

Sistem Informasi Manajemen Data Historis Artis untuk Mendukung Penilaian Performa (Studi Kasus: XYZ Entertainment)

Tamsir H. Sirait^{#1}, Yosi Yonata^{#2}, Tiatira Angkouw^{#3}

[#]Information System Department, Institut Teknologi Harapan Bangsa
Jl. Dipatiukur no 80-84, Bandung Indonesia

¹tamsir@ithb.ac.id

²yosi@ithb.ac.id

³tatiiratirsa@gmail.com

Abstract— *The XYZ Entertainment is one of the company that engaged in entertainment industry. In this case, they need to manage their artist and record labels. The Effective talent management is related for the decision-making to manage the artist performance day by day. This decision responsibility of the owner as a top management to increased sales of the artist and also an increase for the company's earnings. But for this time, this decision making activity is difficult to do because they does not have the best method for artist performance assessment. This is caused by the process of managing historical data and sales job song artist still treated in conventionally act, where in each of data is managed by different parties in management. This data is created and storing in many area of the office and that caused difficulty to accessing by the owner. These data have not been processed into accurate manner too and also for the best method. The solution of these problems is selecting the best method, such as using the rank method and also using the integrated historical data. In the other hand, this data must easily accessing by owner and using the best method for evaluating the artist performance. This information system can integrating the historical data by digitally to facilitate data for management and by using this rank method is to calculating the artist performance per each month with mathematical calculations. This application also can be provided the detail of the artist performance, and the by an accurate information can assist the owner for the decision making process.*

Keywords— *artist management, historical data, integrated, decision making*

Abstrak— XYZ Entertainment adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri hiburan, dalam hal ini menangani manajemen artis dan label rekaman. Manajemen artis yang efektif tidak terlepas dari pengambilan keputusan yang tepat dari owner sebagai *top management* dalam mengelola *maintenance* performa artis, di mana keputusan yang dikeluarkan bisa mempengaruhi peningkatan penjualan artis dan juga peningkatan penghasilan perusahaan. Namun, pengambilan keputusan yang tepat oleh owner sulit dilakukan karena belum terdapat penilaian performa artis yang akurat. Hal ini disebabkan oleh proses pengelolaan data historis *job* dan penjualan lagu artis masih diolah secara konvensional, di mana masing-masing data dikelola oleh pihak yang berbeda dan tidak terpusat, dan owner kadang kala mengalami kesulitan dalam mengakses data. Selain itu, data-data tersebut belum diolah menjadi informasi performa artis yang akurat dengan metode perhitungan performa artis yang tepat. Untuk mengatasi

masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem informasi manajemen data historis artis yang terintegrasi, sehingga memudahkan owner dalam pengaksesan dan pengevaluasian informasi performa. Sistem informasi manajemen data historis yang terintegrasi secara digital dapat mempermudah pengelolaan data dan mempermudah perhitungan performa artis setiap bulannya dengan perhitungan matematis, sehingga informasi performa artis dapat tersedia dan informasi tersebut dapat membantu owner dalam proses pengambilan keputusan.

Kata Kunci— Manajemen artis, data historis, terintegrasi, pengambilan keputusan

I. PENDAHULUAN

Industri hiburan di tanah air saat ini sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, mulai dari tahun 1990 yang diawali dengan munculnya stasiun-stasiun TV swasta. Dengan semakin banyaknya artis, maka dibutuhkan suatu manajemen yang berfungsi untuk mengatur dan mengelola artis-artis tersebut. XYZ Entertainment adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang industri hiburan, dalam hal ini bekerja sebagai *talent management* dan label rekaman.

Manajemen artis yang efektif tidak terlepas dari pengambilan keputusan yang tepat dari owner sebagai *top management* karena keputusan yang dikeluarkan bisa mempengaruhi perkembangan performa artis kedepannya, peningkatan penjualan dan peningkatan penghasilan perusahaan. Saat ini sistem pengelolaan data-data historis artis dicatat secara konvensional, di mana setiap data yang dihasilkan dicatat oleh masing-masing pihak pembuat data dan terpisah-pisah. Sistem yang telah berjalan selama ini belum terkelola dengan baik, di mana owner mengalami kesulitan dalam mengakses data-data historis artis dan seringkali memerlukan waktu yang lebih lama daripada yang diharapkan.

