Nama : Adistia Ramadhani

NPM : 2113191084

Prodi : S1 Teknik Informatika / A2

Tugas Pertemuan 4 – Project Charter

Buat project charter sesuai template (11 poin) sesuai contoh yang ada di slide.

* **Nama Proyek:** Sistem Informasi Digital Taman Marga Satwa
* **Sponsor Proyek:** Perusahaan Auraksona
* **Manajer Proyek:** Adistia Ramadhani (Project Manager)
* **Tim Proyek**

1. Demas Mahendra (Software Analyst)
2. Andreas Nugroho (Software Developer / programmer)

* **Tujuan Proyek:** Membuat tampilan informasi mengenai Taman Marga Satwa menggunakan alat custom design and development atau Digital Signage yang merupakan monitor layar sentuh yang dapat menampilkan data-data yang telah diprogram guna mendapatkan informasi tentang Taman Marga Satwa, denah lokasi taman, dan informasi tentang satwa yang ada secara deskriptif. Hal ini dapat membantu para pengunjung untuk mendapatkan informasi secara efektif.
* **Scope Proyek:**

1. Melakukan pertemuan langsung dengan klien (pihak Taman Marga Satwa) untuk mendapatkan requirement-requirement yang dibutuhkan.
2. Melakukan review terhadap template internal dan eksternal serta contoh-contoh dokumen manajemen proyek.
3. Melakukan riset perangkat lunak untuk menyediakan jaminan keamanan dan mengelola input dari user.
4. Mengembangkan software dengan pendekatan literatif, mengumpulkan umpan balik dari user

* **Busines case :** Teknologi Informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas suatu instansi. Penggunaannya tidak hanya sebagai proses otomatisas terhadap akses informasi, tetapi juga menciptakan akurasi, kecepatan dan kelengkapan sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga proses organisasi yang terjadi akan efisien, terukur dan fleksibel. Perkembangan teknologi tidak hanya disambut dan dinikmati oleh kalangan bisnis maupun pemerintah saja, tetapi juga mulai merambah dalam dunia edukasi karena ketersediaan informasi yang terintegrasi makin penting dalam mendukung upaya menciptakan generasi penerus bangsa yang kompetitif.
* **Hasil Pekerjaan (Deliverables) :** Taman Marga Satwa merupakan tempat wisata yang memiliki berbagai macam satwa liar yang menjadikan sebuah tempat liburan bagi masyarakat. Taman ini tidak hanya sekedar menjadi tempat hiburan, akan tetapi menjadi tempat edukasi bagi anak-anak untuk mengenal hewan-hewan yang ada. Dengan hal tersebut kami berupaya membangun alat informasi digital untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam mencari informasi tentang Taman Marga Satwa, denah lokasi guna mencari lokasi satwa yang ada dan menyajikan informasi tentang hal-hal mengenai satwa tersebut. Dengan adanya Sistem Informasi Digital, masyarakat akan terbantu dalam mencari lokasi yang ingin dikunjungi dalam taman yang luas dengan hewan-hewan yang dimiliki. Serta membantu anak-anak dalam mempelajari hewan-hewan yang lebih spesifik. Fitur-fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Taman Marga Satwa antara lain:

1. Animasi Interaktif
2. Informasi Hewan Sesuai Lokasi Penempatan Perangkat
3. Jadwal Pemberian Makan atau Atraksi Pemberian Makan Hewan
4. Denah Taman Marga Satwa
5. Infromasi Call Center
6. Adanya Narator Yang Membacakan Informasi

* **Waktu Pelaksanaan:**

Tanggal Mulai Proyek: 1 Januari 2021

Tanggal Akhir Proyek: 1 September 2021

* **Resource (budget, staff dan vendor)**

Perusahaan Auraksona menganggarkan Rp 1.219.500.000,00 untuk proyek ini. Biaya teralokasi untuk pekerjaan manajer proyek sekitar 10 jam per minggu selama empat bulan, staf internal lainnya 5@10 jam per minggu selama 8 bulan, dan untuk instalasi software dan hardware di Taman Marga Satwa yang memberi proyek.

* **Asumsi dan Kendala:**

1. Hari kerja Senin s/d Jum’at
2. Target penyelesaian sebelum tanggal 1 September 2021
3. Biaya proyek tidak lebih dari yang di anggarkan
4. Sistem Informasi Digital Taman Marga Satwa diharuskan dapat memenuhi kebutuhan pengunjung Taman Marga Satwa dalam mendapatkan informasi terkait taman dan satwa yang ada. Sistem selalu bekerja baik tanpa adanya hambatan yang bersifat teknis maupun personal. Project Manager harus selalu sigap dalam bertanggung jawab atas permasalahan yang mengganggu kinerja sistem.

* **Resiko:**

Adapun resiko pada Sistem Informasi Digital Taman Marga Satwa adalah keterbatasan penyediaan alat seperti Digital Signage, sehingga sistem tersebut hanya terdapat pada lokasi tertentu. Dengan hal ini, pengunjung harus secara bergantian dalam memakai dan menikmati sistem tersebut.