

Aplikasi *Event Organizer* Untuk Mendukung Kegiatan Manajemen Artis Pada PT.XYZ

Bintoro Adi Guna¹, Alexander Setiawan², Rudy Adipranata³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236

Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658

bintoro_adi_guna@yahoo.com¹, alexander@petra.ac.id², rudya@petra.ac.id³

ABSTRAK

PT. XYZ adalah salah satu perusahaan yang memiliki divisi yang bergerak di bidang hiburan dan *event organizer* di Surabaya. Proses bisnis yang dijalankan meliputi perekrutan dan manajemen artis, penerimaan proyek dari klien, serta pencatatan keuangan. Namun semua proses bisnis tersebut masih dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi sehingga rentan terhadap berbagai kesalahan, risiko kehilangan, dan *human error*. Untuk menanggulangi risiko-risiko tersebut, dibutuhkan suatu aplikasi yang mampu mengakomodasi dan mengintegrasikan semua proses bisnis yang dilakukan oleh PT. XYZ.

Dalam mengakomodasi proses bisnis PT. XYZ, aplikasi akan mampu menampung permintaan proyek dari klien serta penerimaannya, berikut pembuatan anggaran, penugasan staf, serta komunikasi antarstaf. Selain itu, aplikasi juga akan mampu membuat audisi untuk kepentingan perekrutan beserta penilaiannya serta menampung pendaftaran dan pembuatan kontrak artis. Dari sisi keuangan, aplikasi akan mampu membuat anggaran, merealisasikannya, serta memproses data-data keuangan yang ada menjadi laporan laba rugi dan laporan arus kas.

Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan mampu mengakomodasi proses-proses bisnis yang dilaksanakan oleh perusahaan. Berdasarkan kuesioner yang dilakukan oleh Penulis, sebanyak 80% pengguna aplikasi berpendapat bahwa keseluruhan aplikasi sudah baik sedangkan 20% pengguna lainnya berpendapat bahwa keseluruhan aplikasi sudah sangat baik.

Kata Kunci: *Event Organizer*, Proyek, Manajemen, Hiburan, Artis

ABSTRACT

PT. XYZ is a company based in Surabaya which has a division moving in entertainment and event industry. Its business processes include recruiting and managing artists, accepting projects from clients, and financial recording. However, all mentioned business processes are still done manually and separately, which makes the company vulnerable to mistakes, human error, and losses. To minimize the mentioned risks, an application which is able to integrate and accommodate all business processes conducted by PT. XYZ is needed.

In order to accommodate the business processes at PT. XYZ, the application will be able to accept project requests from clients, including creating project budgets, assigning staffs, as well as communicating between project staffs. Furthermore, the application will also be able to create auditions for recruiting artists as well as its grading and creating recruitment contract. In regards to financial activities, the application will be able to create budgets, realizing them, as well as processing all the

available financial data into cash flow reports and financial statements.

Keywords: *Event Organizer, Project, Management, Entertainment, Artist*

1. PENDAHULUAN

PT. XYZ adalah salah satu perusahaan yang memiliki divisi yang bergerak di bidang hiburan dan *event organizer* di Surabaya yang sebagian besar masih menjalankan berbagai proses bisnisnya secara manual. Pelaksanaan proses bisnis secara manual rentan terhadap berbagai kesalahan seperti kehilangan dokumen, kesalahan penghitungan dalam keuangan, kesalahan komunikasi dalam penjadwalan proyek, kesalahan informasi dalam melakukan perekrutan, kehilangan dokumen pada saat penerimaan penawaran, dan sebagainya.

Melihat kondisi rentan tersebut, PT. XYZ memandang perlunya suatu sistem yang terpadu untuk membantu keseluruhan proses bisnis yang dijalankan mulai dari proses perekrutan, penawaran dan penjadwalan proyek, hingga pencatatan proses keuangan. Penggunaan sistem terkomputerisasi diharapkan dapat menanggulangi serta mengurangi, jika tidak mencegah, berbagai masalah yang dapat terjadi oleh proses yang dilakukan secara manual. Selain itu, diperlukan juga aplikasi serupa untuk bagian *event organizer* yang mendukung aplikasi manajemen artis berikut fitur pencatatan keuangannya. Fitur pencatatan keuangan diperlukan pada kedua aplikasi untuk menghasilkan laporan keuangan yang tepat waktu, akurat, dan mudah dipahami.

