

PROJECT CHARTER

PROJECT NAME Pustakanesia	PROJECT NUMBER MANPRO/2023/X/07
DATE 31 Oktober 2023	REVISION NUMBER 2.0

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.

Di era digital yang terus berkembang saat ini, pengelolaan perpustakaan menghadapi tantangan yang signifikan dalam upaya untuk memberikan layanan yang lebih efisien dan mudah diakses. Sistem perpustakaan tradisional sering kali terbatas oleh metode manual dalam mengelola koleksi buku dan pencatatan peminjaman, yang dapat memakan waktu dan menghambat efisiensi dalam pengoperasian perpustakaan. Untuk mengatasi permasalahan ini, kami ingin memperkenalkan sebuah solusi inovatif berupa platform sistem perpustakaan digital yang kami sebut Pustakanesia.

Pustakanesia adalah sebuah aplikasi sistem perpustakaan digital yang didesain khusus untuk mengatasi permasalahan yang biasa dihadapi oleh perpustakaan tradisional. Dengan menggunakan Pustakanesia, pengelola perpustakaan dapat mengelola koleksi buku dengan lebih efisien, memudahkan penambahan dan penghapusan buku melalui antarmuka yang mudah digunakan. Aplikasi ini bukan hanya memberikan kemudahan bagi pengelola perpustakaan, tetapi juga meningkatkan aksesibilitas informasi bagi pengguna.

Salah satu fitur utama dari Pustakanesia adalah kemampuannya untuk memberikan informasi daftar buku yang tersedia kepada pengguna. Melalui antarmuka yang intuitif, pengguna dapat dengan cepat mencari dan menelusuri koleksi buku yang tersedia di perpustakaan. Informasi yang akurat dan terkini tentang buku-buku yang ada akan memudahkan pengguna dalam menemukan buku yang mereka butuhkan.

Selain itu, Pustakanesia juga menawarkan akses informasi riwayat peminjaman kepada pengguna. Pengguna memiliki kemampuan untuk melihat riwayat peminjaman buku yang mereka lakukan, termasuk tanggal peminjaman dan tanggal pengembalian. Ini memberikan transparansi dan keterbukaan dalam proses peminjaman buku, yang dapat membantu pengguna dalam melacak aktivitas peminjaman mereka dan menghindari kebingungan terkait tenggat waktu pengembalian.

Dalam era informasi saat ini, kecepatan dan akurasi sangat penting. Pustakanesia

dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan menyediakan solusi yang canggih dan mudah digunakan. Aplikasi ini tidak hanya membantu pengelola perpustakaan dalam mengelola koleksi buku, tetapi juga memberikan pengguna pengalaman yang lebih baik dalam mengakses dan memanfaatkan layanan perpustakaan.

Kelebihan Pustakanesia tidak hanya terbatas pada pengelolaan koleksi buku dan peminjaman yang lebih efisien, tetapi juga menciptakan perpustakaan yang lebih terhubung dengan pengguna. Dengan menggabungkan teknologi digital dan informasi yang terkini, Pustakanesia akan membantu perpustakaan untuk tetap relevan dan menjadi pusat pengetahuan yang dinamis di era digital ini. Dengan Pustakanesia, masa depan perpustakaan yang modern dan efisien menjadi lebih mungkin.

2. Risks

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

Risiko dari perpustakaan online ini telah diidentifikasi. CEO akan bekerja sama dengan timnya untuk merancang dan menerapkan strategi penghindaran yang sesuai guna mengurangi potensi risiko tersebut:

- Kehilangan data buku digital akibat masalah dari internal maupun dari eksternal.
- Kebocoran data buku digital
- Kesalahan atau bug pada sistem.
- Kesalahan atau ketidaksesuaian data antara sistem informasi perpustakaan online dan sistem informasi penerbit, penulis, atau penyedia konten.

3. Deliverables

Bagian ini menjelaskan dokumen-dokumen yang akan diberikan, meliputi: SKPL, DPPL, BMC, dan Project Scope.

Penjelasan dokumen ini meliputi SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak), DPPL (Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak), BMC (Business Model Canvas), dan Project Scope.

SKPL berisi dokumen formal yang merinci fungsi, kinerja, dan karakteristik lain dari suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini mencakup kebutuhan fungsional, non-fungsional, persyaratan pengguna, dan batasan teknis yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak. Spesifikasi ini bertindak sebagai panduan untuk pengembang dan memastikan bahwa perangkat lunak memenuhi harapan pengguna serta pemangku kepentingan.

DPPL yang menjelaskan bagaimana suatu sistem perangkat lunak akan dirancang. Ini mencakup arsitektur sistem, rincian modul, antarmuka pengguna, basis data, keamanan, pengelolaan kesalahan, kinerja, rencana pengujian, dan catatan perubahan. SDD memberikan panduan teknis kepada pengembang, memastikan konsistensi dalam pengembangan, dan memungkinkan pembaruan proyek dengan pemahaman yang jelas tentang struktur sistem.

