

# PROJECT CHARTER

## PBL KELOMPOK 1

---

### 1. Informasi Umum

- **Nama Proyek:** *Pembangunan Sistem Pengelolaan Objek Wisata Air Terjun Lubuk Hitam Berbasis Website*
- **Tanggal Pembuatan:** 19 Februari 2025
- **Manajer Proyek:** Nauval Alpen Perdana
- **Tim Proyek:**
  - Atika Naira
  - Meilashinta Putri Yuliantoni
  - Dimas Ghazial Ghifari

### 2. Tujuan dan Manfaat Proyek

- **Tujuan**

Tujuan proyek ini adalah untuk **membangun sebuah *website*** yang dapat:

- a) Menyediakan peta interaktif yang menampilkan rute pendakian, jalur, rambu-rambu, dan titik-titik penting untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan memastikan keselamatan selama pendakian.
- b) Memfasilitasi pendaftaran pengunjung yang ingin mengunjungi air terjun dengan sistem yang mudah dan efisien.
- c) Menyediakan fitur konfirmasi untuk memastikan bahwa pengunjung yang telah mendaftar kembali ke titik awal, guna meningkatkan keamanan dan mengurangi risiko kehilangan pengunjung.
- d) Menyediakan informasi cuaca terkini untuk membantu pengunjung menentukan apakah kondisi layak untuk dilanjutkan pendakian.
- e) Menyediakan fitur promosi/publikasi yang menampilkan beberapa dokumentasi foto dan video dari air terjun yang dapat di-*upload* oleh pihak pengelola (admin) ataupun pengunjung, serta informasi terkait fasilitas yang tersedia seperti adanya *tour guide*, cafe, area lebah galo-galo, dan sebagainya.
- f) Mempermudah interaksi antara pengelola, *tour guide*, dan wisatawan.

- **Manfaat**

Manfaat dari proyek ini meliputi:

- a) Peningkatan keamanan: Dengan adanya fitur peta interaktif (*mini map*) serta konfirmasi kembali, pengelola dapat memastikan bahwa semua pengunjung telah kembali dengan selamat, sehingga meningkatkan rasa aman bagi pengunjung.
- b) Efisiensi dalam pendaftaran: Sistem pendaftaran yang mudah dan efisien akan mengurangi waktu tunggu dan meningkatkan kepuasan pengunjung, serta memudahkan pengelola dalam mengelola data pengunjung.

- c) Pengelolaan data yang lebih efisien: Sistem ini akan memungkinkan pengelola untuk mengumpulkan data pengunjung, yang dapat digunakan untuk analisis dan perencanaan pengembangan objek wisata di masa depan.
- d) Pengalaman pengunjung yang lebih baik: Pendaftaran yang mudah, akses ke peta rute yang jelas, dan informasi cuaca akan meningkatkan pengalaman pengunjung, mendorong lebih banyak orang untuk mengunjungi objek wisata tersebut.
- e) Informasi fasilitas yang jelas: Dengan informasi tentang fasilitas yang ada, pengunjung dapat merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik, meningkatkan kepuasan dan kenyamanan selama berada di lokasi.
- f) Promosi wisata yang efektif: Fitur publikasi yang menampilkan foto dan video akan menarik perhatian calon pengunjung dan meningkatkan minat untuk berkunjung.

### 3. Target Pengguna

- **Segmentasi Pengguna**

- a) Wisatawan: Pengunjung yang ingin mengeksplorasi air terjun dengan bantuan minimap, rambu digital, serta informasi tentang fasilitas dan *tour guide*.

Karakteristik:

- Beragam usia, dari anak-anak hingga orang dewasa.
- Tidak semua familiar dengan area wisata sehingga membutuhkan navigasi dan informasi yang jelas.

- b) Pengelola wisata: Pihak yang mengelola area wisata, bertanggung jawab atas informasi fasilitas, kondisi jalur, serta keselamatan pengunjung.

Karakteristik:

- Bertugas mengelola fasilitas wisata, rambu-rambu, dan keselamatan pengunjung.
- Memerlukan sistem monitoring untuk mengelola area wisata lebih efisien.
- Bertanggung jawab atas informasi tentang jalur wisata, cuaca, dan kondisi lokasi.

- c) *Tour guide*: Pemandu wisata yang dapat mendaftarkan diri di aplikasi untuk menawarkan layanan mereka kepada wisatawan.

Karakteristik:

- Berpengalaman dalam memberikan tur di area air terjun.
- Membutuhkan media untuk memperkenalkan layanan mereka ke wisatawan.
- Bisa bekerja secara individu atau sebagai bagian dari agen wisata.

- d) Masyarakat sekitar: Penduduk lokal yang ingin mengetahui perkembangan wisata serta potensi ekonomi dari sektor pariwisata.

