**PROJECT CHARTER**

**1. Informasi Umum**

* **Nama Proyek :** Sistem pemasaran dan pemesanan penginapan di bukittinggi
* **Tanggal Pembuatan :** 22/02/2025
* **Manajer Proyek :** Asyrafil Aulia Rasyid
* **Tim Proyek :**

- Aulia Randu Arini

- M. Afis Sena

- M Abdul Hafiz

- Mahardhika Yoanda

**2. Tujuan dan Manfaat Proyek**

* **Tujuan:**
* Mempermudah system booking kamar
* Meningkatkan efisiensi administrasi
* **Manfaat:**
* Pengelolaan homestay, hotel,resort jadi lebih mudah
* Pemasaran jadi lebih baik

**3. Target Pengguna**

* **Segmentasi Pengguna:**
* Wisatawan lokal, asing, backpacker, dll : pengguna utama yang akan melakukan pemesanan penginapan.
* Akun untuk Admin : Bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengawasan sistem.
* **Kebutuhan Pengguna:**
* Karena pada system sebelumnya masih manual dan untuk cakupan besar seperti hari libur menjadi kewalahan
* Membuat system booking-order jadi lebih mudah karena sudah tidak manual

**4. Ruang Lingkup Proyek**

* **Fitur Utama:**
* Promosi dan pemesanan
* Promosi : Mempermudah pengguna untuk melihat penginapan yang diinginkan oleh pengguna
* Pemesanan :
* **Eksklusi (Yang Tidak Termasuk):**
* Review dan saran karena hal tersebut bisa dilakukan di aplikasi maps

**5. Batasan Proyek**

* **Kendala Waktu:** Penyelesaian proyek dalam waktu 4-6 bulan.
* **Kendala Anggaran:** Bergantung pada alokasi dana dari institusi.
* **Sumber Daya :** Tim perancangan dan pengembang terdiri dari 5 orang, yaitu developer, UI/UX designer, tester, technical writer dan project manager.
* **Teknis :** Sistem berbasis web, mendukung browser utama seperti Chrome, Firefox, dan Edge.

**6. Teknologi yang Digunakan**

* **Bahasa Pemrograman:** PHP
* **Framework/Library:** Laravel
* **Database:** MySQL
* **Lainnya:** [Alat atau teknologi tambahan]

**7. Milestone Proyek**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Milestone** | **Deskripsi** | **Estimasi Waktu** |
| 1 | Perencanaan Proyek | Menentukan kebutuhan sistem, ruang lingkup, dan timeline proyek | 2 minggu |
| 2 | Analisis dan Desain | Merancang arsitektur sistem, desain UI/UX, dan database | 2 minggu |
| 3 | Pengembangan Sistem | Implementasi fitur utama dalam web promosi dan pemesanan | 10 minggu |
| 4 | Pengujian dan Evaluasi | Pengujian sistem secara menyeluruh dan perbaikan bug | 2 minggu |
| 5 | Implementasi dan Peluncuran | Deploy sistem ke server dan sosialisasi ke pengguna | 2 minggu |

**Disetujui oleh:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Stakeholder** | **Peran** | **Kepentingan** | **Pengaruh** | **Strategi Pengelolaan** |
| 1 | Meri Azmi | Kaprodi | Tinggi | Tinggi | Perizinan |
| 2 | Pemrograman Web Framework | Mata Kuliah PBL | Tinggi | Tinggi | Penilaian Semester |
| 3 | Pengujian dan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak | Mata Kuliah | Tinggi | Tinggi | Penilaian Semester |
| 4 | Manajemen Proyek | Mata Kuliah | Tinggi | Tinggi | Penilaian Semester |
| 5 | Konstruksi dan Evolusi Perangkat | Mata Kuliah | Tinggi | Tinggi | Penilaian Semester |
| 6 | Komunikasi Bisnis | Mata Kuliah | Tinggi | Tinggi | Penilaian Semester |
| 7 | Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak | Mata Kuliah | Tinggi | Tinggi |  |
| 8 | Lalok Sumbar | Mitra | Tinggi | Tinggi | Update Rutin dan Meeting Bulanan |
| 9 | Logic Craft | Mahasiswa | Sedang | Tinggi | Developer |
| 10 | Publik | User | Rendah | Tinggi | Mengakses Web |