

Proposal Proyek Perangkat Lunak

untuk

Perangkat Lunak “SMS Gateway”

Disusun Oleh:

A. LATAR BELAKANG

Universitas Pendidikan Indonesia merupakan salah satu perguruan tinggi di kota Bandung yang terkonsentrasikan pada fokus bidang kependidikan, meskipun fokus bidang yang dikonsentrasikan adalah pada kependidikan, akan tetapi Universitas Pendidikan Indonesia membuka jurusan baru yang tidak begitu terkonsentrasikan kepada kependidikan, akan tetapi lebih terkonsentrasikan kepada keilmuan, dengan kata lain memiliki jurusan pendidikan dan jurusan non-kependidikan (murni). Mengingat semakin universal dan beragamnya mahasiswa yang menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Indonesia disertai luas kampus yang besar, maka distribusi informasi yang disebarkan kepada mahasiswa semakin kompleks pula, dikarenakan penempatan pemberian informasi yang tersebar dimana-mana, maka dibutuhkan “satu pintu” bagi mahasiswa untuk mengakses informasi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan jauh lebih efektif.

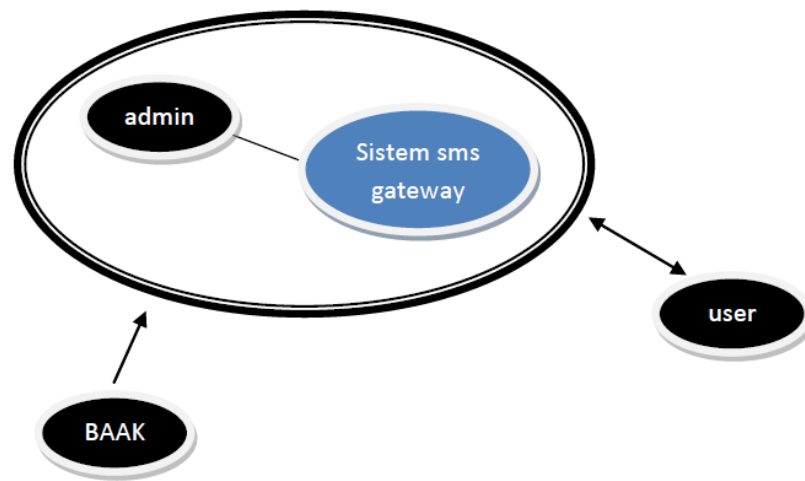
B. PERMASALAHAN

Universitas Pendidikan Indonesia sebenarnya telah memiliki “pintu” untuk mengakses informasi (berupa website dan board pengumuman), akan tetapi dikarenakan banyaknya “cabang” untuk menempatkan informasi serta terkait dengan kesibukan masing-masing mahasiswa yang mobile (tidak selalu berada di kampus) serta jarangny a mahasiswa yang *online*, maka dirasakan untuk membuat system yang berbentuk “sms gateway” sehingga mahasiswa dapat mengakses informasi dimana pun dan kapan pun mereka inginkan, dikarenakan sms gateway ini diakses dengan menggunakan ponsel yang notabene setiap mahasiswa telah memilikinya.

Adapun kemampuan dari system ini adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa dapat mengakses informasi nilai pada semester yang telah diselesaikannya
- Mahasiswa dapat mengakses informasi agenda kegiatan besar kampus yang akan dilaksanakan
- Mahasiswa dapat mengakses informasi registrasi dan administrasi perkuliahan
- Mahasiswa dapat mengakses informasi tentang beasiswa yang tersedia

C. BATASAN APLIKASI



D. METODOLOGI PELAKSANAAN

Metodologi merupakan elemen yang paling mendasar dari suatu *business process*. Berikut ini adalah suatu metodologi untuk merealisasikan proyek perangkat lunak "sms gateway" pada Universitas Pendidikan Indonesia, akan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisa sistem (*system analyzing*)

Mempelajari *business process* yang berlangsung di Universitas Pendidikan Indonesia, mengidentifikasi fungsi-fungsi bisnis yang diperlukan sehingga bisa disimpulkan kebutuhan aplikasi perangkat lunak secara pasti.

2. Desain Fungsi (*Design Function*)

Melakukan desain sistem secara detail, mulai dari *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, desain file, desain tabel, relasi tabel dsb sehingga membentuk sistem lengkap sesuai dengan fungsi-fungsi bisnis yang dikehendaki.

3. Pemrograman (*Programming*)

Melakukan *coding* untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat. Jumlah baris *coding* ini turut menentukan besar-kecilnya harga perangkat lunak yang dibuat.

4. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

5. Pelatihan (*Training*)

Sebelum diserahkan ke *user*, pihak *developer* proyek perangkat lunak bertanggung jawab melatih *user* atau operator Universitas Pendidikan Indonesia yang hendak mengoperasikan program aplikasi yang telah dibuat. Pihak pengembang juga berkewajiban memberikan informasi yang benar dan terbuka sehingga tidak menyulitkan para pengguna di kemudian hari.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Proyek perangkat lunak tidak bisa selesai begitu saja setelah diserahkan, tetapi masih berlanjut hingga tenggang waktu yang cukup untuk memastikan bahwa produk perangkat lunak yang telah diserahkan tersebut bisa beroperasi dengan baik dan tidak ada kendala yang berarti.

