PROJECT CHARTER

CAFÉ’S CHALLENGE SYSTEM



Our team, Kelompok 8:

Muhammad Syaiful Islam (A11.2018.11197)

Gabriel Christoforus (A11.2018.11180)

Excel Oka Adhiyoso (A11.2018.11421)

Arya Prima Devara (A11.2018.11555)

**Program Studi Sarjana Teknik Informatika**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Universitas Dian Nuswantoro**

**2021**

|  |
| --- |
| **Project Charter** |

1. Judul Proyek : “Cafe’s Challenge System”
2. Nama Tim : Tim Pengembang CCS UDINUS
3. Tanggal Mulai Proyek : 22 Maret 2020
4. Tanggal Berakhir Proyek : 3 Juli 2020
5. Deskripsi Proyek:

Untuk meningkatkan *customer experience* pada suatu internet cafe, diciptakan perangkat lunak ‘Cafe’s Challenge System’ atau disingkat CCS. Dengan sistem perangkat lunak ini, pemilik kafe atau juga game master yang bekerja di kafe dapat membuat challenge. Challenge tersebut diberikan kepada pelanggan yang sudah mendaftar & memiliki akun pada kafe & CSS milik cafe tersebut. Ketika pelanggan menyelesaikan suatu challenge, dia akan menekan suatu tombol bahwa dia telah menyelesaikan suatu challenge. Kemudian game master melalui akunnya dapat melihat informasi tersebut dan melihat bukti foto yang diupload, serta dapat memverifikasi atau menolak claim challenge tersebut. Ada 2 jenis challenge, yaitu pelanggan harus membeli menu makanan / minuman tertentu, atau pelanggan memainkan game tertentu. Setelah mereka melakukan challenge tersebut mereka akan upload foto sebagai bukti dokumentasi ke sistem.

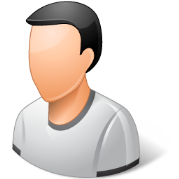
Game master dapat melihat laporan siapa saja yang menyelesaikan tiap-tiap challenge, siapa pelanggan yang paling banyak menyelesaikan berbagai jenis challenge. Game master dapat memilih jenis menu dan game yang menjadi challenge. Info yang terdapat pada challenge tersebut adalah diantaranya: jenis challenge, gambar/ icon badge, exp, menu atau game yang menjadi challenge, khusus untuk game master, dia dapat melihat semua user yang mendapatkan challenge serta yang sudah menyelesaikan challenge tersebut. Data dari challenge tersebut dapat di-export ke sebuat file dengan format csv, dimana dapat dilihat & direview kembali oleh game master.

1. Stakeholder proyek
   1. Project Owner : Internet Café
   2. Project Sponsor : Internet Cafe’s owner
   3. Project Leader : Muhammad Syaiful Islam
   4. Business & System Analyst : Gabriel Christoforus
   5. Database Designer : Excel Oka Adhiyoso
   6. UI Designer : Muhammad Syaiful Islam
   7. Front-End Programmer : Arya Prima Devara
   8. Back-End Programmer : Excel Oka Adhiyoso

|  |
| --- |
| **Project Scope Statement** |

1. Ruang Lingkup

Café’s Challenge System atau disingkat CCS adalah sistem perangkat lunak yang dipasang pada internet café. *Cara* kerja CCS adalah memberikan suatu bentuk *challenge* atau tantangan yang dibuat oleh *game master* (atau pemilik internet café) kepada pelanggan café. Software ini dapat diakses melalui dua *platform* untuk pelanggan café (yang sudah mendaftar), yaitu smartphone dan PC milik internet café, dan untuk game master tersendiri melalui PC admin internet café yang berintegrasi dengan sistem admin café.



**Admin Cafe**

**PC Admin Cafe**

**PC Cafe**

**User’s Smartphone**

**User**

1. Deskripsi Fungsionalitas
   1. Login sebagai admin / game master dan login untuk user / pelanggan;
   2. Register user / pelanggan baru;
   3. Admin dapat membuat challenge yang akan dibagikan ke user melalui PC admin;
   4. List user yang terdaftar ke software pada PC admin;
   5. User dapat mengirimkan foto bukti ke Admin melalui: PC café yang dipakai user atau menggunakan Aplikasi Smartphone;
   6. Admin dapat menerima foto bukti dari user di PC admin;
   7. Penilaian admin dengan buktinya. Jika berhasil, maka tantangan selesai dan user mendapatkan exp;
   8. Exp menaikkan level akun user;
   9. User dapat melihat status dan level akunnya di PC user atau app Smartphone; dan
   10. Admin dapat melihat pencapaian semua user melalui PC admin.

