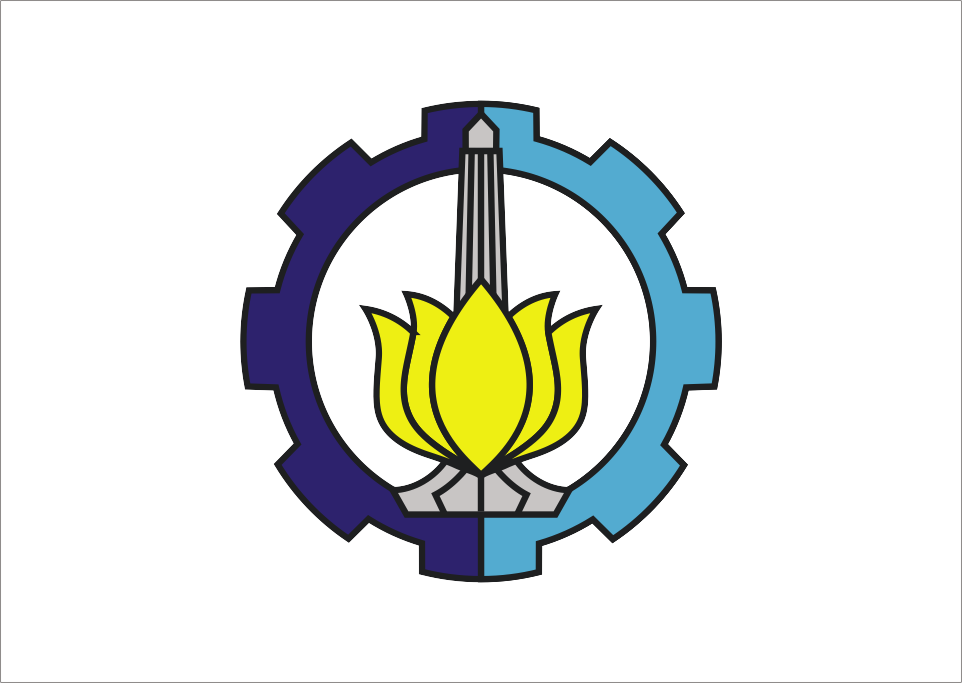
**TUGAS 1**

**MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK**

***“PROJECT CHARTER”***

**KELAS: C**

**Oleh Kelompok C07 :**

**Bunga Fairuz Wijdan 05111940000030**

**Taqarra Rayhan Irfandianto 05111940000121**

**Muhammad Rizqullah Akbar 05111940000178**

**Rayhan Daffa Alhafish 05111940000227**

**Dosen :**

**Sarwosri, S.Kom, M.T.**

**Asisten :**

**Irsyadhani**

**Departemen Informatika**

**Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Surabaya**

**2021**

**PROJECT CHARTER**

| Project Charter | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Project Name | | Sistem Informasi Penjualan Cookie Dessert | | | | | | | |
| Project Sponsor | | Sekar Kayang Tri Ardhani | | | Project Manager | | Rayhan Daffa Alhafish | | |
| Date of Project Approval | |  | | | Last Revision Date | |  | | |
| Project Description | | | | | Scope | | | | |
| Proyek ini merupakan sebuah proyek pembuatan sistem informasi penjualan berbasis Web untuk Cookie Desert, sebuah UMKM yang menjual kue-kue kering dan brownies. | | | | | Sebuah sistem web nantinya akan dibuat untuk memfasilitasi penjualan kue-kue kering dan brownies. | | | | |
|
|
| Constraint (in priority order) | | | | | | | | | |
| Time | | | Budget | | | Scope | | Quality | |
| 4 months | | | Rp 10.000.000,00 | | | Fleksibel | | Memprioritaskan Milestone dan Biaya | |
| Milestone | | | | | | | |
| Point | | Status | | Due Date | | Done | |
| Melakukan Survei Kebutuhan | |  | | 19 September 2021 | |  | |
| Melakukan Analisis Kebutuhan | |  | | 26 September 2021 | |  | |
| Membuat konsep manajemen proyek | |  | | 10 Oktober 2021 | |  | |
| Melakukan analisis dan desain sistem | |  | | 17 Oktober 2021 | |  | |
| Membuat desain web | |  | | 27 Oktober 2021 | |  | |
| Melakukan implementasi dengan membuat program | |  | | 21 November 2021 | |  | |
| Melakukan testing | |  | | 28 November 2021 | |  | |
| Melakukan finalisasi pada web | |  | | 5 Desember 2021 | |  | |
| Membuat dokumentasi | |  | | 12 Desember 2021 | |  | |  | |
| Benefit (measurable result) | | | | | | | | | |
| Lihat KPI dan Business Case | | | | | | | | | |
| KPI | | | Baseline | | | Goals | | | |
| Kenaikan Penjualan | | | 100 | | | 110 | | | |
| Kepuasan Pelanggan | | | 3.5/5 | | | 4/5 | | | |
| Business Case | | | | | Project Deliverables | | | | |
| Untuk meningkatkan penjualan sebesar 10% dibandingkan kuartal sebelumnya. Serta, dapat mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi produk dan melakukan pembelian. | | | | | Sistem Informasi berbasis Web, Database, *source code*, dan dokumentasi. | | | | |
|
|
| Steering Committee | | | | | Project Team | | | | |
| Role | | Nama | | | Role | | Nama | | |
| Pemilik Bisnis | | Sekar Kayang Tri Ardhani | | | Software Developer, System Analyst | | Bunga Fairuz | | |
| Staff Administrasi | | Erza Janitradevi | | | UIUX Designer, Quality Assurance, System Analyst | | Muhammad Rizqullah Akbar | | |
| Software Developer, Dokumentasi | | Taqarra Rayhan | | |
| Key Stakeholder | | | | | Risk | | | | |
| Name | | Success Criteria | | | 1. Tidak adanya pegawai yang mengerti cara memelihara sistem informasi  2. Cookie dessert berada di daerah yang masih banyak orang yang awam akan penggunaan web | | | | |
| Sekar Kayang Tri Ardhani | | Memenuhi KPI | | |
| Erza Janitradevi | | Biaya dan Waktu | | |

**Identifikasi Stakeholder**

1. Sponsor: Pemilik project yang menjadi sumber pendanaan.
2. Project Manager: Orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan proyek.
3. Software Developer: Orang yang bertanggung jawab untuk mengembangkan proyek sistem informasi penjualan.
4. Quality Assurance: Orang yang akan memeriksa kualitas source code dan melakukan testing.
5. UI UX Designer: Orang yang bertanggung jawab dalam desain dari tampilan web sistem informasi penjualan.
6. System Analyst: Orang yang bertanggung jawab untuk melakukan analisis dan desain sistem informasi berdasarkan kebutuhan
7. Staff Administrasi: Pegawai yang akan mengelola penjualan yang melalui sistem informasi penjualan.
8. Pelanggan: Orang yang akan melakukan pembelian produk pada sistem informasi penjualan

**Metode Komunikasi Dengan Stakeholder**

1. Koordinasi dengan *steering committee* menggunakan media sosial setiap minggu
2. Melakukan rapat dengan *stakeholder* 2 minggu sekali dan pada saat tertentu
3. Koordinasi antara Project Manager, Developer, QA, System Analyst, UI UX Designer menggunakan media sosial setiap minggu