

**PENCIPTAAN APLIKASI *SMARTPHONE*  
MENJALANKAN EMPAT FUNGSI MANAJEMEN  
UNTUK MANAJER SENI**



**PENCIPTAAN**

**Oleh:**

**Mohammad Rasyid Ridho**

**NIM: 1500062026**

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PENCIPTAAN APLIKASI *SMARTPHONE*  
MENJALANKAN EMPAT FUNGSI MANAJEMEN  
UNTUK MANAJER SENI**



**PENCIPTAAN**

**Oleh:**

**Mohammad Rasyid Ridho**

**NIM: 1500062026**

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2022**

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul:

**“PENCIPTAAN APLIKASI *SMARTPHONE* MENJALANKAN EMPAT FUNGSI MANAJEMEN UNTUK MANAJER SENI”** diajukan oleh Mohammad Rasyid Ridho, NIM 1500062026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Ketua**

  
**Dr. Muhammad Kholid Rozaq, S.Hut., M.M.**

NIP. 19760521 200604 1002

**Pembimbing II/Anggota**

  
**Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M.**

NIP. 19860005 201504 1001

**Cognate/Anggota**

  
**Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si.**

NIP. 19730205 200912 2001

**Ketua Jurusan/Program Studi S-1  
Tata Kelola Seni**

  
**Dr. Mtkke Susanto, S.Sn., M.A.**

NIP. 19731022 200312 1 001

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

  
**Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.**

NIP. 19691108 199303 1 001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Mohammad Rasyid Ridho

NIM: 1500062026

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir (Penciptaan) yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya skripsi ini saya buat berdasarkan kajian langsung di lapangan sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hormat saya,

Yogyakarta, 14 Juni 2022



Mohammad Rasyid Ridho

## **MOTTO**

*“What Doesn’t Kill You, Makes You Stronger”*

Friedrich Wilhelm Nietzsche

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat serta hidayah-Nya penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul **PENCIPTAAN APLIKASI SMARTPHONE: MENJALAKAN EMPAT FUNSI MANAJEMEN UNTUK MANAJER SENI** sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rup Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan

Proses penciptaan aplikasi Tugas Akhir ini memberikan informasi dan pengalaman baru. Pengetahuan tentang manajemen yang didapatkan dari mata kuliah serta dari studi pustaka yang dilakukan, memberi prespektif baru dalam memandang pengelolaan. Terciptanya aplikasi ini, sebagaimana diharapkan memberi dampak pada pelaku manajerial kesenian untuk semua kalangan.

Proses penciptaan mulai dari tahap persiapan hingga akhir penyusunan laporan, bersinggungan langsung dengan berbagai pihak. Ucapan terima kasih untuk semua pihak yang terlibat dalam proses ini, diucapkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Segalanya ALLAH SWT, atas kehendakNya memberikan segala bentuk rejeki hari kemarin, hari ini, dan yang akan datang.
2. Papi Mami Haji Sungkono dan Naim, telah memberi segalanya tak harap kembali bagai sang surya menyinari dunia.
3. Kedua saudara Ibhe dan Ofa, serta Hakeem yang sudah pulang terlebih dahulu.
4. Saudari Dwi Parwati telah memberi motivasi dengan kedua anaknya Binar Kala Senja dan Narasi Akal Terang.
5. Dr. Muhammad Kholid Rozaq, S.Hut.,M.M., selaku dosen pembimbing yang telah menuntun dan mengarahkan dalam Tugas Akhir.
6. Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan studi.

7. Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A., selaku ketua Jurusan Tata Kelola Seni, memberikan ilmu dan waktunya.
8. Segenap dosen pengampu mata kuliah di Program Studi Tata Kelola Seni atas ilmu, waktu dan bimbingannya selama studi.
9. Segenap staff dan karyawan Jurusan Tata Kelola Seni, selalu membantu hal administratif selama studi
10. Nanang Wicaksana selaku *developer* dalam penciptaan aplikasi.
11. Komunitas Sakatoya atas semua fasilitas jasmani dan rohani.
12. Veronika Dina Putri selaku *owner* lemari\_ajaib atas bantuan materiil, non-materiil dan lika – liku kasih sayang percintaan era 4.0.
13. Ani – Ani atas pemilihan lagu dan menu makan selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
14. Rekan – rekan grup *WhatsApp* pejuang akhir, Achmad, Yusuf, Sumintas, Grace dan Amelia atas proses yang terjadi daring dan luring
15. Teman – teman Mansen 2015 atas bantuan buku, literasi dan banyak lainnya.
16. Pelaku Manajer Kesenian atas masukan pada proses penciptaan aplikasi ini.
17. Para tokoh bidang manajemen atas ilmunya yang menjadikan kecintaan pada manajemen.
18. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara menyeluruh, dengan tidak mengurangi rasa terima kasih yang ingin disampaikan.

Penciptaan ini ditujukan bagi siapa saja yang ingin melakukan kerja manajerial khususnya manajer seni, tidak terbatas pada umur maupun suku ras agama dan bahasa. Kritik dan saran atas penciptaan dan penyusunan laporan diharapkan dapat menyempurnakan penulisan serta penciptaan aplikasi yang akan datang. Semoga aplikasi ini bermanfaat dan ALLAH SWT memberikan perlindunganNya pada semua orang yang berniat baik.

## ABSTRAK

Peran manajer dalam suatu organisasi antara lain mengatur sumber daya manusia. Pembagian struktur kerja adalah satu dari tugas manajer dalam mengatur organisasi. Pada sisi teknologi, perkembangan yang pesat berdampak pada pola kerja manusia. Maraknya pemakaian *smartphone* dalam masyarakat adalah satu contoh dari dampak positif teknologi. Satu dari sekian dampak penggunaann *smartphone* adalah memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan sehari - hari. Penciptaan aplikasi *smartphone* yang menjalankan empat fungsi manajemen menjadi satu usaha membantu manajer seni untuk melakukan peran dan tugasnya. Pengumpulan data dalam penciptaan aplikasi dilakukan dengan studi pustaka dan observasi kelompok kesenian yang terindikasi melakukan praktik manajemen. Indikator berfungsinya aplikasi dilihat dari fitur-fitur aplikasi yang menjalankan empat fungsi manajemen; *planning*, *organizing*, *actuating* dan *controlling*.

Kata kunci: Manajer, Manajemen, Aplikasi.



## **ABSTRACT**

*The role of managers in an organization such as regulates human resources. To divide division of the work structure is one of the manager's tasks in managing the organization. On the technology end, rapid developments have an impact on human work patterns. The rise of smartphone use in society is an example of the positive impact of technology. One of the impacts is that it makes it easier for humans to do their daily work. The creation of smartphone applications that carry out four management functions is an effort to help art managers to carry out their roles and duties. Data collection in the creation of the application is carried out by means of library research and observation of art groups that are indicated to be carrying out management practices. The indicators for the functioning of the application are seen from the application features that perform four management functions; planning, organizing, actuating and controlling.*

*Keywords: Managers, Management, Application.*

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
Daftar Tabel .....	x
Daftar Gambar.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1. Latar Belakang .....	1
2. Rumusan Penciptaan .....	4
3. Tujuan .....	4
4. Manfaat Penciptaan.....	4
5. Metode Penciptaan.....	5
6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KONSEP .....	8
1. Konsep Penciptaan.....	8
2. Landasan Teori.....	18
3. Konsep Visual .....	40
BAB III PROSES PENCIPTAAN .....	45
1. Pra Produksi .....	45
2. Produksi.....	47
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	63
BAB V PENUTUP.....	84
1. Kesimpulan .....	84
2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	86

### **Daftar Tabel**

Tabel 1. Penjelasan fitur utama pada aplikasi monday.com .....	14
Tabel 2. Penjelasan fungsi fitur pada aplikasi.....	65
Tabel 3. Penjelasan fungsi pada fitur 'Organization'.....	66
Tabel 4. Penjelasan fungsi fitur 'Member'.....	68
Tabel 5. Penjelasan fungsi fitur 'Add Project'. ....	71
Tabel 6. Penjelasan fungsi fitur 'Project Job' .....	77
Tabel 7. Penjelasan fungsi fitur 'Task' .....	80

