

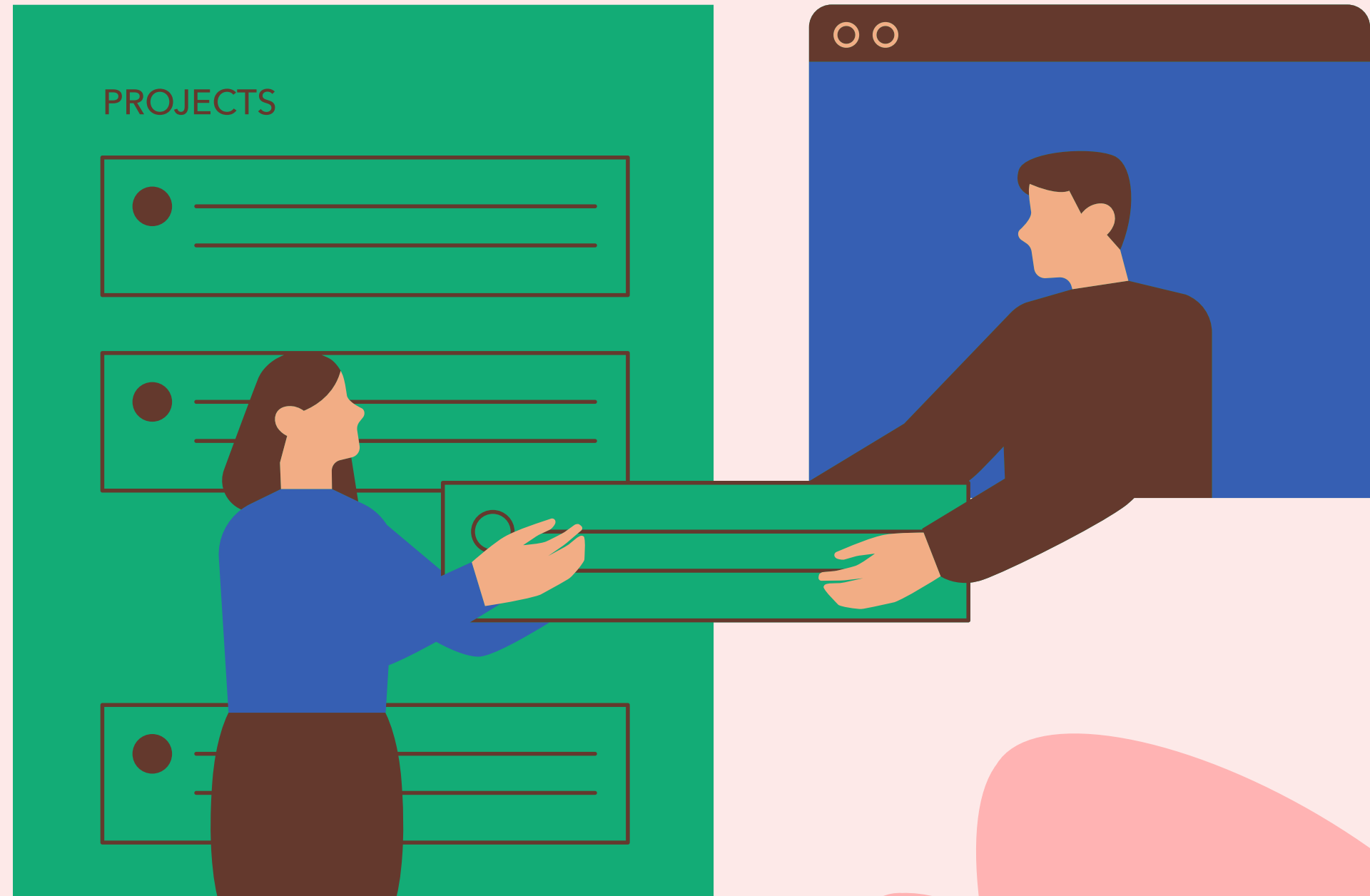
SISTEM TATA TERTIB

Project Charter



Anggota Kelompok

1. Rocky Alessandro Kristanto
(NIM. 2341720197)
2. Nakita Gayuh Cakrawala
(2341720181)
3. Reika Amalia Syahputri
(2341720173)
4. Alvin Aditya (2341720020)



Project Description

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem tata tertib digital di lingkungan kampus, yang akan memfasilitasi penegakan aturan dan kebijakan kampus secara lebih efektif dan efisien.