|  |
| --- |
| **Work Breakdown Structure** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Task** | **Estimated Duration** |
| 1 | Select Topic | 1 week |
| 2 | Create Framework | 1 week |
| 3 | PC Admin Coding | 2 weeks |
| 4 | Create Database | 1 week |
| 5 | PC User Coding | 2 weeks |
| 6 | Smartphone User Coding | 2 weeks |
| 7 | Connecting All Platform | 1 week |
| 8 | Write Papers Result | 2 weeks |

CCS

Select Topic

Create Framework

PC Admin Coding

Create Database

PC User Coding

Smartphone User Coding

Connecting All Platform

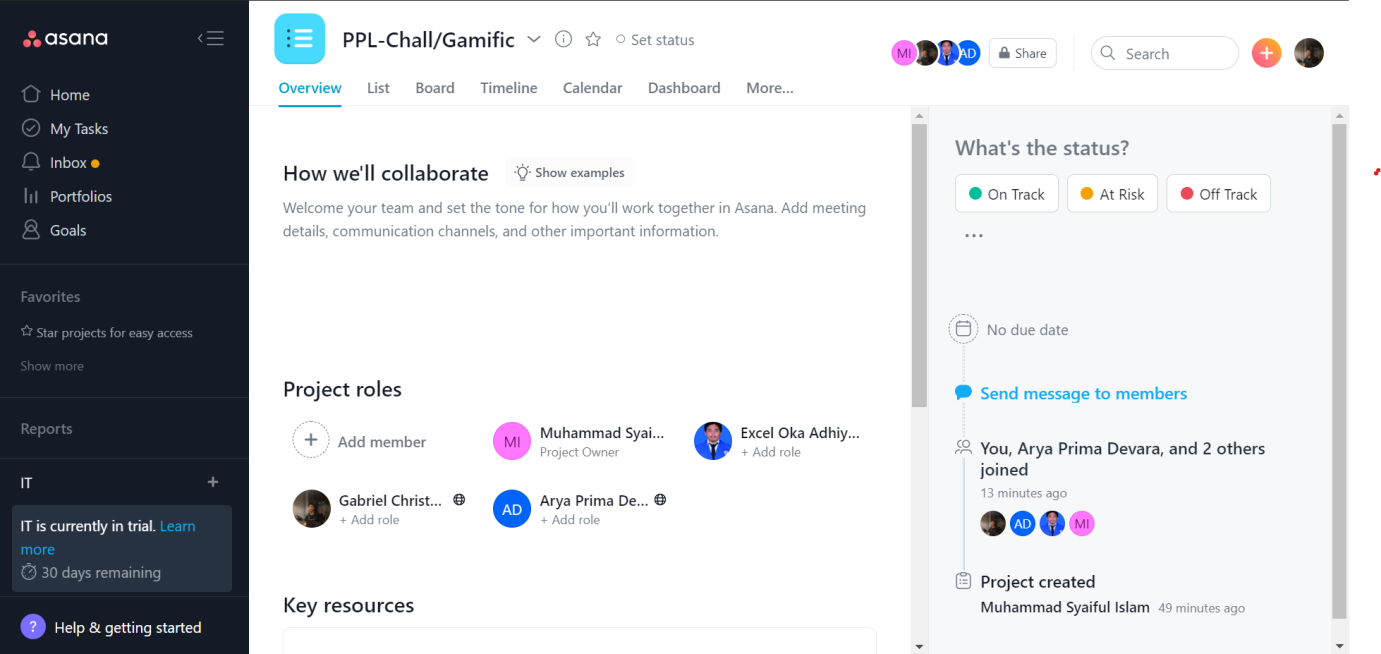
Write Papers Result

|  |
| --- |
| **Gantt Chart** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Task | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| Select Topic |  | |  |  |  | | | |  | | | |
| Create Framework |  |  | |  |  | | | |  | | | |
| PC Admin Coding |  |  |  | | |  |  |  |  | | | |
| Create Database |  | | | |  | |  |  |  | | | |
| PC User Coding |  | | | |  |  | | |  | | | |
| Smartphone User Coding |  | | | |  |  |  |  | | |  |  |
| Connecting All Platform |  | | | |  | | | |  |  | |  |
| Write Papers Result |  | | | |  | | | |  | |  | |

