

Nama : Dahlia Maya Sofa

Nim : A11.2019.12264

Kelas : 4617

UTS PPL

1. Perusahaan Gojek
2. Fitur Aplikasi Gojek :
 - GoFood
 - GoRide
 - GoCar
3. Proposal :
 - a. Project charter

PROJECT CHARTER

1.1 Nama Proyek

“Sistem informasi fitur aplikasi Gojek berbasis website”

1.2 Nama Tim

Tim Pengembang Mahasiswa UDINUS

1.3 Tanggal Mulai Proyek

1 mei 2021

1.4 Tanggal berakhir proyek

30 juli 2021

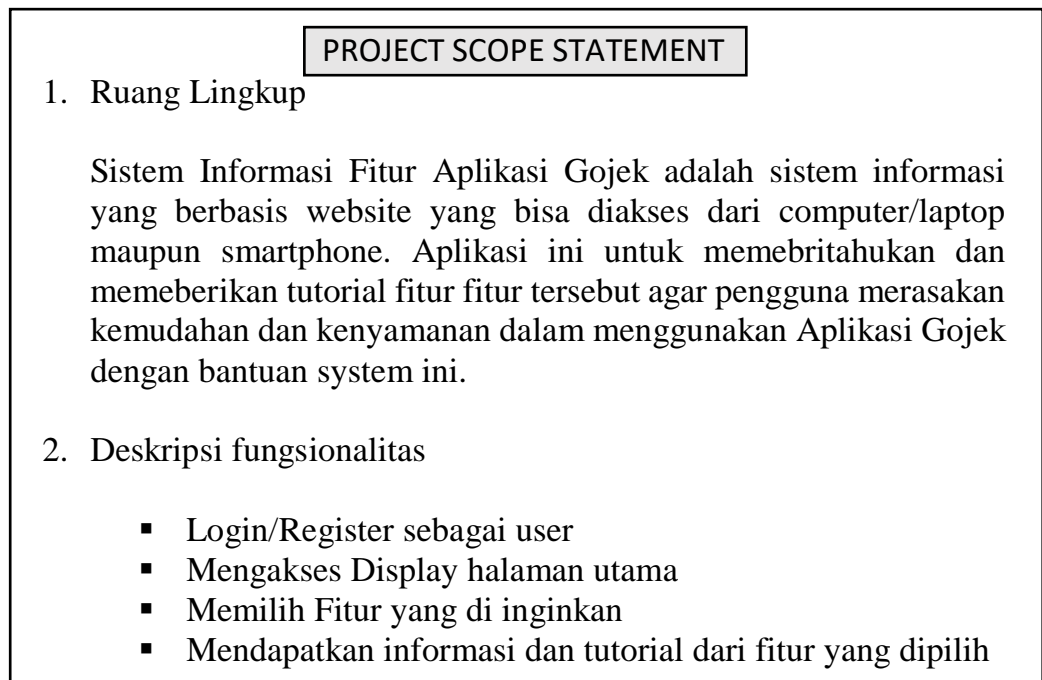
1.5 Deskripsi Proyek

Memberikan informasi mengenai fitur fitur yang ada di aplikasi Gojek diantaranya yaitu : GoRide, GoCar, GoFood .Di system ini akan dijelaskan secara detail dan lengkap mengenai fitur tersebut beserta cara penggunaanya pada Aplikasi tersebut.

