



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB

Atikah Permata Sari¹, Suhendi²

^{1, 2}Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640
atikahps38@gmail.com, suhendi@nurulfikri.ac.id

Abstract

This research discusses the challenge of designing a talent data management application at Hartini Cinema Management using the CodeIgniter Framework. Hartini Cinema Management is long-standing management in the entertainment field for soap operas and the Indonesian big screen. Management promotes talents at PH Televisi Indonesia through direct meetings to come to the PH office or through social media owned by Hartini Cinema Management. To managing talent data, management is still taking talent data from Instagram accounts owned by talents which require a long time and money because management does not yet have a data management application. For this reason, in the discussion of this final project, the researchers designed a talent data management application from bio, photos to websites connected to the Instagram talent account. On this website, there is cost-efficiency. This data management website does not require a quota (internet fees) because this website is not online but localhost, while data collection on Instagram requires a quota (fee). This website is faster to enter data than Instagram, which requires indefinite loading times due to the network.

Keywords: Data management, website, localhost, Codeigniter Framework

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang perancangan aplikasi pengelolaan data talent pada Hartini Cinema Management menggunakan CodeIgniter Framework, Hartini Cinema Management merupakan salah satu management yang sudah lama di dalam bidang *entertainment* untuk perfilman seperti sinetron dan layar lebar Indonesia. Management mempromosikan para talent pada PH Televisi Indonesia, melalui pertemuan langsung untuk datang ke kantor PH atau melalui sosial media yang dimiliki Hartini Cinema Management ini. Untuk mengelola data talent management masih mengambil data talent dari akun Instagram yang dimiliki talent yang memerlukan waktu yang lama dan biaya, karna Management belum memiliki aplikasi pengelolaan data. Untuk itu dalam pembahasan tugas akhir ini peneliti merancang aplikasi pengelolaan data talent dari biodata, foto, hingga website terhubung pada akun Instagram talent. Di website ini ada efisiensi biaya. Karena di website pengelolaan data ini tidak memerlukan kuota (biaya internet) sebab website ini tidak online tetapi localhost, sedangkan pendataan di instagram sangat memerlukan kuota (biaya). Website ini lebih cepat untuk memasukan pendataan dibandingkan dengan instagram, yang memerlukan waktu loading yang tidak tentu karena jaringan.

Kata kunci: Pengelolaan data, website, localhost, CodeIgniter Framework

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam era globalisasi sangat menjadi perhatian yang serius dari berbagai pihak baik itu badan pemerintahan dan parapengusaha, termasuk dalam dunia *entertainment* di bidang perfilman yang cepat mengikuti perkembangan teknologi untuk pendataan.

Tetapi berkembang teknologi pendataan masih belum tersimpan efektif dan efisien pada Hartini Cinema Management, karna mereka menyimpan dan mengambil

data para talent mereka hanya di Instagram. Yang bisa saja sewaktu-waktu Instagram mereka terkena *hack* oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Oleh sebab itu semakin meningkatnya teknologi dan kecepatan arus informasi yang berkompeten dan berkualitas untuk mengelola data sehingga memacu organisasi atau perusahaan membuat suatu website, untuk mempromosikan dan mengelola datanya di suatu website

dan dalam hal ini penulis ingin membuat suatu *website* untuk menyimpan dan mengelola data yang tertata.

Di samping itu, saat ini *internet* juga merupakan jaringan luas manusia dan informasi sehingga memungkinkan *internet* dapat digunakan sebagai media bisnis dalam menjalankan usahanya, yaitu menjual jasa dan produk secara *online*, serta memungkinkan pelanggan potensial, calon pelanggan dan mitra bisnis dapat mengakses informasi yang berkaitan dengan produk-produk dan paket layanan mereka sehingga akhirnya melakukan pembelian terhadap produk-produk serta layanan tersebut.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perumusan masalah yang muncul adalah bagaimana membuat pendataan yang efektif dan efisien dengan Aplikasi Pengelolaan data *Talent* menggunakan *CodeIgniter Framework* pada *Hartini Cinema Management*?

1.2 Tujuan dan Manfaat

Dilihat dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan yang didapat sebagai berikut:

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah membuat aplikasi pengelolaan data *talent* yang efektif dan efisien menggunakan *CodeIgniter Framework* pada *Hartini Cinema Management*.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah:

Manfaat dari membuat dan membangun pengelolaan data berbasis aplikasi pengelolaan data *talent* menggunakan *CodeIgniter Framework* pada *Hartini Cinema Management* adalah kecepatan dan keakuratan dalam pendataan *talent*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi Pengelolaan data *Talent* Menggunakan *CodeIgniter Framework* pada *Hartini Cinema Management* hanya untuk penyimpanan biodata *talent* dari *Instagram* ke *website*.

