**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 profesional. Sayangnya, terutama di Indonesia, produk aplikasi yang memfasilitasi *freelancer* dan vendor dalam mempromosikan kemampuannya belum dikenal baik oleh masyarakat. Pernyataan ini kami ambil atas jumlah pengguna freelancer.com yang berada di Indonesia, pengguna sribulancer.com dengan jumlah penduduk di Indonesia dengan usia 15 – 64 tahun yang memiliki perkerjaan utama Jasa Kemasyarakatan, Sosial dan Perorangan, dan wiraswasta. Berdasarkan artikel tentang pengguna freelancer.com, terdapat lebih dari 500 ribu pengguna freelancer di Indonesia[3] dan sribulancer.com memiliki 70 ribu lebih total pengguna[4], sementara terdapat 18.420.710 pekerja di bidang Jasa Kemasyarakatan, Sosial dan Perorangan[2] dan 20.486.560 wiraswasta di Indonesia pada agustus 2014[1].

Sebagian besar masyarakat Indonesia masih mencari sumber daya manusia, *outsourcing*, *freelancer* atau vendor dari mulut ke mulut atau melalui kenalan(perlu survey). Aplikasi yang sudah ada seperti freelancer.com, sribulancer.com, dan projects.co.id mengadopsi sistem *bidding*. Sementara aplikasi kami menggunakan system yang berkebalikan, sehingga memberikan alternative pendakatan untuk mempertemukan seeker dan freelancer.

**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. *Freelancer* merupakan orang yang membuka jasa pengerjaan proyek seperti web, video, desain, dan sejenisnya. *Vendor* merupakan orang yang menyediakan atau menyewakan produk seperti panggung, sound sistem, dan konsumsi pada suatu acara. Sedangkan *seeker* merupakan orang yang memiliki acara ataupun proyek dan membutuhkan *freelancer* atau *vendor*. Target umur pengguna adalah usia umur produktif baik pria ataupun wanita. Kami menyediakan system yang memfasilitasi jenis pekerjaan yang umumnya dapat dikerjakan secara outsourcing. Target pasar dan pengguna memiliki domisili di daerah perkotaan di Indonesia.

* 1. **Keluaran yang Diharapkan**

Hasil proyek ini adalah website yang dapat mempercepat dan mengoptimalkan peluang dari *freelancer* untuk mendapatkan pekerjaan. Selain itu mempercepat proses *seeker* untuk mencari *freelancer* ataupun *vendor* dengan tepat. Kebermanfaatam diatas didapatkan dengan adanya fitur pencarian job yang dibuka oleh freelancer dan dapat dipilih oleh seeker sesuai kebutuhan. Selain itu website ini akan mengimplementasi facebook API untuk mendapatkan freelancer yang memiliki kedekatan hubungan lebih tinggi.

1. **Daftar Risiko yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk (lebih ke proyek)***
      * Kegiatan perkuliahan dan lainnya yang diluar kegiatan development untuk mata kuliah PPL.

**Solusi:** Tidak menunda tugas dari keperluan lainnya agar tidak mengganggu development.

* + - Belum ada tempat untuk bekerja secara bersamaan yang reliable.

**Solusi:** Untuk sementara di perpustakaan (setelah 18.00), dan MIC.

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

**Solusi:** Mulai mempelajari API yang diperlukan sebelum sprint dimulai.

* Membutuhkan waktu dan usaha yang lebih untuk mempelajari penggunaan laravel

**Solusi:** Mulai belajar menggunakan laravel sebelum sprint dimulai.

* 1. ***Business Risk***
* Masyarakat Indonesia belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai bagian utama dalam pekerjaannya dengan berbagai alasan, contohnya: belum percaya dengan internet. Selain resiko dari target pasar, ada pula resiko dari kompetitor. Saat ini sudah ada freelancer.com, sribulancer.com, dan projects.co.id yang merupakan aplikasi sejenis namun dengan sistem dan proses yang berbeda. Resikonya adalah jika ternyata masyarakat lebih memilih menggunakan diantara ketiga aplikasi tersebut dikarenakan *marketing* untuk aplikasi ini kurang tepat. Buruknya sistem *marketing* akan berdampak pada jumlah pengguna. Dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan *marketing* untuk mengatasi resiko ini.

**Solusi:** mencari solusi marketing yang efektif untuk target pengguna dan feasible untuk dilakukan, serta merancang UI/UX yang cocok untuk target pengguna.

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 dan testing: Rp 100.000,-
  + Biaya hosting
* Usaha personal
  + 20 jam / 7 hari

1. ***Project Vision***

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

1. **SCRUM *Core Team***

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

1. Referensi
   1. <http://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/971>
   2. <http://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/970>
   3. <http://teknologi.metrotvnews.com/read/2015/04/27/391835/semakin-banyak-profesional-indonesia-jadi-pekerja-lepas>
   4. https://www.sribulancer.com/