

PENGEMBANGAN WEBSITE PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMAAN BEASISWA

PROYEK PERANGKAT LUNAK

Dosen Pengampu :
Izuardo Zulkarnain, S.Pd., M.T.
NIP. 199405172024061001



DISUSUN OLEH :

ZETI KURNIATI	(D1041221002)
ADEOLA ANGGRAINI	(D1041221026)
BINTANG GALIH PAMBUDI	(D1041221027)
SYARIF SHAMIL	(D1041221062)
EVA RAMADHINA CALISTA	(D1041221064)

+

**JURUSAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2025**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
LATAR BELAKANG	1
MANFAAT DAN TUJUAN	1
SASARAN	2
RUANG LINGKUP PEKERJAAN	2
KELUARAN (OUTPUT)	3
RENCANA ANGGARAN BIAYA	3
DESKRIPSI PERENCANA (DEVELOPER)	4
WAKTU PENYELESAIAN KEGIATAN	11
SYARAT DAN KETENTUAN	12
SPESIFIKASI TEKNIS	13
KELAYAKAN HUKUM	13
PENUTUP	13
MOCKUP PENGEMBANGAN WEBSITE PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMAAN BEASISWA	15

LATAR BELAKANG

Pendidikan yang layak merupakan hak asasi manusia yang mendasar sebagaimana tercantum dalam UUD 1945. Beasiswa menjadi salah satu solusi untuk memberikan kesempatan pendidikan kepada mahasiswa yang kurang mampu secara finansial. Sebuah Perguruan Tinggi tentunya mempunyai program beasiswa bagi siswa yang berasal dari keluarga yang kurang mampu. Dengan adanya beasiswa, diharapkan mahasiswa dapat melanjutkan pendidikan mereka tanpa terkendala masalah ekonomi.

Namun, pemilihan penerima beasiswa bukanlah hal yang mudah. Banyaknya pelamar serta beragamnya kriteria yang harus dipertimbangkan menjadikan proses seleksi menjadi kompleks. Beasiswa harus diberikan kepada orang-orang yang memang layak berdasarkan ekspektasi dan penerimaan beasiswa yang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang dapat membantu dalam proses seleksi agar lebih cepat, efisien, dan objektif.

Dengan memanfaatkan teknologi internet dan sistem informasi berbasis web, proses seleksi beasiswa dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan transparan. Melalui website penentuan kelayakan penerima beasiswa, pihak penyedia beasiswa dapat mengelola data pelamar, memproses perhitungan kelayakan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, serta memberikan rekomendasi secara sistematis. Dengan adanya sistem ini, diharapkan mahasiswa yang benar-benar berhak mendapatkan beasiswa dapat terlayani dengan baik, dan proses seleksi berjalan dengan efisien dan dapat dipertanggungjawabkan.

MANFAAT DAN TUJUAN

A. Tujuan

Tujuan dibuatkan website penentuan kelayakan penerimaan beasiswa adalah untuk membantu proses seleksi penerima beasiswa agar lebih cepat, objektif dan efisien berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

B. Manfaat

Manfaat dibuatnya website penentuan kelayakan penerimaan beasiswa antara lain:

1. Mempermudah proses seleksi dengan sistem yang otomatis dan berbasis data, sehingga mengurangi potensi subjektivitas.
2. Meningkatkan transparansi dan akurasi dalam penentuan kelayakan penerimaan beasiswa.

3. Mempercepat proses pemberian keputusan beasiswa sehingga mahasiswa dapat segera menerima bantuan yang dibutuhkan.

SASARAN

1. Tersedianya sistem berbasis web yang dapat diakses oleh pihak kampus, penyedia beasiswa dan mahasiswa.
2. Meningkatkan kepercayaan mahasiswa terhadap proses seleksi beasiswa yang objektif dan adil.
3. Meningkatkan efisiensi proses administrasi dan seleksi beasiswa dengan dukungan sistem digital.
4. Membantu pihak penyedia beasiswa dalam pengambilan keputusan berdasarkan data dan kriteria yang terstruktur.

RUANG LINGKUP PEKERJAAN

Secara umum kegiatan-kegiatan yang tercakup dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan website penentuan kelayakan penerimaan beasiswa sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi kebutuhan sistem berupa kriteria kelayakan beasiswa, data mahasiswa, serta proses penilaian dan seleksi.
2. Melakukan analisis sistem untuk memahami permasalahan, hambatan, kebutuhan, dan peluang dalam proses seleksi beasiswa.
3. Melakukan studi kelayakan untuk menentukan metode penilaian yang tepat.
4. Merancang desain dan arsitektur website untuk pendaftaran serta seleksi penerimaan beasiswa.
5. Mendesain tampilan user interface yang intuitif dan mudah digunakan.
6. Menyusun rancangan backend, termasuk mekanisme pengolahan data dan sistem penilaian.
7. Membangun website yang mencakup fitur pendaftaran beasiswa, sistem penilaian otomatis, dan dashboard pelaporan hasil seleksi..
8. Melakukan testing pada seluruh fitur website guna memastikan kinerja sistem yang optimal dan sesuai dengan spesifikasi.
9. Melakukan perbaikan (bug fixing) berdasarkan temuan selama pengujian untuk meningkatkan stabilitas dan keandalan sistem.

10. Menyusun laporan akhir yang mencakup seluruh tahapan pengembangan, analisis, dan pengujian sistem.
11. Membuat dokumentasi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk pengelolaan dan pemantauan website.
12. Melakukan konfigurasi sistem untuk memastikan integrasi dengan infrastruktur IT yang ada.

KELUARAN (OUTPUT)

1. Software
Software Website untuk Pendaftaran dan Seleksi Beasiswa Mahasiswa yang telah dikembangkan dan siap digunakan, mencakup fitur pendaftaran, seleksi, pelaporan, dan administrasi.
2. Sistem penilaian
Sistem penilaian kelayakan yang dapat dikonfigurasi berdasarkan kriteria beasiswa, dilengkapi dengan mekanisme pembobotan dan perhitungan nilai otomatis.
3. Dokumentasi
 - Dokumentasi teknis terkait kebutuhan sistem, desain, arsitektur, dan konfigurasi website.
 - Manual penggunaan sistem untuk Administrator dan Mahasiswa.
 - Dokumen SOP (Standard Operating Procedure) dan panduan teknis terkait pemeliharaan dan penggunaan sistem.
4. Laporan
Laporan-laporan terkait proses seleksi, termasuk laporan hasil seleksi, statistik pendaftar, serta dokumentasi proses yang disusun secara berkala (laporan awal, tengah, dan akhir).

RENCANA ANGGARAN BIAYA

NO	Kegiatan	Jumlah Orang	Harga
A	tenaga ahli		
1	project manager	1	25.000.000
2	system analyst	1	12.000.000
3	programmer	1	17.000.000
4	tester	1	7.500.000
5	implementer	1	9.000.000
6	dokumenter	1	11.000.000
B	biaya software		
1	perencanaan dan desain	1	2.000.000
2	Integrasi sistem	1	8.000.000
3	pengujian dan evaluasi	1	2.000.000
4	infrastruktur teknologi	1	4.500.000
total			98.000.000

DESKRIPSI PERENCANA (DEVELOPER)

a. Project Manager : Syarif Shamil

Syarif Shamil bertanggung jawab sebagai Project Manager yang memiliki peran penting dalam menjalin komunikasi dengan client, mengorganisir kerja tim, serta menyusun jadwal dan anggaran proyek. Ia menerima deskripsi project dari client, kemudian menyampaikannya kepada System Analyst. Selain itu, ia juga bertugas menyampaikan estimasi biaya dan waktu pengerjaan kepada client, melakukan negosiasi apabila diperlukan, serta menyerahkan hasil akhir pekerjaan kepada client.

