

# PROJECTCHARTER

<b>Project Name:</b> Rancang bangun sistem transaksi inventori PT.ecco	<b>Project Number:</b> 01
<b>Date:</b> 6/10/2011	<b>Revision Number:</b> 3.0

## 1. Project Description and Goals

*Bagian ini menjelaskan kebutuhan bisnis, kepentingan dan masalah dari proyek, misalnya sampai pada justifikasi project karena kebutuhan organisasi, kebutuhan customer, peningkatan teknologi, kebutuhan kebijakan, tujuan saving cost, maupun improvement process.*

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi informasi memegang peranan penting bagi kelangsungan bisnis sebuah perusahaan terutama pada PT. ecco. Manajemen Persediaan (Inventori), merupakan salah satu aspek penting yang mendukung jalannya proses bisnis perusahaan ini. Penggunaan teknologi informasi akan memudahkan *supervisor* atau *owner* untuk melakukan pengawasan serta mengambil strategi pemenuhan persediaan dengan tepat karena didukung adanya sistem yang dapat menampilkan laporan secara detail dan lengkap.

PT ecco merupakan yang bergerak di bidang pembuatan sepatu. Untuk melakukan segala kegiatannya, perusahaan ini memerlukan banyak waktu untuk melakukan pemeriksaan persediaan mereka, sehingga efisiensi serta manajemen persediaan mereka dapat dikatakan sangat kurang, karena proses masih dilakukan oleh manusia. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan adalah *Item movement, production, purchasing, sales*, serta *report* yang dihasilkan. Semuanya harus terekam secara komputerisasi serta menampilkan informasi secara detail

Dari latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah yang dihadapi, sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat menangani transaksi keluar dan transaksi masuk inventori?
2. Bagaimana membuat suatu sistem yang dapat memudahkan dalam pembuatan segala dokumen yang diperlukan untuk *purchasing* dan *sales*?
3. Bagaimana membuat suatu sistem inventori yang dapat menghasilkan laporan transaksional?

Adapun tujuan dari Kerja Praktek ini adalah:

1. Membuat suatu sistem yang dapat menangani transaksi keluar (*outward*) dan transaksi masuk (*inward*) inventori.
2. Membuat suatu sistem yang dapat memudahkan dalam pembuatan segala dokumen yang diperlukan untuk *purchasing* dan *sales*.
3. Membuat suatu sistem inventori yang dapat menghasilkan report transaksional.

## 2. Risks

*Bagian ini menjelaskan resiko-resiko yang mungkin terjadi dalam pengerjaan proyek.*

Resiko yang mungkin terjadi dari aplikasi ini meliputi :

1. Pengerjaan proyek yang tidak sesuai dengan jadwal
2. Perubahan desain system yang dilakukan oleh pihak developer
3. Ketidakcocokan desain layout oleh developer dengan client
4. Ketidaksinambungan teknologi
5. Hacker
6. Death code
7. Bug

## 3. Deliverables

*Bagian ini menjelaskan dokumen-dokumen yang akan diberikan, meliputi: SDPLN, SRS, SAD, test plan dan user documentation serta hasil dari perencanaan.*

### **SDPLN (Software Development Plan):**

SDPLN adalah untuk lay-out rencana keseluruhan yang diperlukan dalam rangka untuk mengembangkan, memodifikasi atau meng-upgrade sistem perangkat lunak sementara. Meninggalkan jejak-out rincian tentang bagaimana setiap langkah yang perlu disampaikan. Ini mencakup setiap aspek-aspek dari proyek pengembangan perangkat lunak proses implementasi, dokumentasi hingga siklus hidup perangkat lunak pengujian dan peluncuran.

### **SRS (Software Requirements Specification):**

SRS adalah deskripsi lengkap tentang perilaku sistem yang akan dikembangkan. Ini mencakup satu set kasus pengguna yang menggambarkan semua interaksi pengguna akan memiliki dengan perangkat lunak. Selain menggunakan kasus, SRS juga berisi persyaratan non-fungsional (atau metode Gapor Dison itu). Non-fungsional persyaratan persyaratan yang memaksakan kendala pada desain atau pelaksanaan (seperti kinerja rekayasa persyaratan, kualitas standar, atau kendala desain).

### **SAD (Software Architecture Document):**

SAD berfungsi untuk memberikan informasi yang melengkapi source code. Pada level yang lebih tinggi, ini mungkin termasuk dalam:

1. Sebuah penjelasan garis besar dari arsitektur perangkat lunak, termasuk komponen perangkat lunak utama dan interaksi mereka.
2. Sebuah pemahaman yang umum dari driver (persyaratan, kendala dan prinsip-prinsip) yang mempengaruhi arsitektur.

3. Penjelasan dari platform hardware dan software pada sistem dibangun dan disebarakan.
4. Pembeneran eksplisit bagaimana arsitektur ini memenuhi driver.

### **User Documentation**

Salah satu elemen dari evaluasi untuk perangkat lunak adalah kualitas dokumentasi pengguna yang disertakan dengan perangkat lunak. Dokumentasi pengguna dapat diberikan sebagai panduan pengguna dalam bentuk elektronik, sebagai kertas dimasukkan dalam penyerahan atau dalam bentuk bantuan online.

