**UTS PROYEK PERANGKAT LUNAK**



Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Hilmi

NIM : A11.2019.12126

Mata Kuliah : Proyek Perangkat Lunak

Kelompok : A11.4606

Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

**2022**

a. PROJECT CHARTER

Nama Project : Marketplace Tokopedia

Sponsor Proyek : Ebay, Tesla, Amazon

Tim Proyek :

- Muhammad Hilmi

- Labib Ahnaf

- Adam Zufar

- Ali Muksin

- Raihan Yusuf

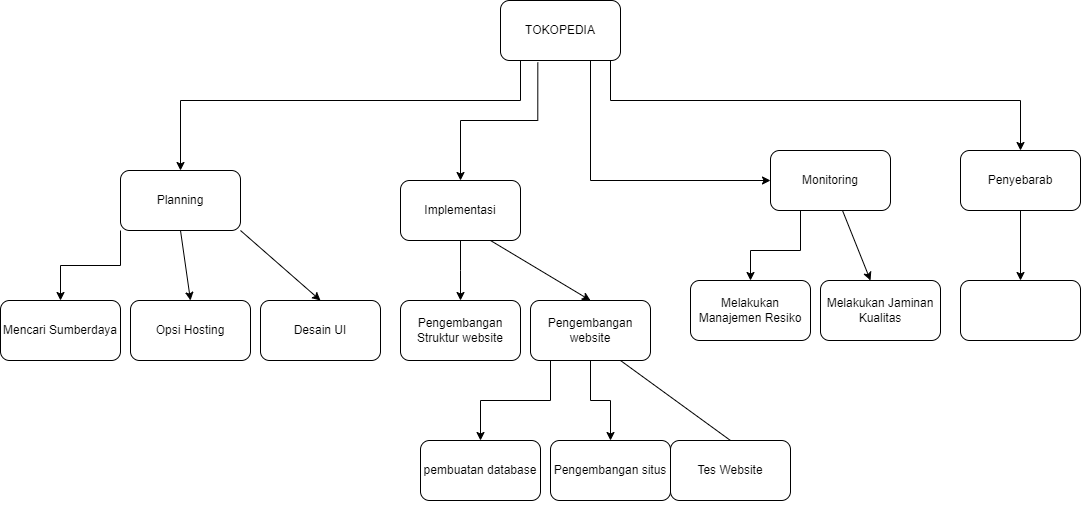
Tujuan dari proyek ini adalah pembuatan sebuah aplikasi e-commerce marketplace yang memiliki tujuan sebagai tempat sarana jual – beli online. Marketplace ini berisi beberapa fitur seperti : Sort barang, Filter barang, Payment

b. PROJECT SCOPE

Goals & Objective : Proyek ini akan memberikan layanan jual beli secara online yang mudah, efisien, bisa dijangkau siapapun, dimanapun dan kapanpun, serta memberikan jaminan keamanan untuk para seller dan pembeli

1. Melakukan Iinterview kepada pimpinan amazon
2. Melakukan interview pada beberapa tenaga ahli ebay
3. Mengembangkan halaman website proyek yang akan menyediakan fitur khusus :
4. Menambah fitur sorting barang
5. Menambah fitur filter barang
6. Menambah fitur payment

c. WBS

d. TIMLINE (GANT CHART)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan dan Waktu Pelaksanaan | MEI | | | | JUNI | | | | JULI | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Analisis Kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Design Fungsi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pemrograman |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Instalasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pelatihan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pemeliharaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

e. ESTIMASI BIAYA SESUAI PEKERJAAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SCOPE | TUGAS | HARGA |
| Manajemen proyek | Dokumen dan spesifikasi | Rp. 10.000.000 |
| Desain | Mocukup | Rp. 12.000.000 |
| Laravel Development | Filter | Rp. 5.000.000 |
|  | Sorting | Rp. 5.000.000 |
|  | Payment | Rp. 5.000.000 |
| Tes Kualitas & Fungsi | Test Case  Pre launch test  Backend & Frontend adjusment | Rp. 2.000.000 |
| Proses Rilis Aplikasi | QA Live  Aplication Release  After live Service | Rp. 9.000.000 |
| Subtotal |  | Rp. 48.000.000 |
| PPN |  | Rp. 480.000 |
| TOTAL |  | Rp. 48.480.000 |

f. POTENSI RESIKO

1. Risiko Teknis

Termasuk virus, worm, trojan, backdoor, dan malware lainnya serta serangan

peretas ditambah risiko akibat serangan perangkat keras.

