**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, efiensi waktu, kecepatan, keseseuaian 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

Posisi Driver

Posisi pemesan

Memperlihatkan toko dan menu yang tersedia

Posisi Driver

Posisi pemesan

GOPAY

Cash

Memperlihatkan peta

Payement

Pesan Makanan

Pesan Ojek

GOJEK

# 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 proyak 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. 123.500.000untuk 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 kepalsuan 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 inteface 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.