Karakteristik:

- Berpotensi mendapat manfaat ekonomi dari kunjungan wisatawan.
- Bisa terlibat dalam penyediaan layanan tambahan, seperti warung atau penyewaan perlengkapan wisata.

- Memiliki peran dalam menjaga kelestarian lingkungan sekitar air terjun.

- **Kebutuhan Pengguna**

- Masalah Utama**

- a) Minimnya petunjuk dan rambu digital: Banyak wisata alam tidak memiliki rambu yang cukup, sehingga wisatawan kesulitan menemukan jalur yang sesuai.
    - b) Kurang efisiennya pengelolaan data wisatawan: Pendaftaran dan konfirmasi kepulangan pengunjung dilakukan secara manual sehingga memakan waktu dan kurang efektif, serta data pengunjung sulit dikelola karena tidak tersimpan dalam sistem yang terstruktur.
    - c) Pengunjung tidak mendapatkan informasi cuaca terkini sebelum melakukan pendakian, sehingga berisiko mengalami kondisi cuaca buruk.
    - d) Kurangnya informasi wisata: Pengunjung tidak memiliki informasi yang cukup mengenai fasilitas yang tersedia di lokasi wisata, seperti tour guide, cafe, dan area lebah galo-galo.
    - e) Kurangnya promosi bagi *tour guide* lokal: *Tour guide* sering mengalami kesulitan dalam menjangkau wisatawan yang membutuhkan jasa mereka.

- Solusi yang Ditawarkan**

- a) Fitur *minimap* dan rambu digital: Membantu wisatawan menemukan rute terbaik, fasilitas, dan titik penting di area wisata
    - b) Sistem pengelolaan data digital: Dengan sistem yang terintegrasi, pengelola objek wisata dapat mengumpulkan dan menganalisis data pengunjung, yang dapat digunakan untuk perencanaan dan pengembangan lebih lanjut. Ini juga memungkinkan pengelola untuk meningkatkan layanan dan fasilitas berdasarkan umpan balik pengunjung.
    - c) Sistem notifikasi *realtime*: Memberikan peringatan terkait cuaca, jalur berbahaya, atau informasi penting lainnya kepada pengunjung.
    - d) Informasi lengkap di aplikasi: Menyediakan detail tentang fasilitas, aturan wisata, serta daftar *tour guide* yang dapat dihubungi.
    - e) Menyediakan fitur publikasi foto dan video yang memungkinkan pengelola dan pengunjung untuk mengunggah dokumentasi perjalanan mereka.

#### 4. Ruang Lingkup Proyek

- **Fitur Utama**

- a) Minimap rute/jalur pendakian dari gerbang utama hingga lokasi air terjun yang disertai dengan rambu-rambu digital.
    - b) Input data pendaftaran pengunjung yang masuk, terdiri atas nama, jumlah rombongan, waktu masuk, dan nomor telepon.
    - c) Konfirmasi pengunjung yang sudah sampai kembali di gerbang utama.
    - d) Menampilkan informasi cuaca demi keamanan pengunjung dalam perjalanan menuju lokasi air terjun.

- e) Peta fasilitas termasuk tempat istirahat, warung, dan area lebah.
- f) Promosi objek wisata; menampilkan apa saja fasilitas yang ada, beberapa dokumentasi, dan sebagainya.
- g) Profil *tour guide*: Mempermudah wisatawan dalam menemukan dan menghubungi *tour guide* yang tersedia.

- **Eksklusi (Yang Tidak Termasuk)**

- a) Tidak ada fitur pemesanan tiket *online* atau *booking*.
- b) Tidak mencakup layanan pemesanan transportasi dari dan ke lokasi wisata.
- c) Tidak termasuk fitur pembayaran online untuk tiket masuk.

## 5. Batasan Proyek

- **Kendala Waktu:** 2.5 bulan
- **Kendala Anggaran:** Biaya hosting dan domain tidak ditanggung oleh mitra.
- **Sumber Daya:** Anggota kelompok berjumlah 4 orang.
- **Teknis:** Memerlukan akses internet untuk fitur berbasis peta dan notifikasi.

