**TUGAS KELOMPOK**

**METODE DESAIN PERANGKAT LUNAK**



Disusun Oleh ;

Dimas Maulana – 5200411264

Ida Bagus Made Sutrisna Wirananda – 5200411270

Farel Sandia Abi – 5200411312

Muhammad Khoirul Anam – 5200411314

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA**

**2021**

**APLIKASI PEMBAYARAN SPP**

* Diskripsi aplikasi.

Aplikasi ini dapat membantu orang tua dalam mengetahui tanggungan keuangan dari anaknya di sekolah.

* Latar belakang memilih topik tersebut.

di era modern sekarang, segala transaksi dapat dilakukan dengan mudah. meski pembayaran spp dapat dilakukan secara langsung(offline), tetapi banyak siswa yang ‘menggelapkan’ uang pemberian dari orang tua mereka.

Aplikasi ini dapat membatu orang tua dalam meminimalisir hal tersebut. Dengan aplikasi ini, orang tua dapat melihat jumlah tanggungan yang harus dibayarkan kepada pihak sekolah, membayar langsung tanpa pergi ke sekolah dan melihat riwayat transaksi.

* Alamat GitHub : <https://github.com/farelsandiaabi/js-tugas-mdplp.git>

**Langkah-langkah Perancangan Aplikasi Pembayaran SPP**

1. Menyadari masalah.

Diera modern ini, berbagai kegiatan bisa dilakukan secara daring. Akan tetapi masih ada juga beberapa bidang yang masih belum mengaplikasikan kemajuan teknologi tersebut. Contohnya seperti berbagai jenjang pendidikan masih terdapat penyalahgunaan uang yang seharusnya dipakai untuk membayar spp.

1. Mengidentifikasi masalah.

Hal seperti penyalahgunaan uang pembayaran tersebut dapat terjadi karena kurangnya pengawasan dari orang tua dan pihak sekolah terhadap kegiatan keuangan dari siswa. Pada umum nya orangtua akan memberi uang kepada siswa dan siswa akan membayar ke admin di sekolah. Akan tetapi banyak dari siswa yang tidak melakukan hal tersebut dan menggunakan uang tersebut untuk membeli hal lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan sekolah.

1. Menentukan tujuan sistem.

Tujuan dari sistem ini adalah untuk memperlancar dan juga untuk meminimalisir terjadinya penyalahgunaan uang yang seharusnya digunakan untuk membayar spp.

1. Mengidentifikasikan kendala.

berbagai kendala yang dapat terjadi didalam penggunaan aplikasi.

* orang tua atau wali murid memerlukan bimbingan supaya dapat memahami cara kerja dari sistem pembayaran tersebut.
* beragamnya merk ataupun jenis handphone orang tua juga mempengaruhi efektifitas dari sistem ini.
* Perlunya koneksi internet agar bisa mengakses aplikasi.

1. Studi kelayakan
2. Kelayakan Teknis

Aplikasi ini menggunakan teknologi yang mudah untuk didapatkan, murah serta tingkat pemakaiannya tergolomg mudah untuk digunakan.

1. Kelayakan pengembalian non ekonomis

Aplikasi ini tidak diperuntungkan untuk kegiatan transaksi yang bersifat jual-beli. Akan tetapi, aplikasi ini murni dibuat untuk membantu kegiatan administrasi di dunia pendidikan.

1. Kelayakan Hukum dan Etika

Aplikasi ini dibuat untuk membantu orang tua untuk meminimalisirkan kejadian buruk yang disebabkan oleh kegiatan siswa yang mempergunakan uang dengan kurang bijak.

1. Kelayakan operasional

Rancangan sistem pada aplikasi ini mterbilang sederhana, akan tetapi orang yang baru pertama memakai aplikasi ini akan memerlukan bimibngan supaya dapat menjalankan aplikasi dengan baik.

1. Kelayakan jadwal

Karena aplikasi ini tergolong simpel dan mudah digunakan, maka estimasi waktu yang digunakan juga tergolong longgar, kegiatan di aplikasi dilakukan dalam 12jam waktu dalam sehari atau bisa dilakukan dari pagi hari sampai sore hari, akan tetapi jika ingin melakukan pembayaran harus memerhatikan batas waktu pembayaran.

1. Mempersiapkan usulan penelitian sistem.

Jika sistem dan proyek nampak layak, diperlukan penelitian sistem yang menyeluruh. Penelitian sistem akan memberikan dasar yang terinci untuk rancangan sistem baru mengenai apa yang harus dilakukan sistem itu dan bagaimana sistem itu melakukan.

1. Menyetujui atau menolak penelitian proyek
2. apakah sistem mencapai tujuan?

* Sistem ini telah mencapai tujuan awal, dimana membantu orang tua untuk mengetahui dan mengontrol keuangan siswa disekolah

1. Apakah penelitian merupakan cara terbaik?

* Iya, dengan melakukan penelitian, kami sebagai pengembang dapat mengetahui bagian mana yang masih terdapat kekurangan didalam aplikasi.

1. Menetapkan mekanisme pengendalian
2. Apa kegunaan aplikasi ini?

* Membantu orang tua mengelola dan mengontrol keuangan siswa.

1. Siapa yang terbantu oleh aplikasi ini?

* Orang tua, karena dapat melihat keuangan secara langsung.
* Guru, karena kegiatan administrasi yang biasanya dilakukan secara manual, dengan adanya aplikasi ini maka akan dapat dilakukan secara otomatis.

1. Kapan aplikasi ini melakukan operasi dan pemeliharaan?

* Aplikasi ini dapat beroperasi mulai dari pukul 07.00WIB sampai dengan 19.00WIB
* Untuk waktu pemeliharaan sistem dilakukan pada 2hari terakhir di setiap bulannya.