UTS

PROYEK PERANGKAT LUNAK

**PROPOSAL PROYEK GOJEK**

**Disusun Oleh :**

**BADAI HIKAM IBNU ATHAILLAH**

**A11.2019.12141**

**A11.4605**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Transportasi merupakan salah satu sarana perhubungan yang sangat penting dalam segala hal aktivitas manusia. Semakin berkembang sarana transportasi semakin mudah terjalin hubungan antar manusia. Sejak jaman purba mobilitas masyarakat manusia telah terjadi. Perpindahan penduduk dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Mobilitas penduduk ini diikuti juga oleh mobilitas barang yang mereka bawa. Oleh karena itu sarana transportasi sejak masa lampau telah dibutuhkan oleh manusia. Pada masa sekarang dimana mobilitas manusia dan barang sangat tinggi, dan terjadi bukan hanya didalam satu wilayah tetapi juga antar pulau dan bahkan antar Negara, maka sarana transportasi sangat memegang peranan penting.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumya, rumusan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi Gojek Mahasiswa sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi
2. Apakah memberi kesan positif atau justru malah menimbulkan kesan negatif terhadap para pengemudi ojek pangkalan, becak dan yang lain.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui seberapa jauh masyarakat yang sudah menggunakan aplikasi dan yang belum menggunakan aplikasi dan juga membantu meringanakan masalah yang sering terjadi
2. Untuk mengetahui lebih condong menguntungkan pihak ojek online atau masih seimbang dengan ojek pangkalan dan sebagainya

**PROJECT CHARTER**

1. Deskripsi dan Tujuan Proyek

Tujuan proyek ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi berbasis website yang dapat dilakukan secara online jadi tidak perlu repot-repot keluar rumah cukup bermodalkan internet yang memadai dan keinginan untuk menggunakan jasa penjemputan dan pengantaran dari gojek dapat segera di aplikasikan

Gambaran umum dari sistem pemesanan GoCycle yang akan saya buat merupakan sebuah sistem pemesanan ojek online berbasis aplikasi . Dalam sistem ini terdiri dari 5 aktor yang terlibat dalam sistem, diantaranya bagian admin, driver, accounting, Call Center, dan pelanggan. Untuk dapat menggunakan aplikasi, terlebih dahulu calon driver mendaftarkan diri ke perusahaan sebagai driver dan pada proses ini driver akan menerima panggilan , jika driver memenuhi syarat, maka akan terdaftar sebagai driver dan mempunyai hak akses dalam sistem, melalui email dan password.

Dalam sistem driver, hanya bisa menerima pemesanan Driver bisa melakukan Cancel atau Pick up, melihat data keuangan driver itu sendiri dan mengubah password, dan pada data diri dan yang lainnya akan diinputkan oleh admin yang bertugas. Pada data keuangan , driver dapat melakukan transfer uang hasil ojek online ke rekening yang telah didaftarkan sebelumnya . Data keuangan yang tampil tersebut merupakan hasil hitungan antara pendapatan hasil ojek driver dengan komisi ke perusahaan sesuai dengan kesepakatan yang telah disetujui sebelumnya.

Admin bertugas untuk mengelola data driver, mulai dari mengubah dan menambahkan data driver, hingga menon-aktifkan status mengemudi driver.

Pada bagian accounting, berfungsi untuk monitoring dan membuat laporan keuangan antara pendapatan driver dan keuntungan oleh perusahaan.

Pada sisi user, untuk dapat melakukan pemesanan, terlebih dahulu user melakukan pendaftaran pada aplikasi dikarenakan pada aplikasi ini memiliki syarat bahwa user tidak dapat melakukan pemesanan tanpa login ke dalam aplikasi. Pada halaman pendaftaran , user diminta untuk menginput username , password, email, nomor handphone. Jika validasi data sudah selesai, maka data akan terkirim dan notifikasi pengaktifan atau verifikasi akan dikirim ke email user tersebut dan user akan mendapatkan hak akses ke dalam aplikasi.

1. Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup yang ditinjau oleh pembuat dalam proyek ini adalah kepada bagaimana pengaruh kemunculan transportasi online yang berbasis aplikasi yakni Gojek Mahasiswa terhadap dinamika lokal globalisasi pada Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro terutama mengenai bagaimana perubahan perilaku mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro dalam memillih pilihan transportasi online ataukan transportasi konvensional yang telah ada sebelumnya seperti angkutan umum, becak, dan ojek pangkalan setelah kemunculan transportasi online berbasis aplikasi Gojek Mahasiswa

