

Nama :

- Afina Putri Dayanti (825200049)
- Aldi Resaldi Maulana (825200008)
- Eric Anthony (825200050)

Prodi : Sistem Informasi

Tugas Software Development

1. Brainstorming & Product Design

1.1 Latar Belakang

a. Pihak Pemilik Sampah

- Keterampilan masyarakat yang rendah dalam mengelola sampah
- Sulitnya mencari pihak-pihak yang melakukan pengelolaan sampah
- Tidak memiliki waktu untuk mengelola sampah

b. Pihak Pengelola Sampah

- Disfungsionalitas pihak-pihak pengelola sampah
- Kesulitan mendapatkan sampah yang sesuai untuk di daur ulang
- Terbatasnya penjangkauan kepada pengelola sampah

1.2 Solusi “TraSM” Smart System

Dari permasalahan tersebut dapat ditarik sebuah solusi efektif dan efisien pada sistem logistik B2B

- Memfasilitasi masyarakat (user) untuk mendistribusikan sampah ke tempat pengelola sampah.
- Penyaluran lebih cepat dan tepat sasaran kepada Mitra yang membutuhkan sampah daur ulang.
- Memberikan layanan penukaran sampah dengan uang sesuai kesepakatan mitra dan user.
- Solusi efektif dan efisien untuk menjaga lingkungan dari pencemaran akibat sampah.

“TraSM” merupakan sistem logistik B2B yang dapat membantu memberikan solusi kepada masyarakat untuk distribusi sampah secara benar dan tepat sasaran ke mitra yang membutuhkan sampah untuk di recycle.

2. Product Vision

2.1 Produk “TraSM”

“TraSM” merupakan sistem logistik B2B yang dapat membantu memberikan solusi kepada masyarakat untuk distribusi sampah secara benar dan tepat sasaran ke mitra yang membutuhkan sampah untuk di recycle. TraSM mencoba memberikan solusi secara *end-to-end* dalam bentuk *mobile app*. Target pengguna mencakup kalangan rumah tangga dan badan usaha menengah.

- a. User : User sebagai aktor dalam melakukan transaksi penjualan sampah, sampah akan di pilah saat courier datang.
- b. Courier : Courier dapat membantu aktor penjual dalam memilah & menimbang sampah.
- c. Mitra : Mitra sebagai aktor dalam melakukan transaksi pembelian sampah.

3. Project Cost with Function Point

3.1 Function Count

DV	Function	W
External Input	Karyawan	3
	Type Jasa	3
External Output	Lap Profit/Loss	7
	Lap Kehadiran	5
External Inquiries	Absensi	4
Internal Logic File	DBMS	15
	Config File	8
External Interface File	Branch Sync	10
	Intergration Payment	15
TOTAL		70

3.2 Value Adjustment

- a. Pencadangan & pemulihan yang andal : 5
- b. Komunikasi data : 5
- c. Pemrosesan terdistribusi : 5
- d. Kinerja kritis : 3
- e. Penggunaan berat : 2
- f. Entri data online : 5
- g. Input memerlukan beberapa layar : 5
- h. ILF diperbarui online : 5
- i. Masukan, keluaran, inqu : 5
- j. Pemrosesan internal : 4
- k. Dapat digunakan kembali : 3
- l. Instalasi termasuk dalam desain : 5
- m. Beberapa instalasi dalam organisasi yang berbeda : 1
- n. Memfasilitasi perubahan & kemudahan penggunaan : 5

TOTAL = 58

3.3 Project Cost

$$\begin{aligned}
 \text{FP} &= \text{FC} \times (0.65 + 0.01 \times \text{VA}) \\
 \text{FP} &= 70 \times (0.65 + 0.01 \times 58) \\
 &= 86,1
 \end{aligned}$$