b. Front-End Developer : Adeola Anggraini

Adeola Anggraini berperan sebagai Front-End Developer yang mengembangkan user interface dari sebuah aplikasi berbasis web agar sesuai dengan desain dan kebutuhan pengguna. Ia mengimplementasikan elemen visual menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript serta memastikan tampilan responsif, interaktif, dan mudah digunakan.

c. Back-End Developer : Bintang Galih Pambudi

Bintang Galih Pambudi berperan sebagai Back-End Developer. Dalam perannya ini, ia membangun logika sistem di sisi server, termasuk pengelolaan database, autentikasi pengguna, dan pemrosesan data. Ia mengembangkan API, menangani integrasi sistem, serta memastikan keamanan dan performa aplikasi berjalan dengan baik di sisi belakang (server side).

d. Quality Assurance (QA) : Zeti Kurniati

Zeti Kurniati berperan sebagai Quality Assurance (QA) yang bertanggung jawab memastikan kualitas perangkat lunak melalui proses pengujian yang sistematis. QA merancang skenario pengujian, mengidentifikasi bug, memverifikasi fungsionalitas sistem sesuai dengan spesifikasi, serta memastikan aplikasi bebas dari kesalahan sebelum dirilis ke pengguna.

e. DevOps : Eva Ramadhina Calista

Eva Ramadhina Calista sebagai DevOps bertugas membantu menjembatani antara tim pengembang dan tim operasional. DevOps bertanggung jawab terhadap otomatisasi proses deployment, integrasi berkelanjutan (CI/CD), pengelolaan server, monitoring aplikasi, dan memastikan pengembangan, pengujian, serta rilis software berlangsung cepat, stabil, dan terkontrol.

RIWAYAT PENGALAMAN

Nama	Posisi	Riwayat Pengalaman
Syarif Shamil	Project Manager	<p>Sistem Pendukung Keputusan dalam Pemilihan Saham Unggulan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web (Jan 2024 - Mar 2024)</p> <ul style="list-style-type: none">- Menjalani komunikasi awal dengan klien dari sektor keuangan untuk memahami kebutuhan sistem yang dapat membantu investor dalam memilih saham unggulan berdasarkan kriteria seperti risiko, return, likuiditas, dan fundamental perusahaan.- Menyusun deskripsi proyek secara rinci dan menyampaikannya kepada System Analyst untuk diterjemahkan ke dalam spesifikasi teknis dan alur sistem menggunakan metode AHP.- Mengorganisir dan memimpin tim proyek yang terdiri dari System Analyst, Programmer, Tester, dan Dokumenter, serta membuat jadwal kerja lengkap dengan target mingguan dan waktu penyelesaian.- Menghitung dan menyusun estimasi anggaran proyek,

		<p>mencakup biaya pengembangan, tools AHP, server hosting, serta honorarium tim, lalu menyampaikan estimasi tersebut kepada klien.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan negosiasi dengan klien terkait penyesuaian waktu pengerjaan dan permintaan tambahan fitur seperti visualisasi perbandingan alternatif saham dalam bentuk grafik. - Memantau jalannya proyek melalui laporan mingguan dari setiap divisi dan mengadakan pertemuan rutin untuk memastikan pengembangan, pengujian, dan dokumentasi berjalan sesuai rencana. - Menyerahkan sistem akhir kepada klien dalam bentuk aplikasi web siap pakai, dilengkapi dengan dokumentasi teknis, manual pengguna, dan laporan akhir pengembangan, serta memfasilitasi sesi presentasi dan pelatihan pengguna. <p>Pengembangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Website</p> <p>(Sep - Okt 2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun perencanaan proyek dan timeline kerja, termasuk pembagian tugas untuk tim desain, pengembang frontend-backend, dan penguji. - Menganalisis kebutuhan sistem bersama tim analyst untuk menentukan alur pelaporan, notifikasi tindak lanjut, dan hak akses pengguna (pelapor, admin, petugas). - Mengarahkan tim UI/UX untuk mendesain antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan oleh semua kalangan. - Berkoordinasi dengan stakeholder kampus (dosen, staf, dan mahasiswa) untuk mengumpulkan feedback pengguna dan mengimplementasikan fitur
--	--	---

