

## **BAB III**

### **ANALISA SISTEM BERJALAN**

#### **3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan**

Saat ini, Mochi Studio mengelola seluruh operasionalnya secara konvensional, dengan fokus utama pada penjualan dan pencatatan pesanan melalui *platform* media sosial seperti WhatsApp dan Facebook. Proses ini sangat bergantung pada interaksi manual, mulai dari penerimaan order hingga pencatatan detail pesanan. Setiap transaksi dicatat secara individual, yang berpotensi menimbulkan kendala dalam efisiensi dan akurasi data seiring dengan meningkatnya volume pesanan.

##### **3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan**

Mochi Studio berdiri pada tahun 2016 yang awalnya sebagai tim *performance Cosplay Project* di daerah Tegal. Kemudian berubah menjadi usaha umkm penerima jasa pembuatan properti panggung dari mulai replika senjata, baju zirah dan juga baju panggung yang bisa disesuaikan dengan keinginan konsumen. Lebih jauh lagi pada tahun 2019 studio sempat memenangkan kompetisi World Cosplay Summit Regional dan berhasil menjadi finalis di Jakarta sehingga pesanan properti semakin banyak.

Dengan naiknya nama Mochi Studio di tengah tengah persaingan bisnis pembuatan properti yang ada di indonesia menunjukan bahwa bisnis digital didasari pada kepercayaan termasuk yang menjalankannya harus punya bukti bahwa dia profesional dan berbakat di bidangnya, contohnya dengan memenangkan perlombaan di berbagai kompetisi.

##### **3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi**

Untuk struktur organisasi Mochi Studio tidaklah formal dan masih mengandalkan mitra serta internal tim. Siapa yang bekerja akan mendapatkan hasilnya begitu juga yang tidak. Dalam satu transaksi tidak semua tim terlibat, terkadang hanya beberapa saja. Hal inilah yang membuat Mochi Studio membutuhkan sistem

digitalisasi yang lebih terpantau dan menitik beratkan selesainya pesanan dengan segera secara profesional.

### **3.2. Proses Bisnis**

Dalam menjalankan bisnisnya selama ini Mochi Studio menggunakan langkah-langkah konvensional untuk berinteraksi dengan pelanggan. Pelanggan biasanya menemukan Mochi Studio dalam grup jual beli di sosial media kemudian memesan print tekstil atau properti melalui pesan.

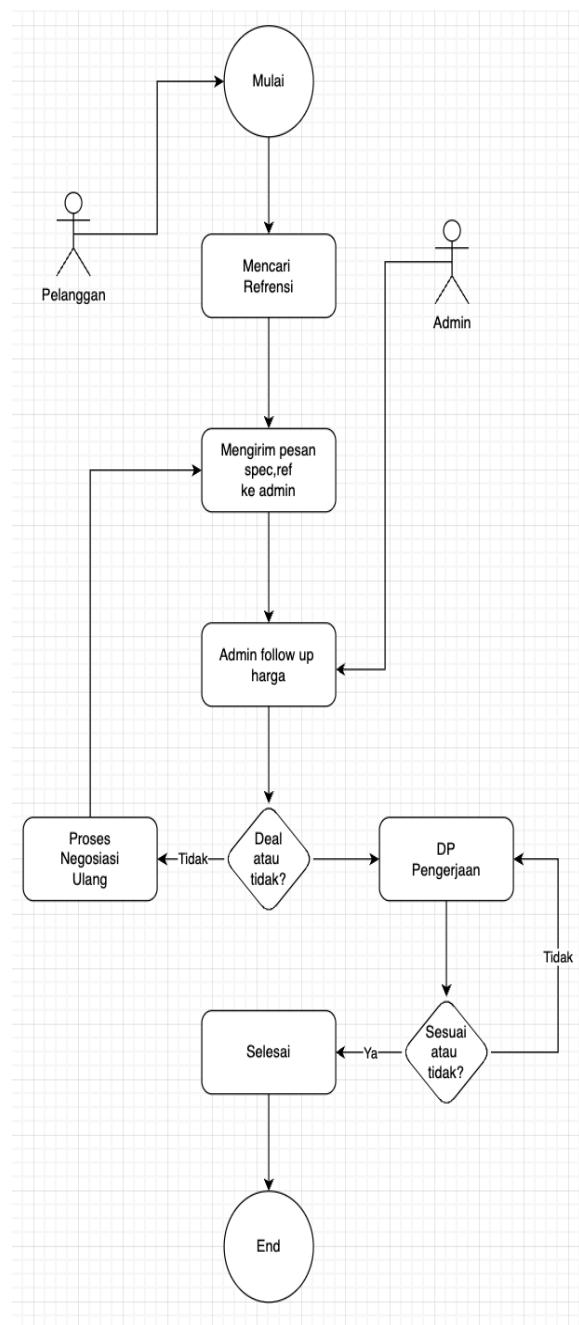
Secara ringkas proses bisnis yang diterapkan :

