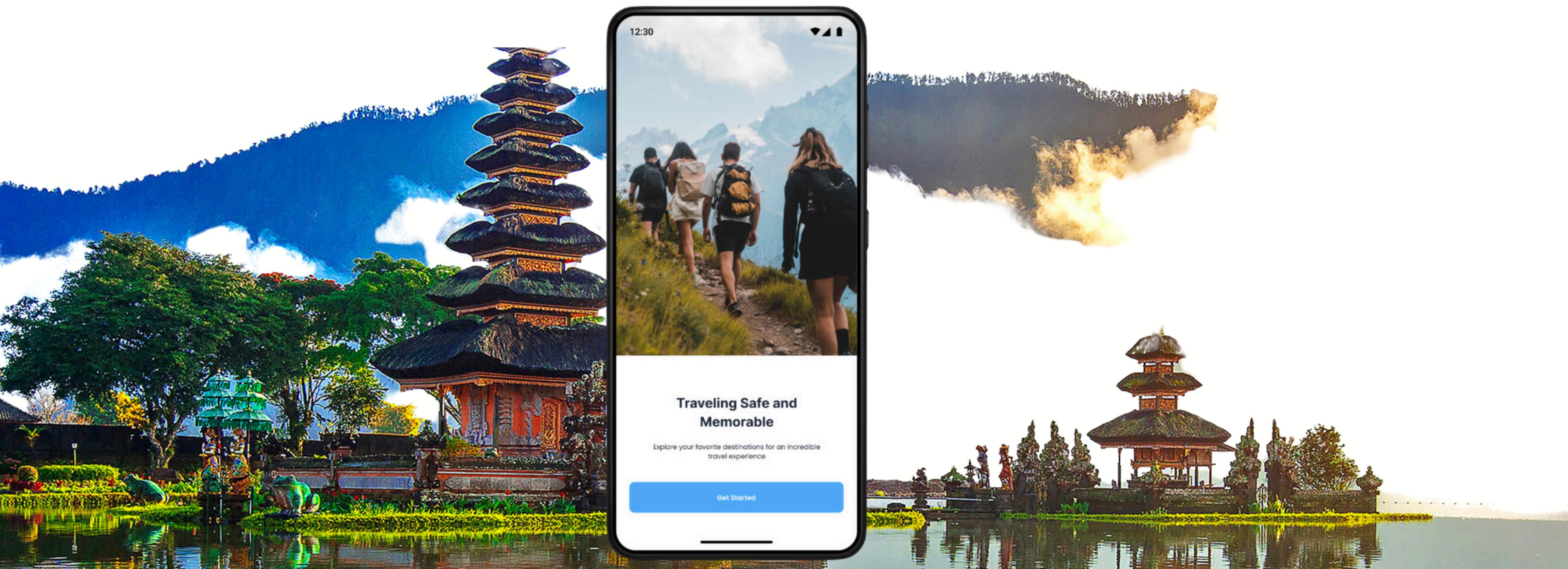


StayRoom Apps Project

Group 2



Group Member

Dwi Yulianto **00000074859**

Marcello Roy **00000072593**

Febianus Felix W **00000072737**

Ferdyan Hidayat **00000072575**

Jantzen Fernandes **00000074907**

I Executive Summary

Pengembangan dan Peluncuran Platform

- Membangun dan meluncurkan platform StayRoom sebagai aplikasi yang memfasilitasi pemesanan villa di seluruh Indonesia.
- Menyediakan layanan tambahan seperti pemandu wisata, pengemudi, dan pengaturan acara dalam satu aplikasi.
- Memperkenalkan inovasi dalam sektor pariwisata Indonesia untuk menciptakan pengalaman perjalanan yang lebih terintegrasi dan efisien.

Tujuan Utama Proyek

- Meningkatkan aksesibilitas pemesanan villa bagi wisatawan.
- Peluncuran platform StayRoom.
- Membangun reputasi sebagai mitra terpercaya dalam perjalanan.

Hasil yang Diharapkan

- Pertumbuhan jumlah pemesanan villa dan pengguna aktif.
- Peningkatan kepuasan pengguna melalui layanan yang disediakan.
- Kontribusi pada pengembangan sektor pariwisata Indonesia.