		<p>seperti status laporan, histori pengaduan, dan sistem verifikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengelola proses pengujian aplikasi dan dokumentasi proyek, termasuk menyusun laporan dan presentasi hasil akhir.
Adeola Anggraini	Front-End Developer	<p>Redesain Aplikasi Edlink Metode Heuristic Evaluation (Aug 2024 - Des 2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan evaluasi menggunakan prinsip Heuristic Evaluation untuk menemukan masalah pada desain lama. - Merumuskan solusi desain berdasarkan hasil evaluasi dan masukan pengguna. - Membuat user flow, wireframe, dan prototype interaktif menggunakan Figma serta meningkatkan konsistensi visual, navigasi, dan kemudahan penggunaan aplikasi. - Menyusun laporan hasil redesign dan mempresentasikannya dalam forum akademik bersama dosen dan rekan proyek. <p>Penerapan Metode ELECTRE Dalam Pengambilan Keputusan Jurusan Di Universitas TANJUNGPURA Berbasis Website (Mar 2024 - May 2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan analisis kebutuhan sistem secara menyeluruh, termasuk identifikasi pengguna, input, output, dan proses utama. - Merancang flowchart sistem sebagai panduan alur logika aplikasi dalam menerapkan metode ELECTRE. - Mendefinisikan alternatif dan kriteria pemilihan jurusan serta menetapkan bobot pengambilan keputusan untuk setiap kriteria. - Berkolaborasi dengan tim developer dalam memastikan integrasi logika perhitungan ELECTRE (normalisasi matriks, pembobotan, dominasi concordance dan discordance,

		<p>serta ranking akhir) ke dalam sistem berbasis web menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan dokumentasi lengkap mengenai logika proses dan justifikasi pemilihan metode ELECTRE untuk mendukung proses pengambilan keputusan.
Bintang Galih Pambudi	Back-End Developer	<p>Pengembangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web (Jan 2023 – Mar 2023)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasikan rancangan sistem dari System Analyst dalam bentuk konstruksi database menggunakan MySQL untuk menyimpan data barang, kategori, lokasi penyimpanan, dan riwayat transaksi. - Membangun sistem berbasis web menggunakan PHP, HTML, CSS, dan JavaScript untuk fitur input barang, pencatatan mutasi barang, pelaporan stok, dan pencarian cepat. - Melakukan proses testing internal dan debugging terhadap error sistem seperti validasi input, pencatatan ganda, dan error koneksi database. - Menyusun dokumen petunjuk operasional aplikasi yang mencakup proses instalasi lokal/server, konfigurasi database, dan panduan penggunaan sistem oleh admin gudang. <p>Sistem E-Voting Pemilihan Ketua OSIS Berbasis Web (Okt 2023 – Des 2023)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun rencana pengujian sistem (test plan) untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai kebutuhan, seperti registrasi pemilih, proses voting, rekap hasil suara, dan penguncian akses setelah pemilihan selesai. - Menyusun dan menjalankan skenario pengujian (test case) untuk berbagai kondisi, termasuk pengujian validasi login, simulasi pemilih ganda, serta pengujian

