

MANAJEMEN PROYEK

Project Management Scope / Work Breakdown Structure (WBS)

PROJECT CHARTER BAB (BELI ACC BRE)



DISUSUN OLEH:

- 1. CHOLID MACHFUDZ ZAELANI (24060119140141)**
- 2. CHRISTOPHORUS DITO E. P. (24060119130107)**
- 3. ELSAVIRA ARIZKIYAN AZZAQI (24060119140137)**
- 4. MAULANA ALIWAFI HAYKAL (24060119130108)**
- 5. SUTTAN ARIIQ SANTOSA (24060119140135)**

DOSEN PENGAMPU:

BETA NORANITA, S.SI, M.KOM

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2022

PROJECT MANAGEMENT SCOPE

<i>Product Scope Description</i>	<p>Project Objectives : BAB (Beli Acc Bre) merupakan aplikasi market place berbasis web untuk penjualan akun game seperti MLBB(Mobile Legends : Bang Bang), FF(Free Fire), PUBG, Genshin Impact, dsb. Disini pemilik akun dapat mengiklankan akun game miliknya pada BAB dengan tarif tertentu dan memasang harga sesuai keinginan.</p>
<i>Product User Acceptance Criteria</i>	<ol style="list-style-type: none">1. BAB(Beli Acc Bre) memiliki sistem dengan <i>fitur</i> sesuai dengan kebutuhan yang akan dibuat.2. <i>User</i> dapat memahami dan dapat menggunakannya dengan baik3. Lulus pengujian4. <i>User</i> puas terhadap kinerja sistem5. User admin dapat mengakses segala fitur untuk pengelola aplikasi BAB (Beli Acc Bre)6. Pelanggan dapat mengakses aplikasi dengan mudah dan membeli akun game sesuai keinginan.

<i>Detailed Information on All Project Deliverables</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Project plan</i> 2. <i>Requirement Specification (document as PDF)</i> 3. <i>Progress Reports Project BAB(Beli Acc Bre)</i> 4. <i>Project Charter</i> 5. <i>User Training</i> 6. <i>User Interface</i> 7. <i>Front-End dan Back-End development</i> 8. <i>Design Review</i> 9. <i>Final Report</i>
--	--

REQUIREMENTS

1. Functional Requirements

No	SRS ID	Keterangan
1	SRS- BAB (Beli Acc Bre) -F-001	

2	SRS-BAB(Beli Acc Bre)-F-002	Sistem dapat menampilkan transaksi jual beli akun dari keseluruhan game yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.
3	SRS-BAB (Beli Acc Bre)-F-003	
4	SRS-BAB(Be li Acc Bre) -F-004	Menampilkan berbagai macam akun game yang di jual, dan sudah tertera harga disetiap akun game tersebut, agar pelanggan dapat dengan mudah memilih game apa yang ingin di beli.

5	SRS-BAB(Be li Acc Bre -F-005	Sistem dapat mengonfirmasi keaslian akun game yang dijual yaitu sistem otomatis memberikan tanda atau memberikan sebuah deskripsi lengkap pada akun game tersebut agar pelanggan dapat memastikan ke asliannya.
6	SRS-BAB(Be li Acc Bre) -F-006	Dilakukan oleh user admin dengan memperbarui sudah berapa banyak yang terjual dan akun apa saja yang sudah terjual.