Data historis yang terpisah atau tersebar mengakibatkan owner mengalami kesulitan dalam memonitor dan menilai perkembangan performa artis karena data-data tidak diolah menjadi informasi yang diperlukan oleh owner, seperti jumlah *job* yang diterima, jumlah nilai kontrak *job* dan jumlah penjualan lagu via *iTunes* setiap bulannya, serta owner sulit untuk melihat perbandingan performa antar artis.

II. STUDI PUSTAKA

Pengambilan keputusan adalah pemilihan beberapa tindakan alternatif yang ada untuk mencapai satu atau beberapa tujuan yang telah diterapkan. Pada dasarnya, pengambilan keputusan merupakan suatu bentuk pemilihan dari berbagai alternatif tindakan yang mungkin dipilih yang prosesnya melalui mekanisme tertentu dengan harapan akan menghasilkan suatu keputusan yang terbaik [3].

Keputusan merupakan kegiatan memilih suatu strategi atau tindakan dalam pemecahan masalah tersebut. Tindakan memilih strategi atau aksi yang diyakini manajer akan memberikan solusi terbaik disebut pengambilan keputusan. Tujuan dari pengambilan keputusan adalah untuk mencapai target atau aksi tertentu yang harus dilakukan.

Kriteria atau ciri-ciri dari keputusan adalah [1]:

1. Banyak pilihan atau alternatif.
2. Ada kendala atau syarat.
3. Mengikuti suatu pola atau model tingkah laku, baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur.
4. Banyak *input* atau *variable*.
5. Ada faktor risiko.
6. Dibutuhkan kecepatan, ketepatan, dan kekurangan.

III. ANALISIS

A. Kebutuhan Informasi

Adapun informasi yang diperlukan *owner* untuk pengevaluasian performa artis adalah:

1. Informasi jumlah *job*
2. Informasi jumlah nilai kontrak *job*
3. Informasi penjualan lagu
4. Informasi performa artis

Informasi-informasi tersebut diperoleh melalui pengolahan data *job* dan penjualan lagu. Melalui data-data *job* dan penjualan yang sudah dimasukkan sebelumnya, sistem akan secara otomatis menghitung jumlah *job* yang masuk dalam satu bulan, menghitung total nilai kontrak *job* dan menampilkan jumlah penjualan lagu pada bulan tersebut. Setelah itu, sistem dapat menampilkan informasi performa antar artis. Dari informasi performa artis tersebut dapat terlihat persentase pencapaian target *job* dan penjualan lagu dari masing-masing artis dan posisi artis berdasarkan urutan performanya. Urutan performa tersebut mulai dari yang paling baik sampai yang paling kurang pada bulan tersebut.

B. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dimaksudkan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk dimasukkan ke dalam sistem. Melalui proses pengumpulan data bisa didapatkan data grup, data artis, data album dan lagu, data *job* dan data penjualan lagu per bulan Mei 2015.

Setelah melakukan wawancara dengan *owner* XYZ Entertainment dan studi lapangan, maka diketahui bahwa terdapat tiga aspek yang menjadi penilaian *owner* terhadap performa artis. Ketiga aspek ini yaitu: (1) jumlah *job*, (2) jumlah nilai kontrak *job* dan (3) jumlah penjualan lagu setiap bulan. Nilai dari ketiga aspek ini didapatkan melalui pengolahan data *job* dan pengolahan data penjualan lagu.

Proses pengumpulan data juga dimaksudkan untuk mengetahui target pencapaian *job* dan penjualan yang diinginkan perusahaan, serta bagaimana cara perhitungan penilaian performa artis yang diinginkan oleh perusahaan.

Tabel I adalah target pencapaian *job* dan penjualan yang ditentukan *owner* untuk masing-masing artis yang didapatkan melalui hasil wawancara dengan *owner*.

C. Pengolahan Data

Melalui hasil wawancara, maka diketahui bahwa *owner* memerlukan informasi nilai performa artis, di mana *owner* bisa melihat pencapaian performa artis berdasarkan target pencapaian performa pada Tabel I dan informasi posisi atau peringkat artis berdasarkan nilai performa yang dicapai artis.

Adapun pengolahan data meliputi dua proses, yakni proses menghitung persentase nilai pencapaian target dari jumlah *job*, jumlah nilai kontrak *job* dan jumlah penjualan lagu, dan proses mencari nilai rata-rata performa masing-masing artis, di mana berdasarkan hasil perhitungan ini, bisa terlihat posisi atau ranking artis berdasarkan nilai rata-rata pencapaian target performa artis, mulai dari artis dengan nilai performa terbaik sampai pada artis dengan nilai performa yang paling kurang pada satu bulan tertentu. Untuk bobot penilaian, dapat dilihat pada Tabel II.

Dengan didapatkannya informasi *summary* performa artis pada Tabel III, maka bisa didapatkan persentase nilai performa artis dengan menggunakan rumus menghitung persentase [2] berikut ini:

$$P = \frac{N_p}{N_t} \times 100\% \quad (1)$$

P adalah persentase, N_p adalah nilai yang diperoleh, dan N_t adalah nilai target.

Dengan demikian, didapatkan perhitungan persentase (N_f) sebagai berikut:

AXYZ (per bulan Mei 2015):

- Persentase jumlah *job*: $\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$

- Persentase nilai kontrak *job*:

$$\frac{44.000.000}{60.000.000} \times 100\% = 73,3\%$$

Persentase penjualan lagu: $\frac{33}{30} \times 100\% = 110\%$

TABEL I

TARGET PENCAPAIAN PERFORMA ARTIS PER BULAN (TAHUN 2015)/(N_t)

Artis	Minimal Jumlah Job per Bulan	Minimal Jumlah Nilai Job	Minimal Jumlah Penjualan Lagu
AXYZ	4 <i>job</i>	Rp. 60.000.000	30 lagu
CSXYZ	5 <i>job</i>	Rp. 100.000.000	30 lagu
CXYZ	4 <i>job</i>	Rp. 60.000.000	20 lagu
STXYZ	4 <i>job</i>	Rp. 60.000.000	20 lagu

TABEL II
BOBOT PENILAIAN PERSENTASE PERFORMA (TAHUN 2015)/(BF)

Jumlah <i>Job</i>	Jumlah Nilai <i>Job</i>	Jumlah Penjualan <i>Lagu</i>	Total
30 %	50 %	20 %	100 %

TABEL III
SUMMARY PERFORMA ARTIS BULAN MEI 2015 (NP)

Artis	Jumlah <i>Job</i>	Jumlah Nilai Kontrak <i>Job</i>	Jumlah Penjualan Lagu (iTunes)
AXYZ	4	Rp. 44.000.000	33
CSXYZ	6	Rp. 109.000.000	23
CXYZ	5	Rp. 36.000.000	20
STXYZ	3	Rp. 32.000.000	22

CSXYZ (per bulan Mei 2015):

- Persentase jumlah *job*: $\frac{6}{5} \times 100\% = 120\%$
- Persentase nilai kontrak *job*:
 $\frac{109.000.000}{100.000.000} \times 100\% = 109\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{23}{30} \times 100\% = 76,7\%$

CXYZ (per bulan Mei 2015):

- Persentase jumlah *job*: $\frac{5}{4} \times 100\% = 125\%$
- Persentase nilai kontrak *job*: $\frac{36.000.000}{60.000.000} \times 100\% = 60\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$

STXYZ (per bulan Mei 2015):

- Persentase jumlah *job*: $\frac{3}{4} \times 100\% = 75\%$
- Persentase nilai kontrak *job*:
 $\frac{32.000.000}{60.000.000} \times 100\% = 53,3\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{22}{20} \times 100\% = 110\%$

Setelah didapatkan nilai persentase performa artis, maka bisa didapatkan nilai total persentase yang akan menampilkan nilai akhir performa artis dan posisi atau ranking artis berdasarkan performanya.

Untuk tahap awal dilakukan perhitungan pencapaian persentase, dengan rumus berikut:

$$PP = \frac{N_f}{100\%} \times B_f \quad (2)$$

PP adalah pencapaian persentase, N_f adalah nilai persentase performa yang didapatkan, dan B_f adalah bobot persentase yang ditentukan perusahaan.

