



Project Charter

UILancer

**Kelompok A6 - Kurnianto Trilaksono, Muhammad Luthfi, Muhammad Gibran,
Ilham Akbar, Alvan Juwanda, Rani Utami**

Latar Belakang Permasalahan

Freelance adalah salah satu jenis pekerjaan yang bersifat tidak terikat terhadap suatu kontrak dengan jangka waktu panjang. Jenis pekerjaan tersebut memungkinkan pekerja untuk melaksanakan tugasnya secara fleksibel, baik dari sisi tempat, waktu, dan lain-lain. Melihat poin keunggulan tersebut, saat ini *Freelance* dilihat sebagai suatu jenis pekerjaan yang diminati oleh sebagian orang-orang yang memiliki rutinitas lain, salah satunya adalah mahasiswa yang memiliki kewajiban di kampus. Selain dipandang sebagai "ladang uang" alternatif untuk memenuhi kebutuhannya, *freelance* juga dipandang oleh mahasiswa sebagai sarana bagi mahasiswa untuk meningkatkan *skill*/kemampuan, menambah pengalaman, maupun menambah *network*.

Dari hasil survey yang kami lakukan terhadap 60 mahasiswa aktif UI dari 4 rumpun (Kesehatan, Sosial, Saintek, Vokasi), ditemukan data bahwa sebanyak 35 responden pernah menjadi seorang *freelancer*. Bahkan, dari 60 responden tersebut, semua responden sebenarnya memiliki harapan agar suatu saat mereka bisa melakukan pekerjaan *freelance*. Melihat data tersebut, dapat kita ketahui bahwa minat mahasiswa terhadap pekerjaan *freelance* ternyata cukup tinggi. Terlebih, dari 35 responden yang pernah menjadi *freelancer*, 28 responden berpendapat bahwa mereka kesulitan untuk mendapatkan informasi seputar *freelance*. Belum lagi, kita bisa temukan bahwa tidak hanya pihak luar yang mencoba untuk menawarkan *freelance*, tetapi juga mahasiswa UI yang tergabung dalam organisasi/kepanitiaan, mahasiswa UI yang sedang membutuhkan tenaga tambahan dalam risetnya, atau bahkan mahasiswa UI yang hanya sekadar ingin membuka relasi. Contohnya saja, cukup sering ditemukan penawaran untuk membuat halaman web suatu acara kemahasiswaan, mengentri data untuk kebutuhan riset/skripsi, ataupun penawaran menjadi responden untuk kebutuhan akademis lainnya. Berdasarkan data-data di atas, dapat dilihat bahwa pewadahan yang baik terhadap informasi *freelance* kepada mahasiswa, khususnya di Universitas Indonesia, ternyata sangat dibutuhkan.

Oleh sebab itu, **UILancer** hadir untuk mewujudkan pewadahan informasi kepada mahasiswa terhadap peluang pekerjaan *freelance*, baik itu penawaran *freelance* dari pihak luar ataupun antar mahasiswa UI. Pewadahan informasi yang baik harapannya bisa meningkatkan efektivitas kegiatan *freelance* di kalangan mahasiswa UI.



Tujuan Bisnis

a. Tujuan

Tujuan dari Proyek UILancer adalah memudahkan, mempermudah, dan menjembatani hubungan antara mahasiswa UI sebagai freelancer dengan mahasiswa UI atau pihak luar UI melalui akun admin sebagai pemberi kerja. Seluruh aktivitas akun diverifikasi dan dikontrol oleh regulasi dari UI. Sehingga, diharapkan segala transaksi atau perjanjian yang dilakukan aman, nyaman, dan terpantau.

b. Target Pengguna dan Target Pasar

- Mahasiswa UI yang sering mencari proyek untuk dikerjakan
- Mahasiswa UI yang ingin merekrut mahasiswa lain untuk mengerjakan proyek yang dimilikinya
- Pihak luar UI yang ingin mencari pekerja mahasiswa yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek yang dimilikinya

c. Keluaran Yang Diharapkan

Keluaran yang diharapkan dari Project UILancer adalah web application yang memudahkan pemberi kerja dan freelancer sehingga menciptakan pasar pekerjaan yang mudah, cepat, dan aman bagi mahasiswa UI maupun pihak luar.