## Daftar Gambar

Gambar 1. Tampilan hasil tinjau penggunaan PWA.....	35
Gambar 2. Struktur organisasi teater menurut Permas dkk.....	37
Gambar 3. Kebutuhan SDM Komunitas Sakatoya pada pementasan Musim Semi Salihara. (sumber: Bank Data Komunitas Sakatoya).....	39
Gambar 4. Tampilan aplikasi monday.com versi smartphone (potrait).....	41
Gambar 5. Tampilan aplikasi monday.com versi smartphone (landscape) .....	41
Gambar 6. Tangkapan layar aplikasi monday.com versi dekstop.....	42
Gambar 7. Rancangan penciptaan aplikasi .....	43
Gambar 8. Contoh penggunaan IDE pada penciptaan aplikasi.....	50
Gambar 9. Proses penciptaan aplikasi dengan framework.....	52
Gambar 10. Contoh data yang masuk pada database.....	54
Gambar 11. Tampilan halaman unduh aplikasi.....	57
Gambar 12. Tampilan pilihan 'Add to Home Screen' pada browser Google Chrome.....	58
Gambar 13. Tampilan notifikasi menambahkan aplikasi pada browser. ....	59
Gambar 14. Tampilan proses menambahkan aplikasi tahap kedua. ....	60
Gambar 15. Tampilan aplikasi dengan logo browser pada home screen.....	61
Gambar 16. Tampilan aplikasi .....	62
Gambar 18. Tampilan zoom in fitur utama aplikasi .....	64
Gambar 19. Tampilan layar fitur 'Organization'. ....	65
Gambar 20. Tampilan fitur 'Add Member'.....	67
Gambar 21. Fitur menambahkan proyek.....	69
Gambar 22. Tampilan zoom in menambahkan proyek/kegiatan .....	70
Gambar 23. Tampilan proyek setelah menekan fitur 'Save Project' .....	71
Gambar 24. Kegiatan Organisasi A. ....	72
Gambar 25. Peta pada database aplikasi .....	73
Gambar 26. Peta perencanaan jangka panjang dan pendek. ....	74
Gambar 27. Poin peninjauan secara periodik.....	75
Gambar 28. Tampilan fitur menambahkan anggota pada 'Project'. ....	75
Gambar 29. Fitur 'Project Job' .....	76

Gambar 30. Tampilan zoom in fitur 'Task'. .....	79
Gambar 31. Tampilan fitur 'Project'. .....	81
Gambar 32. Skema pola interaksi yang dibangun melalui aplikasi ini. ....	83

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang**

Pada dasarnya orang tidak mampu hidup sendiri, hampir sebagian besar tujuannya hanya dapat terpenuhi apabila yang bersangkutan berhubungan dengan orang lain.(Priyono, 2007:37) Manusia sebagai makhluk sosial, membutuhkan manusia lain untuk keberlangsungan hidup manusia secara keseluruhan. Untuk mempermudah hubungan mereka manusia cenderung membentuk satu atau beberapa kelompok.

Menurut Winardi (Winardi, 1990:3) manusia sebagai makhluk hidup yang berkelompok (zoon politicon) berusaha untuk dapat bertahan (survival) dengan membentuk bermacam – macam organisasi guna memenuhi aneka macam kebutuhan. Beberapa contoh nyata pada masa sekarang seperti: beberapa orang petani membuat sebuah kelompok tani untuk mempermudah distribusi pupuk dan penjualan hasil tani mereka.

Setiap organisasi dibentuk karena adanya suatu tujuan. Beberapa contoh yang telah disebutkan, membuktikan bahwa manusia akan menjalin hubungan dengan manusia lain untuk mencapai suatu tujuan. Pada dasarnya, perilaku manusia dimotivasi oleh hasrat untuk mencapai suatu tujuan, yang mana seseorang seringkali mempunyai motif dalam pencapaian tujuan tersebut.(Syamsu, 2017:20)

Organisasi memiliki berbagai macam sumber daya sebagai *input* untuk diubah menjadi *output* berupa produk barang atau jasa. Organisasi yang terbentuk dari kumpulan beberapa manusia secara tidak langsung sudah memiliki satu jenis sumber daya, yaitu sumber daya manusia. Pelaksanaan fungsi organisasi akan efektif dan efisien serta memudahkan anggotanya dalam menjalankan tugasnya dengan adanya struktur organisasi.(Supartha, dkk. 2017:2)

Manajemen merupakan suatu proses yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang

telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya. Seseorang yang melakukan tugas manajemen disebut dengan manajer. Dengan adanya manajer, diharapkan tujuan dari sebuah organisasi dapat tercapai.