7. Dokumentasi (*Dokumentation*)

Dalam sebuah proyek bisa terdiri dari beberapa dokumen. Dokumen dibuat untuk melihat kemajuan proyek yang sedang dikembangkan, sebagai referensi untuk *troubleshooting* bila terjadi kendala, sebagai pedoman operasional.

E. PENJADWALAN

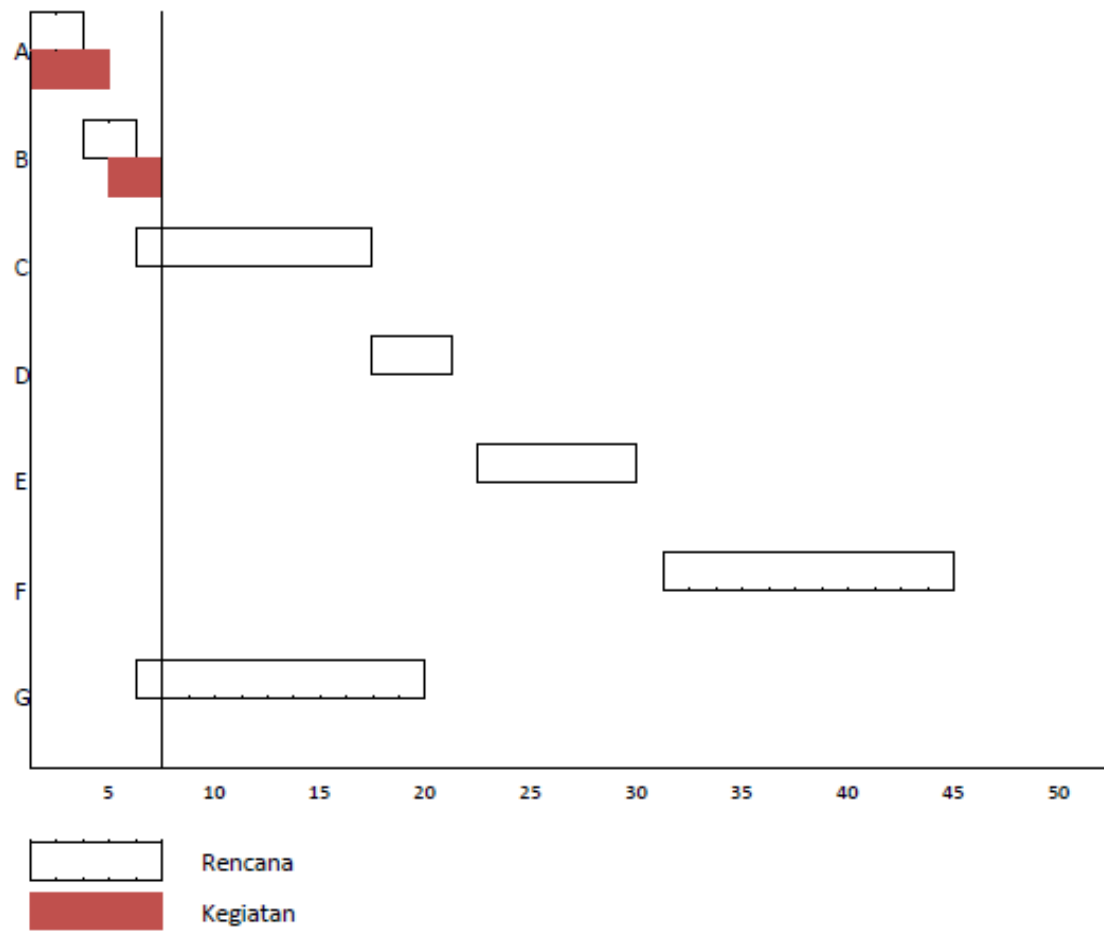
1. Lingkup Proyek

Simbol	Jenis Pekerjaan
A	Analisa Sistem
B	Desain fungsi
C	Pemrograman
D	Pengujian
E	Pelatihan
F	Pemeliharaan
G	Dokumentasi

2. Perkiraan dan kenyataan waktu

Kegiatan	Waktu yang diperlukan	Waktu yang diperlukan
	Menurut Rencana (hari)	Kenyataan (hari)
A	2	3
B	2	2
C	10	Belum tahu
D	3	Belum tahu
E	6	Belum tahu
F	14	Belum tahu
G	13	Belum tahu

3. Gant Chart



F. SUMBER DAYA MANUSIA

Untuk melaksanakan proyek perangkat lunak “sms gateway” disiapkan SDM dengan peran seperti dalam tabel di bawah ini :

Jenis Kegiatan	SDM yang dibutuhkan
A	2
B	4
C	4
D	3
E	2
F	3
G	4

Cat: tiap SDM dapat mengerjakan lebih dari satu kegiatan (bekerja rangkap)

G. ESTIMASI BIAYA

Sehubungan dengan jumlah kegiatan yang beragam disertai SDM yang dipekerjakan dalam mengerjakan proyek ini, adapun rincian biaya yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek perangkat lunak “sms gateway” adalah sebagai berikut:

No	Kegiatan	Biaya (Rp)
1	Analisa sistem	500.000
2	Desain Fungsi	800.000
3	Pemrograman	2.000.000
4	Pengujian	300.000
5	Pelatihan	500.000
6	Pemeliharaan	750.000
7	Dokumentasi	250.000
Jumlah Biaya		5.100.000

H. PENUTUP

Demikian proposal proyek perangkat lunak “sms gateway” ini dibuat, adapun kekurangan dan kelebihan merupakan hasil dari konsep yang telah dirancang.