

# **PROPOSAL PROYEK**

## **MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK**

Dosen Pengampu: Ali Idrus, M. Kom.



### **DISUSUN OLEH KELOMPOK 2:**

- |                        |            |
|------------------------|------------|
| 1. Akbar Maulana       | 1512620077 |
| 2. Anna Maulidita W. A | 1512620074 |
| 3. Rafly Adhyra Irawan | 1512620068 |
| 4. Muhammad Harits     | 1512620075 |
| 5. Sulthon Abdillah    | 1512620096 |

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

# PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KANTIN ONLINE KAMPUS UNJ

## SYSTEM REQUEST

<b>PROJECT SPONSOR</b> UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
<b>BUSINESS NEED</b> Proyek ini dimaksudkan untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses menu kantin, mempermudah dalam pembelian makanan, dan melihat apakah ada tempat kosong pada suatu kantin.
<b>BUSINESS REQUIREMENTS</b> Dengan sistem pemesanan kantin online kampus ini, mahasiswa dipermudah dengan Fitur – fiturnya adalah: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tampilan menu makanan</li><li>2. Menu data pemesanan makanan</li><li>3. Pengolahan harga makanan</li><li>4. Pemesanan makanan</li><li>5. System waktu (set time)</li></ol>
<b>BUSINESS VALUE</b> Keuntungan Intangible: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa lebih mudah dalam pembelian makanan tanpa harus mengantri.</li><li>• Mahasiswa lebih mudah melihat harga dan warung mana yang sedang kosong.</li><li>• Mahasiswa lebih leluasan untuk mengakses informasi tentang stok menu makanan maupun minuman serta tempat untuk makanan ditempat untuk menghindari tempat penuh dan berpindah tempat (tidak pasti)</li><li>• Lebih Efektif dan Efisien dalam waktu, tenaga, dan biaya.</li></ul> Keuntungan Tangible: <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengurangan kesalahan pesanan (karena banyaknya pesanan pada suatu warung)</li><li>• Pengurangan biaya operasi (karena ternyata harga tidak sesuai budget)</li></ul>

## FEASIBILITY ANALYSIS

Studi awal untuk memeriksa kebutuhan informasi dari calon pengguna akhir dan tujuannya, Batasan dan kebutuhan sumber daya, biaya, manfaat, dan kelayakan dari kegiatan yang di usulkan. Metode yang sama dalam pengumpulan informasi merekomendasikan yang mudah dalam pendekatan sistem (wawancara, observasi dan sebagainya) yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk studi kelayakan.

### TECHNICAL FEASIBILITY

Sistem yang akan di bangun dalam Aplikasi pemesanan kantin online kampus ini akan sangat membantu transaksi yang dilakukan. Merupakan suatu fasilitas yang dibuat untuk membantu User/Customer/Mahasiswa. Mahasiswa dapat melihat data lebih cepat dan dapat mengakses informasi di mana saja, selama terkoneksi dengan internet, Memberikan kemudahan bagi para penjual warung kantin dalam meningkatkan mutu pelayanan terhadap customer.

### ORGANIZATIONAL FEASIBILITY

#### Pembahasan

Kelebihan dari system aplikasi yang dibangun adalah:

1. Konsumen lebih mudah dalam pembelian produk
2. Konsumen lebih mudah melihat harga dan produk dari berbagai warung karena bisa diakses dimana saja
3. User lebih leluasa untuk mengakses informasi berbagai warung dan produknya
4. Lebih efektif dan efisien dalam hal waktu dan biaya.

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Program ini berguna untuk memudahkan user dalam pemesanan produk pada berbagai warung.
2. User dapat melihat data lebih cepat dan dapat mengakses informasi di mana saja, selama terkoneksi dengan internet.
3. Data yang diperoleh bersifat dinamis artinya dapat berubah sewaktu-waktu.
4. Memberi kemudahan bagi para penjual warung dalam meningkatkan mutu pelayanan terhadap customer.
5. Bermanfaat dan menjadi sebuah terobosan baru penjualan produk warung secara *online*.

### SWOT ANALYSIS

#### 1. Strengths (Kekuatan)

- a. Mempermudah melakukan proses pemesanan, transaksi serta pengambilan makanan.
- b. Mengurangi kecurangan dalam baik segi pemesanan, pembayaran, dan pengambilan order seperti mengambil makanan tanpa membayar.
- c. Mengurangi antrian serta kerumunan
- d. Memperkecil kesalahan atau human error saat banyaknya pesanan
- e. Memudahkan untuk mencari tempat yang tersedia
- f. Mempersingkat waktu jika salah satu menu yang dipesan habis

**2. Weakness (Kelemahan)**

- a. Sistem mudah dicontoh dan diikuti
- b. Bagi sebagian orang, biaya penggunaan internet mahal
- c. Tidak bisa dilakukan pada sekolah yang menerapkan larangan membawa handphone

