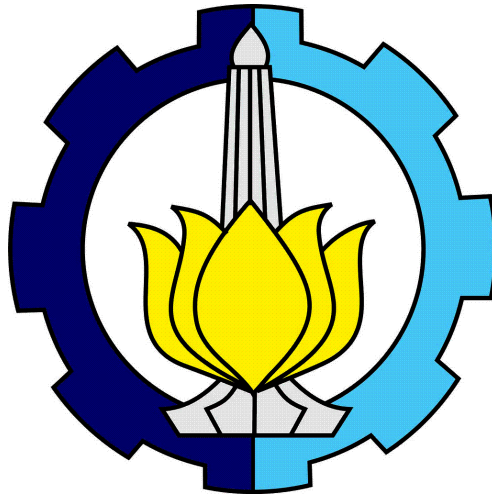


# **Manajemen Ruang Lingkup Campuspedia Academy**



## **PROYEK MPPL - C03**

**Oleh :**

Muhammad Nevin	05111940000079
Jessica Tasyanita	05111940000043
Clarence	05111940000104
Fidhia Ainun Khofifah	05111940000203

**Asisten**

Irsyadhani

**Dosen**

Sarwosri, S.Kom., M.T.

**DEPARTEMEN INFORMATIKA**

**Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Surabaya**

**2021**

**REKAP VERSI**

Versi #	Tanggal	Penulis	Poin Pembeda

## DAFTAR ISI

<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Pendekatan</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Peran dan Tanggung Jawab</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Proses Manajemen Ruang Lingkup</b>	<b>6</b>
4.1	Definisi Ruang Lingkup	6
4.2	Work Breakdown Structure (WBS) dan Kamus	7
4.3	Validasi dan Persetujuan Deliverable	15
4.4	Pengendalian Ruang Lingkup ( <i>Control Scope</i> )	15

# 1 Pendahuluan

Sistem Informasi Campuspedia Academy merupakan sebuah platform berbasis web dari Campuspedia yang menyediakan berbagai *course* kelas pelatihan seputar pengembangan *hardskill* dan *softskill* dengan target pasarnya adalah para remaja. Sistem informasi ini dibuat untuk memfasilitasi pembelian kelas dalam dua kategori, yaitu kelas secara *live* dan *non-live (on demand)*. Kemudian, sistem berikut juga dapat memberikan informasi mengenai kelas yang disediakan dan kelas yang telah dibeli, serta pengguna sistem dapat mengelola kelas pelatihan.

Dokumen ini merupakan dokumen Manajemen Ruang Lingkup yang ditujukan untuk Campuspedia Academy. Tujuan dari Perencanaan Manajemen Ruang Lingkup adalah untuk memastikan bahwa proyek Sistem Informasi Campuspedia Academy terbentuk dari seluruh pekerjaan yang dibutuhkan dan yang hanya dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek dengan sukses. Seluruh proses dijelaskan dalam bagian-bagian menyediakan rekam jejak untuk seberapa luas ruang lingkup yang akan didefinisikan, dikembangkan, diuji dan dikontrol. Perencanaan Manajemen Ruang Lingkup ini menyimpan cakupan dari manajemen ruang lingkup, mendefinisikan peran dan tanggung jawab masing-masing peran, setiap proses, dan langkah-langkah untuk mengelola ruang lingkup, dan menjadikan sebagai patokan dalam mengelola dan mengontrol ruang lingkup dari proyek.

Pengguna dari dokumen adalah pengembang sistem informasi Campuspedia Academy dan klien atau *stakeholder* yang terlibat dalam proyek. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam pengerjaan pengembangan sistem informasi dan sebagai bahan evaluasi pada saat atau di akhir proses pengembangannya. Dengan adanya dokumen Manajemen Ruang Lingkup ini diharapkan proyek sistem informasi Campuspedia Academy akan lebih terarah dan terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi para pengembang sistem informasi Campuspedia Academy.

# 2 Pendekatan

Untuk dapat membuat serta menerapkan dokumen Manajemen Ruang Lingkup ini, kami melakukan pendekatan proses sebagai berikut:

- Definisi Ruang Lingkup
- Pembuatan Work Breakdown Structure (WBS) beserta Kamus WBS
- Validasi dan Persetujuan Deliverable
- Ruang Lingkup Kontrol

Proses-proses tersebut berinteraksi satu sama lain beserta proses-proses pada rencana manajemen lainnya yang ditentukan dalam Rencana Manajemen Proyek (SKPL dan DPPL). Pendekatan proses ini dilakukan dengan harapan agar Manajemen Ruang Lingkup yang dilakukan melalui pendekatan proses ini diharapkan akan membantu secara efektif mengelola elemen dari segi waktu, jadwal, dan biaya untuk mendukung proyek berkualitas tinggi.