Peran manajer dalam suatu organisasi antara lain mengatur sumber daya manusia. Seperti yang sudah disebutkan, pembentukan suatu struktur dapat membantu anggota melaksanakan pekerjaan dengan mudah dan baik. Tujuan dari manajemen sumber daya manusia yaitu untuk mengelola manusia yang bekerja di organisasi sehingga mampu menciptakan nilai ekonomi dan sosial secara efektif serta efisien.

Tugas manajer dalam mengatur struktur organisasi antara lain melakukan pembagian kerja. Menurut Henry Fayol, manajemen mendasarkan pada pembagian kerja, wewenang, disiplin, kesatuan perintah, pengarahan, balas jasa, sentralisasi, garis wewenang, order (orang pada tempat dan waktu yang tepat), keadilan, stabilitas organisasi, inisiatif dan semangat korps. Pembagian kerja dibentuk dengan maksud masing – masing anggota dalam organisasi mempunyai peran sesuai keahlian yang mereka miliki. Istilah ini bisa disebut juga dengan spesialisasi kerja. Spesialisasi kerja bisa ditemukan pada iklan – iklan lowongan pekerjaan hari ini. Iklan yang beredar memperlihatkan posisi apa yang sedang dibutuhkan. Hal tersebut adalah salah satu contoh dari tugas manajer dalam melakukan pembagian/spesialisasi kerja.

Perkembangan teknologi jaman sekarang mempermudah pekerjaan manajer. Salah satu contoh nyata adalah perkembangan teknologi dalam berkomunikasi. Manajer harus melakukan fungsi manajemen dalam prosesnya mencapai tujuan organisasi. Fungsi manajemen sebagaimana dikemukakan Terry, yang terdiri dari: *planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *actuating* (penggerakan), dan *controlling* (pengawasan). (Rohman, 2017:20) Pada zaman sebelum ada perkembangan teknologi komunikasi, manajer harus bertemu untuk melakukan fungsi manajemen pada suatu organisasi. Teknologi

komunikasi jaman ini, memungkinkan seorang manajer untuk melakukan fungsi manajemen secara daring. Kemunculan aplikasi pada *laptop* dan *smartphone* seperti e- mail, telepon video, dan *meeting online* adalah beberapa contoh perkembangan teknologi komunikasi yang mempermudah pekerjaan manajer.

Teknologi terus berkembang pesat seiring dengan kebutuhan manusia. Fungsi manajemen yang menjadi fundamental dalam mencapai suatu tujuan organisasi juga mendapat efek dari perkembangan teknologi. *Monday.com*, adalah Sistem Operasi Kerja (OS Kerja) yang memberdayakan tim untuk menjalankan proyek dan alur kerja dengan percaya diri. Empat fungsi manajemen yang sudah disebutkan sebelumnya terdapat dalam fitur aplikasi ini. Kemudahan yang didapatkan dalam aplikasi *Monday.com* tentu memiliki harga yang harus dibayar. Untuk organisasi ataupun manajer yang bekerja non- profit, aplikasi ini tidak menjadi pilihan terbaik. Kemunculan aplikasi sejenis yang lebih terjangkau dan lebih mudah digunakan, bisa menjadi solusi bagi manajer ataupun organisasi untuk menjalankan empat fungsi manajemen.

