**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 Risak 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.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** |  | **Nama Tahapan** |  | **Nama Aktivitas** |  | **Estimasi Waktu** | **Nama *Deliverables*** |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 1. | *Brainstorming* Ide Proyek | |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 2. | Buat *Project Business Case* | | *Minggu 1* | *Project Charter* | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 1 |  | *Initiate* | 3. | Buat *Project Vision* | |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  | 4. | Bentuk *Scrum Team*\* | |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 5. | Kembangkan *Epics* | | *Minggu 2* | *Product Backlog* | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 6. | Buat *Prioritized Product Backlog* | |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 7. | Lakukan *Release Planning*\*\* | | *Minggu 2* | *Release Planning Schedule* | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 8. | Buat *User Stories* |  | *Minggu 3* | *Product Backlog* |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 9. | Setujui, Estimasi dan Komitmen terhadap *User* | *Stories* |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 2 |  | *Plan and Estimate* | 10. | Buat *Tasks* |  | *Minggu 4* | *Individual User Story Tasks List* |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  | 11. | Estimasi *Tasks* |  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 12. | Buat *Sprint Backlog* |  | *Minggu 5* | *Sprint Backlog + Sprint Burndown* |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | *Chart* |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 13. | 13. Pembuatan Database Design dan UI/UX |  | *Minggu 3 - 5* | *Diagrams, mockup* |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 14. | Buat *Deliverables* | |  | *Working Software + Source Code* di | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 3 |  | *Implement* |  |  |  | Minggu 6 – 15 | Git + *Testing Scenarios* + Hasil *Testing* |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  | 15. | Lakukan *Daily Standup* | | *Minggu 6 – 15* | *Log* di Tumblr | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 16. | Kelola *Prioritized Product Backlog* | | *Minggu 6 – 15* | *Updated Prioritized Product Backlog* | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | 17. | Demonstrasi dan Validasi Hasil Sprint (*Sprint Review Meeting*) | | Minggu 16 | Daftar *User Stories* yang | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| 4 |  | *Review and* |  |  |  |  | dikembangkan pada *Sprint* yang |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  | *Retrospect* |  |  |  |  | berlangsung beserta masing-masing |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | *Acceptance Criteria*-nya |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

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.