**Project Charter**

**[HandyMan Hand]**

**[PPL A5]**

**[Alvin Wijaya – 1306412754**

**Fauzan Azhari – 1306381811**

**Jatmiko Budi Baskoro – 1306381723**

**Julian Aditya Wicaksono– 1306386913**

**Nathan Ojahan – 1306463603]**

1. **Latar Belakang Permasalahan**

Dewasa ini, banyak wiraswasta kecil yang mengalami masalah dalam mempromosikan skill atau produknya. Hal ini membuka peluang dalam pengembangan perangkat lunak dalam membantu wiraswasta tersebut. Dalam projek kali ini, kelompok kami fokus dalam membantu wiraswasta yang berprofesi sebagai tukang. Mayoritas tukang mendapat pekerjaan melalui kenalan. Selain itu, terdapat kesulitan mencari tukang di daerah dekat pengguna, yang terutama dialami oleh keluarga baru atau keluarga pindahan, serta masyarakat yang membutuhkan informasi cepat mengenai keberadaan berbagai tukang.

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

Mempertemukan para keluarga dan konsumen dengan para tukang sesuai dengan spesialisasi yang dibutuhkan, dan kita menyediakan wadahnya dalam aplikasi “HandyMan Hand” ini.

* 1. **Target Pengguna dan Target Pasar**

Target Pengguna: Tukang dan Mandornya, Keluarga, Kontraktor

Target Pasar : Masyarakat berkeluarga, dan juga kalangan pemuda/pemudi berusia 20 – 25 tahun yang sudah memiliki kebutuhan untuk mendatangkan berbagai macam tukang.

* 1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Aplikasi HandyMan Hand yang sudah menyediakan fitur pencarian tukang, detil dari tukang dan, list tukang yang terbagi berdasarkan spesialisasi tukang tersebut.

1. **Daftar Resiko Yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk***
2. Permasalahan komunikasi terutama dengan pihak tukang serta mandornya, mencari sumber daya manusia yang mau bekerja sama.

Solusi: Setiap dari anggota akan mencoba mencari tukang di daerahnya masing-masing. Cara ini dapat dilakukan dengan bertanya kepada orang-orang terdekat misalnya keluarga.

1. Ada anggota yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan sehingga menghambat jalannya project

Solusi:

* 1. ***Technical Risk***

1. Teknologi mobile application masih asing bagi tim kami, akan dibutuhkan beberapa waktu untuk mempelajarinya.

Solusi: Kami akan membuat list dan jadwal untuk mempelajari teknologi yang ada

1. UI/UX yang memudahkan pengguna, karena tim kami belum ada yang expert dalam melakukan design UI/UX.

Solusi: Kami akan menunjuk seseorang untuk mempelajari UI/UX design

1. Belum terbiasa dengan tools yang digunakan di mata kuliah ini seperti trello,slack,dll

Solusi: Kami akan mempelajari tools yang digunakan agar terbiasa dengan tools tersebut

1. App compatibility terhadap device yang dimiliki pengguna dan pekerja

Solusi: Kami akan mencoba mencari data mengenai OS apa yang paling banyak digunakan di Indonesia

* 1. ***Business Risk***

1. Kesulitan dalam mempromosikan aplikasinya.

Solusi: Kami akan mempromosikan aplikasi ini secara langsung kepada target pengguna kami.

1. Pekerjaan masih sedikit karena belum tentu banyak yang membutuhkan jasa handyman ini.

Solusi: Memperluas jangkauan aplikasi sehingga makin banyak user yang dapat menggunakan aplikasi ini dan juga memperbanyak variasi jasa yang ditawarkan.

1. Pelamar kerja sedikit karena kemungkinan besar bagi para handyman, konsep aplikasi seperti ini masih asing.

Solusi: Membuat halaman tutorial dalam aplikasi atau membuat video tutorial tentang cara penggunaan aplikasi.

1. Permasalahan lokasi, karena sumber daya manusia (handyman), masih terbatas, sehingga tidak dapat mencakup daerah kerja yang luas.

Solusi: Untuk kali ini kami akan membuat aplikasi dalam lingkup kecil. Misalkan hanya disuatu daerah sehingga pendataan pekerja tidak sulit dan tidak terlalu banyak.

1. Permasalahan pekerja, karena skill pekerja belum tentu bagus.

Solusi: Melakukan seleksi terhadap tukang yang akan kita daftarkan ke dalam aplikasi.

1. Permasalahan pengguna, belum tentu mendapatkan pekerja yang sesuai dengan skill yang dibutuhkan.

Solusi: Membuat fitur yang dapat memperlihatkan skill dari tukang tersebut dalam bentuk *tags*.

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| Minggu ke | Kegiatan |
| 1 | Diskusi Ide |
| 2 | Mengulas Cakupan Aplikasi |
| 3 | Melengkapi *Project Charter* |
| 4 | Pembuatan *User Storie* |
| 5 | Pembuatan *Tasks* dan *Sprint Backlog* |
| 6, 7, 8 | *Sprint* 1 |
| 9 | *Sprint Review Meeting, Sprint Retrospective* |
| 10, 11, 12 | *Sprint* 2 |
| 13 | *Sprint Review Meeting, Sprint Retrospective* |
| 14, 15 | *Sprint* 3 |
| 16 | *Sprint Review Meeting, Sprint Retrospective*, Deliver Aplikasi |

1. ***Project Vision***

Bisa membuat aplikasi pencarian tukang yang mudah digunakan serta memang dibutuhkan bagi para masyarakat.

1. **SCRUM *Core Team***

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

* *Product Owner* :
  + Jatmiko Budi Baskoro
* SCRUM *Team*:
  + Alvin Wijaya
  + Fauzan Azhari
  + Julian Aditya
  + Nathan Ojahan
* SCRUM *Master*: tuliskan nama dosen dan asisten dosen
  + Hadaiq Rolis S
  + Muhammad Iqbal
  + Rindra Wiska
  + Isnaneni Nurohmah