kirdiat		11/23/2025

## **7. Notes**