Perhitungan pencapaian persentase adalah sebagai berikut:

AXYZ (per bulan Mei 2015):

- PP jumlah *job*: $\frac{100}{100} \times 30\% = 30\%$
- PP jumlah nilai kontrak *job*: $\frac{73,3}{100} \times 50\% = 36,65\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{110}{100} \times 20\% = 22\%$

CXYZ (per bulan Mei 2015):

- PP jumlah *job*: $\frac{120}{100} \times 30\% = 36\%$
- PP jumlah nilai kontrak *job*: $\frac{109}{100} \times 50\% = 54,5\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{76,7}{100} \times 20\% = 15,34\%$

CXYZ (per bulan Mei 2015):

- PP jumlah *job*: $\frac{125}{100} \times 30\% = 37,5\%$
- PP jumlah nilai kontrak *job*: $\frac{60}{100} \times 50\% = 30\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{100}{100} \times 20\% = 20\%$

STXYZ (per bulan Mei 2015):

- PP jumlah *job*: $\frac{75}{100} \times 30\% = 22,5\%$
- PP jumlah nilai kontrak *job*: $\frac{53,3}{100} \times 50\% = 26,65\%$
- Persentase penjualan lagu: $\frac{110}{100} \times 20\% = 22\%$

Melalui hasil perhitungan persentase dan nilai pencapaian persentase yang telah didapatkan dalam perhitungan tersebut, maka total nilai pencapaiannya dapat diperoleh. Informasi ranking performa artis dirangkum dalam Tabel IV.

Berdasarkan total nilai pencapaian persentase performa, maka didapatkan posisi atau ranking artis. Berdasarkan Tabel IV, performa pada bulan Mei 2015, yakni CSXYZ berada pada posisi 1, diikuti oleh AXYZ pada posisi 2, CXYZ pada posisi 3 dan STXYZ pada posisi 4 dengan nilai performa yang paling rendah.

TABEL IV
RANGKING PERFORMA ARTIS

Artis	Jumlah Job (%)	Nilai Job (%)	Jumlah Penjualan (%)	Total Persentase	Posisi
AXYZ	30 %	36.65 %	22 %	88.65 %	2
CSXYZ	36 %	54.5 %	15.34 %	105.84 %	1
CXYZ	37.5 %	30 %	20 %	87.5 %	3
STXYZ	22.5%	26.65 %	22 %	70.65 %	4

D. Pengembangan Aplikasi

Berdasarkan permasalahan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasarkan harapan di masa depan yang dijelaskan dalam analisa *gap*, didapatkan solusi usulan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi. Solusi tersebut adalah dengan membangun dan mengimplementasikan sebuah sistem informasi manajemen untuk mempermudah dalam hal pengolahan dan pengaksesan data historis performa artis.

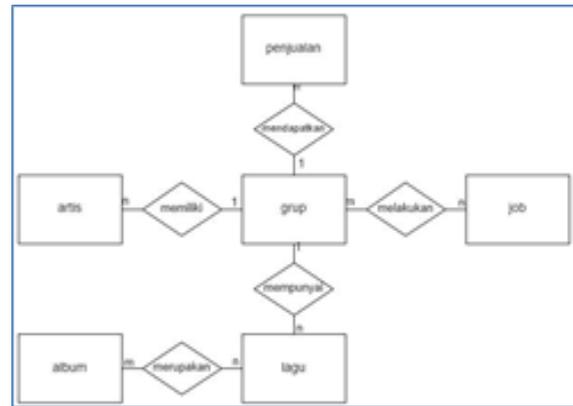
Sistem tersebut nantinya akan menghitung jumlah *job*, jumlah nilai kontrak *job* dan jumlah penjualan lagu per bulannya. Hasil perhitungan ini adalah suatu informasi dan posisi performa artis yang dapat membantu *owner* dalam proses pengevaluasian performa artis dan mendukung pengambilan keputusan, seperti kebijakan dan perlakuan bagi masing-masing artis terkait dengan performa, dan peningkatan performa artis.

Sebelum mengembangkan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat rangking performas artis tersebut, maka terlebih dahulu membuat ERD-nya. Pada Gambar 1, perancangan ERD membutuhkan 6 entitas yang masing-masing terhubung dengan relasi.