2. KAJIAN LITERATUR

Kajian *literatur* mengenai definisi dan teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti pada masalah yang terjadi di *Hartini Cinema Management* dan keterkaitan dengan peneliti-peneliti terdahulu. Kajian *literatur* ini akan melakukan kajian yang terkait pada pembuatan aplikasi pengelolaan data *talent* pada *Hartini Cinema Management* menggunakan *CodeIgniter Framework*. Berikut adalah teori-teori yang berlandaskan pada perancangan aplikasi pengelolaan data *talent* pada *Hartini Cinema Management* menggunakan *CodeIgniter Framework*.

2.1 Pengertian Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang. Secara umum, *website* dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *website* statis, dinamis, dan interaktif [1].

2.2 Text Editor

Text Editor memiliki fungsi yang sama dengan *web authoring* yaitu untuk mengetikkan skrip program, hanya saja tidak bersifat WYSIWYG. Sehingga untuk menampilkan hasilnya memerlukan *web browser*. Namun, karena lebih ringan dan lisensinya yang kebanyakan *open source* banyak juga yang lebih memilih menggunakan text editor dibandingkan aplikasi sekelas *Adobe Dreamweaver*. Yang termasuk dalam aplikasi jenis ini yaitu *Notepad*, *Notepad++*, *Sublime Text*, *Bracket*, dan sebagainya [1].

2.3 Web Browser

Web browser digunakan untuk menampilkan dan mengetes hasil program. Beberapa skrip CSS3 dan HTML5 ada yang hanya *support* pada *web browser* tertentu dan tidak *support* pada yang lain, sehingga menggunakan lebih dari satu *web browser* akan lebih baik. walaupun untuk kebanyakan *browser* versi baru sudah *support* hampir semua fitur CSS3 dan HTML5 [1].

2.4 Web Server

Web server merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima permintaan (*request*) melalui protokol HTTP atau HTTPS dari *client* kemudian mengirimkan kembali dalam bentuk halaman-halaman *web* contoh yang termasuk *web server* adalah *Apache*. Dalam penggunaannya, biasanya sudah jadi satu paket dengan *PHP* dan *MySQL* diantaranya *XAMPP* dan *Appserv* [1].

2.5 HTML

HTML merupakan singkatan *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa *tag-tag* yang menyusun setiap elemen dari *website*. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman *website* yang menempatkan setiap elemen *website layout* yang diinginkan.

HTML biasanya disimpan dalam sebuah file berekstensi *.html*. Untuk mengetikkan skrip HTML dapat menggunakan text editor seperti *Notepad* sebagai bentuk paling sederhana atau text editor khusus yang dapat mengenali setiap unsur

skrip HTML dan menampilkannya dengan warna yang berbeda sehingga mudah di baca, seperti *Notepad++*, *Sublime Text* dan masih banyak lagi aplikasi lain yang sejenisnya [1].

2.6 CSS

CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen *web* yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen HTML.

Cara kerja CSS dalam memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur kemudian memberikan property yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan pada elemen *HTML*, skrip CSS terdiri atas 3 bagian yaitu *Selector* untuk memilih elemen yang akan diberi aturan, *property* yang merupakan aturan yang diberikan dan *value* sebagai nilai dari aturan yang diberikan [1].

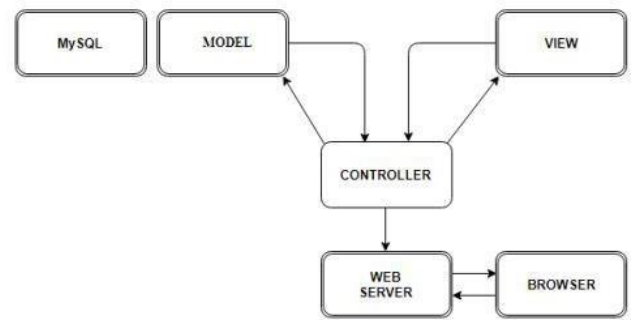
2.7 Pengertian Bootstrap

Bootstrap merupakan salah satu *framework* CSS paling populer dari sekian banyak *framework* CSS yang ada. *Bootstrap* memungkinkan desain sebuah *web* menjadi responsif sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran *device* dengan tampilan tetap menarik. *Bootstrap* juga membuat proses penganturan desain menjadi lebih cepat karena tidak perlu lagi banyak menulis *css*, bahkan hampir tidak perlu kecuali jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan *style Bootstrap*. *Bootstrap* telah didukung oleh hampir semua *browser* baik pada desktop maupun *mobile* [1].

2.8 Pengertian Framework CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah *framework PHP* yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi *web* berbasis *PHP* dibanding jika menulis semua kode program dari awal. *CodeIgniter* pertama kali dibuat oleh Rick Ellis, CEO *Ellislab, Inc.* (<http://ellislab.com>), sebuah perusahaan yang memproduksi *CMS (Content Management System)* yang cukup handal, yaitu *Expression Engine* (<http://www.expressionengine.com>). Saat ini, *CodeIgniter* dikembangkan dan dimaintain oleh *Expression Engine Development Team* [2].

