

<b>Nama Proyek:</b>	Proyek Kebun Binatang Sanggaluri (Aplikasi Penjualan Tiket Online Berbasis Web)
<b>Bidang:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Web Application
<b>Executive Sponsor:</b>	Steffi Zamora
<b>Manajer Proyek:</b>	Dewa Adji Kusuma
<b>Tanggal:</b>	

**Purpose:** Tujuan dari dokumen Penutupan Proyek adalah untuk secara resmi menutup sebuah proyek dan mengotorisasi penyerahan dari proyek ke operasi. Ini akan mencakup informasi akhir tentang hasil proyek, ruang lingkup, pencapaian dan anggaran, serta pelajaran yang didapat.

## 1. Project Description

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 untuk memberikan efisiensi dan manajemen pengunjung sesuai dari project plan yang diberikan stakeholder.

## 2. Scope Statement

*(Masukkan ruang lingkup proyek di sini sebagai referensi untuk apa yang telah dicapai.)*

Pada proyek Kebun Binatang Sanggaluri berikut *Scope Statement* yang telah dicapai:

1. Lama waktu pengerjaan proyek ini adalah selama 126 hari kerja ditambah dengan masa perawatan selama 1 tahun untuk membuat web sistem informasi kebun binatang lurizoo. Perkembangan kebutuhan yang berakibatkan penambahan waktu pengerjaan proyek akan diproses dengan dokumen Change Request.
2. Proyek dapat diimplementasikan sesuai dengan rencana. Adapun tahap implementasi proyek secara umum adalah:
  - Tahap pre-instalasi meliputi pengumpulan data dan informasi, penyusunan desain secara rinci dan mendalam (low level design), mulai menyusun pengembangan website lurizoo.com.
  - Tahap instalasi dilakukan sesuai dengan daftar kebutuhan fitur terdapat pada dokumen Purchase Order (PO) website lurizoo.com.
  - Tahap pengembangan dilakukan dengan mengacu pada dokumen low level design yang dibuat pada tahap pre-instalasi.
  - Tahap Acceptance Test dilakukan setelah semua fitur pada website telah selesai dikembangkan. Tujuan dari proses ini adalah mendapatkan persetujuan final terkait dengan selesainya implementasi proyek sesuai dengan prosedur Acceptance Test yang sebelumnya telah disepakati.

### **3. Project Accomplishments**

*(Dari dokumen charter, masukkan tujuan dan sasaran yang dimaksudkan. Jika proyek berjalan sesuai rencana, Anda dapat membicarakan item-item ini sekarang sebagai apa yang dapat dicapai oleh proyek. Jika salah satu item ini berubah, Anda harus membahas mengapa dan bagaimana.)*

Tujuan dari proyek website Kebun Binatang Sanggaluri yang sudah terselesaikan 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.
6. Penambahan sistem untuk pemesanan tiket wahana yang ada pada kebun binatang yang dapat mempermudah pengunjung

### 3. Project Milestones

No.	Milestone	Target Date	Completed Date
1.	Planning		
1.1	Menentukan Ruang Lingkup	20 Oktober 2022	23 Oktober 2022
1.2	Menyusun Project Plan	24 Oktober 2022	29 Oktober 2022
1.3	Dokumen Proyek	30 Oktober 2022	2 November 2022
1.4	Menentukan Requirement	3 November 2022	6 November 2022
2.	Analysis & Design		
2.1	Menyusun Proses Bisnis	7 November 2022	10 November 2022
2.2	Membuat Design Website	11 November 2022	18 November 2022
2.3	Penentuan dan Konfigurasi Framework	19 November 2022	24 November 2022
3.	Development		
3.1	Pembuatan Fungsi Front-End	25 November 2022	1 Desember 2022
3.1.1	Pembuatan Modul Register	2 Desember 2022	9 Desember 2022
3.1.2	Pembuatan Modul Login	10 Desember 2022	17 Desember 2022
3.1.3	Pembuatan Modul Pesan Tiket	18 Desember 2022	25 Desember 2022
3.2	Pembuatan Fungsi Back-End	26 Desember 2022	2 Januari 2023
3.2.1	Pembuatan Modul CRM	3 Januari 2023	10 Januari 2023
4.	Testing		
4.1	Pembuatan Test Plan	11 Januari 2023	15 Januari 2023
4.2	Functional Testing	19 Januari 2023	23 Januari 2023
4.3	User Acceptance Test	24 Januari 2023	27 Januari 2023
5.	Documentation & Training		
5.1	Pembuatan Design Documentation	28 Januari 2023	1 Februari 2023

5.2	Pembuatan User Manual Document	2 Februari 2023	6 Februari 2023
5.3	User Training	7 Februari 2023	10 Februari 2023

#### 4. Financial Summary

Project Costs	Project Budget	Project Actuals
Hardware	Rp.50.000.000	Rp.45.000.000
Software	Rp.20.000.000	Rp.17.000.000
Installation Services	Rp.10.000.000	Rp.8.000.000
Pengembangan front-end	Rp.25.000.000	Rp.20.000.000
<b>Project Totals</b>	<b>Rp.105.000.000</b>	<b>Rp.90.000.000</b>
Notes:		
On-going (Annual) Costs	Project Budget	Project Actuals
Salaries	Rp.52.000.000	Rp.52.000.000
Other	Rp.40.000.000	Rp.36.000.000
<b>On-going Totals</b>	<b>Rp.92.000.000</b>	<b>Rp.88.000.000</b>
Notes:		

#### 5. Transfer to Operations

*(Jelaskan penyerahan tugas yang sedang berlangsung ke operasi, termasuk mengidentifikasi peran operasional.)*

Role	Name	Transition Date
Project Sponsor	Steffi Zamora	17 Oktober 2022
Data Analyst	Nuriyah Wulandari	7 November 2022
Designer	Ekarini Lathifah	11 November 2022
Programmer	Naufal Rizqi Arinanda	25 November 2022

Project Manager	Dewa Adji Kusuma	11 Januari 2023
Project Client	Steven Anggara	11 Februari 2023

## 6. Lessons Learned

*(Transfer daftar pelajaran yang dipetik dari tim Anda atau berikan sinopsis naratif dari pelajaran di bagian ini.)*

### 7.1. Proses Bisnis Kebun Binatang Lurizoo / Sanggaluri

7.1.1. *Cara menarik pengunjung ke kebun binatang dan meningkatkan pendapatan melalui pemasaran yang efektif dan program pengembangan bisnis.*

7.1.2. *Mendapatkan pengetahuan tentang berbagai jenis hewan yang hidup di kebun binatang, termasuk habitat mereka, perilaku, dan kebutuhan khusus.*

### 7.2 Pelaksanaan proyek

7.2.1. *Pentingnya komunikasi yang efektif antara pemilik proyek, manajer proyek, dan tim proyek.*

7.2.2. *Perlunya perencanaan yang matang dan detail dalam mengantisipasi perubahan desain atau kendala yang mungkin terjadi selama proyek berlangsung.*

7.2.3. *Melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap progress proyek untuk menjamin bahwa proyek berjalan sesuai dengan rencana.*