Dengan diimplementasikannya sistem ini, maka proses pendaftaran audisi, penilaian, hingga perekrutan dan pembayaran honor artis akan lebih terintegrasi dan terstruktur. Sedangkan proses penerimaan permintaan proyek dari klien yang dihubungkan dengan modul manajemen proyek akan memberikan tempat terintegrasi bagi para staf untuk mendiskusikan dan saling berbagi tugas dan dokumen tentang proyek yang sedang dikerjakan. Proyek-proyek tersebut bersama dengan pembayaran honor artis akan diintegrasikan dengan bagian pencatatan keuangan untuk menghasilkan laporan keuangan yang dapat menggambarkan kinerja proyek dan perusahaan dari sisi finansial.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Manajemen Proyek

Asosiasi untuk Manajemen Proyek (APM) mendefinisikan manajemen proyek sebagai penerapan proses, metode, ilmu, kemampuan, dan pengalaman untuk menggapai tujuan-tujuan proyek [6]. Pengertian lainnya dari manajemen proyek adalah suatu proses mengorganisir, merencanakan, dan menjabarkan tugas dan tanggung jawab demi memenuhi suatu tujuan tertentu [1]. Pembahasan aplikasi dalam jurnal ini dibatasi oleh 5 (lima)

jenis manajemen yang diambil dari buku *Project Management Made Easy* milik Kemp [3].

2.1.1 Scope Management

Kemp (2006) menuliskan bahwa suatu proyek yang sukses dimulai dari pembuatan cakupan proyek yang benar. Cakupan yang dimaksud di sini adalah cakupan dari mana proyek tersebut dimulai dan di mana proyek tersebut diakhiri.

2.1.2 Time Management

Menilik poin 2.1 yang mendefinisikan manajemen sebagai suatu ilmu yang memastikan bahwa sesuatu di bawah kontrol, maka *time management* dapat didefinisikan sebagai memastikan bahwa waktu tetap berada di bawah kendali dalam melaksanakan proyek.

2.1.3 Human Resource Management

Kemp (2006) mengatakan bahwa *human resource management* berarti mencari orang yang tepat untuk pekerjaan yang tepat. Suatu proyek tidak mungkin dapat berjalan sendiri tanpa ada bantuan dari anggota proyek yang lain dan berisiko gagal apabila suatu pekerjaan ditangani oleh orang yang tidak tepat.

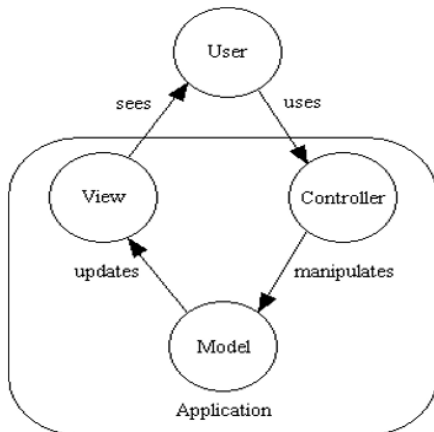
2.1.4 Cost Management

Cost management adalah bagaimana memastikan bahwa biaya yang dikeluarkan oleh suatu proyek selalu berada di bawah kendali karena jumlah biaya yang dapat dikeluarkan untuk melaksanakan suatu proyek seringkali terbatas.

2.1.5 Communications Management

Komunikasi yang erat antar anggota tim diperlukan agar tim dapat bekerjasama dengan baik dan menyukseskan proyek yang sedang dikerjakan.

2.2 Teori Model-View-Controller



Gambar 1. Konsep *model-view-controller*

Seperti yang telah dibahas pada poin 2.2, aplikasi yang dibuat dan dibahas dalam jurnal ini dibuat dengan bahasa PHP menggunakan *framework* CodeIgniter untuk memudahkan pembuatan. *Framework* ini menggunakan konsep *model-view-controller* [4]. Konsep ini membagi aplikasi menjadi tiga bagian, yaitu *model* untuk bagian *database* dan penyimpanan data, *view* untuk bagian aplikasi yang ditampilkan kepada *user*, dan *controller* yang menjadi perantara antara *model* dan *view*. *Controller* memproses

data *input* dan *output* yang diberikan atau diminta *user* kemudian menempatkannya ke *view* untuk data *output* atau menyimpan *input* ke *model* [2][5]. Diagram konsep *model-view-controller* dapat dilihat pada Gambar 1.

3. ANALISIS SISTEM

3.1 Analisis Proses Bisnis

Proses yang menjadi proses utama acuan pembuatan aplikasi ini adalah proses perekrutan artis aktif, proses penerimaan proyek, dan pelaksanaan proyek. Masing-masing proses dijelaskan dalam poin 3.1.1, poin 3.1.2, dan poin 3.1.3.

