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. |
| 1. Risks   Bagian ini menjelaskan resiko-resiko yang mungkin terjadi dalam pengerjaan proyek. |
| Risiko dari perpustakaan online ini telah di identifikasi. 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. |
| 1. Deliverables   Bagian ini menjelaskan dokumen-dokumen yang akan diberikan,meliputi: SKPL, DPPL, BMC, dan Project Scoope. |
| 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. |
| 1. 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. |
| 1. 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 | |
| 1. 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 | |
| 1. 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. |
| 1. 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. | | Costumer 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. | |
| 1. 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