

PROPOSAL PROYEK WEB

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Nama Proyek	: Analisis System dan Perancangan Fitur Booking dan Pengelolaan MonobiArtspace
Klien/Pemilik Proyek	: Monobi Artspace
Tim Pengembang	: SixForcePBL <ul style="list-style-type: none">- Furqon August Seventeenth- Muhammad 'Abdhu Syukra- Sarah Sabrina- Faiz Altamis Akhyar
Tanggal Proposal	: 10 Maret 2025

1. Deskripsi Singkat

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem berbasis web yang dapat mengakomodasi kebutuhan Monobi Artspace dalam hal pemesanan kelas seni, penjualan produk seni, serta pengelolaan transaksi dan laporan keuangan. Sistem ini dirancang untuk memberikan solusi yang lebih efisien dan terstruktur dalam manajemen operasional, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah pengelola dalam menjalankan aktivitas bisnis mereka.

Melalui implementasi fitur utama seperti sistem pemesanan kelas, integrasi pembayaran online dan offline, serta notifikasi otomatis, proyek ini diharapkan dapat mengatasi kendala yang selama ini dihadapi, seperti keterbatasan dalam pencatatan reservasi, transaksi keuangan yang tidak terdokumentasi secara sistematis, serta minimnya pengingat bagi peserta kelas. Dengan adanya sistem ini, Monobi Artspace dapat memberikan layanan yang lebih profesional dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

2. Tujuan Proyek

1. Meningkatkan Efisiensi Proses Pemesanan

- Mengembangkan sistem booking berbasis web yang mempermudah pengguna dalam memilih dan mendaftarkan diri ke kelas seni yang tersedia.
- Mengurangi kemungkinan kesalahan pencetakan akibat metode reservasi manual.

2. Mengoptimalkan Sistem pembayaran

- Mengintegrasikan metode pembayaran online dan offline untuk meningkatkan fleksibilitas dan kenyamanan pengguna.
- Memastikan transaksi tercatat secara otomatis dalam sistem keuangan Monobi Artspace.

3. Mempermudah Manajemen Operasional

- Menyediakan dashboard administrasi yang memungkinkan pengelola untuk mengelola kelas, transaksi, dan laporan keuangan secara lebih efektif.
- Meningkatkan transparansi dan akurasi data keuangan Monobi Artspace.

4. Meningkatkan Pengalaman Pengguna

- Menyediakan fitur notifikasi otomatis untuk mengingatkan pengguna mengenai jadwal kelas dan status transaksi mereka.
- Mempermudah akses terhadap informasi mengenai Monobi Artspace, termasuk detail acara, produk seni, dan portofolio kolaborasi.

B. LATAR BELAKANG & PERMASALAHAN

1. Latar Belakang

Monobi Artspace merupakan sebuah ruang kreatif yang menyediakan berbagai kelas seni serta menjual produk-produk terkait dunia seni dan kreativitas. Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap kegiatan seni, pengelolaan administrasi dan operasional di Monobi Artspace menjadi semakin kompleks. Hingga saat ini, sistem manajemen yang digunakan masih bersifat manual, yang berakibat pada berbagai kendala, seperti pencatatan reservasi yang tidak efisien, keterbatasan dalam metode pembayaran, serta minimnya sistem yang dapat membantu pengingat jadwal kelas bagi pelanggan.

Selain itu, dalam era digital saat ini, pelanggan mengharapkan layanan yang lebih cepat dan praktis. Sistem manual yang masih diterapkan dapat menyebabkan keterlambatan dalam proses reservasi, kesalahan pencatatan, serta kurangnya fleksibilitas dalam metode pembayaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi berbasis teknologi yang dapat mengatasi permasalahan ini dengan menghadirkan sistem pemesanan dan pengelolaan yang lebih terstruktur dan efisien.

Dengan adanya sistem berbasis web yang terintegrasi, Monobi Artspace dapat meningkatkan kualitas layanan dan manajemen bisnisnya. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses informasi kelas, melakukan reservasi, serta menyelesaikan transaksi secara praktis. Sementara itu, bagi pengelola, sistem ini akan menjadi alat yang efektif untuk mengelola operasional, memantau transaksi, serta menyusun laporan keuangan secara lebih sistematis dan akurat.

2. Permasalahan yang Dihadapi

1. Sistem Reservasi Manual yang Kurang Efektif

Pengguna harus melakukan pemesanan secara langsung atau melalui komunikasi manual seperti pesan singkat, yang dapat menyebabkan kesalahan pencatatan atau kehilangan data.

2. Keterbatasan Sistem Pembayaran

Saat ini, pembayaran dilakukan secara manual tanpa terintegrasi ke dalam sistem, sehingga menyulitkan pencatatan dan menyebabkan potensi kesalahan dalam administrasi keuangan.