### 3 Peran dan Tanggung Jawab

Berikut adalah peran serta tanggung jawab dari *stakeholder* dan tim pada proyek Campuspedia Academy,

Nama	Peran	Tanggung Jawab
Ahmad Zaenal Mustofa	<i>Project Sponsor</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyetujui Rencana Manajemen Ruang Lingkup.</li> <li>Memberi saran untuk meningkatkan masalah ruang lingkup dan memberikan arahan untuk solusinya.</li> </ul>
Fidhia Ainun Khofifah	<i>Project Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bertanggung jawab untuk mengontrol Manajemen Ruang Lingkup dan Manajemen Waktu untuk Proyek.</li> <li>Mengawasi pengembangan rencana Manajemen Ruang Lingkup.</li> <li>Mengawasi proses manajemen perubahan ruang lingkup proyek.</li> <li>Menyetujui permintaan perubahan ruang lingkup proyek.</li> <li>Memastikan bahwa perubahan ruang lingkup dimasukkan ke dalam dokumen proyek yang sesuai.</li> </ul>
Jessica Tasyanita	<i>Analyst</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat dokumen Perencanaan Kebutuhan sesuai arahan dari Project Manager.</li> <li>Membantu mengembangkan ide Manajemen Ruang Lingkup.</li> <li>Menyusun rencana penyelidikan kebutuhan.</li> <li>Melakukan penyelidikan kebutuhan.</li> <li>Menganalisis hasil penyelidikan kebutuhan.</li> </ul>
Muhammad Nevin	<i>Analyst</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat dokumen Perencanaan Kebutuhan sesuai arahan dari Project Manager.</li> <li>Membantu mengembangkan ide Manajemen Ruang Lingkup.</li> <li>Menyusun rencana penyelidikan kebutuhan.</li> <li>Melakukan penyelidikan kebutuhan.</li> <li>Menganalisis hasil penyelidikan kebutuhan.</li> </ul>
Clarence	<i>Analyst</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat dokumen Perencanaan Kebutuhan sesuai arahan dari Project Manager.</li> <li>Membantu mengembangkan ide Manajemen Ruang Lingkup.</li> <li>Menyusun rencana penyelidikan kebutuhan.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan penyelidikan kebutuhan.</li><li>• Menganalisis hasil penyelidikan kebutuhan.</li></ul>
Clarence	<i>Developer</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengimplementasikan kebutuhan dengan mengembangkan sistem perangkat lunak</li><li>• Mengontrol kualitas perangkat lunak</li></ul>

## 4 Proses Ruang Lingkup Manajemen

### 4.1 Definisi Ruang Lingkup

Implementasi dari proses ruang lingkup manajemen yang dilakukan dapat membuat proyek berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, baik dalam segi *timeline* maupun anggaran yang telah ditentukan. Proses ruang lingkup manajemen ini menggunakan *Work Breakdown Structure (WBS)* sebagai pendefinisian mengenai ruang lingkup dari proyek yang dijalankan, seperti elemen dan komponen pekerjaan, struktur dari jadwal proyek, dan kontrol dari jalannya suatu proyek ketika akan melakukan perubahan dari pekerjaan yang dilakukan.

Proses ruang lingkup manajemen diawali dengan uraian mengenai definisi dari ruang lingkup dari proyek, dimana sebagai proses dari pengembangan deskripsi secara spesifik dari proyek, sesuai dengan apa yang telah dicantumkan pada dokumen Perencanaan Kebutuhan (*Requirements Management Plan*). Sistem yang akan dikembangkan bernama Campuspedia Academy. Adapun ruang lingkup proyek dari sistem adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Proyek

Proyek ini merupakan proyek pembuatan Sistem Informasi berbasis Web untuk Campuspedia Academy yang mengakomodasi penyediaan platform untuk course kelas pelatihan.

2. Deskripsi Ruang Lingkup Produk

Sistem Informasi berbasis online website yang menyediakan layanan kelas pelatihan untuk *self development*. Jenis kelas dibagi dalam dua kategori, yaitu live class dan non-live class. Kelas live berupa link pertemuan melalui platform online meeting, sedangkan kelas non-live berupa video pembelajaran yang dapat diakses kapanpun.

Produk yang disediakan oleh Sistem Campuspedia Academy ini terdiri dari 2 (dua) macam yaitu:

- a. *LMS (Learning Management System)*

LMS mengakomodasi kelas-kelas pembelajaran dengan *video on demand*.

