

Implementasi Metode *Performance* untuk Aplikasi Pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus: Quill Photo)

Safila Marina Ramadhani^{#1}, Adelia^{*2}

[#]Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri no. 65, Sukawarna, Bandung

¹safilamarina@gmail.com

^{*}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri no. 65, Sukawarna, Bandung

²adelia@it.maranatha.edu

Abstract — Quill Photo is a private business that offers photography services which still has many obstacles. Customers could only book the documentation service manually, by cell phone (to call or send a short text message to the institution). Administrator have constraints in data processing where the process is still done manually. Human Resources Development (HRD) experienced difficulty in confirming the schedule to the administrator, showing the photos to the customer, and determining the fastest performance of crew. The Logistics Section has a difficult thing to ship the photos. The execution of sending photos ineffective and inefficient when the number of the photos to be sent over quota. Therefore, the web-based application built with one method approach to Performance is expected to facilitate all users to perform activities relating to Quill Photo easily, especially for HRD which is in scheduling photo sessions and measuring the fastest performance of crew.

Keywords— Online Booking, Performance, Photography, Web-based

I. PENDAHULUAN

Quill Photo merupakan salah satu penyedia jasa paket dokumentasi yang baru didirikan pada tanggal 24 Agustus 2013. Alasan dibangunnya Quill Photo ini dikarenakan banyaknya permintaan dari berbagai kalangan untuk mendapatkan jasa paket dokumentasi dengan harga yang relatif murah tanpa mengurangi kualitas.

Seiring dengan berjalannya waktu, Quill Photo mengalami berbagai macam kendala yang berkaitan dengan transaksi yang dilakukan. Kendala-kendala yang dialami diantaranya adalah saat ini pelanggan hanya dapat melakukan proses pemesanan jasa paket dokumentasi secara manual, yakni datang langsung ke Quill Photo atau dapat dilakukan melalui telepon atau sms. Jika foto yang diproses telah selesai dilakukan, pelanggan dapat melihat foto yang dihasilkan dengan cara datang langsung ke Quill Photo, hal ini berdampak pada waktu pemrosesan foto yang kurang

efisien. Pelanggan pun tidak mendapatkan informasi terbaru yang lebih spesifik mengenai produk dan layanan yang diberikan, karena Quill Photo saat ini memberikan informasi tersebut dengan memanfaatkan media sosial seperti instagram dan twitter, dimana tidak semua pelanggan memiliki media sosial tersebut.

Bagian administrator memiliki kendala tersendiri dalam mengolah data transaksi yang saat ini masih dilakukan secara manual. Bagian *Human Resources Development* (HRD) pada Quill Photo yang bertugas untuk mencari crew pemotretan jika terjadi bentrok jadwal. Pada saat crew berhalangan hadir, bagian HRD mengalami kesulitan dalam mengkonfirmasi jadwal foto kepada administrator serta memperlihatkan hasil foto kepada pelanggan. Sedangkan pada Bagian Logistik terdapat kesulitan dalam pengiriman foto. Pengerjaan pengiriman foto tidak efektif dan efisien ketika jumlah hasil foto yang akan dikirim melebihi kuota. Dalam menyiasati masalah-masalah yang timbul, perlu adanya pembangunan implementasi metode performance untuk aplikasi pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo).

Tujuan dari pembuatan aplikasi *web* adalah:

- 1) Menganalisis, merancang, dan membuat aplikasi *web* yang dapat membantu pelanggan untuk memesan jasa paket dokumentasi
- 2) Menganalisis, merancang, dan membuat aplikasi *web* yang dapat membantu pelanggan dan HRD untuk mengelola hasil foto
- 3) Menganalisis, merancang, dan membuat aplikasi *web* yang dapat membantu administrator dan logistic untuk mengolah data di Quill Photo
- 4) Menganalisis, merancang, dan membuat aplikasi *web* yang dapat membantu Quill Photo untuk memilih kinerja *crew* yang paling baik dengan Metode *performance*.

Aplikasi web yang dibangun ini, diharapkan dapat mempermudah berbagai pihak yang bersangkutan dengan

Quill Photo, yaitu pelanggan, administrator, *Human Resources Development* (HRD), dan bagian logistik dalam melakukan segala kegiatan yang berkaitan.

II. KAJIAN TEORI

Di dalam penelitian ini, terdapat beberapa teori yang menjadi landasan penelitian ini. Beberapa bagian landasan teori tersebut sebagai berikut:

A. Sistem Informasi

Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai suatu kelompok bagian atau objek yang saling terorganisasi dan terintegrasi. Sistem sangat dibutuhkan oleh sebuah perusahaan, karena sistem dapat membuat suatu pekerjaan menjadi lebih terstruktur agar sasaran yang dituju tercapai. Dalam penerapannya, setiap perusahaan memiliki sistem yang berbeda [1].

Informasi merupakan data yang telah diolah ke dalam suatu bentuk sesuai dengan kebutuhan.

Maka, dapat dikatakan bahwa Sistem Informasi adalah gabungan dari data yang telah diolah menjadi sebuah informasi, yang kemudian informasi tersebut digunakan oleh sistem [2].

B. Proses Bisnis

Proses Bisnis merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencapai hasil akhir bisnis yang dituju. Dalam proses bisnis, penggabungan manusia, perlengkapan, sumber daya material, dan prosedur bisnis sangat dibutuhkan untuk mencapai hasil yang ditetapkan [3].

Proses Bisnis didefinisikan sebagai sebuah kumpulan relasi pekerjaan yang bersama-sama menghasilkan nilai untuk pelanggan, bisa disebut juga saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu dan juga dapat dipecah menjadi beberapa subproses [4].

C. Flowchart

Flowchart merupakan langkah awal untuk menganalisa sebuah algoritma atau program yang akan dibangun. Definisi *Flowchart* sendiri adalah sebuah metode penggambaran alur dari logika yang diterapkan pada sebuah algoritma. Secara umum, *Flowchart* bertujuan untuk menjelaskan cara kerja program yang dibuat bagi *user* agar lebih mudah dimengerti dan dipahami [5].

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram atau sering disebut ERD bertujuan untuk merancang basis data dengan menggunakan model *entity relationship*. Di dalam ERD terdapat tiga notasi dasar yang bekerja pada model E-R, yaitu: *entitysets*, *relationshipsets*, dan *attributes*. [6]

ERD merupakan sebuah model jaringan dengan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak serta menekankan kepada struktur-struktur dan hubungan data. [7]

1) Entity

Entity merupakan pemodelan individu yang memiliki keunikan dari dunia nyata, yang artinya sama dengan dapat dibedakan dari yang lain. *Entity set* adalah sekumpulan *entity* yang memiliki kesamaan tipe atau sifat. Hal tersebut dapat dilihat dari kesamaan attribute/property nya. Biasanya, sebuah *entity* digambarkan dengan persegi panjang [8].

Pada ERD, *entity* digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. *Entity* adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, dan kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya). [9]

2) Relationship

Relationship merupakan hubungan di antara sejumlah *entity* yang berasal dari *entity* yang berbeda maupun dari *entity* yang sama. *Relationship set* adalah sekumpulan relasi yang mempunyai kesamaan tipe. Biasanya, sebuah *relationship set* digambarkan dengan bentuk diamond [8].

Relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. *Relationship* adalah hubungan alamiah yang terjadi antara *entity*. Pada umumnya penghubung atau *relationship* diberi nama dengan kata kerja dasar agar memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau kalimat pasif). Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang. [9]

3) Attribute

Attribute merupakan satu atau sekumpulan *item* yang terdapat pada *entity* yang berfungsi untuk menjelaskan *entity* tersebut dan berguna untuk membedakan antara satu *entity* dengan *entity* lain. Biasanya, sebuah *attribute* digambarkan dengan bentuk oval [8].

