

Judul Project

Aplikasi Pembuatan Undangan digital

1. Product Quality

Memberikan kualitas untuk memfasilitasi proses pembuatan undangan yang dilakukan secara online dan dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dari penyelenggara suatu acara, terlebih lagi jika akan membagikan undangan ke saudara yang jauh. Setiap orang yang mendapat undangan akan diberikan qr code. Kode itulah yang nantinya akan di scan untuk mengetahui itu tamu yang diundang atau bukan dan tamu tidak perlu lagi mengisi daftar hadir secara manual karena dengan scan tersebut penyelenggara acara bisa mengetahui siapa saja tamu yang hadir dan tidak hadir .

2. Risk Assessment

- Ketidaksesuaian kualitas project yang dibuat.
- Fungsionalitas project belum mencapai target
- Biaya project yang terlalu mahal
- Bisa terjadinya hacking dari oknum yang tidak bertanggungjawab

3. Measurement

Keberhasilan bergantung pada integrasi online pada sistem yang dapat mengedepankan keakuratan dan keefektifan proses dalam proyek ini.

4. Cost Estimation

No.	Kegiatan	Biaya
1.	Analisis Sistem	
	a. Menentukan sasaran dan ruang lingkup	Rp 250.000
	b. Menentukan kebutuhan sistem	Rp 500.000
2.	Model Proses	Rp 600.000
3.	Desain	
	a. Mendiskusikan desain dengan customer	Rp 200.000
	b. Mendesain sistem	Rp 800.000
4.	Konstruksi	
	a. Pembuatan flowchart	Rp 150.000
	b. Pengerjaan program	Rp 800.000
	c. Pengerjaan database	Rp 600.000
5.	Testing	Rp 600.000
6.	Maintenance	
	a. Perbaikan software	Rp 1.600.000
	b. Finishing	Rp 900.000
7.	Dokumentasi	Rp 600.000
Total Biaya		Rp 7.600.000

5. Projek Scheduling

No.	Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis Sistem												
2.	Model Proses												
3.	Desain												
4.	Konstruksi												
5.	Testing												
6.	Maintenance												
7.	Dokumentasi												

6. Customer Communication

Client akan dijelaskan tentang aplikasi yang dibuat, penjelasannya dapat berupa keuntungan yang didapat dari aplikasi ini dan cara menggunakan aplikasi yang benar. Dilakukan testing yang dilakukan lebih dari satu kali lalu akan dilakukan konfigurasi dengan client apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan keinginan client atau tidak.

7. Staffing

- Manager Project : memimpin dan bertanggungjawab penuh atas jalannya project.
- Sistem Analis : memeriksa dan menganalisis sistem yang akan diimplementasikan ke dalam project.
- UI/UX Designer : mengatur semua desain yang dibutuhkan untuk pembuatan project.
- Administrator : mengatur dan menyimpan segala proses transaksi yang dilakukan .
- Programmer : membuat dan mengaplikasikan rancangan dan desain dari sistem analis dan ui/ux design.
- Dokumentasi : mendokumentasikan segala kegiatan dari awal sampai akhir.

8. Other Resource

Selain sumber daya manusia dan sumber keuangan, terdapat sumber daya lain yang dapat membantu project ini, yaitu :

- Software Engineering Environment
Software Engineering Environment adalah istilah yang digunakan untuk merepresentasikan hal yang mendukung sebuah aplikasi. Dengan kata lain software environment mencakup beberapa fasilitas seperti database, sistem operasi, windows management, dan yang lainnya yang digunakan ketika program berjalan sehingga dapat menjadi sumber daya yang mendukung suatu project.
- Reusable Software Components
Komponen perangkat lunak yang diciptakan memiliki kemampuan untuk digunakan kembali sehingga dapat ramah lingkungan.

9. Project Monitoring

- a. Realisasi project sesuai dengan rancangan
- b. Control waktu pengerjaan supaya project selesai tepat waktu
- c. Penggunaan SDM serta dana secara efektif dan efisien
- d. Memperbaiki masalah yang terjadi pada saat tahap pengerjaan
- e. Membuat pengamanan yang lebih pada project