

# PROJECT CHARTER



Nama Project :

Sistem Informasi Kebun Binatang Sanggaluri (lurizoo.com)

Nama Kelompok :

Kelompok 1

Anggota Kelompok :

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| 1. Dewa Adji Kusuma      | (20102087) |
| 2. Naufal Rizqi Arinanda | (20102088) |
| 3. Ekarini Latifah       | (20102096) |
| 4. Nuriyah Wulandari     | (20102109) |

# 1 Introduction

## 1.1 Tujuan Penyusunan Project Charter

Tujuan dari dibuatnya Project Charter ini membuat tampilan informasi dan proyek pengembangan website mengenai Kebun Binatang. Binatang apa saja yang ada di kebun binatang tersebut sebagai ladang pengetahuan dan edukasi. Pengunjung dapat memesan atau booking tiket masuk kebun binatang secara online yang dapat memudahkan pengunjung untuk memesan tiket sesuai jadwal pihak pengelola kebun binatang yang tertera pada website. Selain itu, agar tidak terjadi antrian yang mengular atau memanjang terlebih lagi disaat hari libur. Pengunjung langsung saja memesan tiket secara online, kemudian bisa membayar di loket pembayaran. Dalam Project Charter ni dijelaskan mengenai business need, scope, budget dan lain sebagainya.

## 2 Project And Product Overview

Proyek informasi kebun binatang merupakan proyek berbasis web yang dikembangkan untuk memberikan informasi serta pengetahuan kepada user tentang ragam jenis hewan yang ada di kebun binatang sanggaluri serta sebagai media untuk melakukan reservasi kunjungan. Ruang lingkup dari project ini berada di dalam cakupan edukasi serta pariwisata dengan customer yang diharapkan ialah masyarakat umum yang memiliki minat tentang hewan dan ingin mengunjungi kebun binatang sanggaluri. Project kebun binatang ini dibuat selain menjawab masalah yang sudah dijelaskan diatas, juga untuk memberikan efisiensi dan manajemen pengunjung sesuai dari project plan yang diberikan stakeholder.

## 3 Justification

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan bisnis dan keselarasannya dengan strategi bisnis sistem informasi kebun binatang.

### 3.1 Business Need

Sistem informasi kebun binatang ini memiliki kebutuhan bisnis untuk mendapatkan lebih banyak lagi pengunjung kebun binatang dengan menggunakan layanan website via internet.

### 3.2 Strategic Alignment

Untuk melihat keselarasan proyek dengan kebutuhan bisnis, bisa dilihat dari Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Tabel MOV**

Area Potensial	Dampak yang diinginkan
<b>Strategis</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Meningkatkan market share</li><li>● Meningkatkan citra perusahaan</li><li>● Penetrasi pasar baru</li></ul>
<b>Pelanggan (<i>Customer</i>)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Meningkatkan kepuasan pelanggan</li><li>● Meningkatkan pelayanan pelanggan</li><li>● Menambah pengunjung baru</li><li>● Meningkatkan transaksi pelanggan secara efektif dan efisien</li></ul>

<b>Finansial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Meningkatkan pendapatan perusahaan</li> <li>● Meningkatkan margin</li> <li>● Mempertahankan loyalitas pengunjung</li> <li>● Meningkatkan potensi jumlah pelanggan baru</li> </ul>
<b>Operasional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengefisienkan biaya operasional yang dikeluarkan pihak kebun binatang</li> </ul>
<b>Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Memberikan pengetahuan kepada pengunjung</li> <li>● Memberikan dampak positif terhadap lingkungan</li> </ul>

## 4 Scope

Adapun cakupan ruang lingkup pada sistem informasi kebun binatang ini yaitu :

1. Masyarakat  
Proyek Sistem Informasi Kebun Binatang ini menyajikan informasi tentang ragam jenis hewan melalui website yang dapat diakses kapanpun.
2. Pelestarian  
Adanya hewan-hewan di kebun binatang membantu pemerintah dalam melakukan program konservasi satwa di alam liar, termasuk program penangkaran untuk memperkenalkan kembali spesies yang punah dan terancam punah kembali ke lingkungan alaminya.
3. Pihak Kebun Binatang.

### 4.1 Objectives

Tujuan dari proyek website Kebun Binatang Sanggaluri adalah sebagai berikut :

1. Memberikan edukasi kepada pelanggan terkait informasi ragam satwa dalam kebun binatang tersebut.
2. Memudahkan pengunjung untuk memesan tiket secara online, sehingga pengunjung hanya membayar tiket yang telah dipesan di loket pembayaran.
3. Meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengunjung.
4. Meningkatkan potensi kenaikan jumlah pelanggan dengan strategi pemasaran.
5. Meningkatkan pendapatan perusahaan.

