

PROPOSAL
“SISTEM INFORMASI GUDANG ONLINE”
Tugas Manajemen Proyek Teknologi Informasi

Disusun untuk Memenuhi Tugas Pertemuan 5
Mata Kuliah Manajemen Proyek Teknologi Informasi (MANPRO)
Dosen Pengajar: Phitsa Mauliana, MM.,M.Kom



Disusun Oleh :

Nama : Muhamad Taufiq Hidayatuloh (2113191036)

NPM : 2113191036

No. Absen : 18

No. Revisi :

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SANGGA BUANA YPKP BANDUNG
Jl. PHH. Mustofa No. 68, Cikutra, Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang berkat rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan proposal SISTEM INFORMASI GUDANG ONLINE ini. Tak lupa kami ucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu kami menyelesaikan proposal ini. Tujuan dari membuat proposal iyalah untuk menghasilkan perangkat lunak Sistem Informasi Gudang Online yang memiliki fitur-fitur seperti menambah barang, menghapus barang, menampilkan inventarisasi barang dan pembuatan laporan. Dimana semua fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Gudang Online diharapkan dapat membantu proses operasional kontrol barang di gudang perusahaan PT Linus Sentosa.

Kami berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan proposal ini. Dan mohon maaf apabila terdapat banyak kesalahan dalam penyusunannya. Saran dan kritik yang membangun sangat kami butuhkan.

18 Maret 2021

METODOLOGI

Metodologi merupakan elemen yang paling mendasar dari suatu proses bisnis. Berikut ini adalah suatu metodologi untuk merealisasikan proyek “Aplikasi Sistem Informasi Penjualan obat herbal Berbasis Web” atau rencana yang akan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Kelayakan

Mempelajari proses-proses dan identifikasi data-data yang dibutuhkan dalam perancangan “Aplikasi Sistem Informasi Penjualan obat herbal Berbasis Web” sehingga dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dalam hal ini Eksekutif untuk meningkatkan pelayanan, efisiensi, dan keputusan.

2. Desain Fungsi

Melakukan desain system secara detail, mulai dari Context Diagram, Unified Modeling Language (UML), desain file, desain tabel, relasi table dan sebagainya sehingga membentuk system lengkap sesuai dengan fungsi-fungsi bisnis yang dikehendaki.

3. Pemrograman

Melakukan coding untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat. Lama Pengerjaan dan Jumlah baris coding ini turut menentukan besar-kecilnya harga Aplikasi yang dibuat.

4. Pengujian

- Black Box Testing
- Uji Prilaku (behavior testing)
- Focus input/output
- Fungsionalitas

5. Pelatihan

Sebelum aplikasi program dijalankan/dikunjungi oleh user, pihak developer proyek perangkat lunak bertanggung jawab melatih costumer atau eksekutif dari PT. Linus Sentosa yang hendak mengoperasikan program aplikasi yang telah dibuat. Pihak

pengembang juga berkewajiban memberikan informasi yang benar dan terbuka sehingga tidak menyulitkan para pengguna selanjutnya.

6. Pemeliharaan

Proyek perangkat lunak tidak bias selesai begitu saja setelah diserahkan, tetapi masih berlanjut hingga tenggang waktu yang cukup untuk memastikan bahwa produk perangkat lunak yang telah diserahkan tersebut bias beroperasi dengan baik dan tidak ada kendala yang berarti.

7. Dokumentasi

Dalam sebuah proyek bias terdiri dari beberapa dokumen. Dokumen dibuat untuk melihat kemajuan proyek yang sedang dikembangkan, sebagai referensi untuk bug bila terjadi kendala, sebagai pedoman operasional dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dapat menyediakan informasi yang dihasilkan dari pengolahan data-data yang tersedia. Sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktifitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, banyak perusahaan yang memanfaatkan sistem informasi untuk membantu menjalankan kegiatan operasional perusahaan itu sendiri.

Gudang online merupakan gudang yang umumnya diperuntukkan bagi pelaku usaha online. Gudang online biasanya berada di gedung atau ruko dan menggunakan ruang-ruang yang tak terpakai. Selain itu, kegiatan bisnis online juga melibatkan pengemasan dan pengiriman. Nah, keseluruhan sistem dari penyimpanan barang di gudang hingga pengiriman ini juga dikenal dengan istilah fulfillment.

PT Linus Sentosa merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang persewaan peralatan tangga-tangga besi (Scaffolding) untuk mendukung pembangunan atau renovasi rumah maupun gedung-gedung. Setidaknya ada 18 jenis barang yang disewakan oleh PT Linus Sentosa. Dikarenakan banyaknya barang yang harus dikelola oleh bagian pergudangan berkaitan dengan keluar-masuknya barang akibat transaksi peminjaman, pengembalian, penambahan item baru, pengurangan barang akibat rusak maupun hilang, maka perlu adanya pembuatan sistem informasi kontrol barang sehingga kondisi baru (terakhir) mulai dari jumlah barang yang tersisa, jumlah barang yang disewa, jumlah barang rusak maupun tambahan barang baru dapat diketahui informasinya secara cepat dan akurat.

1.2 Ruang lingkup

1.2.1 Goals and Objectives

Proyek akan menyediakan modul-modul utama yang perlu ada pada Sistem Informasi Gudang Online	<ol style="list-style-type: none">1. Mengembangkan modul Log In untuk masuk ke dalam sistem sebagai pengguna.2. Mengembangkan modul Input Data Barang untuk memasukkan data barang berupa nama, jumlah, dan kondisi barang ke dalam database sistem.3. Mengembangkan modul Delete Data Barang untuk menghapus data barang yang tersimpan di dalam database sistem.4. Mengembangkan modul Edit Data Barang untuk mengedit data barang yang tersimpan didalam database sistem.
--	---

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengembangkan modul View Data Baran untuk menampilkan data barang yang tersimpan di dalam database sistem. 6. Mengembangkan modul Create Report untuk membuat laporan pengelolaan barang berdasarkan data yang tersimpan di dalam database sistem. 7. Search Data Barang merupakan suatu modul untuk mencari data barang.
Proyek akan menyediakan dokumentasi yang lengkap (kertas dan elektronik) untuk Sistem Informasi Gudang Online yang dibangun	<ol style="list-style-type: none"> 1. User Requirement 2. User Interface 3. Testing (Case Test, Unit Test, Acceptance Test) 4. Database Security 5. Security Level 6. Form Input/Output 7. Source Code 8. User Manual
Proyek akan menyediakan media penyimpanan data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengadaan server

1.2.2 Departmental Statements of Work (Pernyataan Kerja Departemen)

Departmental SOW	Owner/Prime	Due Date/Sequence
Interview kebutuhan stakeholder	Project Manager, Client	Melakukan wawancara untuk mendapatkan kebutuhan utama
Fitur-fitur mengenai profiling yang akan dibuat	Sistem Analis, Client	Sistem Analis dan Client mendiskusikan dan membuat requirement fitur-fitur apa yang diperlukan
Melakukan desain interface sesuai dengan kebutuhan	Programmer, Client	Programmer dan Client bersama-sama mendiskusikan desain yang sesuai dengan kebutuhan Client namun tidak dapat keluar dari ruang lingkup yang telah disepakati
Deskripsi hasil kerja (spesifikasi kebutuhan, source code, test plan)	Client, Tim Proyek	Pada Tim Proyek harus dapat mendeskripsikan dan mendiskusikan kepada Client mengenai asumsi proyek yang dibuat
Testing perangkat lunak	Programmer	Programmer melakukan uji coba terhadap perangkat lunak yang telah dibuat

Implementasi perangkat lunak	Programmer	Programmer melakukan implementasi perangkat lunak
Alih pengetahuan	Tim Proyek	Tim melakukan pelatihan, kursus singkat, dan diskusi terkait dengan pelaksanaan pekerjaan dalam rangka alih pengetahuan kepada pengguna yang diberi kewenangan untuk menjalankan system
Maintenance	Programmer	Programmer melakukan maintenance atau pemeliharaan terhadap sistem, setelah sistem terpasang.

1.2.3 Project Deliverables (Hasil Proyek)

Milestone (Kejadian)	Deliverable
Perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Gudang Online	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak Sistem Informasi Gudang Online yang dapat dioperasikan dan digunakan untuk menangani seluruh informasi kegiatan operasional perusahaan PT Mitra Amanah Program dengan source code
Pembuatan dokumentasi terkait dengan pengembangan Sistem Informasi Gudang Online	<ul style="list-style-type: none"> Dokumentasi yang berkaitan dengan pengembangan sistem, antara lain dan tidak terbatas pada requirement, desain sistem, konfigurasi sistem dan arsitektur program Dokumentasi seluruh sistem dan perangkat lunak berupa technical manual. Dokumentasi SOP (System Operating Procedure) maupun SMP (System Maintenance Procedure)
Finalisasi Sistem Informasi Gudang Online	<ul style="list-style-type: none"> Instalasi sistem dan migrasi data Pelatihan, pendampingan/asistensi, garansi, dan pemeliharaan.

