

MANAJEMEN PROYEK

UNICONNECT

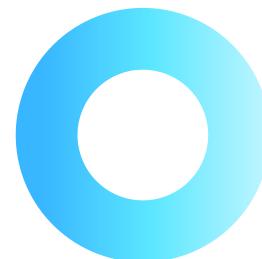
Muhammad Ilham 1206230048

Teuku Muhammad. R 1206230019

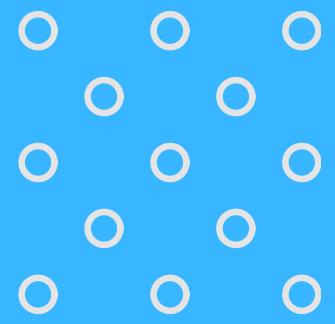
Luis Vigo 1206230027



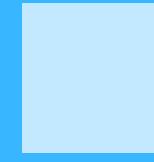
Main Problem



Kebutuhan akademik dan non-akademik mahasiswa masih tersebar di berbagai platform yang tidak terintegrasi, sehingga tidak efisien dan menyulitkan, terutama bagi mahasiswa baru. Hal ini menghambat adaptasi, menghabiskan waktu, dan melemahkan interaksi serta komunitas kampus.

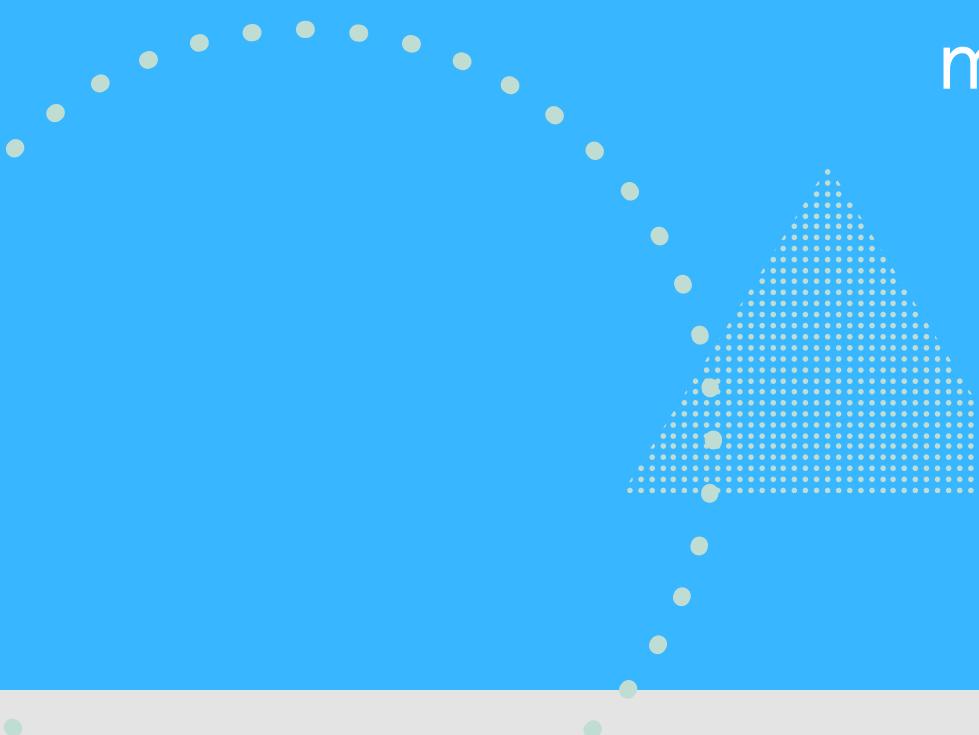


Penjelasan Singkat



UniConnect adalah platform terintegrasi yang mempermudah kehidupan kampus dengan menggabungkan berbagai catatan, jual beli barang bekas, dan jasa pindahan dalam satu aplikasi.

UniConnect membantu mahasiswa lebih efisien, mudah beradaptasi, dan memperkuat komunitas kampus, sekaligus membuka peluang pendapatan berkelanjutan.



Gambaran Umum

01.

Jenis Proyek

Pengembangan sistem/aplikasi berbasis teknologi informasi untuk Mahasiswa.

02.

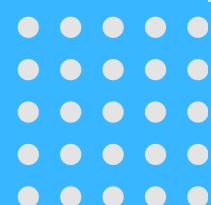
Output Utama

Aplikasi UniConnect sebagai platform terintegrasi layanan akademik dan non-akademik.

03.