- b. *Event*

Webinar singkat yang hanya menyediakan pertemuan satu kali dan tidak membutuhkan fasilitas materi dan video siaran ulang.

3. Business Objectives

Sistem informasi Campuspedia Academy sebagai penghubung antara *instructor* dengan siswa yang ingin mengembangkan softskill masing-masing untuk persiapan karir kedepan.

#### 4. Project Deliverable

Deliverable dari proyek kepada *stakeholder* adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Informasi berbasis website.
- b. Database.
- c. Source code.
- d. Informasi budget mengenai pembelian jasa hosting, database dan domain.
- e. Domain dan subdomain berupa akun pada domainesia.com.
- f. Dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak).
- g. Dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).

#### 5. Product Acceptance Criteria

Berikut merupakan ketentuan kriteria produk yang harus dipenuhi agar dapat diterima oleh *stakeholder*,

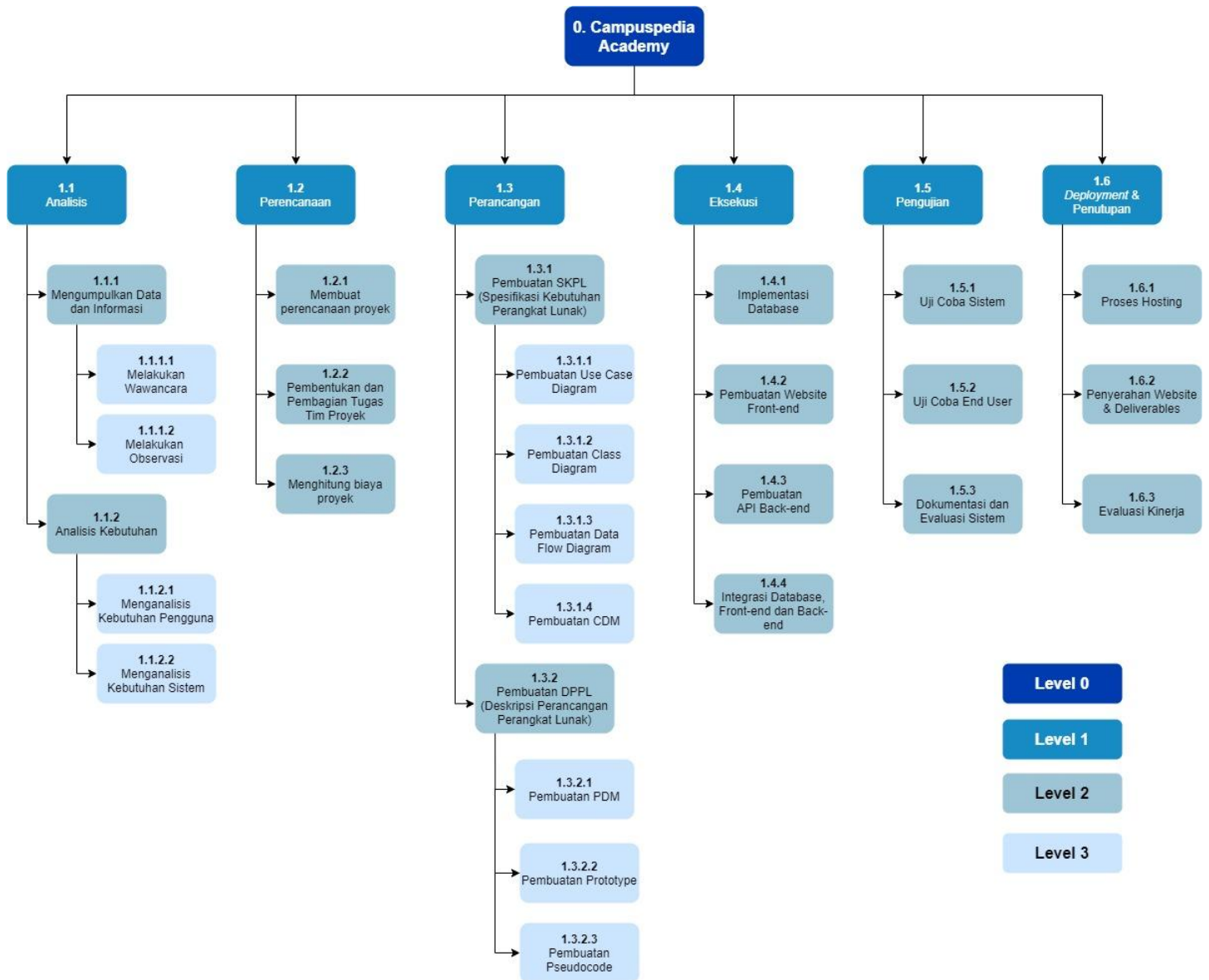
- a. Dapat menjalankan proses bisnis yang telah ditentukan.
- b. Website dapat berfungsi dengan baik dan dapat diakses dengan stabil.

