**Project Charter**

**UIsionnaire**

**Proyek Perangkat Lunak**

**Kelompok B6**

**Hasandi Patriawan**

**Nayana Taradhanti Hodi**

**Richard Henokh Kurniawan**

**Bintang Wibowo**

**Ilham Kurniawan**

1. **Latar Belakang Permasalahan**

* Banyaknya resource yang terbuang sia-sia: kertas, tenaga, waktu, dll.
* Kurangnya minat responden untuk mengisi kuesioner
* Responden mengharapkan imbalan
* Sulitnya mencari responden yang sesuai dengan target kuesioner
* Sulitnya mencari data dengan cepat dan bisa langsung dapat diolah kembali.

1. **Tujuan Bisnis**
   1. **Tujuan**

* Menjadi tempat bagi pembuat kuesioner untuk mecari responden
* Meningkatkan efisiensi pembuat kuesioner yang membutuhkan data
* Membantu pembuat kuesioner untuk mempercepat perolehan data yang sesuai dengan target respondennya.
  1. **Target Pengguna dan Target Pasar**

Produk ini memiliki 2 pihak pengguna, yaitu pembuat kuesioner (*creator*) dan pengisi kuesioner (*responden*). Dimana kedua pihak tersebut adalah sivitas akademik UI. Creator kemungkinan besar merupakan mahasiswa tingkat akhir yang ingin mecari data untuk skripsinya.

* 1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Setelah produk ini digunakan, kami berharap kegiatan pengambilan data (pengisian kuesioner) dapat dibantu dengan aplikasi ini sehingga berlangsung secara efisien, cepat, dan mudah.

1. **Daftar Resiko yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk***

* Tidak cukupnya waktu untuk menyelesaikan semua requirement yang diinginkan
* Kesibukan Sumber Daya yang beragam

<<Bagian ini menjelaskan resiko yang terkait dengan proyek, seperti masalah komunikasi, masalah sumber daya manusia dan semacamnya>>

* 1. ***Technical Risk***
* SSO UI tidak dapat diakses atau terdapat perubahan fitur yang mengganggu flow sistem ini.
  + Google form tidak dapat diakses atau terdapat perubahan fitur yang mengganggu flow sistem ini.
* Database tidak tersimpan dan diolah dengan baik

<<Bagian ini menjelaskan resiko yang terkait dengan teknologi yang digunakan dalam pengembangan>>

* 1. ***Business Risk***
* Pengguna tidak memahami cara menggunakan beberapa aplikasi web, seperti Google Form, Protocol system, dan lainnya.
* Revenue tiap bulan tidak mencukupi gaji seorang admin dan maintenance server
* Terdapat responden yang mengisi data asal-asalan, hanya untuk mendapat poin
* creator tidak mendapatkan data yang memuaskan

<<Bagian ini menjelaskan resiko yang terkait dengan bisnis dari penggunaan aplikasi yang dikembangkan>>

1. **Estimasi Waktu, Usaha dan Biaya**

Waktu: 4 bulan

Usaha: 20jam/minggu (?) ,develop project hingga melewati mvp dan training admin

Biaya: hosting dan domain

<<Bagian ini menjelaskan estimasi waktu, usaha yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi serta biaya. Untuk estimasi waktu, disesuaikan dengan waktu 1 semester.>>

1. ***Project Vision***

* Memudahkan *creator* dalam mendapatkan data dengan mudah.

<<Bagian ini menjelaskan kebutuhan bisnis proyek yang ingin dicapai dalam bentuk *project vision statement*. Untuk contoh dari *project vision* mohon lihat dokumen BRP.>>

1. **SCRUM *Core Team***

Bagian ini mendaftar anggota dalam SCRUM *Core Team*. SCRUM *Core Team* dibagi menjadi tiga peran:

* *Product Owner*: Richard Henokh K.
* SCRUM *Team*:
  + Bintang Wibowo
  + Hasandi Patriawan
  + Ilham Kurniawan
  + Nayana Taradhanti H.
  + Richard Henokh K.
* SCRUM *Master*: Satrio Baskoro

Pada penggunaan *agile methodology*, tidak ada anggota yang secara kaku menjabat satu peran. Tetapi, anggota mempunyai *multi-role* yang tergantung dari aktivitas pengembangan yang sedang dikerjakan. Nama perwakilan pada *product owner* hanya digunakan sebagai orang yang bertanggung-jawab melakukan *maintenance* terhadap *product backlog,* dan *sprint backlog* tetap bukan berarti hanya dia sendiri yang melakukan tugas *product owner*.