2.9 Flow Diagram CodeIgniter



Gambar 1. Flow Diagram CodeIgniter

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan metode :

1. Studi Pendahuluan
Peneliti memahami *teori-teori* dan pengamatan terhadap pengelolaan data di *Hartini Cinema Management* dalam proses melakukan pendataan yang hanya tersimpan di *Instagram* dan tidak tersusun rapih.
2. Analisis
Peneliti melakukan analisis data dan informasi berupa foto-foto dan data *talent* yang tersimpan di *instagram*, dan akun-akun *talent* yang penyimpanan datanya kurang tersusun rapih.
3. Perancangan Sistem
Peneliti membuat perancangan *website* pendataan menggunakan *CodeIgniter*, untuk tabel data *talent* melalui *diagram activity*.
4. Implementasi
Peneliti melakukan pengembangan untuk mewujudkan desain menjadi suatu *website* pendataan. Teknologi yang digunakan tergantung dengan kebutuhan yang telah dirumuskan pada tahap analisis *website* pendataan menggunakan *CodeIgniter*.
5. Testing
Peneliti melakukan *testing* bertujuan untuk menguji tabel pendataan apakah sudah terstruktur dengan rapih dan terakurat untuk menyimpan data para *talent* pada *website* pendataan menggunakan *CodeIgniter*.
6. Evaluasi
Dari hasil uji coba oleh pihak *Hartini Cinema Management* agar mengetahui apakah aplikasi pendataan biodata yang berbasis *website* harus ditingkatkan kembali atau sudah memenuhi kebutuhan.
7. Kesimpulan
Penarikan kesimpulan dari hasil evaluasi yang telah di uji coba oleh pihak *Management*, untuk pendataan sudah cukup baik dan tersusun rapih.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai Analisis dan Rancangan yang berkaitan dengan permasalahan pendataan yang ada pada Hartini *Cinema Management*. Berikut adalah Analisis dan Rancangan yang mendasari dari perancangan *website* pendataan menggunakan *CodeIgniter Framework* pada Hartini *Cinema Management*.

4.1 Metode Implementasi dan Evaluasi

Analisis adalah penguraian dari suatu masalah atau objek yang akhirnya menghasilkan suatu kesimpulan, hal ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi suatu masalah seperti sistem pendataan, Perancangan Aplikasi pengelolaan data talent pada Hartini *Cinema Management* menggunakan *CodeIgniter Framework* ini dimaksudkan untuk merubah sistem pendataan yang tidak beraturan /tidak tersusun di *Instagram* menjadi tersusun dan beraturan di *website* pendataan menggunakan Aplikasi pendataan ini.

4.2 Rancangan Database

Rancangan *database* tabel menu dalam membuat *website* pengelolaan data menggunakan *CodeIgniter* untuk pendataan biodata para talent Hartin *Cinema Management*.

1. Tampilan

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	talent_id	int(11)	Tidak	Tidak ada	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks
2	name	varchar(255)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
3	gender	enum('Male','Female')	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
4	address	varchar(255)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
5	umur	varchar(255)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
6	image	varchar(255)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
7	description	text	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
8	akun_ig	varchar(20)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
9	phone	varchar(15)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya
10	tgl_daftar	date	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Lainnya

Gambar 2. Tampilan Database Talent

2. Tabel History Talent

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	historytalent_id	int(11)	Tidak	Tidak ada	Tidak ada			Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Spasial Lainnya
2	talent_id	int(11)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Spasial Lainnya
3	film_id	int(11)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Spasial Lainnya
4	peran	varchar(45)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Spasial Lainnya
5	episod	varchar(45)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kardi Utama Unk Indeks Spasial Lainnya

Gambar 3. Tabel History Talent

3. Tabel Film

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	film_id	int(11)	Tidak	Tidak ada	Tidak ada			Ubah Hapus
2	judul	varchar(50)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus
3	jenis	varchar(50)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus
4	tahun	year(4)	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus

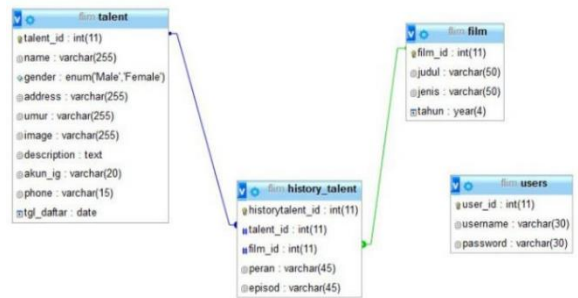
Gambar 4. Tabel Film

4. Tabel Users

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tinda
1	user_id	int(11)	Tidak	Tidak ada	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ub
2	username	varchar(30)	Tidak	Tidak ada				Ub
3	password	varchar(30)	Tidak	Tidak ada				Ub