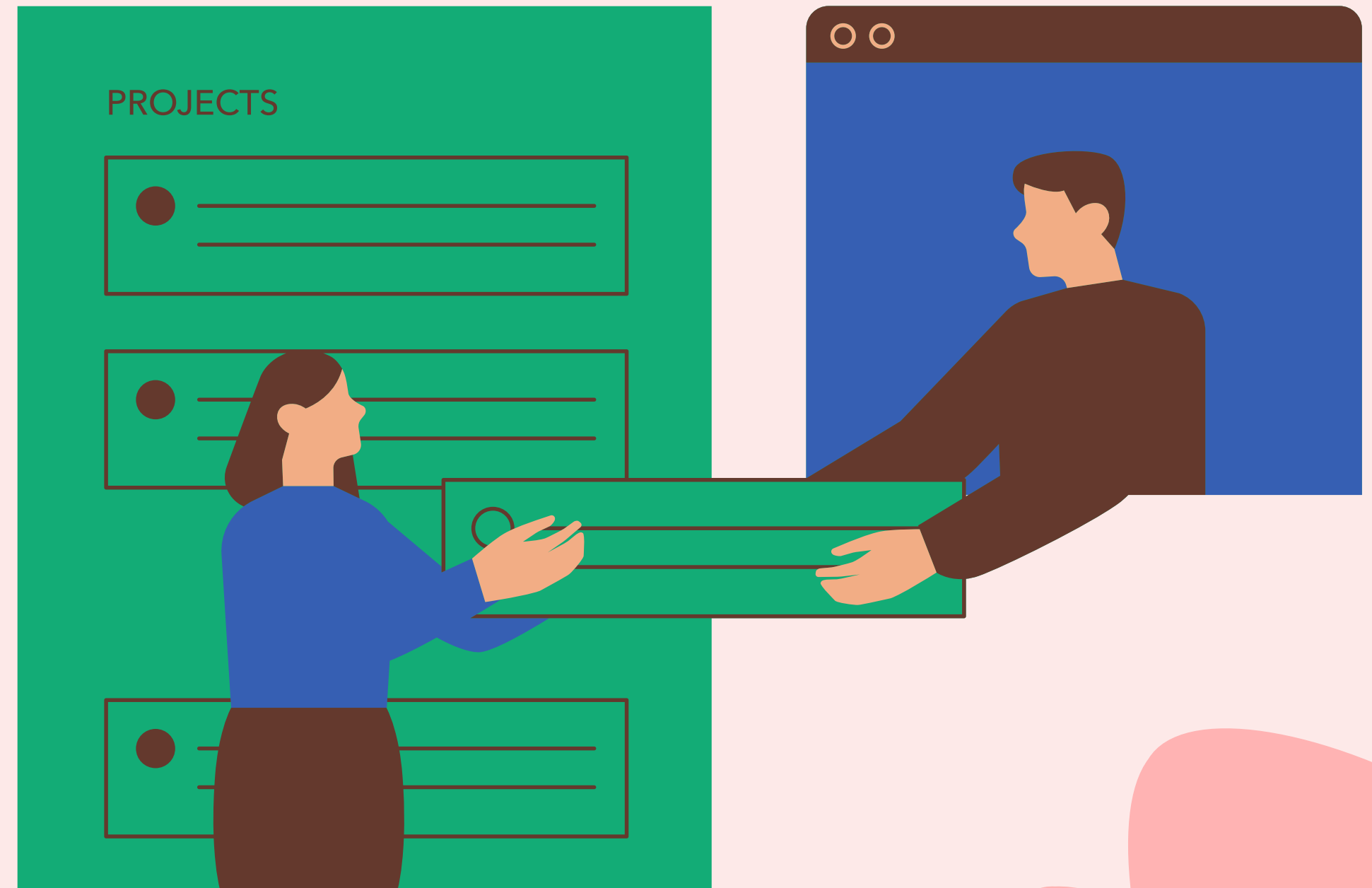
Sistem ini dirancang untuk mendigitalisasi proses pelaporan pelanggaran, mempermudah akses informasi tata tertib bagi mahasiswa dan staf, serta mendukung transparansi dalam penanganan kasus pelanggaran.

Dengan menggunakan teknologi berbasis web dan mobile, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kepatuhan warga kampus terhadap aturan yang berlaku.



Project Goals

1. Meningkatkan Efisiensi Operasional
2. Transparansi dalam Penanganan Kasus
3. Mempermudah Akses Tata Tertib
4. Mendukung Analisis Data Tata Tertib
5. Mengintegrasikan Fitur Notifikasi Otomatis



Risks

Kehilangan Fokus pada Pengembangan Karakter

Terlalu fokus pada hukuman atau penegakan disiplin melalui tata tertib dapat mengabaikan tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu membentuk karakter dan mental mahasiswa.

Resiko Berkurangnya Kebebasan Berpikir dan Berekspresi

Tata tertib yang terlalu ketat atau terlalu mengatur berbagai aspek kehidupan mahasiswa bisa berisiko membatasi kebebasan berpikir, berekspresi, atau berkreasi.

Resiko Legal atau Masalah Hukum

Jika tata tertib mahasiswa mengandung aturan yang bertentangan dengan hak-hak asasi atau hukum negara, hal ini bisa menimbulkan masalah hukum bagi institusi pendidikan.



Deliverables

UML (Unified Modeling Language) adalah metode visual untuk merancang sistem berorientasi objek, digunakan dalam proyek untuk memvisualisasikan rancangan sistem tata tertib dan menentukan spesifikasi serta kebutuhan sistem.

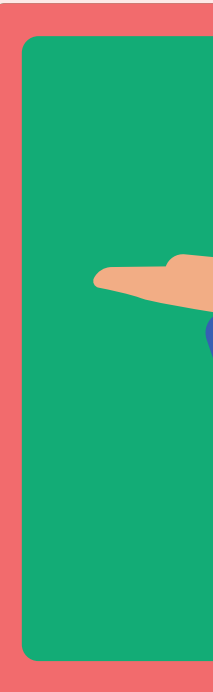
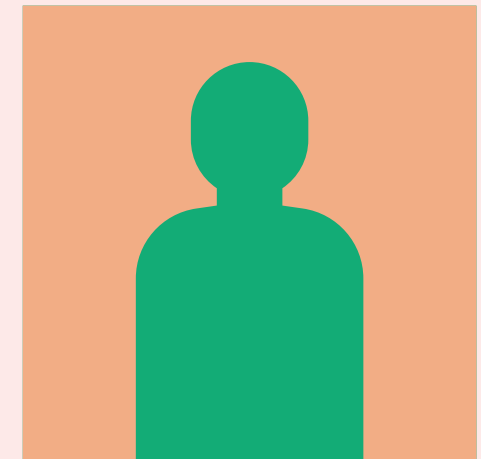
Class Diagram, sebagai diagram struktur UML, menggambarkan struktur, atribut, metode, dan hubungan antar objek, membantu menentukan class dan atributnya untuk mempermudah implementasi program.



Scope Definition

Sistem Tata Tertib Mahasiswa adalah sebuah platform yang dirancang untuk mengelola, mengawasi, dan menegakkan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan kampus terhadap mahasiswa. Sistem ini bertujuan untuk menciptakan disiplin dan ketertiban dalam kehidupan akademik dan sosial mahasiswa. Ruang lingkupnya mencakup

1. Kehadiran dan Partisipasi Akademik
2. Etika dan Perilaku
3. Kedisiplinan
4. Integritas Akademik
5. Kepatuhan terhadap Hukum
6. Penggunaan Fasilitas Kampus
7. Aturan tentang bagaimana mahasiswa menggunakan fasilitas kampus, seperti perpustakaan, laboratorium, ruang belajar, dan fasilitas olahraga.



Work Breakdown Structure

Kode WBS	Nama Aktivitas	Deskripsi
1	Proyek Sistem Tata Tertib	Pengembangan sistem tata tertib
1.1	Requirements Gathering	Mengumpulkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan
1.1.1	Wawancara Pemangku Kepentingan	Melakukan wawancara dengan admin jurusan, dosen, dan mahasiswa
1.1.2	Analisis kebutuhan	Mengumpulkan kebutuhan dan spesifikasi yang didapat dari wawancara sebelumnya
1.2	Desain Sistem	Melakukan desain sistem back-end dan front-end berdasarkan kebutuhan
1.2.1	Perancangan Sistem Basis Data	Merancang sistem database yang dapat dikelola melalui sistem tata tertib
1.2.2	Perancangan Sistem Back-End	Merancang sistem back-end
1.2.3	Integrasi Basis Data	Mengintegrasikan database dengan program
1.2.4	Perancangan Sistem Front-End	Merancang desain antarmuka untuk tampilan sistem
1.3	Pengembangan	Mengembangkan fitur-fitur yang diperlukan
1.3.1	Pengembangan Sistem Pelaporan	Mengembangkan fitur untuk user agar dapat melaporkan dan melihat pelanggaran
1.4	Pengujian Sistem	Melakukan pengujian pada sistem untuk mencari bug atau kesalahan pada kode program
1.5	Debugging	Memperbaiki kesalahan pada kode program yang ditemukan pada pengujian sistem
1.6	Implementasi	Menerapkan sistem untuk mengelola tata tertib
1.6.1	Pelatihan Admin dan Dosen	Melatih admin dan dosen untuk dapat menggunakan sistem dengan baik
1.6.2	Pelatihan Mahasiswa	Melakukan sosialisasi terhadap mahasiswa mengenai sistem tata tertib
1.7	Pemeliharaan	Menyediakan dukungan dan bantuan mengenai sistem
1.7.1	Pembaruan Sistem	Melakukan improvisasi terhadap sistem sehingga dapat berjalan lebih efisien
1.7.2	Dukungan Sistem	Menyediakan dukungan bagi user yang mengalami kendala dalam menggunakan sistem