3.1.1 Proses Bisnis Perekrutan Aktif

Pertama-tama, perusahaan akan mengadakan event berupa audisi dan perlombaan dan akan diinformasikan kepada peserta. Peserta yang tertarik kemudian dapat melakukan pendaftaran melalui aplikasi. Jika ada, peserta kemudian menyerahkan dokumen persyaratan pendaftaran kepada perusahaan yang mengumpulkan dokumen sementara. Perusahaan kemudian akan menurunkan bon sementara untuk keperluan pelaksanaan audisi. Dalam pelaksanaan audisi, juri akan melakukan penilaian terhadap peserta sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Jika pemenang telah ditentukan, perusahaan akan menginformasikan bahwa yang bersangkutan akan dipekerjakan sebagai artis di bawah naungan perusahaan dan akan mendapatkan kontrak perekrutan. Setelah audisi selesai, perusahaan akan membuat laporan pertanggungjawaban acara sebagai tanda bahwa proses audisi telah berhasil diselesaikan.

3.1.2 Proses Bisnis Penerimaan Proyek

Pertama-tama, klien akan mengirimkan permintaan proyek kepada perusahaan yang berisi tentang isi acara yang diinginkan secara garis besar. Perusahaan kemudian akan menentukan apakah mampu menerima permintaan tersebut atau tidak. Jika tidak, dengan terpaksa perusahaan akan menolak permintaan proyek tersebut. Jika iya, maka perusahaan akan mengecek apakah dalam permintaan tersebut terdapat klausul penyewaan artis atau tidak. Jika tidak, maka proses akan berlanjut. Jika iya, maka perusahaan akan melihat apakah artis yang diminta bisa menghadiri acara tersebut. Jika tidak, maka perusahaan akan mencari alternatif artis. Jika klien menyetujui artis alternatif yang diberikan oleh perusahaan, maka proses akan berlanjut. Jika tidak, maka perusahaan akan dengan terpaksa menolak permintaan proyek tersebut karena tidak mampu menanggungnya.

Proses selanjutnya adalah perusahaan akan menyusun konsep acara dan mengkomunikasikannya dengan klien. Perusahaan akan terus merevisi konsep acara hingga disetujui oleh klien. Perusahaan kemudian akan membuat proposal dan rancangan anggaran proyek yang akan dijadikan sebagai acuan harga untuk klien. Klien kemudian akan memberikan sejumlah uang muka yang ditukar dengan tanda terima dari perusahaan dan kalender artis yang telah disewa akan ditandai. Perusahaan kemudian akan melakukan *meeting* secara berkala untuk mendiskusikan jalannya persiapan proyek.

3.1.3 Proses Bisnis Pelaksanaan Proyek

Satu hari atau satu minggu sebelum acara (tergantung perjanjian sebelumnya), klien akan melakukan pelunasan terhadap acara yang akan ditukar dengan tanda terima pelunasan. Perusahaan kemudian menurunkan bon sementara (dalam bentuk realisasi

anggaran) kepada PIC acara yang melaksanakan proyek di lapangan. Setelah acara selesai, PIC acara kemudian akan membuat laporan pertanggungjawaban acara yang akan diberikan kepada perusahaan sebagai bukti bahwa proyek telah selesai dilaksanakan.

3.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis sistem yang lama, maka permasalahan yang didapat berupa:

- Proses perekrutan artis, manajemen artis, penerimaan proyek, serta pencatatan keuangan masih dilakukan secara manual dan terpisah sehingga rentan terhadap berbagai permasalahan seperti *human error*, kesalahan penghitungan, kehilangan arsip, dan kesalahan penulisan.
- Proses pelaksanaan proyek oleh staf masih dilaksanakan secara manual dan terpisah sehingga terjadi kesulitan dalam hal komunikasi dan berbagi informasi antar sesama anggota proyek.

4. DESAIN SISTEM

4.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan desain informasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari *input* menjadi *output*. *Data Flow Diagram* dapat digunakan untuk menyajikan sebuah sistem atau perangka

lunak pada setiap tingkat abstraksi. *Data Flow Diagram* memberikan suatu mekanisme bagi pemodelan fungsional dan pemodelan aliran informasi.

