

**UTS
MANAGEMENT PROYEK**



Dosen Pengampu:

Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom

Anggota Kelompok 6:

Daffa Alifio Ardyananda (21081010316316)

Abdul Azis Naufal Farizqi (21081010210)

Doding Laswadana (21081010336)

Hilda Sakinatul Fikriya (21081010044)

Lukman Hakim (21081010)

Kelas Management Proyek – B081

PRODI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR SURABAYA
2024**

PROJECT CHARTER

Judul Proyek	:	PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE DENGAN TEMA FASHION DI PT RUMAH FASHION
Tanggal Mulai Proyek	:	26 Agustus 2024
Tanggal Akhir Proyek	:	28 Desember 2024
Informasi Anggaran	:	PT. RUMAH FASHION Menganggarkan Rp. 10.000.000,00
Manajer Proyek	:	Budi Setyono

Tujuan Proyek:

Website ini memproduksi fashion lokal yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperluas jangkauan pasar dengan mengandalkan sistem trend pasar.

Fungsi Website E-Commerce yang akan dibuat:

- Manajemen Akun Pengguna
- Menampilkan Katalog Produk
- Keranjang Belanja
- Pemrosesan Pesanan

Peranan Tanggung Jawab:

No.	Nama	Peranan	Posisi
1	Daffa Alifio Ardyananda	Membuat rencana website e-commerce fashion dan mengevaluasi website keseluruhan.	Project Leader
2	Doding Laswadana	Membangun tampilan dan interaksi website.	Front-End Developer
3	Hilda Sakinatul Fikriya	Merancang tampilan website yang menarik dan fleksibel.	UI/UX Designer
4	Lukman Hakim	Menguji website secara menyeluruh untuk menemukan dan melaporkan bug guna memastikan kualitas website.	Quality Assurance (Tester)
5	Abdul Azis Naufal Farizqi	Mengelola database dan mengembangkan logika di balik layar dan memastikan website berfungsi dengan baik.	Back-End Developer

1. Tujuan

Website ini memiliki visi untuk memberdayakan industri fashion lokal dengan memanfaatkan teknologi dan pemahaman mendalam tentang tren pasar. Dengan menyediakan platform yang responsif terhadap tren dan preferensi pelanggan, website ini diharapkan dapat menjadi katalisator pertumbuhan bagi produsen fashion lokal dan memberikan pengalaman belanja yang memuaskan bagi pelanggan.

2. Business Objective

a. Faktor Penentu Keberhasilan

1. Komitmen dan dukungan dari pihak manajemen: Perlu dukungan penuh dari manajemen untuk memastikan alokasi sumber daya yang tepat.
2. Komitmen dan dukungan dari tim proyek: Keberhasilan proyek sangat bergantung pada keterlibatan dan komitmen tim dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan target.
3. Tersedia SDM yang kompeten: Keterlibatan tenaga ahli dalam pengembangan website, termasuk pengembang web, desainer UI/UX, dan ahli pemasaran digital.
4. Kerjasama semua pihak: Semua divisi (manajemen, IT, pemasaran, dan logistik) harus bekerja sama untuk memastikan website berjalan dengan optimal.
5. Kontinuitas pelaksanaan proyek: Proyek harus dilaksanakan secara berkelanjutan, mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan website setelah peluncuran.
6. Disiplin sesuai rencana kerja proyek: Semua pihak yang terlibat harus menjalankan tugas sesuai dengan jadwal dan rencana yang telah ditetapkan.
7. Dokumentasi lengkap: Setiap tahap perkembangan dan perubahan pada proyek harus terdokumentasi dengan baik untuk memudahkan evaluasi dan perbaikan.
8. Tersedia semua fasilitas pendukung: Infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk server, sistem keamanan, dan platform pembayaran yang handal, harus tersedia.

b. Keuntungan yang Diharapkan

1. Dari sisi perusahaan:

- a. Meningkatkan penjualan: Dengan adanya platform online, PT Rumah Fashion dapat memperluas pangsa pasar dan meningkatkan pendapatan dari penjualan.
- b. Optimalisasi branding: Website e-commerce ini membantu memperkuat citra perusahaan sebagai brand fashion modern yang profesional.
- c. Efisiensi operasional: Proses penjualan, manajemen stok, dan interaksi pelanggan bisa dilakukan secara otomatis dan lebih efisien.
- d. Analisis data penjualan: Data transaksi yang terekam melalui website dapat digunakan untuk menganalisis tren penjualan dan membuat strategi pemasaran yang lebih efektif.
- e. Pengelolaan inventaris lebih baik: Sistem e-commerce akan terintegrasi dengan manajemen stok sehingga perusahaan dapat memantau ketersediaan barang secara real-time.