#### 6. Project Constraints

Berikut merupakan constraint dari proyek yang akan dijalankan,

- a. Proyek akan berjalan selama kurang lebih 3,5 bulan, dimulai dari bulan September 2021 dengan estimasi berakhir pada bulan Desember 2021.
- b. Proyek memiliki anggaran dana sebesar Rp12.000.000,- (Dua belas juta rupiah).
- c. Proyek lebih memprioritaskan kualitas dibandingkan dengan waktu dan juga biaya.

## 4.2 Work Breakdown Structure (WBS) dan Kamus





Pada bagian 4.2, terdapat *Work Breakdown Structure (WBS)* dan Kamus *WBS* yang memuat dasar dan komponen, serta deskripsi dari pekerjaan yang digunakan sebagai perencanaan dan pengaturan dari proyek yang akan dilaksanakan.

Dalam pengerjaan proyek, terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan agar menjadi kerangka dan tolok ukur tahapan dari pekerjaan. Metodologi yang diimplementasikan pada Sistem Informasi Campuspedia Academy pada tahap eksekusi adalah *Waterfall*. Dengan penggunaan metodologi *Waterfall*, perencanaan dari proyek menjadi lebih berkesinambungan di antara proses-prosesnya. *Workflow* dari pekerjaan juga dapat digambarkan secara terurut dan jelas.

Berikut merupakan tabel dari *WBS* yang terbagi dalam tiga level,

Level 0	Level 1	Level 2	Level 3
0. Campuspedia Academy	1.1 Analisis	1.1.1 Mengumpulkan Data dan Informasi	1.1.1.1 Wawancara
			1.1.1.2 Observasi
		1.1.2 Analisis Kebutuhan	1.1.2.1 Kebutuhan Pengguna
			1.1.2.2 Kebutuhan Sistem
	1.2 Perencanaan	1.2.1 Pembentukan dan Pembagian Tugas Tim Proyek	-
		1.2.2 Membuat Perencanaan Proyek	-
		1.2.3 Menghitung Biaya Proyek	-
	1.3 Perancangan	1.3.1 Pembuatan SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)	1.3.1.1 Pembuatan <i>Use Case Diagram</i>
			1.3.1.2 Pembuatan <i>Class Diagram</i>
			1.3.1.3 Pembuatan <i>Data Flow Diagram</i>
			1.3.1.4 Pembuatan <i>CDM (Conceptual Data Model)</i>
		1.3.2 Pembuatan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)	1.3.2.1 Pembuatan <i>PDM (Physical Data Model)</i>
			1.3.2.2 Pembuatan Prototype
			1.3.2.3 Pembuatan <i>Pseudocode</i>
	1.4 Eksekusi	1.4.1 Implementasi Database	-
		1.4.2 Pembuatan Website <i>Front-End</i>	-
		1.4.3 Pembuatan <i>API (Application Programming Interface) Back-End</i>	-

	1.5 Pengujian	1.4.4 Integrasi Database, <i>Front-End</i> dan <i>Back-End</i>	-
		1.5.1 Uji Coba Sistem	-
		1.5.2 Uji Coba <i>End-User</i>	-
		1.5.3 Dokumentasi dan Evaluasi Sistem	-
	1.6 <i>Deployment</i> dan Penutupan	1.6.1 Proses Hosting	-
		1.6.2 Penyerahan Website dan <i>Deliverables</i>	-
		1.6.3 Evaluasi Kinerja	-

Berikut merupakan tabel dari Kamus WBS,

Level WBS	Kode WBS	Nama Elemen WBS	Deskripsi Pekerjaan	Deliverables	Penanggung jawab	Keterangan / Komentar
0	0	Campuspedia Academy	Sistem yang akan dikembangkan	Sistem Informasi	Project Manager, Analyst	-
1	1.1	Analisis	Melakukan pengumpulan data-data dan informasi proyek dengan wawancara dan observasi, menganalisis kebutuhan sistem dan pengguna, membentuk dan membagi tugas tim proyek, dan membuat perancangan proyek	Dokumen Project Charter	Project Manager, Analyst	-
2	1.1.1	Mengumpulkan data dan informasi	Dalam fase ini dilakukan pengumpulan data dan Informasi melalui wawancara dengan stakeholder serta observasi langsung pada lingkup kebutuhan dan masalah	-	Project Manager	-
3	1.1.1.1	Wawancara	Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang ingin diselesaikan serta fiksasi ruang lingkup tentang apa yang menjadi tanggung jawab tim proyek dan apa yang menjadi tanggung jawab klien.	Notulensi	Project Manager	Notulensi dicantumkan pada dokumen Manajemen Ruang Lingkup
3	1.1.1.2	Observasi	Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi real dan memvalidasi kebutuhan dan masalah yang ingin diselesaikan dari klien	-	Project Manager	-

