

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penciptaan aplikasi ini dengan melihat indikator yang ditemukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penciptaan aplikasi yang berbasis PWA dipilih untuk memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi dalam berbagai perangkat (platform).
- b. Konsep visual yang mempertimbangkan *user experience* (UX) dan *user interface* (UI) dari tinjauan karya yang dipilih digunakan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.
- c. Empat fungsi manajemen (*planning, organizing, actuating, controlling*) yang terdapat pada fitur aplikasi yang dipaparkan dalam bab pembahasan, diharapkan membantu peran seorang manajer seni menjalankan tugasnya dalam organisasi maupun kegiatan kesenian.

2. Saran

Penerapan empat fungsi manajemen tidak hanya bisa digunakan untuk kepentingan pekerjaan maupun tugas. Penerapan fungsi manajemen pada kehidupan sehari – hari membantu siapapun untuk mencapai tujuannya dengan efektif dan efisien.

Penciptaan yang mungkin akan dilakukan selanjutnya, perlu menambahkan fitur keuangan dalam aplikasi, sehingga aplikasi menjadi lebih fungsional dan menjadi pilihan utama manajer seni.

Menambahkan penyimpanan bersama seperti *Google Drive*, *Icloud* pada aplikasi ini, maupun menambahkan fitur *integrated* dengan jasa penyimpanan bersama yang disebutkan. Fitur ini diperkirakan akan menambah efektifitas organisasi dalam menjalankan kegiatannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh, D. K., & Ramadhan, R. (2018). Perancangan Alat Bantu Analisis Rapid Entire Body Assessment (REBA) Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(3).
<https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i3.434>
- Brynes, W. (2009). *Management and the Arts* (4th ed.). Focal Press.
- Elvira, E. (2019). Manajemen Grup Sendratari pada Program Studi Pendidikan Sendratasik 76 Universitas Palangka Raya (UPR) (Sendratari Group Management In Sendratasic Education Study Program Palangkaraya University). *JURNAL TATA KELOLA SENI*, 5(2).
<https://doi.org/10.24821/jtks.v5i2.3259>
- IBISA. (2010). *Evaluasi Paket Sistem Aplikasi: Sistem Aplikasi bagi Perusahaan*. Penerbit Andi.
- Jannah, M., Sarwandi, & Creative, C. (2019). *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. PT Elex Media Komputindo.
- Jefrizal, J., Jaroji, J., & Tediya, A. (2017). Aplikasi English Teacher Sebagai Alat Bantu Belajar English Conversation Berbasis Android dengan Menerapkan Voice Recognition. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika; Vol 2, No 2 (2017)DO - 10.35314/Isi.V2i2.197*.
<http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/197>
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi Offset.
- Komputer, W., & Andi, P. (2015). *Webmaster Series: JavaScript*. Penerbit Andi.
- Permas, A., Hasibuan, C., Pranoto, L. h., & Saputro, T. (2003). *Manajemen Organisasi PERTUNJUKAN* (1st ed.). Lembaga Manajemen PPM.
- Prasetya, D. D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. PT Elex Media Komputindo.
- Priyono. (2007). *Pengantar Manajemen (Pertama)*. Zifatama Publisher.
- Rohman, A. (2017). *Dasar dasar manajemen*. Inteligencia Media.

- Rondhi, M. (2017). Apresiasi Seni Dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. JALASUTRA.
- Sobry, M. G. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*.
- Suganda, D. (2002). *Manajemen Seni Pertunjukan*. STSI Press Bandung.
- Sukoharsono, E. G. (2008). *Sistem Informasi Manajemen*. Surya Pena Gemilang.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB.
- Supartha, W. G., & Sintaasih, D. K. (2017). *Pengantar Perilaku Organisasi*. CV. Setia Bakti.
- Susanto, M. (2016). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Galang Press.
- Syamsu Q. Badu, N. D. (2017). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Ideas Publishing.
- Thomson, K., Purcell, K. & Rainie, L. (2013). Arts Organizations and Digital Technologies. *Pew Internet & American Life Project*, 1–65.
- Wahyono, T. (2007). *Building & Maintenance PC Server*. PT Elex Media Komputindo.
- Wijaya, C., & Rifa'ai, M. (2016). *Dasar-Dasar Manajemen: Mengoptimalkan Pengelolaan Organisasi Secara Efektif dan Efisien*. Perdana Publishing.
- Winardi. (1990). *Asas-Asas Manajemen*. Mandar Madju.
- Baroroh, D. K., & Ramadhan, R. (2018). Perancangan Alat Bantu Analisis Rapid Entire Body Assessment (REBA) Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(3).
<https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i3.434>
- Brynes, W. (2009). *Management and the Arts* (4th ed.). Focal Press.
- Elvira, E. (2019). Manajemen Grup Sendratari pada Program Studi Pendidikan Sendratasik 76 Universitas Palangka Raya (UPR) (Sendratari Group

