

Proposal

PERENCANAAN PROYEK PERANGKAT LUNAK TOKOPEDIA



Disusun oleh :

Nama : Afdul Rizal Mulyadi
NIM : A11. 2019.12099
Program Studi : Teknik Informatika-S1

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

2021

1. Profil Bisnis

Latar belakang

Saya adalah mahasiswa sarjana komputer di universitas dian nuswantoro angkatan 2019. Saat ini saya tinggal di sebuah asrama milik pemerintah semarang Barat yaitu asrama putra Rahadi Oesman di jl.kutilang raya Rt 05 Rw 01. Selama tinggal di asrama ini kami banyak sekali mendapatkan tamu yang datang dari daerah luar yang sekedar menumpang menginap beberapa hari dengan tujuan utama adalah liburan. semarang seperti yang kita ketahui merupakan salah satu kota mode yang memiliki perkembangan paling pesat, memiliki banyak tempat kuliner, situs-situs bersejarah, serta keindahan kotanya itu sendiri yang menjadikan semarang merupakan salah satu pusat tujuan wisata yang tinggi pengunjungnya terutama oleh turis / pengunjung lokal.

Hanya saja itu semua terkendala dengan minimnya pengetahuan pengunjung lokal itu sendiri apalagi bagi pengunjung yang terhitung untuk pertama kalinya datang ke kota bandung terhadap lokasi-lokasi wisata, alat-alat transportasi, serta komunikasi. Menyebabkan kebanyakan dari mereka kebingungan saat menentukan tempat tujuan wisata, menggunakan kendaraan apa kesana, dan terkadang setelah mereka berada di lokasi pun terkadang masih ada yang terkendala dalam hal komunikasi (penggunaan bahasa daerah). Itu semua mungkin bukan masalah bagi pengunjung yang memiliki waktu yang lebih / ekstra karena dapat mengunjungi lokasi-lokasi wisata yang belum sempat dikunjungi keesokan harinya, tapi bagaimana dengan pengunjung yang memiliki waktu kunjungan yang tergolong singkat atau kalau boleh dibilang sempit. Sehingga dengan kondisi tersebut banyak sekali dari mereka yang saya temui di lapangan / asrama menyayangkan bahkan ada yang merasakan kecewa karena ekspektasi mereka banyak yang tak terpenuhi dan harus terkendala oleh waktu yang sempit tersebut.

Berangkat dari keadaan tersebut akhirnya saya dan beberapa teman seasrama memiliki kesamaan ide untuk mendirikan suatu badan usaha yang bergerak dalam bidang penyediaan jasa bukan hanya sebagai pendamping perjalanan / travel guide yang ikut memberi masukan terhadap itinerary / rencana perjalanan, tempat-tempat belanja yang murah dan berkualitas, menjelaskan lokasi-lokasi bersejarah tetapi juga mengantar-jemput pengunjung tersebut dari tempat menginap menggunakan kendaraan bermotor sehingga diharapkan pada akhirnya dapat membantu pengunjung dalam menghemat pengeluaran serta waktu yang mereka miliki.

Visi

- Menjadi penyedia layanan ojek online mobile pertama di Indonesia yang terintegrasi dan berbasis pada pengembangan budaya lokal dan teknologi.

Misi

- Memberikan pelayanan jasa ojek yang menyenangkan dan professional.
- Memberikan pengalaman baru dalam perjalanan / kunjungan wisata.
- Memanfaatkan semua aspek teknologi yang berguna sebagai fasilitas penunjang kegiatan.

2. Produk

Produk

- Layanan ojek online (layanan antar jemput) wilayah semarang menggunakan sepeda motor.

Benefit

- Turis / pengunjung tidak akan kebingungan dalam memilih kendaraan yang digunakan selama perjalanan. Karena sudah disediakan alat transportasi dari Ojek online berupa motor dan seorang driver yang juga bertindak sebagai supir perjalanan.
- Turis / pengunjung dapat menghemat waktu, karena disaat bersamaan tak perlu mengeluarkan waktu untuk mencari alat transportasi

3. Target Pasar

Target pasar Ojek online (gojek) :

- Turis / pengunjung yang berasal dari luar daerah semarang.

- Rentang usia 13 tahun keatas .
- Pengalaman pertama kali pakai ojek online

4. Swot Analisis

Strenght

- Memiliki armada berupa kendaraan bermotor, yang mampu memberikan mobilisasi perjalanan dengan lebih efektif dan efisien.
- Tenaga driver adalah masyarakat, sehingga cepat beradaptasi serta memiliki kekayaan informasi dalam memberikan pelayanan dalam perjalanan.
- Memiliki tarif yang terjangkau, sehingga dapat menghemat pengeluaran para pengguna jasa.

Weakness

- Merupakan badan usaha yang baru berdiri, tingkat kepercayaan pengguna jasa masih rendah.
- Penggunaan armada motor, hanya sanggup mengangkut satu orang penumpang.
- Merambah layanan antar jemput eksklusif di area bisnis dan industri.

Threat

- Banyaknya masalah pada tranposrtasi akhir-akhir ini.
- Adanya layanan masalah jika rumah jauh dari pangkalan.

Nama Proyek

“Jasa ojek berbasis online, GOJEK”

Nama tim

Tim pengembang gojek

Tanggal Mulai Proyek

12 juni 2022

Tanggal Berakhir Proyek

17 agustus 2022

Deskripsi Proyek

OJEK sebagai jasa pelayanan masyarakat yang memiliki driver tersebar di seluruh Indonesia. proses pencarian ojek yang di lakukan secara offline rentan terhadap adanya waktu yang dibutuhkan untuk berjalan menuju pangkalan. selain itu, beban masyarakat yang selalau berpergian menggunakan ojek, dan sering bersifat offline serta membuang waktu untuk berjalan dan mencari akan merepotkan. Oleh karna itu pada proyek ini akan di kembangkan aplikasi mobile GOJEK untuk jasa layananan ojek online masyarakat

Stakeholder

Product Owner	:Nadiem
Project Sponsor	:-
Project Leader	:Ahmad rinjani asjo, Ph.D
Business & System Analyst	:Udin subadyo, S.Kom
Database Designer	:Susano priyatno , S.Ds
UI Designer	:Doni Gacoan Indra S.Kom
Front-End Programmer	:Septi prayogo S.Kom
Back-End Programmer	:Dian Nyatjani S.Kom