Daftar Risiko Yang Teridentifikasi

a. *Project Risk*

- Terdapat beberapa anggota yang mempunyai kesibukan diluar akademis seperti BEM.
Solusi : Kami akan membuat *list* jadwal *availability* untuk masing-masing anggota. Lalu kami akan membuat jadwal pertemuan di mana semua anggota dapat menghadirinya.
- Terdapat beberapa anggota yang tidak komitmen terhadap pengerjaan proyek.
Solusi : Salah satu anggota kami akan mencoba mendekati, memahami masalah yang sedang dialaminya, dan mencoba memberikan solusi. Lalu kami akan merencanakan beberapa kegiatan di luar pengerjaan proyek. Kegiatan yang dimaksud seperti makan-makan atau jalan-jalan bersama yang berfungsi untuk meningkatkan kekompakan tim.
- Requirement yang berubah-ubah
Solusi : Kami akan rapat dan menentukan apakah requirement tersebut penting atau tidak, merupakan bagian dari product backlog yang sudah ada atau product backlog baru. Jika iya, bagaimana prioritas, bobot dan deskripsinya. Hal tersebut akan dibahas dalam sebuah pertemuan.



b. Technical Risk

- Setiap SDM harus menyediakan waktu untuk mempelajari *framework* yang akan digunakan sebelum mengerjakan proyek.
Solusi : SDM akan memaksimalkan waktu yang ada untuk mempelajari *framework* tersebut.
- Belum familiar dengan *resource* yang digunakan seperti *github*, *trello*, *slack*, dan lain-lain.
Solusi : Kami akan mulai mempelajari dan menggunakan *resource* tersebut untuk terbiasa dengan *tools* yang ada.
- Belum familiar dengan metode SCRUM.
Solusi : Mengikuti pelatihan SCRUM dan terus mempraktikkannya.
- Belum mahir dalam melakukan pengumpulan dan pengolahan data.
Solusi : Mencari materi tentang pengumpulan dan pengolahan data lalu mempelajarinya serta bertanya kepada yang lebih berpengalaman.

c. Business Risk

- Metode monetisasi yang masih sulit dilakukan
Solusi : Ada 3 cara yang cukup potensial untuk dilakukan, yaitu memasang iklan pada *website*, mencari dukungan melalui *partnership* atau *sponsorship*, dan mengambil keuntungan dari pemasangan pekerjaan. Kami akan mencari beberapa situs yang sejenis dan mempelajari bagaimana cara monetisasi mereka dan menentukan bagaimana cara yang tepat untuk *project* ini.
- Cara mempromosikan ke pihak luar untuk menarik kepercayaan terhadap produk.
Solusi : Pada awalnya kami akan mencari reputasi di dalam lingkungan yang lebih kecil terlebih dahulu, yaitu lingkungan UI. setelah itu ketika produk sudah memiliki reputasi yang cukup baik, kami akan terus mempromosikan produk secara *mouth to mouth*. ketika produk sudah cukup terkenal di beberapa kalangan, maka akan lebih mudah meyakinkan pihak luar.
- Butuh waktu untuk mendapatkan kepercayaan dari pengguna.
Solusi : Terus menyebarkan produk secara *mouth to mouth* dan promosi di beberapa media seperti BEM UI dan BEM fakultas untuk tahap lingkungan UI. Kami akan memperlihatkan beberapa testimoni dari lingkungan UI untuk menunjukkan ke pihak luar bahwa produk bisa dipercayakan untuk menitipkan pekerjaan yang ingin mereka promosikan.





Estimasi Waktu, Usaha dan Biaya

a. Estimasi Waktu

8-15 Februari	: Brainstorming Ide
16-22 Februari	: Pengembangan Epics dan User Stories
23 Februari - 11 Maret	: Pengembangan Product Backlog dan Tasks, Release Planning
14 Maret - 1 April	: Sprint Planning #1 dan Sprint #1
4-8 April	: Sprint Review dan Sprint Retrospective Meeting
11-29 April	: Sprint Planning #2 dan Sprint #2
2-4 May	: Sprint Review dan Sprint Retrospective Meeting
9-20 May	: Sprint Planning #3 dan Sprint #3
23-27 May	: Sprint Review, Sprint Retrospective Meeting, Deliverables

b. Estimasi Usaha

Proyek ini akan dikerjakan dengan tim yang terdiri atas 6 orang (seperti yang tertera di bagian SCRUM Core Team), dengan usaha setiap anggota sebesar 3 jam per hari.

c. Estimasi Biaya

Proyek ini akan dikerjakan dengan menggunakan *tools open source* atau gratis, yaitu Laravel (framework web), Github (sarana untuk menyimpan hasil pekerjaan), Trello (sarana untuk mengetahui tugas-tugas yang akan, sedang, dan telah dikerjakan), Slack (sarana komunikasi), dan Tumblr (sarana untuk melaporkan pekerjaan). Selain itu, *production server* disediakan oleh pihak fakultas, sehingga diharapkan kami tidak akan mengeluarkan biaya yang besar dalam pengerjaan proyek ini.

Project Vision

Mewadahi pihak UI dan pihak non-UI dalam penyediaan dan pencarian *freelance project*.

SCRUM Core Team

Product Owner : Kurnianto Trilaksono.

SCRUM Team : Kurnianto Trilaksono, Ilham Akbar, Muhammad Gibran, Muhammad Luthfi, Alvan Juwanda, Rani Utami.

SCRUM Master : Hadaiq Rolis Sanabila, Isnaeni Nurohmah.