MAKALAH PROJECT DEFINITION



DISUSUN OLEH:

KELOMPOK 2

YOGA WIDHI KURNIA 6706174130

NUR MUHAMMAD LUTHFI 6706170054

MUHAMAD PANJI SUJADMIKO UTOMO 6706170113

D3RPLA-41-02

D3 REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI FAKULTAS ILMU TERAPAN TELKOM UNIVERSITY

BANDUNG

2019 - 2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI2									
DOKUMEN KONTROL3									
INFO UMUM4									
A. Permasalahan4									
B. Deskripsi Produk5									
C. Faktor Penentu Keberhasilan5									
D. Keuntungan yang Diharapkan5									
E. Teknologi yang Digunakan6									
F. Deskripsi Proyek6									
G. Perencanaan Aktivitas Secara Global9									
H. Risiko9									
I. Batasan10									
J. Asumsi10									

DOKUMEN KONTROL

Daftar Perbaikan Dokumen

Tanggal	Penulis	Versi	Referensi

Mengetahui

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Yoga Widhi Kurnia, M Panji Sujadmiko U	Manajer Proyek	

INFO UMUM

Nama Proyek : TokoGo

Pemilik Proyek : Nur Muhammad Luthfi

Manajer Proyek : Yoga Widhi Kurnia, M Panji Sujadmiko U

Global Proyek

• **Deskripsi Singkat** : Toko Go merupakan aplikasi Point of Sale

untuk UMKM

· **Predecessor** : RedBomberFamily

· Successor : Random Para Team

A. Permasalahan

Beri keterangan singkat mengenai permasalahan bisnis.

Pada dasarnya manusia saat ini tidak lepas dengan keberadaan teknologi terutama masyarakat Indonesia. Teknologi tersebut dapat digunakan dalam hal positif ataupun negatif. Semua itu tergantung bagaimana kita menyikapi keberadaan teknologi.

Selain itu, perkembangan teknologi terus berkembang pesat. Perkembangan teknologi yang terus berkembang tersebut bisa kita temui di kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah dalam kehidupan jual beli. Dalam kehidupan jual beli dapat memanfaatkan teknologi untuk rekapitulasi penghitungan secara digital, berinteraksi dengan orang lain dan sebagainya, bahkan dalam dunia *E-commerce*.

Akan tetapi, masyarakat saat ini terutama pemilik usaha UMKM belum dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi sebagai salah satu pemanfaatan teknologi saat ini masih kurang optimal. Hal tersebut dikarenakan masyarakat masih ketergantungan pada media konvensional berupa buku yang dimana hal tersebut sudah tidak efisien pada saat ini.

B. Deskripsi Produk / Servis

Beri keterangan singkat mengenai deskripsi produk atau servis.

TokoGo merupakan produk berupa aplikasi yang berguna untuk menangani managemen toko berupa data barang, data penjualan dan menangani perhitungan dalam melakukan tranksaksi serta pembuatan laporan penjualan toko, yang dapat memudahkan para penjual dan supplier barang dalam melakukan tranksaksi hingga pemesanan barang.

C. Faktor Penentu Keberhasilan

Deskripsikan tentang kondisi yang menyangkut faktor-faktor yang mendukung keberhasilan proyek, juga faktor-faktor yang bisa menghambat proyek.

Dukungan Eksekutif

Kemampuan eksekutif dalam mengambil keputusan, mengatur jadwal pembuatan proyek, mengatur penugasan terhadap anggota proyeknya berpengaruh dalam kelangsungan pembuatan proyek tersebut.

Keterlibatan User

User harus mampu menggunakan aplikasi yang dibuat tersebut, sehingga nantinya dapat membantu kelancaran dari suatu proyek yang dibuat

Komunikasi

Komunikasi antara programmer dan designer harus sering melakukan komunikasi agar proyek berjalan dengan lancar

D. Keuntungan Yang Diharapkan

Deskripsikan keuntungan-keuntungan yang diharapkan dari proyek yang akan dilaksanakan.

Keuntungan yang diharapkan dari proyek aplikasi ini adalah:

Aplikasi ini dapat bekerja dengan baik dan menguntungkan bagi penggunanya terutama dalam memanagement toko serta mempermudah kerja dari supplier barang agar tidak perlu mencatat data barang secara manual

E. Teknologi

Deskripsikan tentang teknologi yang diperlukan / digunakan untuk keperluan proyek.

Teknologi yang digunakan;

- 1. Firebase: Kami menggunakan teknologi Firebase untuk menggunakan fitur authentication user dan fitur database.
- 2. Android: Kami menggunakan platform Android dikarenakan media yang kita gunakan adalah platform mobile.

F. Deskripsi Proyek

Berikan deskripsi proyek secara umum (high-level) yang meliputi:

Maksud dan Tujuan Proyek

Memudahakan UMKM untuk memudahkan melaksakan transaksi, inventaris barang dan histori pembelian.

Hasil yang Diinginkan

Aplikasi dapat berjalan dengan baik.

Jadwal & Milestones (Penanda Pekerjaan)

Timeline kegiatan Haris Wedira.

KEGIATAN	Februari			Maret					A	pril		Mei				
REGIATAN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	თ	4
Pembuatan Proposal.																
Pembuatan wireframe																

dan prototype.								
Penyelesaia n Prototype.								
Coding XML basic.								
Coding XML.								
Fix xml code.								

Timeline kegiatan Fathih Adawi Ahmad.

VECTATAN	Februari			Maret			April				Mei					
KEGIATAN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	თ	4
Pembuatan Proposal.																
Pembuatan asset.																
Analisa Java Code																

Implementasi database									
Implementasi java code									
Debugging Codes							il.		

Timeline kegiatan Nur Muhammad Luthfi.

KEGIATAN	Februari					Ma	aret			A	pril		Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Membuat Proposal																
Analisa Database																
Analisa Java Code																
Implementa si database																
Implementa si java code																

Debugging Codes					
--------------------	--	--	--	--	--

Estimasi / Perkiraan Biaya

Estimasi waktu pembuatan proyek 4 bulan.

Estimasi Sumberdaya yang Diperlukan

2 Programmer dan 1 UI/UX Designer

G. Perencanaan Aktivitas Secara Global

Cantumkan aktivitas-aktivitas apa saja yang akan dikerjakan untuk memenuhi fase inisiasi dan fase perencanaan. Aktivitas yang dimaksudkan disini adalah aktivitas global saja.

No. Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Jumlah Hari	Estimasi Biaya	Milestone
1	Perencanaan Ide	3	Rp0	Terciptanya Ide
2	Survei aplikasi	1	Rp0	Validasi ide
3	Pembuatan Proposal	14	Rp20.000	Proposal terbuat
	TOTAL			

H. Risiko

Deskripsikan risiko proyek.

Pembahasan disini hanya pada risiko perubahan scope proyek, **tidak** membahas risiko-risiko proyek secara keseluruhan (seperti: risiko kebijakan pemerintah, risiko perubahan struktur organisasi, dll).

Resiko perubahan user need
Resiko perubahan design aplikasi
Resiko perubahan implementasi codino

I. Batasan

Deskripsikan batasan-batasan proyek secara umum.

Target user adalah pemilik UMKM Target umur user adalah rentang 20 - 50	
Versi Android minimal adalah Ice Cream Sandwich	

J. Asumsi

Deskripsikan asumsi-asumsi proyek secara umum.