Pengguna Utama

Mahasiswa sebagai pengguna untuk jual beli barang bekas, berbagi catatan perkuliahan, dan layanan jasa pindahan



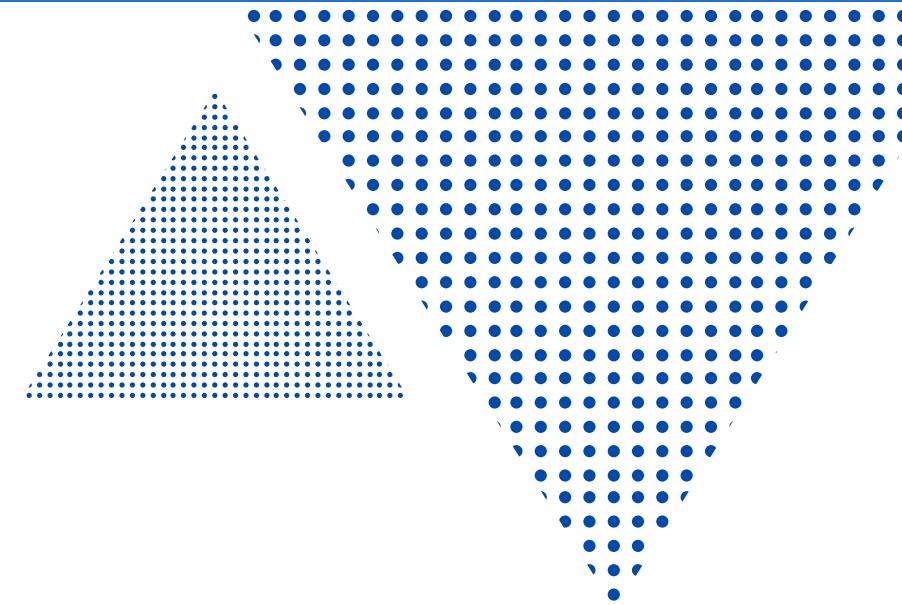


UniConnect dikembangkan sebagai platform terpusat untuk mahasiswa yang mengintegrasikan: marketplace barang bekas, berbagi catatan kuliah, dan layanan bantuan pindahan (GoU) dalam satu ekosistem digital.

Cakupan Scope:

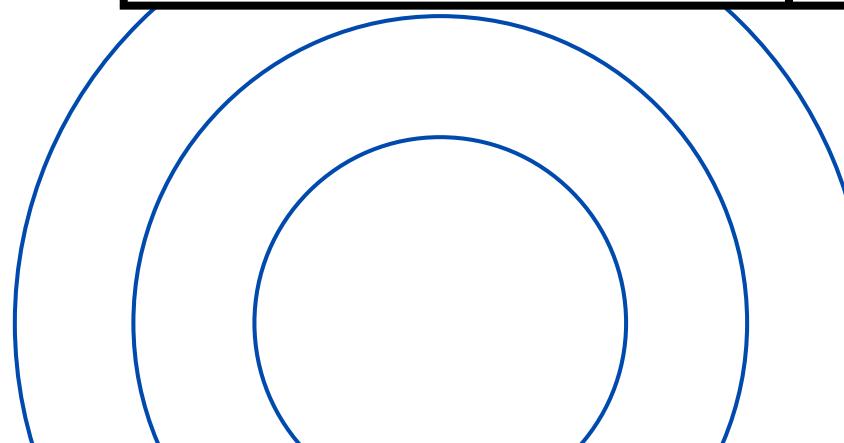
- Desain Sistem & Produk
- Pengembangan Backend & Frontend (Website)
- Pengujian dan Implementasi
- Deliverables

Scope



Work Breakdown Structure

Inisiasi	Perencanaan	Desain	Pengembangan	Testing & Rilis
<ul style="list-style-type: none">Menetapkan tujuan & ruang lingkup awalIdentifikasi stakeholder dan kebutuhan umum	<ul style="list-style-type: none">Riset & analisis kebutuhan penggunaMenyusun milestone, resource, dan strategi komunikasi	<ul style="list-style-type: none">Desain UI/UX (wireframe, prototype, desain final)Perancangan arsitektur sistem (frontend-backend)	<ul style="list-style-type: none">Implementasi frontend (website)Implementasi backend (API, database, autentikasi/role)Integrasi fitur inti (marketplace, catatan, GoU, admin/moderator)	<ul style="list-style-type: none">Testing, bug fixing, stabilisasiRelease versi awal & dokumentasi + video demo



Jadwal Proyek

Minggu 1-2	Minggu 3-5	Minggu 6-10	Minggu 11-12	Minggu 13
<ul style="list-style-type: none">• Observasi, pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna	<ul style="list-style-type: none">• Wireframe, prototipe Figma, desain final	<ul style="list-style-type: none">• Pembangunan frontend, backend, dan integrasi fitur	<ul style="list-style-type: none">• Pengujian, perbaikan bug, peningkatan stabilitas	<ul style="list-style-type: none">• Peluncuran untuk uji coba awal pengguna

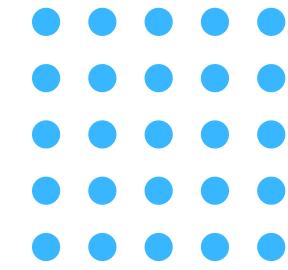
Estimasi Biaya Proyek

- Total anggaran proyek: Rp 3.000.000
- Tujuan cost management: memastikan seluruh deliverable versi pertama tercapai tanpa melebihi anggaran (mengacu pada constraint anggaran terbatas).