- Management In Sendratasic Education Study Program Palangkaraya University). *JURNAL TATA KELOLA SENI*, 5(2).
<https://doi.org/10.24821/jtks.v5i2.3259>
- IBISA. (2010). *Evaluasi Paket Sistem Aplikasi: Sistem Aplikasi bagi Perusahaan*. Penerbit Andi.
- Jannah, M., Sarwandi, & Creative, C. (2019). *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. PT Elex Media Komputindo.
- Jefrizal, J., Jaroji, J., & Tediyaana, A. (2017). Aplikasi English Teacher Sebagai Alat Bantu Belajar English Conversation Berbasis Android dengan Menerapkan Voice Recognition. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika; Vol 2, No 2 (2017)DO - 10.35314/Isi.V2i2.197* .
<http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/197>
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi Offset.
- Komputer, W., & Andi, P. (2015). *Webmaster Series: JavaScript*. Penerbit Andi.
- Permas, A., Hasibuan, C., Pranoto, L. h., & Saputro, T. (2003). *Manajemen Organisasi PERTunjukan* (1st ed.). Lembaga Manajemen PPM.
- Prasetya, D. D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. PT Elex Media Komputindo.
- Priyono. (2007). *Pengantar Manajemen* (Pertama). Zifatama Publisher.
- Rohman, A. (2017). *Dasar dasar manajemen*. Inteligencia Media.
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi Seni Dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. JALASUTRA.
- Sobry, M. G. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*.
- Suganda, D. (2002). *Manajemen Seni Pertunjukan*. STSI Press Bandung.
- Sukoharsono, E. G. (2008). *Sistem Informasi Manajemen*. Surya Pena Gemilang.

- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB.
- Supartha, W. G., & Sintaasih, D. K. (2017). *Pengantar Perilaku Organisasi*. CV. Setia Bakti.
- Susanto, M. (2016). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Galang Press.
- Syamsu Q. Badu, N. D. (2017). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Ideas Publishing.
- Thomson, K., Purcell, K. & Rainie, L. (2013). Arts Organizations and Digital Technologies. *Pew Internet & American Life Project*, 1–65.
http://pewinternet.org/~media/Files/Reports/2013/PIP_ArtsandTechnology_PDF.pdf
- Wahyono, T. (2007). *Building & Maintenance PC Server*. PT Elex Media Komputindo.
- Wijaya, C., & Rifa' ai, M. (2016). *Dasar-Dasar Manajemen: Mengoptimalkan Pengelolaan Organisasi Secara Efektif dan Efisien*. Perdana Publishing.
- Winardi. (1990). *Asas-Asas Manajemen*. Mandar Madju.

Webtografi:

- Aprilia, Putri (23 April 2020). Mengenal User Interface: Pengertian, kegunaan dan contohnya. Diakses pada 26 Mei 2022, dari
[https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/#Apa itu User Interface](https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/#Apa%20itu%20User%20Interface)
- BTS.ID(2018), Mengenal Odoo. Diakses pada 18 Juni 2022, dari
<https://www.bts.id/mengenal-odoo-provider-software-aplikasi-erp-di-indonesia/>
- Developers, Google. Learn PWA. Diakses pada 26 Mei 2022, dari
https://www.google.com/url?q=https://web.dev/learn/pwa/progressive-web-apps/&sa=D&source=docs&ust=1653838480213776&usg=AOvVaw2dOISes_U0Toygnww8Kpa3

Haikal, Mirza (2 Mei 2020). User Experience (UX): Pengertian dan Tips Penerapannya untuk Pemula [Terlengkap]. Diakses pada 26 Mei 2022, dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-experience-adalah/>

Ibnu (8 Maret 2017). Beta Testing Adalah: Pengertian dan Bedanya dengan Alpha Testing. Diakses pada 28 Mei 2022, dari <https://accurate.id/marketing-manajemen/beta-testing-adalah/>

Jogja, Biennale (2021). Tim. Diakses pada 27 Mei 2022, dari <https://biennalejogja.org/2021/tim/>

Techopedia (25 Februari 2019). What does smartphone? Diakses pada 26 Mei 2022, dari <https://www.techopedia.com/definition/2977/smartphone>