2. Dari sisi pelanggan:

- a. Pengalaman belanja lebih mudah: Pelanggan dapat melakukan pembelian kapan saja dan dari mana saja, dengan proses yang cepat dan nyaman.
- b. Fleksibilitas pembayaran: Pelanggan dapat menikmati berbagai opsi pembayaran yang memudahkan transaksi mereka.
- c. Akses ke informasi produk yang lebih baik: Pelanggan dapat melihat deskripsi, ulasan, dan foto produk dengan lebih rinci sebelum memutuskan untuk membeli.

3. Batasan Proyek

- Untuk payment gateway akan diimplementasikan pada tahap berikutnya.
- Website hanya akan fokus pada toko yang bekerja sama.
- Sumber daya hanya seputar tentang fashion pria dan wanita dari anak-anak hingga dewasa.

- Proyek ini dapat diakses melalui PC maupun mobile dalam bentuk website (aplikasi mungkin akan dikembangkan dalam tahap selanjutnya)

Gantt Chart

No	Aktivitas	Resources	Minggu/Bulan																		
			Agustus		September				Oktober				November					Desember			
			26	31	7	14	21	28	5	12	19	31	2	9	16	23	30	7	14	21	28
1	Analisa dan Desain Sistem	UI/UX Designer																			
	Menganalisa sistem kepegawaian																				
	membuat statement of purpose, event, list dan konten																				
	membuat data flow diagram																				
	Membuat Entity Relationship Diagram																				
	Membuat kamus data																				
	Membuat process specification																				
	Dokumentasi analisa dan desain sistem																				
2	Desain aplikasi	UI/UX Designer																			
	membuat desain input																				
	membuat desain report																				
	dokumentasi desain aplikasi																				
3	Pembuatan program	Front end & Back end Programmer																			
	Pengerjaan bagian front end																				
	Pengerjaan bagian back end																				
	Dokumentasi programming																				
4	Testing program	Quality Assurance (Tester)																			
	Melakukan test terhadap program																				
	Memberikan catatan list terhadap program																				
	Dokumentasi testing program																				
5	Instalasi program	Project Leader																			
	Setting infrastruktur dan software pendukung																				
	instalasi program ke client																				
6	Training user	Front End Programmer																			
	Melakukan pelatihan																				
7	Dokumentasi	Project Leader																			
	Desain spesifikasi sistem																				
	Dokumentasi SOP																				
	Dokumentasi administrasi proyek																				
	Dokumentasi user dan admin guide + dokumen program																				
	Dokumentasi manajemen proyek																				
8	Maintenance	Back end Programmer																			
	Pemeliharaan dan perbaikan sistem																				
9	Administrasi	Project Leader																			
	Melakukan administrasi proyek dan mendokumentasikanny																				

COST ESTIMATES

WBS Item	Jumlah	Biaya/Bulan	Total Biaya	WBS Total	% Total
1. Posisi				Rp.5.625.000	62,60%
Project Manager	1	Rp. 250.000	Rp. 1.125.000		
UI/UX Designer	1	Rp. 250.000	Rp. 1.125.000		
Frontend Developer	1	Rp. 250.000	Rp. 1.125.000		
Backend Developer	1	Rp. 250.000	Rp. 1.125.000		
Quality Assurance (Tester)	1	Rp. 250.000	Rp. 1.125.000		
2. Software				Rp. 516.300	5,80%
Layanan Hosting (Domain, Server & SSL)	12 Bulan	Rp. 39.900	Rp. 478.800		
Figma Premium	12 bulan	Rp. 3.125	Rp. 37.500		
3. Biaya Operasional				Rp. 2.025.000	22,50%
Meeting Offline Bersama Client	9 Pertemuan	Rp. 150.000	Rp. 675.000		
Konsumsi	9 Pertemuan	Rp. 300.000	Rp. 1.350.000		
4. Biaya Lain-Lain (10%)	1			Rp. 816.630	9,10%
Total Perkiraan Biaya Proyek				Rp. 8.982.930	

Tools & Techniques:

1. Analogous Estimating:

Diterapkan saat menghitung perkiraan biaya pada software. Untuk Layanan hosting mengambil referensi dari web Niagahoster dan pengalaman sebelumnya saat membuat proyek web. Untuk figma premium mengambil referensi dari toko online.

