**TUGAS PROYEK PERANGKAT LUNAK**

**TEMA : APPOINTMENT APPLICATION**



Dibuat oleh :

* Nathaniel Rocco Adrian A11.2018.10879
* Martinus Albert Budiprajitno A11.2018.10880
* Randy Kurniawan A11.2018.11369
* Ivanda Jose Windi A11.2018.11350

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG 2021**

**BAB I**

**PROJEK CHARTER**

* 1. **Nama Proyek**

*“Sistem Appointment / Meeting Game Publisher dan Game Designer”*

**1.2 Nama Tim**

Tim Pengembang Appointment App – UDINUS

**1.3 Tanggal Mulai Proyek**

19 Maret 2021

**1.4 Tanggal Berakhir Proyek**

30 April2021

**1.5 Deskripsi Proyek**

Sebagai salah satu game developer terkenal dan ternama MULYONO sudah sepantasnya bagi mereka memiliki jadwal yang padat dan sulit untuk melakukan appointment atau janji dengan client atau pun game designer mereka dikarenakan kesibukan dan kurang nya pengaturan jadwal untuk meeting tentang sebuah proyek yang sedang digarap oleh kedua pihak. Maka dari itu pada proyek kali ini , kita selaku tim pengembang Appointment App – UDINUS akan membuat sebuah aplikasi untuk menghubungkan antara publisher dari MULYONO dengan game designer nya untuk melakukan appointment (penjadwalan untuk membahas sebuah proyek).

**1.6 Stakeholder**

Project Owner : MULYONO

Project Sponsor : -

Project Leader : Nathaniel Rocco Adrian

Bussiness & System Analyst : Martinus Albert Budiprajitno

Database Designer : Ivanda Jose Windi

UI Desginer : Martinus Albert Budiprajitno

Front-End Programmer : Nathaniel Rocco Adrian

Back-End Programmer : Randy Kurniawan

**BAB II**

**PROJECT SCOPE STATEMENT**

**2.1 Ruang Lingkup**

Sistem Appointment Application adalah sebuah aplikasi dimana pada aplikasi ini seorang publisher dapat memanajemen jadwal atau peemuan (janji) dari sebuah proyek yang sedang digarap oleh publisher game dan juga designer nya . Sehingga nanti dapat memudahkan user pada saat user ingin melihat appointment/jadwal apa saja yang mereka miliki . Jadi cara kerja yang mendasar disini publisher menentukan available time sehingga nanti game designer dapat membuat jadwal/janjian dengan memilih jadwal yang available dari jadwal yang sudah ditentukan sebelumnya oleh publisher game .

**2.2 Deskripsi Fungsionalitas**

* Membuat akun sebagai game pulisher atau game designer
* Jika sudah punya akun langsung login
* Di menu atau fitur utamanya terdapat kalender sebagai reminder untuk appointment, review appointment bulanan yang sudah dilakukan masing-masing dan juga report/log yang bisa di export ke file csv.
* Bisa menentukan atau membuat appointment dengan adanya system penjadwalan khusus untuk membuat janji temu.
* Bisa ditentukan dari hari bahkan sampai jam tertentu.
* Khusus untuk game designer dapat menentukan janji pada publisher sedangkan untuk publisher dapat menentukan waktu availablenya untuk semua hari.
* Dari menu project, game designer juga dapat membuat project dan menghubungkan project tersebut dalam suatu appointment .
* Pada dasarnya ini akan memudahkan kedua belah pihak untuk mengatur jadwal mereka dan memberi info project, dimana info project ini ada info game, game designer, status project dan status development.

**BAB III**

**WORK BREAKDOWN STRUCTURE**

**Task Estimated Duration**

Planning 2 Minggu

Implementation 3 Minggu

Monitoring & Control 1 Minggu

Deplyoment 1 Minggu

**GANTT CHART**

