

## Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart

Agus Suheri<sup>1</sup>, Moch.Arka Suyudi<sup>2</sup>, Sri Widaningsih<sup>3</sup>  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Suryakencana  
[agussuheri@unsur.ac.id](mailto:agussuheri@unsur.ac.id), [arkasuyudi123@gmail.com](mailto:arkasuyudi123@gmail.com), [sriwida@unsur.ac.id](mailto:sriwida@unsur.ac.id)

### Abstract

*Technology is the result of a human thought which is then created in the form of a certain modern machine or tool to further facilitate all human activities. The technology that is in great demand today by the public is online media web applications or the internet. Web application is a program that displays an internet interface that is run through a browser. The current problem in film production at PH SinemArt is about scheduling that is less effective because of manual scheduling, Traffict is the main character who schedules soap opera players for each team, each team is waiting for the schedule of what traffic scenes to take and which actors will involved in the scene. Schedule clashes resulted in a long wait for scheduling, and so that the completion of shooting could be late at night and could even be postponed to the next day. To solve the problems that occurred at PH SinemArt, it is necessary to build a web application with the PHP and JavaScript programming languages, using Composer tools, Laravel Framework as BackEnd and Vue Js as FrontEnd and using MySQL as database.*

*Keywords: Web Application, Governance, Monitoring, SinemArt*

### Abstrak

*Teknologi merupakan hasil sebuah pemikiran manusia yang kemudian diciptakan dalam bentuk mesin atau alat modern tertentu untuk lebih memudahkan segala aktivitas manusia. Teknologi yang sangat diminati saat ini oleh masyarakat adalah aplikasi web media online atau internet. Aplikasi Web merupakan program yang menampilkan antarmuka internet yang dijalankan melalui browser. Masalah yang terjadi saat ini di produksi perfilman di PH SinemArt yaitu tentang penjadwalan yang kurang efektif karena penjadwalan manual, Traffict merupakan tokoh utama yang menjadwalkan pemain sinetron kepada setiap tim, setiap tim menunggu jadwal dari traffic scene apa yang harus di ambil dan aktor siapa yang akan terlibat dalam scene tersebut. Bentrokan jadwal berakibat menunggu lama penjadwalan, dan sehingga penyelesaian pengambilan gambar bisa sampai malam hari bahkan bisa di tunda di hari esok. Untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di PH SinemArt maka perlu di bangun suatu aplikasi web dengan bahasa pemrograman php dan javascript, menggunakan tools Composer, Framework Laravel sebagai BackEnd dan Vue Js sebagai FrontEnd dan menggunakan MySQL Sebagai basis data.*

*Kata kunci: Aplikasi Web, Tata Kelola, Monitoring , SinemArt*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan hasil sebuah pemikiran manusia yang kemudian diciptakan dalam bentuk mesin atau alat modern tertentu. Teknologi diciptakan untuk lebih memudahkan segala aktivitas manusia. Teknologi yang sangat diminati saat ini oleh masyarakat adalah aplikasi web media online atau internet. Banyak sekali berita, informasi, periklanan, dan perusahaan atau instansi yang menggunakan media internet sebagai sarana promosi berupa aplikasi web. Aplikasi Web merupakan program yang menampilkan antarmuka internet yang dijalankan melalui browser seperti Internet Explorer, Mozilla, Opera dan aplikasi browser lainnya. Aplikasi web ini menampilkan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman Bekti (2015:35). Monitoring sebagai suatu proses mengukur, mencatat, mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi untuk membantu pengambilan keputusan manajemen program/proyek (Calyton dan Petry 1983).

