**Project Charter**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Judul Proyek** | : | Mein Lands |
| **Tgl Mulai Proyek** | : | 01 September 2017 |
| **Tgl Akhir Proyek** | : | 25 November 2017 |
| **Nomor Kontrak** | : | - |
| **Informasi Anggaran** | : | Pembuatan game ini kami menganggarkan dana sebesar Rp 7.000.000,00 yang ditekankan pada pembiayaan pengerjaan game. Yang digunakan untuk pembayaran Project Manager dan System Analyst dengan jam kerja 6 jam/ hari dan System Designer, Progammer, dan Analis dengan jam kerja 6jam/ hari. Lalu digunakan untuk pembiayaan sarana penunjang lainnya. |
| **Manajer Proyek** | : | Loadhi Rizka Muhardi |
| **Tujuan Proyek** | : | Projek ini dibuat untuk memberikan beberapa informasi yang dibutuhkan para calon petani muda bagaimana cara mengolah tanah yang baik agar mendapatkan hasil panen yang maksimal. |
| **Pendekatan** | : | * Melakukan pertemuan langsung dengan klien (pemilik lahan tani di Arjasa) untuk mendapatkan requirement-requirement yang dibutuhkan. * Melakukan analisis terhadap kebutuhan - kebutuhan yang didapatkan serta menambah informasi - informasi yang dibutuhkan game. * Mengembangkan game yang dapat menampung semua kebutuhan user. * Melakukan design UI maupun sistem berdasarkan requirement yang ada. * Mengimplementasikan Design kedalam code pemrogaman Adobe Flash. * Melakukan pengujian terhadap hasil implementasi. * Pengembangan software dilakukan dengan SDLC Spiral |
| **Batasan Projek** | : | Game ini berbasis Flash dan dikembangkan berdasarkan informasi yang didapat dari petani yang berada di daearah Arjasa. Game ini hanya mengimplementasikan :   * Pengolahan tanah yang baik. * Yang harus kita lakukan saat mengatasi hama. * Yang harus kita lakukan saat gagal panen. * Pupuk yang baik untuk meningkatkan kesuburan tanah. * Alat yang bias digunakan untuk mengolah dan memanen tanaman. |
| **Jadwal Pengerjaan** | : | * Penentuan judul sistem dimulai pada tanggal 15 september 2017 bersamaan dengan wawancara * Analisis kebutuhan sistem * Pembuatan bispro, usecase, skenario paling lambat 26 september * Implementasi design dimulai pada tanggal 22 september * Unit testing serta perbaikan kesalahan akan dimulai pada tanggal 30 september * Teting dilakukan dengan penerapan langsung Aplikasi pada studi kasus tertentu * Acceptence Testing (testing terhadap kebutuhan System) serta perbaikan kesalahan dilakukan setiap prototype keluar dan akan dilakukan sampai tahap akhir |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Peranan dan Tanggung Jawab** | | : |  | | |
| **Nama** | **Peranan** | | | **Posisi** |
| Loadhi Rizka Muhardi (152410101175) | * mengatur kinerja tim, * bertanggung jawab atas perancangan sistem, * memegang kendali perancangan sistem, * mengawasi jalannya perkembangan sistem, * membuat jadwal pengerjaan sistem, * membuat jadwal pertemuan tim, * menjaga keutuhan tim | | | Project Manager |
| Iqbal Faizal Afif (152410101171) | * melakukan pencarian data analisis dan kebutuhan * mengidentifikasi setiap perubahan * menganalisi kebutuhan yang sesuai dengan sistem | | | System Analyst |
| M. Zulfikar Asyura (152410101166) | * mendesain rancangan sistem, * koordinasi dengan analis tentang kebutuhan sistem * merancang interface, * menentukan framework platform sistem | | | Designer |
| Raynaldo Firli R. (152410101149) | * implementasi dari desain ke coding * memegang penuh kendali program, * kordinasi dengan designer tentang platform dan framework, * instalasi program saat diserahkan ke user | | | Programmer |
| Gita Shanty Saraswati (152410101170) | * melakukan testing pada setiap prototype mengidentifikasi jika ada error dalam sistem, * mampu mengidentifikasi bug dalam sistem jika ada kesalahan | | | Tester |