

# I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Semesta Inovasi Nusantara merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang multimedia dan *digital services*. Kegiatan usaha yang dilakukan oleh PT Semesta Inovasi Nusantara yaitu menawarkan layanan digital yang produknya berupa produk multimedia, *branding*, *marketing* dan sebagainya. Selama ini, proses bisnis yang berjalan pada PT Semesta Inovasi Nusantara masih belum terdigitalisasi dan terintegrasi atau masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan transaksi yang masuk keluar melalui *paper based* dan Microsoft Excel, penawaran dan penjualan layanan digital melalui mulut ke mulut, dan datanya yang masih saling terpisah sehingga muncul beberapa kendala. Kendala yang menjadi pokok permasalahan yaitu klien sering telat membayar. Tagihan pembayaran telah keluar dan hasil proyek telah diserahkan, tetapi klien seringkali menunda pembayaran sehingga menghambat kegiatan operasional perusahaan karena biaya produksi yang belum tertutup dan ikut memengaruhi target penjualan divisi *marketing and sales*. Selain itu, kendala yang disoroti datang dari divisi *marketing and sales* dimana harga layanan yang telah ditetapkan tidak terpakai atau tidak lagi menjadi acuan karena harga yang ditawarkan menjadi lebih rendah atau tinggi oleh klien setelah melakukan negosiasi. Kendala lain yang dikhawatirkan terjadi karena proses bisnis yang belum terdigitalisasi dan terintegrasi adalah rawannya terjadi kesalahan memasukkan data atau *human error* seperti redundansi data, data yang tidak sinkron, kesalahan tulis, dan sebagainya. Hilangnya dokumen dan sulitnya mencari data juga menjadi hambatan dalam kegiatan operasional perusahaan. Dari kendala tersebut, PT Semesta Inovasi Nusantara ingin mengubah proses bisnis yang masih tradisional dengan proses bisnis baru yang dapat saling terintegrasi dan terdigitalisasi melalui pembuatan *website*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dibuatlah modul klien pada *website* Universe Digilabs di PT Semesta Inovasi Nusantara untuk mengatasi kendala yang terjadi dengan memfasilitasi interaksi antara klien dan perusahaan melalui pembuatan beberapa fitur. Pembuatan fitur pada modul klien terdiri dari fitur *tracking* progres proyek, fitur untuk melihat, menyimpan, dan mengunduh proyek, fitur katalog, fitur pemesanan, fitur untuk melihat daftar transaksi, fitur untuk melihat dan mengunduh *invoice*, fitur unggah bukti bayar, dan fitur untuk menulis umpan balik ke perusahaan. Pembuatan modul klien menggunakan *framework* Laravel dan metode Prototipe. Diharapkan dengan dibuatnya modul klien ini, kendala yang muncul pada PT Semesta Inovasi Nusantara dapat diatasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Kerangka pikir dari permasalahan yang diteliti yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat mengatasi permasalahan terkait klien yang sering telat melakukan pembayaran?
2. Bagaimana cara membuat sistem sehingga harga layanan yang telah ditetapkan dapat menjadi acuan dan tidak dapat dinegosiasi lagi?



3. Bagaimana cara membuat sistem transaksi sehingga penawaran dan penjualan, serta pencatatan transaksi dapat terjadi secara otomatis?
4. Bagaimana cara membuat *website* yang dapat memfasilitasi interaksi antara klien dengan perusahaan?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan modul klien pada *website* Universe Digilabs di PT Semesta Inovasi Nusantara adalah:

1. Memfasilitasi proses pemantauan progres pengerjaan proyek.
2. Memberikan fasilitas untuk melihat dan mengunduh hasil proyek yang telah selesai.
3. Memberikan informasi mengenai katalog paket layanan terkini yang ditawarkan PT Semesta Inovasi Nusantara.
4. Memberikan fasilitas untuk melakukan pemesanan.
5. Memberikan fasilitas untuk melakukan pemesanan untuk paket *custom*.
6. Memberikan fasilitas untuk melihat daftar transaksi.
7. Memberikan fasilitas untuk mengunggah bukti pembayaran.
8. Memberikan fasilitas untuk melihat dan mengunduh *invoice* atau tagihan pembayaran.
9. Memberikan fasilitas untuk memberikan umpan balik ke perusahaan.

### 1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan modul klien pada *website* Universe Digilabs di PT Semesta Inovasi Nusantara adalah modul klien ini dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada PT Semesta Inovasi Nusantara dan dapat menunjang kegiatan bisnis yang ada pada perusahaan.

### 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari modul klien pada *website* Universe Digilabs di PT Semesta Inovasi Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Modul klien berbasis *web*.
2. Pengguna sistem adalah klien, admin tidak dapat mengakses modul klien.
3. Modul klien khusus digunakan di PT Semesta Inovasi Nusantara.
4. Modul klien hanya bisa diakses menggunakan jaringan internet.
5. Sistem pembayaran tidak menggunakan *payment gateway*.