**3. Opportunities (Peluang)**

- a. Tingkat pesanan akan melonjak saat jam-jam istirahat
- b. Peningkatan pelayanan pada sistem pemesanan secara online.
- c. Memiliki pasar yang potensial untuk bertumbuh (kantin sekolah)

**4. Threats (Ancaman)**

- a. Strategi bisnis mudah ditiru
- b. Aplikasi online kemungkinan dapat dihack oleh hacker konsumen
- c. Strategi pemasaran harus selalu up to date dalam memberikan informasi kepada konsumen

**Project Size**

Pada aplikasi pemesanan ini cakupan system yang dibuat tidak terlalu besar karena transaksi yang dilakukan tergolong standard. Perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk mebangun system sekitar empat4ulan.

Hal – Hal yang dikerjakan selama waktu pembuatan system:

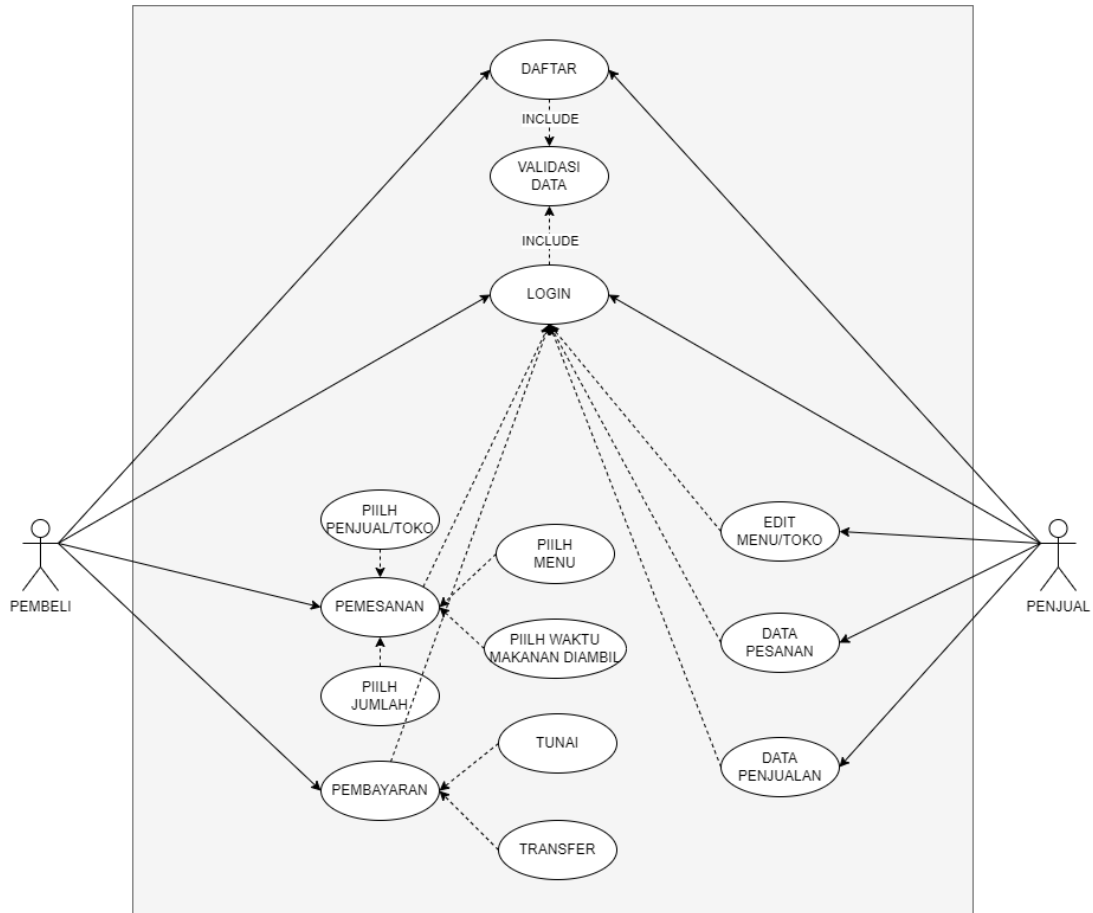
- Bulan ke-1: Membentuk Tim, Pengumpulan Informasi, Perencanaan Sistem, Analisis SWOT
- Bulan ke-2: Uji Kelayakan Sistem, Membuat Use Case, Jadwal, Wireframe dan Mockup
- Bulan ke-3: Membuat prototype, programming
- Bulan ke-4: Program Testing