1. Pelanggan membuat sebuah pesan dan menanyakan detail dari penggerjaan.
2. Admin akan membalas dengan memberi estimasi, harga serta spesifikasi pada tiap harga, dalam proses ini sangat rumit dan seringkali terjadi *feedback* yang berulang karena sering mencocokan dengan keadaan, fungsi properti ataupun budget dari pelanggan itu sendiri.
3. Kemudian ketika pelanggan membayar uang muka maka proses dikerjakan
4. Akan ada beberapa tahap seperti memfoto produk kemudian dikonfirmasikan terlebih dahulu dan memastikan bahwa hasil jadi sudah sesuai ekspektasi pelanggan, jika tidak proses kembali ke penggerjaan revisi.
5. Jika telah memenuhi ekspektasi pelanggan maka pelanggan melakukan pembayaran penuh dan barang akan segera dikirim.

Secara teknis masih banyak proses yang berulang dan tidak efisien sehingga menimbulkan beberapa masalah, antara lain :

1. Pelacakan status dan proses pesanan yang saling bercampur sehingga prioritas penggerjaan menjadi terganggu
2. Acaknya sistem manual sehingga antrian bisa membuat manajemen diragukan profesionalismenya.

3. Akurasi laporan dari awal proses sampai akhir menjadi tidak terdefinisi dengan banyaknya orderan yang saling tumpang tindih



**Gambar 3. 1 Proses Bisnis**

### **3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan**

Spesifikasi dokumen sistem yang berjalan dan di implementasikan pada Mochi Studio hanya berupa percakapan daring dengan pelanggan menggunakan Messenger ataupun WhatsApp. Bisa disimpulkan dokumen data yang digunakan :

1. Catatan Pesanan Pelanggan
2. Riwayat percakapan sebagai akad kesepakatan
3. Harga yang disetujui
4. Referensi Design
5. Waktu linimasa yang disepakati dalam proses pengeraan
6. Struk pembayaran

## **BAB IV**

### **RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN**

#### **4.1. Analisa Kebutuhan Software**

Sistem pemesanan print tekstil merupakan aplikasi berbasis *web* yang dikembangkan untuk mendukung digitalisasi proses bisnis layanan cetak dan pemesanan properti secara terintegrasi. Aplikasi ini hadir sebagai alternatif dari cara pencatatan manual yang kerap menimbulkan risiko kesalahan data, kurang efisien, dan menyulitkan dalam pemantauan riwayat pemesanan maupun status produksi.

Melalui implementasi sistem ini, seluruh tahapan operasional mulai dari pendaftaran pelanggan, pemilihan jenis kain dan motif, penjadwalan, penghitungan total biaya, hingga pemantauan progres pesanan dapat dikelola secara *real-time*. Petugas dapat melakukan pencatatan transaksi dan memperbarui status pesanan, sedangkan administrator memiliki kewenangan lebih luas untuk memantau aktivitas sistem, mengelola data layanan cetak, pengguna, serta menyusun laporan pemesanan.

Pada sisi *backend*, sistem ini dibangun menggunakan *Express.js*, yaitu kerangka kerja minimalis dan fleksibel berbasis *Node.js* yang mendukung pengembangan RESTful API dengan performa tinggi. *Express* dipilih karena kemudahan dalam pengelolaan *routing*, *middleware*, serta integrasi ke berbagai basis data modern. Sementara pada sisi *frontend*, aplikasi memanfaatkan *Nuxt.js*, framework *Vue.js* yang mendukung rendering sisi server (*server-side rendering*) sehingga menghasilkan antarmuka yang cepat dan optimal di berbagai perangkat.

Untuk mengatur alur proses pemesanan dan transisi status secara terstruktur, diterapkan pendekatan *Finite State Machine* (FSM). Dengan model ini, setiap pesanan akan melalui sejumlah keadaan (*state*) yang terdefinisi, misalnya Pesanan Diterima, Proses Cetak, Selesai, dan Diambil, sehingga pergerakan data lebih terkendali dan transparan.