### Proposal anggaran

Proyek Aplikasi Manajemen Pembayaran Biaya Kuliah

Latar Belakang

Di dunia modern saat ini komputer dan sistem informasi berbasis komputer sangat berperan dalam pengelolaan informasi yang ada. Jika dibandingkan dengan metode konvensional yang menggunakan kertas dan ATK lain sebagai metode penyimpanan data serta penghitungan manual sebagai metode penghitungan data tentu komputer sangat memberikan keuntungan baik dari sisi keuangan, kecepatan maupun keakuratan data.

Sistem manajemen yang berbasis komputer pun dapat diterapkan hampir di semua hal yang ada di lingkup instansi pendidikan, tidak terkecuali di lingkungan universitas. Sistem konvensional untuk pendataan akademik, keuangan dan administrasi lain dapat diubah ke sistem yang berbasis komputer untuk meningkatkan kecepatan pengerjaan data, kapasitas data dan keakuratan data.

Dalam proyek kali ini, aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi manajemen pembayaran biaya kuliah di universitas. Aplikasi ini berbasis desktop dengan platform Windows dengan database MySQL. Platform Windows dipilih karena dapat memberikan performa yang cukup tinggi untuk aplikasi pengolahan data mahasiswa yang terbilang sangat besar.

Proyek ini dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja dari bagian finansial universitas dalam mengelola transaksi pembayaran biaya perkuliahan, menggantikan sistem konvensional yang ada dengan sistem berbasis komputer.

Manfaat Aplikasi

Aplikasi ini dibuat untuk bagian finansial pengelola biaya perkuliahan universitas, aplikasi ini dapat membantu kinerja dalam bidang finansial yang sebelumnya menggunakan sistem konvensional/manual untuk mendata tiap transaksi. Sistem ini dapat membantu pendataan pembayaran biaya kuliah dengan meningkatkan performa pengelolaan data serta data yang diolah akan lebih terkomputerisasi dan terstruktur.

Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi desktop dengan platform Windows yang dibangun dengan beberapa software yaitu:

1. Visual Studio 2013 dengan bahasa pemrograman C#
2. Database MySQL
3. Aplikasi XAMPP untuk paket webserver

Tujuan Penggunaan Aplikasi

Tujuan dibuatnya sistem pembayaran ini antara lain:

1. Mempercepat waktu transaksi dalam pembayaran biaya kuliah karena sistem ini menggunakan komputer sebagai media pendataan dan media penghitungan
2. Memudahkan pengelola dalam membuat laporan karena aplikasi ini menyediakan fungsi reporting
3. Mengecilkan ukuran data secara fisik dari bentuk data kertas menjadi data digital

Jadwal Pengerjaan Proyek

Proyek ini akan dibuat berdasarkan jadwal berikut, terhitung dari tanggal mulai pembuatan aplikasi.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | |
| 1 | Desain algoritma program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Desain mockup program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pembuatan Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Maintenance & Bugfix |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Penyesuaian Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Biaya Pengerjaan Proyek

Biaya untuk pembuatan aplikasi ini diuraikan dalam tabel berikut.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Item | Biaya |
| 1 | Analisa Sistem | Rp 500,000.00 |
| 2 | Design | Rp 200,000.00 |
| 3 | Coding | Rp 1,300,000.00 |
| 4 | Bugfix | Rp 1,000,000.00 |
| 5 | Tutorial & Dokumentasi | Rp 500,000.00 |
| 6 | Testing | Rp 500,000.00 |
| Total | | Rp 4,000,000.00 |

Biaya tersebut termasuk tutorial book dan maintenance dan improvement selama 1 (satu) semester terhitung dari tanggal mulai proyek.