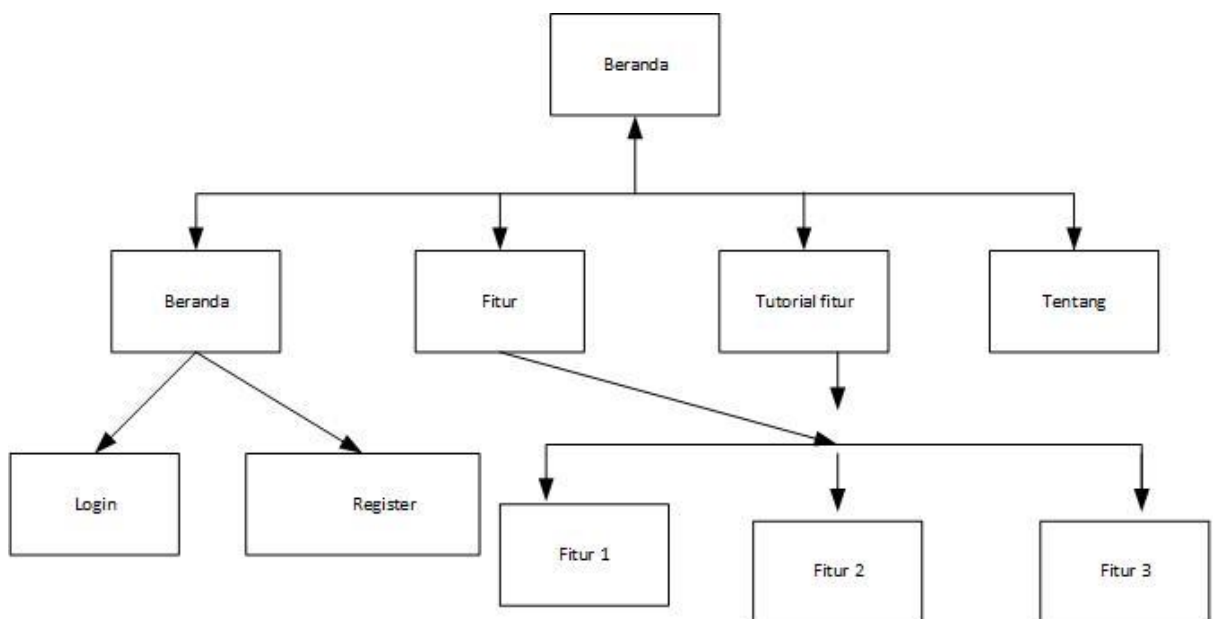
1.6 Stakeholder

Product Owner	: Perusahaan Gojek
Project sponsor	: Persahaan Teh Pucuk
Project Leader	: Dahlia Maya Sofa
Business & System Analyst	: Jaenudin mz
Database Desaigner	: Nobita Almukaromah
Front-End Programmer	: Elicia Carolina
Back-End Programer	: Momo Sudarsih
	Mimi Tarmiun

b. Project scope



c. WBS



Gambar Struktur website

d. Timeline (Gant chart)

Kegiatan dan Waktu Pelaksanaan	Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Informasi	■											
Pengadaan Alat dan Bahan		■										
Perancangan Sistem dan Modul			■	■								
Perancangan Prototipe				■	■							
Pembuatan Program					■	■	■					
Pengujian Prototipe							■					
Interpretasi Hasil Uji							■	■				
Pelatihan									■	■		
Pemeliharaan											■	
Dokumentasi					■	■	■	■	■	■	■	■

e. Estimasi biaya sesuai pekerjaan

Biaya Proyek Perangkat Lunak(Rp)	Kelas	Waktu Pengerjaan
3.000.000- 10.000.000	Kecil	1-3 bulan
20.000.000-50.000.000	Menengah	1-8 bulan
60.000.000-200.000.000	Besar	>1 tahun

