# PROPOSAL PERENCANAAN PROYEK APLIKASI GOJEK – APLIKASI OJEK ONLINE

# 

# FATHAN CAHYA P

# A11.2019.11792

# Project Charter

* 1. Nama Proyek

“Gojek – Aplikasi Ojek Online”

* 1. Nama Tim

Tim Pengembang Caramell Apps

* 1. Tanggal Mulai Proyek

30 April 2022

* 1. Tanggal Berakhir Proyek

30 September 2022

* 1. Deskripsi Proyek

Ojek adalah salah satu profesi yang bergerak di bidang transportasi, sama halnya dengan supir angkot tetapi ojek ini menggunakan motor untuk mengais kebutuhan, jaan sekarang para ojek sudah sangat jarang mendapatkan penghasilan yang karena pada jaman sekarang rata-rata semua orang memiliki alat transportasi pribadi masing-masing, oleh karena itu pada projek kali ini akan di kembangkan suatu aplikasi GOJEK. Aplikasi Gojek adalah aplikasi dimana nantinya memfasilitasi para tukang ojek agar dapat mendapatkan penghasilan yang lebih dengan berbasis aplikasi online.

# Project Scope

* 1. Ruang Lingkup

Sistem GOJEK adalah suatu sistem atau aplikasi penyaluran jasa para tukang ojek yang bergabung, yang nantinya aplikasi ini dapat di akses melalui smartphone baik itu tukang ojek dan juga para calon penumpang.

* 1. Deskripsi Fungsionalitas
* Login sebagai penumpang / mendaftar sebagai driver
* Dapat memesan GoRide yang berarti ojek online
* Dapat memesan GoCar yang berarti taksi online
* dapat Top-up Saldo GoPay (Uang / Saldo untuk memudahkan pembayaran)

# WBS

**Task Estimated Duration**

Analisis Awal 2 Minggu

Pengumpulan Data 5 minggu

Perancangan 2 minggu

pengujian 3 minggu

Revisi 3 minggu

Membuat Final Product 5 minggu

# Gant Chart

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktifitas | Bulan 1 | | | | Bulan 2 | | | | Bulan 3 | | | | Bulan 4 | | | | Bulan 5 | | | |
| Analisis Awal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Revisi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat Final product |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Estimasi Biaya

|  |  |
| --- | --- |
| **Tenaga Kerja** | **Jumlah Biaya Total** |
| Project Leader | 12.500.000 |
| Business & System Analyst | 8.500.000 |
| Database Designer | 6.700.000 |
| UI Designer | 6.500.000 |
| Front-End Programmer | 8.000.000 |
| Back-End Programmer | 8.000.000 |
| **TOTAL** | **50.200.000** |

# Potensi Risiko

Potensi Resiko yang kemungkinan akan terjadi :

* Adanya bentrok ide pada perencanaan
* Desain yang tidak sesuai
* Revisi yang terlalu mepet
* Pengujian yang error
* Adanya inputan yang tidak terbaca

# Stakeholder

Product Owner : Nadiem Anwar Makarim

Project Sponsor : Unicorn Indonesia

Project Leader : Nugroho Aji S.Kom

Business & System Analyst : Anugrah Agung S Kom

Database Designer : Muhammad Abdul S.kom

UI Designer : Fathan Cahya S.Kom

Front-End Programmer : Sigit Widianto S.Kom

Back-End Programmer : Purmiandaru S.Kom

# Life Cycle

Pada projek ini akan menggunakan Agile