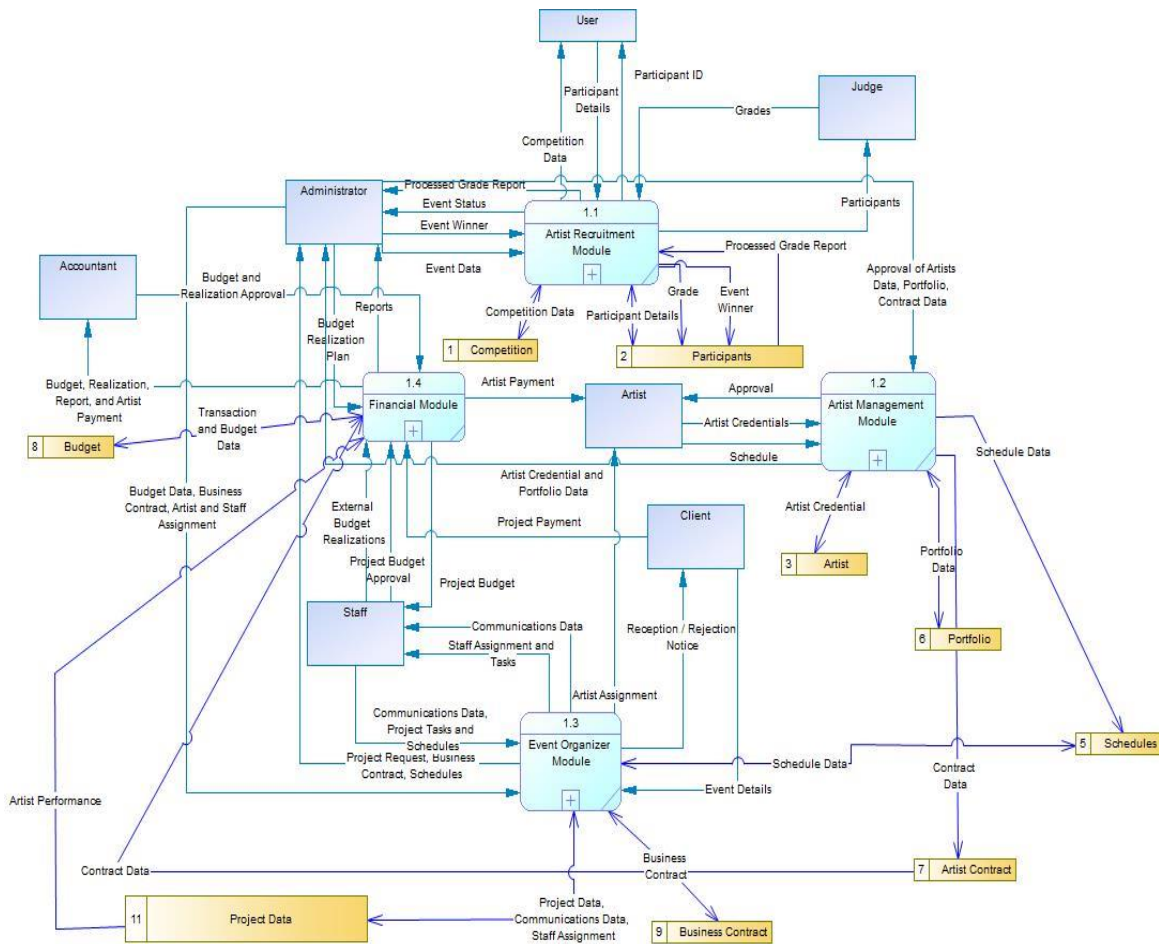
4.1.1 DFD Context Diagram

Context diagram dapat menggambarkan rancangan sistem secara keseluruhan. *Entity* yang terlibat dalam proses yang menjadi acuan sistem ini adalah *User* selaku partisipan/pendaftar, *Judge* selaku juri, dan *Administrator* selaku Administrator.

4.1.2 DFD Level 0

DFD *Level 0* menunjukkan proses-proses keseluruhan yang terdapat pada aplikasi. Gambar DFD *Level 0* dapat dilihat pada Gambar 3. Aplikasi secara keseluruhan memiliki 4 proses sebagai berikut:

- Artist Recruitment Module* bertugas menampung data-data audisi.
- Artist Management Module* bertugas mengatur tentang kontrak dan jadwal artis.
- Event Organizer Module* bertugas mengatur berbagai proyek serta penugasan staf bagi perusahaan sebagai suatu *event organizer*.
- Financial Module* bertugas mengatur tentang pencatatan keuangan dan pembayaran artis dalam aplikasi.



