

# Gambaran Umum

## 1. Metode Pengembangan Aplikasi

Menjelaskan metode pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang digunakan seperti *Waterfall*, *Prototype* maupun metode lainnya.

## 2. Perancangan Aplikasi

Menjelaskan bagaimana rancangan proses yang terdapat dalam Aplikasi yang akan dikembangkan berupa *flow chart*, alur proses bisnis, SOP, desain arsitektur sistem maupun desain tabel database.

## 3. Fitur Aplikasi

Menjelaskan fitur-fitur apa saja yang terdapat dalam Aplikasi tersebut.

## 4. Kelas Pengguna dan Karakteristik

- Aplikasi bersifat **internal** atau **publik** dan **intranet (lokal)** atau **internet**. Internal merupakan aplikasi yang digunakan oleh instansi perangkat daerah saja atau diantara OPD, sedangkan publik merupakan aplikasi yang dapat diakses dan digunakan oleh masyarakat. Intranet: aplikasi ditaruh di server lokal dan hanya dapat diakses di jaringan lan atau lokal. Internet: dapat diakses melalui jaringan internet.
- Hak akses setiap pengguna, **operator** maupun **admin**.

## 5. Operating Enviroment

- Dapat dioperasikan dengan perangkat Komputer, Laptop maupun Smartphone.
- Sistem merupakan aplikasi yang dapat menyimpan data pada database MySQL / PostgreSQL dengan Sistem Operasi Linux atau Windows.
- Aplikasi dikembangkan berbasis web atau mobile, agar mudah diakses oleh semua pengguna.
- Seluruh kode HTML sesuai dengan format standar 4.0 ke atas.
- Script dapat ditulis dalam bahasa pemrograman yang bersifat Open Source seperti PHP, Javascript, Python dan lainnya.
- Menggunakan efisiensi dan optimasi algoritma serta database terkait kecepatan waktu dan penggunaan memori.

## Kepemilikan Aplikasi

- *Source code* dan database secara keseluruhan menjadi hak milik Pemilik Aplikasi (Perangkat Daerah).
- Jika akan diduplikasi harus se-ijin Pemilik Aplikasi.

---

Revisi #3

Dibuat 22 Juli 2022 02:51:13 oleh Admin

Diperbaharui 22 Juli 2022 03:11:54 oleh Admin