
PROJECT CHARTER

Version <1.0>

<20/02/2020>

VERSION HISTORY

Version #	Implemented By	Revision Date	Approved By	Approval Date	Reason
1.0	Pungki Resti Prabandari	20 Februari 2020	Amirul Iqbal, S.Kom.,M.Eng	-	Terdapat kesalahan penulisan.

DAFTAR ISI

1. Introduction	5
1.1 Purpose of Project Charter	5
2. Project And Product Overview	5
3. Justification	6
3.1 Business Need	6
3.2 Business Impact	6
4 Scope	7
4.1 Objectives	7
4.2 High-Level Requirements	8
4.3 Boundaries/Constraints	9
5 Duration	9
5.1 Timeline	9
5.2 Executive Milestones	10
6 Project Organization	11
6.1 Roles and Responsibilities	11
6.2 Stakeholders (Internal and External)	12
7 Project Charter approval	13

DAFTAR TABEL

Table 1 High-Level Requirement	8
Table 2 Timeline Project	9
Table 3 Executive Milestones.....	10
Table 4 Roles and Responsibilities.....	11
Table 5 References	14

1. Introduction

1.1 PURPOSE OF PROJECT CHARTER

Tujuan dari proyek yang kami lakukan adalah membuat **Sistem Inventori Barang Berbasis Desktop**. Sistem ini nantinya diharapkan dapat mempermudah admin penjualan (kasir), admin gudang dan *owner* dalam hal pencatatan barang.

2. Project And Product Overview

Toko **Paman Toys** yang terletak di Kelurahan Pulung Kencana Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distributor mainan yang menjual barangnya ke beberapa *re-seller* di berbagai daerah.

Toko Paman Toys selalu melakukan pengawasan dan pencatatan terhadap ketersediaan barang. Selama ini untuk mengolah data ketersediaan barang masih dilakukan secara manual sehingga hal tersebut kurang efektif mengingat banyaknya barang-barang yang harus dicatat sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan memerlukan ketelitian yang lebih agar data barang tidak mengalami kesalahan perhitungan barang. Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu dalam mengelola pencatatan barang tersebut.

Sistem Inventori Barang ini diharapkan dapat menghubungkan proses kegiatan keluar masuknya barang yang ada di gudang dengan kasir. Perangkat lunak ini dapat melaporkan hasil kegiatan lewat perangkat komputer. Aplikasi Sistem Inventori Barang dikembangkan dengan berbasiskan *desktop*. Aplikasi Sistem Inventori Barang digunakan oleh karyawan gudang dan terhubung dengan kasir.

3. Justification

3.1 BUSINESS NEED

Sistem Inventori Barang Berbasis *Desktop* merupakan proyek yang diminta oleh pihak klien untuk mempermudah operasional di dalam gudang. Pihak klien membutuhkan 3 pengguna yang dapat mengakses sistem ini, user pertama adalah admin penjualan yang mempunyai hak akses dalam pencatatan barang keluar, untuk pengguna admin gudang dapat mencatat barang yang masuk ke dalam gudang, serta user yang terakhir adalah *owner* yang dapat melihat semua informasi mengenai barang yang masuk dan keluar.

Fitur yang terdapat dalam sistem ini antara lain:

- *Log in* (bagi user yang sudah memiliki akun)
- *Register* (bagi user yang belum memiliki akun)
- Home
- Data Pelanggan (dapat menambahkan data pelanggan bagi admin penjualan)
- Data Barang
- Stok Barang
- Data Barang Keluar dan Masuk (admin penjualan dapat memasukkan data barang yang keluar dari gudang, sedangkan admin gudang dapat memasukkan data barang yang masuk ke dalam gudang)
- *Download* (dapat mengunduh laporan barang yang keluar dan masuk ke dalam gudang)

3.2 BUSINESS IMPACT

Sistem ini dibuat sebagai upaya mengurangi tingkat kecurangan pihak-pihak yang kurang bertanggung jawab. untuk meningkatkan efektivitas gudang Berdasarkan *economy*, sistem ini dapat meminimalkan tempat penyimpanan data dan penggunaan kertas dan alat tulis yang membutuhkan biaya tidak sedikit. Berdasarkan control, sistem diharapkan dapat diperbarui sewaktu-waktu dan harus mampu beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per hari tanpa gagal.

