

PROJECT CHARTER

1. General Project Information				
Project Name:	PLANZIO - Event Vendor Management Platform			
Executive Sponsors:				
Department Sponsor:				
Impact of project:	Planzio akan meningkatkan efisiensi dalam proses perencanaan acara dengan menyediakan platform terintegrasi yang mempertemukan pengguna dan vendor dalam satu ekosistem digital. Dampaknya mencakup peningkatan kemudahan akses vendor, transparansi harga, percepatan proses pemesanan, serta peluang lebih besar bagi vendor untuk memperluas jangkauan pelanggan melalui fitur promosi, paket premium, dan katalog layanan yang tersusun rapih.			
Budget:	Rp 45.000.000 – 50.000.000			
2. Project Team				
	Name	Department	Telephone	E-mail
Project Manager:	Jihan Abdoh Bazher	Project Manager.	08xxxx	
Team Members:	Tita Aprilia	Product & Design.	08xxxx	
	Misara	Marketing & Partnership.	08xxxx	
	Nadline Virgita Lande Sarungu'	Engineering.	08xxxx	
3. Stakeholders (e.g., those with a significant interest in or who will be significantly affected by this project)				
<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna aplikasi (planner, calon pengantin, EO, personal users) • Vendor acara (wedding, dekorasi, fotografi, catering, venue, entertainment, dan lainnya) • Tim Product & Engineering • Manajemen perusahaan (C-level) • Tim Marketing & Partnership • Investor / pihak pendanaan • Customer Support Team 				
4. Project Scope Statement				
Project Purpose / Business Justification <i>Describe the business need this project addresses</i>				
Proyek Planzio dikembangkan untuk menyediakan platform digital yang memudahkan pengguna dalam merencanakan acara dan menemukan vendor yang sesuai. Saat ini, proses pencarian vendor acara masih dilakukan secara manual, memakan waktu, dan sering menyebabkan ketidakefisienan dalam pemilihan layanan. Planzio bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan sistem terpusat yang memungkinkan pengguna membandingkan vendor, melihat ulasan, memeriksa ketersediaan layanan, serta melakukan pemesanan secara cepat dan terstruktur.				

Objectives (in business terms) <i>Describe the measurable outcomes of the project, e.g., reduce cost by xxxx or increase quality to yyyy</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan efisiensi proses pencarian dan pemesanan vendor hingga 50% lebih cepat dibandingkan metode manual. • Menyediakan platform yang mampu meningkatkan visibilitas vendor dan membantu menaikkan jumlah booking vendor hingga 30% dalam 6 bulan pertama. • Mengurangi kesalahan komunikasi antara pengguna dan vendor melalui sistem chat dan informasi layanan yang terstruktur hingga minimal 70%. • Meningkatkan kepuasan pengguna dengan target rating aplikasi minimal 4.5/5 pada 3 bulan setelah peluncuran. • Menciptakan ekosistem digital yang dapat menampung minimal 50 vendor terverifikasi dan 500 pengguna aktif pada fase awal. • Menghadirkan proses transaksi aman dan otomatis dengan tingkat keberhasilan pembayaran $\geq 95\%$
Deliverables <i>List the high-level “products” to be created (e.g., improved xxxx process, employee manual on yyyy)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi Planzio (Mobile & Web) versi MVP dan versi produksi. • Fitur pencarian, filter, dan perbandingan vendor. • Dashboard vendor (kelola layanan, harga, portofolio, jadwal). • Admin panel untuk pengelolaan data pengguna, vendor, dan transaksi. • Sistem pembayaran digital terintegrasi (e-wallet & virtual account). • Fitur promosi dan paket premium untuk vendor. • Sistem rating, review, dan notifikasi real-time. • Dokumentasi teknis (API, arsitektur sistem, panduan penggunaan). • Laporan QA Testing & UAT, serta deployment report.
Scope <i>List what the project will and will not address (e.g., this project addresses units that report into the Office of Executive Vice President. Units that report into the Provosts Office are not included)</i>
<p>In Scope :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan aplikasi web sederhana untuk pencarian dan pemesanan vendor acara seperti Sistem login dan registrasi untuk pengguna. • Halaman katalog vendor dengan filter dasar (harga, lokasi dan kategori). • Profil vendor berisi layanan, harga paket, kontak, dan galeri foto. • Fitur booking sederhana (form pemesanan). • Dashboard vendor untuk mengelola profil dan daftar layanan. • Dashboard user untuk melihat status booking. • UI/UX sederhana dan responsif. <p>Out of Scope :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistem pembayaran online (VA, e-wallet, kartu kredit). • Chat real-time antara user dan vendor. • Fitur bidding/tawaran harga. • Sistem rating dan ulasan lanjutan. • Mobile app native (Android/iOS). • Fitur marketplace lengkap.