## 6. Teknologi yang Digunakan

- **Bahasa Pemrograman:** PHP
- **Framework/Library:** Laravel
- **Database:** MySQL
- **Lainnya:** -

## 7. Milestone Proyek

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
1	Pembagian Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan penanggung jawab dalam tim</li> <li>• Mendiskusikan aturan kerja dalam tim</li> </ul>	Minggu 1-2
2	Penentuan Project	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide proyek yang akan dikerjakan.</li> <li>• Mengidentifikasi target pengguna dan kebutuhan fungsional proyek.</li> <li>• Membuat draft awal <i>Project Charter</i>.</li> <li>• Mengidentifikasi stakeholder proyek</li> </ul>	Minggu 1-2
3	Pembuatan Proposal/RPP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun proposal bisnis</li> </ul>	Minggu 3-4
4	Presentasi Proposal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan PPT untuk presentasi proposal</li> </ul>	Minggu 5
5	Pembuatan Product Backlog	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun Product Backlog dengan daftar fitur awal yang diusulkan</li> </ul>	Minggu 3-5
6	Iterasi 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang tampilan antarmuka pengguna (<i>wireframe</i> &amp; prototipe).</li> <li>• Merancang database MySQL.</li> </ul>	Minggu 6-8

7	Iterasi 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun sistem <i>backend</i> menggunakan Laravel</li> </ul>	Minggu 9-11
8	Iterasi 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan antarmuka pengguna (<i>frontend</i>) dan menghubungkan dengan <i>backend</i>.</li> <li>• Mengembangkan fitur utama seperti minimap, rambu digital, pendaftaran pengunjung, serta konfirmasi kembali.</li> </ul>	Minggu 12-15
9	Iterasi 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengujian fungsional dan kompatibilitas, serta memperbaiki <i>bug</i>.</li> <li>• Melakukan uji coba langsung dengan wisatawan dan pengelola untuk mengumpulkan umpan balik.</li> </ul>	Minggu 15-17
10	Controlling & Monitoring	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meluncurkan sistem ke lingkungan produksi dan memastikan semua fitur berjalan dengan baik.</li> <li>• Monitoring pasca-peluncuran dan melakukan update berdasarkan <i>feedback</i> awal.</li> </ul>	Minggu 6-17
11	Pengumpulan poster, video product akhir, dan laporan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan poster, video product akhir, dan laporan akhir</li> </ul>	Minggu 17
12	Presentasi		Minggu 18

## STAKEHOLDER REGISTER

No	Stakeholder	Peran	Kepentingan	Pengaruh	Strategi Pengelolaan
1	Ketua Pengelola	Ketua Pengelola Wisata	Tinggi	Tinggi	<i>Update</i> rutin, <i>meeting</i> bulanan
2	Tim Pengelola	Pengelola Wisata	Tinggi	Tinggi	Monitoring aplikasi, feedback pengguna
3	Wisatawan	Pengguna Aplikasi	Tinggi	Tinggi	Sosialisasi fitur, promosi di media sosial
4	Tour guide	Pemandu Wisata	Sedang	Tinggi	<i>Training</i> penggunaan aplikasi, promosi profil
5	Masyarakat Sekitar	Pemilik Usaha Lokal	Sedang	Sedang	Informasi potensi ekonomi, edukasi penggunaan aplikasi
6	Pengembang Sistem	Tim IT & Developer	Tinggi	Tinggi	Pengelolaan & pengembangan sistem
7	Pemerintah Daerah	Regulator & Pendukung Wisata	Sedang	Tinggi	Koordinasi regulasi dan dukungan infrastruktur
8	Ronal Hadi, ST., M.Kom	Ketua Jurusan Teknologi Informasi	Sedang	Tinggi	
9	Meri Azmi, ST., M.Cs	Ketua Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	
10	Fazrol Rozi, M.Sc	Dosen Pengampu Mata Kuliah Manajemen Proyek	Sedang	Tinggi	
11	Indri Rahmayuni, S.T., M.T	Dosen Pengampu Mata Kuliah Manajemen Proyek	Sedang	Tinggi	
12	Harfebi Fryonanda, S.Kom., M.Kom	Dosen Pengampu Mata Kuliah Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	

13	Rita Afyenni, S.Kom., M.Kom	Dosen Pengampu Mata Kuliah Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	
14	Rahmi Putri Kurnia, S.Kom., M.Kom.	Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengujian dan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	
15	Dr. Yulherniwati, S.Kom., M.T	Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengujian dan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	
16	Iswandi Saputra M.Kom	Dosen Pengampu Mata Kuliah Pemrograman Web Framework	Sedang	Tinggi	
17	Andrew Kurniawan Vadreas, S.Kom., M.T	Dosen Pengampu Mata Kuliah Pemrograman Web Framework	Sedang	Tinggi	
18	Mutia Rahmi Dewi, S.Kom., M.Kom	Dosen Pengampu Mata Kuliah Konstruksi dan Evolusi Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	
19	Defni, S.Si., M.Kom	Dosen Pengampu Mata Kuliah Konstruksi dan Evolusi Perangkat Lunak	Sedang	Tinggi	

**Diketahui oleh:**

Manajer Proyek Kelompok 1



**(Nauval Alpen Perdana)**

**Disetujui oleh:**

Dosen Pengampu Mata Kuliah  
Manajemen Proyek

**(Fazrol Rozi, M.Sc)**