Secara umum, *attribute* adalah sifat atau karakteristik dari setiap *entity* maupun dari *relationship*. Atribut adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksudkan *entity* maupun *relationship*, sehingga sering dikatakan *attribute* adalah elemen dari setiap *entity* dan *relationship*. *Attribute* memiliki struktur internal berupa tipe data. Jenis-jenis *attribute* yaitu, *key attribute*, *simple attribute*, *multivalued attribute*, *composite attribute*, dan *derivative attribute*. [9]

4) Cardinality

Cardinality menunjukkan jumlah maksimum *entity* yang dapat dihubungkan ke satu *entity* yang lain dengan sebuah *relationship set*. *Cardinality* dibagi atas:

- a. Hubungan satu ke satu (*one to one*), yaitu satu *entity* A dihubungkan dengan maksimum satu *entity* B [8].
- b. Hubungan satu ke banyak (*one to many*), yaitu satu *entity* A dihubungkan dengan sejumlah *entity* B. Sebaliknya satu *entity* B hanya dapat dihubungkan dengan maksimum satu *entity* dalam A [8].
- c. Hubungan banyak ke satu (*many to one*), yaitu satu *entity* A dihubungkan dengan satu *entity* B. Sebaliknya satu *entity* B dapat dihubungkan dengan satu/lebih *entity* dalam A [8].
- d. Hubungan banyak ke banyak (*many to many*), yaitu satu *entity* A dihubungkan dengan satu/lebih *entity* B dan hal tersebut berlaku untuk *entity* B yang memiliki relasi dengan *entity* A [8].

E. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu penggambaran aliran data suatu sistem yang terkomputerisasi, manual maupun gabungan dari keduanya. Penyusunan gambarnya dibentuk dalam kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai aturan yang berlaku [8].

Perancangan DFD menunjukkan aliran informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukkan (*input*), kemudian menghasilkan sebuah keluaran (*output*) [9].

F. Metode Performance

Menurut Hanif Al Fatta [10], metode *Performance* atau analisis kinerja merupakan kinerja yang diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap. Masalah kinerja terjadi ketika tugas-tugas bisnis yang dijalankan tidak mencapai sasaran. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Pada bagian pemasaran, kinerja diukur berdasarkan *volume* pekerjaan. Pangsa pasar yang diraih, atau citra perusahaan. Waktu tanggap adalah keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan kepada transaksi tersebut.

Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*throughput*) dan waktu yang digunakan untuk menyesuaikan perpindahan pekerjaan (*response time*). *Throughput* merupakan jumlah dari pekerjaan yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata keterlambatan antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan kepada transaksi tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung *throughput* dan *response time* adalah [11]:

$$\text{Throughput} : x \times y$$

$$\text{Response time: } \frac{\text{Hasil perhitungan sisa jam kerja}}{x}$$

Dimana $x = \text{jumlah peminjaman dalam 1 hari}$

$y = \text{waktu yang dibutuhkan untuk melayani 1 orang}$

Contoh dari kasus Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Kerangka PIECES oleh Richki Hardi dan Hardianto [28]:

Satu hari kerja adalah 7,5 jam (450 menit).

Jumlah peminjam rata-rata perhari adalah 210 orang (X)

Pelayanan untuk satu orang pengunjung membutuhkan waktu 2 menit (Y)

$$\text{Throughput} : x \times y$$

$$: 210 \times 2 \text{ menit}$$

$$: 420 \text{ menit}$$

$$\text{Sisa waktu} : 450 \text{ menit} - 420 \text{ menit}$$

$$: 30 \text{ menit}$$

$$\text{Response time} : (\text{Hasil perhitungan sisa jam kerja})/x$$

$$: 30/210$$

$$: 0,15 \text{ menit} = 9 \text{ detik}$$

Dari perhitungan *response time* tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem informasi efektif dengan *response time* yang menunjukkan 9 detik. Akan tetapi kinerja ini juga dipengaruhi oleh jaringan yang terkadang mengalami masalah. Selain itu yang mempengaruhi kinerja sistem adalah pembatasan jumlah orang yang akses internet di Perpustakaan, *bandwith* yang kecil dan *database* yang kurang stabil.

III. ANALISIS PENELITIAN

Di dalam penelitian ini, terdapat rancangan dan analisis sistem yang menjadi dasar penelitian ini sendiri. Beberapa bagian rancangan dan analisis tersebut sebagai berikut:

A. Proses Bisnis

Proses bisnis yang terdapat di Quill Photo terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:

- 1) Proses Bisnis Pemesanan Jasa Paket Dokumentasi.

Pada bagian ini dijelaskan mengenai proses bisnis yang terjadi pada saat proses pemesanan jasa paket dokumentasi dan digambarkan pada gambar 1.

- a. Pelanggan merencanakan pesanan jasa dokumentasi
- b. Pelanggan menelepon instansi untuk melakukan pemesanan
- c. Jika jawaban iya, maka pelanggan melakukan pemesanan jasa dokumentasi
- d. Jika jawaban tidak, maka pelanggan mendatangi instansi, kemudian melakukan pemesanan jasa dokumentasi
- e. Administrator mengkonfirmasi pesanan pelanggan
- f. Pelanggan memilih paket jasa dokumentasi
- g. Administrator mengkonfirmasi paket jasa dokumentasi
- h. Pelanggan memilih jadwal foto

- i. Jika jadwal foto tidak tersedia, maka pelanggan kembali memilih jadwal foto
- j. Jika jadwal foto tersedia, maka administrator mengkonfirmasi jadwal foto
- k. HRD menerima konfirmasi jadwal foto
- l. Pelanggan membayar DP
- m. Administrator membuat 2 faktur pembayaran DP
- n. Pelanggan menerima 1 faktur pembayaran DP

2) Proses Bisnis Pembayaran Transaksi

Pada bagian ini dijelaskan mengenai proses bisnis pembayaran transaksi yang dilakukan oleh pelanggan digambarkan pada gambar 2.

- a. HRD mengkonfirmasi sesi foto selesai
- b. Administrator menerima konfirmasi sesi foto selesai
- c. HRD mengkonfirmasi hasil foto selesai
- d. Administrator menerima konfirmasi hasil foto selesai
- e. Administrator mengirim pesan informasi hasil foto selesai dan tagihan pelunasan pembayaran
- f. Pelanggan menerima pesan informasi hasil foto selesai dan tagihan pelunasan pembayaran
- g. Pelanggan melakukan pelunasan pembayaran
- h. Pelanggan mengkonfirmasi pelunasan pembayaran
- i. Administrator menerima konfirmasi pelunasan pembayaran
- j. Administrator membuat 2 faktur pembayaran lunas
- k. Pelanggan menerima 1 faktur pembayaran lunas
- l. Administrator mengkonfirmasi pengiriman hasil foto melalui *e-mail*

- m. HRD menerima konfirmasi pengiriman hasil foto melalui *e-mail*
- n. HRD mengirim hasil foto melalui *e-mail*
- o. Pelanggan menerima hasil foto melalui *e-mail*