BMC atau disebut juga bisnis model canvas adalah strategi manajemen dalam perusahaan untuk memetakan target konsumen, keuangan, dan infrastruktur secara sederhana dalam 1 dalam halaman saja. Dengan menggunakan Business Model Canvas,

sebuah organisasi dapat dengan jelas melihat dan merencanakan semua elemen yang terlibat dalam model bisnisnya. Ini membantu dalam merancang strategi yang lebih efektif, mengidentifikasi peluang untuk inovasi, serta memahami cara untuk mengoptimalkan sumber daya dan pendapatan. Alat ini sangat berguna dalam perencanaan bisnis, analisis model bisnis yang ada, serta komunikasi visi bisnis kepada pemangku kepentingan internal dan eksternal.

Project Scope menjelaskan batasan yang didefinisikan yang mengidentifikasi fitur, fungsi, dan karakteristik dari suatu proyek. Dalam konteks pengelolaan proyek, lingkup proyek adalah batasan yang menentukan apa yang akan dicakup oleh proyek tersebut, termasuk semua pekerjaan yang harus dilakukan dan hasil yang diharapkan.

4. Scope Definition

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

Batasan dari proyek ini adalah:

- Tidak membahas tentang pembuatan buku digital.
- Tidak melakukan pengembangan aplikasi berbasis mobile.
- Keterbatasan konten dan informasi karena perubahan regulasi hak cipta.
- Waktu untuk pengembangan proyek hanya 4 bulan.

Kebutuhan fungsional:

- Aplikasi harus memiliki kemampuan untuk mengelola dan mengindeks koleksi digital, termasuk buku, jurnal, artikel, dan media lainnya.
- Aplikasi harus dapat mempermudah dan melayani pendaftaran dan validasi keanggotaan.
- Pengguna harus dapat mencari dan memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka dengan cepat dan mudah.
- Aplikasi harus mendukung proses peminjaman dan pengembalian materi digital, serta peringatan jadwal pengembalian.
- Pengguna harus dapat membuat akun, mengelola profil mereka, dan melihat riwayat peminjaman.
- Aplikasi harus memiliki kemampuan pemrosesan pembayaran yang aman.

Kebutuhan nonfungsional:

- Aplikasi harus memiliki kinerja yang cepat, dengan waktu respons yang minimal saat mencari dan mengakses materi digital.
- Aplikasi harus melindungi data pengguna, mengenkripsi data sensitif, dan memiliki kontrol akses yang ketat untuk melindungi privasi pengguna.
- Aplikasi harus tersedia 24/7, dengan waktu henti yang minimal untuk maintenance.
- Antarmuka pengguna harus responsif dan mudah digunakan.
- Aplikasi harus mematuhi regulasi dan hukum terkait hak cipta, perlindungan data, dan aspek hukum lainnya yang relevan.

5. Project Milestones

Bagian ini menjelaskan gambaran umum jadwal proyek yang akan dikerjakan

Summary Milestone Schedule – List key project milestones relative to project start	
Project Milestone	Target Date (dd/mm/yyyy)
Perencanaan dan Persiapan	13/09/2023
Desain Konsep Aplikasi	28/09/2023
Pengembangan Prototype	13/10/2023
Pengembangan Aplikasi Utama	13/11/2023
Pengujian Aplikasi	13/12/2023
Peluncuran Beta Aplikasi	27/12/2023
Aplikasi Selesai dan Perilisan Aplikasi	28/12/2023

6. Budget Summary

Bagian ini menjelaskan pembiayaan proyek secara ringkas

PROJECT COMPONENT	COMPONENT COST
Analisa dan Desain	Rp 12.500.000
Biaya Akuisisi Digital	Rp 6.000.000
Biaya Development	Rp 63.500.000
Testing	Rp 8.500.000
Biaya Administrasi	Rp 1.450.000
Biaya Pemasaran	RP. 5.000.000
Total	Rp 96.950.000

7. Assumptions, Constraints & Dependencies

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

Asumsi-asumsi dari proyek ini adalah:

- Perencanaan dan Persiapan proyek akan dilakukan selama 2 minggu yang terdiri dari 12 hari (hari Minggu tidak dihitung)
- Desain Konsep Aplikasi dilakukan selama 13 hari setelah perencanaan dan persiapan proyek selesai(hari Minggu tidak dihitung)
- Pengembangan Proyek dilakukan selama 13 hari setelah Desain Konsep Aplikasi selesai(hari Minggu tidak dihitung)
- Pengembangan Aplikasi Utama akan dilakukan selama 1 bulan yang terdiri dari 27 hari setelah Pengembangan Proyek selesai(hari Minggu tidak dihitung)
- Pengujian Aplikasi akan dilakukan selama 1 bulan yang terdiri dari 27 hari setelah pengembangan aplikasi utama selesai(hari Minggu tidak dihitung)