SinemArt adalah sebuah rumah produksi Indonesia yang didirikan oleh Leo Sutanto setelah keluar dari Prima Entertainment pada tanggal 17 Januari 2003 yang berlokasi di Komplek Ruko Plaza Kedoya Blok DE No.19-20 (SinemArt 2021). Masalah yang terjadi saat ini di produksi perfilman di PH SinemArt yaitu tentang penjadwalan yang kurang efektif karena penjadwalan yang belum memakai sistem komputerisasi, sehingga banyaknya terjadi bentrok antar tim yang menyebabkan keterlambatannya pembuatan film. *Traffict* merupakan tokoh utama yang menjadwalkan pemain sinetron kepada setiap tim, setiap tim menunggu jadwal dari traffic scene apa yang harus di ambil dan aktor siapa yang akan terlibat dalam scene tersebut. Terjadinya bentrok antar tim biasanya dikarenakan *traffic* yang kewalahan menangani sehingga tim biasanya menunggu lama penjadwalan, dan yang berakibat terjadinya penyelesaian pengambilan gambar bisa sampai malam hari bahkan bisa di tunda di hari esok.

Untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di PH SinemArt maka perlu di bangun suatu aplikasi web dengan bahasa pemrograman *php* dan *javascript*, menggunakan *tools Composer*, *Framework Laravel* sebagai *BackEnd* dan *Vue Js* sebagai *FrontEnd* dan menggunakan *MySQL* Sebagai basis data.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka judul penelitian ini adalah “Aplikasi Web Tata Kelola dan

Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart”, dengan harapan agar pengelolaan dan monitoring pemain dalam membuat film sinetron menjadi efektif dan efisien.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian ini terdapat maksud dan tujuan tertentu, antara lain:

#### 1.2.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini untuk memudahkan pekerjaan *traffic* dan *telco* menjadi efektif dan efisien maka dari itu di buatlah Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart untuk mempermudah pekerjaan.

#### 1.2.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- Memberikan kemudahan *traffict* menjadwalkan pemain sinetron kepada setiap tim, sehingga setiap produksi film akan tepat waktu atau bahkan mempunyai stock episode yang banyak sehingga lebih efektif dan efisien.
- Membantu *Traffic* dan *Telco* lebih mudah dalam menjadwalkan syuting.
- Membantu *Traffic* dan *Telco* lebih mudah untuk memonitoring pemain – pemain di sinemart.
- Membantu pemain sinemart menjadi lebih terjadwal.
- Pada setiap tim akan menyelesaikan pekerjaannya dengan tepat waktu dan tidak terjadinya bentrok antar tim.

### 1.3. Tinjauan Pustaka

#### 1.3.1. Aplikasi

Pengertian Aplikasi menurut Hendrayudi (2009:143) Aplikasi adalah “kumpulan perintah program yang biasa dibuat untuk melakukan pekerjaan tertentu (khusus) sehingga memperlancar penggunaan perintah yang dibuat”. Sedangkan menurut Budiharto (2013:5) “Application merupakan program yang dapat berjalan dikomputer tersendiri (stand alone computer), dari mulai program yang simple sampai dengan program besar dan rumit”. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan Aplikasi/Aplication kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan tertentu (khusus) sehingga memperlancar penggunaan perintah yang dibuat yang dapat berjalan dikomputer tersendiri (stand alone computer), dari mulai program yang simple sampai dengan program besar dan rumit.

#### 1.3.2. Website

Menurut Yuhefizar, Website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suaramaupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Website atau situs dapat juga diartikan

sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

### 1.3.3. Aplikasi Web

Menurut Nugroho (2010:315) “Aplikasi Web merupakan aplikasi yang berjalan diberbagai browser seperti internet Explorer, Mozilla, Opera dan sebagainya”. Sedangkan menurut Simarmata (2010:56) aplikasi web adalah “sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis web”. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi web adalah sebuah program atau sistem informasi melalui antarmuka berbasis web yang dijalankan melalui browser seperti Internet Explorer, Mozilla, Opera dan aplikasi browser lainnya.

### 1.3.4. Tata Kelola

Tata kelola (governance) merupakan suatu proses yang dilakukan oleh suatu organisasi atau masyarakat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Definisi lain dari tata kelola (governance), yaitu penggunaan institusi-institusi, strukturstruktur otoritas dan bahkan kolaborasi untuk mengalokasi sumber-sumber data dan mengkoordinasi atau mengendalikan aktivitas di masyarakat atau ekonomi (Jogiyanto H.M. dan Willy A., 2011).