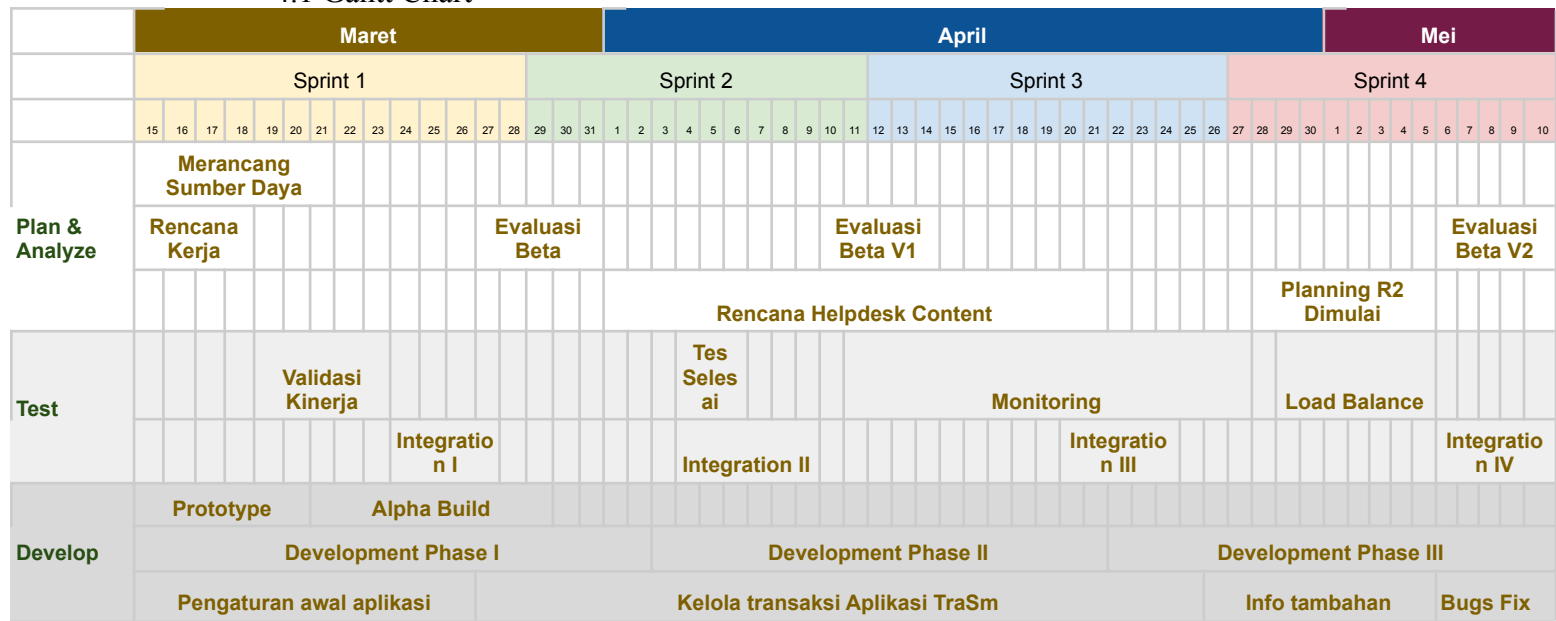
Let

$$\begin{aligned}
 \text{1 person} &= 3 \text{ FP / month} \\
 \text{Salary} &= \text{Rp } 4.600.000 / \text{month}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Project Cost} &= (86,1 / 3) \times \text{Rp } 4.600.000 \\
 &= 28,7 \times \text{Rp } 4.600.000 \\
 &= \text{Rp } 132.020.000
 \end{aligned}$$

4. Product Roadmap & Prototyping

4.1 Gantt Chart



4.2 PERT Chart

Kegiatan	Waktu	ES	LS	EF	LF	Slack
1	2	3	4=6-2	5=3+2	6	7=4-3
(a) Informasi Project	8	0	2	8	10	2
(b) Gaya Panduan Komunikasi	2	0	0	2	2	0
(c) Pembuatan Halaman	5	3	5	8	10	2
(d) Ide Produk	10	0	5	10	15	5
(e) Material Design	6	1	4	7	10	3
(f) Development Testing	20	8	10	28	30	2
(g) Render Produk	15	7	12	22	27	5
(h) Marketing Campaign	5	2	3	7	8	1
(i) Pembuatan Produk	30	25	30	55	60	5
(j) Project Launch	4	3	3	7	7	0