3) Proses Bisnis Lihat Hasil Foto

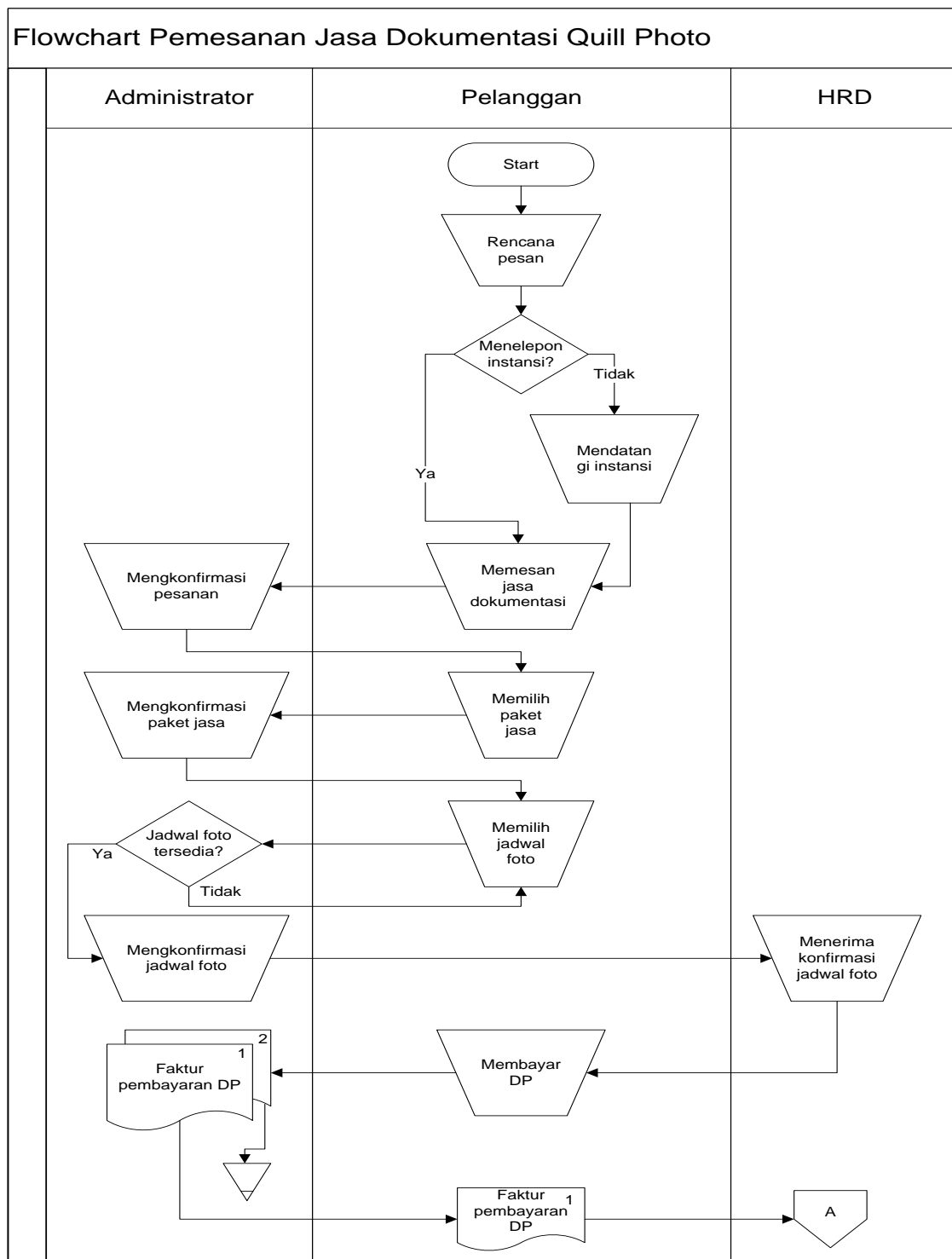
Pada bagian ini dijelaskan mengenai proses bisnis melihat hasil foto yang dihasilkan dan digambarkan pada gambar 3.

- a. Pelanggan melihat hasil foto
- b. Jika pelanggan tidak menyukai hasil foto, maka administrator mengirim pesan *edit* foto
- c. HRD menerima pesan *edit* foto
- d. HRD melakukan *edit* foto
- e. Pelanggan mengkonfirmasi cetak foto
- f. Jika pelanggan menyukai hasil foto, maka pelanggan mengkonfirmasi cetak foto
- g. Administrator menerima konfirmasi cetak foto
- h. HRD melakukan cetak foto
- i. HRD mendapatkan hasil foto
- j. HRD mengirim hasil foto melalui jasa ekspedisi
- k. Pelanggan menerima hasil foto

B. Flowchart

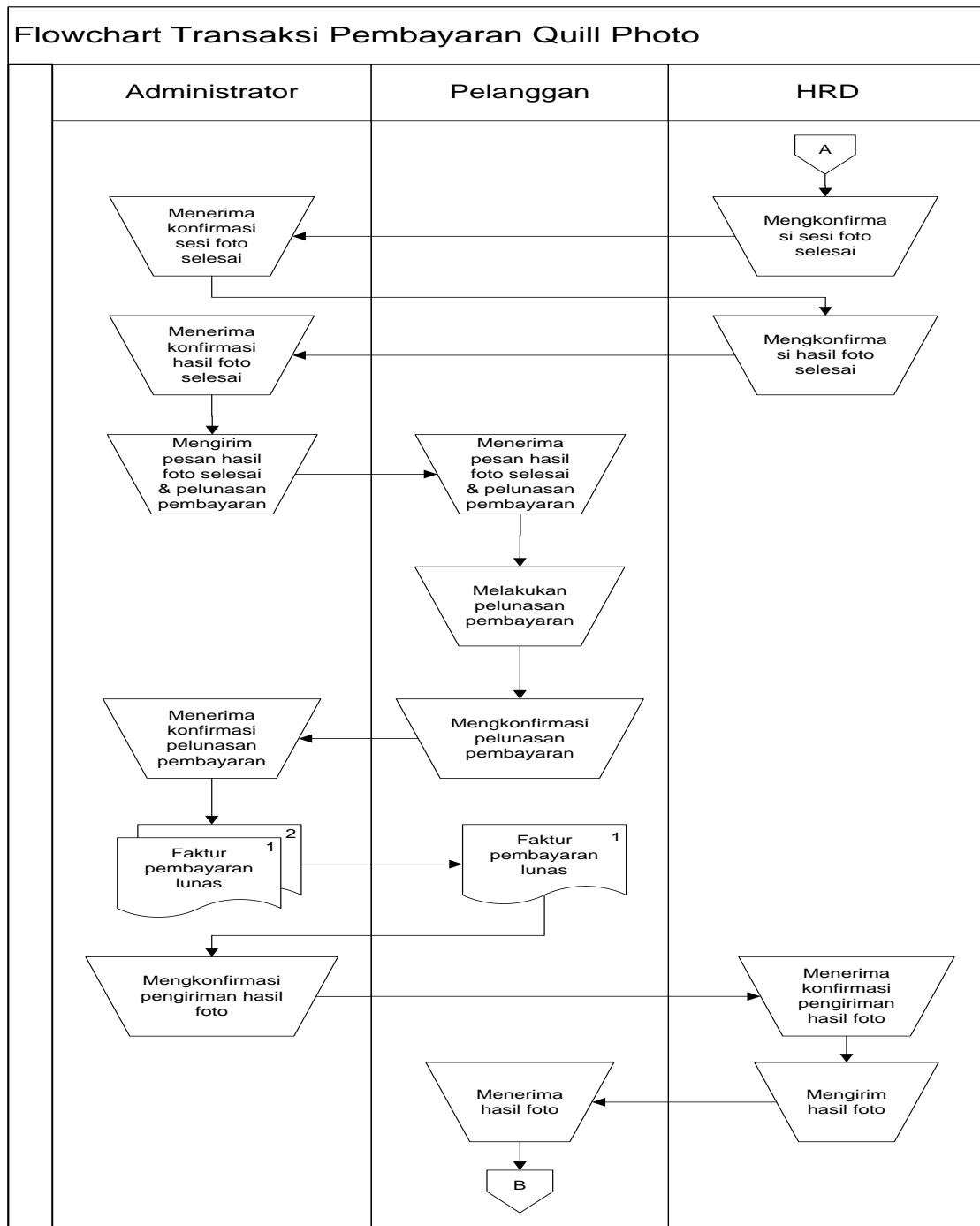
Bagian ini menjelaskan mengenai proses bisnis yang digambarkan melalui *flowchart*. *Flowchart* akan digambarkan menjadi beberapa *flowchart* yang dibagi berdasarkan proses bisnis organisasi. Gambaran *flowchart* terdapat pada gambar 1 *Flowchart* Pemesanan Jasa Paket Dokumentasi, gambar 2 *Flowchart* Transaksi Pembayaran Quill Photo dan gambar 3 *Flowchart* Lihat Hasil Foto.