2	1.1.2	Analisis Kebutuhan	Dalam fase ini dilakukan analisis lebih lanjut mengenai kebutuhan pengguna dan sistem	-	Analyst	-
3	1.1.2.1	Kebutuhan Pengguna	Dilakukan analisis lebih lanjut berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan melalui wawancara dan observasi sehingga mendapatkan informasi yang pasti terhadap apa yang dibutuhkan user	-	Analyst	-
3	1.1.2.2	Kebutuhan Sistem	Dilakukan analisis terhadap apa saja yang dibutuhkan sistem seperti penggunaan jenis framework, bahasa, dan struktur atau sistem coding yang akan diterapkan untuk mempermudah developer dalam mengidentifikasi fitur.	-	Analyst	-
1	1.2	Perencanaan	Melakukan pematangan dari tahap analisis, yakni dengan membuat perencanaan proyek, membentuk dan membagi tugas tim, serta menentukan biaya proyek.	-	Project Manager	-
2	1.2.1	Pembentukan dan Pembagian Tugas Tim Proyek	Dalam fase ini akan dilakukan pencarian anggota tim serta membagi role dan tugas setiap orang dalam tim sehingga tidak terjadi tumpang tindih dan setiap aktivitas yang menunjang proyek dapat diselesaikan tepat waktu.	-	Project Manager	-

2	1.2.2	Membuat perencanaan proyek	Dalam fase ini akan dilakukan penyusunan strategi dalam eksekusi proyek yang ada berdasarkan pengumpulan data dan informasi, analisis kebutuhan, dan pembentukan tim yang telah dilakukan sebelumnya	-	Project Manager	-
2	1.2.3	Menghitung Biaya Proyek	Melakukan penghitungan estimasi biaya yang akan dihabiskan pada saat melaksanakan proyek.	-	Project Manager	-
1	1.3	Perancangan	Melakukan perancangan untuk desain sistem.	-	Project Manager, Analyst	-
2	1.3.1	Pembuatan SKPL	Pembuatan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak dari Dokumen Manajemen Kebutuhan yang telah dilaksanakan dengan klien.	Dokumen SKPL	Analyst	-
3	1.3.1.1	Pembuatan Use Case Diagram	Use case diagram digunakan untuk memvisualisasikan pengguna serta kebutuhan-kebutuhannya terhadap sistem.	Diagram Use Case	Analyst	-
3	1.3.1.2	Pembuatan Class Diagram	Pembuatan diagram desain database untuk sistem perangkat lunak.	Diagram Class	Analyst	-
3	1.3.1.3	Pembuatan Data Flow Diagram	Dalam tahap ini akan diperinci model data web untuk meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum dari skema web	Diagram Data Flow	Analyst	-

3	1.3.1.4	Pembuatan Conceptual Data Model (CDM)	Pembuatan relasi database dari setiap class yang ada serta breakdown setiap tipe data yang dibutuhkan.	Diagram CDM	Analyst	-
2	1.3.2	Pembuatan DPPL	Pembuatan dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak untuk merancang garis besar sistem perangkat lunak.	Dokumen DPPL	Analyst	-
3	1.3.2.1	Pembuatan Physical Data Model (PDM)	Pengembangan relasi database dari CDM yang telah dibuat.	Diagram PDM	Analyst	-
3	1.3.2.2	Pembuatan Prototype	Pembuatan tampilan desain interface dari website yang akan di develop.	Prototype	Analyst	-
3	1.3.2.3	Pembuatan Pseudocode	Pembuatan gambaran alur dari setiap fungsi yang dibutuhkan untuk sistem agar bisa dikembangkan oleh developer.	Pseudocode	Analyst	-
1	1.4	Eksekusi	Melakukan pengembangan website dari sisi <i>front-end</i> dan <i>back-end</i> , serta melakukan integrasi	-	Developer	-
2	1.4.1	Implementasi Database	Melakukan pembuatan database dari sistem informasi.	Source code	Developer	Menggunakan PostgreSQL
2	1.4.2	Pembuatan Website <i>Front-end</i>	Pembuatan website <i>front-end</i> akan memperhatikan desain antarmuka yang telah dibuat.	Source code	Developer	Menggunakan Next.js dan Tailwind CSS
2	1.4.3	Pembuatan API <i>Back-end</i>	Pembuatan API <i>Back-end</i> akan memenuhi segala use case yang telah dirancang di SKPL dan DPPL	Source code	Developer	Menggunakan Prisma ORM
2	1.4.4	Integrasi Database, <i>Front-end</i> dan <i>Back-end</i>	Website <i>front-end</i> akan diintegrasikan sesuai dengan kebutuhan use case sehingga	Source code	Developer	-