## 4.2 High-Level Requirements

Untuk memenuhi tujuan dari proyek, maka kebutuhan-kebutuhan berikut perlu untuk dipenuhi. Kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah diantaranya:

1. Website kebun binatang yang mudah digunakan dan dipahami oleh user.
2. Data hewan yang ada di kebun binatang dan disampaikan dengan edukatif kepada user dan calon pengunjung.
3. Proses reservasi masuk ke dalam kebun binatang untuk mempermudah dan efisiensi.

## 4.3 Major Deliverables

*Work product* yang akan menjadi *deliverables* dalam proyek dilihat pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Deliverable Proyek**

<i>Major Deliverable</i>	<i>Deliverable Description</i>
Aplikasi Web lurizoo.com	Aplikasi yang berisi Source Code program yang di simpan di repository github dan google drive.
Requirement Document	Laporan yang berisi mengenai informasi fitur/modul yang dikehendaki dan ditandatangani oleh kedua belah pihak di akhir saat kegiatan gather requirement.
Functional Specification Document	Laporan yang berisi tentang data informasi yang telah dikumpulkan, dokumen desain yang terdiri dari use case diagram, flowchart diagram, rencana pengembangan, dan draft dokumen uji terima aplikasi.
Laporan Progress	Laporan yang berisi mengenai progress pekerjaan yang telah dicapai, diantaranya infrastruktur pendukung telah selesai di implementasi dan uji terima, aplikasi telah diinstalasi dan siap diuji terima.
Solution Delivery Pack	Laporan yang berisi hasil akhir implementasi dari aplikasi web lurizoo.com.

## 4.4 Boundaries

Batasan-batasan dari proyek web sistem informasi kebun binatang adalah sebagai berikut:

### 4.4.1 Hal-hal yang termasuk dalam proyek

- Lama waktu pengerjaan proyek ini adalah selama 126 hari kerja ditambah dengan masa perawatan selama 1 tahun untuk membuat web sistem informasi kebun binatang.. Perkembangan kebutuhan yang berakibatkan penambahan waktu pengerjaan proyek akan diproses dengan dokumen Change Request.
- Cakupan proyek ini adalah membuat web sistem informasi kebun binatang.
- Laporan yang disediakan dalam proyek adalah functional specification document, laporan progress, dan solution delivery pack.

#### 4.4.2 Hal-hal yang tidak termasuk dalam proyek

- Penambahan request modul atau fungsi selain yang telah disepakati pada saat penandatanganan requirement document (dokumen kebutuhan).

## 5 Duration

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai periode pelaksanaan proyek dan target pencapaian yang dikehendaki.

### 5.1 Timeline

Tabel 5.1 merupakan uraian dari periode pelaksanaan proyek pengembangan.

**Tabel 5.1 Timeline Pengembangan Aplikasi**

No	Uraian Pekerjaan	Waktu Kegiatan																	
		Minggu Ke-																	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XI I	XI II	XI V	X V	X VI	XV II	XV III
1	<i>Kick off Meeting</i>																		
2	<i>Gather Requirement</i>																		
3	<i>System Plan and Design</i>																		
4	Pengembangan Aplikasi																		
5	<i>Deployment, Testing, and Bug Fixing</i>																		
6	Pembuatan Laporan																		
7	<i>Training</i>																		

### 5.2 Executive Milestones

Tabel 5.2 merupakan uraian dari target penyelesaian dari aktivitas proyek.

**Tabel 5.2 Milestone**

Nama Aktivitas	Target Penyelesaian	Remark	PIC
Kick Off Meeting	24 Oktober 2022	-	PM/QA

Analysis & Design	13 November 202	-	PM/QA, Ahli SI, Ahli Database
Development (Alpha Release)	4 Desember 2022	-	Ahli SI
Development (Beta Release)	14 Desember 2022	-	Ahli SI
Deployment, Testing & Bugs Fixing	12 Januari 2022	-	Ahli SI, PM/QA
Pembuatan Laporan	31 Januari 2022	-	PM
Testing	10 Februari 2023	Proyek ditutup dan diakhiri dengan penandatanganan BAST	PM/QA

## 6 Budget Estimate

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai estimasi biaya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan proyek.

### 6.1 Sumber Dana

Sumber pendanaan berasal dari pihak management kebun binatang Sanggaluri.

### 6.2 Estimasi Pembiayaan

Tabel 6.1 adalah ringkasan dari estimasi besaran pembiayaan yang diperlukan pada proyek ini.

