**Pengembangan perangakat lunak**

**untuk ANAKSEKOLAH.ID**

Logo, company name

Description automatically generated

**Aplikasi Pembelajaran Online (Anaksekolah.id)**

**Disusun Oleh :**

|  |
| --- |
| **Alfian Bagus Firmansyah ( AI HACKER )** |
| **Ari Budi Prasetyo ( AI HACKER )** |
| **Candra Wulan Ana Rawati ( AI HACKER )** |
| **Clara Nirmalasari ( AI HIPSTER )**  **Davie MNU ( AI HIPSTER )**  **Dyah Ambarwati ( AI HUTSLER )**  **Erikson Aritonang ( AI HACKER )**  **Lintang Qurota A’yun ( AI HIPSTER )**  **Mochammad Chafith ( AI HIPSTER )**  **Muhammad Triski ( AI HUTSLER )**  **Muhammad Frahan Al-Farid ( AI HACKER )**  **Setya Nugraha ( AI HACKER )** |

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Anaksekolah.id merupakan aplikasi pembelajaran online yang memberikan kemudahan bagi siswa dan wali murid untuk melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri. Anaksekolah.id memberikan solusi bagi siswa yang ingin belajar diluar sekolah formal. Sistem yang didesain dimana siswa tidak hanya belajar materi dan soal latihan tetapi siswa diajari konsep pada setiap materi yang akan disampaikan.

* 1. Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi anaksekolah.id adalah :

1. Ikut berperan dalam peningkatan pendidikan diera pandemi
2. Memanfaatkan peluang pasar diera pandemi dan digitalisasi
3. Memberikan kemudahan dalam akses pendidikan
4. Pemerataan pendidikan
   1. Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi anaksekolah.id adalah :

1. Mempermudah siswa dalam belajar
2. Mengetahui perkembangan siswa dalam memahami materi
3. Meningkatkan ilmu pengetahuan
4. Ketercapian tujuan pendidikan

1.3 Visi Dan Misi

* Visi

Menjadi mitra dan solusi bagi masyarakat setempat dengan cara memberikan pelayanan atas kebutuhan yang diperlukan

* Misi

Memberikan pelayanan profesional kepada masyarakat setempat demi kepuasan pelanggan.

**BAB II**

**DESKRIPSI UMUM SISTEM**

2.1 Perspektif

Dalam membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuannya dibuatlah aplikasi berbasis web untuk memudahkan para siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat belajar mandiri. Website ini akan menjadi wadah bagi para siswa dan wali siswa untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

2.2 Karakteristik Penggunaan

Karakteristik penggunaan dalam sistem ini adalah siswa yang ingin belajar diluar jam sekolah secara online .

2.3 Batasan Sistem

Sistem anaksekolah.id memiliki batasan antara lain :

1. Aplikasi berbasis andriod dan web
2. Pengguna yang tidak terdaftar akan dibatasi pada penggunaan fitur yang tersedia
3. Pengguna yang terdaftar dalam sistem dapat mengakses seluruh materi dan latihan soal yang tersedia
4. Siswa yang terdaftar dalam siswa dapat mengikuti pembelajaran live yang disediakan oleh anaksekolah.id

2.4 Metodologi Pengembangan Sistem

**BAB III**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM**

3.1 Kebutuhan Fungsional

Penggunaan aplikasi anaksekolah.id merupakan admin dan konsumen yang memiliki kebutuhan fungsional sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| Pengguna | Kebutuhan |
| Admin | Mengelola data konsumen |
| Konsumen | Membeli produk anaksekolah.id |

3.2 Kebutuhan Antar Muka Eksternal

a. Kebutuhan Data

b. Kebutuhan Antar Muka Pemakai

c. Kebutuhan Perangkat Keras

Aspek Produksi dan Teknis Teknology

Pembuatan website dan aplikasi

Konsultasi dengan programming web dan apps

Pemahaman Konsep dan Teknis

Promosi

Launching Aplikasi dan Website

Perbaikan aplikasi dan website

Penawaran kerjasama dengan produsen

Penawaran kerjasama dengan investor

Demo aplikasi dan website

Dalam aspek pendidikan sekarang yang akan di dibuat adalah berupa website dan aplikasi yang nanti akan dipergunakan untuk melakukan kegiatan bimbingan online. Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan website dan aplikasi