Berdasarkan *Efficiency*, sistem ini dapat mengefisiensikan sumber daya yang dipakai untuk mengelola data barang. Berdasarkan *services*, mempercepat proses pengelolaan dan penginputan data barang yang keluar dan masuk serta mengelola data stok barang.

4 Scope

4.1 OBJECTIVES

1. Mengembangkan fitur *Log in* untuk masuk ke dalam sistem sebagai admin gudang dan admin penjualan (kasir).
2. Mengembangkan fitur input data barang masuk untuk memasukkan data barang berupa nama barang, *id* barang, jumlah barang, *id supplier* dan tanggal barang masuk.
3. Mengembangkan fitur pencatatan barang keluar berupa nama barang, *id* barang, jumlah barang, *id supplier*, dan tanggal keluar.
4. Mengembangkan daftar pelanggan yang berbelanja di gudang dengan menginputkan data berupa nama, *id* pelanggan, tipe pelanggan.
5. Mengembangkan fitur hapus data pelanggan untuk menghapus data pelanggan yang tersimpan dalam *database* sistem.
6. Mengembangkan fitur edit data pelanggan untuk mengedit data pelanggan yang tersimpan dalam *database* sistem.
7. Mengembangkan input data stok barang dengan menginputkan *id* barang dan jumlah barang.
8. Mengembangkan fitur hapus stok barang untuk menghapus data stok barang yang tersimpan dalam *database* sistem.
9. Mengembangkan fitur edit stok barang untuk mengedit data stok barang yang tersimpan dalam *database* sistem.
10. Mengembangkan fitur edit pada data barang masuk dan keluar
11. Mengembangkan fitur unduh pada data barang masuk dan keluar.

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan tambahan yang tidak memiliki input, proses dan output. namun, kebutuhan non fungsional sebaiknya terpenuhi karena sangat menentukan apakah sistem ini akan digunakan

pengguna atau tidak. berdasarkan *performancenya*, sistem diharapkan dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap pekerjaan. semakin sedikit waktu yang dibutuhkan, semakin besar hasil yang didapatkan.

Berdasarkan *information*, kebutuhan non fungsionalnya adalah dapat terintegrasinya data. sistem diharapkan dapat mencegah terjadinya numpuk data, perulangan penginputan data yang sama dan menjaga akurasi data. akurasi data dibutuhkan untuk mencegah adanya kesalahan dalam menginputan data dan pengolahan data transaksi.

Berdasarkan *economy*, sistem ini dapat meminimalkan tempat penyimpanan data dan penggunaan kertas dan alat tulis yang membutuhkan biaya tidak sedikit. Berdasarkan *control*, sistem diharapkan dapat diperbarui sewaktu-waktu dan harus mampu beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per hari tanpa gagal. Berdasarkan *Efficiency*, sistem ini dapat mengefisiensikan sumber daya yang dipakai untuk mengelola data barang. Berdasarkan *services*, mempercepat proses pengelolaan dan penginputan data barang yang keluar dan masuk serta mengelola data stok barang.

4.2 HIGH-LEVEL REQUIREMENTS

Table 1 High-Level Requirement

Req. #	Requirement Description
Integrasi dengan <i>mobile</i>	Klien menginginkan sistem yang dapat terintegrasi dengan mobile
Fitur unduh	Klien menginginkan sistem dapat menampilkan laporan barang dan dapat diunduh

4.3 BOUNDARIES/CONSTRAINTS

Asumsi-asumsi dari proyek ini adalah survei dan hari pengembangan proyek dilakukan selama 1 minggu yang terdiri dari 5 hari (hari sabtu dan minggu tidak dihitung).