Introduction

StayRoom memudahkan pemesanan villa di seluruh Indonesia dan menyediakan layanan pemesanan tour guide, driver, serta event atau tur dalam satu platform. Dengan fitur ini, wisatawan dapat merencanakan perjalanan mereka dengan praktis. Pemesanan tour guide dan driver dari StayRoom memberikan pengalaman wisata yang lancar dan menyenangkan.

Selain itu, kemudahan memesan event atau tur memungkinkan wisatawan untuk menemukan kegiatan menarik di destinasi wisata mereka. StayRoom juga berperan dalam inovasi sektor pariwisata dengan fitur pencarian yang efisien. Informasi lengkap dan foto villa yang disediakan membantu wisatawan dalam memilih akomodasi yang sesuai.

Dengan layanan yang komprehensif, StayRoom menjadi solusi praktis untuk pemesanan akomodasi dan mitra terpercaya bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan. Selain itu, kontribusinya pada pengembangan inovasi pariwisata Indonesia menjadikannya platform yang berarti dalam industri perjalanan.



| Project Objective

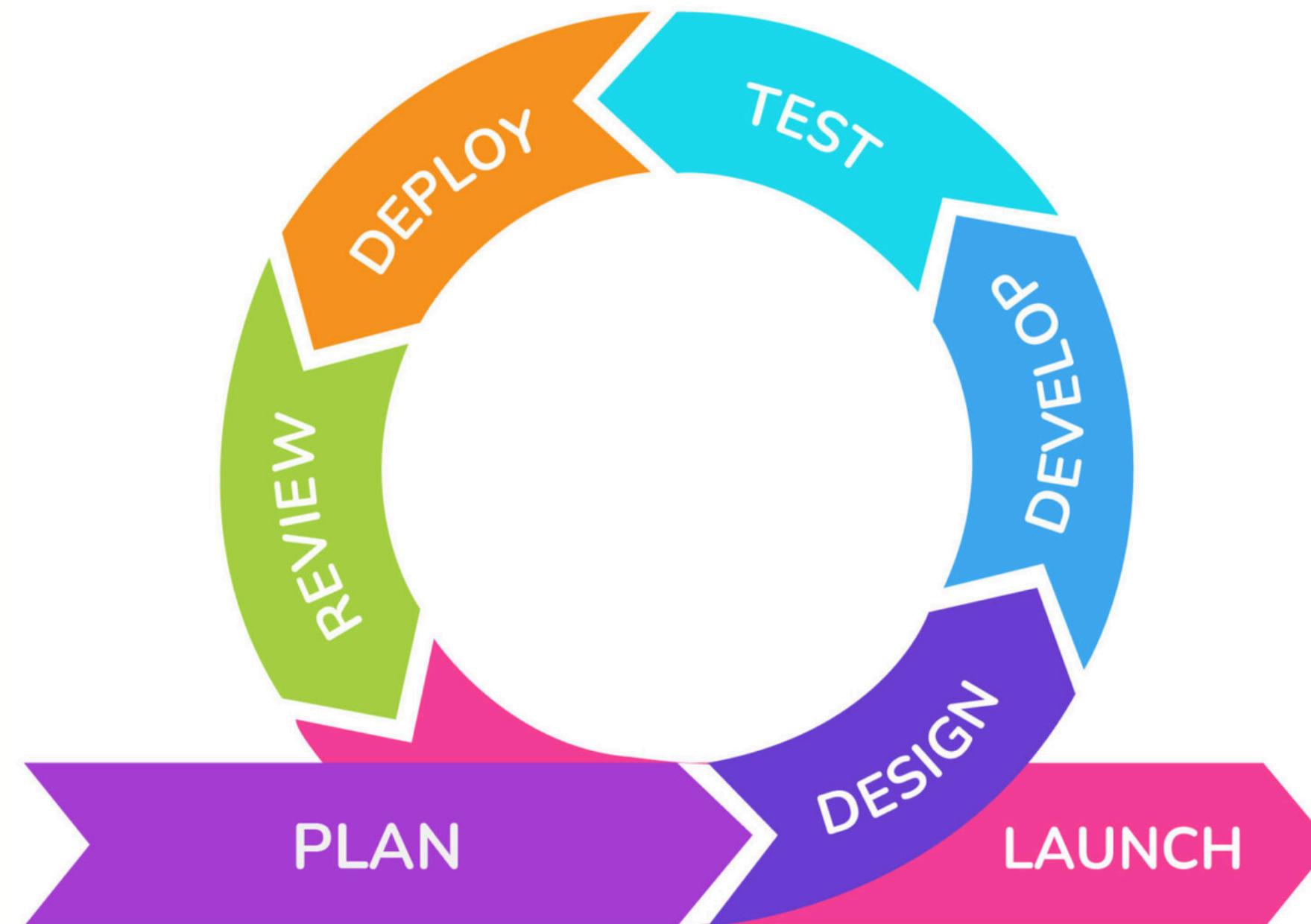
Tujuan project StayRoom adalah mengembangkan dan meluncurkan platform aplikasi yang memiliki fitur pemesanan villa diseluruh indonesia serta menyediakan layanan tambahan seperti tourguide, driver, dan event dalam satu aplikasi. Dengan fokus pada kemudahan dan kenyamanan pengguna, project ini bertujuan untuk memberikan solusi praktis bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka, sambil memperkenalkan inovasi dalam sektor pariwisata indonesia. Tujuan spesifiknya mencakup pengembangan aplikasi yang user-friendly, meningkatkan aksesibilitas pengguna, mencapai tujuan bisnis yang ditetapkan, menyediakan layanan dan fitur unggulan, membangun kemitraan strategis, serta memperkuat keamanan dan perlindungan data. Dengan tujuan ini, StayRoom berharap menjadi market leader dalam industri pemesanan villa online di Indonesia, sambil memberikan pengalaman wisata yang tidak terlupakan bagi pengguna.