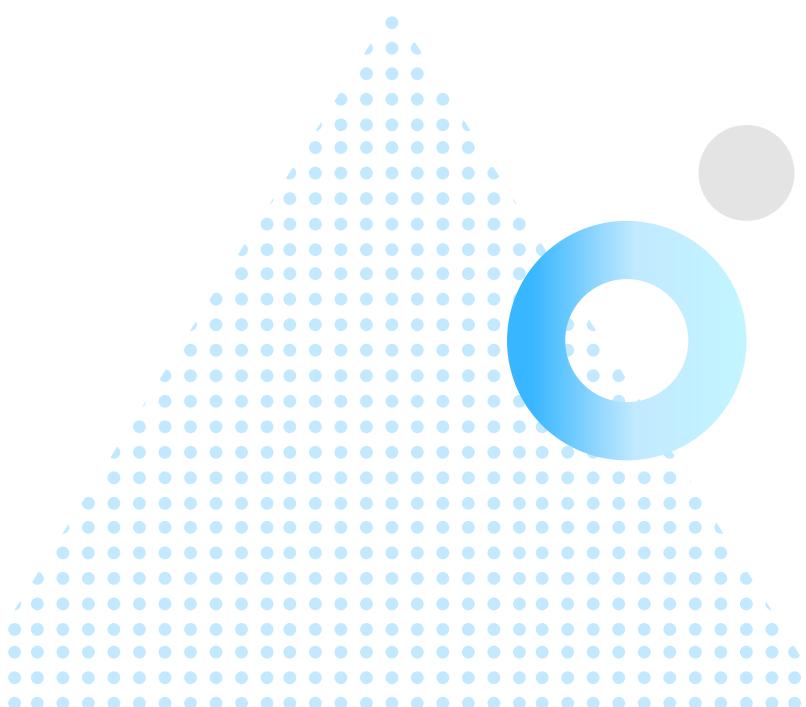
Komponen biaya utama

- Hosting/Server (cloud & deployment): ± Rp 1.200.000
- Domain & infrastruktur dasar: ± Rp 200.000
- UI/UX (tools/aset desain): ± Rp 800.000
- Testing (uji fungsional, device/browser testing, contingency bug fix): ± Rp 500.000
- Cadangan/contingency: ± Rp 300.000

Catatan: karena constraint “anggaran terbatas”, prioritas biaya diarahkan ke infrastruktur & stabilitas agar rilis awal berjalan baik



Risk Management



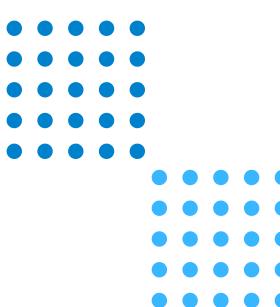
Manajemen risiko UniConnect bertujuan mengidentifikasi dan mengendalikan risiko teknis, operasional, serta adopsi pengguna agar tidak menghambat pencapaian tujuan proyek.

Risiko utama meliputi gangguan server dan cloud, keterlambatan pengembangan fitur, serta rendahnya tingkat penggunaan aplikasi oleh mahasiswa.

Strategi mitigasi dilakukan melalui penggunaan infrastruktur andal, metode pengembangan agile, serta peningkatan UI/UX dan sosialisasi.

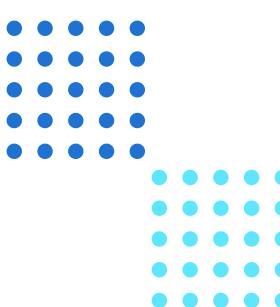
Stakeholder Internal

Project Manager	Tim Developer (Frontend, Backend, UI/UX)	Admin dan Content Support
<p>Project Manager berperan sebagai pengendali utama proyek UniConnect. Stakeholder ini bertanggung jawab atas perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta pengawasan seluruh aktivitas proyek.</p>	<p>Tim Developer bertanggung jawab atas pengembangan teknis UniConnect. Frontend Developer mengelola antarmuka pengguna, Backend Developer menangani logika sistem dan database, sedangkan UI/UX Designer memastikan aplikasi mudah digunakan.</p>	<p>Admin dan Content Support bertugas mengelola konten aplikasi, data awal, serta membantu pengujian fitur administratif. Stakeholder ini mendukung operasional aplikasi agar berjalan dengan baik setelah dirilis.</p>



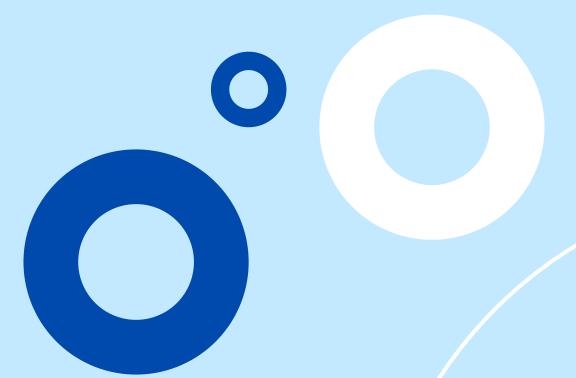
Stakeholder Eksternal

Mahasiswa	Project Owner / Penggagas UniConnect
<p>Mahasiswa merupakan stakeholder utama dan penerima manfaat langsung dari UniConnect. Kepuasan, tingkat adopsi, dan partisipasi mahasiswa menentukan keberhasilan aplikasi.</p>	<p>Project Owner merupakan pihak yang menggagas dan memiliki visi strategis UniConnect. Stakeholder ini memiliki kepentingan terhadap arah pengembangan, keberlanjutan proyek, serta pencapaian tujuan jangka panjang aplikasi.</p>

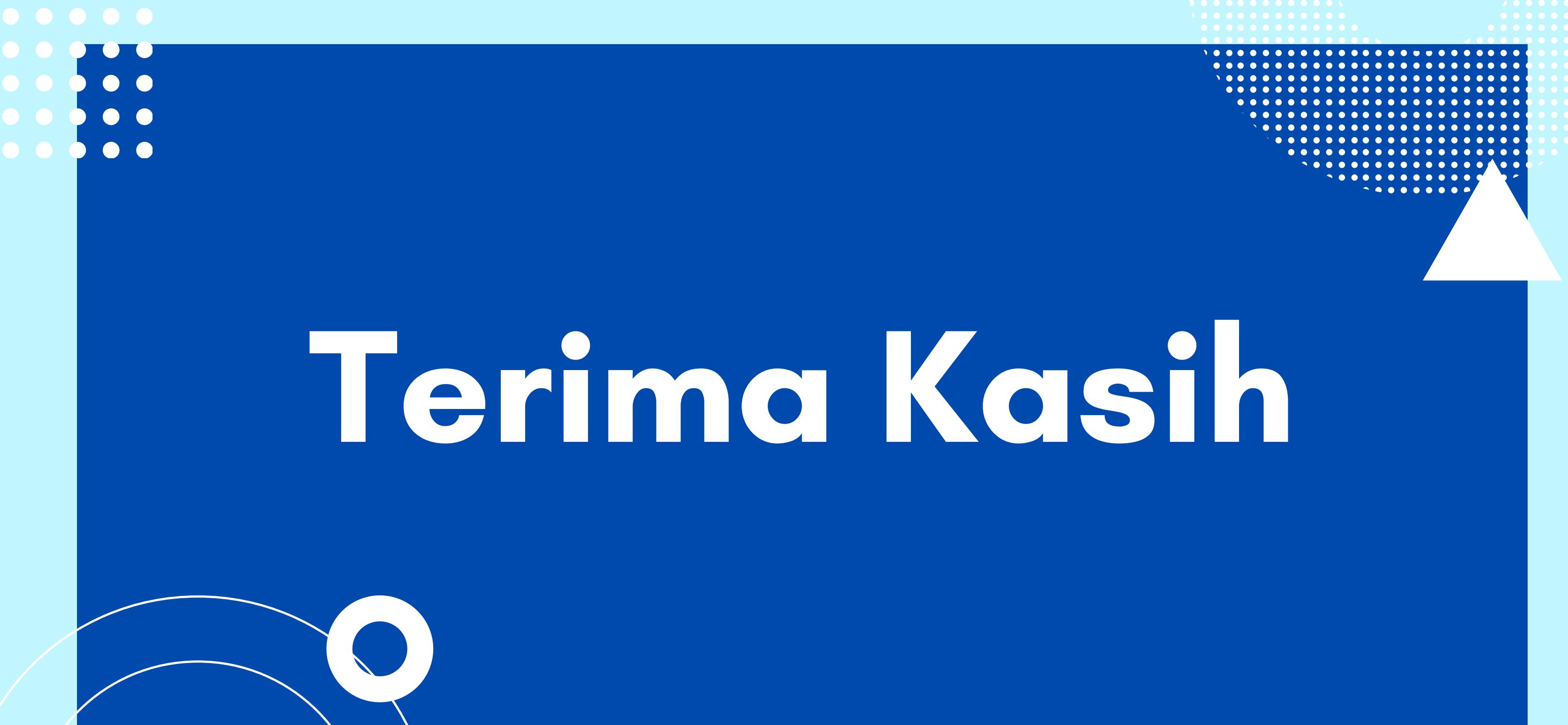
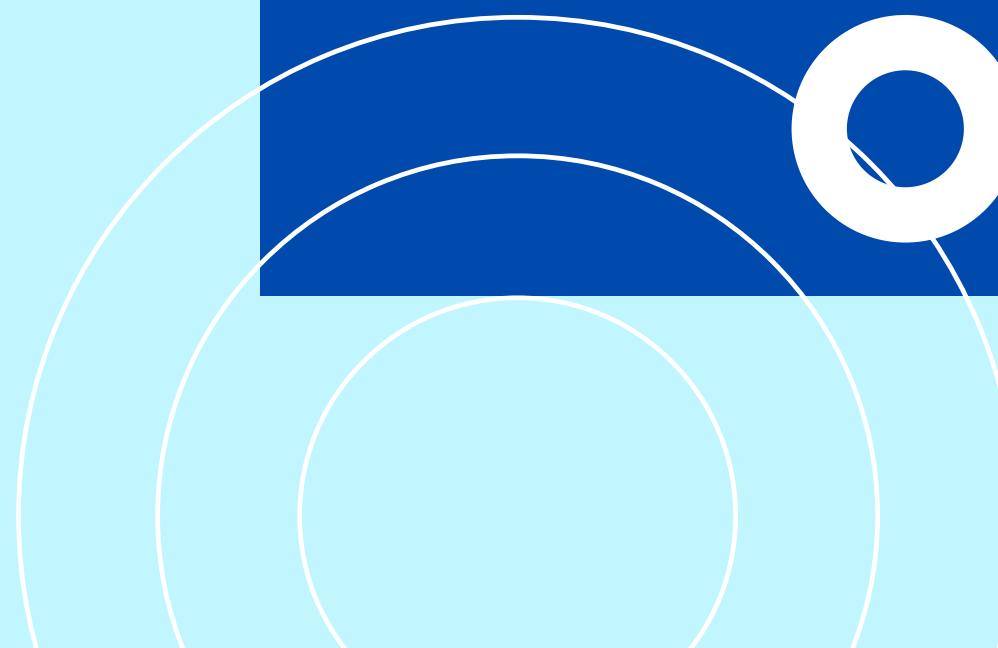


