

Project Charter

Pinjemin

Kelompok B01

Helmi Fakhriandi Rachman	- 1206277312
Aprilia Nur Ariestania	- 1306381673
Astrid Andrea	- 1306413233
Ferdinand Antonius	- 1306382032
Kemal Amru Ramadhan	- 1306386806

Latar Belakang

Kebutuhan manusia yang mendesak akan suatu benda kadang memaksa kita untuk membeli benda tersebut. Sayangnya, tidak semua benda yang dibutuhkan akan digunakan untuk waktu yang lama sehingga pembelian benda tersebut akan terkesan sia-sia. Pembelian buku kuliah misalnya. Tidak jarang buku yang telah dibeli mahasiswa pada semester sebelumnya berakhir di tempat penyimpanan barang seperti gudang. Padahal, pembelian yang terkesan sia-sia itu dapat dihindari jika kita meminjamnya. Berangkat dari permasalahan tersebut, kami mendapat ide untuk membuat aplikasi yang dapat mempermudah pengguna dalam meminjam barang maupun meminjamkan barangnya.

Aplikasi yang akan kami kembangkan dalam proyek ini merupakan perantara dalam proses pinjam meminjam antar mahasiswa UI. Selain dapat meminjam barang, pengguna juga dapat meminjamkan barangnya kepada pengguna lain, baik secara gratis maupun berbayar. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan jangka pendeknya sehingga tidak harus mengeluarkan uang berlebih.

Tujuan Bisnis

a. Tujuan

Membantu memenuhi kebutuhan pengguna aplikasi dengan menyediakan jasa perantara untuk memperoleh barang yang diperlukan dengan mudah, cepat dan tepat baik dengan metode peminjaman maupun penyewaan.

b. Target Pengguna dan Target Pasar

Target pengguna dari produk ini hanya kalangan mahasiswa Universitas Indonesia agar mempermudah kontrol pengembangan awal produk serta untuk analisis kegunaan dan dampak untuk pengembangan lebih lanjut.

c. Keluaran yang Diharapkan

Baik peminjam/penyewa maupun pihak yang meminjamkan/menyewakan dapat merasakan dampak positif dari penggunaan aplikasi. Kedua pihak dapat merasakan perubahan signifikan dalam pemanfaatan waktu dan sumber daya lain yang diperlukan dalam proses peminjaman/penyewaan.

Daftar Resiko yang Teridentifikasi

a. *Project Risk*

Kekurangan pengalaman pihak pengembang dalam mengembangkan produk aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi Android.

b. Technical Risk

- Target pasar lebih suka bertanya langsung kepada teman dekat untuk bertanya info tentang peminjaman atau penyewaan dibandingkan dengan menggunakan produk ini dikarenakan faktor kebiasaan dan merasa lebih mudah dan tidak canggung daripada meminjam barang dari orang tidak dikenal.
- Kemungkinan terjadinya pencurian terhadap barang yang dipinjam.
- Sedikitnya pengguna yang mau meminjamkan barangnya.
- Pengguna yang meminjamkan barang berpura-pura barang yang dipinjamkan belum dikembalikan oleh peminjam.

c. Business Risk

- Pemasukan yang rendah dikarenakan hanya mengandalkan iklan.
- Rendahnya pengguna yang menekan iklan.

Estimasi Waktu, Usaha, dan Biaya

Estimasi Waktu : 3 bulan

Estimasi Usaha :

Fitur	Sprint	Waktu Pengerjaan
Meminjamkan Barang	1	2 minggu
Meminjam Barang	1	2 minggu
Autentifikasi SSO	1	1 minggu
Penyewaan Barang	1	2 minggu
Daftar Peminjaman	1	3 minggu
Komentar Pengguna	2	2 minggu
Rating Pengguna	2	3 minggu
Pesan Pengguna	3	3 minggu

Estimasi Biaya :-

Project Vision

Mengembangkan aplikasi *mobile platform* Android yang mudah digunakan, bermanfaat, dan memberikan dampak yang besar untuk pengguna.

SCRUM Core Team

Product Owner

Kemal Amru Ramadhan

SCRUM Team

- Helmi Fakhriandi Rachman
- Aprilia Nur Ariestania
- Astrid Andrea
- Ferdinand Antonius
- Kemal Amru Ramadhan

SCRUM Master

- Dr. Ir. Eko K. Budiardjo M.Sc. (Dosen)
- Satrio Baskoro Yudhoatmojo S.Kom., M.T.I. (Dosen)
- Rika Amalia (Asisten Dosen)
- Zahra Sharfina (Asisten Dosen)
- Haura Syarafa (Asisten Dosen)