			data dapat diakses dan disimpan melalui database			
1	1.5	Pengujian	Pada proses ini akan dilakukan uji coba dari sisi <i>Quality Assurance</i> dan dari sisi calon user. Dan akan ada dokumentasi dan evaluasi sistem	-	Project Manager, Developer	-
2	1.5.1	Uji Coba Sistem	Sistem akan diuji coba oleh <i>Quality Assurance</i> untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan baik	Laporan hasil uji coba	Project Manager	-
2	1.5.2	Uji Coba End User	Sistem akan diuji oleh calon pengguna yang telah ditentukan, dan untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan baik	Rekaman demo uji coba	Project Manager	-
2	1.5.3	Dokumentasi dan Evaluasi Sistem	Sistem yang sudah lolos uji akan dibuatkan dokumentasi berupa user manual dan akan di evaluasi	Dokumentasi User Manual	Project Manager, Developer	-
1	1.6	Deployment & Penutupan	Pada proses ini akan dilakukan pen- <i>deploy</i> -an aplikasi ke hosting, dan penyerahan website deliverables, serta evaluasi kinerja	-	Project Manager, Developer	-
2	1.6.1	Proses Hosting	Website akan dideploy pada hosting Vercel dan dapat diakses secara publik	-	Developer	-
2	1.6.2	Penyerahan Website & Deliverables	Seluruh Website dan Deliverables yang telah disepakati akan diserahkan kepada Project Sponsor	-	Project Manager	-

2	1.6.3	Evaluasi Kinerja	Pada akhir proyek, kinerja akan dievaluasi kembali untuk memperbaiki kesempatan proyek di kemudian hari	-	Project Manager	-
---	-------	------------------	---	---	-----------------	---



### 4.3 Validasi dan Persetujuan Deliverable

Validasi dilakukan berdasarkan pada hasil proses sebelumnya, yaitu perencanaan manajemen proyek, mengarahkan dan mengelola proyek, mengumpulkan persyaratan berupa rencana manajemen proyek, pernyataan lingkup proyek, dokumentasi persyaratan, serta matriks ketelusuran persyaratan yang tercantum dalam dokumen Manajemen Kebutuhan (*Requirements Management Project*). Validasi serta verifikasi *deliverable* dan produk dari proyek dilakukan secara formal, yakni diadakan pertemuan dengan pihak sponsor ataupun *client*. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa *deliverable* dan produk dapat diterima hanya jika telah disetujui oleh *stakeholder* terkait. Validasi didapatkan dengan meminta *feedback* atau masukan dari pihak sponsor dan *client*.

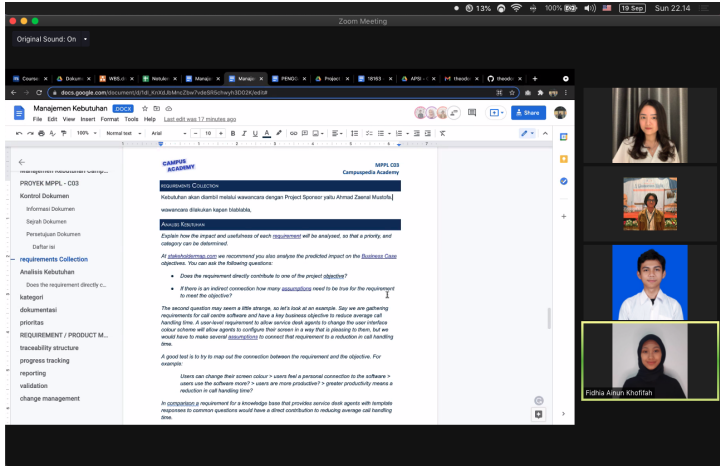
Penerimaan atau persetujuan proyek dapat dilakukan dan diperoleh ketika *stakeholder* telah meninjau serta menerima dokumen Manajemen Ruang Lingkup (*Scope Management Plan*). Validasi proyek juga menjadi salah satu acuan dalam kelengkapan persetujuan.