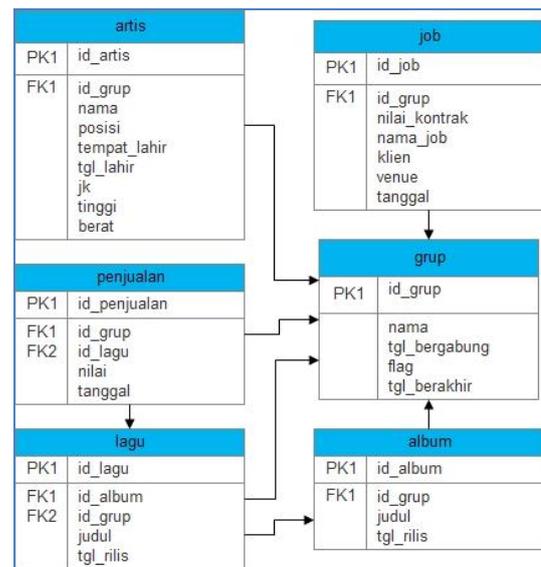
Entitas yang pertama adalah Penjualan. Entitas ini mewakili *event-event* yang terkait dengan masing-masing grup artis. Entitas kedua adalah Grup, di mana entitas ini terkait informasi terkait kelompok artis yang tergabung dalam kelompok-kelompok yang identik. Entitas yang ketiga adalah Artis, di mana entitas ini mewakili masing-masing artis secara perorangan dan memiliki relasi dengan entitas Grup. Entitas keempat adalah *Job*. Entitas ini terkait dengan group artis yang memiliki historis dalam setiap *event* yang sudah dilaksanakan. Entitas yang kelima adalah Lagu, di mana berisikan judul lagu dan *database* lagu yang akan dibawakan, biasanya sesuai dengan kemampuan artis dan grupnya. Entitas yang terakhir adalah album, di mana entitas ini terkait dengan lagu yang terdapat pada album tertentu yang dibawakan oleh grup.

Selanjutnya diperlukan upaya untuk menggambarkan sistem basis datanya, seperti pada Gambar 2. Pada Gambar 2 terdapat 6 tabel yang saling terhubung dengan relasi *primary key* dan *foreign key*.

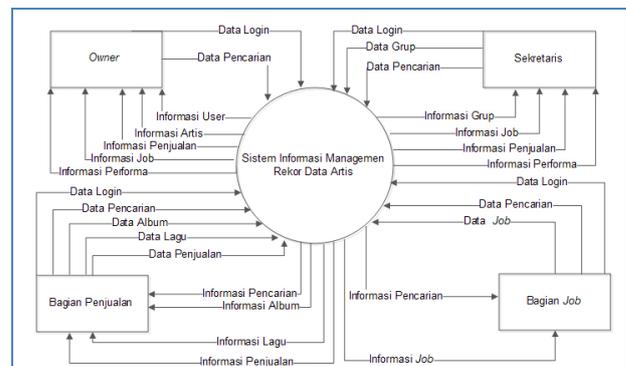
Untuk memodelkan sistem dan alur sistem, maka perlu dibuatkan diagram konteksnya. Pada Gambar 3 terlihat bahwa ada 4 entitas yang terhubung dengan sistem pada level 0.



Gambar 1 Perancangan ERD

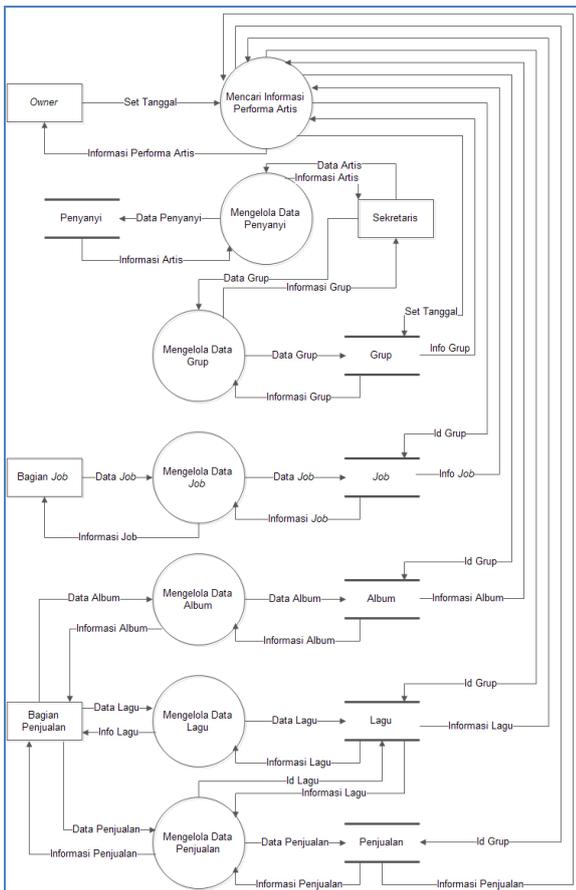


Gambar 2 Perancangan sistem basis data



Gambar 3 DFD level 0 atau context diagram

Agar sistem terlihat lebih detail terkait alur data informasi dan prosesnya, maka digambarkan DFD level 1 seperti pada Gambar 4.



