**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. 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 risiko 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. *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*.

* 1. **Keluaran yang Diharapkan**

Mempercepat dan mengoptimalkan peluang dari *freelancer* untuk mendapatkan pekerjaan. Selain itu mempercepat proses *seeker* untuk mencari *freelancer* ataupun *vendor* dengan tepat.

1. **Daftar Risiko yang Teridentifikasi**
   1. ***Project Risk***

Buruknya sistem *marketing* akan berdampak pada jumlah pengguna. Dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan *marketing* untuk mengatasi resiko ini.

* 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. 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.

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,-

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