**PLANNING**

LATAR BELAKANG

Disaat seperti sekarang ini kehidupan manusia tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat. Salah satu contoh nyata dan tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi seperti komputer, saat ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang penyampaian informasi

Di indonesia salah satu permasalahan yang selalu dihadapi di kota-kota besar adalah masalah lalu lintas. Hal ini terbukti adanya indikasi angka-angka kecelakaan lalu lintas yang selalu meningkat. Keadaan ini dikarenakan setiap pengguna jalan seperti pengendara keandaraan dan pejalan kaki kurang mengetahui dan peduli dengan rambu-rambu peraturan lalu-lintas yang menjadi tanda-tanda peraturan lalu lintas di tempat itu. Hal ini nampak juga membawa pengaruh terhadap keamanan lalu lintas yang semakin sering terjadi, pelanggaran lalu lintas yang menimbulkan kecelakaan lalu lintas dan kemacetan lalu lintas.

Aplikasi Pengembangan Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Android yang akan dibuat penulis merupakan aplikasi mobile, dimana aplikasi ini akan memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang waktu dan tempat.

Tujuan Perencanaan Proyek  
Perencanaan proyek Rekayasa Perangkat Lunak dari berbagai sudut pandang kurang lebih memiliki tujuan sebagai berikut:  
1. Bagi Project Manager:  
a. untuk menggambarkan status proyek kepada manajer senior dan stakeholder,  
b. untuk merencanakan aktivitas tim proyek.  
2. Bagi anggota Tim Proyek: untuk memahami konteks pekerjaan.  
3. Bagi Manajer Senior:   
a. untuk memastikan apakah biaya dan waktu yang dialokasikan masuk akal dan terkendali,  
b. untuk melihat apakah proyek dilaksanakan secara efisien dan cost effective.  
4. Bagi Stakeholder:   
a. untuk memastikan apakah proyek masih berada pada jalurnya,  
b. untuk memastikan kebutuhan mereka sedang diakomodir oleh proyek.

STAKEHOLDER  
• Leader : Pratiwi Indah Sari  
• Planning : Nendi Dianmareta   
• Analisis : Yanete Hining Zanottama  
• Desain : Wasono Widi Atmoko  
• Implementation : Willy Alga  
• Documentation : Niko Bagus Karuniawan

PENGGUNA  
Pemakai aplikasi ini digunakan oleh semua pemakai jalan terutama pelajar SD dan SMP karena tingkat SD atau SMP dalam tahap pengenalan awal rambu-rambu lalu lintas.

TUJUAN  
Perencanaan proyek Rekayasa Perangkat Lunak dari berbagai sudut pandang kurang lebih memiliki tujuan sebagai berikut:  
Bagi Project Manager:  
1. untuk menggambarkan status proyek kepada manajer senior dan stakeholder,  
2. untuk merencanakan aktivitas tim proyek.  
Bagi anggota Tim Proyek:   
1. untuk memahami konteks pekerjaan.  
Bagi Manajer Senior:   
1. untuk memastikan apakah biaya dan waktu yang dialokasikan masuk akal dan terkendali,  
2. untuk melihat apakah proyek dilaksanakan secara efisien dan cost effective.  
Bagi Stakeholder:   
1. untuk memastikan apakah proyek masih berada pada jalurnya,  
2. untuk memastikan kebutuhan mereka sedang diakomodir oleh proyek.

JADWAL kEGIATAN  
LATAR BELAKANG

Disaat seperti sekarang ini kehidupan manusia tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat. Salah satu contoh nyata dan tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi seperti komputer, saat ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang penyampaian informasi

Di indonesia salah satu permasalahan yang selalu dihadapi di kota-kota besar adalah masalah lalu lintas. Hal ini terbukti adanya indikasi angka-angka kecelakaan lalu lintas yang selalu meningkat. Keadaan ini dikarenakan setiap pengguna jalan seperti pengendara keandaraan dan pejalan kaki kurang mengetahui dan peduli dengan rambu-rambu peraturan lalu-lintas yang menjadi tanda-tanda peraturan lalu lintas di tempat itu. Hal ini nampak juga membawa pengaruh terhadap keamanan lalu lintas yang semakin sering terjadi, pelanggaran lalu lintas yang menimbulkan kecelakaan lalu lintas dan kemacetan lalu lintas.

Aplikasi Pengembangan Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Android yang akan dibuat penulis merupakan aplikasi mobile, dimana aplikasi ini akan memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang waktu dan tempat.

Tujuan Perencanaan Proyek  
Perencanaan proyek Rekayasa Perangkat Lunak dari berbagai sudut pandang kurang lebih memiliki tujuan sebagai berikut:  
1. Bagi Project Manager:  
a. untuk menggambarkan status proyek kepada manajer senior dan stakeholder,  
b. untuk merencanakan aktivitas tim proyek.  
2. Bagi anggota Tim Proyek: untuk memahami konteks pekerjaan.  
3. Bagi Manajer Senior:   
a. untuk memastikan apakah biaya dan waktu yang dialokasikan masuk akal dan terkendali,  
b. untuk melihat apakah proyek dilaksanakan secara efisien dan cost effective.  
4. Bagi Stakeholder:   
a. untuk memastikan apakah proyek masih berada pada jalurnya,  
b. untuk memastikan kebutuhan mereka sedang diakomodir oleh proyek.

STAKEHOLDER  
• Leader : Pratiwi Indah Sari  
• Planning : Nendi Dianmareta   
• Analisis : Yanete Hining Zanottama  
• Desain : Wasono Widi Atmoko  
• Implementation : Willy Alga  
• Documentation : Niko Bagus Karuniawan

PENGGUNA  
Pemakai aplikasi ini digunakan oleh semua pemakai jalan terutama pelajar SD dan SMP karena tingkat SD atau SMP dalam tahap pengenalan awal rambu-rambu lalu lintas.

TUJUAN  
Perencanaan proyek Rekayasa Perangkat Lunak dari berbagai sudut pandang kurang lebih memiliki tujuan sebagai berikut:  
Bagi Project Manager:  
1. untuk menggambarkan status proyek kepada manajer senior dan stakeholder,  
2. untuk merencanakan aktivitas tim proyek.  
Bagi anggota Tim Proyek:   
1. untuk memahami konteks pekerjaan.  
Bagi Manajer Senior:   
1. untuk memastikan apakah biaya dan waktu yang dialokasikan masuk akal dan terkendali,  
2. untuk melihat apakah proyek dilaksanakan secara efisien dan cost effective.  
Bagi Stakeholder:   
1. untuk memastikan apakah proyek masih berada pada jalurnya,  
2. untuk memastikan kebutuhan mereka sedang diakomodir oleh proyek.

JADWAL kEGIATAN