8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH



I Methods of Development

AGILE



I Project Scope

Pengembangan Platform Aplikasi

- Memfasilitasi pemesanan villa di seluruh Indonesia.
- Menyediakan layanan tambahan seperti tourguide dan layanan driver.
- Integrasi untuk mengatur dan menghadiri acara lokal dalam satu aplikasi.

Tahapan Pengembangan:

- Perencanaan awal hingga peluncuran platform.
- Pengembangan infrastruktur teknologi yang kuat.
- Desain antarmuka pengguna yang intuitif.

Batasan Cakupan Proyek

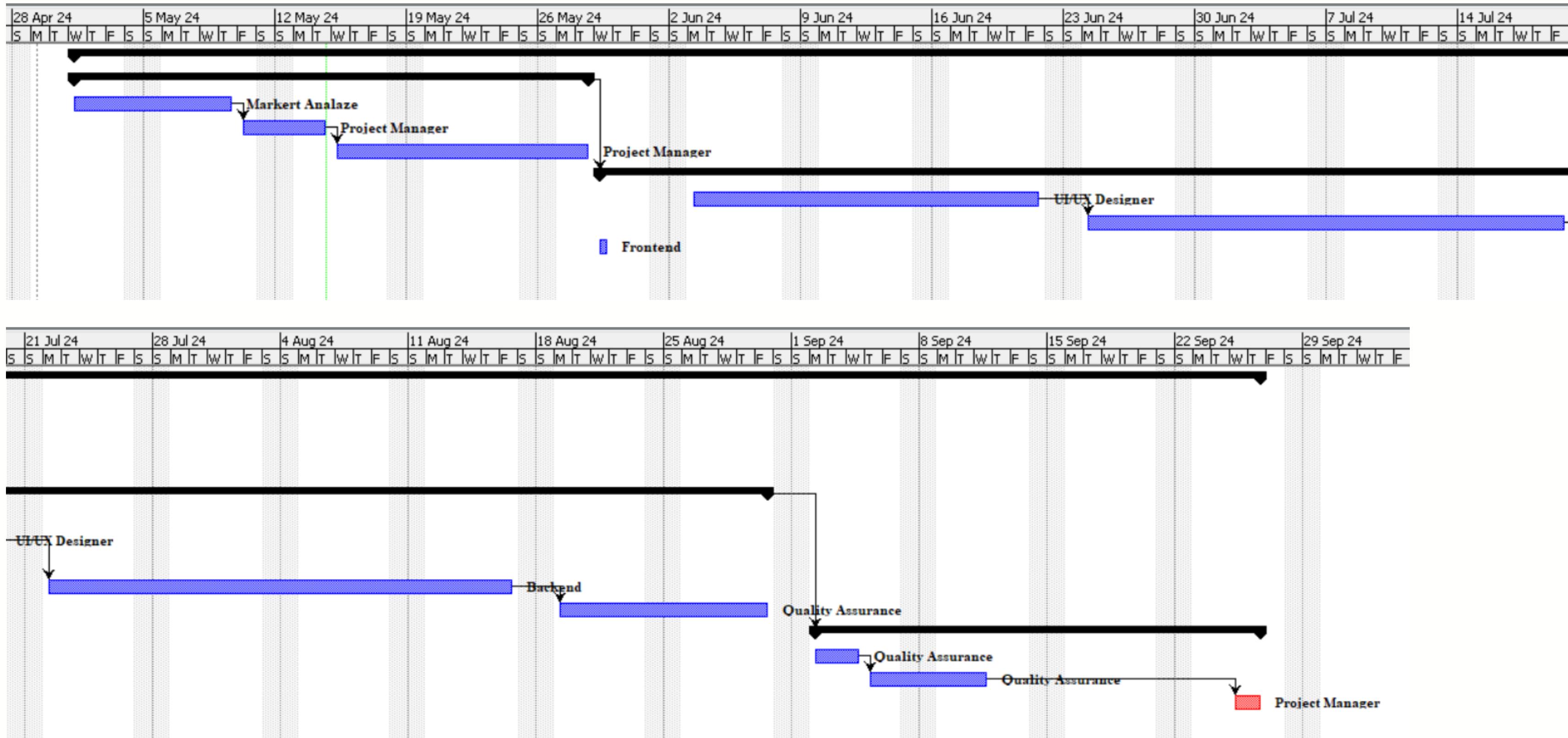
- Tidak termasuk pengelolaan langsung villa yang disewakan.
- Pengelolaan tur di luar lingkup villa bukan tanggung jawab proyek.
- Fokus pada solusi teknologi dan layanan untuk pemesanan dan pengelolaan akomodasi.



Project Schedule

		Name	Duration	Start	Finish	Resource Names	Cost
1		Project Apps StayRoom	107 days?	5/1/24 8:00 AM	9/26/24 5:00 PM		IDR 74100000.00
2		Manajemen Awal	20 days?	5/1/24 8:00 AM	5/28/24 5:00 PM		IDR 25500000.00
3		Identifikasi kebutuhan	7 days?	5/1/24 8:00 AM	5/9/24 5:00 PM	Markert Analaze	IDR 6000000.00