Aplikasi yang efektif adalah aplikasi yang bisa digunakan kapan dan dimana saja. Perkembangan teknologi yang terjadi hari ini menawarkan banyak pilihan tentang jenis aplikasi yang mungkin untuk dipasang pada *smartphone*. *Progressive Web Apps* (PWA) menjadi salah satu pilihan yang digunakan oleh *developer* aplikasi. Mengutip dari situs komunitas *web developer* internasional Web.Dev menjelaskan *PWA are web apps that use progressive enhancement to provide users with a more reliable experience, use new capabilities to provide a more integrated experience, and can be installed*. PWA tidak terbatas penggunaanya hanya di satu pilihan (*desktop* atau *smartphone*) saja. PWA adalah aplikasi yang *multi-platform*, bahkan tidak terbatas pada pengguna *smartphone android* saja. *Progressive Web Apps allow what you build to be installed by anyone, anywhere, on any device with a single codebase*.



Penelitian yang diterbitkan oleh Pew Research Center's Internet & American Life Project menyebutkan: *65% say digital technologies are "very important" for fundraising*. Perkembangan internet dan teknologi yang pesat, tidak hanya terjadi di Amerika, hampir seluruh dunia. Penelitian ini menunjukkan adanya korelasi antara kemajuan teknologi dan penggalangan dana.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan satu proposal penciptaan mengenai "Aplikasi *Smartphone*: Menjalankan Empat Fungsi Manajemen dalam Proyek Kesenian". Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi alternatif alat bantu seorang manajer dalam melakukan empat fungsi manajemen.

## **2. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana menciptakan aplikasi berbasis PWA yang mempunyai fitur empat fungsi manajemen (*planning, organizing, actuating, controlling*) untuk membantu manajer dalam proyek/organisasi kesenian?

## **3. Tujuan**

Penciptaan ini bertujuan untuk membantu manajer dalam menjalankan empat fungsi manajemen dalam bentuk aplikasi yang bisa digunakan pada *smartphone*.

## **4. Manfaat Penciptaan**

Manfaat dari penciptaan ini sebagai berikut:

### **a. Bagi Mahasiswa**

1. Menambah wawasan tentang manajerial.

2. Menambah pengalaman dan wawasan empat fungsi manajemen.
- b. Bagi Institusi
1. Menambah informasi manajerial.
  2. Menambah khasanah penelitian tentang manajemen.
- c. Bagi Masyarakat
1. Memberikan pengetahuan tentang manajemen.
  2. Menambah alternatif tentang aplikasi manajerial.

## **5. Metode Penciptaan**

### **a. Metode Pendekatan**

Penciptaan sebuah aplikasi tentu butuh langkah saintifik yang dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Berdasarkan hal tersebut proses penciptaan aplikasi ini mempunyai batas pada menjalankan empat fungsi dasar manajemen menurut George R. Terry yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan.

Adapun untuk mengetahui dampak dari penciptaan ini bagi manajer seni digunakan metode kualitatif dengan penyajian deskriptif kualitatif dari pelaku manajer seni yang dipilih menggunakan aplikasi penciptaan ini.

### **b. Metode Pengumpulan Data**

Dalam Tugas Akhir Penciptaan Aplikasi *Smartphone* ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut :

- a. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dipilih menjadi metode pengumpulan data untuk mencari sumber informasi yang lebih akurat. Sumber pustaka yang diambil antara lain dari buku, jurnal, dan aplikasi serupa yang sudah ada.

b. Observasi

Teknik observasi banyak dilakukan dalam penelitian ilmiah. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung ke kelompok/organisasi/proyek kesenian yang berlangsung di Yogyakarta.

**c. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan ini melalui jenis data atau alat-alat penelitian sebagai berikut:

a. Laptop, Komputer, Software

Komputer dan *software* Sketchup, Coreldraw, CSS+ dan Javascript digunakan untuk penciptaan aplikasi dan laporan pen

b. Kamera

Kamera digunakan sebagai alat pengambilan video proses penciptaan dari pra produksi hingga pasca produksi.

c. *Smartphone*

*Smartphone* menjadi komponen utama dalam penciptaan ini, karena aplikasi diciptakan untuk mudah diakses melalui *smartphone*.

## **6. Sistematika Penulisan**

Bab I berisi latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penciptaan.

Bab II berisi tinjauan pustaka, landasan teori dan konsep visual.

Bab III berisi proses pra produksi, dan produksi.

Bab IV berisi ulasan penciptaan.

Bab V berisi kesimpulan dan saran.