2. Bottom-up Estimating:

Dengan memecah proyek menjadi elemen yang lebih detail, kemudian menghitung biaya masing-masing elemen secara terpisah, dan kemudian menjumlahkannya untuk mendapatkan total biaya proyek. Pada cost estimates di atas contohnya adalah:

Software dibagi menjadi Layanan hosting dan Figma Premium. Kemudian didapatkan biaya perbulannya berdasarkan referensi yang dipakai dan dijumlahkan dengan jumlah layanan bulan yang digunakan dan mendapatkan total biayanya.

3. Reserve Analysis:

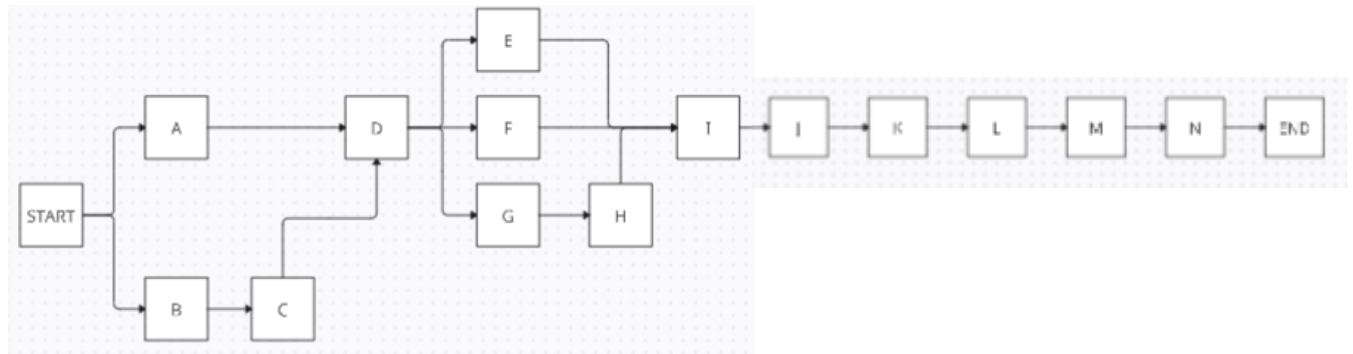
Diterapkan dengan menambahkan biaya lain-lain untuk memperkirakan kejadian yang tidak terduga dengan anggaran sebesar 10% dari total anggaran untuk posisi, software dan biaya operasional.

Tabel Aktivitas

Aktivitas	Deskripsi Tugas	Resource	Durasi (Hari)	Mulai	Selesai	Predecessor
	Analisa dan Desain Sistem	UI/UX Designer	20	26 Aug 2024	14 Sep 2024	-
A	Menganalisa Sistem Kepegawaian	UI/UX Designer	5	26 Aug 2024	31 Aug 2024	-
B	Membuat Statement of Purpose	UI/UX Designer	5	26 Aug 2024	31 Aug 2024	-
C	Membuat DFD Levelled	UI/UX Designer	6	1 Sep 2024	7 Sep 2024	B
D	Desain Aplikasi	UI/UX Designer	20	15 Sep 2024	5 Oct 2024	A, C
E	Pembuatan Program	Frontend & Backend Programmer	25	6 Oct 2024	31 Oct 2024	D
F	Pengerjaan Frontend	Frontend Programmer	25	6 Oct 2024	31 Oct 2024	D
G	Pengerjaan Backend	Backend Programmer	25	6 Oct 2024	31 Oct 2024	D
H	Testing Program	Tester	14	2 Nov 2024	16 Nov 2024	G
I	Instalasi Program	Project Leader	7	17 Nov 2024	23 Nov 2024	E, F, H
J	Training User	Frontend Programmer	7	24 Nov 2024	30 Nov 2024	I
K	Dokumentasi	Project Leader	14	1 Dec 2024	14 Dec 2024	J

L	Maintenance	Backend Programmer	7	15 Dec 2024	21 Dec 2024	K
M	Administrasi	Project Leader	7	22 Dec 2024	28 Dec 2024	L

DIAGRAM AON



Critical Path: START->B->C->D->G->H->I->J->K->L->M->N->End

Durasi Critical Path: 112 Hari.