4		Pemilihan Team	3 days?	5/10/24 8:00 AM	5/14/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 9750000.00
5		Perencanaan Budget	10 days?	5/15/24 8:00 AM	5/28/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 9750000.00
6		Apps	68 days?	5/29/24 8:00 AM	8/30/24 5:00 PM		IDR 28850000.00
7		Perancangan Awal	15 days?	6/1/24 8:00 AM	6/21/24 5:00 PM	UI/UX Designer	IDR 4800000.00
8		Desain UI/UX	20 days?	6/24/24 8:00 AM	7/19/24 5:00 PM	UI/UX Designer	IDR 4800000.00
9		Frontend	1 day?	5/29/24 8:00 AM	5/29/24 5:00 PM	Frontend	IDR 7000000.00
10		Backend	20 days?	7/22/24 8:00 AM	8/16/24 5:00 PM	Backend	IDR 7250000.00
11		Pengujian	10 days?	8/19/24 8:00 AM	8/30/24 5:00 PM	Quality Assurance	IDR 5000000.00
12		Evaluasi	19 days?	9/2/24 8:00 AM	9/26/24 5:00 PM		IDR 19750000.00
13		Meninjau Kembali Projek	3 days?	9/2/24 8:00 AM	9/4/24 5:00 PM	Quality Assurance	IDR 5000000.00
14		Evaluasi Apps	5 days?	9/5/24 8:00 AM	9/11/24 5:00 PM	Quality Assurance	IDR 5000000.00
15		Peluncuran ke Publik	2 days?	9/25/24 8:00 AM	9/26/24 5:00 PM	Project Manager	IDR 9750000.00