2. Risiko Individu

Selain keamanan, individu sangat menghargai privasi mereka, yang terancam

oleh serangan seperti phishing. Risiko individu lainnya diakibatkan oleh

penipuan dalam e-commerce, informasi yang hilang atau salah, atau

manipulasi data.

3. Risiko Bisnis

Untuk bisnis, kerugian penjualan dan reputasi merupakan risiko utama.

Perusahaan mungkin tidak akan pernah mendapatkan kembali kapasitas

keuangan penuh mereka setelah komputer mati selama beberapa hari, dan

bahkan keberadaan perusahaan dapat terancam sebagai akibat dari insiden

teknis.

4. Risiko Sosial

Hilangnya privasi (“pengguna transparan”), terorisme dunia maya, dan

perang informasi adalah istilah kunci yang menguraikan bahaya di tingkat

masyarakat.

g. STAKEHOLDER YANG TERLIBAT

1. Analis Sistem, Analis sistem adalah profesi yang bagus untuk memulai karir di bidang IT. Pekerjan sebagai analis sistem menawarkan tantangan kerja yang dinamis dan variatif.

2. Programmer, Individu yang menjadi personel kunci dan menjalankan “dirty work” daalam pengembangan proyek Sistem Informasi adalah Programmer. Tugas utama programmer adalah mengubah spesifikasi sistem yang diberikan oleh analis ke dalam instruksi yang bisa dijalankan oleh komputer.

3. Manajer Bisnis, Manajer-manajer ini penting karena mereka memiliki kekuatan pendanaan pengembangan sistem dan mengalokasikan sumber daya yang diperlukan untuk keberhasilan proyek.

4. Teknis Lainnya, Database administrator juga bertanggungjawab pada keamanan data , baik dari serangan virus maupun pihak luar yang tidak punya akses untuk melihat dan mengubah data. Teknisi lainnya adalah teknisi jaringan dann teknisi perangkat keras.

h. SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE YANG DIGUNAKAN

Metode agile adalah metode yang fleksibel di mana pengembangan dilakukan dalam jangka pendek. Namun diperlukan adaptasi yang cepat dari developer terhadap perubahan dalam bentuk apa pun.

* High – value & working app system

Menghasilkan produk dengan kualitas yang baik, dan memiliki nilai jual yang tinggi.

* Iterative, incremental, evolutionary

Pengembangan dapat dilakukan secara iteratif, berulang-ulang, dan dapat mengalami perubahan jika diperlukan.

* Cost control & value – driven development

Pengembangan perangkat lunak dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tim dapat dengan cepat merespon kebutuhan, sehingga waktu dan biaya pembuatan dari perangkat lunak dapat dikendalikan.

* High – quality production

Kualitas dari perangkat lunak tetap terjaga, meskipun waktu dan biaya lebih sedikit.

* Flexible & risk management

Meminimalisir terjadinya kesalahan pada program ataupun produk sebelum dilakukannya proses deploy aplikasi.

* Collaboration

Kolaborasi ini dilakukan oleh setiap tim pengembang untuk mendiskusikan feedback yang diberikan oleh klien.

* Self – organizing, self – managing teams

Pengembang diberikan akses untuk memanajemen sendiri urusan software development. Seorang manajer hanya bertugas sebagai penghubung antara pengembang dengan klien sehingga dapat mengurangi terjadinya miss communication.