- Peluncuran Beta Aplikasi akan dilakukan selama 2 minggu yang terdiri dari 12 hari setelah pengujian aplikasi selesai(hari Minggu tidak dihitung)
- Aplikasi Selesai dan Perilisan Aplikasi dilakukan selama 1 hari setelah Peluncuran Beta Aplikasi selesai
- Kemitraan dengan penerbit, penulis, dan penyedia konten telah disepakati dan ditandatangani oleh kedua belah pihak.

Batasan-batasan untuk sistem ini, antara lain:

- Akses Terbatas, Ada perbedaan akses antara pengguna umum dan berlangganan.
- Hak Cipta, Batasan distribusi dan akses konten dilindungi hak cipta.
- Keamanan Data: Perlindungan data pribadi pengguna dan keamanan data adalah prioritas.
- Biaya, Memerlukan anggaran untuk pengembangan, pemeliharaan, akuisisi koleksi, dan pemeliharaan koleksi digital.
- Waktu untuk menyelesaikan proyek tersebut selama 4 bulan
- Admin bisa melakukan insert, update, dan delete data buku, pelanggan,, dan pendapatan.
- Sistem hanya bisa diakses melalui situs web perpustakaan online yang kompatibel dengan browser terbaru.
- Sistem hanya menyediakan koleksi buku digital dalam format PDF, EPUB, atau MOBI.

8. Project Organizational Structure

Bagian ini berisikan daftar anggota team/kelompok beserta fungsi dan tugas-tugasnya di dalam team/kelompok project ini

FUNCTION	ROLE
CEO	Bertanggung jawab atas pengelolaan keseluruhan proyek dan mengambil keputusan strategis.
CFO	Bertanggung jawab atas aspek keuangan dan keuangan
Financial Monitoring	Memantau dan melaporkan kesehatan keuangan proyek secara berkala.
Strategic Finance	Memberikan wawasan keuangan yang mendukung pengambilan keputusan strategis.
CTO	Bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan teknologi serta inovasi.
Lead Developer	Memimpin pengembangan perangkat lunak
Front-end Developers	Mengembangkan antarmuka pengguna.
Back-end Developers	Mengembangkan infrastruktur perangkat lunak.
Data Analyst	Menganalisis data pengguna.
CMO	Bertanggung jawab atas pengembangan dan implementasi strategi pemasaran.
Marketing Manager	Merencanakan strategi pemasaran.
Content Writer	Menghasilkan konten pemasaran.

Social Media Specialist	Mengelola dan mengawasi perkembangan media sosial.
COO	Bertanggung jawab atas pengelolaan operasional
Operations Manager	Mengawasi operasional sehari-hari.
Customer Support Team	Memberikan dukungan pelanggan.
Partnership Manager	Bertanggung jawab untuk mengelola hubungan dengan mitra untuk membangun kemitraan yang saling menguntungkan.
Acquisition Manager	Bertanggung jawab atas akuisisi buku digital.
Collection Manager	Mengelola dan merawat koleksi buku.
Loyalty Program Manager	Bertanggung jawab atas pengembangan, pelaksanaan, dan pengelolaan program loyalitas pelanggan.
Loyalty Program Design	Merancang program loyalitas pelanggan.
Customer Analysis	Menganalisis data pelanggan.
Marketing Creativity	Menciptakan insentif dan promosi untuk menjaga pelanggan tetap setia.
Website Administrator	Bertanggung jawab atas pengelolaan, pemeliharaan, dan optimalisasi situs web.
Website Maintenance	Menjaga situs web agar tetap berjalan lancar.
User Experience	Memastikan pengalaman pengguna yang baik di situs web.

9. Project Authorization

Bagian ini berisikan persetujuan/otorisasi project yang disahkan oleh project manager dan project sponsor

APPROVED BY:	CEO	DATE 25 Oktober 2023
APPROVED BY:	PROJECT SPONSOR	DATE 28 Oktober 2023

KONTRIBUSI ANGGOTA KELOMPOK

1. Yohanes Dimas Pratama (A11.2021.13254)
 - Membuat Description and Goals
 - Membuat Scope Definition
2. Muhammad Dewandra Rhamadan (A11.2021.13307)
 - Membuat Risk
 - Membuat Organisation Structure
3. Muhammad Az-Zauqy Faradeya (A11.2021.13346)
 - Membuat Assumptions, Constraints & Dependencies
 - Membuat Milestones
4. Gullam Almuzadid (A11.2021. 13743)
 - Membuat Deliverables
 - Membuat Budget Summary