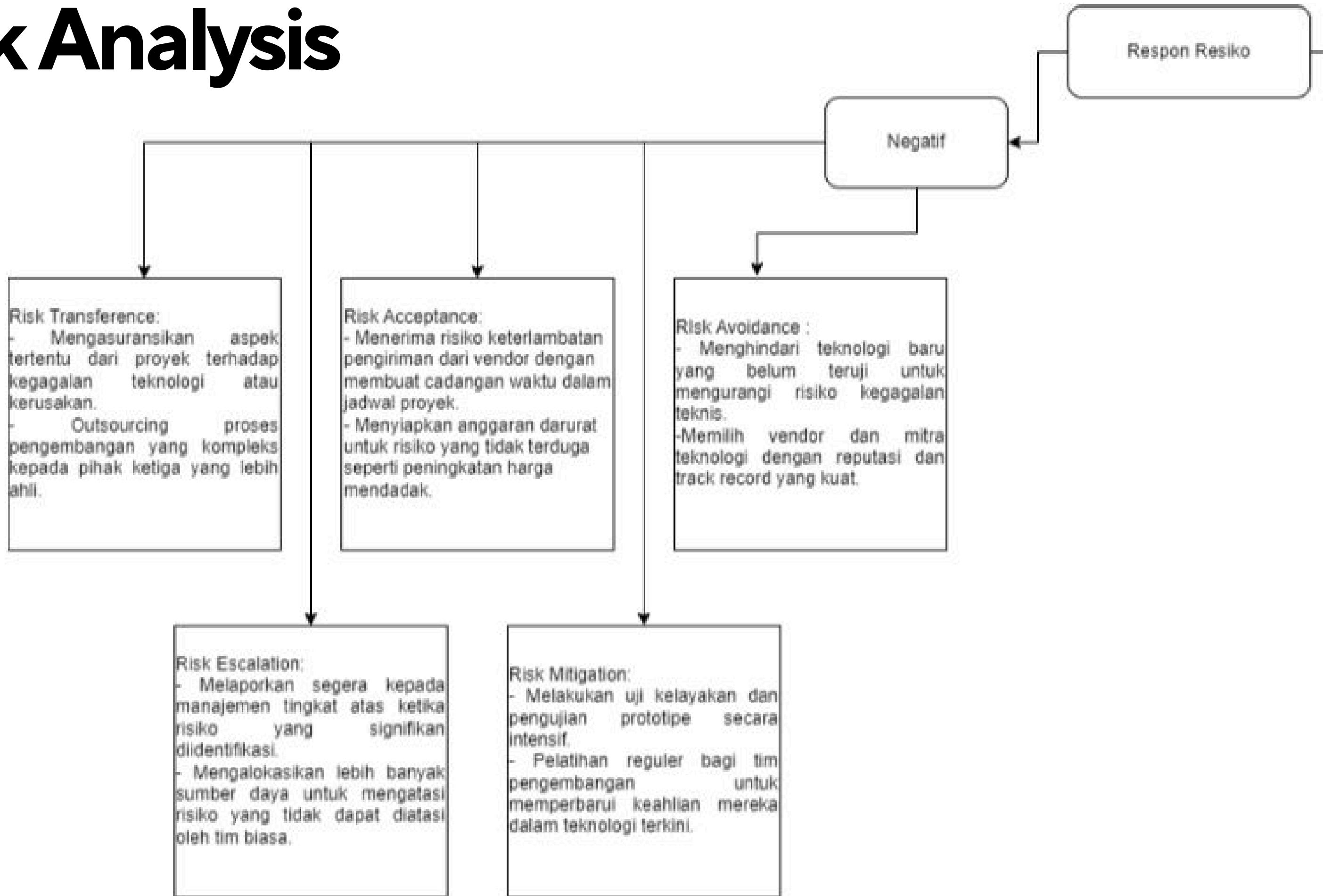
Project Schedule



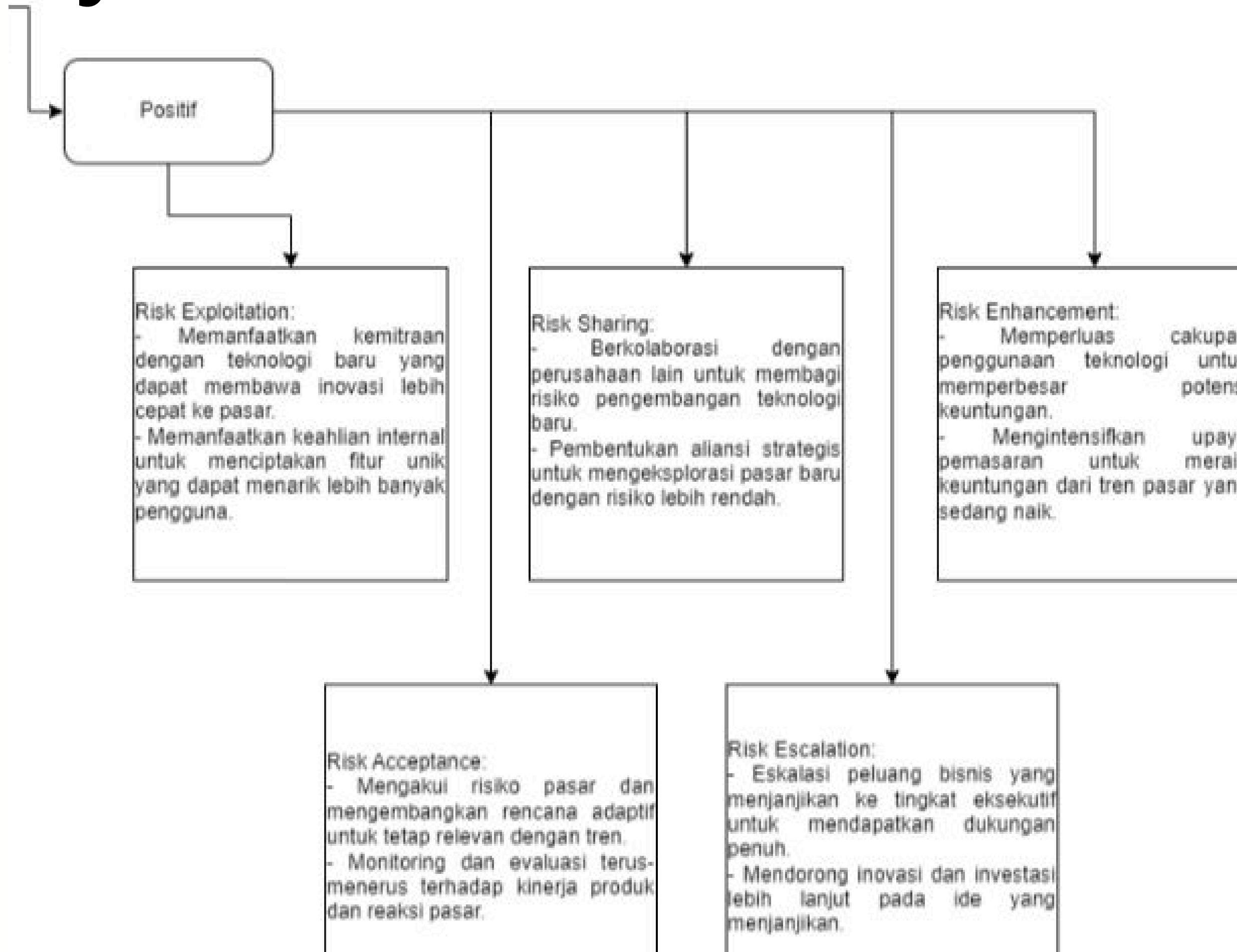
Resource Management

Name	Position	Internal/External	Project Role	Contact Information
DWI YULIANTO	PROJECT MANAGER	INTERNAL	1. Pemilihan Team 2. Perencanaan Budget 3. Peluncuran ke Publik	dwi.yulianto@student.umn.ac.id
JANTZEN FERNANDES	MARKET ANALYZE	INTERNAL	Identifikasi kebutuhan	jantzen.fernandes@student.umn.ac.id
MARCELLO ROY	UI/UX DESIGNER	INTERNAL	1. Perancangan Awal 2. Desain UI/UX	marcello.roy@student.umn.ac.id
FERDYAN HIDAYAT	FRONTEND	INTERNAL	Frontend	ferdyan.hidayat@student.umn.ac.id
FEBIANUS FELIX W.	BACKEND	INTERNAL	Backend	febianus.felix@student.umn.ac.id
MARCELLO ROY	QUALITY ASSURANCE	INTERNAL	1. Pengujian 2. Meninjau Kembali Projek 3. Evaluasi Apps	marcello.roy@student.umn.ac.id

Risk Analysis



Risk Analysis



Risk Analysis

1. Strategi Respon Risiko Negatif

A. Risk Avoidance:

- Menghindari teknologi baru yang belum teruji untuk mengurangi risiko kegagalan teknis.
- Memilih vendor dan mitra teknologi dengan reputasi dan track record yang kuat.