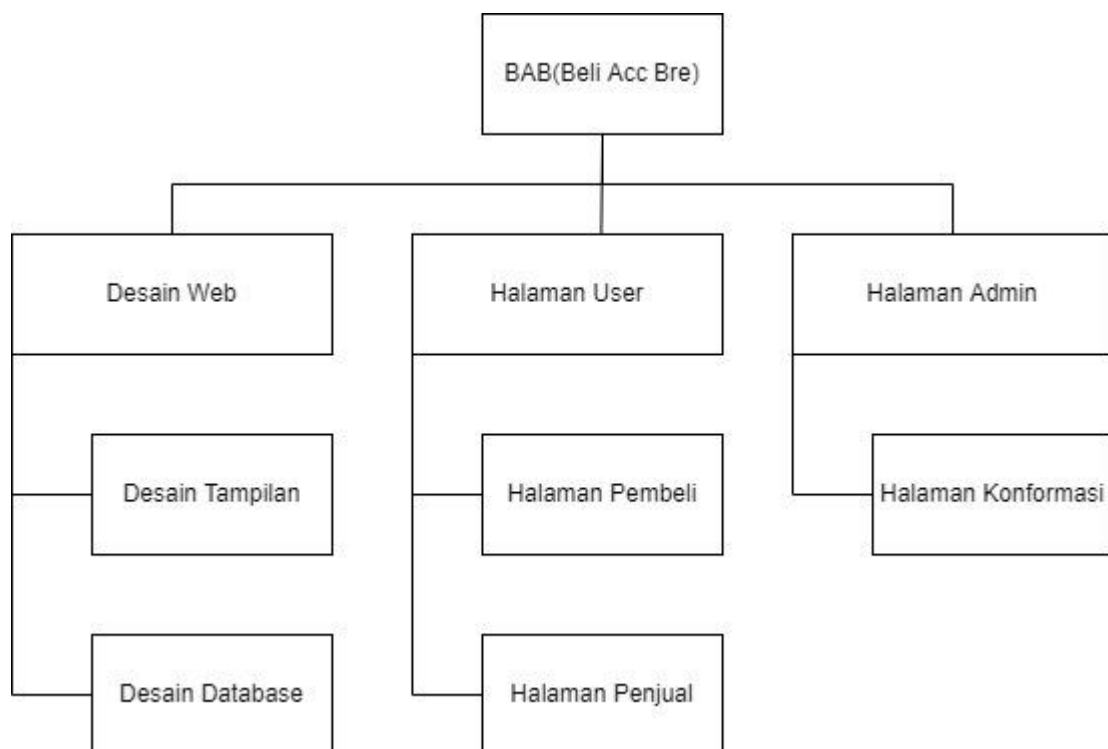
2. Non-Functional Requirements

No.	SRS ID	Deskripsi
1.	SRS-BAB(Beli Acc Bre) -NF-001	Memberikan tampilan yang dapat dimengerti dengan mudah oleh para pelanggan dan tampilan yang menarik.
2.	SRS-BAB(Beli Acc Bre) -NF-002	Tersedia tutorial cara menggunakan aplikasi di dalam aplikasi
3.	SRS-BAB(Beli Acc Bre)-NF-003	Device yang digunakan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan
4.	SRS-BAB(Beli Acc Bre) -NF-004	Aplikasi hanya dapat dikelola oleh pengguna yang berwenang.
5.	SRS-BAB(Beli Acc Bre) -NF-005	Pengguna dapat mengakses kapan saja dan dimana saja apabila terhubung dengan internet.

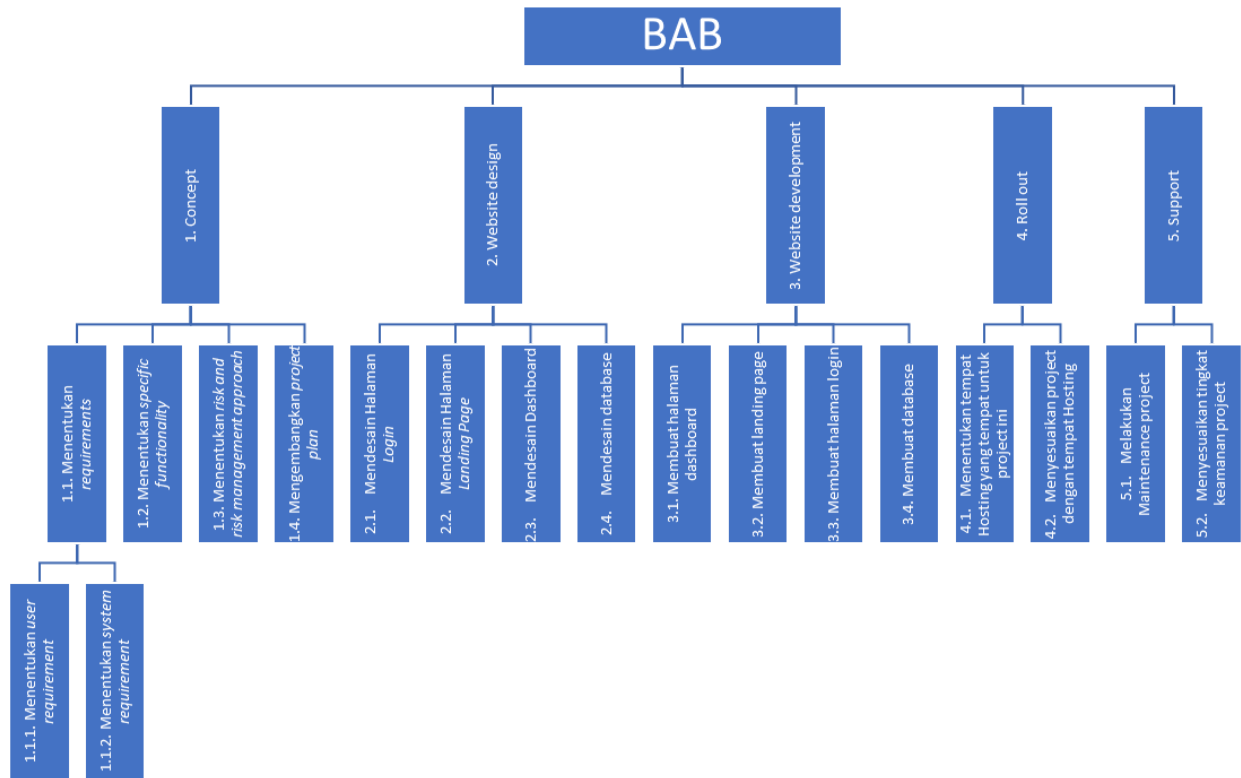
WORK BREAKDOWN STRUCTURE (WBS)