## ECONOMIC FEASIBILITY

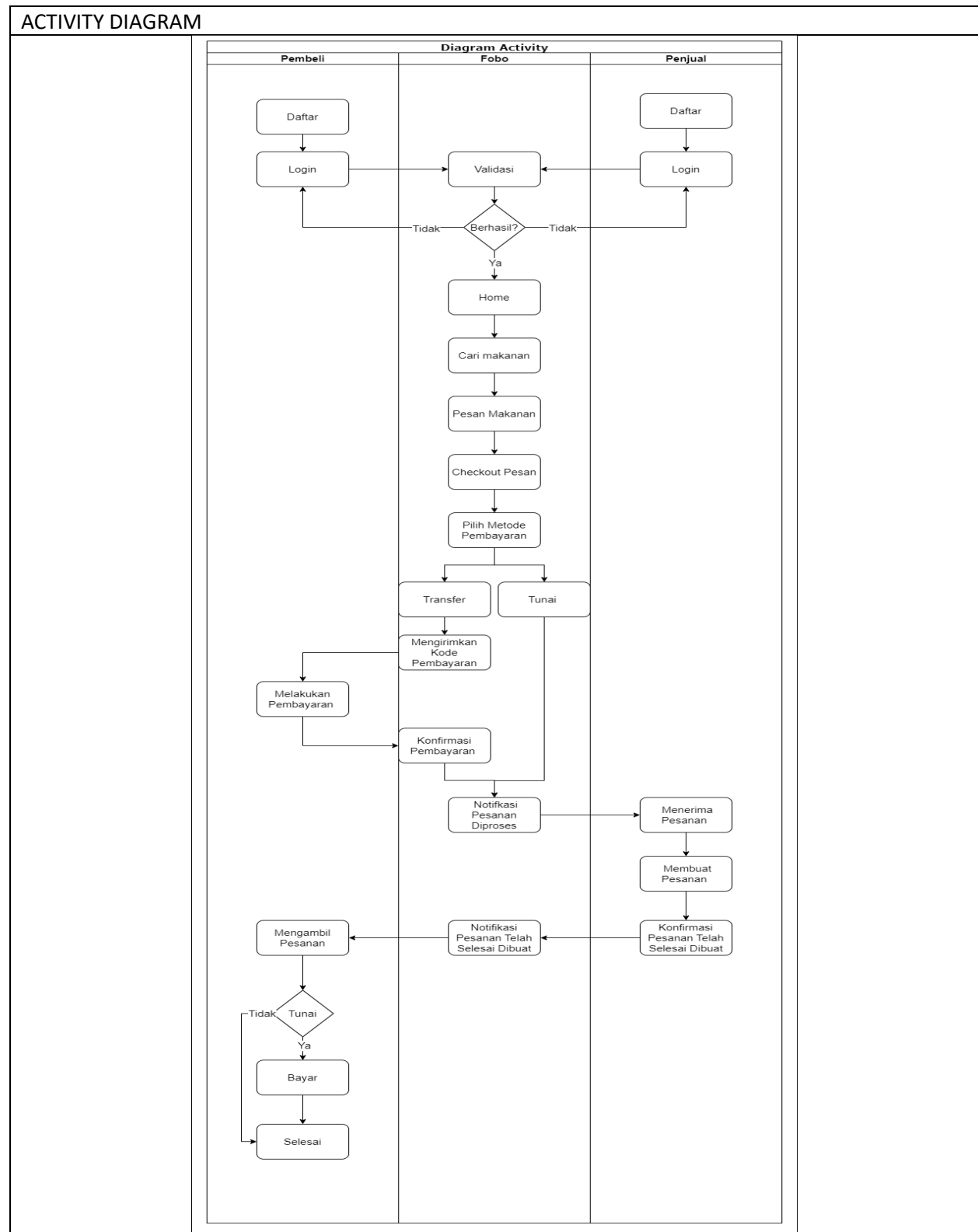
No.	Rincian Biaya	Unit/ Bulan	Biaya per Unit/Bulan	Unit x Biaya	Total Biaya
1.	Project Management				Rp. 25.000.000
	a. Project Manager	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000	
	b. Mobile Engineer	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000	
	c. Business Development	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000	
	d. System Analyst	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000	
	e. UI Designer	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000	
2.	Hardware				Rp. 26.500.000
	a. Komputer	5 Unit	Rp. 5.000.000	Rp. 25.000.000	
	b. Printer	1 Unit	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000	
3.	Software				Rp. 5.400.000
	a. Software Database	12 Bulan	Rp. 150.000	Rp 1.800.000	
	b. Software Provide Web Hosting	12 Bulan	Rp. 300.000	Rp. 3.600.000	
4.	Testing				Rp. 8.190.000
	a. Testing Aplikasi		10% of Total Hardware & Software Cost	Rp. 3.190.000	
	b. Perawatan Aplikasi	2x	Rp. 2.500.000	Rp. 5.000.000	
5.	Biaya lainnya				Rp. 6.000.000
	a. Internet	12 Bulan	Rp. 500.000	Rp. 6.000.000	
<b>Total Biaya Keseluruhan</b>					<b>Rp. 71.090.000</b>