B. Risk Acceptance:

- Menerima risiko keterlambatan pengiriman dari vendor dengan membuat cadangan waktu dalam jadwal proyek.
- Menyiapkan anggaran darurat untuk risiko yang tidak terduga seperti peningkatan harga mendadak.

C. Risk Transference:

- Mengasuransikan aspek tertentu dari proyek terhadap kegagalan teknologi atau kerusakan.
- Outsourcing proses pengembangan yang kompleks kepada pihak ketiga yang lebih ahli.

D. Risk Mitigation:

- Melakukan uji kelayakan dan pengujian prototipe secara intensif.
- Pelatihan reguler bagi tim pengembangan untuk memperbarui keahlian mereka dalam teknologi terkini.

E. Risk Escalation:

- Melaporkan segera kepada manajemen tingkat atas ketika risiko yang signifikan diidentifikasi.
- Mengalokasikan lebih banyak sumber daya untuk mengatasi risiko yang tidak dapat diatasi oleh tim biasa.

2. Strategi Respon Risiko Positif

A. Risk Exploitation:

- Manfaatkan kemitraan dengan teknologi baru yang dapat membawa inovasi lebih cepat ke pasar.
- Manfaatkan keahlian internal untuk menciptakan fitur unik yang dapat menarik lebih banyak pengguna.

B. Risk Sharing:

- Berkolaborasi dengan perusahaan lain untuk membagi risiko pengembangan teknologi baru.
- Pembentukan aliansi strategis untuk mengeksplorasi pasar baru dengan risiko lebih rendah.

C. Risk Enhancement:

- Memperluas cakupan penggunaan teknologi untuk memperbesar potensi keuntungan.
- Mengintensifkan upaya pemasaran untuk meraih keuntungan dari tren pasar yang sedang naik.

D. Risk Acceptance:

- Mengakui risiko pasar dan mengembangkan rencana adaptif untuk tetap relevan dengan tren.
- Monitoring dan evaluasi terus-menerus terhadap kinerja produk dan reaksi pasar.

E. Risk Escalation:

- Eskalasi peluang bisnis yang menjanjikan ke tingkat eksekutif untuk mendapatkan dukungan penuh.
- Mendorong inovasi dan investasi lebih lanjut pada ide yang menjanjikan

I Budget and Cost Management

Modal Awal: Rp 200.000.000

Biaya Pengembangan Platform:

- Pembuatan dan pengembangan platform: Rp 20.000.000
- Pemeliharaan platform: Rp 10.000.000
- Pembaruan platform yang mungkin akan datang: Rp 10.000.000

Cadangan:

- Cadangan keuangan untuk hal yang tidak terduga: Rp 10.000.000

Sumber Pendapatan:

- Pendapatan dari pemesanan villa: Rp 20.000.000
- Iklan di platform: Rp 10.000.000
- Total Pendapatan: Rp 30.000.000



Budget and Cost Management

Biaya Operasional (Pertahun):