Gambar 2. DFD Level 0 Aplikasi

5. IMPLEMENTASI

5.1 Pembuatan Audisi

Proses pembuatan audisi dilakukan oleh Administrator. Administrator harus memasukkan data berupa nama audisi, penjelasan audisi, foto audisi, jenis audisi, kategori audisi, dan juga jumlah babak. Untuk masing-masing jumlah babak, Administrator harus memasukkan nama babak, penjelasan mengenai babak tersebut, kriteria penilaian yang terdiri dari nama kriteria, penjelasan kriteria, dan bobot, dan juga juri yang akan menilai babak tersebut. Juri dapat dipilih dari *user* lain yang sudah ada atau mendaftarkan *user* baru. Tampilan *form* pembuatan audisi dapat dilihat pada Gambar 3.

The screenshot shows a web form titled 'Add Competition' under the 'Events' section. The form has several sections: 'Competition Name' with a text input field; 'Registration Date' with a date picker; 'Competition Date' with a date picker; 'Location' with a text input field; 'Price' with a text input field and a currency symbol; and 'Category' with a dropdown menu. There are also buttons for 'New Competition', 'New Submission', 'New Seminar', and 'Existing'.

Gambar 3. Form pembuatan audisi baru

5.2 Penilaian Audisi

Aplikasi akan secara otomatis mendeteksi audisi-audisi dan babak-babak yang dimana juri diberi tanggung jawab untuk menilai. Para juri akan diberikan suatu *form* dengan tampilan seperti Gambar 4 untuk mengisi nilai-nilainya.

The screenshot shows a form titled 'Grade Points for Appearance'. It has a text input field for 'Please input 1 - 100'. Below it is a text area for 'Your comments for Appearance (Optional)'. There is also a 'Submit' button at the bottom.

Gambar 4. Tampilan form penilaian juri

Untuk masing-masing kriteria dalam suatu babak, para juri akan diminta memberikan nilai dan pendapatnya mengenai penampilan peserta untuk kriteria tersebut. Pada akhirnya, para juri akan diminta untuk memberikan komentarnya terhadap performa keseluruhan seorang peserta. Jumlah nilai akhir yang didapat oleh seorang peserta adalah jumlah dari nilai rata-rata yang diberikan oleh semua juri kemudian dihitung dengan bobot kriteria yang ada pada babak tersebut.

5.3 Penentuan Pemenang

Setelah semua juri telah selesai memberikan penilaiannya terhadap semua peserta pada suatu babak, Administrator akan dapat melihat nilai-nilai tersebut dalam suatu laman seperti yang terlihat pada Gambar 5.

Aplikasi dapat mendeteksi apabila tidak semua juri telah memberikan penilaiannya atau tidak semua peserta telah mendapatkan penilaian juri. Nilai yang ditampilkan dalam laman nilai peserta adalah nilai akhir setelah diproses menurut bobot penilaian masing-masing kriteria dalam suatu babak. Administrator kemudian akan dapat memilih peserta mana yang akan memenangkan babak tersebut. Apabila ada babak berikutnya, maka peserta akan otomatis terdaftar dalam babak tersebut. Jika tidak, maka peserta terpilih akan secara otomatis didaftarkan sebagai pemenang audisi tersebut.

The screenshot shows a table titled 'Grades for this competition'. A red banner at the top says 'There are some participants who haven't been graded yet!'. The table has columns for 'Name', 'Date of Birth', 'Grade', and 'Notice'. It lists three participants: Nurca Retomilla (1994-08-02, 72.00), Darth Vador (1994-08-02, 92.50), and Superman (2000-08-03, 74.00). All have 'All judges have graded.' in the Notice column.

Gambar 5. Tampilan laman nilai peserta

5.4 Pembuatan Kontrak Artis Baru

Pengguna dapat mendaftarkan diri menjadi artis dengan masuk ke menu *Register for Artists*. Namun sebelumnya pengguna harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Laman registrasi dapat dilihat pada Gambar 6.

The screenshot shows a form titled 'ARTIST APPLICATION'. It has a text area for 'Do you think you have what it takes to become of our artists? Fill out the form below and we'll contact you when we think you're the person we're looking for!'. Below this are input fields for 'NAME', 'DATE OF BIRTH', and 'ADDRESS'. There is a 'Submit' button at the bottom.

Gambar 6. Laman pendaftaran artis

The screenshot shows a page titled 'ARTISTS AND CONTRACTS'. It has a 'New User Registration Form' on the left and an 'Applicants' table on the right. The table is currently empty and has a message 'No data available in table'.