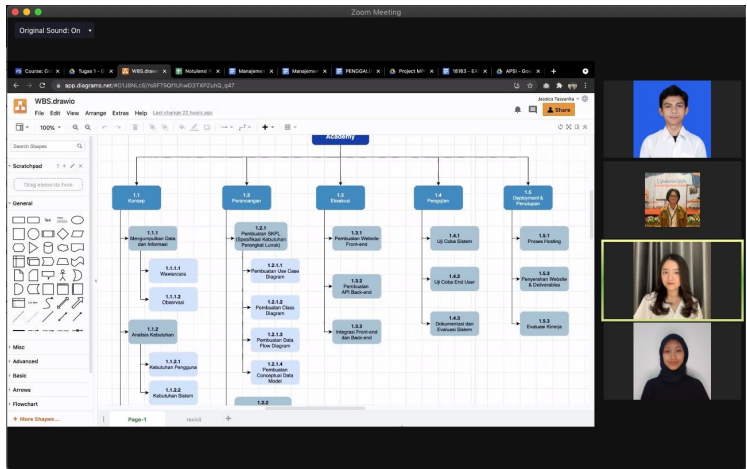
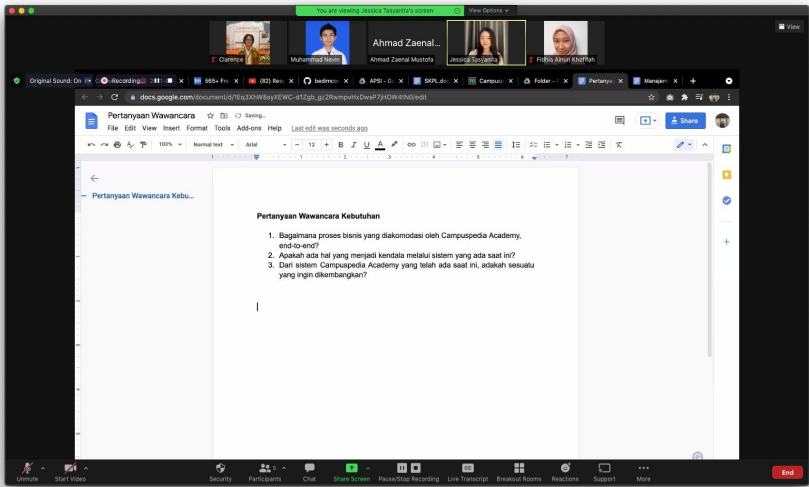
### 4.4 Pengendalian Ruang Lingkup (*Control Scope*)

Bilamana terdapat perubahan permintaan pada ruang lingkup proyek, perubahan tersebut akan diproses sesuai dengan prosedur manajemen yang telah ditentukan dalam dokumen Manajemen Kebutuhan (*Requirements Management Plan*). Permintaan perubahan pada proyek akan ditinjau terlebih dahulu, apakah perubahan perlu dilakukan atau tidak. Ketika perubahan telah disetujui oleh *Project Manager* dan juga *Project Sponsor*, akan dilakukan pembaharuan pada dokumen maupun persyaratan terkait dan peninjauan ulang terhadap pekerjaan yang telah dilakukan. Perubahan harus dipastikan tidak keluar dari *baseline* proyek.

## 5 Notulensi

No.	Tanggal	Keterangan
1.	17/09/2021	<p><b>Deskripsi Kegiatan:</b> Tim mengadakan pertemuan untuk membuat Diagram WBS dan membagi tugas kepada masing-masing anggota untuk dokumen Manajemen Ruang Lingkup.</p> <p><b>Muhammad Nevin:</b>            - WBS 1.1, 1.2            - Bab 1 (Pendahuluan)            - Bab 2 (Pendekatan)</p> <p><b>Jessica Tasyanita:</b>            - BAB 3 (Peran dan Tanggung Jawab)            - WBS 1.3 (Perancangan)            - Notulensi</p> <p><b>Clarence:</b>            - WBS 1.4 (Eksekusi)            - WBS 1.5 (Pengajuan)</p>