Project Milestones

Project Milestones	Target Date (dd/mm/yyyy)
Project Started	23/09/2024
Interface Design	06/11/2024
Database Design	20/11/2024
Backend Implementation	25/11/2024
Frontend Implementation	27/11/2024
System Testing & QA	01/12/2024
Deployment & Training	05/12/2024
Complete Installation Software	07/12/2024

TO DO

FINISHED



Budget Summary

PROJECT COMPONENT	COMPONENT COST
Biaya Perencanaan	Rp 6.500.000
Biaya Pengembangan Sistem	Rp 32.000.000
Biaya Infrastruktur dan Hosting	Rp 13.000.000
Biaya Implementasi dan Pelatihan	Rp 8.000.000
Biaya Pemeliharaan dan Dukungan	Rp 15.000.000
Total	Rp 74.500.000



Assumptions, Constraints, and Dependencies



Asumsi Proyek Tata Tertib Mahasiswa :

1. Ketersediaan Teknologi : Kampus memiliki infrastruktur TI memadai (server, internet, perangkat lunak).
2. Akses Pengguna : Semua mahasiswa, dosen, dan staf memiliki perangkat dan kemampuan menggunakan sistem berbasis web/mobile.
3. Dukungan Pihak Berwenang : Semua pihak mendukung implementasi dan pengawasan sistem.
4. Konsistensi Kebijakan : Kebijakan fakultas selaras dengan tata tertib umum kampus.
5. Kemampuan Mahasiswa: Mahasiswa memahami dan bersedia mengikuti tata tertib digital.
6. Pengembangan Sistem : Proyek selesai tepat waktu dan sesuai anggaran.

Assumptions, Constraints, and Dependencies

Batasan Proyek :

1. Anggaran Terbatas : Biaya pengembangan, pelatihan, dan pemeliharaan sistem.
2. Kapasitas Teknologi : Keterbatasan performa server dan fitur berat.
3. Kepatuhan Privasi : Mematuhi regulasi data pribadi (UU PDP, GDPR).
4. Waktu Implementasi : Waktu pengembangan yang singkat.
5. Keterampilan Pengguna : Membutuhkan pelatihan tambahan.
6. Kompleksitas Kebijakan : Harus sesuai regulasi internal dan eksternal.



Assumptions, Constraints, and Dependencies

Ketergantungan Proyek :

1. Integrasi SIAKAD: Data mahasiswa untuk efektivitas sistem.
2. Dukungan IT: Perangkat lunak, pemeliharaan, dan penanganan masalah teknis.
3. Sistem Lain: Integrasi dengan sistem keamanan dan manajemen gedung.
4. Pelatihan Pengguna: Keberhasilan tergantung pada pelatihan pengguna.
5. Kestabilan Kebijakan: Sistem perlu pembaruan jika kebijakan berubah.
6. Dukungan Manajemen: Dukungan manajemen kampus untuk keberhasilan implementasi.



Project Organizational Structure And Project Authorization

FUNCTION	NAME	ROLE
Backend Developer	ROCKY ALESSANDRO KRISTANTO	<ul style="list-style-type: none">● Mengimplementasikan kode program untuk sistem dari segi logika dan pemrosesan data
Project Manager	NAKITA GAYUH CAKRAWALA	<ul style="list-style-type: none">● Memastikan proyek berjalan lancar● Memastikan hasil akhirnya memenuhi kualitas yang diinginkan
Database Designer	REIKA AMALIA SYAHPUTRI	<ul style="list-style-type: none">● Menentukan struktur basis data yang digunakan untuk menyimpan data
UI/UX Designer Frontend Developer	ALVIN ADITIYA	<ul style="list-style-type: none">● Membuat desain antarmuka untuk sistem tata tertib● Mengimplementasikan desain hingga menjadi kode program

Approved by:

1. Nakita Gayuh Cakrawala as Project Manager on 23 September 2024
2. Reika Amalia Syahputri as Project Sponsor on 24 September 2024

Manajemen Risk

Manajemen risiko dalam sistem tata tertib mahasiswa melibatkan identifikasi, analisis, dan pengendalian risiko. Strategi mitigasi meliputi :