Gambar 7. Tampilan laman pembuatan kontrak artis baru

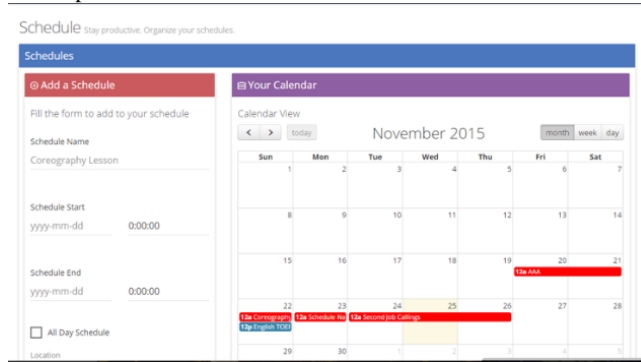
Administrator akan dapat melihat seluruh pendaftaran yang masuk beserta informasi detailnya seperti foto pendaftar, nama, alamat, akun media sosial, biografi singkat, dan sebagainya. Jika telah menemukan kandidat yang ingin direkrut menjadi artis, maka Administrator dapat menerima pendaftaran tersebut, kemudian mengimpor data pendaftar tersebut ke laman pembuatan kontrak baru seperti yang terlihat pada Gambar 7.

Pembuatan kontrak artis baru akan secara otomatis mendaftarkan akun baru ke dalam sistem. Artis akan mendapatkan informasi akunnya melalui email, dan secara otomatis profil artis tersebut

akan keluar dalam daftar artis yang berada di bawah naungan perusahaan dan dapat dilihat oleh khalayak luas.

5.5 Penjadwalan Artis

Bagian utama dalam kegiatan manajemen artis adalah penjadwalan artis. Masing-masing artis akan diberi sebuah kalender dimana mereka dapat menyimpan jadwal mereka. Kalender para artis dapat dilihat oleh Administrator sehingga Administrator dapat menentukan apakah seorang artis dapat disewa oleh seorang klien pada jam dan waktu tertentu. Sistem didesain sedemikian rupa agar jadwal hanya dapat dihapus oleh pemilik. Artinya, Administrator tidak dapat menghapus jadwal pribadi artis sedangkan artis tidak dapat menghapus jadwal yang telah dibuat oleh Administrator. Laman kalender artis dapat dilihat pada Gambar 8.

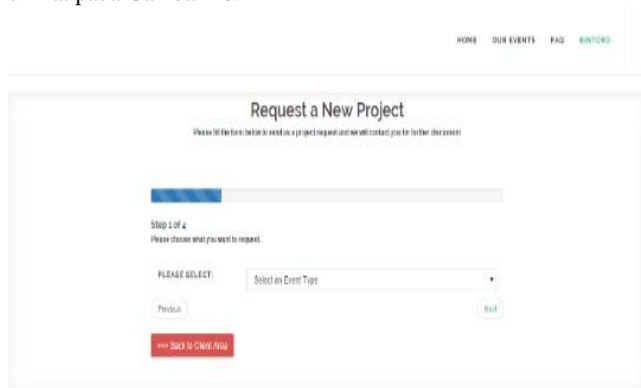


Gambar 8. Tampilan laman jadwal artis

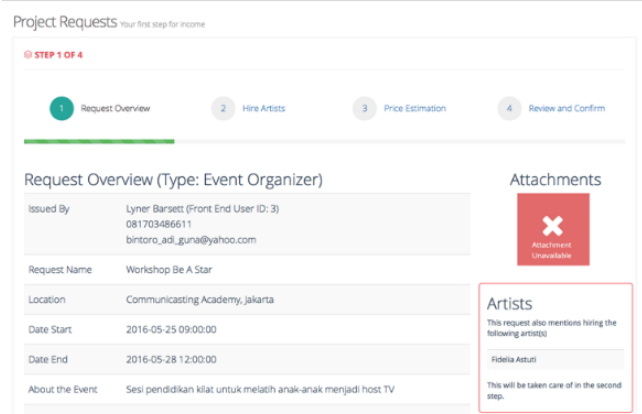
5.6 Penerimaan Proyek

Pengguna yang telah melakukan registrasi dapat mengirimkan permintaan proyek melalui bagian "Client Area". Pengguna akan diminta untuk mengisi sebuah form wizard yang terdiri dari 5 (lima) tahapan mulai dari menentukan jenis acara, mengisikan detail acara, hingga mengisikan detail pekerjaan untuk masing-masing artis yang disewa (jika ada). Tampilan laman permintaan proyek untuk klien dapat dilihat pada Gambar 9.

Permintaan proyek yang masuk dapat dilihat oleh Administrator. Administrator kemudian dapat memutuskan untuk menahan, menolak, atau menerima permintaan proyek tersebut. Untuk menerima suatu permintaan proyek, Administrator diminta untuk memastikan ketersediaan artis yang diminta atau menggunakan alternatif artis yang tersedia jika artis yang diminta tidak tersedia. Tampilan laman permintaan proyek dari sisi Administrator dapat dilihat pada Gambar 10.



