

Project Charter
Platform untuk Warung Laundry
Kelompok PPLB08

1206254952 M Risky Negoro Putro

1306381894 Andi Fajar Nur Ismail

1306403831 Putu Wira Astika Dharma

1206242183 Bayu Rahman Bariklana

1306407376 Tegar Aldina Galari

1. Latar Belakang Permasalahan

Sebagai mahasiswa peserta mata kuliah Proyek Perangkat Lunak (PPL) kami berencana membuat sebuah proyek perangkat lunak yang berfungsi sebagai *marketplace* untuk *Laundry on-demand*. Proyek ini dibuat untuk memudahkan pengguna aplikasi dalam mencuci baju dan memudahkan para pemilik bisnis laundry untuk memasarkan jasa mereka.

Latar belakang timbulnya ide proyek ini adalah dari pengalaman yang dilakukan saat salah satu anggota tim saat ingin menggunakan jasa *laundry* seperti :

- Beratnya bawaan baju kotor, karena biasanya membawa bawaan di atas 3 kg
- Terkadang jarak yang cukup jauh dari tempat jasa *laundry* membuat malas untuk pergi kesana
- Terkadang saat telah sampai di tempat jasa *laundry*, ternyata jasa laundry sedang tutup, padahal telah berkorban jalan membawa barang bawaan *laundry*.
- Tidak tahu tempat jasa *laundry* terdekat yang menawarkan harga lebih murah atau jasa lainnya.
- Setelah memberikan pakaian pada penyedia jasa *laundry*, tidak tahu status apakah pakaian tersebut telah bisa diambil atau tidak.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mengurangi “*pain*” yang dirasakan salah satu anggota tim dengan penyedia jasa *laundry*. Dengan aplikasi ini juga diharapkan dapat menyelesaikan beberapa masalah penyedia jasa laundry seperti :

- Lokasi tempat penyedia *laundry* yang kurang terekspos seperti di gang-gang kecil
- Penyedia jasa *laundry* belum atau tidak mendata pelanggan-pelanggannya secara terstruktur

- Penyedia jasa laundry dapat menerapkan *Customer Relationship Management* yang lebih baik.

Secara keseluruhan aplikasi yang berencana kami buat dalam PPL kali ini akan memberikan benefit bagi kedua pihak, yaitu penyedia jasa *laundry* dan pengguna jasa *laundry*.

2. Tujuan Bisnis

a. Tujuan

1. Mampu memudahkan dan memenuhi kebutuhan laundry online (terutama bagi warga sekitar UI) secara *real-time*.
2. Mempromosikan dan mempublikasikan informasi *Laundry Online* secara *real-time* terdekat berdasarkan wilayah tertentu.
3. Mengurangi beban pengguna jasa laundry online dalam membawa beban baju nya yang berat.
4. Murah dengan harga terjangkau dan efisien.
5. Teknologi tepat guna.
6. Menambah nilai jual Laundry yang berada di sekitar UI.

b. Target Pengguna dan Target Pasar

Target pengguna aplikasi ini adalah :

1. Pengguna Jasa Laundry
 - Sebagai seseorang yang ingin me-laundry baju/barang-barangnya
2. Penyedia Jasa Laundry
 - Sebagai penyedia jasa yang akan melayani permintaan dari pada pengguna jasa laundry

Target pasar aplikasi ini adalah :

- Setiap pengguna jasa laundry. Terutama pengguna jasa pada sekitar area UI (mayoritas adalah anak Kos/mengontrak)
- Tempat laundry atau penyedia jasa laundry, terutama sekitar area UI (Pondok Cina, Kukusan Teknik, Kukusan Kelurahan, Barel, dll)

c. Keluaran Yang Diharapkan

1. Aplikasi yang *dideploy* diharapkan minim *bug*.
2. Mampu memroses *query* data secara akurat dan terpercaya.
3. Banyak digunakan oleh pengguna terutama para pengguna yang berada di sekitar UI.

4. Status informasi kirim-antar *laundry* aktual. Sehingga memudahkan pihak laundry dan *customer*.
5. *Simple well-made apps*, namun dengan fitur yang *complete*.
6. Mendapatkan *feedback* sesuai dengan review pengguna.

3. Daftar Resiko Yang Teridentifikasi

a. *Project Risk*

- Jika pemilik baju yang dilaundry sedang tidak ada di tempat, bagaimana perizinannya dengan pemilik kostan.
- Jika respon *customer* kurang memuaskan, *developer* harus mencari pengembangan ide agar tepat sasaran.
- Tidak semua *customer* memiliki pulsa atau kuota internet yang memadai .
- Berkemungkinan ada *customer* yang tidak mempergunakan aplikasi sebagaimana mestinya. Sebagai contoh, ketika jarak laundry terlalu dekat dengan tempat tinggal *customer*, maka *customer* akan lebih memilih datang langsung ke tempat laundry jika sempat.
- Belum tentu banyak *Laundry* yang menawarkan diri untuk bergabung dalam jasa *Laundry online*.

b. *Technical Risk*

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

- Penggunaan keterhubungan *server* dalam aplikasi.
- *Database* yang digunakan seperti apa.
- Sistem penunjuk arah GPS pada tempat tinggal *customer* (masih *tentative*). Belum lagi kalau ternyata *customer* tersebut berada dalam kostan di mana terdapat banyak kamar yang ada pada kostan tersebut.
- Memikirkan API yang sesuai.
- *Order* yang terlalu banyak pada suatu kurun waktu tertentu, bisa jadi membuat koneksi *synchronize* aplikasi berjalan lebih lambat.
- Bagaimana *role* pemilik *laundry* saling terkoneksi dengan *role* pengantar *laundry*.
- Memikirkan bagaimana notifikasi dapat muncul bergantian secara *real-time*.

c. *Business Risk*

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

- Berkemungkinan mengucilkan beberapa kosten yang memang pemilik kosten biasa menyediakan jasa mencuci baju penghuni kosten miliknya.
- Jika terdapat dua atau lebih *laundry* dalam radius yang cukup dekat, memungkinkan sulit untuk memilih peluang bisnis dan kemungkinan juga *laundry* yang berada dalam radius yang sama akan saling bersaing dalam bisnisnya.

