

TUGAS MATA KULIAH PROYEK PERANGKAT LUNAK
KELOMPOK 1
BUSINESS CASE



Disusun Oleh :

Dewa Adji Kusuma	(20102087)
Naufal Rizqi Arinanda	(20102088)
Ekarini Lathifah	(20102096)
Nuriyah Wulandari	(20102109)

Dosen Pengampu :

Aditya Dwi Putro.W, S.Kom.,M.Kom

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM
PURWOKERTO
2022

BUSINESS CASE

1. Executive Summary

Lurizoo adalah kebun binatang yang dijalankan oleh perseorangan. Cakupan satwa yang ada di kebun binatang adalah reptil, mamalia, burung, dan ikan. visi dan misi dari kebun binatang lurizoo adalah memperkenalkan satwa ke masyarakat dan meningkatkan kesejahteraan satwa yang ada di kebun binatang.

1.1 Problem and/or Opportunity

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat dengan adanya website-website destinasi, seperti website kebun binatang, dll. Hal tersebut tentunya menjadi keuntungan bagi pelanggan yang ingin berkunjung kesana. Melalui website tersebut, kendala-kendala seperti proses reservasi yang panjang jika langsung datang ke tempat dapat teratasi karena bisa melakukan reservasi online melalui website. Hal tersebut tentunya dapat memberikan dampak besar bagi pihak kebun binatang yang mengelolanya.

1.2 Organization's Goal and Strategy

Tujuan dari proyek aplikasi web lurizoo adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan jumlah pengunjung kebun binatang lurizoo.
2. Memberikan pengetahuan tentang satwa-satwa kepada pengunjung.
3. Menggantikan konsep manual.
4. Memudahkan pengunjung untuk mengetahui lokasi dengan menggunakan denah.
5. Memudahkan calon pengunjung pada saat pembelian tiket.

1.3 Project MOV

Langkah awal ketika menentukan MOV adalah melakukan identifikasi dampak area yang diinginkan. Dampak area yang diinginkan dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Area Potensial	Dampak yang diinginkan
Strategis	<ul style="list-style-type: none">• Meningkatkan market share• Meningkatkan citra perusahaan• Penetrasi pasar baru
Pelanggan (<i>Customer</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Meningkatkan kepuasan pelanggan• Meningkatkan pelayanan pelanggan• Menambah pengunjung baru• Meningkatkan transaksi pelanggan secara efektif dan efisien
Finansial	<ul style="list-style-type: none">• Meningkatkan pendapatan perusahaan• Meningkatkan margin• Mempertahankan loyalitas pengunjung• Meningkatkan potensi jumlah pelanggan baru

Operasional	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengefisienkan biaya operasional yang dikeluarkan pihak kebun binatang
Social	<ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan pengetahuan kepada pengunjung ● Memberikan dampak positif terhadap lingkungan

Dalam pelaksanaan proyek Lurizoo, perusahaan memiliki target pencapaian MOV per tahun yang dijelaskan pada tabel 1,2

Tahun	MOV
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pengunjung baru yang melakukan transaksi meningkat 10% 2. Pendapatan perusahaan meningkat 15% 3. Biaya operasional turun sebesar 5%
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pengunjung baru yang melakukan transaksi meningkat 10% 2. Pendapatan perusahaan meningkat 15% 3. Biaya operasional turun sebesar 5%
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pengunjung baru yang melakukan transaksi meningkat 10% 2. Pendapatan perusahaan meningkat 15% 3. Biaya operasional turun sebesar 5%
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pengunjung baru yang melakukan transaksi meningkat 10% 2. Pendapatan perusahaan meningkat 15% 3. Biaya operasional turun sebesar 5%

1.4 Option and/or alternative analyzed

berikut adalah alternatif yang dapat dilakukan untuk implementasi proyek website lurizoo.com:

- menunjuk pihak ketiga untuk mengimplementasikan proyek

- menggunakan/memberi lisensi dari proyek yang sudah ada dari vendor pihak ketiga
- menggunakan sumber daya internal untuk mengimplementasikan proyek.

1.5 Alternative Recommendation

berdasarkan hasil analisis biaya dan manfaat, maka alternatif yang direkomendasikan adalah menunjuk pihak ketiga untuk mengimplementasikan proyek website lurizoo.com ini.

2. Introduction

2.1 Background

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat mengubah gaya dan pola hidup masyarakat termasuk dalam dunia bisnis, seperti penjualan dan pembayaran tiket secara online yang dapat memudahkan pengunjung untuk memesan dan membayar tiket secara online tanpa harus mengantri di loket. Pengunjung hanya menunjukkan bukti bahwa ia telah memesan dan membayar tiket kepada penjaga. Peran teknologi informasi seperti ini diyakini mampu meningkatkan bisnis dan pendapatan perusahaan.

Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi kita dapat membuat proyek informasi kebun binatang berbasis website dengan tujuan edukasi untuk menambah pengetahuan mengenai ragam satwa yang ada di Kebun Binatang Sanggaluri.

