**Project Charter**

**Sistem Informasi Penjaga Pribadi**

**A07**

**M. Rizky Aditya**

**Ira Eliya Rahmadhani**

**Kevin C Loanda**

**Agustinus Ardhito Vedoputro**

**Aditya Choirul Firdaus**

**Christian Halim**

1. **Latar Belakang Permasalahan**

**B. Tujuan Bisnis**

1. **Tujuan**

Tujuan dari produk ini secara umum adalah untuk meningkatkan keamanan pengguna dengan fungsi pencegahan serta pertolongan pertama terhadap kejahatan sehingga dalam jangka panjang, produk ini dapat berperan dalam menurunkan angka kriminalitas.

1. Meningkatkan perasaan aman dan nyaman dari pengguna dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari.
2. Melakukan pencegahan terhadap kelalaian maupun tindakan kriminal yang mungkin terjadi pada pengguna.
3. Melakukan pertolongan dini kepada pengguna yang mendapatkan tindakan kriminal.
4. Pengguna tidak membentuk keyakinan terhadap merek (*brand conviction*), tetapi memilih produk ini karena terasa akrab (*brand familiarity*) dengan aplikasi dan fitur-fitur yang tersedia.

**2.    Target Pasar *(Segmenting, Targeting, Positioning)***

1. *Segmentation*

|  |  |
| --- | --- |
| *Age* | *Socio-Economic* |
| ·         <15 tahun  ·         15-24 tahun  ·         25-34 tahun  ·         34-50 tahun  ·         >50 tahun | ·         Upper Class  ·         Upper-Middle Class  ·         Middle Class  ·         Lower-Middle Class  ·         Lower Class |
| *Geographic* | *Technology and Internet Engagement* |
| ·         Urban  ·         Suburban  ·         Rural | ·         Highly Engaged  ·         Low Engaged |

*2. Targeting*

|  |  |
| --- | --- |
| *Age* | *Socio-Economic* |
| ·         15-24 tahun  ·         25-34 tahun | ·         Upper Class  ·         Upper-Middle Class |
| *Geographic* | *Technology and Internet Engagement* |
| ·         Urban | ·         Highly Engaged |

Dari segmentasi, kami memilih *target market* berdasarkan variabel yang sesuai dengan kondisi sosial ekonomi serta kedekatan segmen, yaitu usia, geografis, teknologi dan internet. Dari segi usia, kami menargetkan semua usia untuk pengguna *hardware* yang berfungsi sebagai *tracker,* sedangkan untuk aplikasi (*software*), kami menargetkan produk ini untuk dipakai oleh usia 15-24 dan 25-34 tahun sebagai generasi yang sangat dekat dengan teknologi. Dalam hal sosial ekonomi, kami menargetkan produk kami kepada kalangan *upper class* dan *upper-middle class*. Hal ini dilihat dari harga produk kami yang tidak murah serta kecenderungan bahwa kalangan atas lebih memerhatikan keamanan dan rentan akan kriminalitas. Hal tersebut juga mempengaruhi target geografis kami, yaitu masyarakat yang tinggal di daerah urban atau perkotaan. Target pengguna yang lain adalah kalangan yang dekat dengan teknologi dan internet sesuai dengan produk yang kami tawarkan yang banyak menggunakan teknologi masa kini.

*3. Positioning*

*“Boost your safety in an easy and cool way”.*

Agar cocok dengan target pasar yang telah ditentukan, kami memutuskan untuk membuat produk kami menjadi sebuah alat yang dapat meningkatkan keamanan pengguna melalui fitur-fiturnya yang mudah digunakan namun tetap bersifat kekinian sehingga selain merasa aman, pengguna juga merasa nyaman dalam memakai produk kami.

**3.   Keluaran yang Diharapkan**

Produk ini terdiri dari dua bagian, antara lain bagian *hardware* dan bagian *software*. *Hardware* yang digunakan untuk keamanan ini berbentuk seperti gelang, dan tersinkronisasi dengan aplikasi Android yang berperan sebagai *software*. Kedua bagian ini akan menjalankan fungsinya sebagai sekuritas *user* untuk menghadapi tindakan-tindakan kriminal.

Kami berharap dengan adanya produk kami, pengguna dapat merasa lebih aman dan nyaman dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Pengguna diharapkan dapat memanfaatkan produk kami secara maksimal untuk mencegah hal-hal buruk yang bisa menimpa pengguna serta pertolongan pertama ketika kelalaian pengguna maupun tindakan kejahatan yang dialami pengguna seperti pencurian, penculikan, pemerkosaan dan kejahatan lainnya. Ditinjau dari hal tersebut, kami harap produk kami dapat menjadi solusi atas tingginya angka kriminalitas yang ada saat ini serta rasa takut yang ditimbulkan akibat maraknya tindak kriminalitas tersebut.

**C. Risiko**

1. **Project Risk**
2. **Technical Risk**
3. **Business Risk**

**D. Estimasi**

1. **Biaya Produk**

|  |  |
| --- | --- |
| **Produk** | |
| *Item* | *Harga* |
| Arduino Nano | 70000 |
| HC - 05 | 110000 |
| Button | 20000 |
| Baterai | 50000 |
| Kabel Pelangi | 10000 |
| Case Tracker | 100000 |
| Packaging | 5000 |
| Biaya Produksi | 5000 |
| TOTAL | 370000 |

1. **Waktu Pembuatan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Divisi | Kegiatan | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Project Director | Perencanaan Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Penyusunan Visi dan Misi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Perencanaan Strategi Perusahaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Vendor Raw Material |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Vendor Packaging |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Pembuatan Prototype |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Funding |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Marketing | Launching Product |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Brand Awareness |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Finance | Pricing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | Financing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Financial Report |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Usaha**

Estimasi Usaha yang dilakukan dalam pembuatan program ini yaitu yang pertama, mempelajari berbagai hardware yang dibutuhkan dalam pembuatan project ini serta sistem untuk menanamnya (embedded system). Kedua, salah satu dari kami mengikuti scrum training untuk project management scrum yang lebih baik.

**E. Project Vision**

**F. SCRUM Core Team**