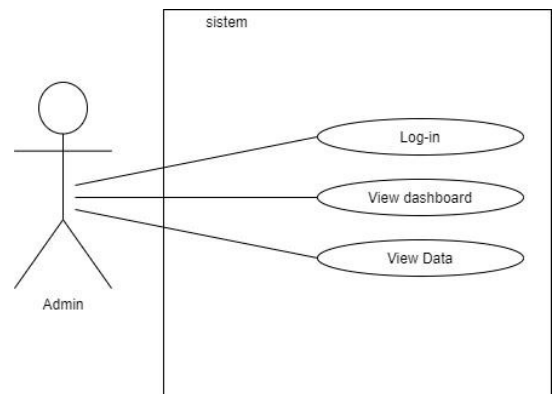
Gambar 5. Tabel Users

4.3 Relasi Tabel

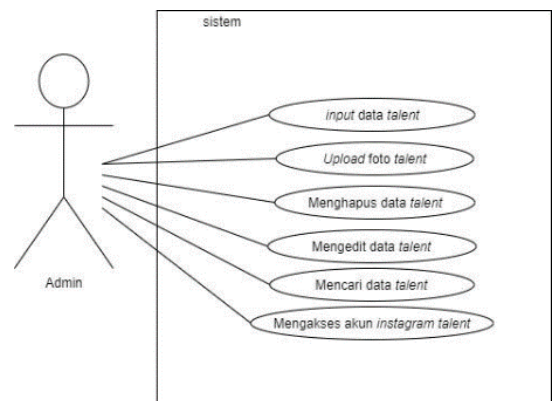


Gambar 6. Relasi Tabel

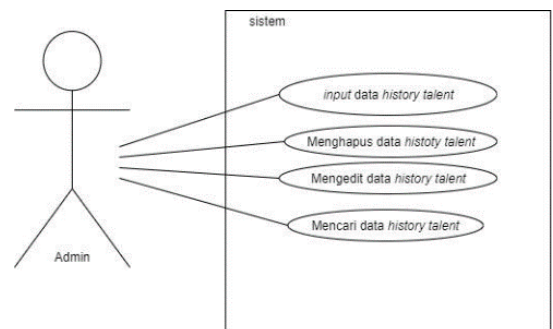
4.4 Use Case



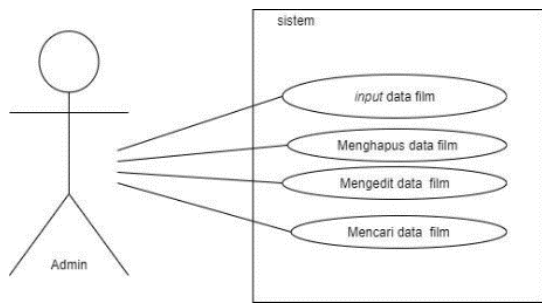
Gambar 7. Use Case Login



Gambar 8. Use Case Menu Talent

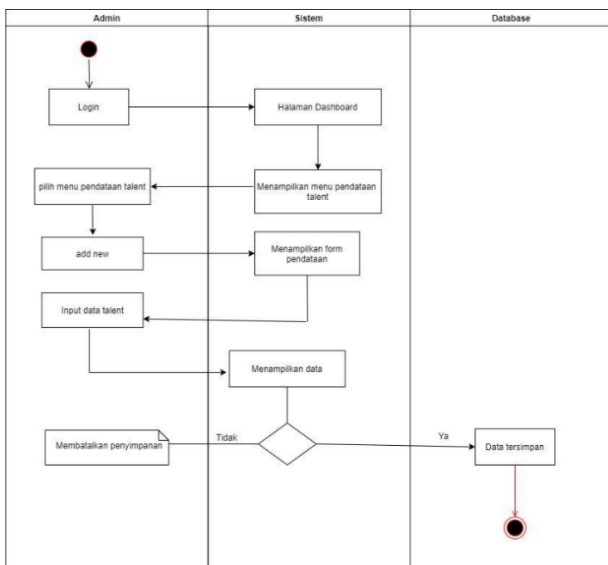


Gambar 9. Use Case Menu History Talent



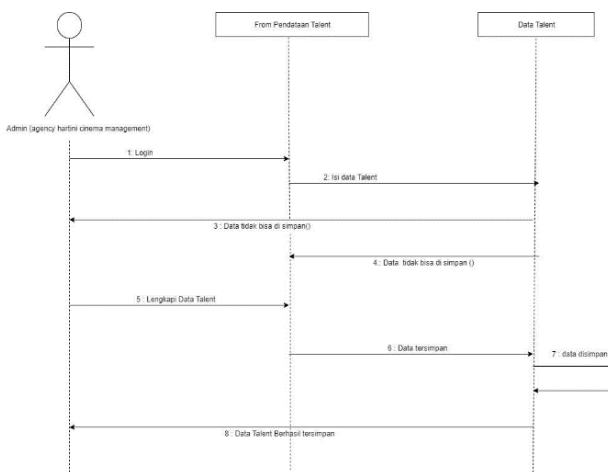
Gambar 10. Use Case Menu Film

4.5 Activity Diagram



Gambar 11. Activity Diagram Website Pendaftaran Talent

4.6 Sequence Diagram



Gambar 12. Sequence Diagram

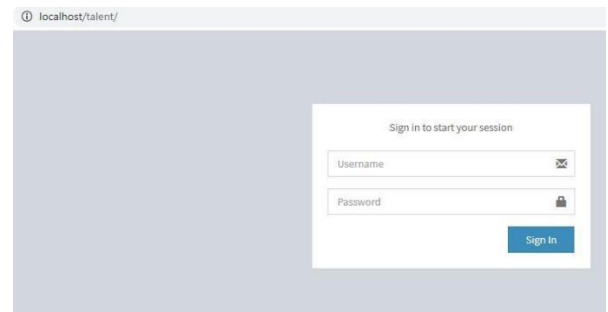
5. PEMBAHASAN DAN HASIL

Tahap ini menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang

sesungguhnya. Hasil antarmuka (*interface*) dari perangkat lunak dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dilakukan. Hasil ditampilkan dari *screenshot* dari halaman *website* yang digunakan sebagai alat dan bahan penelitian yang telah dirincikan pada bab ini.

Bab ini merupakan tahapan-tahapan pengembangan sistem dan disertakan yang hasil menggambarkan program.

5.1 Halaman Login



Gambar 13. Halaman Login

5.2 Halaman Home



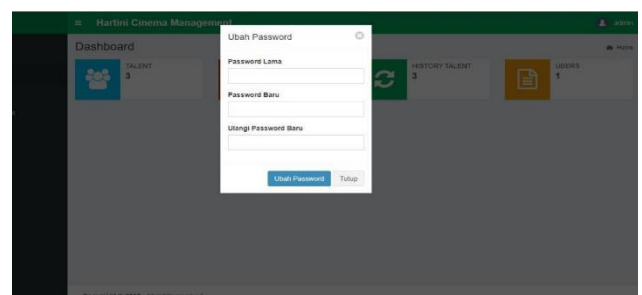
Gambar 14. Halaman Home

5.3 Kolom Admin



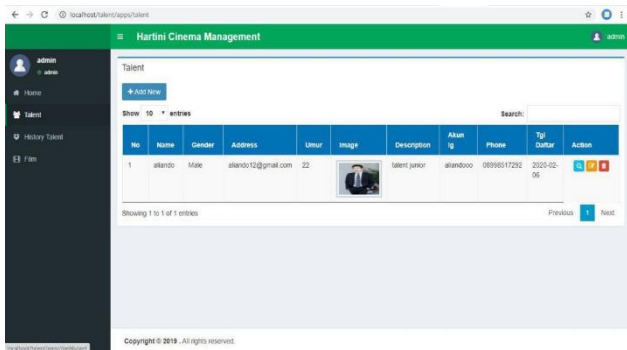
Gambar 15. Kolom Admin

5.4 Kolom Mengubah Password Admin



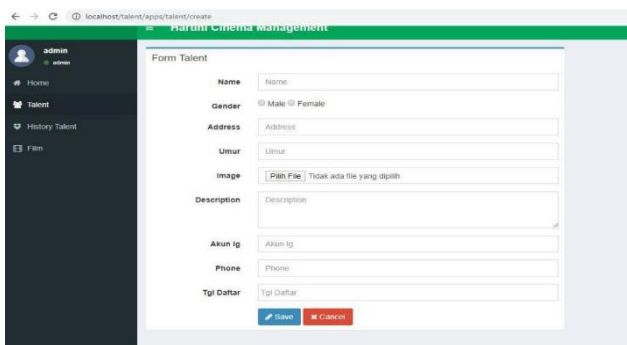
Gambar 16. Kolom Mengubah Password Admin

5.5 Halaman *Talent*



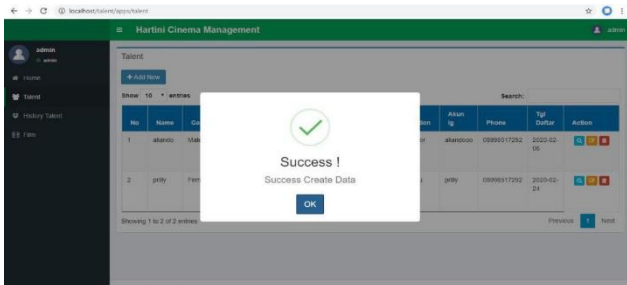
Gambar 17. Halaman *Talent*

5.6 *Add New* (Form Menambah *Data Talent*)



