

**NAMA : EKKA OKTAVIYANTI**

**NIM : A11.2019.11803**

**KELAS : A11.4606**

## **UTS PROYEK PERANGKAT LUNAK**

### **Memilih Aplikasi SHOPEE**

**Dengan Fitur Pengembangan, 3 Fitur utama Shopee yaitu Order, Payment, dan Shopee Food**

#### **I. PROJECT CHARTER**

**1. Nama Proyek**

“Pengembangan 3 Fitur Utama Shopee, Fitur Order, Shopee Food, dan Payment”

**2. Nama Tim**

Tim The Discussion Software

**3. Tanggal Mulai Proyek**

27 April 2022

**4. Tanggal Berakhir Proyek**

27 Mei 2022

**5. Deskripsi Proyek**

Shopee merupakan platform belanja online yang sudah tersebar di Asia. Shopee menyediakan berbagai fitur jual beli online yang dapat membantu penjual berinteraksi dengan pembeli. Sudah sangat banyak penjual yang berjualan melalui shopee. Tidak hanya jual beli barang, shopee juga menyediakan fitur shopee food, yaitu dalam fitur ini kita bisa memesan makanan tanpa harus keluar rumah dan makanan yang kita pesan akan diantar oleh driver shopee food. Sistem pembayaran yang disediakan shopee cukup lengkap, seperti pembayaran cod, pembayaran via bank, alfamart, indomaret, bahkan shopee juga menyediakan fitur pay later yaitu beli sekarang bayar nanti. Selain tiga fitur utama itu, masih banyak fitur yang disediakan oleh shopee. Shopee sangat memudahkan aktifitas kita dalam jual beli online. Untuk itu, pada proyek kali ini akan mengembangkan 3 fitur utama dari shopee yaitu fitur order, shopee food, dan payment.

**6. Stakeholder**

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| • Product Owner              | : Shopee                                     |
| • Project Sponsor            | : Shopee                                     |
| • Project leader             | : Ekka Oktaviyanti                           |
| • Business & System Analiyst | : Adelinda Sintika Septiyani                 |
| • Database Designer          | : Falikh Rifqi Nail                          |
| • UI Designer                | : Alfian Fiky Ardianto                       |
| • Front-End Programmer       | : M. Raffin Dwi Akbar                        |
| • Back-End Programmer        | : Raditya Kurnia Rachman, M. Ridwan Ramadhan |

## II. PROJECT SCOPE

### 1. Ruang Lingkup

Mengembangkan 3 fitur utama shopee dengan tujuan sebagai berikut.

1. Membuat perbaruan fitur yang sudah ada.
2. Memberikan tambahan fitur untuk kenyamanan user.
3. Meningkatkan desain dari fitur yang sudah ada agar user lebih tertarik dalam menggunakan shopee.

### 2. Deskripsi Fungsionalitas

1. Login sebagai pengguna shopee.
2. Memilih barang yang akan di order.
3. Melakukan payment dengan mamilih metode yang telah disediakan oleh shopee.
4. Barang yang sudah di order akan disiapkan oleh penjual.

## III. WBS (Work Breakdown Structure)

SDM	Kualifikasi	Alokasi Jam / hari	Jumlah
Project Leader	S1- Teknik Informatika dengan pengalaman di bidang proyek Sistem informasi	5 jam / hari	1 orang
Bussiness Analyst	S1- Teknik Informatika dengan pengalaman di bidang business analyst	5 jam / hari	1 orang
Database Designer	S1- Teknik Informatika dengan pengalaman di Database system	5 jam / hari	1 orang
UI Designer	S1- Teknik Informatika atau S1-DKV, dengan pengalaman di bidang Desain / UI	7 jam / hari	1 orang
Front-End Programmer	S1- Teknik Informatika dengan pengalaman di bidang Pemrograman	7 jam / hari	1 orang
Back-End Programmer	S1- Teknik Informatika dengan pengalaman di bidang Pemrograman	7 jam / hari	2 orang

## IV. Timeline (Gant chart)

### a. Jadwal Pengembangan

Jadwal pengembangan proyek dirincikan sebagai berikut.

1. Analisis desain system : 7 hari kerja
2. Programming : 15 hari kerja
3. Testing dan Implementasi: 5 hari kerja
4. Dokumentasi : 3 hari kerja

Kegiatan berlangsung secara pararel, sehingga pekerjaan diharapkan dapat diselesaikan dalam kurun waktu 30 hari kerja, sesuai jadwal yang sudah dirincikan.

## **V. Estimasi Biaya sesuai pekerjaan**

- Analisis system : 3.000.000
- Desain Fungsi : 4.000.000
- Pemrograman : 10.000.000
- Pengujian : 2.000.000
- Pelatihan : 2.000.000
- Pemeliharaan : 2.500.000
- Dokumentasi : 1.500.000
- Jumlah Biaya : 20.000.000

## **VI. Potensi Resiko**

Resiko dalam proyek pengembangan perangkat lunak:

1. Jika salah satu anggota tim mengalami kendala atau sakit dan belum bisa menyelesaikan tugasnya, maka tugas tersebut akan dibantu atau diambil alih oleh anggota yang tugasnya sudah selesai atau belum mendapatkan tugas.
2. Jika waktu yang telah ditentukan dirasa tidak cukup untuk menyelesaikan proyek, maka segera diadakan rapat darurat dengan stakeholder dan membahas permasalahan yang terjadi.
3. Jika biaya yang ditentukan melebihi batas ketentuan awal, maka project manager akan memberikan rincian dana dengan detail, sehingga ada bukti mengenai biaya yang melebihi ketentuan awal.

## **VII. Stakeholder yang terlibat, antara lain:**

- Product Owner : Shopee
- Project Sponsor : Shopee
- Project leader : Ekka Oktaviyanti
- Business & System Analyst : Adelinda Sintika Septiyani
- Database Designer : Falikh Rifqi Nail
- UI Designer : Alfian Fiky Ardianto
- Front-End Programmer : M. Raffin Dwi Akbar
- Back-End Programmer : Raditya Kurnia Rachman, M. Ridwan Ramadhan

## **VIII. Software Development life cycle**

Metode pengembangan yang akan digunakan yaitu metode RAD. RAD merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang berlangsung singkat untuk menghasilkan system yang berkualitas tinggi namun dengan biaya yang bisa terbilang rendah.

Tahapan metode RAD antara lain:

1. Perencanaan Kebutuhan
2. Desain Pengguna / UI
3. Konstruksi
4. Peralihan system lama ke system baru.