		<p>- WBS 1.6 (Deployment &amp; Penutupan)</p> <p><b>Fidhia Ainun Khofifah:</b> Bab 4 (Proses Ruang Lingkup Manajemen)</p> <p><b>Dokumentasi:</b></p> 
2.	19/09/2021	<p><b>Deskripsi Kegiatan:</b> Tim mengadakan pertemuan untuk melakukan Quality Checking mengenai dokumen manajemen ruang lingkup. Tim juga membuat perencanaan dan melakukan pembagian tugas untuk dokumen manajemen kebutuhan.</p> <p><b>Muhammad Nevin:</b> -Analisis Kebutuhan Dokumentasi -Validasi</p> <p><b>Jessica Tasyanita:</b> -Penggalan Kebutuhan - Traceability Structure &amp; Requirement Traceability Matrix</p> <p><b>Clarence:</b> - Kategori Kebutuhan - Prioritas Kebutuhan - Matriks Produk / Kebutuhan</p> <p><b>Fidhia Ainun Khofifah:</b> - Analisis Kebutuhan - Dokumentasi - Validasi - Pelaporan</p> <p><b>Dokumentasi:</b></p>

		
3.	22/09/2021	<p><b>Deskripsi Kegiatan:</b> Tim melakukan kegiatan penggalan kebutuhan berupa wawancara dengan Project Sponsor untuk menggali kebutuhan dari Sistem Informasi Campuspedia Academy.</p> <p><b>Seluruh anggota tim:</b> Melakukan diskusi dan wawancara dengan mas Ahmad Zaenal.</p> <p><b>Dokumentasi:</b></p> 
4.	23/09/2021	<p><b>Deskripsi Kegiatan:</b> Tim melengkapi dokumen manajemen penggalan kebutuhan dan melakukan <i>quality checking</i> untuk dokumen manajemen ruang lingkup.</p> <p><b>Seluruh anggota tim:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisis Kebutuhan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Quality Check</li> </ul>

## Dokumentasi:

Zoom Meeting

You are viewing Jessica Tasyanta's screen

View Options

Fidhia Annun Kholifah

O1 Ekaaningsih, Muham...

Jessica Tasyanta

Clarence

Original Sound: Off

Manajemen Kebutuhan C03

File Edit View Insert Format Tools Help Last edit was made 2 minutes ago by Fidhia Annun Kholifah See new changes

Manajemen Kebutuhan Camp...

PROYEK MPPL - C03

KONTROL DOKUMEN

INFORMASI DOKUMEN

SEJARAH DOKUMEN

PERISTILAHAN DOKUMEN

PENGALIAN KEBUTUHAN

ANALISIS KEBUTUHAN

Rahgani

Dokumentasi

PROSES

METRIKSI PRODUK / KEBUTU...

Struktur Pelacakan

Pelacakan Kemajuan

Pelaporan (reporting)

Validasi (validation)

Manajemen Perubahan

**ANALISIS KEBUTUHAN**

Berikan hasil wawancara dan observasi yang diperoleh pada kegiatan pengisian kebutuhan, analisis kebutuhan pada proyek Sistem Informasi Campuspedia Academy akan sebagai berikut,

1. Sistem mampu menginput data pelatihan.
2. Sistem mampu melihat status yang diinputkan.
3. Sistem mampu melakukan registrasi atau hal yang lain yang belum terdapat.
4. Sistem mampu melakukan pemantauan status baik itu registrasi non-aktif.
5. Admin mampu menginput data pelatihan baik secara manual, menginput, dan mengupload data pelatihan.
6. Admin mampu melihat semua transaksi.
7. Admin dan Sistem mampu melakukan chat online.
8. Sistem mampu memberi status pelatihan sesuai status sesuai input.
9. Sistem mampu menginput data pelatihan sesuai data yang terinput.
10. Sistem mampu melihat data status yang diinputkan.
11. Sistem mampu menampilkan data input yang terinput yang sedang proses.
12. Sistem mampu menampilkan data input yang belum selesai proses.
13. Sistem mampu melakukan proses dan transfer data pelatihan yang baik sistem.
14. Sistem mampu menyimpan data pelatihan secara langsung melalui server tanpa penyaluran data.
15. Admin mampu menginput data pelatihan secara manual.

Hasil dari analisis kebutuhan menjadi kuesioner pada kebutuhan sistem yang akan diinputkan, baik kebutuhan high-level atau low-level, menginput sistem non-fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan sistem akan diinputkan secara rinci pada bagian kategori berikut.

**Kategori**

Berikut merupakan kategori dan perubahan dari kebutuhan yang diperoleh oleh sistem:

A. Kebutuhan High-level:

1. Mengetahui status pelatihan yang dapat diakses oleh siswa.

Manajemen Kebutuhan C03 | Page 3

Mute Start Video

Participants Chat Share Screen Record Live Transcript Reactions Apps

Leave