f. Potensi resiko

- Waktu Pengerjaan aplikasi terkadang tidak sesuai waktu

g. Stakeholder yang terlibat

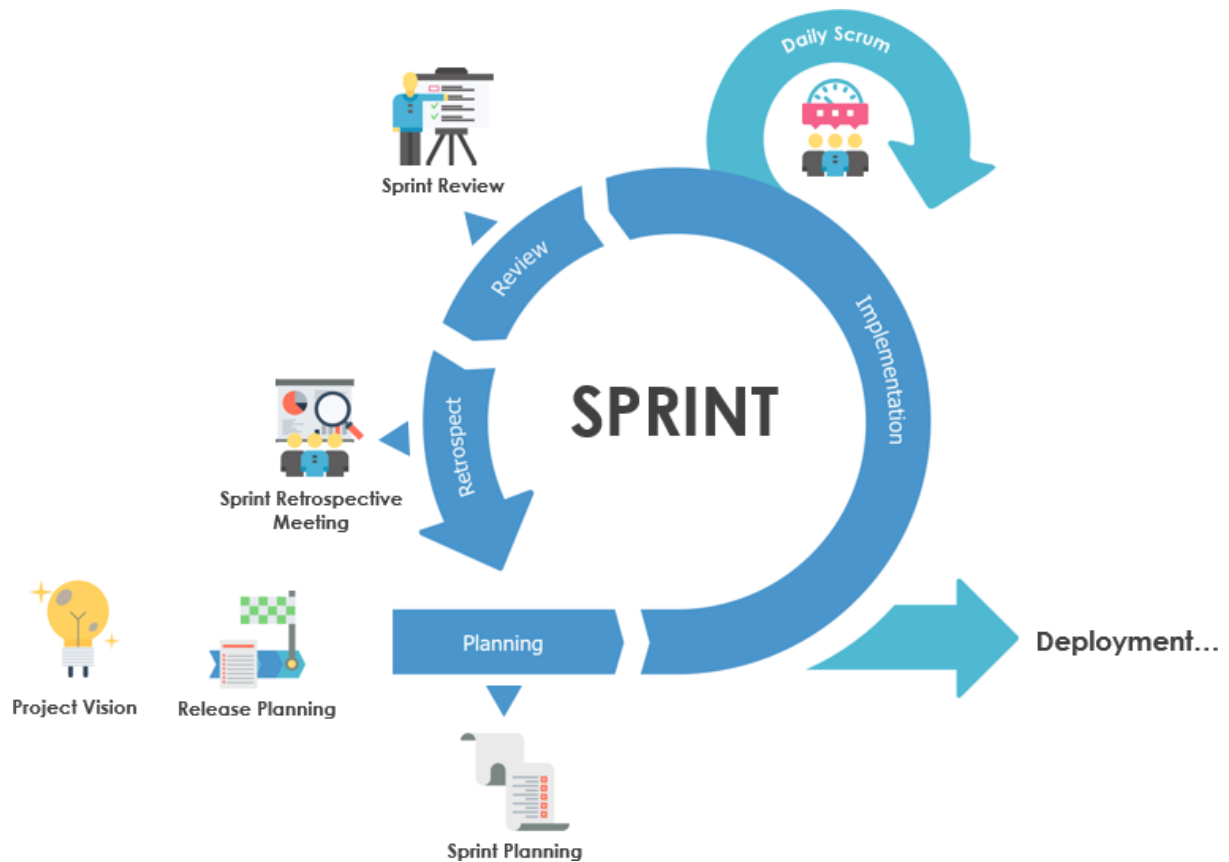
Internal Stakeholder:

- Tim Pengembang mahasiswa Udinus
- Pemilik perusahaan Gojek

Eksternal stakeholder:

- User

- h. Software development life cycle yang digunakan (tidak boleh waterfall dan prototyping).



1. Product backlog

Tahapan yang pertama ini menjadi tanggung jawab product owner atau manajer. Secara sederhana, tahapan ini berisi daftar apa saja yang harus tim lakukan sesuai dengan skala prioritas perusahaan.

Perwakilan perusahaan bersama representasi stakeholder bertugas untuk terus menata ulang product backlog. Hal ini karena kondisi pasar akan selalu berubah, sehingga apa yang tidak esensial dalam backlog juga harus dihilangkan.

2. Sprint planning

Dalam tahapan sprint planning, produk atau proyek teratas dalam product backlog kemudian disusun kembali menjadi sprint backlog. Tugas lain yang dilakukan tim scrum adalah menentukan bagaimana mereka akan menyelesaikan apa yang ada dalam sprint backlog.

3. Sprint

Setelah cara dan batas waktu pengerjaan ditentukan dalam sprint planning, tahapan metode scrum selanjutnya adalah melakukan sprint. Proses ini dilakukan melalui kegiatan daily scrum.

Daily scrum adalah saat dimana tim berkumpul dan bekerja untuk memastikan perkembangan produk terus berjalan. Dalam proses ini juga dikenal adanya peran scrum master.

Umumnya, tim yang terlibat dalam proses scrum adalah sekelompok orang. Di antara orang-orang tersebut, ada perwakilan yang berperan sebagai scrum master. Tugas scrum master adalah untuk membantu tim agar tetap fokus.

4. Sprint Review

Sprint review adalah tahapan sprint yang terakhir. Dalam proses ini, produk atau proyek yang dikerjakan harus sudah selesai dan siap digunakan. Kemudian produk tersebut akan direview kembali.

5. Retrospective Process

Scrum adalah metode yang sifatnya berulang. Proses yang dilakukan perusahaan mulai dari pembuatan backlog hingga review diingat dan dilakukan kembali dalam proses scrum proyek selanjutnya.