Gambar 4 DFD level 1

Pada sistem atau aplikasi tersebut dibuat sistem penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan semua informasi yang dibutuhkan. Pada Tabel V terlihat bahwa terdapat 6 nama penyimpanan yang dibutuhkan untuk menyimpan semua informasi, yaitu: Group, Penyanyi, Album, Lagu, Job dan Penjualan.

E. Perancangan User Interface

Dari pemodelan sistem yang sudah dilakukan sebelumnya, maka perlu dibuat antarmukanya (*interface*).

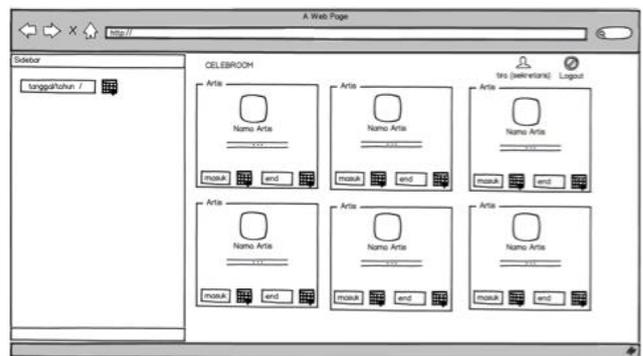
Pada Gambar 5 dapat dilihat rancangan antarmuka dalam aplikasi yang sedang dibangun. Pada gambar tersebut terlihat antarmuka yang digunakan sebagai layanan awal sistem, di mana pengguna, dalam hal ini manager, akan menggunakannya untuk melihat performa artis secara keseluruhan.

Selanjutnya, diperlukan antarmuka untuk melihat performa artis secara grup/ kelompok. Pada Gambar 6 pihak manajemen dapat melihat dan menilai performa masing-masing grup yang ada untuk pengambilan keputusan, sehingga dapat menangani artis dalam grup tersebut.

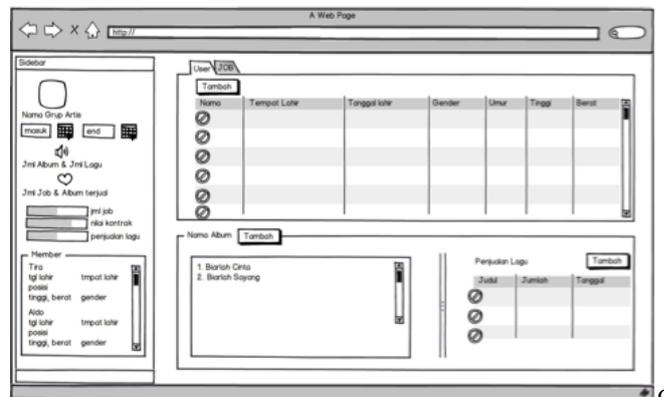
Langkah selanjutnya, diperlukan *interface* untuk memperlihatkan performa artis secara individu. Pada Gambar 7, pihak manajemen dapat melihat performa artis secara detail. Poin-poin atau *event-event* apa saja yang memungkinkan performa artis tersebut mengalami peningkatan atau tidak.

TABEL V
STORAGE

Nama Storage	Keterangan
Grup	Sebuah tabel dalam basis data untuk menyimpan data grup penyanyi.
Penyanyi	Sebuah tabel dalam basis data untuk menyimpan data anggota dari grup penyanyi.
Album	Sebuah tabel dalam basis data untuk menyimpan data album.
Lagu	Sebuah tabel dalam basis data untuk menyimpan data lagu-lagu dari album.
Job	Sebuah tabel dalam basis data untuk menyimpan data historikal job.
Penjualan	Sebuah tabel dalam basis data untuk menyimpan data penjualan.