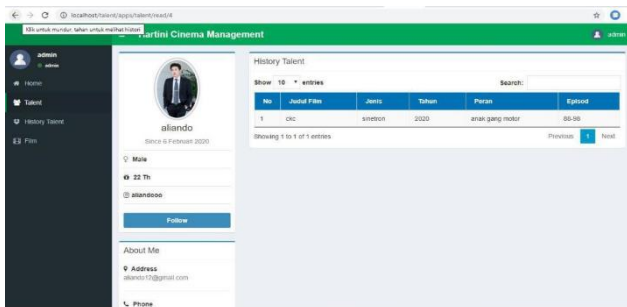
Gambar 18. *Add New* (Form Menambah *Data Talent*)

5.7 *Success Create Data*



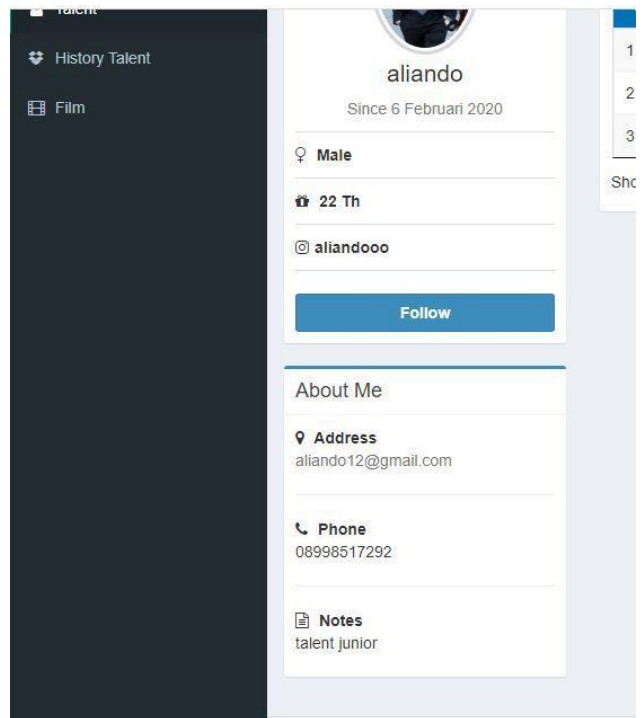
Gambar 19. *Success Create Data*

5.8 Tombol Search di dalam *Action*



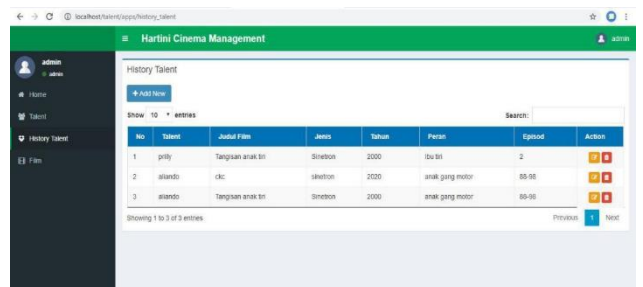
Gambar 20. Tombol Search di dalam *Action*

5.9 Tombol *Follow*



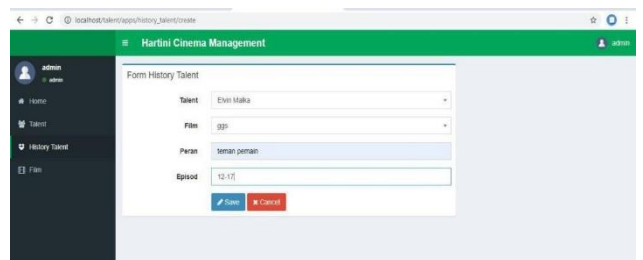
Gambar 21. Tombol *Follow*

5.10 Halaman *History Talent*



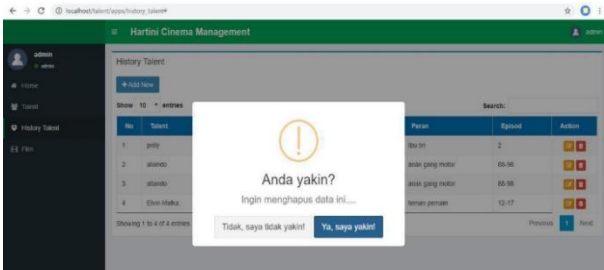
Gambar 22. Halaman *History Talent*

5.11 Halaman *Add New (History Talent)*



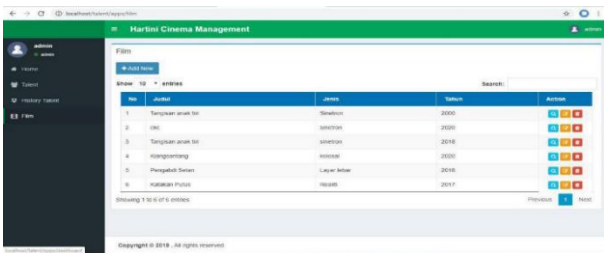
Gambar 23. Halaman *Add New (History Talent)*

