

Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak

Pertemuan 2

Hari ini belajar apa??

Project Initiation

Apa itu Project Initiation? Apa saja yang dilakukan waktu proses ini??

Project Charter

Apa itu Project Charter? Contohnya kayak gimana?

User Centered Design Canvas

Apa itu UCDC? Cara buatnya gimana?? Gunanya apa??



1. Project Initiation

Arti, Proses, Kegiatan yang Dilakukan, Kebutuhan

Project Management Phase



Yang akan kita bahas hari ini

→ Project Initiation??

Project Initiation merupakan tahapan awal dari Project Management Phase

Pada tahap ini, umumnya kita akan mengubah suatu ide yang kita miliki menjadi sebuah target dengan parameter yang jelas secara aspek bisnis.

Kegiatan yang Dilakukan

Brainstorming

Define Goals

Create Business Case

Create Project Charter

UCDC

Draw List of Stakeholders

Negotiations

→ Kenapa Penting??

- Untuk mengambil keputusan terkait arah dan kebutuhan sumber daya
- Pemilihan stakeholder
- Dokumen yang dihasilkan dapat di-*recheck* selama proses eksekusi project untuk melihat apakah ada perbedaan
- Menjamin efektivitas dan efisiensi project

Project Initiation

Follow these six steps to start your project off right



1 Business Case

Explain why the project is necessary and how it will succeed

2 Feasibility Study

Research the reason for the project and determine if it will succeed

3 Project Charter

How will the project be structured and executed?

4 Team

Find the people with the right skills and experience to execute the project

5 Project Office

Where the project manager and support staff are located to assist with projects

6 Review

Review the initiation phase and keep reviewing progress throughout the project

Sumber: <https://kissflow.com/project/project-initiation/>



2. Project Charter

Arti, Kegunaan

→ Project Charter??

Hal yang paling penting dari tahap Project Initiation.

Dokumen yang menggambarkan detail yang penting terkait suatu project, seperti target, kebutuhan, dan batasan project.

Memberikan gambaran akan hubungan strategi organisasi dan project yang akan dilakukan.

Project Charter vs Project Plan

Project Charter adalah pondasi dari Project Plan.

Cakupan Project Charter : Objective, Scope, Responsibilities.

Cakupan Project Plan : Goals, Success Metrics, Stakeholders + Roles, Scope + Budget, Milestones + Deliverables, Timeline + Schedule, Communication Plan.

→ Kenapa Penting??

- Mendapatkan gambaran scope, objective, cost, risk, dan participant dari project
- Menentukan value dari project
- Mendapat approval dari stakeholder
- Guidelines untuk tim

Key Elements [3W]

WHY

Alasan diperlukan project? Tujuan? Kenapa penting? Target? Gunakan SMART Method dalam menentukan target.

WHAT

Apa yang merupakan bagian project? Apa yang bukan? Batasan? Budget?

WHO

Siapa yang terlibat dalam project? Stakeholders? Sponsor? Alokasi Sumber Daya?

Q2 Brand Campaign — Project Charter

Project name: Q2 Brand Campaign

Project manager: @Avery Lomax

Last revision date: April 5, 2021

Project purpose statement: The purpose of this project is to increase brand awareness in NAMER and EMEA through a digital brand campaign in Q3.

Project objectives: Launch display and video ads in Q3 to increase brand awareness in NAMER and EMEA.

Project scope

Deliverables:

- Landing page design
- Display ads (two variations for A/B testing), sized according to display spec sheet
- Video spots (6 and 30 second spots), sized according to video spec sheet

Creative requirements:

- Display
 - Shows logo and CTA throughout animation
 - Both static and HTML5 banners are needed
- Video
 - Features branding within first 5 seconds
 - Includes voiceover
- Landing page
 - Ads and landing page should create a consistent visual experience

Out of scope:

- Translating brand campaign assets

Resources

- Brand design team (six people), 15 hours per week for four weeks
- \$50,000 media spend budget

Stakeholders and approvers

- Project sponsor: @Daniela Vargas
- Approvers: @Kat Mooney, @Kabir Madan

Contoh Dokumen Project Charter

Komponen penting :

- Project Name
- Project Manager
- Last Revision Date
- Project Purpose
- Project Objectives
- Project Scope
- Project Team & Resources
- Stakeholders



3. User Centered Design Canvas

Arti, Manfaat, Komponen, Contoh, Tools

→ User Centered Design Canvas??