- Review dan Revisi : Evaluasi berkala tata tertib untuk mendukung pengembangan karakter mahasiswa.
- Pelatihan Soft Skills : Selenggarakan program seperti seminar motivasi dan lokakarya pengembangan diri.
- Pendekatan Edukatif : Terapkan sanksi berbasis edukasi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.
- Peraturan Fleksibel: Buat tata tertib yang adaptif, mendukung kebebasan berekspresi.
- Konsultasi Hukum: Libatkan ahli hukum untuk memastikan tata tertib sesuai undang-undang.
- Sosialisasi Hak dan Kewajiban : Edukasi mahasiswa untuk mencegah pelanggaran hak.
- Mekanisme Pengaduan : Sediakan jalur pengaduan yang aman, anonim, dan efektif.
- Pelibatan Stakeholder : Libatkan mahasiswa dan dosen dalam penyusunan tata tertib.
- Nilai Kampus : Pastikan tata tertib selaras dengan nilai-nilai kampus.
- Sanksi Tegas: Terapkan sanksi tegas untuk mencegah penyalahgunaan kekuasaan.

Manajemen Komunikasi

Manajemen komunikasi sistem tata tertib adalah pengelolaan informasi untuk memastikan semua pihak memahami dan menjalankan aturan dengan benar. Langkah-langkahnya meliputi :

- Penetapan Aturan Jelas : Susun tata tertib secara detail dan mudah dipahami.
- Distribusi Informasi : Gunakan saluran komunikasi efektif, seperti email, papan pengumuman, atau aplikasi digital.
- Pelatihan dan Sosialisasi: Adakan sesi edukasi untuk menjelaskan aturan, terutama saat ada perubahan.
- Media Beragam : Gunakan presentasi, video, poster, dan materi cetak agar lebih menarik dan mudah diingat.
- Umpan Balik : Sediakan mekanisme seperti kotak saran, survei, atau forum diskusi.
- Evaluasi dan Pengawasan : Pantau kepatuhan dan efektivitas komunikasi secara rutin.
- Penegakan Aturan: Komunikasikan konsekuensi pelanggaran untuk meningkatkan disiplin.

Manajemen Biaya

Manajemen biaya meliputi estimasi, penganggaran, dan pengendalian biaya untuk penerapan dan pemeliharaan sistem tata tertib. Dimulai pada fase perencanaan untuk memperkirakan biaya penyusunan aturan, sosialisasi, pengawasan, dan pelatihan, lalu dilanjutkan dengan pemantauan dan evaluasi pengeluaran selama pelaksanaan.

1. Biaya Perencanaan

- Analisis Kebutuhan dan Studi Lapangan: Rp3.000.000
- Pertemuan dan Diskusi dengan Pihak Kampus: Rp2.000.000
- Penyusunan Proposal dan Dokumen Proyek: Rp1.500.000
- Total Biaya Perencanaan: Rp6.500.000

2. Biaya Pemeliharaan dan Dukungan Pasca Implementasi

- Pemeliharaan Sistem (6 bulan pertama): Rp10.000.000
- Perbaikan atau Update Sistem Tambahan: Rp5.000.000
- Total Biaya Pemeliharaan: Rp15.000.000

3. Biaya Implementasi dan Pelatihan

- Pelatihan Pengguna (Staf, Dosen, Mahasiswa):
 - Biaya Pelatihan (modul, materi, dll): Rp3.000.000
 - Gaji Trainer: Rp2.000.000
 - **Total Pelatihan: Rp5.000.000**
 - Pendampingan Implementasi Awal
 - Biaya Tim Pendamping (selama 1 bulan): Rp3.000.000
 - **Total Pendampingan Implementasi Awal: Rp3.000.000**
- Total Biaya Implementasi dan Pelatihan: Rp8.000.000**

Manajemen Biaya

4. Biaya Infrastruktur dan Hosting

- **Server Hosting dan Domain:**
 - Hosting Server (untuk 1 tahun): Rp2.500.000
 - Domain (untuk 1 tahun): Rp500.000
 - **Total Server Hosting dan Domain:** Rp3.000.000
 - **Perangkat Pendukung**
 - Komputer (jika diperlukan untuk proyek): Rp10.000.000
 - **Total Perangkat Pendukung:** Rp10.000.000
- Total Biaya Infrastruktur dan Hosting:** Rp13.000.000

5. Biaya Pengembangan Sistem

- **Pengembangan Perangkat Lunak**
 - Gaji Tim Pengembang (Programmer, Designer, QA) untuk 2 bulan:
 - Programmer: 2 orang x Rp8.000.000 = Rp16.000.000
 - Designer: 1 orang x Rp6.000.000 = Rp6.000.000
 - Quality Assurance (QA): 1 orang x Rp5.000.000 = Rp5.000.000
 - **Total Gaji Tim Pengembang:** Rp27.000.000
- **Lisensi Perangkat Lunak**
 - Lisensi Framework/Platform (misalnya, server, database): Rp3.000.000
 - API eksternal (jika diperlukan): Rp2.000.000
 - **Total Lisensi Perangkat Lunak:** Rp5.000.000
- **Total Biaya Pengembangan Sistem:** Rp32.000.000



Set your goals

It involves defining specific, measurable, achievable, relevant, and time-bound objectives that align with our aspirations and values.