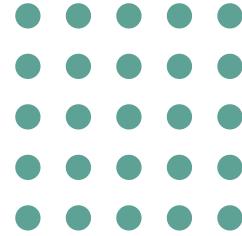
Kesimpulan

UniConnect adalah platform kampus terintegrasi untuk mahasiswa yang menggabungkan marketplace barang bekas, fitur berbagi catatan kuliah, dan layanan GoU (antar-jemput kampus) dalam satu website. Proyek ini ditargetkan selesai dalam 13 minggu dengan anggaran Rp 3.000.000, di mana pengembangan inti dilakukan pada minggu ke-6 hingga ke-10. Deliverable utamanya meliputi website versi pertama, sistem backend, panel admin, dokumentasi, prototipe UI/UX final, serta video demo. Keberhasilan proyek sangat ditentukan oleh kemampuan tim dalam mengelola keterbatasan anggaran, tim yang kecil, dan jadwal yang ketat. Selain itu, diperlukan mitigasi risiko seperti potensi penipuan di marketplace dan kesiapan SDM layanan GoU agar produk dapat dirilis secara stabil dan siap diuji oleh pengguna.



Terima Kasih





Rumusan Masalah



- 01. Rumusan Satu**
Rumusan masalah dari dilakukannya penelitian

- 02. Rumusan Dua**
Rumusan masalah dari dilakukannya penelitian

- 03. Rumusan Tiga**
Rumusan masalah dari dilakukannya penelitian

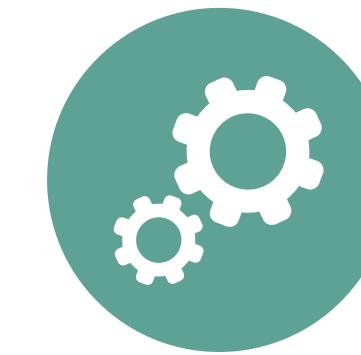


Objek Penelitian



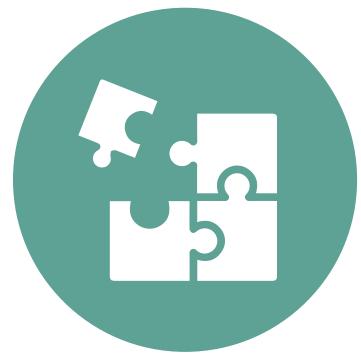
Objek Satu

Objek satu yang akan dibahas adalah ini



Objek Tiga

Objek tiga yang akan dibahas adalah ini



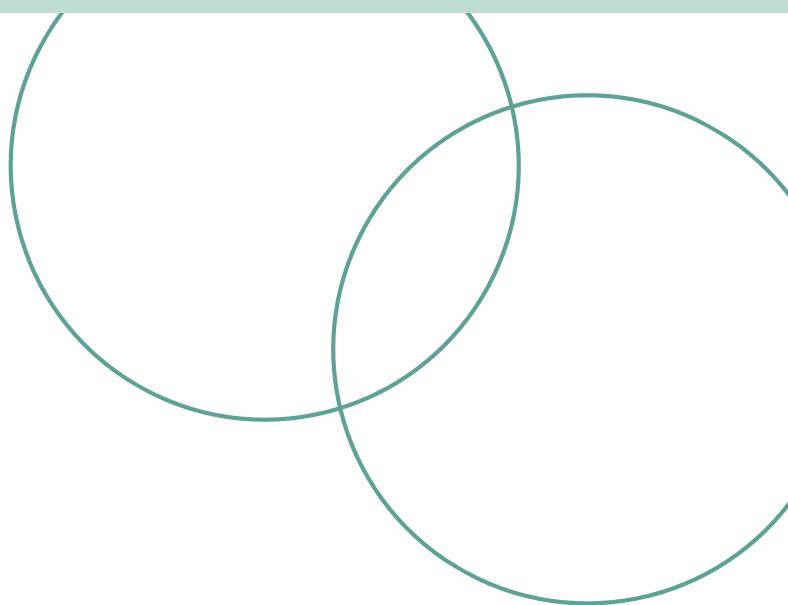
Objek Dua

Objek dua yang akan dibahas adalah ini



Objek Empat

Objek empat yang akan dibahas adalah ini



Proses Penelitian

Proses 1

Proses Satu

Proses penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini

Proses 2

Proses Dua

Proses penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini

Proses 3

Proses Tiga

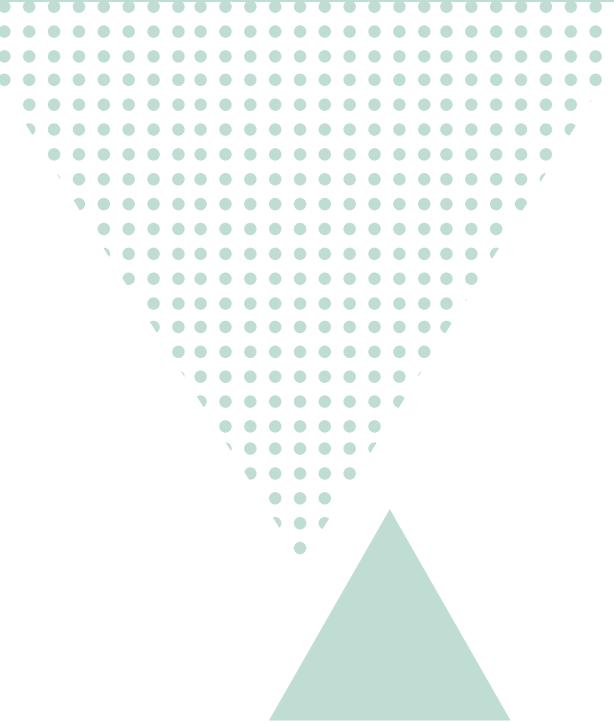
Proses penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini

Proses 4

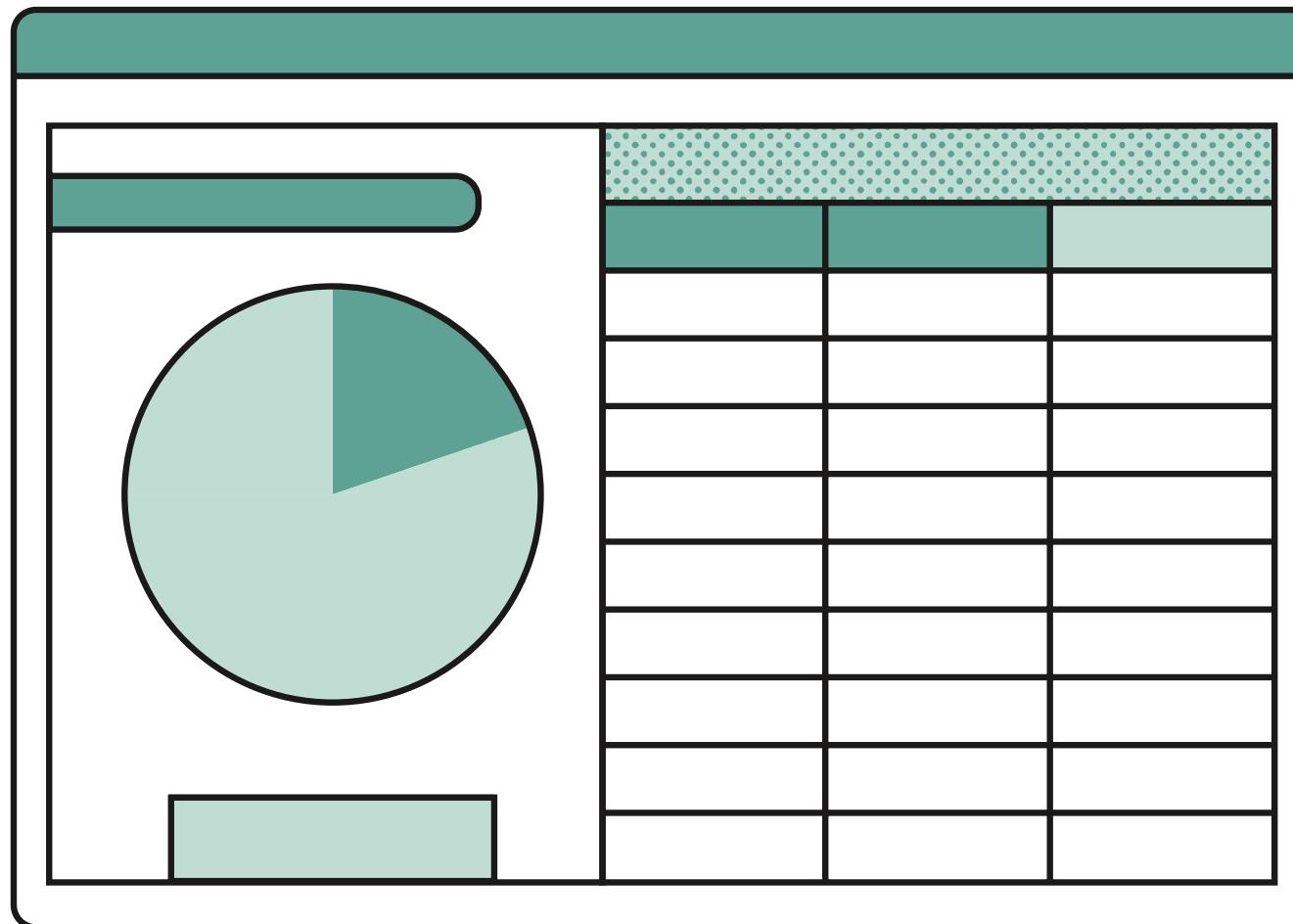
Proses Empat

Proses penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini



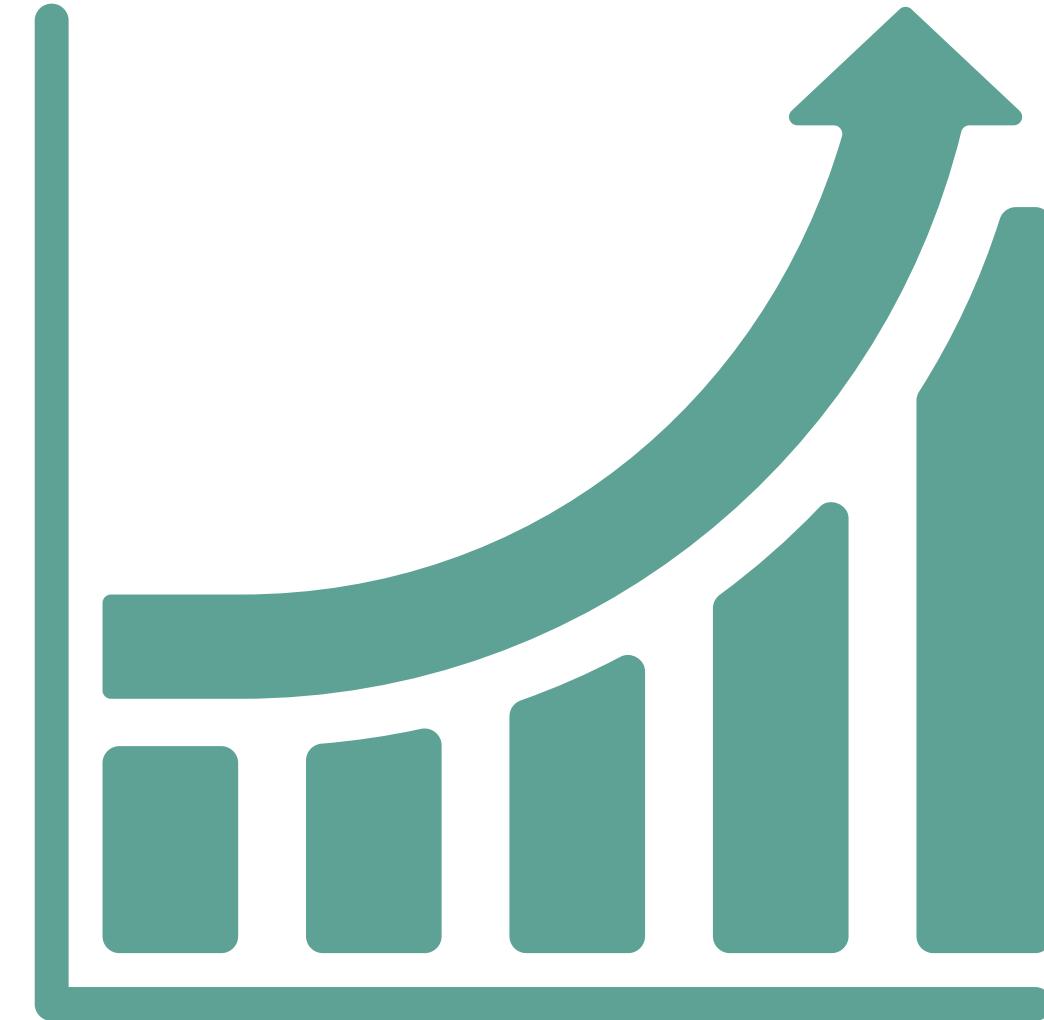


Hasil Penelitian



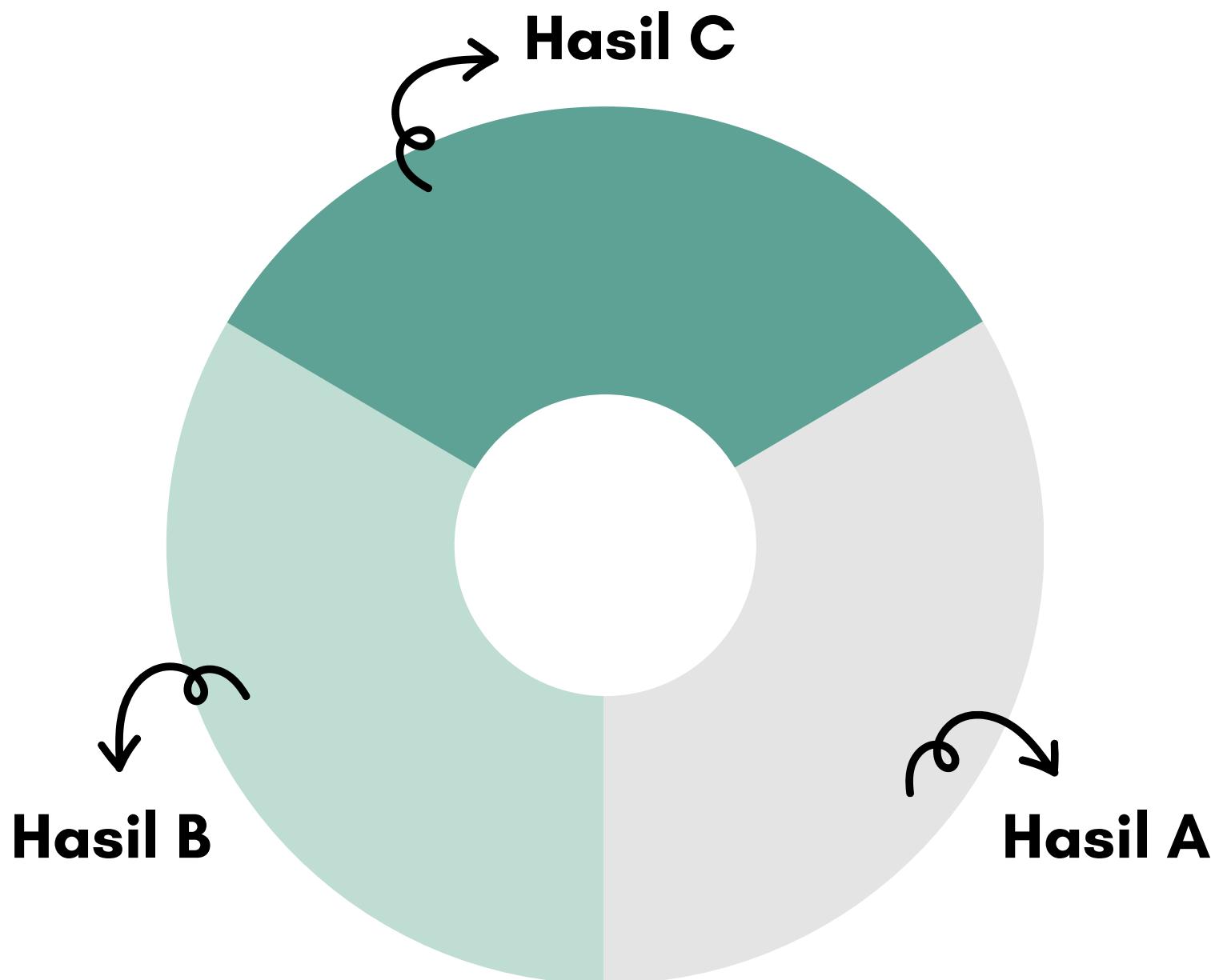
Hasil penelitian dapat
anda tuliskan pada
halaman ini

Hasil penelitian dapat
anda tuliskan pada
halaman ini



Grafik & Penelitian Hasil Penelitian

Hasil penelitian dapat
anda tuliskan pada
halaman ini



Hasil A

Hasil penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini

Hasil B

Hasil penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini

Hasil C

Hasil penelitian dapat anda tuliskan pada halaman ini



Galeri Penelitian