1.2.4 Project Estimated Cost & Duration (Perkiraan Biaya & Durasi Proyek)

Project Milestone	Date Estimate	Deliverable(s) Included	Confidence Level
Melakukan Interview pada stakeholder	30/03/2021	<ul style="list-style-type: none"> Informasi mengenai proses-proses yang terjadi dalam pengelolaan barang-barang Informasi proses bisnis perusahaan 	High

		<ul style="list-style-type: none"> • Informasi stakeholder yang terlibat • Informasi struktur organisasi • Dokumen kebutuhan 	
Analisa hasil interview	08/04/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan kebutuhan utama • Dokumen Kebutuhan (final) 	High
Desain Sistem dan Interface	16/04/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Prototype 	High
Presentasi ke client	22/04/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback mengenai prototype 	Medium
Pembuatan sistem	25/04/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi Gudang Online 	High
Hosting server dan instalasi aplikasi	27/05/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembelian hosting dan domain untuk implementasi aplikasi web. 	High
Testing Aplikasi	08/06/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh dokumentasi testing aplikasi. 	High
Alih pengetahuan	11/07/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan untuk menjalankan system • Dokumen manual sistem 	Medium
Maintenace	23/07/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan dan perbaikan 	High

BAB II

Estimasi Anggaran dan Analisis Keuangan

INFORMASI ANGGARAN : Perusahaan PT Linus Sentosa mengalokasikan Rp 73.000.000,- untuk proyek ini. Biaya teralokasi untuk pekerjaan manajer proyek sekitar 10 jam per minggu selama empat bulan, staf internal lainnya 6@10 jam per minggu selama empat bulan, dan untuk menyediakan website pengelolaan gudang online.

2.1 Web Development

➤ Registrasi Domain (1 Tahun)	Rp. 500.000,-
➤ Web Hosting (100 M)	Rp. 100.000x12 bln Rp. 1.200.000,-
➤ Web Design Semi News	Rp. 10.000.000,-
➤ Input data awal dan analisis	<u>Rp. 3.500.000,-</u>

Sub Total Biaya Pembangunan Web ***Rp. 15.200.000,-***

2.2 Gaji Staff

- (*Manager Project*) mengerjakan proyek 10 jam per minggu selama 4 bulan dengan bayaran Rp 100.000,-/jam.
- (*4 Staff*) mengerjakan proyek 10 jam per minggu selama 4 bulan dengan bayaran Rp 60.000,-/jam.

Total ***Rp. 54.400.000,-***

2.3 Web Mail

Pembuatan Email berbasis Web ***Rp. 3.400.000,-***

TOTAL ANGGARAN (*Rp. 15.200.000,-*) + (*Rp. 54.400.000,-*) + (*Rp 3.400.000,-*)
= *Rp.73.000.000,-*

BAB III RENCANA

3.1 Rencana Organisasi Tim Proyek (Peran dan Penanggung Jawab)

Project Team Role	Project Team Member(s)	Responsibilities
Project Manager	M Taufiq Hidayatulloh	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan interview terhadap stakeholder proyek• Melakukan pembagian tugas• Control Project Team• Bertanggung jawab atas berjalannya proyek• Financial
Sistem Analyst	Adrian Hendrawan	<ul style="list-style-type: none">• Menganalisa kebutuhan• Melakukan analisa terhadap rancangan website• Dokumentasi kebutuhan• Dokumentasi pengembangan website
Programmer	Budi Setiawan	<ul style="list-style-type: none">• Membuat website• Dokumentasi pengerjaan proyek• Melakukan pengujian terhadap fitur-fitur website• Melakukan pemeliharaan website
Programmer	Riko Wong	<ul style="list-style-type: none">• Membuat website• Dokumentasi pengerjaan proyek• Melakukan pengujian terhadap fitur-fitur website• Melakukan pemeliharaan website

3.2 Pendekatan Proyek

Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan proyek ini adalah dengan melakukan interview seintensif mungkin. Interview dengan pihak stakeholder merupakan metode yang mudah dilakukan karena dengan interview sudah cukup mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut kemudian di olah untuk menjadi sebuah dokumen kebutuhan sebagai sarana pengembangan proyek aplikasi sistem perdagangan online.