### **Test Plan:**

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana Software yang dibuat dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Bukan hanya kode program yang di uji coba, tetapi juga meliputi semua modul program, alur bisnis software, penggunaan interface, performance dari Software serta keterkaitan antar halaman dari source code.

## **4. Scope Definition**

*Bagian ini menjelaskan ruang lingkup proyek, misalnya spesifikasi fungsi dari proyek.*

Mendeskripsikan ruang lingkup yang terlibat yang sudah ditentukan, dikembangkan dan verifikasi. Dijelaskan juga di dalam dokumen ini orang yang bertanggung jawab untuk mengelola ruang lingkup proyek dan siapa yang bertindak sebagai acuan untuk mengelola dan mengendalikan ruang lingkup proyek. Ruang lingkup yang perlu diperhatikan dalam memahami proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibahas adalah sistem inventori.
2. Sistem yang dibahas dapat menghasilkan dokumen yang diperlukan untuk melakukan *purchasing* serta *sales*.
3. Sistem dapat menangani proses produksi manual yang sederhana.
4. Program yang dihasilkan adalah *web-based application*.

## 5. Project Milestones

Bagian ini menjelaskan gambaran umum jadwal proyek yang akan dikerjakan.

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Proposal																
Survei																
Design System																
Design Layout																
Development Program																
1. Modul 1																
2. Modul 2																
3. Modul 3																
Testing																
Documentasi																

## 6. Budget Summary

Bagian ini menjelaskan pembiayaan proyek secara ringkas.

PROJECT COMPONENT	COMPONENT COST
Aplikasi	
- Master Inventory	Rp 10.000.000,00
- Transaksi (Purchasing, Sales, Assembly)	Rp 10.000.000,00
- Report	Rp 11.000.000,00
- Transaction Dokumen	Rp 5.000.000,00
Pemeliharaan dalam 1 tahun (tahun ke 2)	
- Pemeliharaan Aplikasi	Rp 2.000.000,00
- Pemeliharaan Hosting dan Domain	Rp 2.000.000,00
<b>TOTAL</b>	<b>Rp 40.000.000,00</b>

## 7. Assumptions, Constraints & Dependencies

Bagian ini menjelaskan hal-hal yang mendukung sistem, batasan, dan ketergantungannya dengan sistem yang lain (jika ada).

Pengguna daripada system ini adalah pihak internal perusahaan saja. Yaitu terdiri dari 3 macam user utama, Operator, Admin, serta Supervisor. Pada saat user mengakses system ini, maka pertama kali akan dikenakan login terlebih dahulu. Setelah itu, Admin dan supervisor akan dapat melihat Log transaksi yang telah dilakukan oleh 3 user tersebut, dalam keadaan belum dikonfirmasi.

Di dalam system ini, menyantumkan juga tentang purchasing inventori, sales dan juga assembly, sampai pada pelaporan serta pembuatan dokumen yang bersangkutan untuk keperluan transaksi dengan pihak-pihak lain, seperti customer, supplier dan produsen.

## 8. Project Organizational Structure

*Bagian ini berisi kandaftar anggota team/kelompok beserta fungsi dan tugas-tugasnya di dalam team/kelompok project ini.*

FUNCTION	NAME	ROLE
Project Manager	Ketut De Santiasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengukur dan memastikan tujuan project scope.</li> <li>- Memfasilitasi dan menerima adanya permintaan perubahan scope.</li> <li>- Mampu menangani dampak dari permintaan akan adanya perubahan scope</li> <li>- Mengatur dan memfasilitasi pertemuan perubahan jadwal control.</li> <li>- Merundingkan hasil permintaan perubahan scope.</li> <li>- Mengupdate dokumen proyek setelah mendapat persetujuan dari diadakannya perubahan scope.</li> </ul>
Analist System	Rizki Gumilar N.P	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan Permasalahan yang timbul dalam perusahaan</li> <li>- Menentukan kebutuhan sistem yang akan di buat</li> <li>- Merencanakan perancangan sistem</li> <li>- Membuat system flow</li> <li>- Menganalisis solusi</li> </ul>
Design System	Tito Jiwa Anugerah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat CDM, PDM dan DFD</li> <li>- Merancang interface aplikasi</li> </ul>
Programmer	Yohanes Ekodono	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat script</li> <li>- Membuat program dari form-form yang sudah dibuat oleh design system</li> <li>- Melakukan implementasi aplikasi</li> <li>- Membuat database aplikasi</li> </ul>
Testing Planner	Febby Andika Rama	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan tes performa</li> <li>- Melakukan tes ketahanan system</li> <li>- Melakukan tes security system</li> <li>- Melakukan tes akses system</li> <li>- Melakukan tes recovery system</li> <li>- Melakukan tes bug aplikasi</li> </ul>
Dokumentasi	Ferry Adhy A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Documentasi pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim</li> </ul>

## 9. Project Authorization

*Bagian ini berisi persetujuan/otorisasi project yang disahkan oleh project manager dan project sponsor.*

<b>APPROVED BY:</b>	<b>PROJECT MANAGER</b> Ketut De Santiasa	<b>DATE</b> 22/09/2011
<b>APPROVED BY:</b>	<b>PROJECT SPONSOR</b> Anjik Sukmaaji, S.kom.,M.Eng	<b>DATE</b> 22/09/2011