* 1. Langkah awal dari proses pembuatan ini adalah perancangan konsep dan teknis website yang akan dibuat agar website dan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang akan dijalankan.
  2. kemudian berkonsultasi kepada programmer terkait rancangan website dan aplikasi. konsultasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengembangan website dan aplikasi & biaya yang dibutuhkan & serta kebutuhan pasar mengenai desain website dan aplikasi.
  3. Setelah berkonsultasi dengan programmer selanjutnya adalah pembuatan website dan aplikasi dengan kesepakatnya yang dibuat dengan programmer megenai estimasi biaya dan pengembangannya.
  4. Selanjutnya adalah melakukan simulasi atau demo website dan aplikasi apakah sudah sesuai dan dapat running sesuai desain ataukah tidak.
  5. Selanjutnya untuk memperoleh pendidikan yang akan ditawarkan di website dan aplikasi maka perlu di lakukan kerja sama dengan mitra terkait. target konsumen yang dituju dalam hal ini merupakan perusahaan dengan Branding yang sudah ada atau ternama. hal ini bertujuan untuk memperoleh konsumen yang terverifikasi.
  6. Dalam hal pendanaan untuk melakukan sebuah bisnis diperlukan investor. maka dari itu pada tahap ini perlu dilakukan kerja sama dengan investor. Dalam kerja sama ini akan disepakati dengan penandatangan kontrak mengenai pembagian keuntungan dan pendanaan lainnya.
  7. Setelah mendapatkan kerjasama dengan produsen dan investor maka dalam tahap penawaran website dan aplikasi ditawarkan juga fitur desain website dan aplikasi. maka didapatkan kekurang-kekurangan yang ada pada website dan aplikasi sehingga diperlukan re-design dan penambahan fitur untuk memperoleh website dan aplikasi yang optimal.
  8. Launching aplikasi ini adalah hasil nyata dari proses produksi yang dilakukan. Launching ini juga bertujuan untuk memperkenalkan website dan aplikas
  9. terakhir adalah tahap promosi. promosi ini bertujuan untuk mengenalkan website dan aplikasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepercayan terhadap konsumen.

SOFTWARE REQUIREMENT SPECIFICATIONS (SRS)

RINGKASAN

|  |  |
| --- | --- |
| Target Penggunaan | Untuk target penggunaan anak-anak yang sedang bersekolah seperti SD,SMP,dan SMA |
| Fungsi | Fungsi dari platform bimbingan belajar onling ini Berfungsi untuk mengajarkan anak-anak dari jarak jauh maupun yang sedang mengalami kesulitan dalam belajar. |
| Tujuan | Tujuan dari anaksekolah.id adalah Ikut berperan dalam peningkatan pendidikan diera pandemi, Memanfaatkan peluang pasar diera pandemi dan digitalisasi, Memberikan kemudahan dalam akses pendidikan, dan juga Pemerataan pendidikan |
| Penjelasan Sistem | Penelasan Anaksekolah,id yaitu untuk membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuannya dibuatlah aplikasi berbasis web untuk memudahkan para siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat belajar mandiri. Website ini akan menjadi wadah bagi para siswa dan wali siswa untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berkualitas. |

|  |  |
| --- | --- |
| System Request | |
| Project sponsor : | Anaksekolah.id |
| Business Need : | 1. Pembelajaran berbasis mobile dan website untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa 2. Memudahkan mitra dalam mengelola suatu pembelajaran 3. Untuk memeratakan Pendidikan |
| Business Requirements : | |
| Fitur yang ada dalam aplikasi ini adalah:   * Admin  1. Memiliki data konsumen 2. Menambahkan data konsumen 3. Melihat data konsumen 4. Melihat laporan kondisi setiap hari 5. Memasukan data diri admin 6. Melihat data diri admin 7. Memasukan data diri admin 8. Memasukan data konsumen 9. Mengubah data konsumen 10. Melihat data konsumen 11. Memasukan jumlah data peserta 12. Melihat jumlah data peserta 13. Melihat jumlah riwayat peserta 14. Melihat laporan kegiatan peserta 15. Melihat data kebutuhan peserta 16. Mengubah data kebutuhan peserta 17. Melihat riwayat kebutuhan peserta 18. Melihat traffic login dan logout konsumen 19. Melihat Riwayat pembelian konsumen 20. Menambahkan mata pelajaran, eskul, event, promo, testimoni 21. Melihat mata pelajaran, eskul, event, promo, testimoni 22. Mengubah mata pelajaran, eskul, event, promo, testimoni 23. Melihat banner web anaksekolahid 24. Mengubah banner web anaksekolahid 25. Menambahkan video di web dan mobile 26. Mengubah video di web dan mobile 27. Melihat video di web dan mobile  * Konsumen ( siswa )  1. Melihat data peserta didik 2. Mengubah data peserta didik 3. Melihat data konsumen 4. Mengubah data konsumen 5. Memasukan data diri peserta didik 6. Mengubah data peserta didik 7. Melihat data peserta didik 8. Melihat jumlah data pesserta didik 9. Melihat jumlah riwayat peserta didik 10. Menambah data kebutuhan peserta didik 11. Mengubah data kebutuhan peserta didik 12. Melihat data kebutuhan peserta didik 13. Melihat data riwayat kebutuhan peserta didik | |
| Business value : | |
| Keuntungan intangible :   1. Memudahkan admin dalam melakukan pembukuan peserta didik 2. Memudahkan admin dalam mengurus peserta didik 3. Pembukuan akan lebih cepat karena dilakukan secara mobile   Keuntungan tangible :   1. Menghemat waktu kurang dari 10 menit dalam melakukan pembukuan karena dilakukan secara mobile tidak memerlukan ATK 2. Mengetahui jumlah peserta karena adanya aplikasi anaksekolah.id | |
| Special issues or constraints | |
| 1. Sistem berbasis aplikasi  2. Maintance sistem jam 02.00 – 03.00  3. Hanya bisa di akses oleh user yang memiliki akun  4. Bisa di akses menggunakan mobile phone | |



