

PROJECT CHARTER

1. General Project Information				
Project Name:	Grow2Gether			
Executive Sponsors:	Kalbe Farma			
Department Sponsor:	Marketing & Brand Partnership, Business Development, Content Creators & Community			
Impact of project:	Peningkatan kualitas pengasuhan, kesehatan mental orang tua, dan kontribusi pada penurunan angka <i>fatherless</i> dan stunting di Indonesia.			
Budget:	Rp. ---			
2. Project Team				
	Name	Department	Telephone	E-mail
Project Manager:	Ni Luh Made Sri Utami P		08xxxxxxx	niluhmade@gmail.com
Team Members:	Akhmad Bustomi	Lead Developer	08xxxxxxx	bustomiakhmad@gmail.com
	Mella Febry Isnasari	Content & Partnership Specialist	08xxxxxxx	mellafebry@gmail.com
	Safa Ayu Artanti	UI/UX Designer&Researchers	08xxxxxxx	safaayu@gmail.com
3. Stakeholders (e.g., those with a significant interest in or who will be significantly affected by this project)				
1. Calon orang tua dan orang tua				
2. Psikolog klinis, pakar parenting, ahli gizi				
3. Programmer				
4. Database management				
5. Investors				
4. Project Scope Statement				
Project Purpose / Business Justification <i>Describe the business need this project addresses</i>				
1. Meningkatkan kesiapan orang tua				
2. Mendorong keterlibatan ayah				
3. Memberikan dukungan psikologis ibu				
4. Mendukung penurunan stunting, memastikan keluarga memahami pemenuhan gizi anak				

Objectives (in business terms) <i>Describe the measurable outcomes of the project, e.g., reduce cost by xxxx or increase quality to yyyy</i>		
Kategori Target	Objectives (Tujuan Terukur)	Keterkaitan Konsep
Akuisisi Pasar (SOM)	Mencapai basis pengguna aktif sebanyak 100.000 <i>Monthly Active Users</i> (MAU) dalam 6 bulan pertama peluncuran.	Ini merepresentasikan SOM (Serviceable Obtainable Market) yang ditargetkan dalam jangka pendek.
Pangsa Pasar (SAM)	Mencapai penetrasi 2% dari target pasar yang tersedia (SAM) dalam 12 bulan pertama operasional.	Mengukur pertumbuhan pangsa pasar terhadap total pengguna potensial yang dapat dilayani (<i>Serviceable Available Market</i>).
Engagement & Retensi	Mempertahankan tingkat retensi bulanan (MAU) sebesar 25% di akhir Kuartal 1 untuk memastikan pertumbuhan berkelanjutan di pasar yang diperoleh.	Memastikan kualitas produk mempertahankan pengguna yang telah diperoleh (SOM).
Dampak Sosial & Kualitas	Meningkatkan keterlibatan ayah (penggunaan fitur "Peran Ayah") sebesar 40% di antara pengguna yang memiliki pasangan.	Mengukur keberhasilan dalam memecahkan masalah Fatherlessness (Bagian dari TAM/Dampak Sosial).
Kredibilitas Konten	Memastikan 100% konten literasi, nutrisi, dan stimulasi telah divalidasi dan disetujui oleh pakar tersertifikasi.	Mengukur kualitas layanan yang diperlukan untuk sukses di pasar (SAM).
Deliverables <i>List the high-level "products" to be created (e.g., improved xxxx process, employee manual on yyyy)</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grow2Gether MobileApps 2. Fitur inti aplikasi : pemantauan perkembangan janin dan anak sesuai usia, panduan nutrisi dan gizi berbasis bukti ilmiah, perpustakaan stimulasi anak sesuai usia (golder age 0-5 tahun), marketplace produk kebutuhan anak, ibu hamil, dan parenting 3. Pusat literasi parenting berbasis bukti ilmiah 4. Fitur unggulan AI parenting style analysis 5. Fitur komunitas dukungan orang tua 6. Dokumentasi teknis dan operasional 7. Laporan validasi pakar dan legalitas konten 		

Scope *List what the project will and will not address (e.g., this project addresses units that report into the Office of Executive Vice President. Units that report into the Provosts Office are not included)*

1. In Scope

a. Fitur Pra-Kelahiran & Kesiapan Orang Tua

- Modul pemantauan perkembangan janin mingguan.
- Konten nutrisi ibu hamil sesuai trimester.
- Tips kesehatan, mental, dan manajemen emosi selama kehamilan.
- Edukasi peran ayah selama masa kehamilan.