5.12 Tombol Pilihan Hapus *History Talent*



Gambar 24. Tombol Pilihan Hapus *History Talent*

5.13 Halaman Film



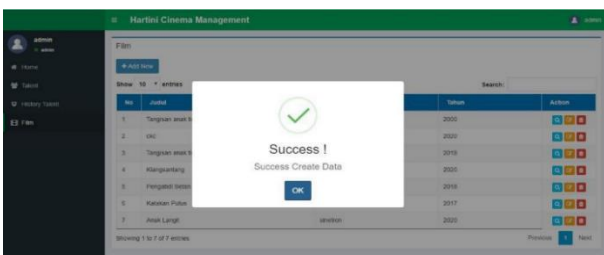
Gambar 25. Halaman Film

5.14 Add New (Film)



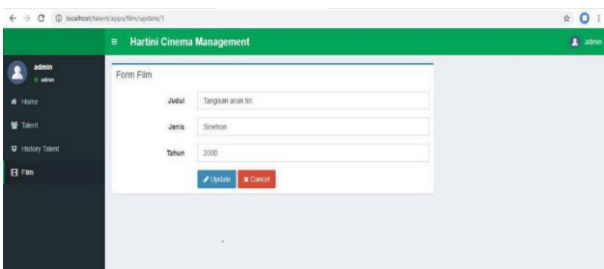
Gambar 26. Add New (Film)

5.15 Berhasil Menyimpan Data Film



Gambar 27. Berhasil Menyimpan Data Film

5.16 Tombol Edit



Gambar 28. Tombol Edit Film

5.17 Hasil Pengujian *User Acceptance Test* (UAT)

User Acceptance Test (UAT) atau Uji Penerimaan Pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen pendataan yang dijadikan bukti bahwa *software* yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian (*testing*) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna. Proses dalam UAT adalah pemeriksaan dan pengujian terhadap hasil pekerjaan. Diperiksa apakah item-item yang ada dalam dokumen pendataan sudah ada dalam *software* yang diuji atau tidak. Diuji apakah semua item yang telah ada telah dapat memenuhi kebutuhan Admin untuk pendataan talent di Hartini *Cinema Management*. Berikut *User Acceptance Test* (UAT) atau Uji Penerimaan Pengguna *website* pendataan pada Hartini *Cinema Management*:

Tabel 1. Hasil UAT

Aktivitas Pengujian	Realisasi yang diharapkan	Kesimpulan	
		Berhasil	Tidak Berhasil
Login	Sistem berhasil proses <i>input data username</i> dan <i>password admin</i>	100%	
Masuk halaman Home	Sistem bisa mengakses ke halaman Home untuk melihat <i>data talent</i> , film dan jumlah users	100%	
Masuk halaman talent	Sistem dapat menginput <i>data talent</i> yang dimasukan pada <i>form talent</i>	100%	
Input data, mengedit dan menghapus data talent pada menu talent	Sistem dapat menyimpan data setelah mengisi data, sistem bisa mengedit dan menghapus <i>data talent</i>	100%	
Klik tombol <i>search</i> pada tabel <i>action</i>	Sistem dapat menampilkan data talent beserta <i>history talent</i> dan akses ke <i>instagram talent</i>	100%	
Masuk ke halaman <i>History talent</i>	Sistem dapat memasukan data <i>history talent</i> seperti judul film, jenis film dan tahun	100%	
Input data, mengedit dan menghapus data talent pada menu <i>History talent</i>	Sistem dapat menyimpan data setelah mengisi data <i>history talent</i> , sistem bisa mengedit, menghapus dan menambah data <i>history talent</i>	100%	

Aktivitas Pengujian	Realisasi yang diharapkan	Kesimpulan	
		Berhasil	Tidak Berhasil
Berhasil di data <i>History Talent</i> dan dapat mencari data	Sistem memverifikasi proses input data untuk di simpan dan dapat mencari data	100%	
Klik <i>back</i> untuk kembali	Sistem dapat kembali ke tabel data setelah mengisi data	100%	
Masuk ke menu film	Sistem dapat mengisi data film apa saja yang ada dan tahun berapa saja film tersebut	100%	
<i>Input data</i> , mengedit dan menghapus <i>data talent</i> pada menu film	Sistem akan memunculkan data-data film seperti nama, jenis, dan tahun film	100%	
Klik <i>logout</i> untuk keluar <i>website</i>	Sistem keluar <i>website</i> setelah di klik <i>logout</i> dan kembali ke halaman depan <i>login</i>	100%	