		<p>hasil suara secara real-time.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengujian fungsional (functional testing), pengujian kompatibilitas lintas browser, serta pengujian stres untuk memastikan sistem tetap stabil saat digunakan secara serentak. - Mendokumentasikan hasil pengujian ke dalam Dokumen Pengujian Perangkat Lunak (DPHUPL), mencakup bug yang ditemukan, langkah reproduksi, status perbaikan, dan rekomendasi peningkatan kepada Programmer dan Project Manager. - Memberikan umpan balik langsung kepada tim pengembang terkait permasalahan UI/UX dan potensi risiko keamanan sistem, seperti penyalahgunaan akses pemilih atau manipulasi hasil voting.
Zeti Kurniati	Quality Assurance	<p>1. Proyek: Analisis Sentimen Produk Skincare pada Instagram Menggunakan Algoritma Naïve Bayes</p> <p>Periode: Aug 2024 – Desember 2024 Deskripsi Peran: bertanggung jawab untuk mengembangkan dan menjalankan sistem klasifikasi sentimen terhadap data media sosial menggunakan algoritma Naïve Bayes.</p> <p>Tugas & Tanggung Jawab:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasikan algoritma Naïve Bayes menggunakan Python dan library scikit-learn. - Melakukan preprocessing data seperti tokenizing, stopword removal, dan stemming untuk menyiapkan data analisis. - Menguji hasil klasifikasi sentimen dan mengevaluasi performa model menggunakan confusion matrix. - Melaksanakan UAT (<i>User Acceptance Test</i>) untuk validasi hasil klasifikasi. - Menyusun laporan hasil implementasi untuk Project

		<p>Manager.</p> <p>2. Proyek: Penerapan Metode ELECTRE dalam Pengambilan Keputusan Jurusan di Universitas Tanjungpura Berbasis Website</p> <p>Periode: Maret 2024 – Mei 2024</p> <p>Deskripsi Peran: berkontribusi pada pembangunan sistem pendukung keputusan berbasis web menggunakan metode ELECTRE untuk membantu calon mahasiswa memilih jurusan.</p> <p>Tugas & Tanggung Jawab:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasikan metode ELECTRE ke dalam sistem berbasis web menggunakan PHP dan MySQL. - Melakukan instalasi dan konfigurasi sistem di server lokal. - Melaksanakan UAT (<i>User Acceptance Test</i>) bersama pengguna untuk memastikan sistem bekerja sesuai kebutuhan. - Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi kepada pengguna non-teknis. - Membuat dokumentasi teknis dan laporan implementasi untuk Project Manager.
Eva Ramadhina Calista	DevOps	<p>Implementasi Usability Testing Guna Pengembangan UI/UX SATU UNTAN (Aug 2024 - Des 2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang dan melaksanakan usability testing pada 10 responden (mahasiswa & dosen SATU UNTAN) untuk mengevaluasi aspek learnability, efficiency, errors, dan satisfaction. - Menganalisis data kuantitatif dengan Mean Method untuk mendapatkan skor rata-rata tiap aspek dan mengkonversinya ke kategori kualitatif. - Membuat wireframe dan prototype interaktif di Figma sebagai re-desain UI/UX SATU UNTAN . - Membuat wireframe dan prototype interaktif di Figma

		<p>sebagai re-desain UI/UX SATU UNTAN.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun rekomendasi perbaikan antarmuka berdasarkan hasil usability testing dan mengkomunikasikannya dalam laporan akhir . <p>Penerapan Metode Electre dalam Pengambilan Keputusan Jurusan di Universitas Tanjungpura Berbasis Website (Mar 2024 - May 2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun jadwal pelaksanaan dan estimasi anggaran pengembangan website SPK Electre - Mendokumentasikan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) - Menyusun Desain Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) - Membuat Dokumen Hasil Uji Perangkat Lunak (DPHUPL) yang memuat langkah-langkah normalisasi, pembobotan, perhitungan concordance–discordance, dan aggregate dominance - Menyiapkan laporan kemajuan berkala dan laporan akhir penelitian - Merancang petunjuk operasional pengguna untuk sistem SPK Electre - Menyusun modul pelatihan bagi end user (calon mahasiswa)
--	--	---

WAKTU PENYELESAIAN KEGIATAN

Adapun proses pelaksanaan pekerjaan ini memakan waktu selama 16 (enam belas) minggu, dengan rincian sebagai berikut:

No	Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Tahap Persiapan																
	a. Mobilisasi tim & konsolidasi awal																
	b. Studi pustaka dan analisis awal kebutuhan sistem																
2.	Tahap Perencanaan Sistem																
	a. Perumusan kriteria seleksi beasiswa																
	b. Perancangan struktur sistem & use case																
	c. Penyusunan spesifikasi teknis																
	d. Penyusunan laporan kebutuhan sistem																
3.	Tahap Pengembangan Sistem																
	a. Pembuatan UI/UX																
	b. Pengembangan modul pendaftaran																
	c. Pengembangan sistem penilaian																
	d. Penyusunan laporan kemajuan																
4.	Tahap Pengujian Sistem																
	a. Pengujian sistem keseluruhan																
	b. Perbaikan bug & finalisasi kode																
5.	Tahap Dokumentasi dan Pelatihan																
	a. Penyusunan panduan pengguna																
	b. Penyusunan dokumen teknis																
	c. Pelatihan penggunaan sistem																
	d. Sosialisasi sistem ke pengguna akhir																
6.	Tahap Penutupan																
	a. Evaluasi akhir sistem																
	b. Penyusunan laporan akhir proyek																
	c. Serah terima hasil proyek																

SYARAT DAN KETENTUAN

Adapun syarat dan ketentuan dalam pelaksanaan kegiatan Pengembangan Website Penentuan Kelayakan Penerimaan Beasiswa adalah sebagai berikut:

- Harga yang ditawarkan sudah mencakup seluruh biaya yang tercantum dalam ruang lingkup pekerjaan yang telah disepakati.
- Masa garansi dan support (maintenance) diberikan selama 3 (tiga) bulan terhitung sejak proses serah terima pekerjaan, dengan rincian ruang lingkup dan ketentuan sebagai berikut:

A. Ruang Lingkup

- Monitoring performa dan aktivitas sistem pada website.
- Backup berkala terhadap sistem dan database untuk menjaga integritas data.
- Perbaikan bug atau error yang muncul pada sistem.
- Penyesuaian minor sesuai kebutuhan operasional.
- Dukungan teknis melalui remote atau kunjungan langsung apabila diperlukan (dengan ketentuan berlaku).
- Pendampingan dan asistensi kepada operator atau admin sistem.

B. Ketentuan

- Proses maintenance dilaksanakan oleh 2 (dua) orang dedicated resource, terdiri dari 1 (satu) orang programmer dan 1 (satu) orang implementator.
 - Biaya penawaran belum termasuk biaya transportasi dan akomodasi untuk kunjungan selama masa garansi.
 - Biaya penawaran tidak mencakup pengadaan perangkat keras (hardware).
 - Permintaan pekerjaan tambahan di luar ruang lingkup akan dikenakan biaya dan waktu tambahan sesuai kesepakatan kedua belah pihak.
- Skema pembayaran dilakukan dalam 3 (tiga) termin sebagai berikut:

- 30% dibayarkan di awal sebagai uang muka sebelum proses pengembangan dimulai.
 - 30% dibayarkan saat pengerjaan memasuki minggu keenam.
 - 40% dibayarkan setelah proses implementasi selesai.
4. Perbaikan di luar masa garansi akan dikenakan biaya tambahan sesuai dengan kesepakatan bersama.
 5. Penambahan pekerjaan di luar penawaran awal akan dikenakan biaya tambahan yang jumlahnya akan disepakati bersama antara kedua belah pihak.

SPESIFIKASI TEKNIS

A. Aplikasi

No	Item	Spesifikasi
1	Basis Aplikasi	Web
2	Bahasa Pemrograman	- JavaScript - HTML

B. Kebutuhan Infrastruktur

No	Item	Jumlah	Spesifikasi
1	PC Operator	Menyesuaikan Kebutuhan	Standar PC Office