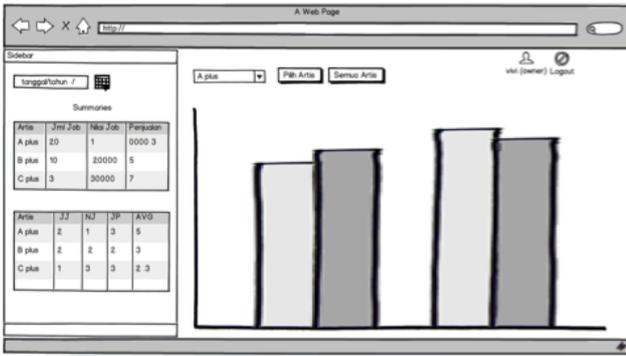
Gambar 5 Rancangan user interface menu utama



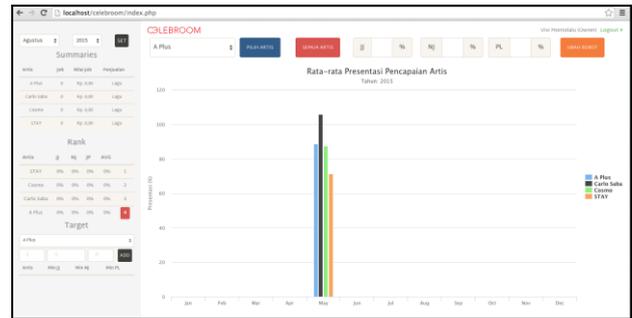
Gambar 6 Rancangan user interface detail group

Rancangan yang terakhir adalah antarmuka untuk dapat masuk ke dalam sistem, seperti pada Gambar 8. Pada *interface* ini dirancang sesuai dengan tema yang terkait dengan dunia musik. Tampilan diharapkan sederhana, sehingga *user* dapat dengan mudah dan terbantu dalam menggunakan atau masuk ke dalam sistem.

Tampilan menu pengelolaan artis dan tampilan awal *owner* ditunjukkan pada Gambar 9 dan 10.



Gambar 7 Rancangan user interface performa artis



Gambar 10 Tampilan awal owner

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan, maka didapatkan bahwa sistem informasi manajemen data historis artis yang terintegrasi dan terkomputerisasi dapat menjawab kebutuhan perusahaan akan pengelolaan dan pengaksesan data yang lebih efektif. Waktu pengaksesan data bisa dilakukan sampai 12 hingga 24 kali lebih cepat dari waktu akses sebelum sistem diterapkan. Sistem informasi manajemen digital yang terkomputerisasi mendukung pengolahan data dengan menggunakan perhitungan matematis, sehingga menghasilkan nilai performa dan ranking performa artis. Informasi ini dapat secara cepat dan efektif membantu *owner* dalam proses evaluasi performa artis dan pengambilan keputusan ke depannya.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Kusriani. 2007. Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Poerwanti, Endang dkk. 2008. Assesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- [3] Turban, E., dkk. 2005. Decision Support Systems and Intelligent Systems. Yogyakarta: Andi Offset.

Tamsir Hasudungan Sirait, lahir di Sibolga pada tahun 1977, menerima gelar Sarjana Teknik dari Universitas Gunadarma pada tahun 2000 dan gelar Magister Teknik dari ITB program studi Sistem Informasi. Saat ini aktif sebagai pengajar di program studi Sistem Informasi Institut Teknologi Harapan Bangsa di Bandung. Memiliki minat penelitian pada Sistem Pendukung Keputusan, Sistem Terintegrasi dan Big Data.

Tiatira Angkouw, memperoleh gelar Sarjana Teknik dari Program Studi Sistem Informasi ITHB Bandung pada tahun 2015.



Gambar 8 Tampilan login aplikasi

The menu displays a list of members with the following data:

Member	Nama	Posisi	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	JK	Tringgi	Berat
Tita Hendrick	Vocal (Gitaris)	Manado	14/05/1990	Perempuan	158 cm	42 kg	
Andi Laganissa	Vocal (Tenor)	Amboi	05/06/1983	Laki-laki	178 cm	74 kg	
Tamara Putriani	Vocal (Bass)	Bandung	20/03/1990	Perempuan	160 cm	40 kg	
Mia Hani	Vocal (Baritone)	Bandung	22/03/1978	Laki-laki	188 cm	72 kg	

Gambar 9 Tampilan menu pengelolaan artis

Pada Gambar 10 terlihat bahwa *owner* dilengkapi dengan grafik sehingga memudahkan dalam membandingkan performa artis satu dengan lainnya. Tampilan tersebut dapat dijadikan sebagai rapot artis dan dapat dicetak sebagai dokumen atau arsip oleh pihak manajemen.