**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 sebagai mahasiswa Fasilkom UI, 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*

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* yaitu:

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

Sedangkan target pasar *Balgebun* yaitu:

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, aplikasi ini diharapkan memiliki antarmukayang menarik. Pada akhirnya, dengan diterapkannya sistem ini, diharapkan 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***

Bagian ini menjelaskan resiko yang terkait dengan proyek, seperti masalah komunikasi, masalah sumber daya manusia dan semacamnya

Human error, infrastruktur,

* 1. ***Technical Risk***

Bagian ini menjelaskan resiko yang terkait dengan teknologi yang digunakan dalam pengembangan

Gaptek. Ngehang. Internet mati.

* 1. ***Business Risk***

Bagian ini menjelaskan resiko yang terkait dengan bisnis dari penggunaan aplikasi yang dikembangkan

Hacker. Gaptek teknologibb

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

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*.