1) Flowchart Pemesanan Jasa Paket Dokumentasi.



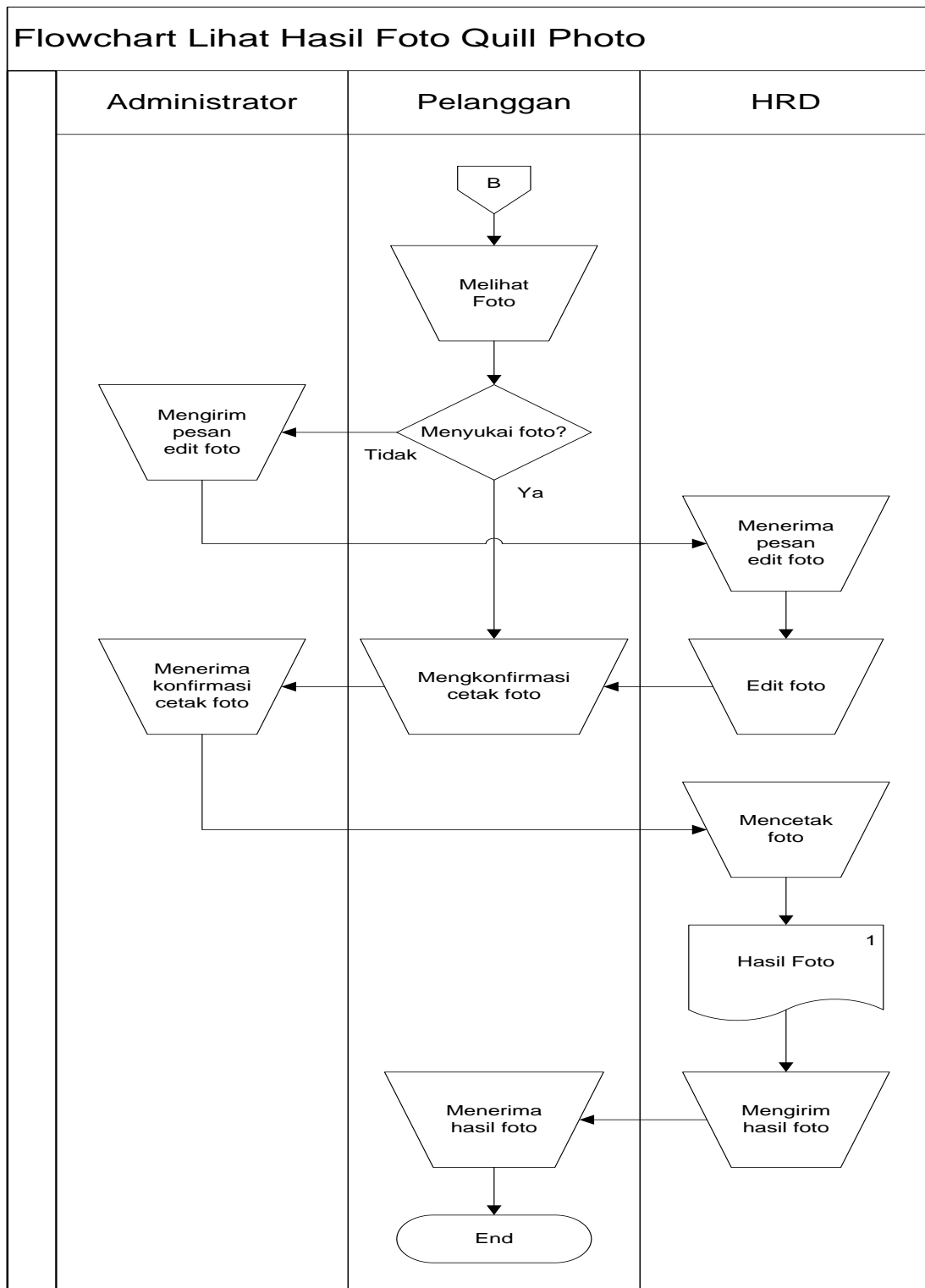
Gambar 1 Flowchart Pemesanan Jasa Paket Dokumentasi

2) Flowchart Transaksi Pembayaran Quill Photo



Gambar 2 Flowchart Transaksi Pembayaran

3) Flowchart Lihat Hasil Foto:



Gambar 3 Flowchart Lihat Hasil Foto

C. Analisis Permasalahan Dengan Metode Performance

Berikut adalah analisis permasalahan dengan Metode Performance:

- Rata – rata waktu kerja untuk crew dalam satu sesi penyelesaian adalah 5 hari = 120 jam = 7.200 menit
- Jumlah sesi foto dalam satu hari adalah 1 sesi (X)
- Kinerja crew dalam satu sesi membutuhkan waktu 4 jam = 480 menit
- Kinerja crew dalam penyelesaian hasil foto (softcopy) dari sesi foto selesai hingga hasil foto diperlihatkan ke pelanggan membutuhkan waktu 3 hari = 72 jam = 4.320 menit
- Total jumlah kinerja crew untuk melakukan sesi foto hingga penyelesaian hasil foto membutuhkan waktu
- 4 jam + 72 jam = 76 jam atau 4.560 menit (Y)

Throughput : $x \times y$
: 1 x 4.560
: 4.560 menit

Sisa waktu : 7.200 menit – 4.560 menit

: 2.640 menit

Response time : (Hasil perhitungan sisa waktu untuk pelayanan)/x

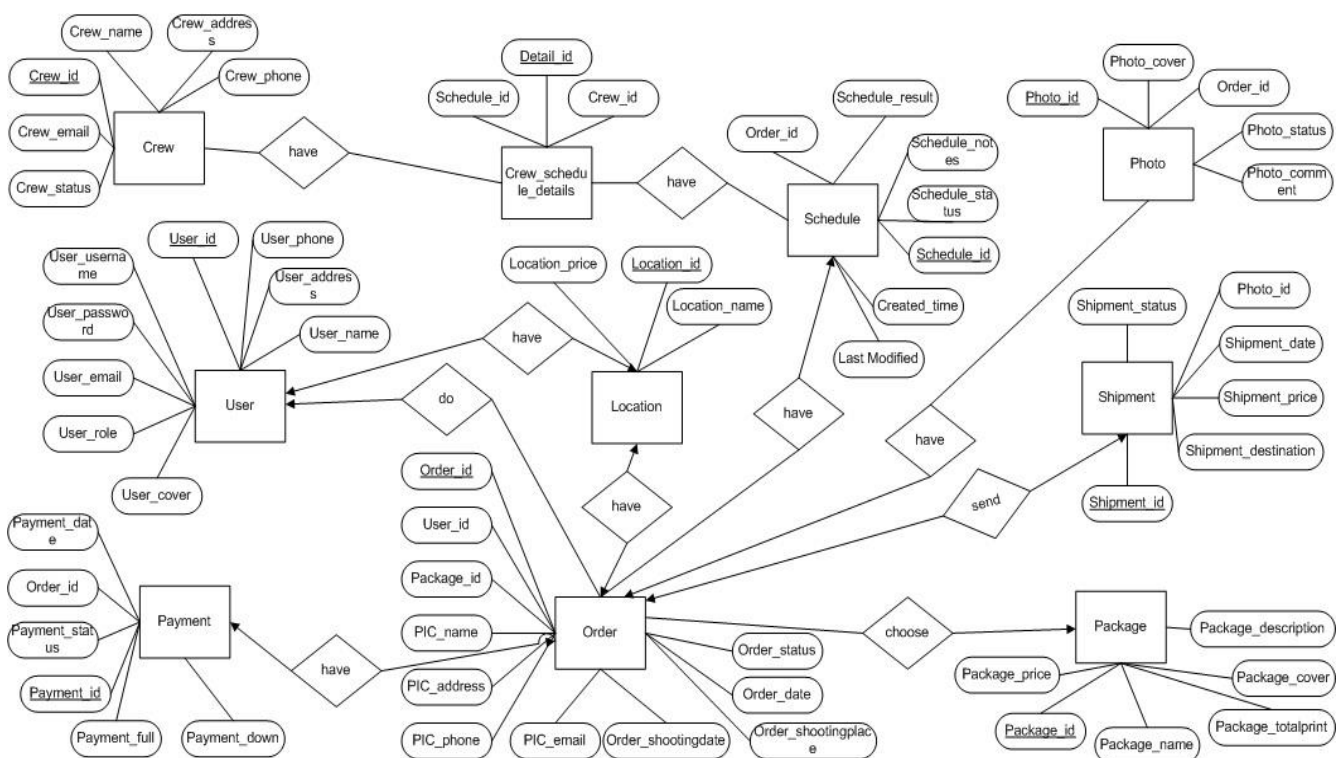
: 2.640/1

: 2.640 menit = 44 jam = 1 hari 20 jam

Dari perhitungan response time di atas menunjukkan bahwa kinerja crew efektif dengan response time yang menunjukkan 2.460 menit atau 41 jam atau 1 hari 17 jam. Dalam kasus ini, sistem akan mencari dan mengurutkan kinerja crew yang lebih cepat untuk pengerjaan sesi foto hingga penyelesaian hasil foto (menunjukkan hasil foto dengan softcopy).

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah Entity Relationship Diagram (ERD) pada aplikasi implementasi metode performance untuk pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo), yang ditunjukkan pada gambar 4:



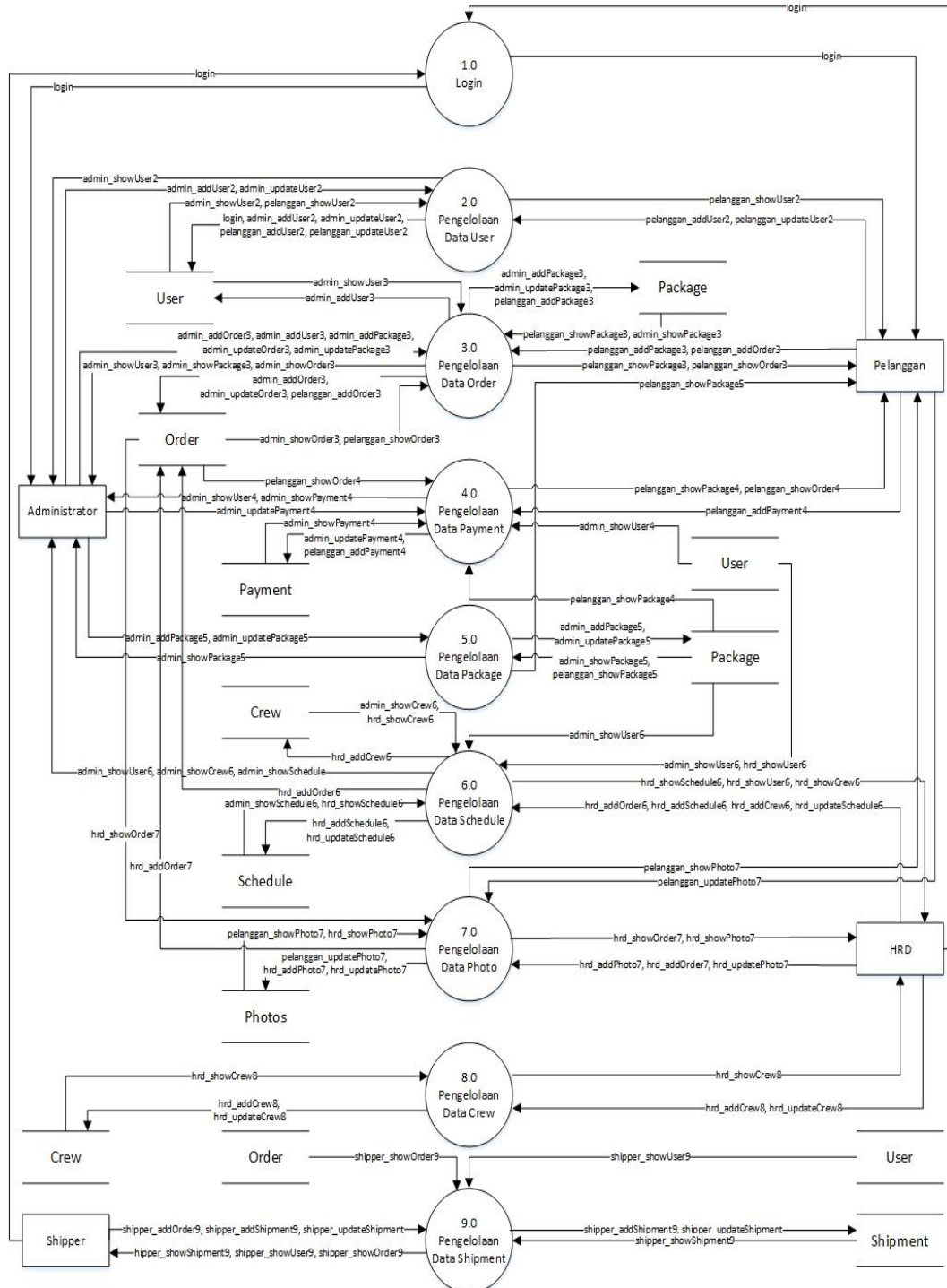
Gambar 4 Entity Relationship Diagram Quill Photo

E. Data Flow Diagram (DFD)

Berikut ini adalah DFD (Data Flow Diagram) dari aplikasi implementasi metode *performance* untuk

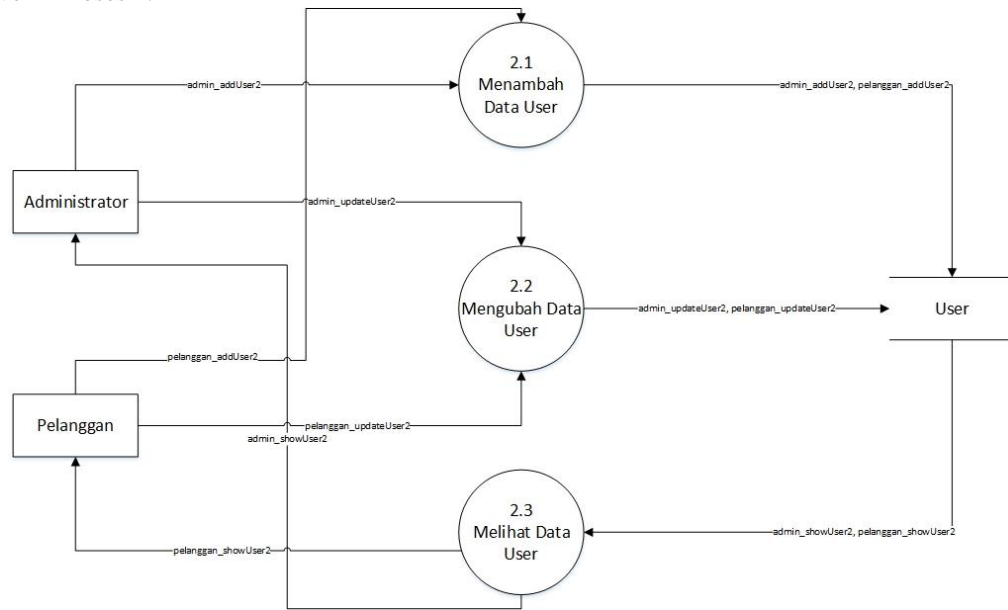
pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo), yang ditunjukkan pada gambar 5 dan 6.

1) Diagram konteks/DFD Level 1



Gambar 5 DFD Level 1

2) DFD Level 2 Proses 2.



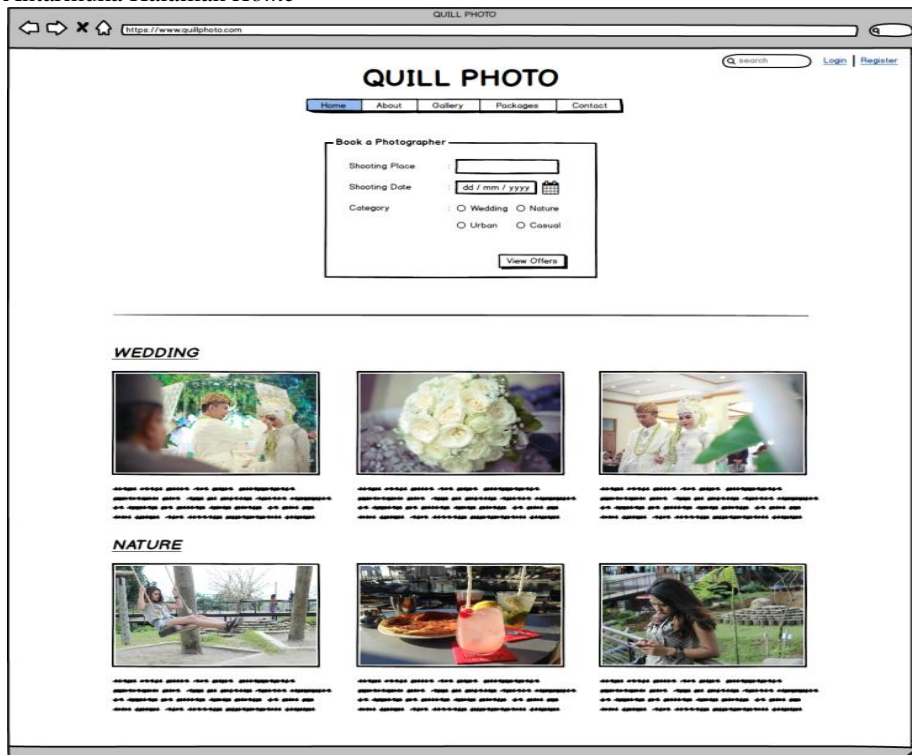
Gambar 6 DFD Level 2 Proses 2.

F. Rancangan Antarmuka

Berikut ini adalah Rancangan Antarmuka dari aplikasi implementasi metode *performance* untuk pemesanan Jasa

Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo). Rancangan antarmuka yang dijelaskan, merupakan gambaran awal dari aplikasi yang akan dibangun:

1) Rancangan Antarmuka Halaman *Home*

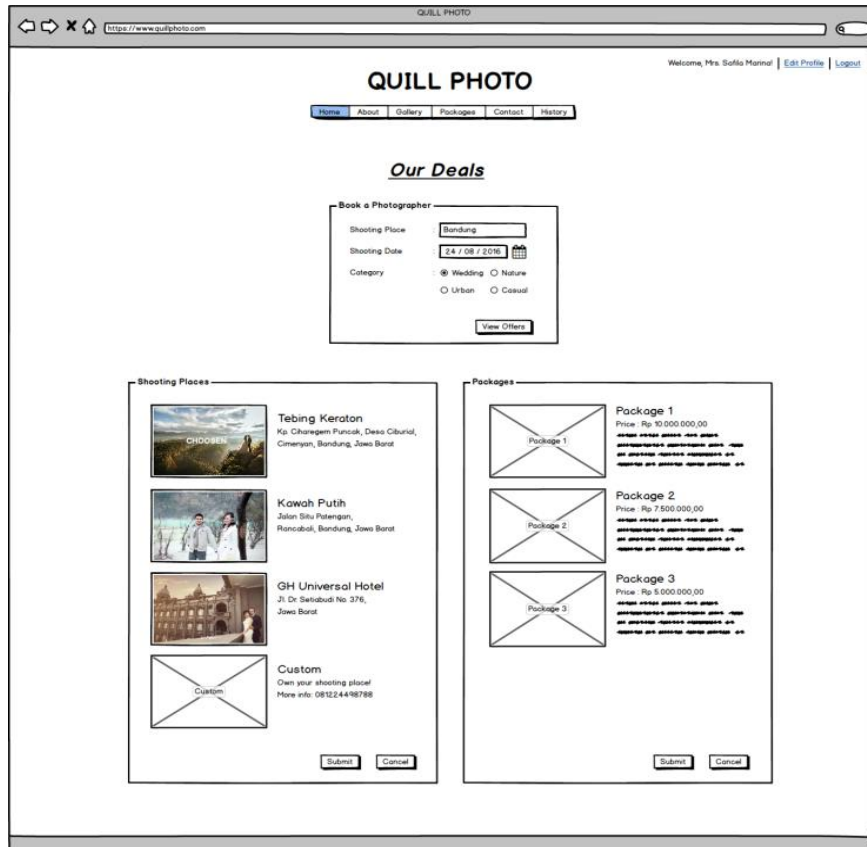


Gambar 7 Rancangan Antarmuka Halaman *Home*

Gambar 7 menunjukkan rancangan antarmuka halaman “Home” pada aplikasi implementasi metode *performance* untuk pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo). Pada rancangan tersebut terdapat 5 buah *menubar*, yaitu “Home”, “About”, “Gallery”, “Packages”, dan “Contact”.

Selain itu, di sebelah kanan bagian atas terdapat 2 buah *button*, yaitu “Login” dan “Register” yang akan membawa user masuk ke dalam *form* pengisian data *personal*. Di bagian bawah *menubar* terdapat *form* pengisian “Book a Photographer” dan sebuah *button* “View Offers”.

2) Rancangan Antarmuka Halaman Deals

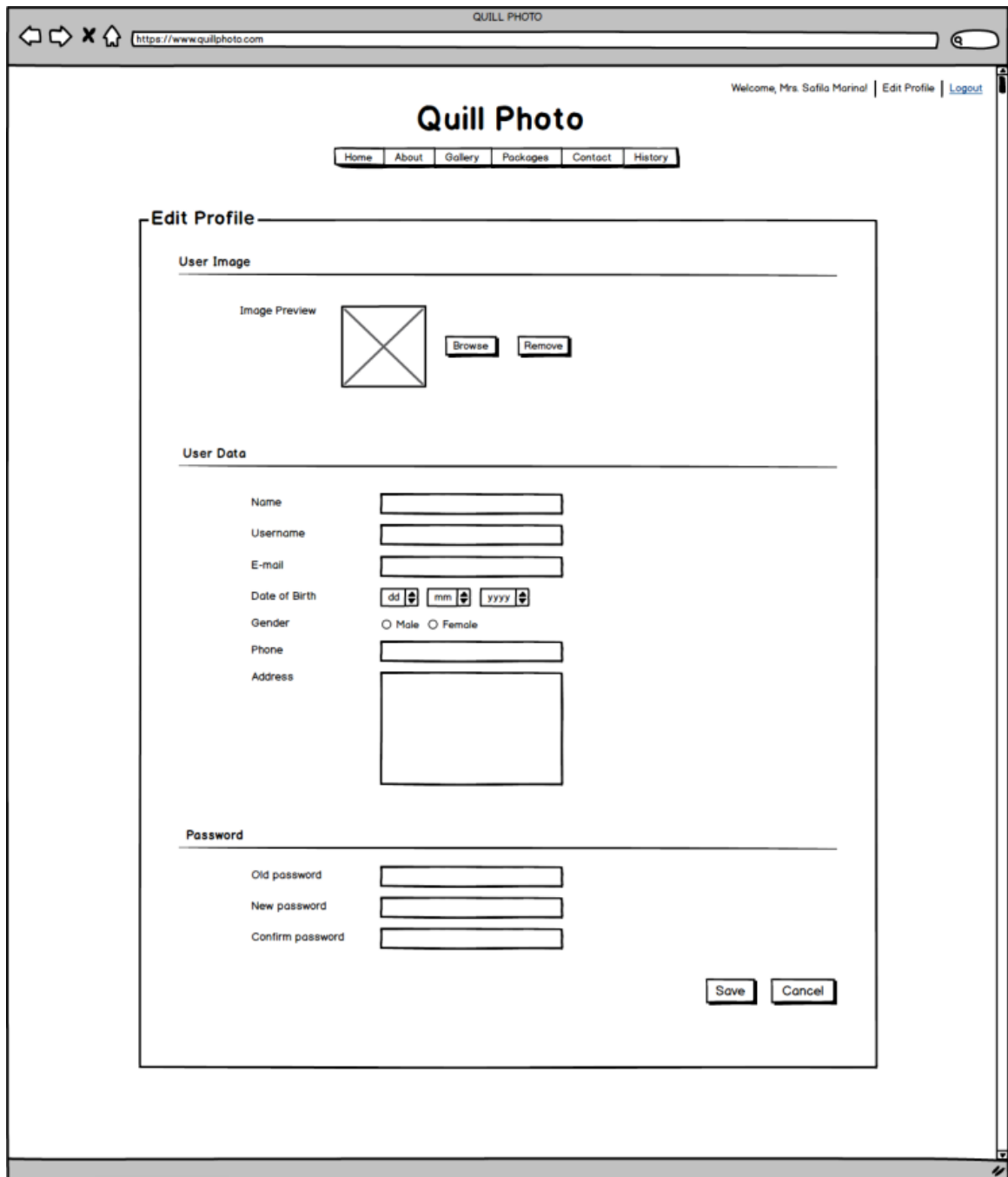


Gambar 8 Rancangan Antarmuka Halaman Deals

Gambar 8 menunjukkan rancangan antarmuka halaman “Home” setelah melakukan pemesanan pada aplikasi implementasi metode *performance* untuk pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus: Quill Photo). Pada rancangan tersebut terdapat 6 buah *menubar*, yaitu “Home”, “About”, “Gallery”, “Packages”, “Contact”, dan “History”. Selain itu, di sebelah kanan bagian atas terdapat 2 buah *button*, yaitu “Edit Profile” yang akan membawa user

masuk ke dalam *form* perubahan profil dan “Logout” yang akan membawa *user* keluar dari sistem. Di bagian bawah *menubar* terdapat *form* “Book a Photographer” yang telah diisi sebelumnya dan sebuah *button* “View Offers”. Di bagian bawah *form* “Book a Photographer” terdapat tawaran menarik untuk “Shooting Places” dan “Packages” dengan 2 buah *button* pada masing-masing *form* tawaran, yaitu “Submit” dan “Cancel”.

3) Rancangan Antarmuka Halaman *Edit Profile*

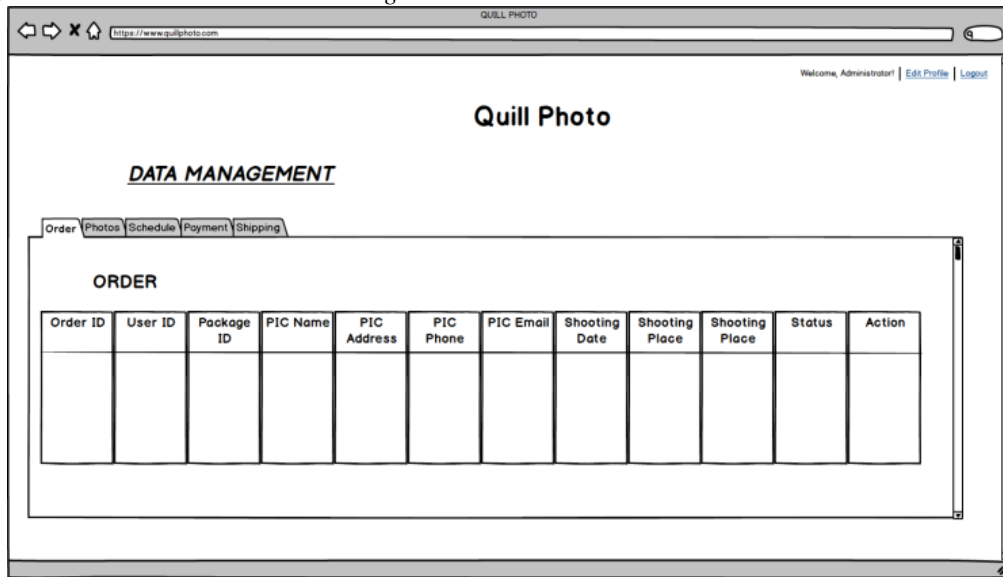


Gambar 9 Rancangan Antarmuka Halaman *Edit Profile*

Pada gambar 9 menunjukkan rancangan antarmuka halaman “*Edit Profile*” pada aplikasi implementasi metode *performance* untuk pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus: Quill Photo). Pada rancangan tersebut terdapat 6 buah *menubar*, yaitu “*Home*”, “*About*”, “*Gallery*”, “*Packages*”, “*Contact*”, dan “*History*”. Selain itu, di

sebelah kanan bagian atas terdapat 2 buah *button*, yaitu “*Edit Profile*” yang akan membawa *user* masuk ke dalam *form* perubahan profil dan “*Logout*” yang akan membawa *user* keluar dari sistem. Di bagian bawah *menubar* terdapat *form* perubahan “*Edit Profile*” serta 4 buah *button* “*Browse*”, “*Remove*”, “*Save*”, dan “*Cancel*”.

4) Rancangan Antarmuka Halaman *Data Management*

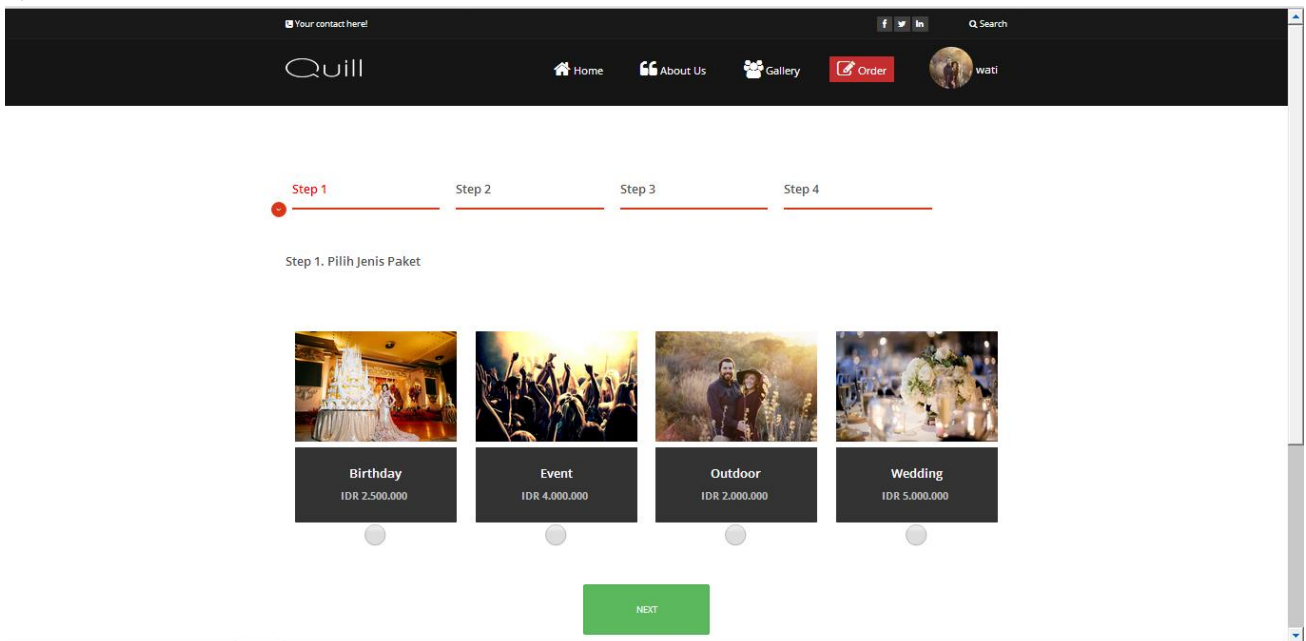


Gambar 10 Rancangan Antarmuka *Data Management*

Gambar 10 menunjukkan rancangan antarmuka halaman “*Data Management – Order*” pada aplikasi implementasi metode *performance* untuk pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo). Pada rancangan tersebut terdapat 5 buah pilihan tabel, yaitu “*Order*”, “*Photos*”, “*Schedule*”, “*Payment*”, dan “*Shipping*”. Selain itu, di sebelah kanan bagian atas terdapat 2 buah *button*, yaitu “*Edit Profile*” dan “*Logout*” yang akan membawa *user* masuk ke dalam form *edit profile* dan keluar dari sistem.

G. Hasil Implementasi

Pada bagian ini dijelaskan mengenai gambaran aplikasi yang telah dibangun beserta gambar dan penjelasannya, Langkah-langkah *order* yang dilakukan oleh pelanggan dilakukan dengan memulai *step* 1 sampai dengan 4, yang terdapat pada gambar 11 sampai dengan 14.



Gambar 11 Halaman *Order Step 1* Pelanggan

Your contact here! f t in Search

Quill Home About Us Gallery Order wati

Step 1 **Step 2** Step 3 Step 4

Step 2. Isi form order

Penanggung Jawab

Nama	<input type="text" value="Wati"/>
Alamat	<input type="text" value="dsdfsd"/>
Kontak	<input type="text" value="46435345"/>
E-mail	<input type="text" value="filasafia@yahoo.com"/>

Submit

Gambar 12 Halaman *Order Step 2* Pelanggan

Your contact here! f t in Search

Quill Home About Us Gallery Order wati

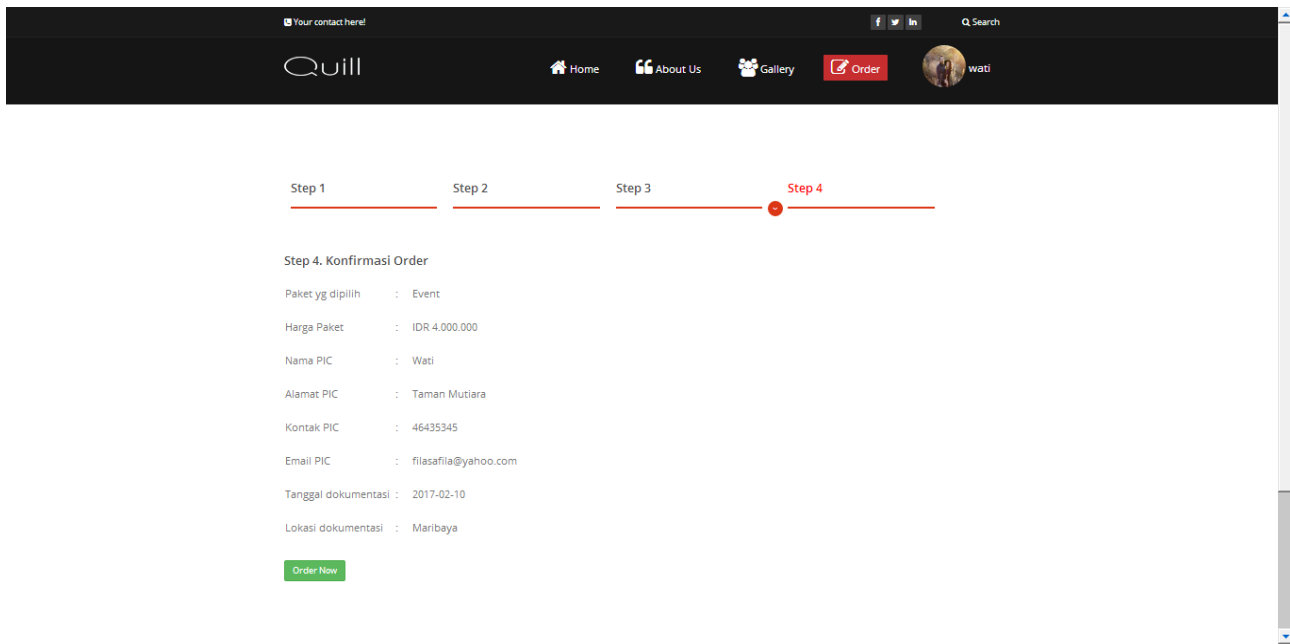
Step 1 Step 2 **Step 3** Step 4

Step 3. Masukkan jadwal dokumentasi

Tanggal dokumentasi	<input type="text" value="02/10/2017"/>
Lokasi dokumentasi	<input type="text" value="Maribaya"/>

Next

Gambar 13 Halaman *Order Step 3* Pelanggan

Gambar 14 Halaman *Order Step 4* Pelanggan

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dan hasil yang telah dicapai dalam pembuatan aplikasi implementasi metode *performance* untuk pemesanan Jasa Paket Dokumentasi (Studi Kasus : Quill Photo) ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat membantu proses pengelolaan data untuk pelanggan, yaitu data *personal*, data *order*, data foto, dan data *payment*.
2. Aplikasi dapat membantu proses pengelolaan data photo yang mana mempermudah pelanggan untuk melihat dan memilih hasil foto tanpa menemui pihak instansi, serta mempermudah *Human Resource Development* (HRD) untuk mengunggah hasil foto dan menerima komentar mengenai foto.
3. Aplikasi dapat membantu proses pengelolaan data untuk administrator, yaitu data *user*, data *package*, data *order*, data *schedule*, dan data *payment*.
4. Aplikasi dapat membantu proses pengukuran kinerja crew dengan metode *performance* yang mana dapat memperbaiki waktu pengerjaan sesi foto menjadi lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. H. Tanjung dan H. Prabowo, *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Grasindo, 2006.
- [2] C. J. L. Gaol, *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*, Jakarta: Grasindo, 2008.
- [3] K. C. Laudon dan J. P. Laudon, *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital Edisi 10*, Jakarta: Penerbit Salemba Empat, 2008.

- [4] A. Gunasekaran, *Modelling and Analysis of Enterprise Information System*, Hershey, New York: Igi Publishing, 2007.
- [5] R. McWhirter, *The Citizenship Flowchart*, Chicago: American Bar Association, Criminal Justice Section, 2007.
- [6] S. Bagui dan R. Earp, *Database Design Using Entity-Relationship Diagrams, Second Edition*, Boca Raton: CRC Press Taylor and Francis Group, 2011.
- [7] L. bin Albahra, *Analisis dan Design Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [8] S. R. Singh, *Information System Management*, New Delhi: APH Publishing Corporation, 2007.
- [9] A. Dennis, B. H. Wixom dan R. M. Roth, *Systems Analysis and Design*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2008.
- [10] H. A. Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007.
- [11] W. A. P. Dania, I. Santoso dan R. P. Sari, "Analisis Pengukuran Kinerja Korporasi Menggunakan," *Jurnal Teknologi Pertanian Vol. 13 No. 1 [April 2012] 67-77*, vol. 13, pp. 67-77, 2012.