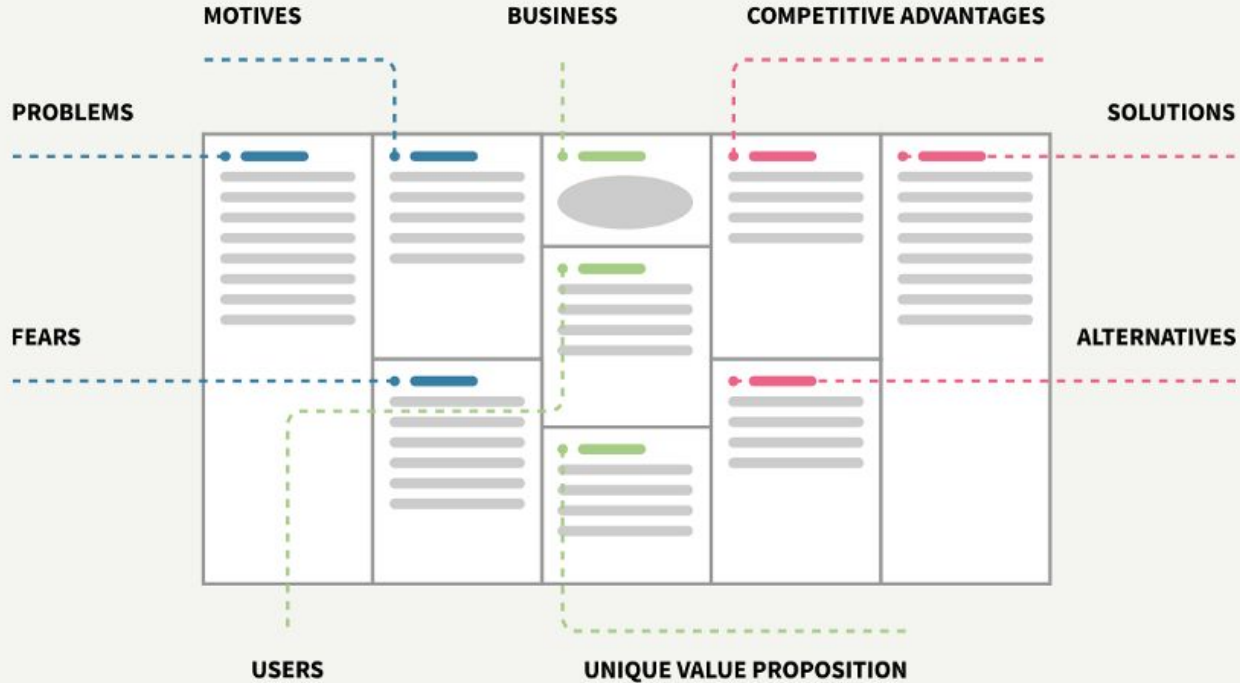
Sebuah *tools* yang dapat digunakan untuk merincikan keperluan project, dengan memberikan penekanan pada calon pengguna.

Mempertimbangkan User-Side dan Business-Side.