Berdasarkan hasil uji coba UAT di dapatkan berhasil untuk semua pengujian yang meliputi : *Login*, masuk ke halaman *home*, menginput data, mengedit dan menghapus data talent pada setiap menu seperti menu *talent*, *history talent* dan film yang berhasil menampilkan data talent dan di simpulkan *website* sudah efektif untuk semua fungsi aplikasi pendataan sesuai kebutuhan *management*. Dan sudah efisien dalam efisiensi biaya karna di *website* pengelolaan data ini tidak memerlukan kuota karna *website* ini tidak online tetapi *localhost* sedangkan pendataan di *Instagram* sangat merlukan kuota, dan *website* ini lebih cepat dalam memasukan pendataan dibandingkan di *instagram* yang memerlukan waktu *loading* yang tidak tentu karena jaringan.

5.18 Permyataan Kuesioner

No	Pernyataan	A	B	C	D
1	tampilan <i>website</i> sebagai <i>website</i> pendataan menarik ?				
2	Menu-menu <i>website</i> pendataan ini , sudah sesuai dengan kebutuhan ?				
3	<i>form</i> pendataan pengisiin udah sesuai dengan kebutuhan <i>managem ent</i> ?				
4	Halaman Informasi data <i>managem ent</i> sudah sesuai <i>managam ent</i> ?				
5	Sistem pendataan dengan <i>website</i> ini sudah teratur ?				

Gambar 29. Pernyataan Kuesioner

Tabel 2. Hasil Pernyataan Kuesioner

No. Responden	Item Pernyataan					Skor Total
	1	2	3	4	5	
1	4	4	3	4	4	19
2	3	4	4	4	4	19
3	4	4	3	4	4	19
4	4	3	4	4	4	19
5	3	4	4	4	4	19
6	4	4	3	4	4	19
7	4	3	4	4	4	19
8	3	4	4	4	4	19
9	3	4	4	4	4	19
10	3	4	4	4	4	19
						190

- Responden yang menjawab sangat setuju (skor 4) berjumlah 40 orang
- Responden yang menjawab setuju (skor 3) berjumlah 10 orang
- Responden yang menjawab tidak setuju (skor 2) berjumlah 0 orang
- Responden yang menjawab sangat tidak setuju (skor 1) berjumlah 0 orang

1. Rumus: $T \times P_n$

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

- Responden yang menjawab sangat setuju (4) = $4 \times 40 = 160$
- Responden* yang menjawab setuju (3) = $3 \times 10 = 30$
- Responden* yang menjawab tidak setuju (2) = $2 \times 0 = 0$
- Responden* yang menjawab sangat tidak setuju (1) = $1 \times 0 = 0$
- Semua hasil dijumlahkan, total skor = 130**

2. Interpretasi Skor Perhitungan

Agar mendapatkan hasil *interpretasi*, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$

$X = \text{skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$

Jumlah skor tertinggi untuk item "Sangat Suka" adalah $4 \times 100 = 400$, sedangkan item "Sangat Tidak Suka"

adalah $1 \times 100 = 100$. Jadi, jika total *skor* penilaian *responden* diperoleh angka 190, maka penilaian *interpretasi responden* terhadap *website* pendataan pada Hartini *cinema management* tersebut adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus *Index %*.

Penyelesaian Akhir

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 190 / 400 \times 100$$

$$= 47.5\% \text{ berada dalam kategori "Cukup/Netral"}$$

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perancangan aplikasi pengelolaan data *talent* pada Hartini *Cinema Management* menggunakan *CodeIgniter Framework*, berhasil dibuat dalam penelitian ini. Hal itu ditunjukkan oleh hasil pengujian dengan angka keberhasilan 47.5% fungsi aplikasi dapat diterima oleh pengguna dengan hasil UAT di atas. *Website* ini ada efisiensi biaya

karena di *website* pengelolaan data ini tidak memerlukan kuota (biaya internet) karena *website* ini tidak online tetapi *localhost*, sedangkan pendataan di *instagram* sangat memerlukan kuota (biaya). *Website* ini lebih cepat untuk memasukan pendataan dibandingkan dengan *instagram*, yang memerlukan waktu *loading* yang tidak tentu karena jaringan.

6.2 Saran

Dari kegiatan penelitian ini terdapat saran yang ditujukan ke dalam penelitian ini, yakni diharapkan untuk pengembang atau peneliti selanjutnya untuk mengembangkan *website* pendataan ini untuk membuat sistem penggajian para talent pada Hartini *CinemaManagement*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Abdulloh, "7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula," Jakarta: PT Elex Media Komputindo kelompok Gramedia, 2018.
- [2] Hakim, "Membangun Web berbasis PHP dengan *Framework CodeIgniter*," 2010.