|  |  |
| --- | --- |
| NAMA | FADILAH RICZKY |
| NIM | 18330046 |
| MATKUL | MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK |
| DOSEN | JEMMY EDWIN BORORING |

Soal :

Kampus anda ingin membuat sebuah project pembuatan sistem informasi pembayar kuliah dan meminta nada untuk menjalaninya. Silahkan tentukan pertimbangan menurut anda :

1. Perlukah merubah proses bisnis dari system pembayaran yang sudah ada ? Coba sedikit jelaskan proses bisnis usulan anda !
2. Kerndala apa yang mungkin akan kalian temukan pada perjalanan membuat project ini ?
3. Petakan masalah yang mungkin akan ditemukan dan berikan atas masalah tersebut!
4. Berapa lama kira-kira system tersebut dapat di develop dan metode apa yang akan kalian gunakan untuk membuatnya ? ( jelaskan proses rancangannya ).

Jawaban dihalaman ke 2 …….

Jawab :

1. **Perlu**

Menurut saya proses bisnis system pembayaran saat ini masih terdapat beberapa hal yang membuat system ini masih belum efisien yang dimana mahasiswa belum bisa membayar menggunakan layanan uang digital apapun layaknya VA pada setiap dan uang digital seperti ShopeePay , dana , ovo dll. Hal seperti ini perlu dipertimbangkan karena seiring perkembangan teknologi biasanya pengguna ingin merasakan hal yang mudah yang sudah tersedia pada teknologi saat ini. Saya dapat menyarankan agar system pembayaran dapat menggunakan salah satu layanan system multi pembayaran seperti [MidTrans](https://midtrans.com/) dan layanan lainnya yang mirip seperti itu karena didalamnya sudah terintegrasi hampir semua system pembayaran yang ada diIndonesia sehingga perubahan kecil seperti akan berdampak baik pada kampus karena proses pembayaran akan menjadi lebih mudah dan cepat.

1. Dalam pengembangan projek ini kemungkinan akan mendapatkan kendala apabila SDM yang mengembangkan projek ini tidak memiliki skil yang baik tapi hal ini dapat kita atasi dengan cara membaca Dokumentasi yang sudah disediakan oleh layanan seperti MidTrans.
2. Pemetaan Masalah :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Masalah | Kendala | Solusi |
|  | Integrasi System Sebelumnya. | Akan sulit apabila kita mengembangkan system yang sudah ada apabila bukan kita yang sebagai developer pada system sebelumnya. | Membaca dokumentasi teknologi yang dibuat pada system tersebut atau dapat menanyakan kepada developer sebelumnya tentang struktur system yang dibuat tersebut. |
|  | Bug pada system sebelumnya. | Seiring perkembangan teknologi apabila system yang sudah tidak diupdate maka akan mengalami beberapa bug karena akan ketinggalan support dari web browser yang mengencode kode program yang telah dibuat. | Diperiksa terlebih dahulu teknologi yang dipakai di system sebelumnya sudah menggunakan teknologi yang mutakhir atau masih versi lama sehingga akan mengurangi beberapa bug yang akan terjadi. |
|  | Keamanan System. | Dalam pengembangan system pembayaran hal yang paling pentinga adalah keamanan yang tinnggi maka dari itu perlunya update secara berkala teknologi yang digunakan sehingga tidak mudah dicari celahnya apabila systemnya selalu diperbahrui. | Merekrut orang yang ahli dalam cyber security. |

1. Perkiraan dan Proses Rancangan

|  |  |
| --- | --- |
| Waktu | Keterangan |
| 1 Minggu | Riset Tentang Teknologi Yang akan digunakan. |
| 2 Bulan | Proses Develop system |
| 2 Minggu | Testing dan Quality Control System |

Proses Perancangan :

1. Analisis kebutuhan

Pada tahapan ini seorang analyst melakukan pengumpulan data dengan cara*Observasi, Wawancara, Pengumpulan Sample* untuk mengetahui apa saja yang kebutuhan user untuk program yang akan di buat nanti.

1. Analisis Spesifikasi Software

Dalam tahapan ini seorang analyst harus tau Spesifikasi Software seperti apa yang di inginkan sesuai pesanan user, agar tau keinginan user maka dari itu data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan dari tahap Definisi Masalah dan tahap Analisis Kebutuhan, harus di pergunakan dengan baik agar bisa menetapkan spesifikasi software yang seperti apa yang terbaik bagi user nanti.

1. Tahap Perencanaan

Dalam membuat program di suatu sistem tertentu kita pun harus membuat perencanaan yang matang agar bila nanti kita membangun suatu program terencana dengan baik dan terjadwal sesuai dengan perencanaan yang telah di buat demi mengefisiensikan waktu yang di butuhkan.

1. Desain Software

Dalam tahap ini seorang analyst mulai membuat desain yang nantinya akan di serahkan kepada programer untuk di buatkan program, maka untuk mendesain sistem yang di buat nanti seorang analyst harus membuat Flowchart, Flowmap, DFD, ERD, Workflow. Lalu programer akan membuat pseudocodenya seperti apa dan bisa langsung di transformasikan ke dalam tahap coding.

1. Tahap Implementasi

Pada tahap ini setelah mendapatkan data yang cukup jelas tentang seperti apa program yang akan di buat saatnya seorang programer melakukan tugasnya dalam pembuatan program dan memulai coding, testing program dan penyerahan program.

1. Tahap Integrasi

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah melakukan penggabungan-penggabungan dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk membuat suatu program yang utuh dan maksimal dalam pembuatannya.

1. Maintenance

Dalam proses maintenance seorang programer melakukan pelatihan, perbaikan dan penambahan sesuai kebutuhan user dalam proses maintenance juga bisa juga dilakukan kegiatan peningkatan program.