Project Milestones Propose start and end dates for Project Phases (e.g., Inception, Planning, Construction, Delivery) and other major milestones

Key Milestone	Start	Finish
Finalisasi Ide & Scope Proyek	Week 1 (Day 1)	Week 1 (Day 2)
Analisis Kebutuhan & Use Case	Week 1 (Day 3)	Week 1 (Day 5)
Desain UI/UX (Wireframe + Mockup)	Week 2 (Day 1)	Week 2 (Day 4)
Perancangan Database & System Flow	Week 2 (Day 5)	Week 3 (Day 2)
Pengembangan Front-end (Halaman User & Vendor)	Week 3 (Day 3)	Week 4 (Day 2)
Pengembangan Back-end (Auth, Vendor, Booking)	Week 4 (Day 3)	Week 5 (Day 3)
Integrasi Sistem + Testing Fungsional	Week 5 (Day 4)	Week 6 (Day 3)
Deployment + Penyusunan Laporan & Presentasi	Week 6 (Day 4)	Week 6 (Day 7)

Major Known Risks (including significant Assumptions) Identify obstacles that may cause the project to fail.

Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)
Keterlambatan pengembangan fitur inti (vendor listing, booking, pembayaran) karena kompleksitas teknis	High
Integrasi pembayaran (payment gateway) gagal atau terhambat karena persyaratan keamanan dan verifikasi pihak ketiga	High
Ketersediaan data vendor yang tidak lengkap atau terlambat diberikan sehingga menghambat proses pengujian	Medium
Server tidak stabil saat pengujian beban awal	Medium
Perubahan kebutuhan fitur dari stakeholder (scope creep)	Medium
Kurangnya pengalaman tim dalam pengembangan aplikasi marketplace/event organizer	Medium
Risiko keamanan data pengguna dan vendor	High
Waktu tim tidak optimal akibat tugas lain	Low
Kurangnya engagement vendor untuk bergabung pada fase awal	Low-Medium
Kompatibilitas UI/UX tidak konsisten di berbagai device dan platform	Medium

Constraints *List any conditions that may limit the project team's options with respect to resources, personnel, or schedule (e.g., predetermined budget or project end date, limit on number of staff that may be assigned to the project).*

- Anggaran proyek sudah ditentukan sejak awal sehingga penambahan fitur di luar scope sangat terbatas.
- Deadline proyek harus selesai sebelum **31 Desember 2025**, sehingga ruang untuk revisi besar sangat minim.
- Jumlah anggota tim pengembang terbatas dan tidak dapat ditambah karena keterbatasan resource.
- Beberapa fitur membutuhkan integrasi pihak ketiga (payment gateway, notifikasi, hosting) dengan waktu proses yang tidak bisa dikendalikan tim.
- Ketersediaan data vendor untuk uji coba bergantung pada pihak eksternal, sehingga dapat menghambat proses testing.
- Standar keamanan aplikasi wajib dipenuhi (enkripsi, compliance), membatasi pilihan teknologi.
- Infrastruktur server sudah ditentukan sehingga tim tidak bebas memilih teknologi baru tanpa persetujuan manajemen.
- Waktu kerja tim berbenturan dengan proyek internal lain, membatasi fokus pengembangan.
- Lingkup fitur (MVP) sudah dikunci sehingga perubahan hanya dapat dilakukan setelah Go-Live.
- Perangkat uji coba terbatas sehingga testing tidak dapat mencakup seluruh variasi smartphone dan browser.

External Dependencies *Will project success depend on coordination of efforts between the project team and one or more other individuals or groups? Has everyone involved agreed to this interaction?*

- Ketergantungan pada pihak **payment gateway** (misalnya Midtrans/Xendit) untuk proses aktivasi, verifikasi, dan integrasi sistem pembayaran.
- Kerja sama dengan **vendor acara** untuk menyediakan data layanan, harga, dan portofolio yang dibutuhkan sebagai konten aplikasi.
- Ketergantungan pada **penyedia layanan hosting/server** untuk memastikan stabilitas, keamanan, dan uptime aplikasi.
- Koordinasi dengan **tim legal** atau pihak eksternal terkait regulasi privasi data dan persyaratan penggunaan layanan.
- Ketergantungan pada **tim marketing** untuk persiapan launch dan distribusi informasi kepada calon pengguna dan vendor.
- Ketersediaan **API eksternal** (notifikasi, email service, map/location) yang harus stabil dan sesuai SLA.
- Kesediaan vendor dan pengguna awal untuk mengikuti **User Acceptance Test (UAT)** dan memberikan feedback tepat waktu.

