

# **PROPOSAL**

## **“PROYEK PENGEMBANGAN APLIKASI GOJEK INDONESIA”**

**FirmanAsdian Corporation**



Disusun oleh:

Nama : Firman Asdiansyah

NIM : A11.2019.11862

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG**

**2022**

# PROJECT CHARTER

## NAMA PROYEK

“PROYEK PENGEMBANGAN APLIKASI GOJEK INDONESIA”

## NAMA TIM

FirmanAsdian Corporation

## DESKRIPSI PROYEK

PT GoTo Gojek Tokopedia ingin meningkatkan efektifitas fungsi di bagian dan manajemen software GOJEK yang nantinya akan mampu meningkatkan akurasi, efisiensi waktu, kecepatan, kesesuaian dan kemudahan mengakses software GOJEK. Pada pengembangan kali ini akan di fokuskan kepada 3 fitur utama dari aplikasi tersebut yaitu pemesanan ojek, pemesanan makanan, payment.

## PROJECT SCOPE

- Aplikasi berbasis Mobile berjalan di Android dan IOS.
- Sistem harus dapat memperlihatkan peta dimana user dan driver berada.
- Sistem terdapat fitur pemesanan ojek dan makanan
- Sistem terdapat pilih menu makanan dan toko yang jual.
- Terdapat fitur payment yang bisa di pilih (gopay/cash).

## WBS



## TIMELINE

Proyek ini akan dimulai dari tanggal 2 Januari 2023 dan diperkirakan akan selesai pada tanggal 10 November 2023 dengan perincian kegiatan sebagai berikut :

Milestones	Target Completion Date
Project Start	2 Januari 2023
Identifikasi Masalah	1 Maret 2023
Penggalian Kebutuhan	2 April 2023
Perancangan dan Prototyping	2 Juli 2023
Implementasi Sistem	2 September 2023
Uji Coba	22 September 2023
Evaluasi	22 Oktober 2023
Pelaporan	1 November 2023
Pembuatan Documentasi	10 November 2023

## ESTIMASI BIAYA

### Biaya Personil

Dari seluruh kegiatan Proyek ini membutuhkan dana sebesar Rp.759.000.000 untuk membayar para personil yang bekerja dalam proyek ini. Rician biaya guna membayar personil adalah sebagai berikut :

No	Personil	Satuan	Volume	Haga Satuan	Jumlah Harga
1	Project Manager	OB	11	20.000.000	220.000.000
2	Team Leader	OB	11	10.000.000	110.000.000
3	System Analist	OB	11	7.000.000	77.000.000
4	Database Analist	OB	11	7.000.000	77.000.000

5	programmer	OB	11	10.000.000	110.000.000
6	Technical Suppoert	OB	11	5.000.000	55.000.000
7	Tenaga Dokumentasi	OB	11	5.000.000	55.000.000
8	Administrasi	OB	11	5.000.000	55.000.000
Jumlah					759.000.000

### Biaya Peralatan dan Kegiatan

Dari seluruh kegiatan Proyek ini membutuhkan dana sebesar Rp. 123.500.000 untuk membayar peralatan dan kegiatan tambahan yang dilakukan ja dalam proyak ini. Rician biaya guna membayar peralatan dan kegiatan tambahan adalah sebagai berikut :

NO	Nama Barang / Kegiatan	Satuan	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	Pc	Paket	5	10.000.000	50.000.000
2	Server	Item	5	10.000.000	50.000.000
3	Buku panduan	Exemlar	25	400.000	10.000.000
4	Laporan	Exemlar	35	300.000	10.500.000
5	Ujicoba	Bulan	3	1.000.000	3.000.000
Jumlah					123.500.000

### Total biaya

Dari seluruh kegiatan Proyek ini membutuhkan dana sebesar Rp. 882.500.000. Rician biaya proyek ini adalah sebagai berikut :

Jenis Biaya	Jumlah Biaya
Biaya Personil	759.000.000

Biaya Kegiatan dan peralatan	123.500.000
Total Biaya	882.500.000

## POTENSI RESIKO

Terdapat beberapa hal yang berpotensi resiko di sistem ini yaitu :

- Terjadinya kepaluan data akibat kesalahan manusia ketika entry data.
- Terjadinya bug saat proses menjalankan aplikasi.
- Terjadinya server miss/terminate mengakibatkan kegagalan akses data.

## STAKEHOLDER

Pada project pengembangan sistem ini memerlukan anggota tim yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- Project Manager
- Team Leader
- System Analyst
- Database Analyst
- Programmer
- Technical Support
- Testing & Documentation

## SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE

Pada project kali ini menggunakan **Extreme Programming (XP)** yaitu sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP bukan hanya berfokus pada coding tetapi meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak. XP mengambil pendekatan 'ekstrim' dalam iterative development. Tujuan XP adalah meminimalisir biaya yang diperlukan jika ada perubahan dalam pengembangan perangkat lunak.

**Extreme Programming (XP)** mempunyai 4 tahapan yaitu :

### 1. Planning (Perencanaan)

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

### 2. Design (Perancangan)

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data.

### 3. Coding (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman.

### 4. Testing (Pengujian)

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.