

**PROPOSAL**

**Disusun Oleh:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Ridwan Rizky Ramadhan |
| NIM | : | A11.2019.12075 |
| Program Studi | : | Teknik Informatika |

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2022**

Studi kasus saya ambil GOJEK , saya mengambil fitur payment

1. Project Charter

|  |  |
| --- | --- |
| Abstrak | Dokumen ini merupakan Project Charter dari proyek UTS PPL 2022 |
| Dibuat Oleh | Ridwan Rizky Ramadhan |
| Tanggal | 27 April 2022 |

Deskripsi Umum

|  |  |
| --- | --- |
| Judul Proyek | Mengembangkan Fitur yang ada pada aplikasi Gojek |
| Tanggal Mulai | 27 April 2022 |
| Tanggal Selesai | 30 April 2022 |

Tujuan Umum

|  |
| --- |
| Mengetahui feature payment pada aplikasi Gojek |

1. Project Scope

|  |  |
| --- | --- |
| Planning Process | Outputs |
| Mengembangkan fitur dari aplikasi Gojek | Proses pengembangan Fitur dari Aplikasi gojek |

1. WBS

|  |
| --- |
| Gojek Director |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | Chief Eksekutif | Chief Branding Gojek | Chief Product Gojek | | Chief Financial Gojek | Human Resource Gojek | Chief IT Gojek | |

1. Timeline (Gantchart)

27 April 28 April 29 April 30 April

Perencaan Projek

Pengembangan fitur

Fitur telah dikembangkakan

Fitur Dikembangkan

1. Estimasi Biaya sesuai pekerjaan

|  |  |
| --- | --- |
| Jenis Kegiatan | Biaya |
| Perancangan Prototype | Rp 10.000.000 |
| Desain Fitur Aplikasi | Rp 3.000.000 |
| Mengembangkan fitur Aplikasi | Rp 15.000.000 |
| Total | Rp 28.000.000 |

1. Potensi Resiko

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kegiatan | Potensi Resiko | Penyebab |
| Perancangan Prototype | Rendah | Prototype dapat dirancang secara beulang |
| Designing | Tinggi | Pengulangan Desain akan memakan waktu yang banyak sehingga merugikan kemajuan pada proyek |
| Developing | Tinggi | Aplikasi harus benar benar terjamin mutunya dan apabila pengembangan gagal maka fitur tersebut tidak mengalami pengembangan |

1. Stakeholder yang terlibat

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| StakeHolder | Stake in the project | Kepengaruhan dalam projek | Responsibilty |
| Nadiem Makarim | Mengelola pemeliharaan aplikasi serta sebagai pemimpin pada PT. Gojek | Sangat Tinggi | Chief Eksekutif |
| Developer | Mengembangkan fitur aplikasi pada projek agar fitur dapat menjadi lebih bagus | Tinggi | Developer Feature |

1. Metode SDLC yang digunakan

Agile merupakan salah satu model dari SDLC yang kerap digunakan untuk meningkatkan software atau perangkat lunak. Agile software development adalah metodologi pengembangan software Berdasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang-ulang dimana aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antara tiap tim secara teroganisir dan terstruktur. Saya memilih metode agile ini dikarenakan metode agile ini merupakan model pengembangan perangkat lunak jangka pendek, Sehingga dengan estimasi waktu yang singkat bisa menggunakan metode Agile dari SDLC ini untuk mengembangkan aplikasi fitur dari Gojek ini.

|  |  |
| --- | --- |
| Metode | Alasan |
| Agile | = Pengembangan Jangka Pendek  = Pengembangan dilakukan secara berulang  = Sering digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak |