**Project Charter**

**Better Pet**

**Kelompok A04 :**

**Aditya Rama**

**Faiz Kautsar**

**Liany Gustina**

**Rinaldi Andrian**

**Tommy Saprikan K.**

1. **Latar Belakang Permasalahan**

Akhir-akhir ini banyak sekali aplikasi-aplikasi (*webapps* atau *mobile apps*) yang berfungsi untuk memudahkan user untuk melakukan suatu hal, aplikasi tersebut mempunyai fungsi spesifik dan tentunya mempunyai target pengguna yang spesifik. Oleh karena hal itu kami mempunyai ide untuk membuat suatu webapps yang memudahkan suatu user untuk melakukan sesuatu hal. Setelah melalui diskusi dan pembahasan yang kami lakukan bersama kami menemukan satu ide yang menurut kami cukup baik untuk dikembangkan bersama, ide kami tersebut adalah suatu aplikasi(terdapat form adopsi, forum tanya jawab, informasi dokter hewan. dll) yang mempunyai target user yaitu pencinta hewan, khususnya untuk peliharaan berupa anjing dan kucing saja. Kami memilih ide tersebut karena setelah kami melakukan pengamatan dan pencarian(*googling*), kami menemukan bahwa belum ada webapps yang memadai fitur-fitur yang kami tawarkan dalam satu applikasi.

1. **Tujuan Bisnis**
   1. **Tujuan**

Membuat sebuah layanan aplikasi web (webapp) untuk pecinta hewan peliharaan yang akan memberikan sarana informasi tentang adopsi hewan peliharaan, tempat penitipan hewan dan dokter hewan, serta sebagai sarana komunikasi dalam bentuk forum diskusi untuk berbagi informasi seputar hewan peliharaan. Sehingga user nantinya dapat saling berbagi informasi hewan peliharaannya hanya dalam satu website saja tanpa perlu pindah web atau platform lain.

* 1. **Target Pengguna dan Target Pasar**

Target pengguna dari aplikasi ini adalah masyarakat yang memiliki atau yang ingin memiliki hewan peliharaan dengan adosip, masyarakat yang ingin menitipkan hewan peliharaanya untuk jangka waktu pendek pada user lain karena suatu kebutuhan atau halangan, begitu juga dengan target pasar

* 1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Menjadi layanan sistem informasi yang efisien dan komunikatif bagi pengguna yang mencintai hewan peliharaan, dan user mendapatkan hewan peliharaan yang diinginkan atau berhasil menitipkan hewannya pada user lain.

1. **Daftar Resiko Yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk***

Sumber daya manusia masih dalam tahap belajar, sehingga memerlukan waktu untuk adaptasi dengan penggunaan teknologi/*tools* yang digunakan. Komunikasi yang sulit antar anggota tim bisa menjadi penghambat tercapainya *goal*.

* 1. ***Technical Risk***

Keterampilan dalam menggunakan *framework* Laravel yang masih belum dikuasai keseluruhan tim. Pemahaman dan analisa terhadap penggunaan database yang baik dan benar untuk mendukung *apps*.

* 1. ***Business Risk***

Sebagai pengusung dari platform baru bagi para pecinta hewan dimana biasanya sharing informasi terjadi pada blog-blog ataupun group pada berbagai media sosial (seperti Facebook) , *web apps* ini diharapkan dapat menarik perhatian para pecinta hewan tersebut untuk menggunakan berbagai fitur yang ditawarkan hanya dengan mengakses satu website saja dan informasi di dalamnya dapat dicari dengan mudah.

1. **Estimasi Waktu, Usaha dan Biaya**

* Estimasi waktu

Dibutuhkan waktu kurang lebih selama 12 hingga 14 minggu untuk dapat menyelesaikan aplikasi ini, dari mulai membuat *mock-up, sprint, testing,* hingga aplikasi ini siap digunakan.

* Estimasi Usaha

Diperlukan usaha lebih bagi anggota yang belum menguasai *framework* Laravel. Anggota tim juga perlu menyediakan waktu 15 menit setiap harinya untuk melakukan *scrum meeting* dan mengusahakan tidak terlambat di setiap *meeting* agar *meeting* dapat terlaksana dengan baik dan tepat waktu.

* Estimasi biaya

Biaya utama dari proyek ini adalah waktu dari para anggota tim untuk mengerjakan proyek ini. *Framework* yang kami pilih (Laravel) dapat digunakan secara gratis, server yang digunakan akan disediakan dari fakultas, sehingga tidak ada biaya yang akan dikeluarkan untuk mengerjakan proyek ini.

1. ***Project Vision***

Mengembangkan sebuah aplikasi pembantu pecinta hewan yang mudah digunakan, nyaman digunakan, dan efektif dalam membantu pengguna.

1. **SCRUM *Core Team***

* *Product Owner*: Aditya Rama
* SCRUM *Team*: Aditya Rama, Faiz Kautsar, Liany Gustina, Rinaldi Andrian, Tommy Saprikan K.
* SCRUM *Master*: - Bapak Hadaiq Rolis Sanabila S.Kom., M.Kom

- Muhammad Iqbal