1. Berdasarkan Produk

Chart Form



2. Berdasarkan Fase



Tabular form with PMI Numbering

1. Concept	<p>1.1. Menentukan <i>requirements</i></p> <p>1.1.1. Menentukan <i>user requirement</i></p> <p>1.1.2. Menentukan <i>system requirement</i></p> <p>1.2. Menentukan <i>specific functionality</i></p> <p>1.3. Menentukan <i>risk and risk management approach</i></p> <p>1.4. Mengembangkan <i>project plan</i></p>
2. Website Design	<p>2.1. Mendesain Halaman <i>Login</i></p> <p>2.2. Mendesain Halaman <i>Landing Page</i></p> <p>2.3. Mendesain Dashboard</p> <p>2.4. Mendesain database</p>
3. Website Development	<p>3.1. Membuat halaman dashboard</p> <p>3.2. Membuat landing page</p> <p>3.3. Membuat halaman login</p> <p>3.4. Membuat database</p>
4. Roll Out	<p>4.1. Menentukan tempat <i>Hosting</i> yang tempat untuk <i>project</i> ini</p> <p>4.2. Menyesuaikan <i>project</i> dengan tempat <i>Hosting</i></p>

5. Support	<p>5.1. Melakukan <i>Maintenance project</i></p> <p>5.2. Menyesuaikan tingkat keamanan <i>project</i></p>
-------------------	---

Deskripsi WBS phase

No WBS	Nama WBS	Deskripsi
1.1	Menentukan <i>requirements</i>	Menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam aplikasi
1.1.1	Menentukan <i>user requirement</i>	Menentukan kebutuhan pengguna
1.1.2	Menentukan <i>system requirement</i>	Menentukan kebutuhan system yang akan diterapkan dalam aplikasi
1.2	Menentukan <i>specific functionality</i>	Menentukan kebutuhan fungsional yang lebih spesifik
1.3	Menentukan <i>risk and risk management approach</i>	Menentukan risk and risk management approach yaitu salah satu tahapan Business Continuity Manajemen. Penilaian Risiko (Risk Assessment) dalam BCM digunakan untuk menentukan prioritas dari risiko-risiko yang teridentifikasi.
1.4	Mengembangkan <i>project plan</i>	Mengembangkan projec plan dengan meneliti pada setiap manajemen projec yang telah dibuat agar semakin efektif dan berkembang.
2.1	Mendesain Halaman <i>Login</i>	Menentukan desain yang cocok untuk halaman login menentukan color dan lainnya sesuai dengan kebutuhan project.
2.2	Mendesain Halaman <i>Landing Page</i>	<i>Landing page</i> adalah halaman web statis yang berfokus pada mendapatkan <i>leads</i>

		melalui aksi tertentu. Aksi tersebut bisa berupa satu page yang berhubungan dengan situs utama Anda atau terintegrasi sebagai bagian dari website. Jadi akan mendesain sesuai dengan kebutuhan project yang ada.
2.3	Mendesain Dashboard	Melakukan pendesaian pada dashboard, dari mulai menentukan fitur-fitur apa saja yang akan ditambahkan, warna, tools , serta bagian lainnya sesuai kebutuhan.
2.4	Mendesain database	Mendesain sesuai dengan keperluan pada data base dan menyesuaikan kebutuhan dan kapasitas pada project yang akan dibuat dan dibuat sebaik mungkin.
3.1	Membuat halaman dashboard	Dashboard dibuat merupakan sebagai halaman awal yang pertama kali Anda lihat setelah berhasil login. Dashboard biasanya berisi macam-macam menu berbentuk shortcut yang memiliki fungsi berbeda-beda.
3.2	Membuat landing page	Membuat dengan penyesuaian kebutuhan pada project sesuai fungsinya landing page sendiri dibuat adalah salah satu strategi menggaet para pelanggan yang akan membeli akun game.
3.3	Membuat halaman login	Login dibuat karna merupakan salah satu menu yang digunakan untuk masuk ke situ website dan aplikasi.
3.4	Membuat database	Dibuatnya data base agar lebih mudah pengelompokan pada data dan informasi agar lebih mudah dimengerti. Serta mencegah duplikasi data maupun inkonsistensi data.
4.1	Menentukan tempat <i>Hosting</i> yang tempat untuk <i>project</i> ini	Mencari tempat hosting yang tepat agar project berjalan dengan lancar dan berfungsi sebagai mananya.
4.2	Menyesuaikan <i>project</i> dengan tempat <i>Hosting</i>	Melihat apakah projec sudah sesuai dan benar ada ketidak adanya ke erora setelah di hosting pada tempat yang di tentukan.

5.1	Melakukan <i>Maintenance project</i>	Melakukan pengecekan dan penjagaan pada project agar tetap terjaga dengan baik. Melakukan pemeriksaan agar meningkatkan perfoma pada project.
5.2	Menyesuaikan tingkat keamanan <i>project</i>	Menentukan tingkat kemanan untuk project yang akan dibuat dan menjaga data pada project. Serta melakukan pemeliharaan,pengupgradean pada project untuk kemanan aplikasi itu sendiri.