**Project Charter**

**MargoFoodies**

**B07**

**Nama Anggota : Clara Indriyani**

**Karunia**

**Putra Muttaqin**

**Rama Rahmatullah**

**Septiviana Savitri**

1. **Latar Belakang Permasalahan**

Sebagai pelanggan sebuah pusat perbelanjaan, terkadang kita kebingungan untuk menentukan restoran mana yang akan kita kunjungi. Alasannya bisa bermacam-macam, mulai dari belum pernah mencoba, takut tidak sesuai dengan selera kita, atau harganya yang kurang bersahabat. Terlebih, jika kita belum familiar dengan pusat perbelanjaan tersebut. Selain itu, saat makan bersama teman-teman, kita kesulitan untuk menentukan harga yang harus dibayar per orangnya. Belum lagi, jika *budget* yang kita miliki terbatas. Oleh karena itu, tim kami berinisiatif untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu para pengunjung pusat perbelanjaan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Kami memilih Margo City Mall yang berada di kawasan Depok sebagai objek dari proyek kami. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

* Jarak yang relatif dekat dengan kampus sehingga memudahkan kami dalam mengumpulkan data.
* Banyaknya restoran yang dikelola oleh pusat perbelanjaan tersebut menjadi salah satu daya tarik tersendiri.
* Jumlah pengunjung pusat perbelanjaan yang relatif banyak setiap harinya dimana mayoritas pengunjungnya adalah mahasiswa.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka aplikasi ini kami namakan MargoFoodies.

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

Tujuan kami dalam mengembangkan aplikasi ini adalah memudahkan pengunjung Margo City Mall dalam menentukan restoran yang ingin dikunjungi dengan *budget* yang dimiliki.

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

Target pengguna aplikasi ini adalah pengunjung Margo City Mall. Target pasar aplikasi ini adalah pengunjung Margo City Mall dengan dana terbatas.

* 1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Kami berharap aplikasi yang kami kembangkan dapat memudahkan pengunjung Margo City Mall dalam menentukan restoran yang ingin dikunjungi dengan *budget* yang dimiliki.

1. **Daftar Resiko Yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk***

Project Risk yang mungkin kami alami adalah :

* + Data yang dikumpulkan cukup banyak sehingga waktu yang diperlukan untuk mengumpulkan data juga banyak.
  + Setiap anggota tim memiliki jadwal yang berbeda-beda sehingga sulit untuk mencari waktu berkumpul.
  + Margo City Mall tidak memberikan izin menggunakan nama.
  + Data yang dimasukkan tidak valid atau *out-dated*.
  1. ***Technical Risk***

Technical Risk yang mungkin kami alami adalah :

* + Terdapat masalah pada server kawung.
  1. ***Business Risk***

Business Risk yang mungkin kami alami adalah :

* + Pengunjung *mall* malas untuk membuka aplikasi ini karena membutuhkan internet.
  + Terdapat aplikasi yang serupa.
  + Teknik publikasi dan pemasaran aplikasi ini kurang gencar.

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

Estimasi waktu pengembangan aplikasi ini adalah 4 bulan. Pada project ini, tidak dibutuhkan biaya.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Aktivitas** | ***Deliverables*** | **Keterangan** |
| 1 | Perkenalan, *Brainstorming* Ide, Pembuatan |  |  |
|  | *Business Case* dan *Project Vision* |  |  |
| 2 | *Review Business Case* dan *Project Vision*, | *Project Charter* |  |
|  | Kembangkan *Epics* | (Letakan di GitHub) |  |
|  |  |  |  |
| 3 | Pembuatan *Prioritized Product Backlog*, | *Product Backlog*, *User Stories,* |  |
|  | Pembuatan *Release Plannning Schedule* | *Release Planning Schedule* |  |
| 4 | Buat *User Stories*, Setujui, Estimasi dan | *User Stories* |  |
|  | Komitmen terhadap *User Stories*, |  |  |
| 5 | Buat *Tasks*, Estimasi *Tasks*, Buat *Sprint* | *Tasks, Sprint Backlog, Sprint* |  |
|  | *Backlog* | *Burndown Chart* |  |
|  |  |  |  |
| 6 |  | *SCRUMboard* |  |
| 7 |  | Diagram Design (class diagram, | Fitur yang diimplementasikan : |
|  |  | sequence diagram dan ERD), Catatan |  |
|  | Sprint #1 | harian *Daily Standup* (Setiap hari |  |
|  |  | Minggu dan hari Rabu), *Impedement* |  |
|  |  | *Log, Kode Sumber* |  |
| 8 |  |  |  |
| 9 | *Sprint Review Meeting* + *Sprint* | Demo, dan Catatan *Sprint* |  |
|  | *Retrospective Meeting* | *Retrospective* |  |
| 10 |  | *Updated User Stories*, *Updated* |  |  |
|  |  | *Tasks*, *Sprint Backlog*, *Sprint* |  |  |
|  | *Sprint Planning Meeting #2 + Sprint #2* | *Burndown Chart* |  |  |
| 11 |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |
| 13 | *Sprint Review Meeting* + *Sprint* | Demo, dan Catatan *Sprint* |  |  |
|  | *Retrospective Meeting* | *Retrospective* |  |  |
| 14 | *Sprint Planning Meeting #3 + Sprint #3* |  |  |  |
| 15 |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 16 | *Sprint Review Meeting* + *Sprint* | Demo, User Manual (based on User |  |  |
|  | *Retrospective Meeting*, Peluncuran | Stories), Catatan *Sprint* |  |  |
|  | *Deliverables* + Kilas-balik Proyek | *Retrospective*, Catatan Kilas-balik |  |  |
|  |  | Proyek |  |  |

1. ***Project Vision***

Mengembang aplikasi yang memudahkan pengunjung Margo City Mall dalam menentukan restoran mana yang akan dikunjungi.

1. **SCRUM *Core Team***

*Team* dibagi menjadi tiga peran:

* *Product Owner*: Clara Indriyani.
* SCRUM *Team*: Karunia, Putra Muttaqin, Rama Rahmatullah, Septiviana Savitri.
* SCRUM *Master*: Bapak Satrio Baskoro Yudhoatmojo, Rika Amalia, Haura Syarafa, Zahra Sharfina.