5. Communication Strategy *(specify how the project manager will communicate to the Executive Sponsor, Project Team members and Stakeholders, e.g., frequency of status reports, frequency of Project Team meetings, etc.)*

- Laporan status proyek bulanan melalui email formal.
- Meeting evaluasi bulanan setiap bulan.
- Meeting koordinasi setiap 2 minggu untuk membahas kebutuhan fitur, feedback pengguna, dan perubahan scope.

6. Sign-off			
	Name	Signature	Date (MM/DD/Y YYY)
Executive Sponsor			
Department Sponsor			
Project Manager	Jihan Abdoh Bazher		
7. Notes			

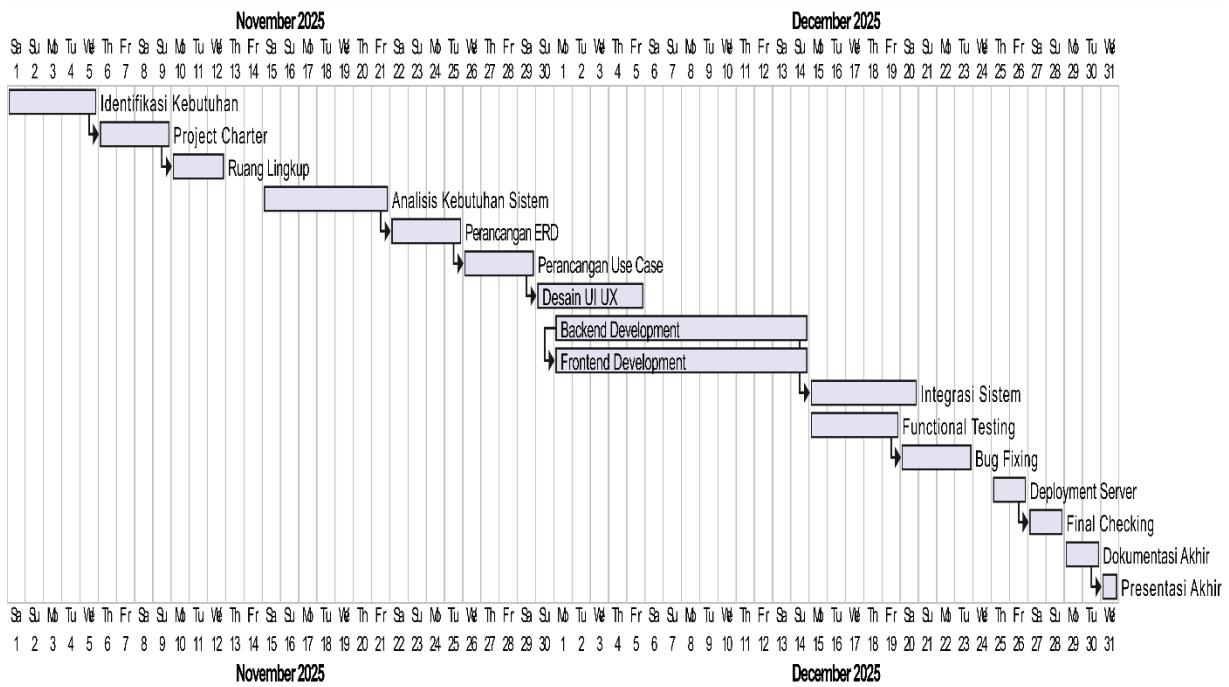
1. WBS

Level 1	Level 2	Level 3
1.0 Inisiasi Proyek	1.1 Penyusunan Dokumen Awal	1.1.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna 1.1.2 Menyusun Project Charter 1.1.3 Menentukan Ruang Lingkup 1.2.1 Penentuan Peran 1.2.2 Pembagian Tugas 1.3.1 Penyampaian Tujuan 1.3.2 Penetapan Timeline 1.3.1 Fitur Pengguna (Customer) 1.3.2 Fitur Vendor 1.3.3 Fitur Admin 1.3.1 Pembuatan ERD 1.3.2 Pembuatan Use Case Diagram 1.3.3 Pembuatan Activity Diagram 1.3.1 Wireframe Halaman Utama 1.3.2 Wireframe Vendor 1.3.3 Wireframe Pemesanan 1.3.4 Final Mockup
2.0 Analisis & Perancangan	2.1 Analisis Kebutuhan Sistem	3.1.1 Setup Database 3.1.2 API Autentikasi 3.1.3 API Vendor & Layanan 3.1.4 API Customer 3.1.5 API Transaksi 3.1.6 API Pesanan 3.2.1 Layout Utama 3.2.2 Halaman Login/Register 3.2.3 Halaman Vendor 3.2.4 Daftar Layanan 3.2.5 Detail Layanan 3.2.6 Halaman Pemesanan 3.2.7 Integrasi API
3.0 Pengembangan	3.1 Backend Development	4.1.1 Uji Login 4.1.2 Uji CRUD Layanan 4.1.3 Uji Pemesanan 4.1.4 Uji Responsivitas
4.0 Pengujian	4.1 Test Fungsional	