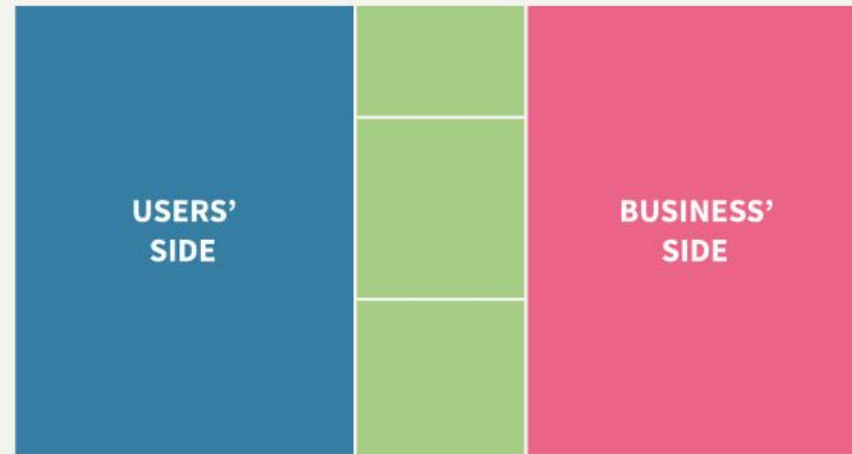
→ Manfaat??

- Memahami target pengguna
- Mendefinisikan produk dan pasar
- Menyesuaikan strategi bisnis ke pengguna
- Mencari *competitive advantage*
- Unique Value Proposition
- Meningkatkan strategi komunikasi produk

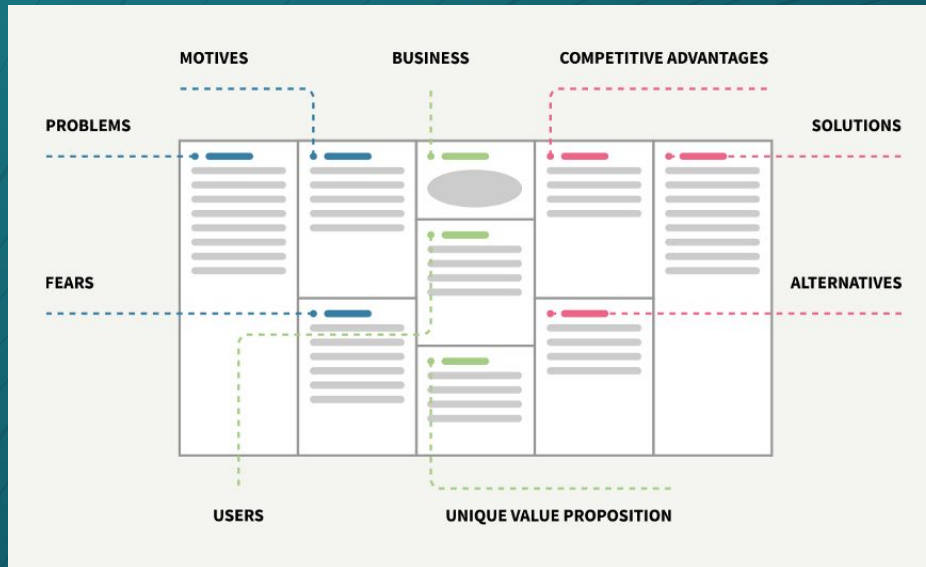
Bentukan UCDC



Information Categories UCDC



Cara Pengisian UCDC [Urutan Sesuai dengan Writing Order]