Goal #1

A large, empty, light orange rectangular box intended for writing the details of Goal #1.

Goal #2

A large, empty, light orange rectangular box intended for writing the details of Goal #2.

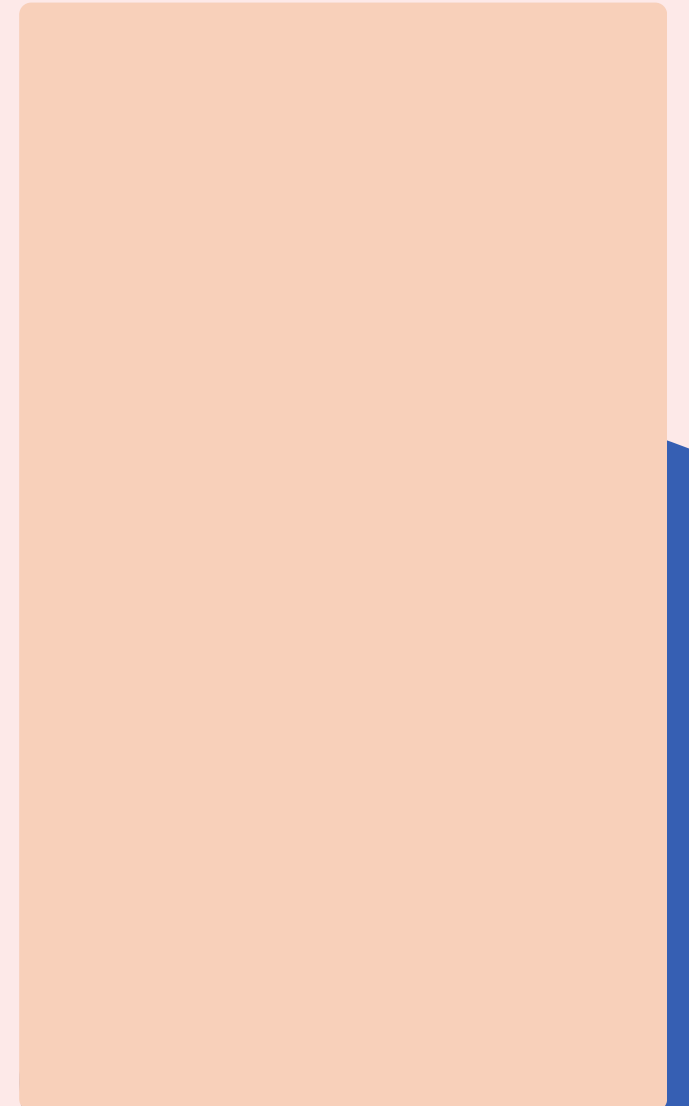
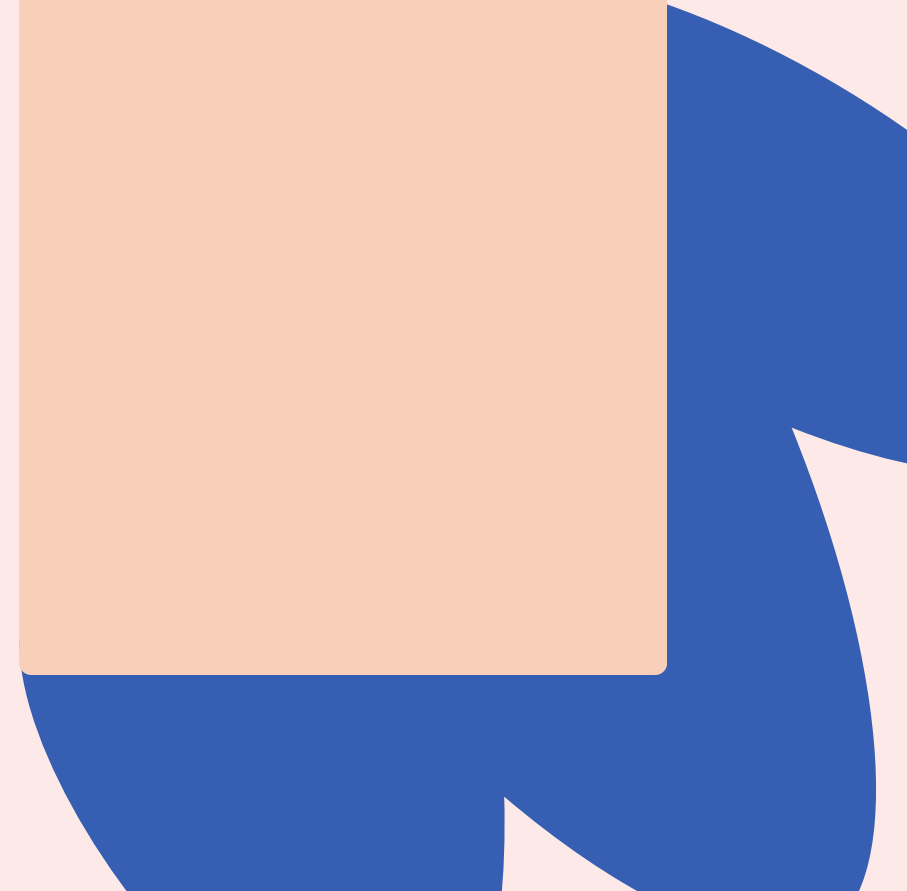
Goal #3