## USE CASE SYSTEM

### USE CASE DIAGRAM



## ACTIVITY DIAGRAM



## GANTT CHART

No	Kegiatan	Bulan Pertama				Bulan Kedua				Bulan Ketiga				Bulan Keempat			
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membentuk Tim Proyek beserta Pembagian Job Desk																
2	Menganalisis Kebutuhan dan Permintaan Sistem																
3	Perencanaan Sistem Aplikasi																
4	Analisis SWOT Perencanaan Sistem Aplikasi																
5	Uji Kelayakan Perancangan Sistem Aplikasi																
6	Membuat Use Case Diagram																
7	Membuat Jadwal Tenggat Waktu Proses Desain dan Programming																
8	Pembuatan Wireframe																
9	Pembuatan Mockup																
10	Pembuatan Prototype																
11	Programming																
12	Program Testing																



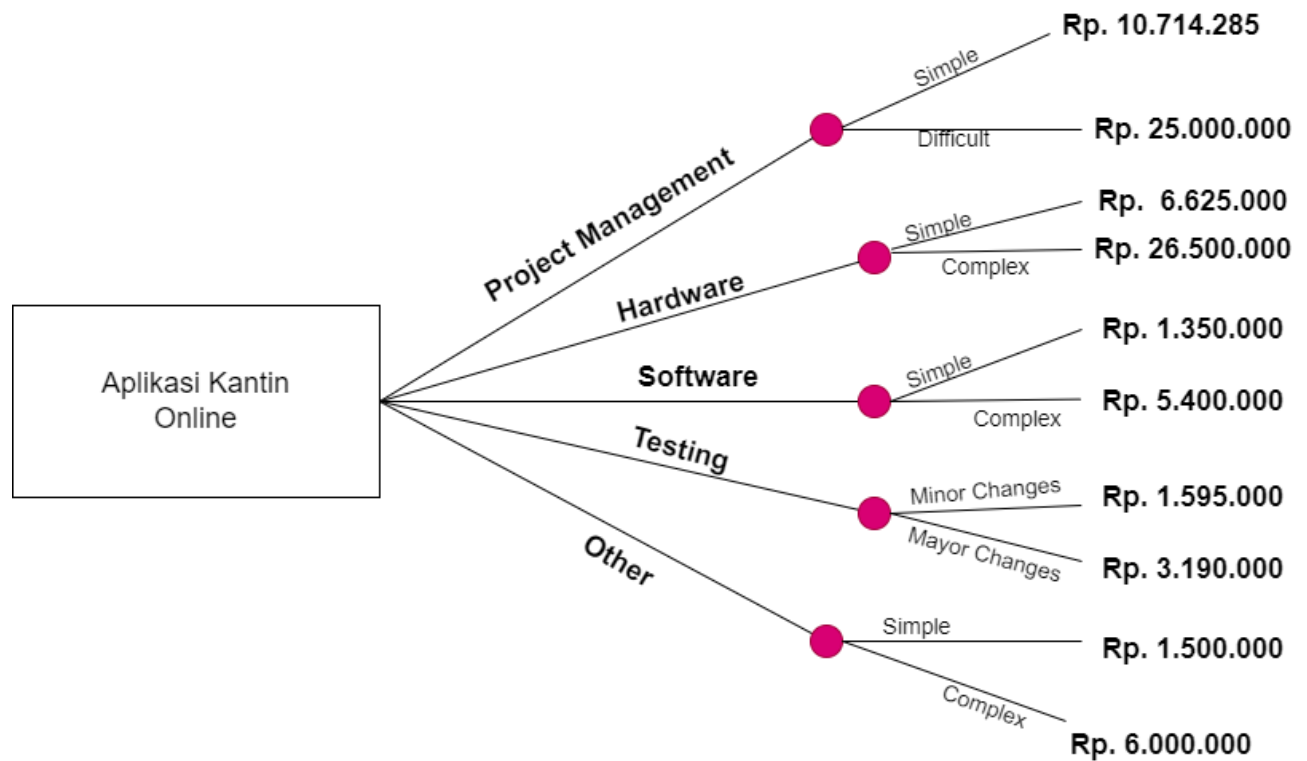
13	Uji Coba Beta																	
----	---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

### Pembagian Job Desk

- Project Manager = Muhammad Harits
- Mobile Engineer = Sulthon Abdillah
- Business Development = Rafly Adhyra Irawan
- System Analyst = Anna Maulidita W. A.
- UI/UX Designer = Akbar Maulana

## ESTIMASI BIAYA PERANGKAT LUNAK METODE DECISION TREE



## MOCKUP UI APLIKASI