BUSINESS

Deskripsi singkat perusahaan/organisasi, brand/produk

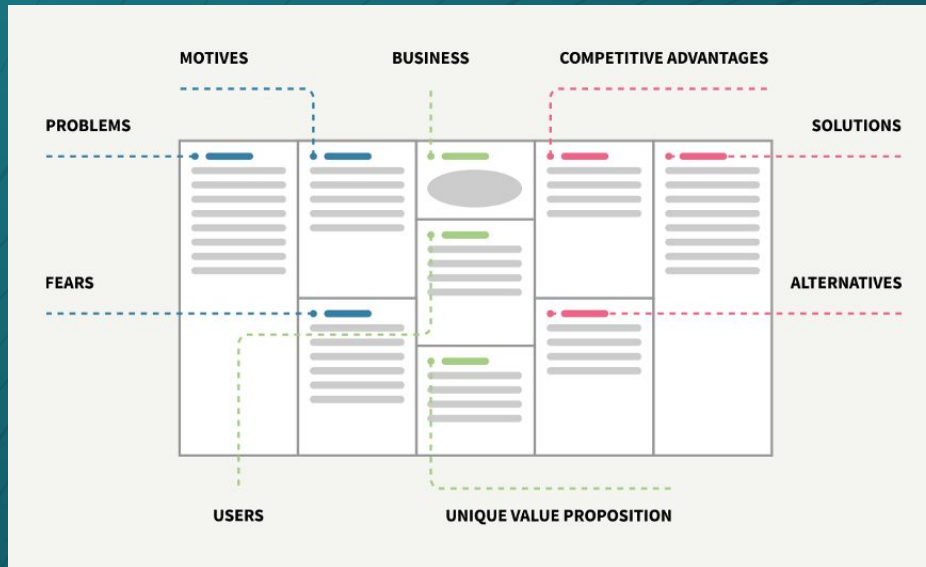
USERS

Calon target pengguna, ditambah deskripsi yang spesifik

PROBLEMS

Masalah yang ingin diselesaikan oleh user dengan model bisnis yang disediakan

Cara Pengisian UCDC [Urutan Sesuai dengan Writing Order]



MOTIVES

Dorongan emosional yang menjadi dorongan pengguna untuk menggunakan produk

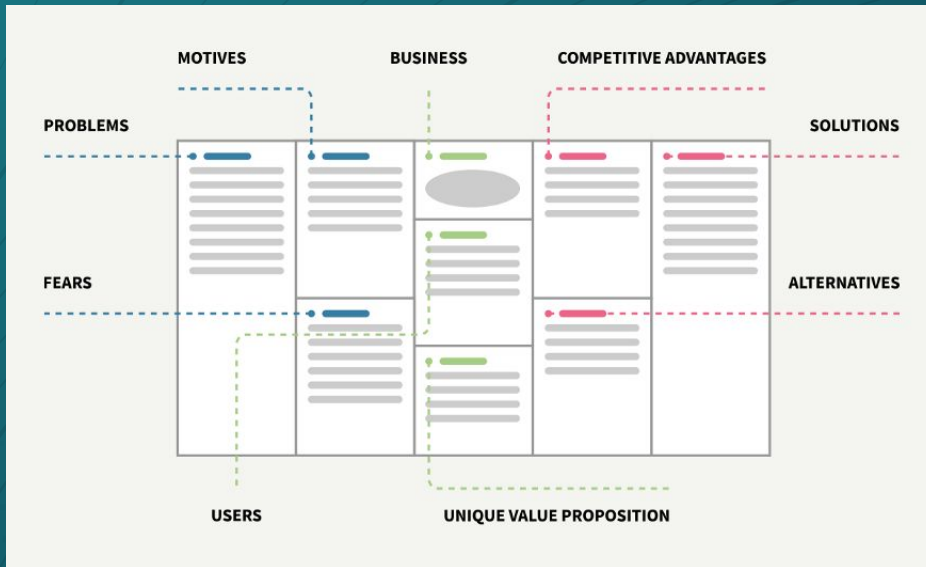
FEARS

Ketakutan pengguna yang mungkin muncul saat menggunakan produk

SOLUTIONS

Solusi yang dapat diberikan oleh produk terhadap **PROBLEMS**

Cara Pengisian UCDC [Urutan Sesuai dengan Writing Order]



ALTERNATIVES

Alternatif yang mungkin digunakan user selain dari produk kita

COMPETITIVE ADVANTAGE

Fitur dan karakteristik yang menjadi kelebihan dari produk dari kompetitor

UNIQUE VALUE PROPOSITION

Single phrase, gambaran dari janji yang ditawarkan oleh produk dalam menyelesaikan masalah user