1. Deskripsi , Batasan, dan Risiko Proyek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Risiko | Solusi mengatasi risiko |
| 1. | Driver kurang profesional | Pihak perusahaan akan lebih memperketat driver agar lebih profesional dalam bekerja |
| 2. | Barang pesanan tidak sesuai dengan yang di pesan pelanggan | Pihak perusahaan akan lebih fokus dalam menerima order dari pelanggan supaya tidak terjadi kesalahan yang sama |
| 3. | Kendala teknis aplikasi dan smartphone |  |
| 4. | Barang pesanan lama cepat sampai ke tujuan | Pihak perusahaan akan berusaha semaksimal mungkin untuk menyampaikan informasi pesanan kepada driver dengan tepat waktu dan juga menyediakan rute alternatif sewaktu waktu terjadi hal yang tidak diinginkan |
|  |  |  |

1. Struktur Organisasi Proyek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jabatan / Peranan | Nama | Tugas / Tanggung Jawab |
| Manajer Proyek | Ahmad | Mengintegrasikan beberapa kegiatan yang berbeda untuk mencapai tujuan tertentu |
| System Analyst | Intan | Menganalisis sistem termasuk permasalahan yang terjadi beserta pemecahannya dan kebutuhan pengguna |
| System Design | Aziz | Seseorang yang merancang atau mendesain sesuatu sebelum sesuatu itu dikerjakan |
| Programmer | Andre | Mempunyai kemampuan dan keahlian di dalam membuat dan menyempurnakan suatu program |
| System Testing | Agus | Pengujian dilakukan pada sistem , lengkap terpadu untuk mengevaluasi kepatuhan sistem dengan ditetapkan nya persyaratan |
| System Documentation | Gabriel | Untuk menjaga server up setiap saat dan untuk memberikan pengguna dengan akses ke informasi yang diperlukan ketika mereka membutuhkan |

1. Project Milestone

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aktifitas Proyek | Aktifitas Pendahuluan | Durasi | Tanggal Mulai | Tanggal Selesai |
| 1. | Analisa kebutuhan | Menganalisis kebutuhan apa yang diperlukan | 2-3 hari | 27 April 2021 | 30 April 2021 |
| 2. | Analisa proses aplikasi | Pengumpulan data dan informasi | 1-2 hari | 1 Mei 2021 | 2 Mei 2021 |
| 3. | Analisa kebutuhan program | Pemilihan software | 2-4 hari | 3 Mei 2021 | 5 Mei 2021 |
| 4. | Membuat kode program | Memilih bahasa pemrograman | 7-9 hari | 6 Mei 2021 | 14 Mei 2021 |
| 5. | Implementasi program | Testing program | 5 hari | 15 Mei 2021 | 21 Mei 2021 |

1. Rencana Anggaran Belanja (RAB) Proyek

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aktifitas Proyek | Durasi (Hari) | Jumlah tenaga kerja | Tarif tenaga kerja | Biaya tenaga kerja | Total biaya |
| 1. | Analisa program | 2-3 hari | 2 | 15jt | 20jt | 15jt |
| 2. | desain | 1-2 hari | 2 | 10jt | 15jt | 10jt |
| 3. | Membuat kode program | 7-9 hari | 1 | 10jt | 15jt | 10jt |
| 4. | Implementasi program | 5 hari | 4 | 5jt | 7jt | 40jt |
|  |  |  |  |  |  |  |

1. Manajemen Komunikasi

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Jenis Pertemuan | Agenda | Waktu | Penanggung jawab | Partisipan | Masukan | Keluaran |
| Meeting | Merencanakan sistem | 27 april 2021 | ibnu | 2 | Merencanakan aktivitas proyek | Proyek milestone |
| rapat | Merencamakan atau koordinasi progres | 1 Mei 2021 | Agni | 5 | Kinerja tenaga proyek | Kinerja lebih baik |
| pertemuan | Diskusi hasil proyek | 2 Mei 2021 | Gita | 2 | Perbaikan proyek | Hasil proyek lebih baik dari sebelumnya |
| rapat | evaluasi | 21 Mei 2021 | tina | 6 | Evaluasi Proyek | Evaluasi proyek (finishing) |

1. Persetujuan Proyek

|  |  |
| --- | --- |
| Disetujui oleh : | Tanggal: |
| Disetujui oleh : | Tanggal : |

Lampiran Jadwal Proyek

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aktifitas Proyek | Durasi | Tanggal Mulai | Tanggal Selesai | Aktifitas pendahulu |
| 1. | Analisa kebutuhan | 2-3 hari | 27 Apil 2021 | 30 April 2021 | Menganalisis kebutuhan yang diperlukan |
| 2. | Analisis proses aplikasi | 1-2 hari | 1 Mei 2021 | 2 Mei 2021 | Pengumpulan data dan informasi |
| 3. | Analisa kebutuhan program | 2-4 hari | 3 Mei 2021 | 5 Mei 2021 | Memilih software |
| 4. | Membuat kode program | 7-9 hari | 6 Mei 2021 | 14 Mei 2021 | Memilih bahasa pemrograman |
| 5. | Implementasi Program | 5 hari | 15 Mei 2021 | 21 Mei 2021 | Test Program |