2.2 Project Scope

Website lurizoo.com memiliki cakupan proyek yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Lama waktu pengerjaan proyek ini adalah selama 126 hari kerja ditambah dengan masa perawatan selama 1 tahun untuk membuat web sistem informasi kebun binatang lurizoo. Perkembangan kebutuhan yang berakibatkan penambahan waktu pengerjaan proyek akan diproses dengan dokumen Change Request.
- 2) Proyek harus dipastikan untuk dapat diimplementasikan agar sesuai dengan rencana. Adapun tahap implementasi proyek secara umum adalah:
 - Tahap pre-instalasi meliputi pengumpulan data dan informasi, penyusunan desain secara rinci dan mendalam (low level design), mulai menyusun pengembangan website lurizoo.com.
 - Tahap instalasi dilakukan sesuai dengan daftar kebutuhan fitur terdapat pada dokumen Purchase Order (PO) website lurizoo.com.
 - Tahap pengembangan dilakukan dengan mengacu pada dokumen low level design yang dibuat pada tahap pre-instalasi.
 - Tahap Acceptance Test dilakukan setelah semua fitur pada website telah selesai dikembangkan. Tujuan dari proses ini adalah mendapatkan persetujuan final terkait dengan selesainya implementasi proyek sesuai dengan prosedur Acceptance Test yang sebelumnya telah disepakati.

2.3 Product Scope

Web Lurizoo memiliki cakupan produk yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Animal Description

Fitur ini merupakan fitur dari website Lurizoo yang berfungsi sebagai sarana pendidikan atau pengetahuan kepada pengunjung agar pengunjung mengetahui karakteristik satwa yang ada pada kebun binatang.

2. Online Ticket Payment

Fitur ini nantinya digunakan pengunjung untuk memesan dan membayar tiket secara online.

3. Lurizoo Map

Fitur ini dirancang untuk memudahkan pengunjung mengenali dan mengetahui spot-spot yang ada di Kebun Binatang Sanggaluri sehingga pengunjung tidak perlu takut untuk tersesat.

2.4 Current Situation

Saat ini Kebun Binatang Sanggaluri belum memiliki layanan pemesanan dan pembayaran tiket secara online dalam bentuk website. Kebun Binatang Sanggaluri baru seperti kebun binatang pada umumnya yang ketika masuk harus mengantri untuk membeli dan membayar tiket secara offline di loket.

2.5 Problem/Opportunity Statement

Peluang yang tersedia bagi Lurizoo dalam proyek website ini adalah:

- Dapat mengimplementasikan pemasaran yang lebih terpusat ke dalam website dan mempermudah menarik pengunjung baru.
- Mudah dijangkau oleh masyarakat karena informasi yang diberikan sudah tersedia dalam bentuk website.

Kendala yang dihadapi oleh Lurizoo adalah:

- Persaingan dengan kebun binatang yang dijalankan oleh pemerintah.
- pengunjung kurang mengenali Lurizoo karena kurang diketahui oleh masyarakat.

2.6 Organization Value

Pembuatan website lurizoo.com ini diharapkan mampu memberikan organizational value kepada Kebun Binatang Sanggaluri. Beberapa organizational value yang diharapkan sebagai berikut:

1. Jumlah pelanggan yang melakukan transaksi meningkat 10%
Adanya website lurizoo.com diharapkan mampu membuat target meningkatkan pengunjung baru yang bertransaksi sebesar 10%.
2. Pendapatan perusahaan meningkat 15%
Dengan semakin meningkatnya pengunjung baru, diharapkan pendapatan perusahaan dapat meningkat sebesar 15%.
3. Menurunkan biaya operasional sebesar 5%.
Adanya pembelian tiket secara online diharapkan mampu menurunkan biaya operasional sebesar 5%.

2.7 How Achieving the project's MOV will support the organization's Goal and Strategy

Target	Hubungan dengan project MOV
Meningkatkan jumlah pengunjung baru yang melakukan transaksi sebesar 10%	Dengan penggunaan website lurizoo.com diharapkan pertumbuhan pelanggan akan meningkat
Meningkatkan pendapatan perusahaan	Dengan adanya peningkatan pelanggan

sebesar 15%	diharapkan akan meningkatkan pendapatan perusahaan sebesar 15% untuk setiap tahunnya
Menurunkan biaya operasional sebesar 5%	Dengan adanya website lurizoo.com diharapkan mampu menurunkan biaya operasional sebesar 5%

3. Alternatives

3.1 Outsource To Third Party

Pengembangan website lurizoo.com dilakukan dari awal oleh vendor selaku pihak ketiga. Sistem dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pihak manajemen kebun binatang lurizoo.

3.2 Inhouse Development

Pengembangan website lurizoo.com dilakukan dengan menggunakan sumber daya manusia internal (inhouse), ada keuntungan yang dapat diambil dengan menggunakan sumber daya internal seperti penghematan biaya.