1. Project Management

- Project Manager

Biaya bulanan: IDR 12,760,000.00

- UI/UX Designer

Biaya bulanan: IDR 4,800,000.00

- Frontend Developer

Biaya bulanan: IDR 7,300,000.00

- Backend Developer

Biaya bulanan: IDR 7,600,000.00

- Quality Assurance Tester

Biaya bulanan: IDR 5,800,000.00

- Market Analyst

Biaya bulanan: IDR 6,600,000.00

2. Hardware

- 2.1 Handheld Devices

Total biaya: IDR 12,000,000.00

- 2.2 Hosting

Total biaya: IDR 150,000.00/bulan

- 2.3 Servers

Total biaya: IDR 100,000.00 / bulan

3. Software

- 3.1 Licensed Software

Total biaya: IDR 5,000,000.00 / bulan

4. Testing

Total biaya: IDR 5,000,000.00 / bulan

5. Training and Support

- 5.1 Trainee Cost

Total biaya: IDR 3,300,000.00 / bulan

Totals : IDR 196,940,000.00



I Quality Assurance

Pengembangan dengan Standar Tinggi

- Mengikuti standar pengkodean terbaik dan praktik pengembangan perangkat lunak yang diakui secara industri.
- Melakukan pengujian terintegrasi untuk memastikan setiap platform dan komponen kode berfungsi dengan baik.

Pengujian Pengguna dan Beta Testing

- Melakukan pengujian pengguna untuk mendapatkan feedback langsung dari calon pengguna mengenai interface dan fungsionalitas platform.
- Melakukan uji coba beta untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah sebelum peluncuran resmi.

Pemantauan Kinerja dan Pemeliharaan

- Memantau kinerja platform secara terus-menerus setelah peluncuran.
- Melakukan pembaruan berkala dan pemeliharaan sistem untuk menjaga keamanan dan kinerja platform tetap optimal.



| Stakeholder Management

- 1. Sponsor Proyek: Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara (UMN)**
- 2. Project Manager: Dwi Yulianto**
- 3. Project Team Member:**
 - **Project Manager : Dwi Yulianto**
 - **Market Analyst : Jantzen Fernandes**
 - **UI/UX Engineer : Marcello Roy**
 - **Front End Developer : Ferdyan Hidayat**
 - **Back End Developer : Febianus Felix Widisulistyo**
 - **Quality Assurance Tester : Marcello Roy**
- 4. Client: Customer yang ingin melakukan travelling**
- 5. Mitra dan Vendor: Four Seasons Resort, Padma Resort Ubud, The Seminyak Resort & Spa, dst.**
- 6. Badan Regulasi: KEMENPAREKRAF (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif)**

I Project Evaluation

1. Pencapaian Proyek :

- Pengembangan dan Peluncuran Platform StayRoom: Proyek yang sudah dilakukan ini berhasil membuat aplikasi StayRoom yang memudahkan pemesanan villa di seluruh Indonesia serta menyediakan layanan tambahan seperti tour guide, driver, dan event dalam satu aplikasi. Sedangkan tujuan utama proyek ini, yaitu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan, telah tercapai.

2. Evaluasi Cakupan Proyek :

- Pengembangan Teknologi dan Infrastruktur: Pengembangan infrastruktur teknologi dan desain antarmuka pengguna secara keseluruhan sudah sukses. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pencarian yang canggih dan antarmuka user-friendly, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan dan memesan villa sesuai dengan preferensi mereka.
- Pemasaran dan Peluncuran: Strategi pemasaran yang efektif memberikan peran yang sangat besar dan hal ini meningkatkan visibilitas dan menarik pengguna - pengguna baru ke platform. Pengujian beta dan promosi sebelum peluncuran juga berhasil membangun antusiasme dan menerima feedback yang sangat berharga untuk perbaikan kedepannya.

3. Analisis Risiko :

- Risiko Negatif: Resiko yang didapati selama proyek ini dikembangkan ada seperti, keterlambatan pengiriman dari vendor dan potensi bug dalam pengembangan, berhasil diminimalisir melalui strategi mitigasi yang efektif, termasuk pengujian intensif dan penggunaan cadangan anggaran.
- Risiko Positif: Kesempatan untuk memanfaatkan teknologi baru dan membangun kemitraan strategis dimanfaatkan dengan baik, meningkatkan daya saing dan inovasi aplikasi StayRoom.

| Conclusion

Proyek StayRoom ini berhasil dalam mencapai semua tujuan utamanya, baik dalam hal pengembangan teknologi, peningkatan pengguna, dan reputasi di pasar. Manajemen risiko yang efektif dan jaminan kualitas yang kuat memainkan peran penting dalam kesuksesan proyek ini. Dengan demikian, StayRoom berhasil memposisikan diri sebagai pemimpin pasar dalam industri pemesanan villa online di Indonesia, menawarkan pengalaman wisata yang nyaman, efisien, dan inovatif bagi pengguna.



Thank You

