**Project Charter**

**Freelancer-Seeker Project**

**Kelompok A2**

**Adrianus Saga Ekakristi**

**Arie Joseph Lonata**

**Kemas Ramadhan**

**Mgs. M. Rizqi Fadhlurrahman**

**Rifki Nurfaiz**

1. **Latar Belakang Permasalahan**

Menjadi seorang freelancer adalah salah satu kegiatan yang dilakukan berbagai kalangan masyarakat, mulai dari pelajar hingga professional. Sayangnya, terutama di Indonesia, produk aplikasi yang memfasilitasi freelancer dan vendor dalam mempromosikan kemampuannya belum dikenal baik oleh masyarakat. Sebagian besar masyarakat Indonesia masih mencari sumber daya manusia, outsourcing, freelancer atau vendor dari mulut ke mulut atau melalui kenalan. Aplikasi yang sudah ada seperti freelancer.com, sribulancer.com, dan projects.co.id mengadopsi sistem *bidding* yang tidak menjamin freelancer terpilih sehingga memiliki resiko pekerjaan yang dilakukannya tidak diterima. Sistem *bidding* tersebut juga memungkinkan masyarakat yang membuka lowongan pekerjaan tidak diminati oleh freelancer.

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

Membantu vendor dan freelancer dalam hal *marketing* dan membantu masyarakat (selanjutnya akan disebut *seeker*) dalam mencari sumber daya yang dibutuhkannya.

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

Freelancer, Vendor, Seeker dalam skala nasional.

* 1. **Keluaran Yang Diharapkan**

Mempercepat dan mengoptimalkan peluang dari freelancer untuk mendapatkan pekerjaan.

1. **Daftar Resiko Yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk***

Membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan *marketing*.

* 1. ***Technical Risk***

Membutuhkan waktu dan usaha yang lebih untuk mempelajari penggunaan API dari media sosial (Facebook, LinkedIn).

* 1. ***Business Risk***

Masyarakat Indonesia belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai bagian utama dalam pekerjaannya dengan berbagai alasan, contohnya: belum percaya dengan internet.

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

Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek ini adalah:

* 5 minggu pertama untuk planning
* 3 sprint untuk fase *development* dengan masing-masing berdurasi 3 minggu

Perkiraan biaya yang dibutuhkan:

* Biaya survey: Rp 100.000,-

1. ***Project Vision***

Membuat aplikasi web yang mudah digunakan serta mempertemukan masyarakat yang mencari jasa dan pihak penyedia jasa dengan efisien.

1. **SCRUM *Core Team***

* *Product Owner*: Kemas Ramadhan
* SCRUM *Team*:
  + Adrianus Saga Ekakristi
  + Arie Joseph Lonata
  + Mgs. M. Rizki Fadhlurrahman
  + Rifqi Nurfaiz
* SCRUM *Master*:
  + Hadaiq Rolis Sanabila S.Kom., M.Kom.
  + Muhammad Iqbal
  + Rindra Wiska
  + Isnaeni Nurohmah