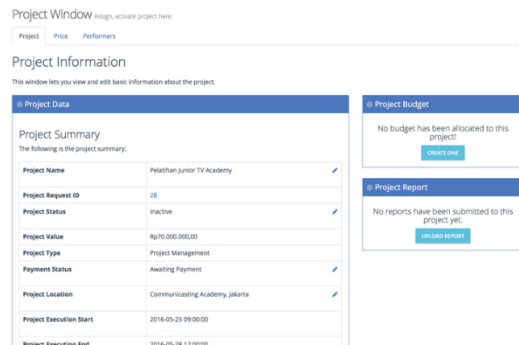
Gambar 9. Tampilan laman permintaan proyek untuk klien



Gambar 10. Tampilan laman permintaan proyek dari sisi Administrator

5.7 Pelaksanaan Proyek

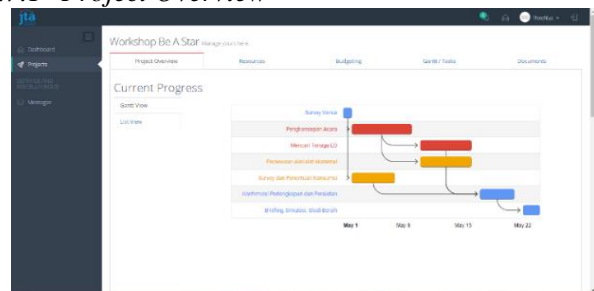
Segera setelah permintaan proyek diterima, Administrator dapat langsung membuat anggaran dan menugaskan staf untuk proyek tersebut. Pembuatan anggaran proyek diperlukan untuk menentukan harga yang harus dibayarkan oleh klien, sedangkan staf dibutuhkan untuk menyetujui anggaran proyek sehingga akuntan dapat merealisasikan atau mencairkan dana anggaran proyek. Gambar 11 menunjukkan laman informasi proyek dimana Administrator dapat membuat proyek, menentukan harga, mengubah artis yang disewa, dan menugaskan staf untuk proyek tersebut.



Gambar 11. Tampilan laman informasi proyek

Staf yang telah ditugaskan dalam suatu proyek akan dapat mengakses modul manajemen proyek dari dashboard akunnya. Modul manajemen proyek terdiri dari 5 (lima) bagian yang akan dijelaskan sebagai berikut.

5.7.1 Project Overview



Gambar 12. Contoh tampilan Gantt chart

Bagian ini berisi tentang informasi keseluruhan proyek seperti lokasi dan tanggal pelaksanaan proyek dan juga *Gantt chart* yang berfungsi sebagai pengingat sampai mana proyek berjalan. *Gantt chart* dibuat dengan menggunakan *plugin* bernama *Google Charts*. Contoh *Gantt chart* dapat dilihat pada Gambar 12.

5.7.2 Budgeting

Bagian *budgeting* hanya dapat diakses oleh manajer proyek. Bagian ini menunjukkan informasi tentang keuangan proyek seperti komposisi anggaran, rasio rencana/realisasi anggaran serta dokumen-dokumen realisasi anggaran. Manajer proyek juga dapat mengakses anggaran proyek dan menyetujuinya dari bagian ini. Contoh informasi yang ditunjukkan bagian *budgeting* dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan informasi keuangan yang ditunjukkan oleh bagian *budgeting*

5.7.3 Resources

The screenshot displays a 'Staff Grouping' section with a table of ungrouped staff (Name, Email, Checkbox) and a 'GROUP STAFFS' button. Below it is a table of grouped staff with columns for Name, Email, Tag, and Kick. A 'Messaging' section includes a recipient filter, a subject input field, and a 'SEND MESSAGE' button.

Gambar 14. Tampilan bagian *resources*

Bagian *resources* memperbolehkan manajer proyek untuk membagi staf-staf lain dalam kelompok atau memberi tanda pada staf. Bagian ini juga menyediakan fitur pemesanan yang dapat digunakan oleh staf untuk berkomunikasi dengan staf lainnya. Pesan dapat dikirimkan kepada 1 (satu) atau banyak orang sekaligus. Gambar 14 menunjukkan tampilan bagian *resources*.

5.7.4 Documents

Bagian ini memperbolehkan staf untuk melihat, mengunggah, dan membagikan dokumen untuk keperluan proyek. Pemilik dokumen juga dapat menghapus dokumen yang telah diunggah. Gambar 15 menunjukkan bagian *documents*.