KELAYAKAN HUKUM

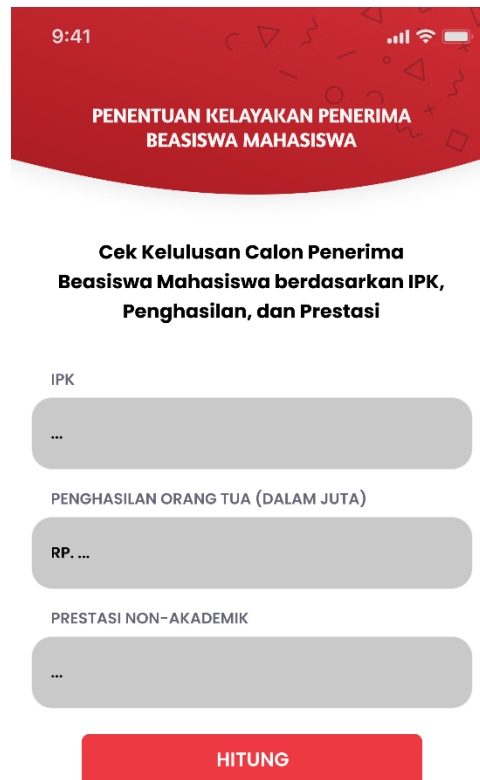
Seluruh komponen yang digunakan, baik berupa perangkat keras, perangkat lunak, maupun prosedur operasional, telah memenuhi ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia serta tidak melanggar peraturan internal perusahaan terkait keamanan, privasi, dan hak kekayaan intelektual.

PENUTUP

Demikian proposal penawaran ini kami sampaikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya pengembangan website penentuan kelayakan penerimaan beasiswa secara lebih efektif dan efisien. Kami berharap solusi yang kami tawarkan dapat mendukung proses seleksi beasiswa

yang transparan, akurat, dan terintegrasi. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

MOCKUP PENGEMBANGAN WEBSITE PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMAAN BEASISWA



The mockup shows a mobile app interface with a red header. The header contains the time '9:41' on the left and signal, Wi-Fi, and battery icons on the right. The main title 'PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMA BEASISWA MAHASISWA' is centered in white. Below the header, the app title 'Cek Kelulusan Calon Penerima Beasiswa Mahasiswa berdasarkan IPK, Penghasilan, dan Prestasi' is displayed. There are three input fields: 'IPK' with a value of '...', 'PENGHASILAN ORANG TUA (DALAM JUTA)' with a value of 'RP. ...', and 'PRESTASI NON-AKADEMIK' with a value of '...'. A red 'HITUNG' button is at the bottom.

9:41

PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMA
BEASISWA MAHASISWA

**Cek Kelulusan Calon Penerima
Beasiswa Mahasiswa berdasarkan IPK,
Penghasilan, dan Prestasi**

IPK
...

PENGHASILAN ORANG TUA (DALAM JUTA)
RP. ...

PRESTASI NON-AKADEMIK
...

HITUNG

Gambar 1. Mockup tampilan halaman pertama pada website

9:41

**PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMA
BEASISWA MAHASISWA**

**Cek Kelulusan Calon Penerima
Beasiswa Mahasiswa berdasarkan IPK,
Penghasilan, dan Prestasi**

IPK

4

PENGHASILAN ORANG TUA (DALAM JUTA)

RP. 100.000.000,00

PRESTASI NON-AKADEMIK

JUARA 1 LOMBA CATUR INTERNASIONAL

HITUNG

**SELAMAT ANDA TELAH LULUS
SEBAGAI MAHASISWA PENERIMA
BEASISWA !!!**

Gambar 2. Mockup tampilan hasil penentuan kelayakan penerimaan beasiswa yang dinyatakan lulus

9:41

PENENTUAN KELAYAKAN PENERIMA
BEASISWA MAHASISWA

**Cek Kelulusan Calon Penerima
Beasiswa Mahasiswa berdasarkan IPK,
Penghasilan, dan Prestasi**

IPK

1.2

PENGHASILAN ORANG TUA (DALAM JUTA)

RP. 5.000.000,00

PRESTASI NON-AKADEMIK

-

HITUNG

MOHON MAAF ANDA
DINYATAKAN TIDAK LULUS,
TETAP SEMANGAT !

Gambar 3. Mockup tampilan hasil penentuan kelayakan penerimaan beasiswa yang dinyatakan gagal