

# **Project Charter**



**B02**

**“WeDraw!”**

**Ali Reza Syariati - 1306382083**

**Arrianda Mardhika Adif - 1306386882**

**Michael Setiawira S. - 1206278271**

**Mohamad Rizaldy Putra - 1306381585**

**Siti Fatimah - 1306409482**

## 1. Latar Belakang Permasalahan

Proyek ini dibuat untuk menjadi wadah baru masyarakat dalam menggambar. Dimana dalam hal ini setiap orang bisa menggambar secara kolaboratif secara online untuk menghasilkan gambar yang mereka inginkan. Selain sebagai wadah kreatifitas, kami juga melihat bahwa kehidupan masa kini yang cepat dan dinamis juga membuat kebutuhan orang-orang untuk menggambar desain dan sketsa bersama rekan kerjanya secara nirkabel.

## 2. Tujuan Bisnis

### a. Tujuan

*Website* ini ditujukan untuk orang-orang yang membutuhkan fasilitas menggambar sambil berkolaborasi dengan beberapa orang secara *online*.

### b. Target Pengguna dan Target Pasar

Masyarakat umum terutama orang-orang yang membutuhkan wadah untuk menggambar atau merancang desain secara kolaboratif dengan mobilitas yang tinggi.

### c. Keluaran Yang Diharapkan

Dari pengembangan proyek aplikasi ini, produk diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam menggambar bersama secara *online*. Produk ini juga diharapkan dapat digunakan dengan mudah sehingga pengguna tertarik untuk menggunakannya secara berkala. Diharapkan keberadaan produk kami dapat membantu masyarakat untuk berinteraksi secara online khususnya untuk menggambar dan/atau merancang desain.

## 3. Daftar Resiko Yang Teridentifikasi

### a. *Project Risk*

Banyaknya sks dan beragam mata kuliah yang diambil serta aktivitas di luar akademis yang dilakukan oleh anggota tim menyebabkan sedikitnya jadwal kosong yang sama.

### b. *Technical Risk*

Teknologi yang akan digunakan dalam proyek ini masih baru bagi anggota tim, sehingga tim perlu waktu untuk mempelajari teknologi yang akan digunakan.

### c. *Business Risk*

Dengan berkembangnya *smartphone* di masyarakat umum, membuat orang-orang lebih cenderung menggunakan aplikasi dibanding *website*, sehingga ada kemungkinan proyek ini kurang

sering digunakan, sehingga publisitas proyek ini sendiri akan kurang maksimal dan mempengaruhi *marketing appeal* proyek ini.

#### 4. Estimasi Waktu, Usaha dan Biaya

Estimasi waktu untuk mengerjakan seluruh proyek ini adalah 4 bulan. estimasi biaya untuk proyek ini adalah dari Rp 0 - Rp 500.000 untuk kebutuhan domain dan hosting.

#### 5. Project Vision

Membuat aplikasi web gambar online yang dapat menjadi wadah karya penggunanya secara kolaboratif.

#### 6. SCRUM Core Team

Bagian ini mendaftar anggota dalam SCRUM Core Team. SCRUM Core Team dibagi menjadi tiga peran:

- *Product Owner*: Michael Setiawira S.
- *SCRUM Team*:
  - Ali Reza Syariati
  - Arrianda Mardhika Adif
  - Michael Setiawira S.
  - Mohamad Rizaldy Putra
  - Siti Fatimah
- *SCRUM Master*:
  - Satrio Baskoro Y.
  - Rika Amalia

Pada penggunaan *agile methodology*, tidak ada anggota yang secara kaku menjabat satu peran. Tetapi, anggota mempunyai *multi-role* yang tergantung dari aktivitas pengembangan yang sedang dikerjakan. Nama perwakilan pada *product owner* hanya digunakan sebagai orang yang bertanggung-jawab melakukan *maintenance* terhadap *product backlog*, dan *sprint backlog* tetap bukan berarti hanya dia sendiri yang melakukan tugas *product owner*.