b. Fitur Pembelajaran & Stimulasi Anak

- Digital Library sesuai usia (0–5 tahun): buku, artikel, aktivitas edukatif.
- Aktivitas stimulasi perkembangan (motorik, kognitif, bahasa).
- Permainan edukatif interaktif.

c. Fitur Edukasi & Literasi Parenting

- Artikel parenting berbasis evidence-based.
- Pustaka menu nutrisi anak: MPASI, menu sehat harian.
- Curasi konten edukasi parenting yang mudah dipahami.

d. Fitur Unggulan Berbasis AI

- AI Parenting Style Analysis untuk analisis pola asuh.
- Rekomendasi personal berbasis hasil analisis dan perilaku pengguna.
- Sistem pengumpulan data (non-privasi) untuk insight parenting.

e. Fitur Dukungan Sosial

- Forum komunitas orang tua (diskusi, sharing, Q&A).
- Fitur komentar dan sharing pengalaman pengguna.

f. Fitur Marketplace (Baru Ditambahkan)

Fitur untuk menyediakan produk kebutuhan anak, ibu hamil, dan parenting.

- Produk yang tersedia
 1. Vitamin anak & ibu hamil
 2. Perlengkapan makan anak (sendok silikon, mangkuk anti tumpah, dll)
 3. Perlengkapan bayi (popok, botol susu, baby skincare)
 4. Mainan edukatif
 5. Buku parenting & buku anak
 6. Peralatan MPASI
 7. Produk kesehatan dasar anak

- Fungsi utama marketplace

1. Katalog produk dengan filter (usia anak, kategori, harga, kebutuhan khusus).
2. Fitur pencarian produk.
3. Detail produk lengkap (deskripsi, manfaat, peringatan usia).
4. Keranjang belanja.
5. Sistem checkout dan metode pembayaran (COD, transfer, e-wallet).
6. Notifikasi pesanan.
7. Sistem ulasan dan rating produk.

- Integrasi back-end

1. Manajemen produk & kategori melalui dashboard admin.
2. Tracking status pesanan.
3. Data transaksi dan laporan penjualan.

g. Pengembangan Sistem & Teknologi

- Aplikasi mobile (Android / opsional iOS).
- Backend API dan database.
- Dashboard admin (konten + marketplace).
- Desain UI/UX yang ramah pengguna.
- Sistem notifikasi cerdas.
- Standar keamanan data pengguna.

2. Out of Scope

- a. Konsultasi medis langsung (chat dokter).
- b. Integrasi IoT (baby monitor, smart bottle).
- c. Fitur keanggotaan premium (jika belum masuk fase 1).
- d. Integrasi logistik internal (pengiriman masih melalui pihak ketiga).
- e. Layanan refund/garansi khusus (kecuali kebijakan standar marketplace).

Project Milestones *Propose start and end dates for Project Phases (e.g., Inception, Planning, Construction, Delivery) and other major milestones*

Project Phases / Milestones	Propose Start Date (MM/DD/YYYY)	Propose End Date (MM/DD/YYYY)
FASE 1: INCEPTION & PLANNING		
Finalisasi Project Charter (Termasuk <i>Sign-off</i>)	11/12/2025	11/19/2025
Penyelesaian Desain Arsitektur Teknis & Database	11/20/2025	11/27/2025
Penandatanganan MoU dengan Pakar Konten (External Dependencies)	11/28/2025	12/05/2025
FASE 2: CONSTRUCTION & DEVELOPMENT		
Pengembangan Backend & API Inti Aplikasi	12/06/2025	12/12/2025
Pengembangan Frontend (UI/UX) Aplikasi (Alpha Version)	12/13/2025	12/20/2025
Integrasi Konten Awal (Nutrisi & Stimulasi Dasar)	12/21/2025	12/28/2025
FASE 3: TESTING & VALIDATION		
Pengujian Fungsional (Alpha Testing) & Bug Fixing	12/29/2025	01/12/2026
Peluncuran Beta (Uji Coba Terbatas dengan 500 Pengguna)	01/13/2026	01/27/2026
Finalisasi & Pelatihan Model AI Parenting Analysis	01/28/2026	02/11/2026
FASE 4: DELIVERY & LAUNCH		
Persetujuan Akhir Konten oleh Pakar (Final Validation)	02/12/2026	03/05/2026
Peluncuran Aplikasi Grow2Gether (Go-Live) di App Stores	03/06/2026	03/27/2026
Laporan Evaluasi Dampak Awal (3 Bulan Pasca-Peluncuran)	03/27/2026	06/25/2026

Major Known Risks (including significant Assumptions)

Identify obstacles that may cause the project to fail.

Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)
Akurasi dan Etika Fitur AI Model AI Parenting Style Analysis memberikan hasil yang tidak akurat, bias, atau interpretasi yang salah terhadap pola asuh pengguna, yang dapat merusak kepercayaan atau secara etika bermasalah.	High
Adopsi Pengguna Rendah Tingkat adopsi atau retensi pengguna (terutama ayah) lebih rendah dari yang ditargetkan karena persaingan yang ketat atau ketidakmampuan untuk meyakinkan pengguna tentang nilai tambah aplikasi.	Medium

Constraints

List any conditions that may limit the project team's options with respect to resources, personnel, or schedule (e.g., predetermined budget or project end date, limit on number of staff that may be assigned to the project).

Kategori	Deskripsi Keterbatasan (Limitasi)
Budget	Anggaran pengembangan proyek ini telah ditetapkan sebesar [Diisi: Jumlah Anggaran Predetermined] dan tidak dapat dilampaui.
Jadwal (Time-box)	Aplikasi harus sudah siap diluncurkan (Go-Live) pada tanggal [Diisi: Tanggal Project End Date Predetermined] untuk menangkap momentum program kesehatan atau musim tertentu.
Kualitas Konten	Semua konten literasi, nutrisi, dan tumbuh kembang harus divalidasi dan disetujui secara tertulis oleh minimal 2 (dua) pakar tersertifikasi sebelum dimasukkan ke dalam aplikasi.
Regulasi & Legalitas	Aplikasi harus 100% mematuhi Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) dan regulasi etika AI di Indonesia, terutama mengingat sensitivitas data kesehatan dan pola asuh anak.

External Dependencies *Will project success depend on coordination of efforts between the project team and one or more other individuals or groups? Has everyone involved agreed to this interaction?*

Pertanyaan	Deskripsi
Will project success depend on coordination of efforts between the project team and one or more other individuals or groups?	<p>Ya, sangat bergantung. Keberhasilan proyek akan sangat bergantung pada koordinasi dan kerja sama aktif dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pakar dan Profesional Kesehatan (Psikolog, Ahli Gizi, Dokter Anak): Dibutuhkan untuk penyediaan, validasi, dan verifikasi 100% konten literasi, nutrisi, dan stimulasi anak. Kredibilitas aplikasi bergantung pada pihak ini. 2. Penyedia Layanan Pihak Ketiga (Third-Party Services): Terutama untuk penyediaan infrastruktur <i>cloud</i> dan API yang dibutuhkan untuk operasional fitur unggulan AI Parenting Style Analysis dan platform komunitas.
Has everyone involved agreed to this interaction?	<p>Persetujuan Interaksi harus disepakati. Interaksi ini harus diformalkan melalui Perjanjian Kerja Sama (MoU) atau kontrak. Tim Proyek harus memastikan adanya dokumen kesepakatan tertulis yang ditandatangani oleh setiap pakar konten dan penyedia layanan pihak ketiga sebelum fase <i>construction</i> (pengembangan) dimulai.</p>

5. Communication Strategy *(specify how the project manager will communicate to the Executive Sponsor, Project Team members and Stakeholders, e.g., frequency of status reports, frequency of Project Team meetings, etc.)*

Pihak (Audience)	Frekuensi Komunikasi	Metode Komunikasi	Tujuan
Executive Sponsor ³	Bulanan (Monthly)	Laporan Status Formal (Email) & Pertemuan <i>Review</i> Eksekutif (30 menit)	Tinjauan kemajuan tingkat tinggi, persetujuan perubahan besar (scope/budget), dan mitigasi risiko tinggi.
Department Sponsor ⁴	Dua Mingguan (Bi-Weekly)	Rapat Status & Diskusi Mendalam (60 menit)	Pemantauan detail perkembangan, alokasi sumber daya, dan penyelesaian hambatan operasional.
Project Team Members ⁵	Harian (Daily) & Mingguan (Weekly)	<i>Daily Stand-up Meeting</i> (15 menit) & Rapat Perencanaan Mingguan (60 menit)	Sinkronisasi tugas harian, identifikasi <i>blockers</i> , dan perencanaan <i>sprint</i> (jika menggunakan Agile).
Stakeholders (Pakar Konten Eksternal) ⁶	Sesuai Kebutuhan & Tri-Weekly (Tiga Mingguan)	Email, Grup Chat, dan Pertemuan Validasi Konten (via video conference)	Validasi 100% konten, koordinasi jadwal <i>review</i> , dan pemenuhan External Dependencies ⁷ .

6. Sign-off			
	Name	Signature	Date (MM/DD/YYYY)
Executive Sponsor	Vidjongtius		
Department Sponsor	Ongkie Tedjasurja		
Project Manager			
7. Notes			