A large, empty, light orange rectangular box intended for writing the details of Goal #3.

Goal #4

A large, empty, light orange rectangular box intended for writing the details of Goal #4.

Goal #5

A large, empty, light orange rectangular box intended for writing the details of Goal #5.

Project execution

It's time to launch your project! Make sure to coordinate resources, manage tasks, and implement strategies to deliver project deliverables within the defined scope, schedule, and budget.



Allocate resources

Determine the types and quantities of resources needed for each project task, including personnel, equipment, materials, and facilities.



Budgeting

Estimate project costs for resources, materials, and other expenses.

COST	RESOURCES	MATERIALS	OTHER EXPENSES



Project deliverables and timeframe

Provide details of the project's deliverables, who is in charge of each deliverable, and the timeframe within which they need to be submitted to the team.

NAME	ROLE	DELIVERABLES	TIMEFRAME

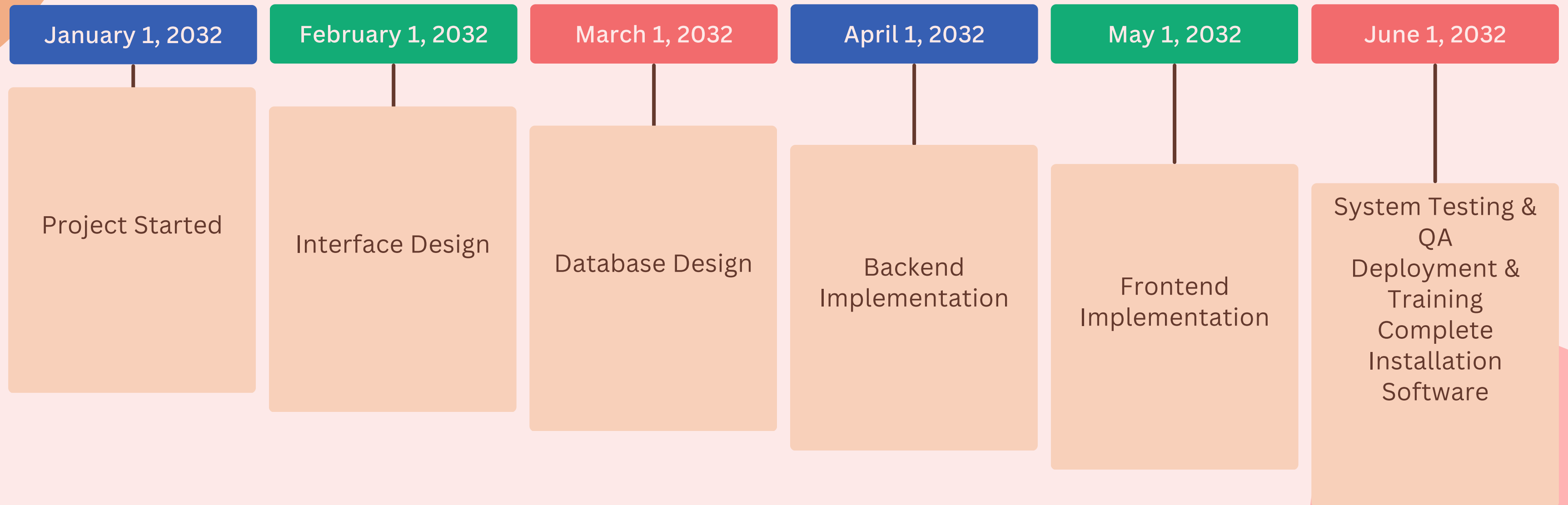
Project management tool

Determining the right project management tool is also essential. It would be best to consider factors such as your project's complexity, team size, collaboration requirements, budget, integration with your company's existing tools, etc.



