**Project Charter**

**Balgebun**

**B05**

Danan Arief Desprianto - 1306381641

Febriyola Anastasia - 1306409500

Haris Dwi Prakoso - 1206239011

Rahmi Julianasari - 1306381710

Wahid Nur Rohman - 1306381856

1. **Latar Belakang Permasalahan**

Dalam keseharian kita, seringkali terdapat kesulitan saat memesan makanan di kantin yang juga menyulitkan penjual. Terkadang, antrean tidak jelas sehingga urutan pemesanan makanan tidak tentu. Pembayaran pesanan juga kadang terlupakan sehingga merugikan penjual. Selain itu penjual juga tidak tahu pasti dimana pesanan harus diantar sehingga pesanan bisa terlewat.

Oleh karena itu, kami mengusulkan ide untuk membuat sistem yang dapat mengatur transaksi pemesanan makanan melalui aplikasi berbasis *mobile* yang bernama Balgebun.

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

Tujuan dari proyek ini yaitu membangun sebuah sistem transaksi jual-beli makanan di kantin Fasilkom bernama Balgebun. Dengan adanya sistem ini*,* diharapkan penjual dan pembeli mendapatkan kemudahan dalam melakukan transaksi pembelian makanan. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan membuat transaksi jual-beli di kantin fasilkom lebih efisien.

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

Target pengguna Balgebun :

1. Pembeli di kantin Fasilkom (mahasiswa, staf, dan umum),
2. Penjual di kantin Fasilkom.

Target pasar *Balgebun* :

1. Kantin Fasilkom UI.
   1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Keluaran yang diharapkan dari proyek ini yaitu terwujudnya sistem transaksi jual-beli di kantin Fasilkom bernama Balgebun*.* Sistem ini diharapkan memiliki pengalaman pengguna yang baik, mudah dan *simple.* Selain itu, sistem ini diharapkan memiliki antarmukayang menarik. Pada akhirnya, dengan diterapkannya sistem ini, kegiatan transaksi jual-beli di kantin Fasilkom lebih efisien serta mengurangi permasalahan-permasalahan karena sistem tradisional yang masih diterapkan.

1. **Daftar Resiko Yang Teridentifikasi (danan)**
   1. ***Project Risk***

* Perbedaan waktu yang dimiliki oleh setiap anggota menyebabkan sulitnya untuk memperbanyak frekuensi *scrum meeting* atau belajar bersama
* Pengalaman yang baru terhadap pengembangan *mobile apps* khususnya Android membuat *timeline* pengerjaan semakin lama dikarenakan harus belajar terlebih dahulu
* Kompleksnya *requirement* dalam memudahkan pemanfaatan aplikasi ini baik dari sisi pengguna *online*, pengguna *offline* (*on the spot*), penjual, dan admin.
* Kemungkinan terjadinya *human error*
* Infrastruktur yang tergolong mahal untuk dapat memaksimalkan aplikasi ini.
* Kurangnya kemahiran pengguna (penjual) dalam penggunaan teknologi sehingga harus di-*training* terlebih dahulu
  1. ***Technical Risk***

Resiko yang terkait dengan teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem ini yaitu:

* *Maintenance problem,* seperti aplikasi yang hang pada device yang digunakan
* *Design problem*, seperti menentukan prosedur penggunaan aplikasi, menentukan API yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.
* *Interface* problem, seperti menentukan dan men-*design user interface* atau *user experience* terbaik agar memudahkan pengguna menggunakan aplikasi ini, khususnya dari segi penjual
* *Implementation problem*, barunya pengalaman anggota menyebabkan kemungkinan menemukan berbagai masalah baru dalam implementasi (*coding*, *design*, dll)
* *Verification problem*, kemungkinan perubahan *requirement* menyebabkan verifikasi lebih sulit dilakukan.
  1. ***Business Risk***

Resiko yang terkait dengan bisnis dari penggunaan aplikasi yang dikembangkan dalam proyek ini yaitu:

* Kemungkinan sedikitnya pengguna aplikasi, selain karena dari sisi penjual yang malas mencoba menggunakan teknologi atau dari sisi pengenalan aplikasi kepada umum.
* Tingginya biaya gadget (jika belum memiliki gadget)
* Jika tidak di *manage* dengan baik maka aplikasi ini bisa saja berhenti digunakan, dikarenakan ada sistem

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

Waktu yang diprediksikan untuk menyelesaikan proyek ini adalah 3 bulan (1 semester) tanpa biaya.

Usaha yang dibutuhkan adalah sumber daya manusia sebanyak 5 orang.

1. ***Project Vision***

Balgebun merupakan sebuah sistem kantin berbentuk aplikasi yang digunakan sebagai media transaksi jual-beli di kantin.

**Project vision** : Balgebun memberikan pelayanan yang adil, jujur, efektif, dan efisien.

1. **SCRUM *Core Team***

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

* *Product Owner*: Febriyola Anastasia
* SCRUM *Team*:
  + Febriyola A
  + Wahid N. R
  + Rahmi Julianasari
  + Danan Arief
  + Haris Dwi Prakoso
* SCRUM *Master*:
  + Bapak Satrio Baskoro Y
  + Bapak Eko K. Budiardjo
  + Haura Syarafa