Contoh 1

User Centered Design Canvas by The Rectangles

<p>3. PROBLEMS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Waiting time yang muncul akibat waiter yang kesulitan dalam menerima pesanan dari customer yang terlalu banyak 2. Miskomunikasi yang diakibatkan human error saat pemesanan suatu menu 3. Interaksi secara langsung dan terlalu dekat khususnya saat pandemi 4. Penggunaan list menu berbentuk kertas 5. Visualisasi menu makanan yang kurang jelas 6. Ketergantungan pada aplikasi e-money seperti GoPay atau LinkAja 	<p>4. MOTIVES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginginkan makanan disediakan secara cepat tanpa perlu mengantri 2. Ingin secara bebas memilih menu makanan tanpa mengkhawatirkan waiter yang mencatat pesanan ataupun karena ditunggu antrian 3. Ingin mencoba menu makanan favorit dari suatu restoran 4. Ingin memesan makanan sehat yang nilai kalornya dapat diketahui atau makanan khusus vegetarian <p>5. FEARS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lamanya adopsi dari customer maupun restoran dikarenakan sudah terbiasa dengan norma yang menggunakan kertas menu biasa 2. Ditakutkan makanan yang dipesan gagal disajikan secara cepat 3. Tidak dapat menemukan menu yang dicari 4. Tidak dapat membayar dengan metode pembayaran yang disediakan 5. Resto yang belum menjadi partner 6. Pengunjung resto tidak memiliki aplikasi 	<p>1. BUSINESS</p> <p>TapFood, merupakan aplikasi untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan menu makanan di tempat melalui scan qrcode.</p> <p>2. USERS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Customer-customer restoran/ stand makanan yang ingin melakukan transaksi secara cepat dan efisien 2. Pebisnis/ karyawan dengan jam kerja padat yang tidak sempat membuat makanan sendiri 3. Pengunjung mal yang makan di restoran 4. Customer yang menjalani program diet atau seorang vegetarian <p>9. UNIQUE VALUE PROPOSITION</p> <p>Aplikasi pemesanan menu makanan yang menyajikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan pemesanan secara digital menggunakan qrcode. Pengguna dapat memilih menu makanan secara langsung pada aplikasi dengan tampilan yang intuitif dan pilihan menu sesuai keinginan</p>	<p>8. COMPETITIVE ADVANTAGES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum menemukan adanya aplikasi yang memiliki tujuan/goal yang sama sehingga bisa menjadi pioneer di segmen tersebut 2. Filtering makanan diet dan halal 3. Menampilkan deskripsi makanan serta kandungan gizi dan kalori 4. Pengguna dapat memantau makanan yang dipesan pada aplikasi 5. Promo eksklusif bagi pengguna aplikasi 6. Fitur Split Bill <p>7. ALTERNATIVES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih menggunakan aplikasi Zomato yang merupakan aplikasi yang bisa melihat menu dan rating suatu restoran. 2. Menggunakan Gofood, yang merupakan aplikasi untuk memesan makanan dengan fitur delivery 2. Memilih makan di resto yang tradisional/ tidak menggunakan aplikasi 	<p>6. SOLUTIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengadakan promo dan benefit-benefit eksklusif dalam aplikasi 2. Terdapat profile page yang menampilkan daftar resto dan menu favorit 3. Fitur pencarian, filter, sorting menu untuk program diet ataupun makanan halal 4. Gambar makanan/ minuman yang ditampilkan disamping nama menu 5. Tampilan deskripsi makanan dan kandungan gizi/ kalori 6. Sistem top-up aplikasi maupun redirect ke pembayaran pihak ketiga 7. Fitur untuk memantau progress makanan yang dipesan 8. Terdapat rating restoran dan menu favoritnya
--	---	--	--	--



User Centered Design Canvas is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License – you can use it in any way you like as long as you give credits to The Rectangles by mentioning the authors or linking the site therectangles.com.