3. Kurangnya Fitur Notifikasi

Pengguna sering lupa jadwal kelas atau transaksi yang mereka lakukan karena tidak ada sistem otomatis yang mengingatkan mereka.

4. Kesulitan Dalam Pengelolaan Data

Penegelola kesulitan mengelola informasi terkait kelas, peserta, transaksi, serta produk seni yang dijual karena tidak adanya sistem yang terpusat.

C. RUANG LINGKUP PROYEK

1. Fitur Utama yang Akan Dikembangkan

- a). **Halaman Beranda:** Menampilkan informasi utama mengenai Monobi Artspace.
- b). **Sistem Autentikasi Pengguna:** Registrasi dan login untuk akses fitur eksklusif.
- c). **Dashboard Admin:** Pengelolaan pemesanan, transaksi, dan laporan keuangan.
- d). **Sistem Manajemen Kelas:** Pemesanan kelas berdasarkan kategori dan jadwal.
- e). **Penjualan Merchandise:** Marketplace untuk alat melukis dan karya seni.
- f). **Pembayaran via Online:** Integrasi sistem pembayaran digital untuk kemudahan transaksi.
- g). **Notifikasi Otomatis:** Peningkat untuk peserta kelas dan pembeli produk.

2. Batasan Proyek

Untuk menghindari ekspektasi yang tidak realistis, batasan proyek ini meliputi:

- a). **Penyediaan Akun Payment Gateway**
Pengguna atau pemilik usaha bertanggung jawab untuk membuat akun di platform payment gateway yang digunakan. Tim pengembang hanya akan mengintegrasikan layanan tersebut ke dalam sistem.
- b). **Hosting dan Domain**
Hosting dan domain sepenuhnya disediakan oleh pemilik usaha. Tim pengembang hanya akan melakukan konfigurasi dan deployment ke lingkungan hosting yang telah disediakan.
- c). **Batasan Lingkup Fitur**
Sistem hanya mencakup fitur pemesanan kelas, penjualan produk seni, manajemen laporan keuangan, dan notifikasi otomatis. Fitur tambahan di luar ruang lingkup ini akan dibahas secara terpisah dalam tahap pengembangan berikutnya.
- d). **Dukungan dan Pemeliharaan**

Tim pengembang menyediakan dukungan teknis dalam periode tertentu setelah implementasi. Pemeliharaan jangka panjang akan dilakukan berdasarkan kesepakatan lebih lanjut.

D. TARGET PENGGUNA

1. Target Pengguna

a). Orang yang ingin mengisi waktu dengan kegiatan seni

- Individu yang mencari aktivitas kreatif untuk mengisi waktu luang, baik sebagai hobi, sarana relaksasi, maupun untuk meningkatkan keterampilan seni.
- Pemula yang ingin belajar seni dari dasar hingga tingkat lanjut dengan bimbingan instruktur profesional.
- Komunitas seni yang ingin mengembangkan kreativitas mereka melalui kelas dan workshop interaktif.

b). Orang tua yang memiliki anak

- Orang tua yang ingin mengenalkan seni sejak dini untuk mengembangkan kreativitas dan motorik anak.
- Keluarga yang mencari kegiatan edukatif dan menyenangkan bagi anak-anak mereka.
- Orang tua yang membutuhkan sistem pengingat otomatis agar tidak melewatkan jadwal kelas yang telah dipesan.

c). Pengelola Monobi Artspace

- Tim manajemen yang memerlukan sistem otomatisasi dalam administrasi pemesanan kelas dan transaksi keuangan.
- Instruktur seni yang ingin mengelola jadwal kelas dengan lebih efisien.
- Bagian keuangan yang membutuhkan laporan transaksi yang terstruktur dan terdokumentasi dengan baik.

2. Kebutuhan Pengguna:

a). Orang yang ingin mengisi waktu dengan kegiatan seni

- Kemudahan dalam melakukan pendaftaran dan pembayaran secara online.
- Informasi yang jelas mengenai jadwal, instruktur, dan materi kelas seni.

b). Orang tua yang memiliki anak

- Sistem pengingat otomatis agar tidak melewatkan kelas yang telah dipesan.
- Kemudahan dalam melakukan pembayaran

c). Pengelola Monobi Artspace

- Sistem manajemen kelas yang lebih efisien untuk menghindari kesalahan pencatatan.
- Pemantauan transaksi dan laporan keuangan dalam satu platform.

E. TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN

Komponen	Teknologi
Frontend	HTML, Bootstrap
Backend	Laravel
Database	MySQL
Hosting & Deployment	Hostinger

F. JADWAL PROYEK & MILESTONE

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
1	Perencanaan dan Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan fitur utama, serta memilih teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan website.	2 Minggu
2	Desain UI/UX	Merancang tampilan website yang menarik dan user-friendly untuk meningkatkan pengalaman pengguna.	2 Minggu
3	Pengembangan Backend & Database	Mengembangkan sistem backend menggunakan Laravel serta merancang struktur database dengan MySQL.	2 Minggu
4	Pengembangan Frontend & Integrasi Backend	Mengembangkan antarmuka pengguna yang interaktif serta menghubungkan dengan backend yang telah dikembangkan.	2 Minggu
5	Implementasi Fitur Utama	Mengembangkan fitur utama seperti booking dan pembayaran secara online, inventaris barang, penjualan produk dan mengirimkan notifikasi kepada customer.	2 Minggu

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
6	Pengujian Sistem (<i>Testing & Debugging</i>)	Melakukan pengujian sistem untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik serta memperbaiki bug.	1 Minggu
7	Uji Coba dengan Pengguna & Evaluasi	Melakukan uji coba langsung dengan customer maupun pengelola untuk mengumpulkan feedback.	1 Minggu
8	Deployment & Implementasi	Meluncurkan sistem ke dalam lingkungan produksi serta melakukan evaluasi agar sistem berjalan dengan stabil.	1 Minggu
9	Pemeliharaan & Perbaikan Awal	Monitoring setelah peluncuran dan melakukan update berdasarkan feedback yang didapatkan.	1 Minggu

G. ANGGARAN PROYEK

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga satuan	Total
1	Belanja Bahan (maksimum 60%)			
	Lisensi PhpStorm untuk Pembangunan Web	1 tahun	8.000.000	8.000.000
	Template Web untuk Tampilan Antarmuka	1	1.000.000	1.000.000
	Hosting dan Domain untuk Publikasi Sistem	1 tahun	3.200.000	3.200.000
SUB TOTAL		-	-	12.200.000
2	Belanja Sewa (maksimum 15%)			
	Sewa Lisensi Canva untuk Desain Grafis dan Materi Promosi	1 tahun	3.000.000	3.000.000
SUB TOTAL		-	-	3.000.000

3	Perjalanan Lokal (maksimum 30%)			
	Transportasi untuk pengumpulan data lapangan	3 kali	80.000	240.000
	Evaluasi Sistem (4 kali x 4 orang)	16	320.000	320.000
	Sosialisasi Sistem Informasi	1 kali	200.000	200.000
SUB TOTAL		-	-	760.000
4	Lain Lain (maksimum 15%)			
	Kuota Internet untuk Akses dan Komunikasi Tim (x 4 orang)	4 bulan	100.000	1.600.000
	Jasa olah data customer	1	400.000	400.000
SUB TOTAL		-	-	2.000.000
GRAND TOTAL		-	-	17.960.000
GRAND TOTAL (Terbilang Tujuh Belas Juta Sembilan Ratus Enam Puluh Rupiah)				

H. RISIKO DAN MITIGASI

Risiko	Dampak	Mitigasi
Tuntutan akademik atau pekerjaan lain mengganggu fokus tim	Pengembangan terhambat karena anggota tim harus membagi waktu dengan tugas akademik atau pekerjaan lain.	Membuat jadwal yang fleksibel, menetapkan prioritas, dan mendiskusikan ketersediaan anggota sebelum menetapkan deadline.
Kurangnya pengalaman dalam teknologi yang digunakan	Pengembangan bisa mengalami kendala teknis dan memerlukan waktu tambahan untuk belajar.	Melakukan riset teknologi sebelum implementasi, mengikuti tutorial atau kursus online, dan berkonsultasi dengan mentor yang lebih berpengalaman.

Risiko	Dampak	Mitigasi
Website mengalami downtime	Pengguna tidak dapat mengakses layanan, kehilangan calon pelanggan	Menggunakan layanan hosting yang andal dan memiliki sistem backup
Kompetitor menawarkan layanan serupa dengan harga lebih murah	Pelanggan beralih ke kompetitor, penurunan jumlah peserta	Menawarkan nilai tambah seperti kelas eksklusif, komunitas seni, atau diskon loyalitas
Kesulitan dalam adopsi sistem oleh pengelola Monobi Artspace	Pengelola kesulitan menggunakan fitur, menyebabkan sistem tidak digunakan secara maksimal.	Menyediakan pelatihan dan dokumentasi penggunaan sistem, serta menyediakan support teknis selama periode tertentu.

I. KONTAK DAN PENUTUP

Tim Pengembang: SixForcePBL

Kontak: sixthforcepbl@gmail.com

Alamat: Politeknik Negeri Padang

Dengan disusunnya proposal ini, kami berharap dapat bekerja sama untuk menciptakan solusi berbasis web yang optimal bagi kebutuhan proyek ini.

Persetujuan:

 **Pemilik Proyek:**

 **Tanggal:**

 **Tanda Tangan:** _____