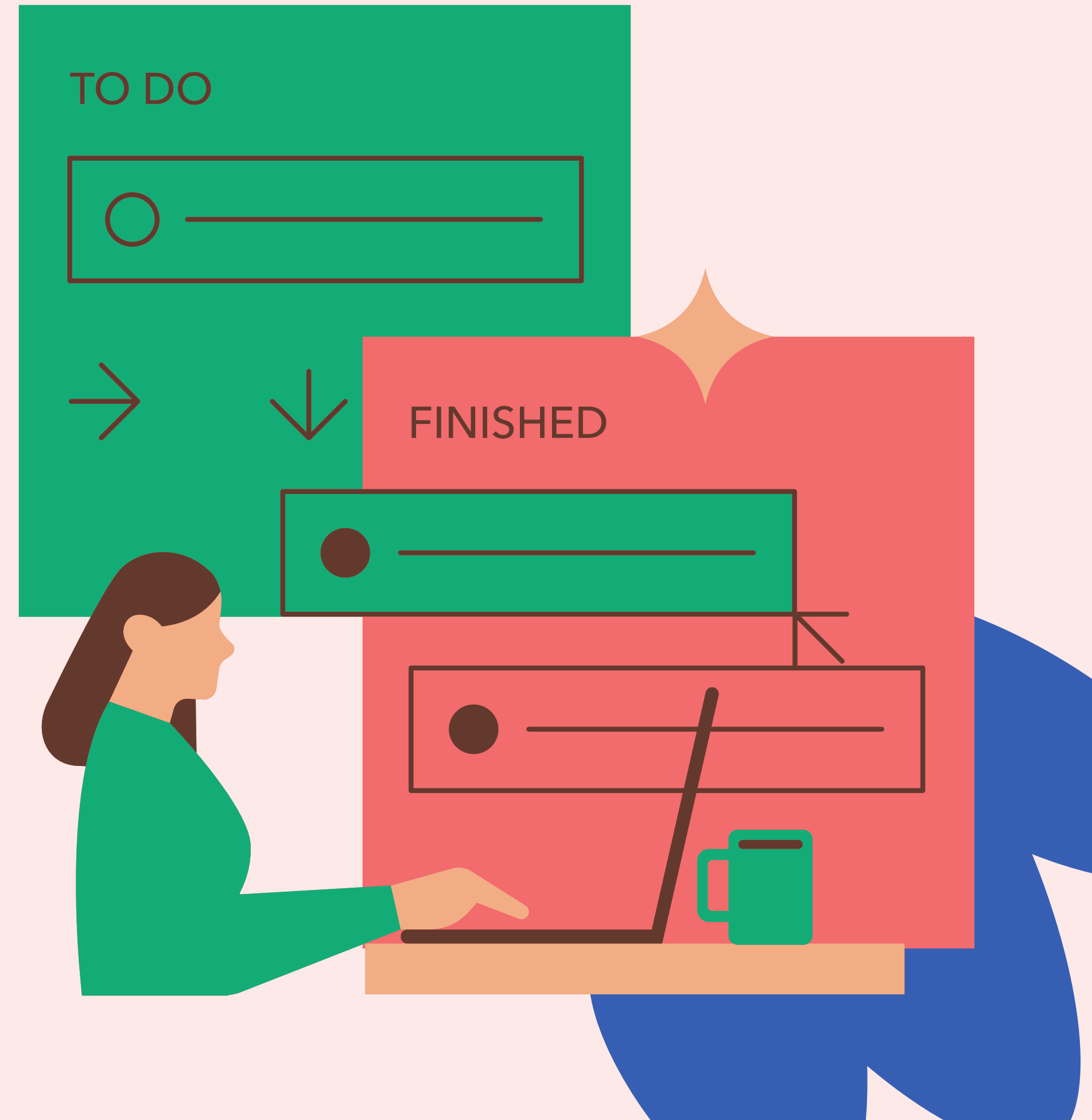
Track progress

Keep an eye on completing tasks and activities according to the project schedule.



Project closure

This is the final phase of project management. Create a checklist to ensure all activities and deliverables have been accomplished and all loose ends are tied up.



Conclusion

The conclusion of project management is not merely the end of a project but also an opportunity to glean valuable insights, celebrate accomplishments, and pave the way for future endeavors.

Thank everyone who contributed to this project.