Contoh 2

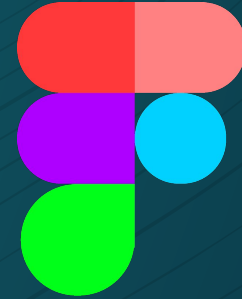
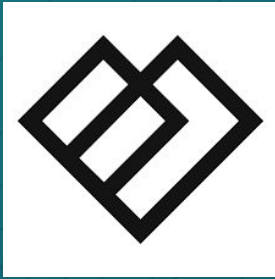
User Centered Design Canvas by The Rectangles

3. PROBLEMS <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesulitan menjangkau layanan asuransi yang sesuai 2. Tidak paham mengenai perasuransian 3. Proses registrasi yang lama ketika membeli produk asuransi 4. Kesulitan klaim polis asuransi 5. Informasi produk yang dibeli kurang transparan 6. Pelayanan pelanggan dari perusahaan yang kurang optimal 	4. MOTIVES <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan tergugah akan pentingnya memiliki produk asuransi 2. Ingin memiliki produk asuransi yang sesuai dengan profil dan tanggungan yang ada 3. Ingin sekaligus berinvestasi dalam produk asuransi 	1. BUSINESS <p>Insurtech berupa marketplace asuransi (aggregator) untuk mencari, membandingkan, dan membeli produk asuransi yang relevan</p>	8. COMPETITIVE ADVANTAGES <ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur penentuan produk asuransi yang sesuai dengan algoritma tanpa bias (Robo Advisor) 2. Fitur filter asuransi syariah 3. Fitur pembayaran fleksibel, bisa menggunakan e-money seperti GOPAY dan LinkAja 4. Fitur promo dan kupon yang dapat ditukarkan dengan benefit yang tercantum 5. Penerapan IoT, memperoleh data kebiasaan pengguna dalam menentukan profil resiko 6. Perbedaan dari insurtech lain seperti asuransi spesifik seperti kerusakan-gadget, gamifikasi, dll 	6. SOLUTIONS <ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur komparasi terhadap produk-produk asuransi 2. Pemaparan lengkap mengenai deskripsi produk, benefit santunan, syarat ketentuan, serta proses klaim 3. FAQ mengenai asuransi dan penggunaan aplikasi 4. Fitur artikel asuransi 5. Digitalisasi baik dalam proses registrasi tertanggung pada polis, pemantauan polis, pembayaran premi, dan proses klaim 6. Sistem call center dan layanan asistensi serta konsultasi pelanggan 24/7
	5. FEARS <ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih produk asuransi yang tidak sesuai 2. Ditakutkan perusahaan asuransi terkait tidak memiliki izin OJK 3. Nilai pertanggungan yang nyatanya tidak memenuhi kebutuhan 4. Terjadi peristiwa dengan resiko yang tidak ditanggung oleh polis 5. Terjadi penurunan nilai terhadap investasi asuransi 	2. USERS <ol style="list-style-type: none"> 1. Orang-orang yang memiliki tanggungan dan pencari nafkah 2. Pemilik bisnis 3. Single dan berencana tetap single 4. Individu dengan kekayaan bersih tinggi 5. Pemilik harta (properti, mobil, motor, barang elektronik) 	7. ALTERNATIVES <ol style="list-style-type: none"> 1. Telah membeli dan memiliki produk asuransi 2. Merasa resiko yang ditanggung telah tercakup pada asuransi wajib yang telah dimiliki 3. Memilih dan berkomitmen untuk tidak membeli produk asuransi 	
		9. UNIQUE VALUE PROPOSITION		



User Centered Design Canvas is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License – you can use it in any way you like as long as you give credits to The Rectangles by mentioning the authors or linking the site therectangles.com.

Tools yang Dapat Digunakan



DSB...



4. Tugas

Ya namanya juga kuliah...

→ Tugas

Akses Link **The Rectangles** berikut :

<https://ucdc.therectangles.com/User-Centered-Design-Canvas-Template.pdf>

Bersama Kelompok :

- Download Template UCDC tersebut
- Isi Template UCDC tersebut berdasarkan ide dari project yang akan kalian buat!

Format : 6digitNPM_6digitNPM_..._Tugas 2.pdf

Deadline : H-1 Praktikum Berikutnya, 23.59

Terima kasih

Kalo ada yang mau ditanya, ya tanya aja