

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Dalam usaha untuk meningkatkan jangkauan pemasaran, mempercepat proses promosi, dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Namun dengan jumlah pelanggan membuatnya semakin sulit juga untuk mengelolanya karena sedikitnya sumber daya manusia yang ada.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, PT Baracipta Esa Engineer membuat aplikasi berbasis *web* bernama Kontenova yang memiliki fitur manajemen pelanggan serta tim marketing dapat menggunakan *web* ini untuk mengirim informasi kepada penerima sekaligus dalam jumlah banyak melalui whatsapp ataupun email.

Proses pembuatan proyek ini begitu erat kaitannya dengan Informatika. Yang dalam pembuatannya sendiri mencakup inovasi bisnis baru yang dapat membuka peluang baru untuk menciptakan layanan dan produk yang belum pernah ada sebelumnya. Memungkinkan perusahaan untuk tetap bersaing di pasar yang terus berubah. Pemecahan masalahnya menggunakan teknologi yang diperlukan untuk menganalisis data, dan mengambil keputusan yang tepat.

Pengembangannya sendiri menggunakan penerapan metode *Agile* [1], [2], [3] yang membuatnya iteratif dan kolaboratif, memungkinkan perubahan kebutuhan dan penyesuaian yang lebih *flexibel*. Dalam penerapan metode *Agile*, komunikasi menjadi kunci utama dalam mengatasi permasalahan dan tantangan yang muncul selama pengembangan.

Teknologi yang digunakan dalam membuat dan mengembangkan Kontenova sendiri yaitu menggunakan *CodeIgniter 4*[4], [5], [6] yang tergolong *Framework* baru dan mudah dipelajari sehingga untuk mencari sumber daya manusia yang mumpuni dalam pengembangannya sendiri tergolong mudah dicari yang membuat perusahaan bisa menghemat pengeluaran.

Harapannya aplikasi *web* Kontenova ini dapat meningkatkan jangkauan pemasaran, mempercepat proses promosi dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Sehingga pihak perusahaan yang awalnya kesulitan dalam manajemen banyak pelanggan menjadi lebih mudah dengan aplikasi *web* Kontenova ini.

Selama proses pembuatan aplikasi ini, penulis mengembangkan peran sebagai *Full Stack Developer* yang berhubungan dengan masalah *website* atau aplikasi, yaitu seseorang yang berurusan dengan segala sisi pengembangan *website* atau *web development*, baik front-end hingga *Back-End* lebih spesifiknya yaitu seorang *Developer* yang bisa bekerja dengan *PHP, Mysql (Backend)* dan juga bisa mengkonversi desain ke dalam kode pemrograman seperti *HTML, CSS, Javascript (Front end)*[4], [6], [7].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan dari pembuatan aplikasi ini yaitu: “bagaimana merancang aplikasi *Blasting* dan *management leads*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini, penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis web.
- b. Aplikasi ini masih belum ditujukan untuk public dan masih bersifat internal dan masih dalam tahap pengembangan sampai tulisan ini dibuat.
- c. Penulis berperan sebagai *Full Stack Developer* dalam mengerjakan proyek ini

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah menciptakan sebuah aplikasi untuk meningkatkan jangkauan pasar, mempercepat promosi, dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan.