

Penerapan Metode Pieces Pada Sistem Informasi Manajemen WO MAX.ENTERTAINMENT

Baiti Rahman*, Muhammad Arifin, Noor Latifah, Diana Laily Fithri

Fakultas Teknik, Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Email: ^{1,*}201853119@std.umk.ac.id, ²arifin.m@umk.ac.id, ³noor.latifah@umk.ac.id, ⁴diana.laily@umk.ac.id

Email Penulis Korespondensi: 201853119@std.umk.ac.id

Abstrak—Wedding Organizer (WO) Maxentertainment merupakan jenis usaha yang bergerak pada bidang jasa dan berperan penting mensukseskan acara resepsi yang merupakan momen sakral. Penerapan metode PIECES bertujuan untuk menganalisis kelayaan sistem. Analisa tersebut digunakan untuk mengambil keputusan apabila sistem mempunyai kendala atau sudah tidak berfungsi secara baik. Hasil dari analisa tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem. Pada tahap pengembangan sistem penelitian ini menggunakan metode waterfall dengan analisa kebutuhan melalui observasi, interview dan studi pustaka. Sedangkan perancangan sistem menggunakan metode UML (Unified Modelling Language). Pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi yang dapat membantu mengelola data dan memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Sedangkan bagi admin, partner dan pemilik dapat memudahkan memanajemen wedding organizer mereka.

Kata Kunci: Sistem Manajemen; PIECES; Wedding Organizer

Abstract—Wedding Organizer (WO) Maxentertainment is a type of business engaged in the service sector and plays an important role in the success of the reception which is a sacred moment. The application of the PIECES method aims to analyze the feasibility of the system. This analysis is used to make decisions if the system has problems or is not functioning properly. The results of the analysis are used as a basis for improving the system. At the stage of developing this research system using the waterfall method with needs analysis through observation, interviews and literature study. Meanwhile, system design uses the UML (Unified Modeling Language) method. Coding uses the PHP programming language and MySQL database. This research produces an information system that can help manage data and make it easier for customers to place orders. Meanwhile, admins, partners and owners can make it easier to manage their wedding organizers.

Keywords: Management System; PIECES; Wedding Organizer

1. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era globalisasi perkembangan teknologi yang sangat cepat, khususnya teknologi dibidang informasi. Untuk menghadapi kemajuan teknologi ini, maka negara Indonesia yang merupakan negara berkembang yang sedang membangun dalam usaha untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki [1]. Pengguna media internet mempunyai pengaruh besar dalam upaya menyajikan informasi. Dengan media internet informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah diperoleh maupun disebarluaskan. Begitu juga dengan jasa wedding organizer [2].

Wedding Organizer adalah suatu jasa yang digunakan untuk membantu para calon pengantin untuk mempersiapkan perencanaan pernikahan mereka. Saat ini penggunaan jasa Wedding Organizers sangat dibutuhkan bagi para calon pengantin yang tidak bisa mengurus semua acara pernikahan mereka [3]. Salah satu Wedding Organizer yang ada di kota Kudus adalah Max.Entertainment.

Wedding Organizer (Wo) Max Entertainment merupakan jenis usaha yang bergerak pada bidang jasa dan berperan penting untuk kelancaran acara resepsi yang merupakan momen sakral, banyak orang yang menginginkan acaranya lancar sehingga memesan jasa Wo Maxentertainment. Pada bagian pengelolaan memanajemen keuangan dan mengelola keluar masuknya kas di Wo Max entertainment memiliki kekurangan yaitu pencatatan dilakukan secara terpisah sehingga proses pendataan belum maksimal. Seiring dengan persaingan yang semakin ketat, maka dibutuhkan sikap profesionalitas seorang manajemen dalam mengelola perusahaan.

Pengelolaan perusahaan merupakan bagian utama pada bidang perkembangan, apabila terjadi kesalahan informasi pengelolaan pada suatu perusahaan, maka akan sangat berpengaruh pada perkembangan perusahaan. Untuk mewujudkan pengelolaan perusahaan yang baik maka pemilik usaha harus mempunyai sebuah sistem pengelolaan yang baik pula, dengan begitu manajemen akan berjalan dengan maksimal [4].

Penelitian terkait manajemen WO telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Pada penelitian [5], [6] membahas tentang Wedding organizer yang memiliki layanan pernikahan dan beberapa acara pernikahan sesuai dengan uang yang dimiliki serta jadwal yang telah ditentukan oleh pelanggan, penelitian mereka berusaha membantu manajemen untuk membangun sistem informasi manajemen wedding organizer yang dapat menyelesaikan permasalahan serta membantu vendor untuk melakukan promosi. Wedding organizer yang [7] teliti masih menggunakan cara manual, mulai dari pencarian data konsumen, pencatatan, pemesanan dan pembuatan laporan. Cara tersebut memiliki beberapa kekurangan yaitu transaksi yang lama dan konsumen yang cukup jauh dari jasa wedding organizer harus datang langsung ke tempat untuk melakukan pemesanan. Penelitian [8] mengembangkan sisfo WO berbasis web dimana obyek penelitian yang mereka bahas bergerak di bidang Administrasi pernikahan, paket pernikahan, henna untuk wanita dan mahar pernikahan. Beberapa permasalahan adalah promosi, pemesanan pernikahan dilakukan dengan datang langsung ke toko atau melalui whatsapp. Hasil penelitian mereka menghasilkan informasi data tentang pengawasan data tentang wedding organizer, bukti penjualan, informasi penjualan yang memudahkan pelanggan dalam melacak data.

Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Metode PIECES memiliki enam variabel penilaian dalam melakukan evaluasi yaitu performance (kinerja), informations (informasi), economy (ekonomi), control (pengendalian), efficiency (efisiensi), service (pelayanan). Analisa perancangan sistem ini digunakan untuk mengambil keputusan apabila sistem ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem [9].

Beberapa penelitian yang menggunakan metode PIECES diantaranya [10] menggunakan metode tersebut untuk mengembangkan sistem informasi pada toko obat. Dimana toko obat tersebut menawarkan jenis bantuan untuk kesejahteraan umum, pemesanan obat, retur pembelian obat, pembelian obat, transaksi obat, stok dan pengambilan stok. Untuk melakukan analisis sistem mereka menggunakan kerangka pikiran Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service (PIECES). Analisis Sistem menggunakan metode PIECES yang berfungsi untuk meneliti sistem yang sekarang dan mengembangkan dan memberi perbedaan sistem lama dan sistem yang baru dibuat[11]. Pada penelitian [12] membahas tentang manfaat sistem informasi yang mampu menunjang kinerja dosen dan berbagai administrasi akademik kampus, dengan menggunakan metode PIECES untuk menganalisa sistem suatu sistem secara detail dan menyeluruh akan mendapat perhatian khusus, sehingga kekuatan dan kelemahan sistem dapat diketahui untuk nantinya dijadikan acuan bagi kemajuan organisasi/perusahaan terkait kedepannya.

Solusi untuk memperbaiki sistem yang telah berjalan para peneliti telah mengusulkan pengembangan sistem diantaranya, [13] untuk mempermudah sistem pengajuan dan pelaporan penelitian maupun pengabdian pada LPPM Unisnu, mereka mengembangkan sistem informasi penelitian dan pengabdian menggunakan framework codeigniter. [14] mengembangkan sistem informasi manajemen untuk memudahkan DPC Partai PKB Kudus dalam mengelola data anggota dan data dewan. Ada juga [15] mengembangkan fasilitas kesehatan yang ada di kota Padang mengetahui ketersediaan APD setiap saat melalui sistem informasi yang berbasis web tanpa harus memeriksa di gudang agar tidak ada lagi kematian dari tenaga kesehatan akibat menangani pasien yang positif Covid-19 tanpa menggunakan APD. Dalam evaluasi sistem yang telah diimplementasikan memanfaatkan metode PIECES (Performance, Information/Data, Economic, Control/Security, Efficiency, Service).

Berdasarkan permasalahan yang penulis uraikan diatas, Wo Maxertainment memerlukan solusi suatu pengembangan sistem yang dapat membantu mempermudah perusahaan dalam proses pengelolaan, pencatatan dan pengolah data, serta memudahkan pengguna manajemen pengelolaan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan metode PIECES.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode waterfall. Metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian [16].

Berikut adalah fase-fase pengembangan perangkat lunak berurutan/linier

- a. Analisa Kebutuhan
- b. Perancangan Sistem
- c. Pengkodean
- d. Penerapan / Pengujian
- e. Pemeliharaan

2.2. Metode Perancangan Sistem

Pada proses perancangan aplikasi pengelolaan akademik siswa ini menggunakan Unified Modelling Language (UML). Metode ini merupakan proses perancangan sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung lainnya [17]. Berikut ini jenis-jenis diagram Unified Modelling Language (UML) antara lain :

- a. Use Case Diagram
- b. Business Use Case Diagram
- c. Class Diagram
- d. Sequence Diagram
- e. Activity Diagram
- f. Statechart Diagram

2.3. Metode Analisis Sistem

Untuk mendukung pengembangan Analisa sistem dengan menggunakan Metode PIECES. Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik dan lebih mendalam. Metode PIECES ini memiliki enam variabel penilaian dalam melakukan penilaian yang didalamnya ada penilaian evaluasi yaitu performance (kinerja), informations (informasi), economy (ekonomi), control (pengendalian), efficiency (efisiensi), service (pelayanan). Analisa perancangan sistem ini digunakan untuk mengambil keputusan apabila sistem ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Analisa Sistem Lama Menggunakan Metode Pieces

Adapun hasil analisis sistem lama sebagai berikut:

a. Performance (Kinerja)

Analisa kinerja pada sistem yang lama masih kurang efektif karena dalam proses pengelolaan tagihan, jenis barang, vendor, pemasukan, pengeluaran, keuntungan, gaji karyawan, dashboard serta laporan bulanan menggunakan aplikasi yang perlu dikembangkan lagi. Untuk sistem baru yang berbasis web yang lebih berkembang sesuai dengan kebutuhan dan lebih efektif dan efisien dapat dilakukan dimanapun dan juga aplikasi yang akan dibuat dapat dipantau saat Admin memasukkan data pengelolaan manajemen usaha.

b. Informations (Informasi)

Pada sistem yang lama informasi mengenai data pengelolaan Manajemen Keuangan berupa proses pengelolaan tagihan, jenis barang, vendor, pemasukan, pengeluaran, keuntungan, gaji karyawan, dashboard serta laporan bulanan, serta dalam aplikasi lama belum ada informasi rekap laporan dan bukti transaksi dan Pemilik tidak dapat mengecek secara langsung atau perkembangan pengelolaan usaha pada Wo Maxentertainment. Pada sistem yang baru selain Pemilik mendapat mengecek Admin juga ada bukti foto transaksi yang akan diupload oleh Admin, kemudian Admin dapat mengupdate data proses pengelolaan tagihan, jenis barang, vendor, pemasukan, pengeluaran, keuntungan, gaji karyawan, dashboard serta laporan bulanan, serta dalam aplikasi lama belum ada informasi rekap laporan produk dan mencetak rekap laporan data keuangan pemasukan maupun pengeluaran wedding organizer.

c. Economy (Ekonomi)

Pada sistem yang lama data-data mengenai wedding organizer pada sistem lama sering terjadi selisih jumlah dalam laporan keuangan karena pada aplikasi lama Admin tidak perlu memasukkan bukti pembayaran dan bukti tagihan, dengan sistem yang baru diharapkan dapat mengembangkan sistem lama karena kemungkinan terjadinya kesalahan sangat kecil.

d. Control (Pengendalian)

Sistem pengendalian masih sangat lemah, ini terlihat dari pengelolaan data pada wedding organizer yang masih menggunakan sistem lama dan tidak memiliki bukti transaksi dan bukti tagihan secara keseluruhan hanya sebagian saja yang memiliki bukti transaksi, yang kemungkinan akan dapat terjadi kesalahan dalam laporan keuangan dan tidak menutup kemungkinan akan adanya selisih dalam laporan keuangan. Sehingga dalam pencarian data dan laporannya didapat dari pemasukan dan pengeluaran dan tidak memiliki bukti transaksi dan notifikasi whatsapp data sepenting itu jadi tidak akurat.

e. Efficiency (Efisiensi)

Sistem lama masih belum efektif dan efisien karena sistem lama hanya dapat dimengelola oleh Admin sehingga Pemilik tidak langsung mengetahui keuangan perusahaan, dengan sistem yang baru Pemilik dapat terus memantau perkembangan pengelolaan di dalam perusahaan walau sedang tidak di kantor karena dalam sistem baru sudah dilengkapi untuk memudahkan Pemilik untuk memantau kapanpun dan dimanapun.

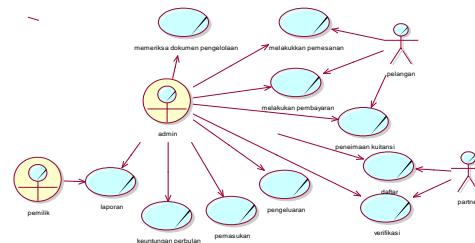
f. Service (Pelayanan).

Dari proses pelayanan di wedding organizer cukup baik dan cepat ditangani namun saat mengirimkan data pendapatan perbulan kepada Pemilik maka tampilan pendapatan perbulan pada Admin akan menghilang setelah data dikirimkan ke Pemilik.

3.2. Rancangan Sistem

3.2.1. Business Use Case

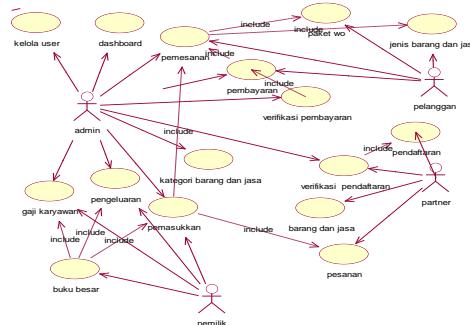
Business Use Case Diagram menjelaskan bagaimana suatu proses tertentu yang berjalan dalam sebuah instansi. Gambaran proses Business Use Case Diagram Sistem Informasi Manajemen Pada WO Max Entertainment dengan menggunakan metode pieces dijelaskan dalam gambar 1.



Gambar 1. Business Use Case Sistem Informasi Manajemen

3.2.2. System Use Case

System Use Case Diagram menggambarkan proses interaksi antar aktor dalam sistem informasi yang akan dibuat. Penjelasan dari System Use Case Diagram pada Sistem Informasi Manajemen Pada WO Max Entertainment dengan menggunakan metode pieces dijelaskan pada gambar 2.

**Gambar 2.** System Use Case Sistem Informasi Manajemen

3.3. Penyelesaian Metode Pieces

Rumus yang digunakan pada metode PIECES yaitu sebagai berikut.

$$RK = \frac{JSK}{JK} \quad (1)$$

Keterangan:

RK = Rata-rata kepuasan

JSK = Jumlah Skor Kuisioner

JK = Jumlah Kuisioner

a. Skala Likert

Untuk skala likert dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

b. Variabel Dan Indikator Penelitian

Dalam metode pieces memiliki 6 variabel dan memiliki beberapa indikator yang bertujuan untuk menentukan kelompok yang perlu d analisis menggunakan metode. Untuk variabel dan indikator penelitian dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	Definisi Operasional
Performance	Throughput	Jumlah rentang (sedikit banyak) output atau keluaran yang dihasilkan oleh sistem.
	Respon Time	Cepat lambat waktu yang dibutuhkan sistem pada saat memproses perintah.
	Audibilitas	Cocok tidaknya kinerja sistem dengan standar atau ketentuan yang telah ditetapkan.
	Kelaziman	Sulit tidaknya pengguna dalam memahami interface atau antarmuka yang disediakan oleh sistem.
	Komunikasi	Lengkap tidaknya sistem dalam melakukan fungsi atau peran kerja.
	Kelengkapan	Selaras tidaknya sistem dalam penggunaan desain dan teknik dokumentasi.
Information And Data	Konsistensi	Sedikit banyaknya kesalahan yang dilakukan sistem
	Toleransi Kesalahan	Teliti tidaknya proses komputasi pada sistem.
	Akuransi	Sesuai atau tidak kebutuhan pengguna terhadap informasi yang dihasilkan.
	Relevansi Informasi	Sesuai tidaknya kebutuhan pengguna terhadap tampilan informasi.
Economic	Penyajian Informasi	Mudah sulitnya pengaksesan suatu data yang digunakan.
	Fleksibilitas Data	Banyak sedikitnya program yang dapat dipakai kembali pada aplikasi yang lain.
Control And Security	Reusabilitas	Pada pengembangan sistem membutuhkan sedikit banyaknya sumber daya.
	Sumber Daya	Sistem memiliki batasan hak akses terhadap operator untuk program-program tertentu.
	Integritas	

Variabel	Indikator	Definisi Operasional
Efficiency	Keamanan	Keamanan data yang ada pada sistem.
	Usabilitas	Usaha pengguna pada saat mempelajari dan mengoperasikan sistem (kemudahan operasional)
	Maintanabilitas	Usaha pengguna dalam mengatasi kesalahan
Service	Akurasi	Teliti tidaknya proses komputasi pada sistem.
	reliabilitas	Sesuai atau tidak kebutuhan pengguna
	Keseserhanaan	terhadap informasi yang dihasilkan

c. Tingkat Kepuasan

Pada ketentuan di Tabel 3, maka dapat diketahui tingkat kepuasan pelanggan atau partner terhadap wmax.entertainment berdasarkan enam variabel yang dimiliki oleh PIECES Framework di tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kepuasan

Rentang Nilai	Kategori
1 – 1.79	Sangat Tidak
1.8 – 2.59	Tidak Puas
2.6 – 3.39	Ragu-ragu
3.4 – 4.19	Puas
4.2 – 5	Sangat Puas

d. Quisioner Performance

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat pada kuisioner performance pada tabel 4.

Tabel 4. Quisioner Performance

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi maxentertainment kinerja sistem stabil
2	Dapatkan aplikasi maxentertainment mengoperasikan dengan waktu yang relatif singkat
3	Apakah aplikasi maxentertainment dapat merespon perintah dengan cepat contohnya order, hapus, cetak dan lainnya
4	Dengan menggunakan aplikasi maxentertainment apakah menu dan alur yang disediakan sangat mudah dipahami
5	Menu-menu yang disediakan pada aplikasi maxentertainment dapat dengan cepat menampilkan informasi sesuai dengan yang diinginkan

e. Quisioner Information

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat pada kuisioner informasi pada tabel 5.

Tabel 5. Quisioner Information

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi maxentertainment informasi yang disajikan akurat
2	Dapatkan aplikasi maxentertainment memberikan informasi yang dibutuhkan
3	Apakah aplikasi maxentertainment yang diberikan mudah dipahami
4	Dengan menggunakan aplikasi maxentertainment apakah setiap menu memberikan informasi sesuai kebutuhan
5	Pada aplikasi maxentertainment apakah mudah diakses

f. Quisioner Economic

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat pada kuisioner ekonomi pada tabel 6.

Tabel 6. Quisioner Economic

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi maxentertainment dapat mengurangi biaya pelanggan untuk melakukan pemesanan
2	Apakah aplikasi maxentertainment dapat mengurangi biaya partner untuk mempromosikan barang dan jasa
3	Apakah aplikasi maxentertainment mengurangi biaya admin dalam melakukan pekerjaannya
4	Dengan menggunakan aplikasi maxentertainment apakah menguntungkan bagi pemilik usaha
5	Pada aplikasi maxentertainment membantu dalam meminimalisir kegunaan biaya

g. Quisioner Control

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat pada kuisioner pengendalian pada tabel 7.

Tabel 7. Quisioner Control

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi maxentertainment terjamin kerahasiaannya
2	Dapatkan aplikasi maxentertainment memiliki batasan hak akses yang berbeda antara admin, pemilik, partner dan pelanggan

No	Pertanyaan
3	Apakah aplikasi maxentertainment memberikan keamanan menggunakan captcha
4	Dengan menggunakan aplikasi maxentertainment menerapkan metode pieces untuk pengembangan di aplikasi
5	Pada aplikasi maxentertainment keamanan data

h. Quisioner Efficiency

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat pada kuisioner efisiensi pada tabel 8.

Tabel 8. Quisioner Efficiency

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi maxentertainment memberikan keuntungan bagi partner
2	Dapatkan aplikasi maxentertainment memudahkan pekerjaan
3	Apakah aplikasi maxentertainment memberikan kemudahan dalam penyelesaian karena sebagian menggunakan fitur otomatis
4	Dengan menggunakan aplikasi maxentertainment bisa menginputkan kapan saja
5	Pada aplikasi maxentertainment dapat digunakan dari partner kerja, pelanggan, admin dan pemilik

i. Quisioner Service

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat pada kuisioner pelayanan tabel 9.

Tabel 9. Quisioner service

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi maxentertainment memiliki pelayanan sesuai dengan yang di inginkan
2	Dapatkan aplikasi maxentertainment memiliki fitur cari yang mempermudah pengguna
3	Apakah aplikasi maxentertainment mudah di operasikan
4	Dengan menggunakan aplikasi maxentertainment bisa di akses dengan mudah
5	Pada aplikasi maxentertainment mudah di pahami dan di mengerti

j. Variable Performance

Jumlah skor yang terbentuk dari variabel performance dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Variable Performance

Jawaban	Performance				
	SS	S	RR	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	8	9	1	2	0
				20	4,15

Perhitungan:

$$RK = \frac{(5*8)+(4*9)+(3*1)+(2*2)+(1*0)}{20}$$

$$RK = \frac{40+36+3+4+0}{20}$$

$$RK = \frac{83}{20} = 4,15$$

k. Variable Information

Jumlah skor yang terbentuk dari variabel information dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Variable Information

Jawaban	Information				
	SS	S	RR	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	9	9	0	0	2
				20	4,15

Perhitungan:

$$RK = \frac{(5*9)+(4*9)+(3*0)+(2*0)+(1*2)}{20}$$

$$RK = \frac{45+36+0+0+2}{20}$$

$$RK = \frac{83}{20} = 4,15$$

l. Variable Economic

Jumlah skor yang terbentuk dari variabel economic dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Variable Economic

Jawaban	Economics				
	SS	S	RR	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1

Economics					
Jawaban	SS	S	RR	TS	STS
Total Jawaban	6	8	2	3	1

Perhitungan:

$$RK = \frac{(5*6)+(4*8)+(3*2)+(2*3)+(1*1)}{20}$$

$$RK = \frac{30+32+6+6+1}{20}$$

$$RK = \frac{75}{20} = 3,75$$

m. Variable Control

Jumlah skor yang terbentuk dari variabel control dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Variable Control

Control					
Jawaban	SS	S	RR	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	7	5	8	0	0

Perhitungan:

$$RK = \frac{(5*7)+(4*5)+(3*8)+(2*0)+(1*0)}{20}$$

$$RK = \frac{35+20+24+0+0}{20}$$

$$RK = \frac{79}{20} = 3,95$$

n. Variable Efficiency

Jumlah skor yang terbentuk dari variabel efficiency dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Variable Efficiency

Efficiency					
Jawaban	SS	S	RR	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	10	2	5	3	0

Perhitungan:

$$RK = \frac{(5*10)+(4*2)+(3*5)+(2*3)+(1*0)}{20}$$

$$RK = \frac{50+8+15+6+0}{20}$$

$$RK = \frac{79}{20} = 3,95$$

o. Variable Service

Jumlah skor yang terbentuk dari variabel service dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Variable Service

Service					
Jawaban	SS	S	RR	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	4	11	1	1	1

Perhitungan:

$$RK = \frac{(5*4)+(4*11)+(3*1)+(2*1)+(1*3)}{20}$$

$$RK = \frac{20+44+3+2+1}{20}$$

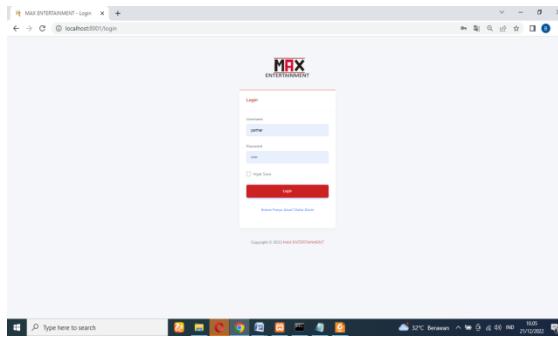
$$RK = \frac{70}{20} = 3,5$$

3.4. Implementasi Sistem

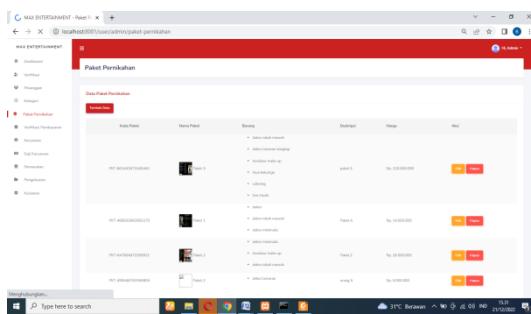
Proses implementasi sistem pada pengembangan sistem perangkat lunak (software) dilakukan dengan perancangan dalam baris-baris kode program yang dimengerti oleh komputer.

a. Halaman Login

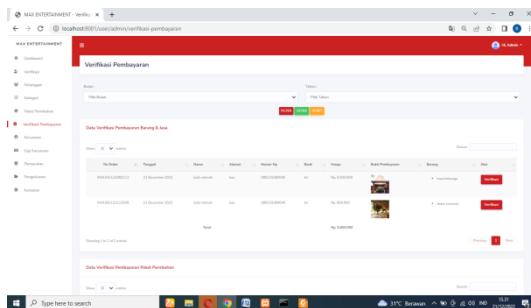
Halaman login merupakan halaman yang di gunakan oleh admin, pemilik, pelanggan dan partner untuk dapat masuk kedalam sistem dengan memasukkan username dan password terlebih dahulu. Adapun tampilan login dapat dilihat pada gambar 4.

**Gambar 3.** Halaman Login**b. Halaman Paket Pernikahan**

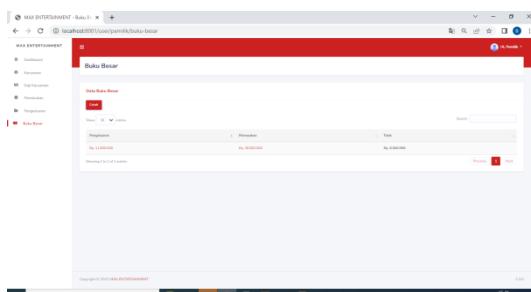
Halaman Paket Pernikahan adalah halaman yang menampilkan beberapa paket yang di inputkan oleh admin pada sistem wo max entertainment dilihat pada gambar 5.

**Gambar 4.** Halaman Paket Pernikahan**c. Halaman Verifikasi Pembayaran**

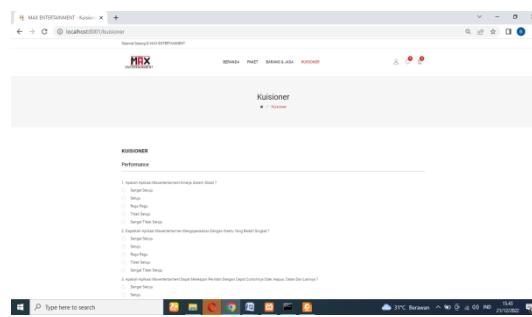
Halaman Karyawan adalah halaman yang menampilkan data karyawan yang ada pada wo seperti pada sistem wo max entertainment dapat dilihat pada gambar 6.

**Gambar 5.** Halaman Verifikasi Pembayaran**d. Halaman Buku Besar**

Halaman Buku Besar adalah halaman yang menampilkan data pengeluaran dan pemasukan seperti pada sistem wo max entertainment dapat dilihat pada gambar 7.

**Gambar 6.** Halaman Buku Besar**e. Halaman Kuisioner**

Halaman Kuisioner adalah halaman yang menampilkan soal yang disediakan dan dapat isi dengan 30 pertanyaan seperti pada sistem wo maxentertainment dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 7. Halaman Kuisisioner

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan pada penelitian ini dapat kesimpulan bahwa, Sistem meliputi pengelolaan data pemasukan, data pengeluaran, data karyawan, data gaji karyawan, data paket pernikahan, data barang dan jasa dan data pelanggan. Sistem ini dapat mempermudah partner untuk mempromosikan barang dan jasa yang dimiliki selain itu juga mempermudah calon pelanggan untuk mencari informasi mengenai paket wo atau barang dan jasa, juga mempermudah dalam melakukan pemesanan dengan menggunakan sistem yang sudah di sediakan. Dengan menggunakan metode pieces yang bertujuan untuk melakukan analisis sistem dan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan sistem yang sedang berjalan.

REFERENCES

- [1] R. Febriani and K. Kunci, "Sistem Informasi Penjualan Alat Ukur Jalan pada CV. Elektra dengan PHP dan MySQL," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 4, pp. 483–494, 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.4.155.
- [2] F. Ayu and N. Fitri, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online," *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 92–104, 2019.
- [3] M. Aman and Suroso, "Pengembangan Sistem Informasi Wedding Organizer Menggunakan Pendekatan Sistem Berorientasi Objek Pada CV Pesta," *J. Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–60, 2021, doi: 10.25008/janitra.v1i1.119.
- [4] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif," 2003.
- [5] D. Permata, E. Tasrif, and I. P. Dewi, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Di Kota Padang," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 6, no. 1, pp. 2–7, 2018, doi: 10.24036/voteteknika.v6i1.10415.
- [6] R. Wulandari, R. Setiawan, and A. Mulyani, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Wedding Organizer Online Menggunakan Scrum," *J. Algoritma*, vol. 16, no. 2, pp. 139–150, 2020, doi: 10.33364/algoritma.v.16-2.139.
- [7] M. K. Tetap, "Program studi teknik informatika - universitas pgri madiun | 43," pp. 43–48, 2020.
- [8] Muhammad Azam Ragil Tri Putranto, "Sistem Informasi Perserwaan Wedding Organizer Berbasis Web," *Inf. Technol. Telemat.*, vol. 2, no. 1, pp. 124–135, 2013.
- [9] I. Klara, B. Butar, and A. Yoraeni, "Analisis Kualitas Website Po . Agramas Menggunakan Metode Pieces," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 11, no. 2, pp. 77–84, 2022.
- [10] I. Oktaviani and I. Nofikasari, "Aplikasi Reservasi Jasa Wedding Organizer Dengan Menerapkan Analisis PIECES," pp. 181–186, 2021.
- [11] I. Oktaviani, S. Sumarlinda, and P. Widyaningsih, "Penerapan Metode PIECES pada Analisis Sistem Informasi Manajemen Apotek," *Infokes J. Ilm. Rekam Medis dan ...*, vol. 11, no. 1, pp. 54–58, 2021.
- [12] A. Rochman, N. Nurmaesah, and L. Herdiansyah, "Evaluasi Sistem Informasi Global Institute Academic Metode PIECES," *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.38101/ajcsr.v4i1.434.
- [13] R. H. Kusumodestoni et al., "Pengembangan sistem informasi penelitian dan pengabdian masyarakat di lppm unisnu jepara menggunakan codeigniter," vol. 1, no. 2, 2022.
- [14] S. I. Septiana, A. Setiawan, and M. Arifin, "Sistem Informasi Manajemen DPC Partai Kebangkitan Bangsa Kudus Berbasis Responsif Web dengan Notifikasi Whatsapp," *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 2, no. 3, pp. 127–138, 2021, doi: 10.51519/journalita.volume2.issuue3.year2021.page127-138.
- [15] J. Rahmadoni, A. A. Arifnur, and R. Akbar, "Rancangan dan Evaluasi Sistem Informasi Inventori APD untuk Covid-19 dengan Metode PIECES," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 270, 2021, doi: 10.26418/jp.v7i2.47543.
- [16] N. J. L. Marfuâ, L. V Fauzia, V. N. Anisah, and ..., "Implementasi Metode Waterfall dalam Pengembangan Aplikasi Manajemen Administrasi Surat untuk Divisi Administrasi Umum dan Humas Fakultas Teknologi" ... *Teknol. Inf.*, pp. 20–24, 2017, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/Snati/article/view/8450>.
- [17] Ismai, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek." pp. 28–31, 2015.