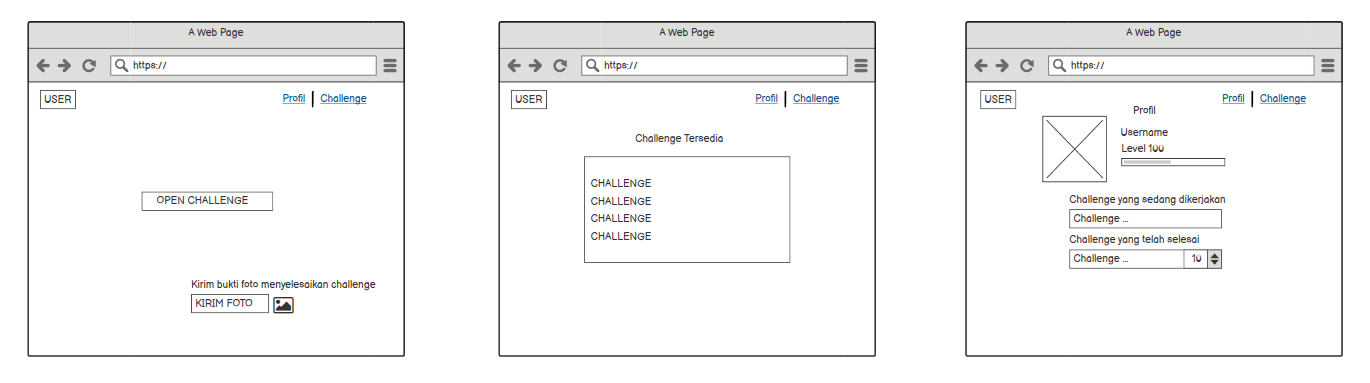
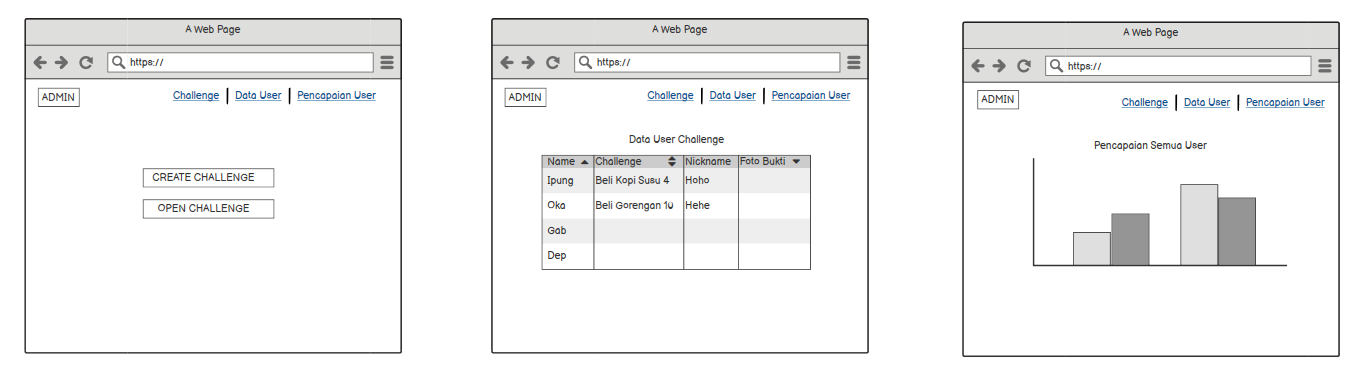
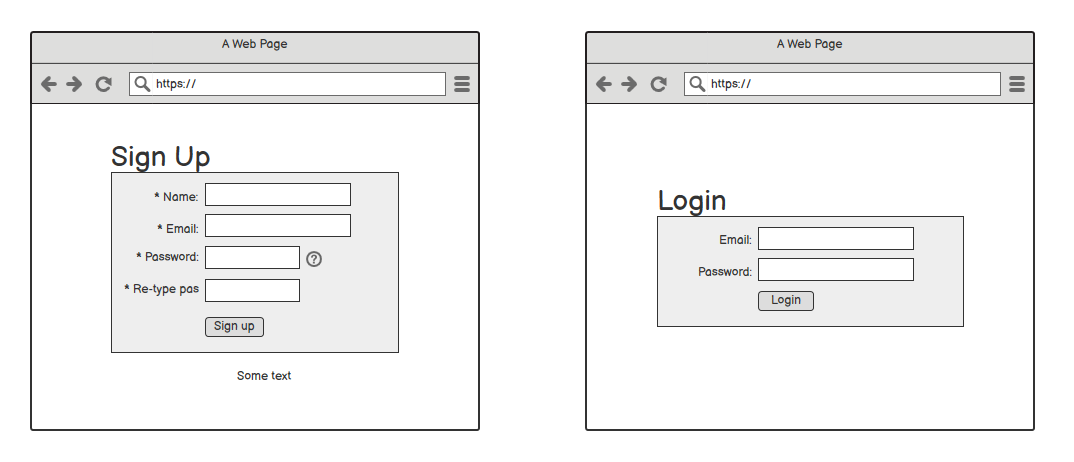
**Project Management Tool: Asana**

Kelompok kami menggunakan Asana sebagai project management. Kami memilih Asana karena tersedia banyak fitur yang akan membantu kami untuk memanage pembagian tugas dalam mengerjakan project yang akan kami kerjakan kedepannya.

****

**GUI WIREFRAME: Balsamiq Wireframes**

Untuk perancangan GUI, kami menggunakan aplikasi balsamiq Wireframes. Aplikasi ini sangat membantu dalam perancangan project ini.

****