The screenshot shows a 'Project Documents' interface. It includes a list of documents (e.g., 'Festival_Guide.pdf') and an 'Upload Document' section with a 'Choose file' button and an 'UPLOAD' button.

Gambar 15. Tampilan laman *documents*

The screenshot displays a 'Planning Budget Realization' interface. On the left is a 'Create Plan' form with fields for Budget Category, Budget Item, Realization Time, Realization Date, and Realization Amount. On the right is a 'List of Plans' section showing 'Unrealized Plans' with details for items like 'Wardrobe' and 'Sewa Gedung'.

Gambar 16. Tampilan laman realisasi anggaran

Untuk mencairkan dana proyek, Akuntan dapat merealisasikan anggaran proyek melalui laman realisasi anggaran dengan syarat anggaran telah disetujui. Semua bagian yang terealisasikan akan secara otomatis ditampilkan dalam bagian *budgeting* modul manajemen proyek. Gambar 16 menunjukkan laman realisasi anggaran.

5.7.5 Tasks/Gantt

Dalam bagian ini, staf dapat memberikan tugas baik bagi mereka sendiri maupun berbagi tugas dengan staf lainnya. Sedangkan bagi manajer proyek, bagian ini menyediakan fitur pembuatan tugas-tugas yang akan ditampilkan dalam *Gantt chart*. Tampilan bagian *tasks/gantt* dapat dilihat pada Gambar 17.

The screenshot shows a 'General Task' form with fields for Task Name, Due Date, Task Priority, and Task Description. It also includes an 'Additional Settings' section with an 'Enable Guests' checkbox and a 'CREATE TASK' button.

Gambar 17. Tampilan laman bagian *tasks/gantt*

5.8 Kuisisioner Aplikasi

Untuk menguji manfaat aplikasi, Penulis mengadakan kuisisioner yang meminta responden untuk memberikan penilaian terhadap lima aspek aplikasi yang dapat dilihat pada Tabel 1. Responden diminta memberikan penilaian berdasarkan lima skala yaitu 1 (satu) untuk nilai sangat kurang, 2 (dua) untuk nilai kurang, 3

(tiga) untuk nilai cukup, 4 (empat) untuk nilai baik, dan 5 (lima) untuk nilai sangat baik.

Kesimpulan dan hasil kuesioner adalah bahwa sebanyak 80% responden menyatakan bahwa keseluruhan aplikasi sudah baik sedangkan 20% responden lainnya menyatakan bahwa keseluruhan aplikasi adalah sangat baik. Hasil kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Kuesioner

Soal \ Responden	1	2	3	4	5
Desain aplikasi	4	5	4	3	5
Kemudahan penggunaan	4	4	3	3	4
Kesesuaian dengan kebutuhan	4	4	3	4	4
Manfaat bagi perusahaan	4	4	5	4	4
Nilai keseluruhan aplikasi	4	4	4	4	5

6. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi *event organizer* untuk mendukung kegiatan manajemen artis pada PT. XYZ adalah sebagai berikut.

- Aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan proses bisnis yang berjalan di PT. XYZ.
- Seluruh proses bisnis, terutama untuk proses penerimaan dan pelaksanaan proyek telah berhasil

diakomodasi dan terintegrasi sehingga meminimalisir risiko terhadapnya *human error*. Hal yang sama juga dialami oleh proses perekrutan artis melalui audisi dan pencatatan keuangan.

- Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 80% responden menyatakan bahwa keseluruhan aplikasi sudah baik, sedangkan 20% responden lainnya menyatakan bahwa keseluruhan aplikasi adalah sangat baik.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] *IT Project Management*. Retrieved Juni 13, 2016. <http://searchcio.techtarget.com/definition/IT-project-management>
- [2] Kalelkar, M., Churi, P., Kalelkar, D. 2014. *Implementation of Model-View-Controller Architecture Pattern for Business Intelligence Architecture. International Journal of Computer Applications*, 102(12):16-21.
- [3] Kemp, S. 2006. *Project Management Made Easy*. California: Entrepreneur Press.
- [4] *Model-View-Controller*. Retrieved Juni 13, 2016. http://www.codeigniter.com/user_guide/overview/mvc.html
- [5] Qureshi, M. & Sabir, F. 2013. *A Comparison Model View Controller and Model View Presenter*. *Sci.Int.(Lahore)*, 25(1):7-9.
- [6] *What is Project Management?* Retrieved Juni 13, 2016. <https://www.apm.org.uk/WhatIsPM>