PROYEK PERANGKAT LUNAK

" Proposal Perencanaan Proyek "



Disusun oleh:

NIM : A11.2019.12186

Nama : Rifqi Mulya Kiswanto

Kelas : A11.4605

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

2021 / 2022

Fitur Pemesanan, Pembayaran dan Promo pada Aplikasi GOJEK

1. Project Chapter

1.1. Nama Proyek

"Fitur Pemesanan, Pembayaran, dan Promo pada Aplikasi GOJEK"

1.2. Nama Tim

Rifqi MK Developer

1.3. Tanggal Mulai Proyek

27 April 2022

1.4. Tanggal Berakhir Proyek

30 September 2022

1.5. Deskripsi Proyek

GOJEK merupakan suatu start up terbesar di Indonesia yang bergerak di bidang jasa transportasi umum dengan menggunakan kemajuan teknologi dalam bentuk aplikasi mobile agar memudahkan pengguna dalam memesan transportasi umum. Transportasi umum yang ditawarkan yaitu motor dan mobil. Untuk mengembangkan start up ini, maka perlu adanya fitur pemesanan, pembayaran, dan promo pada aplikasi. Oleh karena itu, GOJEK bersama Rifqi Developer bekerja sama untuk membangun fitur – fitur tersebut.

1.6. Stakeholder

Product Owner : GOJEK

Project Sponsor : Divisi Developer GOJEK

Project Leader : Rifqi Mulya Kiswanto

Business & System Analyst: Rahmat Dandi

Database Designer : Firdaus Pratama

UI Designer : Hamish Ridho

Front-End Programmer : Kurnia Sanjaya

Adidharma A.

Back-End Programmer : Biyan Kurnia

Ridho Muhammad

2. Project Scope

2.1. Ruang Lingkup

Fitur Pemesanan, Pembayaran, dan Promo pada Aplikasi GOJEK adalah suatu fitur yang sangat dibutuhkan pada aplikasi GOJEK. Hal ini dikarenakan, fitur ini dapat membantu user atau pengguna dalam memesan kendaraan, sistem pembayaran yang akan dipilih, dan memasukkan kode promo dimana dapat meringankan biaya pada user atau pengguna. Ketiga fitur ini dapat digunakan pada aplikasi mobile dan bisa digunakan dalam proses yang searah yaitu pemesanan kendaraan secara online.

2.2. Deksripsi Fungsionalitas

- Pengguna membuka aplikasi dan memilih fitur pemesanan kendaraan
- Pengguna memilih kendaraan yang akan dipilih (motor atau mobil)
- Pengguna memilih titik penjemputan dan titik tujuan
- Pengguna memilih fitur sistem pembayaran (Cash atau Digital)
- Pengguna memasuki fitur kode promo yang dikeluarkan GOJEK
- Pengguna memesan kendaraan

3. WBS



Perancangan (3 minggu)

a. SDM, Waktu, Biaya : 1 minggu

b. Arsitektur Program : 2 minggu

Mulai Kerja (12 minggu)

a. Kontrol Pada SDM, Waktu, Biaya serta tambahan fitur : 10 minggu

Uji dan Evaluasi (4 minggu)

4. TimeLine (Gantt Chart)

Waktu Pengerjaan 27 April 2022 - 30 September 2022 April Juni Juli Agustus September	AA AB	AC AD AE
No Aktivitis		
1 1 2 3 4		
5 1 Analisis Kebutuhan SDM 6 2 Analisis Kebutuhan Waktu	4	
6 2 Analisis Keburuhan Waktu 7 3 Analisis Keburuhan Biaya		
7 3 Analisis Kebutuhan Biaya		
		Semua
8 4 Arsitektur dan Desain Proyek		Rahmat Dandi
		Firdaus Pratama
9 Eksekusi Proyek		Hamish Ridho
10 5 Perancangan Database		Kumia Sanjaya
11 6 Perancangan User Interface		Adidhama A.
7 Penbuatan Front End Mobile		Biyan Kumia
13 8 Pembuatan Back End End Mobile		Ridho Muhammad
14 9 Tambahan Fitur		
15 Pasca Eksekusi Proyek		
16 11 Testing Fitur		
17 12 Evaluasi		

5. Estimasi Biaya Sesuai Pekerjaan

Kebutuhan	Biaya
Laptop	Rp 15.000.000 x 8 = Rp 120.000.000
Server	Rp 20.000.000
Gaji Analis	Rp 10.000.000
Gaji UI	Rp 11.000.000
Gaji Database Engineer	Rp 12.000.000
Gaji Front – End	Rp 15.000.000 x 2 = Rp 30.000.000
Gaji Back – End	Rp 15.000.000 x 2 = Rp 30.000.000
Gaji Project Manager	Rp 17.000.000
Biaya Internet	Rp 1.000.000 x 8 = Rp 8.000.000
	Total: Rp 258.000.000

6. Potensi Resiko

Potensi resiko pada proyek ini yaitu adanya penambahan fitur saat terjadi disela – sela pengerjaan. Hal ini dapat dilakukan secara fleksibel. Selain itu, apabila ada salah satu tim

atau anggota memiliki masalah atau terjadi perombakan tim, dapat mempengaruh waktu pengerjaan program.

7. Stakeholder yang terlibat

Product Owner : GOJEK

Project Sponsor : Divisi Developer GOJEK

Project Leader : Rifqi Mulya Kiswanto

Business & System Analyst : Rahmat Dandi

Database Designer : Firdaus Pratama

UI Designer : Hamish Ridho

Front-End Programmer : Kurnia Sanjaya

Adidharma A.

Back-End Programmer : Biyan Kurnia

Ridho Muhammad

8. Software Development Life Cycle yang digunakan

Pada penambahan fitur ini, Software Development Life Cycle (SDLC) yang akan digunakan yaitu Scrum Model. Hal ini dikarenakan Scrum Model cocok digunakan dalam start up yang dimana bekerja secara fleksibel dalam waktu penambahan fitur maupun dalam waktu pengerjaannya. Selain itu, Scrum model ini pada fitur ini akan mengerjakan secara terperinci sehingga program menjadi kompleks. Pada setiap divisi dapat saling berkolaborasi sehingga dapat bergerak cepat dalam pembuatan fitur. Oleh karena itu, fitur ini diharapkan berjalan cepat sesuai dengan jadwal yang telah dibuat dan segera dirilis.