4. Estimasi Waktu, Usaha dan Biaya

4.1 Estimasi Waktu

Proyek ini dimulai sejak tanggal 18 Februari 2016 dan diperkirakan selesai pada tanggal 31 Mei 2016. Waktu yang dialokasikan untuk mengerjakan proyek ini sekitar 10 jam per minggu per anggota kelompok. Metode pengerjaan proyek ini menggunakan metode *Scrum*, artinya tahap pengembangan proyek ini akan dibagi menjadi beberapa *sprint*. Berikut adalah gambaran kasar estimasi waktu pengerjaan proyek :

No	Task	Tanggal
1	Memulai Proyek	18 Februari 2016
2	Pembuatan <i>Project Charter</i>	25 Februari 2016
3	<i>Sprint</i> ke-1	29 Februari 2016 s.d. 14 Maret 2016
4	<i>Sprint</i> ke-2	17 Maret 2016 s.d. 11 April 2016
5	<i>Sprint</i> ke-3	14 April 2016 s.d. 5 Mei 2016
6	<i>Beta Release</i>	9 Mei 2016 s.d. 16 Mei 2016
7	<i>Release</i>	20 Mei 2016

4.2 Estimasi Usaha

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, pengerjaan proyek ini akan dilakukan dengan menggunakan metode *Scrum* sehingga setiap 2 hari sekali, setiap anggota tim akan melakukan scrum meeting untuk melaporkan kemajuan yang telah dilakukan dari masing-masing tim dan evaluasi kinerja masing-masing anggota tim. Selain itu setiap minggu akan diadakan pertemuan *offline* untuk membahas hal yang akan dilakukan pada pekan selanjutnya. Estimasi pengerjaan proyek pada setiap minggunya adalah 10 jam per minggu per anggota tim.

Tim kami akan melakukan *sharing* kode sumber pada 2 repositori di github. Repositori pertama adalah repositori untuk *Mobile Application (android)* dan repositori kedua khusus untuk *portal web* dan *web services*. Media komunikasi yang kami gunakan adalah *slack*.

4.3 Estimasi Biaya

Dalam menunjang developer team untuk membuat dan mengembangkan aplikasi Laundry Online, dibutuhkan estimasi biaya untuk menunjang pengembangan tersebut. Estimasi biaya yang direncanakan adalah kebutuhan berbiaya dasar yang harus dipenuhi oleh aplikasi Laundry Online. Estimasi biaya yang dibutuhkan dapat dilihat pada table di bawah ini:

N o.	Nama Pengeluaran	Estimasi Biaya	Keterangan
1	Menyewa <i>domain</i> beserta <i>server</i> untuk menunjang kebutuhan operasional Aplikasi	kurang lebih Rp. 20.000,00 per bulan	Untuk sementara, peminjaman domain server direncanakan akan dipakai selama 6 bulan karena masih dalam tahap pengembangan aplikasi. Sehingga jika diperkirakan maka totalnya yaitu: Rp. 20.000 x 6 = Rp. 120.000
2	Akun <i>Developer</i> Google Play untuk	estimasi \$15 yaitu sekitar Rp. 201.142	Berdasarkan hasil konversi mata uang

	kelompok PPLB08		(24/2/2015). Akun ini memiliki masa berlaku selamanya.
Total		Rp. 321.142	

Tabel 1.0 : Tabel perkiraan yang dibutuhkan tim developer.

Berdasarkan dari tabel perkiraan estimasi biaya tersebut, setidaknya dibutuhkan kisaran biaya sekitar Rp. 321.142. Namun, dalam pengerjaan dan pengembangan lebih lanjutnya kemungkinan biaya perkiraan tersebut bisa jadi lebih kecil maupun melebihi besarnya perkiraan biaya tersebut.

5. *Project Vision*

Produk dari proyek ini, merupakan bisnis online yg dapat membantu para pengusaha *offline* laundry untuk mempermudah dalam mengembangkan bisnisnya dengan bantuan aplikasi yang kami buat. Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan mempercepat dan memudahkan proses dari seorang *customer* untuk menggunakan jasa perusahaan *laundry* tersebut. Dengan mudahnya menggunakan jasa, maka Aplikasi ini diharapkan bisa memperluas jangkauan dan memperbanyak customer untuk menggunakannya.

Project Vision : Menjadi sarana perantara yang baik bagi pemilik laundry dan pengguna jasa laundry serta menguntungkan bagi keduanya.

6. *SCRUM Core Team*

Team dibagi menjadi tiga peran:

- **Product Owner:**
 1. 1306381894 Andi Fajar Nur Ismail
- **SCRUM Team:**
 1. 1206254952 M Risky Negoro Putro (UI/UX + Programmer)
 2. 1306403831 Putu Wira Astika Dharma (BackEnd Programmer)
 3. 1306381894 Andi Fajar Nur Ismail (Programmer)
 4. 1206242183 Bayu Rahman Bariklana (UI/UX)
 5. 1306407376 Tegar Aldina Galari (UI/UX + Programmer)
- **SCRUM Master:** tuliskan nama dosen dan asisten dosen
- **Dosen:**
 1. Dr. Ir. Eko Kuswardono Budiardjo M.Sc.
 2. Satrio Baskoro Yudhoatmojo, S.Kom., M.T.I.

- Asdos:

1. Zahra Sharfina