**Tabel 6.1 Estimasi Biaya**

No	Deskripsi	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Project Manager & QA	1	Orang/bulan	4.500.000	18.000.000
2	Ahli Sistem Informasi	2	Orang/bulan	4.000.000	32.000.000
3	Ahli Database Administrator	1	Orang/bulan	3.800.000	15.200.000
4	Jaminan Pemeliharaan	12	Bulan	250.000	3.000.000
7	Business Hosting (niagahoster.co.id)	12	Bulan	20.000	240.000

8	Sewa Domain 1 tahun (.com/niagahoster)	1	Tahun	120.000	120.000
9	Cloudflare Security DDoS Protection	12	Bulan	3.000.000	3.000.000
10	Symantec ev-SSL Green bar	1	Tahun	22.500.000	22.500.000
Total				38.190.000	94.060.000

## 7 Assumptions, Constraints, And Risks

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai asumsi dan *constraint* yang terdapat pada proyek.

### 7.1 Assumptions

1. Data kebun binatang dan harga tiket sudah tersedia dan siap untuk digunakan dalam proyek.
2. Desain HTML untuk setiap *page* sudah disiapkan pada proyek fase sebelumnya oleh Web UI/UX Designer.
3. Seluruh pembiayaan proyek dihitung dalam mata uang rupiah (IDR).
4. Terdapat server untuk keperluan *development*.
5. Tersedia DBMS yang bisa menerima database format ODBC.
6. Tersedia Web Server untuk PHP.
7. Pihak domain hosting.

### 7.2 Constraints

1. Proyek harus selesai sebelum bulan Februari 2023.
2. Dana yang dikeluarkan tidak boleh lebih dari 100 juta rupiah.

### 7.3 Risks

Pada Tabel 7.1 akan diuraikan beberapa risiko yang kemungkinan akan terjadi pada saat pelaksanaan proyek.

**Tabel 7.1 Risiko dan Rencana Mitigasi**

<b>Risiko</b>	<b>Rencana Mitigasi</b>
Timeline proyek yang tidak sesuai dengan rencana awal	Perlu adanya rapat dan monitoring oleh project manager
Estimasi biaya tidak sesuai rencana	Merinci dana sedetail mungkin oleh project manager sehingga terdapat bukti yang jelas
Website yang dikembangkan tidak sesuai harapan pengguna	Adanya proses requirement yang melibatkan pengguna secara intensif dan pastikan selalu ada MoM yang ditandatangani pengguna setiap kali meeting progress.

## 8 Project Organization

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai peran dan tanggung jawab masing-masing tim pengembang dalam proyek.

### 8.1 Roles and Responsibilities

Pada Tabel 8.1 dijelaskan peran dan tanggung jawab dari orang-orang yang terlibat dalam proyek ini.

**Tabel 8.1 Peran dan Tanggung Jawab**

<b>Name</b>	<b>Project Role</b>	<b>Project Responsibilities</b>
Steffi Zamora	Project Sponsor	Orang yang bertanggung jawab sebagai stakeholder dari proyek ini. Bertanggung jawab untuk memberi arahan dan pendanaan proyek serta yang memiliki kepentingan utama dalam sebuah proyek.
Dewa Adji Kusuma	Project Manager	Orang yang memimpin dari sebuah proyek. Bertanggung jawab dalam setiap tahapan, menentukan tujuan, berkomunikasi dengan stakeholder, memastikan proyek yang dikerjakan berjalan lancar, dan menentukan kesuksesan sebuah proyek. Peran lainnya adalah memastikan dan menguji semua fitur dan fungsi pada website lurizoo.com.



Nuriyah Wulandari	Ahli Sistem Informasi	Orang yang bertanggung jawab untuk menerapkan kebutuhan bisnis dari sebuah proyek menjadi fitur-fitur dari website lurizoo.com dan bertanggung jawab untuk mengembangkan website tersebut.
Ekarini Lathifah	Ahli Sistem Informasi	Orang yang bertanggung jawab untuk menerapkan kebutuhan bisnis dari sebuah proyek menjadi fitur-fitur dari website lurizoo.com dan bertanggung jawab untuk mengembangkan website tersebut.
Naufal Rizqi Arinanda	Ahli Database Administrator	Orang yang bertanggung jawab untuk mengelola basis data yang digunakan dalam proyek website lurizoo.com.

## 8.2 Stakeholders (Internal and External)

Berikut ini adalah daftar dari pemangku kepentingan dari proyek

1. Masyarakat Indonesia sebagai calon pengguna aplikasi lurizoo.com dari segi pembeli.
2. Karyawan dari kebun binatang sanggaluri sebagai pengguna aplikasi web sistem informasi lurizoo.com dari segi penjual.
3. Steffi Zamora selaku project sponsor dari kebun binatang sanggaluri.

## 9 Project Charter Approval

Dengan ini orang-orang yang bertanda tangan di bawah ini mengetahui dan menyetujui jalannya proyek web lurizoo.com. Perubahan dari dokumen ini akan dikoordinasikan dan disetujui oleh orang-orang di bawah ini setelah diperiksa perubahannya.

---

Steven Anggara, Project Client

Steffi Zamora, Project Sponsor

Dewa Adji Kusuma, Project  
Manager