3.3 Kendala Proyek

Batasan dari proyek yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

1. Proyek hanya melakukan pengembangan terhadap aplikasi sistem gudang online.
2. Fitur yang diterapkan terhadap proyek sesuai dengan permintaan client dan telah di sepakati sebelumnya.
3. Proyek berjalan sesuai anggaran yang telah disediakan dan sesuai dengan dokumen-dokumen kebutuhanyang telah di sepakati. Bila ada kebutuhan yang ingin diimplementasikan namun belum tercantum dalam dokumen kebutuhan, maka akan ditunda dan dilanjutkan dengan proyek selanjutnya.
4. Tingkat keamanan aplikasi web sesuai dengan permintaan client
5. Aplikasi web dikembangkan dibuat khusus untuk mengelola inventory gudang PT.Linus Sentosa.

BAB IV

KONDISI DAN ASUMSI

5.1 Asumsi Proyek

Proyek ini diasumsikan suatu proyek yang bertujuan untuk membuat dan mengembangkan sistem informasi gudang online untuk PT Linus Sentosa.

1. Proyek ini diasumsikan dapat membantu proses pengolahan barang-barang/inventory yang disimpan dalam gudang perusahaan PT.Linus Sentosa.
2. Proyek ini diasumsikan berupa website yang akan selalu diperbarui informasinya agar dapat memberikan informasi yang aktual bagi penggunaanya.

5.2 Masalah Proyek

No	Issue	Priority	Owner	Description	Status & Resolution
1	Anggota tim mendapat musibah	Low	Project Manager	Kemungkinan terjadi hal yang tidak diharapkan yang menimpa anggota tim	Mempunyai anggota cadangan yang siap dipekerjakan sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan
2	Listrik mati pada saat pengembangan aplikasi web	High	Web Developer, Web Designer	Kemungkinan terjadi mati listrik pada saat pengembangan proyek.	Menyiapkan aliran listrik cadangan menggunakan genset, atau UPS untuk keadaan mendesak.
3	Data Hilang	High	Tim Proyek	Dimungkinkan sekali data dapat hilang begitu saja karena ancaman virus dan bencana yang tidak terduga	Melakukan backup secara berkala pada media penyimpanan yang terpisah dengan komputer untuk mengembangkan. Menggunakan tools pendukung keamanan komputer pengembangan seperti antivirus.

5.3 Risiko-risiko Proyek

No	Risk Area	Likelihood	RiskOwner	Project Impact-Mitigation Plan
1	Waktu untuk melakukan pertemuan sangat sulit	High	Project Manager	<i>Meeting</i> dilakukan dengan mencari hari yang longgar dan sebisa mungkin diadakan pertemuan setiap harinya walaupun hanya sebentar. Jika belum mengatasi solusi lain adalah melakukan <i>netmeeting</i> untuk memecahkan masalah jarak dan waktu.

2	Informasi dari client utama kurang	Medium	Project Manager	Mencari stakeholder yang lainnya seperti karyawan lain bagian inventory dari PT Mitra Amanah
3	Ruang Lingkup proyek melebar terlalu luas	High	Project Manajer	Melakukan inisiasi diawal mengenai batasan-batasan atau constrains yang terdapat dalam proyek
4	Waktu pengerjaan proyek terlambat dari target	High	Stakeholder	Membuat <i>schedule task</i> pada setiap kegiatan yang berkaitan dengan proyek yang disesuaikan dengan kesepakatan pengerjaan proyek dan jumlah anggota tim.
5	Kurangnya personil tim	Medium	Project Manager	Mencari atau merekrut anggota baru yang sesuai dengan bidang keahlian yang dibutuhkan

LEMBAR PENGESAHAN

Lampiran 1 : Lembar Pengesahan

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa proyek Perancangan Sistem Informasi Gudang Online di PT. Linus Sentosa ini telah disetujui dan akan segera dilanjutkan pada proses pengerjaan proyek.

Manajer Proyek,

menyetujui, Pemilik
PT. Linus Sentosa,

M Taufiq Hidayatuloh

Roby famungkas