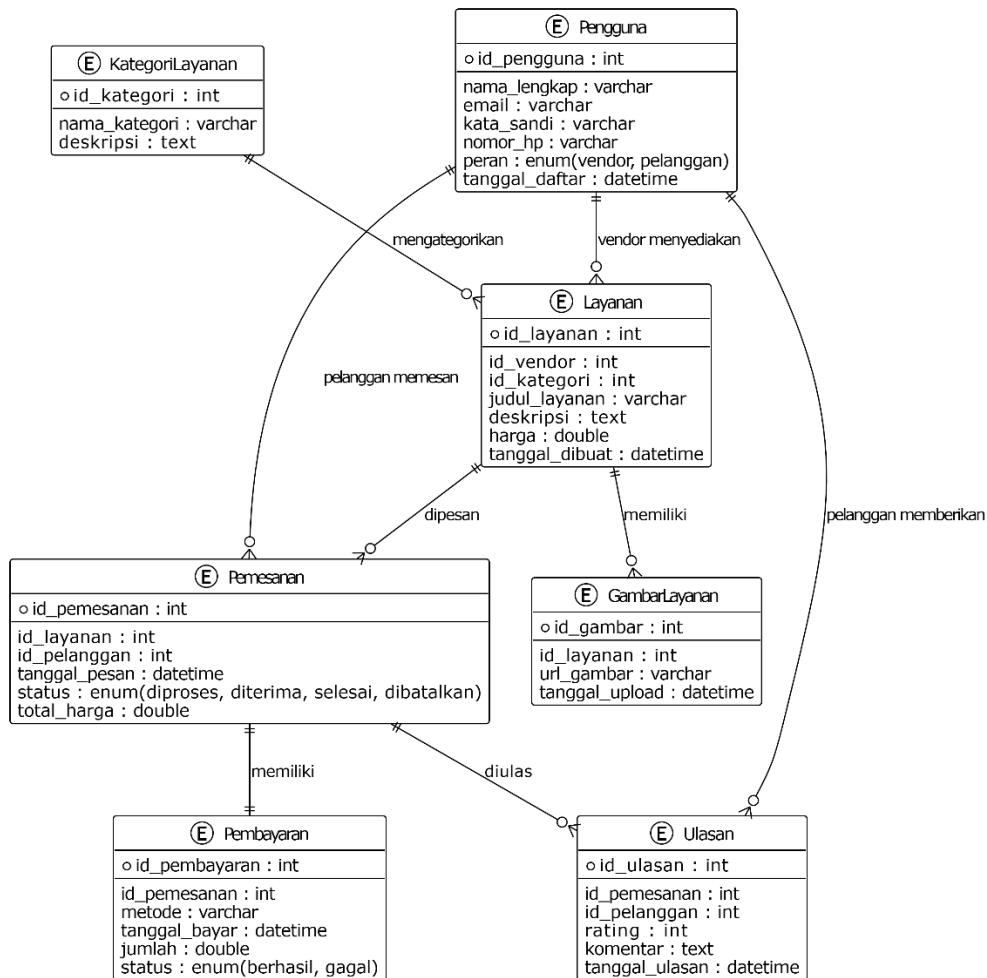
Level 1	Level 2	Level 3
	4.2 Perbaikan Bug	4.2.1 Identifikasi Bug 4.2.2 Perbaikan 4.2.3 Retesting
5.0 Deployment	5.1 Persiapan Server 5.2 Deploy Aplikasi 5.3 Final Check	5.1.1 Hosting 5.1.2 Domain 5.2.1 Upload Backend 5.2.2 Upload Frontend 5.2.3 Setup Database 5.3.1 Testing Online 5.3.2 Validasi Fitur
6.0 Penutupan	6.1 Dokumentasi 6.2 Presentasi	6.1.1 Dokumentasi Teknis 6.1.2 User Manual 6.2.1 Presentasi Ke Dosen 6.2.2 Evaluasi Proyek



2. Gantt Chart



3. ERD



4. COSTS

Cost Type	Vendor / Labour	Rate	Qty	Amount
Labour	UI/UX Designer	150.000	40	6.000.000
Labour	Front-end Developer	200.000	60	12.000.000
Labour	Back-end Developer	220.000	70	15.400.000
Labour	QA / Tester	120.000	30	3.600.000
Labour	Project Manager	250.000	20	5.000.000
Supplies	Software & Tools (Figma Pro, Hosting, Domain)	-	1	3.000.000
Miscellaneous	Konsumsi, komunikasi, transport, cadangan	-	1	1.000.000
				TOTAL Rp 46.000.000