**Project Charter**

**[HandyMan Hand]**

**[Nomor Kelompok dan Daftar Anggota Kelompok]**

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**

Mempermudah pengguna dalam mencari berbagai jenis tukang dan estimasi harganya.

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

Target Pengguna: Tukang dan Mandornya, Keluarga, Kontraktor

Target Pasar : Masyarakat

* 1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Berhasil merekrut banyak tukang dalam sistem kami dan mempermudah banyak pengguna dalam mencari tukang-tukang yang dibutuhkan.

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.
3. Permasalahan lokasi, karena sumber daya manusia (handyman), masih terbatas, sehingga tidak dapat mencakup daerah kerja yang luas.
4. Permasalahan learning curve yang dapat menyebabkan rendahnya produktivitas dan melebihi estimasi waktu projek.
   1. ***Technical Risk***
5. Teknologi mobile application masih asing bagi tim kami, akan dibutuhkan beberapa waktu untuk mempelajarinya.
6. UI/UX yang memudahkan pengguna, karena tim kami belum ada yang expert dalam melakukan design UI/UX.
7. Database design.
8. App compatibility terhadap device yang memiliki OS dibawah jelly bean.
9. Menentukan flow untuk memesan handyman.
   1. ***Business Risk***
10. Kesulitan dalam mempromosikan aplikasinya.
11. Pekerjaan masih sedikit karena belum tentu banyak yang membutuhkan jasa handyman ini.
12. Pelamar kerja sedikit karena kemungkinan besar bagi para handyman, konsep aplikasi seperti ini masih asing.
13. **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.

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