Batasan-batasan untuk sistem ini, antara lain :

1. Owner biasa hanya bisa melihat dan mendownload laporan.
2. Admin bisa melakukan input, edit, dan hapus data

5 Duration

5.1 TIMELINE

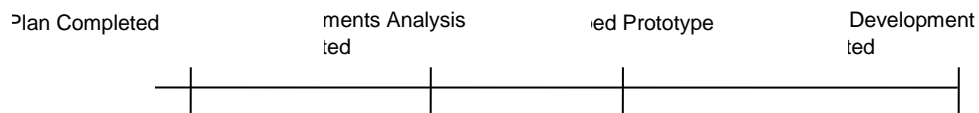


Table 2 Timeline Project

Exclusive Milestones	Estimated Timeline
Memulai Proyek	10/02/2020
Pengumpulan Kebutuhan klien	12/02/2020
Menyelesaikan Analisis Kebutuhan	14/02/2020
Membuat Perancangan Desain Model Sistem	14/02/2020
Menyelesaikan SKPL sistem	16/02/2020

Menyelesaikan Desain Sistem	20/02/2020
Memulai Pembangunan Sistem	25/02/2020
Melakukan simulasi sistem (Presentasi Progress Ke Klien)	22/03/2020
Menyelesaikan Pembuatan Sistem dan Testing	18/04/2020
Melakukan simulasi final sistem	19/04/2020
Menyelesaikan Instalasi Sistem	26/04/2020
Proyek Selesai	04/05/2020

5.2 EXECUTIVE MILESTONES

Table 3 *Executive Milestones*

Exclusive Milestones	Estimated Completion Timeframe
Memulai Proyek	10/02/2020
Pengumpulan Kebutuhan klien	Dua hari setelah proyek dimulai
Menyelesaikan Analisis Kebutuhan	Dua hari setelah pengumpulan kebutuhan proyek dari klien
Membuat Perancangan Desain Model Sistem	Dua hari setelah analisis kebutuhan proyek dari klien terselesaikan

Menyelesaikan SKPL sistem	Satu minggu setelah pengumpulan kebutuhan dari klien
Menyelesaikan Desain Sistem	Satu minggu dari menyelesaikan SKPL
Memulai Pembangunan Sistem	Dua bulan setelah proses dokumentasi kebutuhan terselesaikan
Melakukan simulasi sistem (Presentasi Progress Ke Klien)	Dua hari setelah proses pembangunan sistem
Menyelesaikan Pembuatan Sistem dan Testing	Satu hari setelah presentasi sistem kepada klien
Melakukan simulasi final sistem	Satu minggu setelah presentasi sistem kepada klien
Menyelesaikan Instalasi Sistem	Tiga hari setelah simulasi final sistem
Proyek Selesai	04/05/2020

6 Project Organization

6.1 ROLES AND RESPONSIBILITIES

Table 4 Roles and Responsibilities

Name & Organization	Project Role	Project Responsibilities
Yose Saragih	<i>Project Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menjadwalkan pelaksanaan dan manajemen proyek Memantau kinerja proyek dari analisis sampai implementasi
• Arimbi Ayuningtias	<i>Programmer</i>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat aplikasi yang telah dirancang dan direncanakan

• Nicolaus Edwardo F		
Irma Safitri	<i>System Design</i>	<ul style="list-style-type: none">• Membuat desain UI aplikasi• Membuat rancangan sistem dengan DFD• Membuat basis data dan ERD
Gabrella Marlika Putri	<i>System Testing</i>	<ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>test plan</i> untuk implementasi sistem
Pungki Resti Prabandari	<i>System Documentation</i>	<ul style="list-style-type: none">• Kontrol keselarasan dan kelengkapan seluruh dokumen• Membuat user guide software sistem informasi

6.2 STAKEHOLDERS (INTERNAL AND EXTERNAL)

Stakeholder dari pihak **PAMAN TOYS** :

- Wahyudi Tohir (*owner*)

7 Project Charter approval

Signature: _____ Date: _____
Print Name: Wahyudi Tohir
Title: _____
Role: owner

Signature: _____ Date: _____
Print Name: Yose Alloisius Saragih
Title: _____
Role: Project Manager

Signature: _____ Date: _____
Print Name: Amirul Iqbal, S.Kom., M.Eng
Title: _____
Role: Dosen

APPENDIX A: REFERENCES

Table 5 *References*

Document Name and Version	Description	Location
<i>Project Charter</i>	<i>Project charter</i> berisi informasi penting yang mencakup penjelasan ringkas dari sebuah proyek yang akan dijalankan	

APPENDIX B: KEY TERMS

Term	Definition