### 1.3.5. Monitoring

Monitoring adalah pemantauan yang dapat dijelaskan sebagai kesadaran tentang apa yang ingin diketahui, pemantauan berkadar tingkat tinggi dilakukan agar dapat membuat pengukuran melalui waktu yang menunjukkan pergerakan ke arah tujuan atau menjauh dari tujuan yang diinginkan. Monitoring akan memberikan informasi tentang status dan kecenderungan bahwa pengukuran dan evaluasi yang diselesaikan berulang dari waktu ke waktu, pemantauan umumnya dilakukan untuk tujuan tertentu, untuk memeriksa terhadap proses berikut objek atau untuk mengevaluasi kondisi atau kemajuan menuju tujuan hasil manajemen atas efek tindakan dari beberapa jenis antara lain tindakan untuk mempertahankan manajemen yang sedang berjalan. Monitoring adalah proses rutin pengumpulan data dan pengukuran kemajuan atas objektif program. Memantau perubahan, yang fokus pada proses dan keluaran. Monitoring menyediakan data dasar untuk menjawab permasalahan, sedangkan evaluasi adalah memposisikan data-data tersebut agar dapat digunakan dan diharapkan memberikan nilai tambah.

## II. METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

### 2.1. Survey

Dalam penelitian dalam melakukan survey dengan melakukan pekerjaan mengelola dan memonitoring pemain, memahami permasalahan yang berada di dunia film, terutama di Ph Sinemart dengan melakukan kunjungan langsung ke instansi dan kelapangan dimana produksi film sinemart dibuat.

### 2.2. Analisis

Analisis penelitian pada pembangunan Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart melakukan analisis permasalahan yang terjadi dalam proses pembuatan film sinetron dengan pengelolaan dan monitoring terhadap para pemain film-film sinetron yang dikerjakan oleh Ph Sinemart dalam waktu bersamaan.

### 2.3. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan menyertakan daftar pustaka sebagai sumber acuan lain yang mendasari atau menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan penulisan. Daftar pustaka merupakan daftar sejumlah buku acuan atau referensi yang menjadi bahan utama dapat berupa suatu hasil pemikiran ilmuwan, tulisan, baik tulisan ilmiah maupun non ilmiah.

### 2.4. Metode Rekayasa Perangkat Lunak

Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah metode waterfall. Menurut Pressman metode waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Berikut adalah gambaran bagaimana pembuatan sebuah software dari sebuah waterfall model. (Pressman, 2010).



Gambar 1 Model Waterfall (Pressman, 2010)

Berikut tahapan-tahapan dalam metode waterfall menurut Pressman :

#### 1. *Communication*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara konsultasi dengan Bagian Talent Coordinator di PH SinemArt, komunikasi bertujuan untuk merumuskan setiap permasalahan yang ada dan membuat solusi dengan membuat sebuah sistem informasi berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan.

## 2. Planning

Pada tahap perencanaan ini dilakukan pembuatan sebuah penjadwalan penelitian, untuk mengetahui setiap proses yang sudah dikerjakan atau yang belum dikerjakan, dan membuat resiko-resiko yang dapat terjadi ketika membuat Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart.

## 3. Modelling

Analisis merupakan sebuah proses untuk mencari suatu permasalahan, lalu mencari solusi dan menentukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam sebuah sistem. Pada tahapan ini dibuat sebuah rancangan untuk mengetahui gambaran pembuatan Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart, dalam membuat rancangan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

## 4. Construction

Pada tahap ini dilakukan dengan menerjemahkan apa yang ada dalam perancangan ke dalam kode. Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart dibangun dengan dengan bahasa pemograman *php* dan *javascript*, menggunakan *tools Composer, Framework Laravel* sebagai *BackEnd* dan *Vue Js* sebagai *FrontEnd* dan menggunakan *MySQL* Sebagai basis data. Dan setelah semua kode sudah selesai diterjemahkan maka dilakukan pengujian system dengan metode *black-box testing* dan menguji aplikasi sesuai dengan yang ada diperancangan atau tidak. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi dan nantinya bisa diperbaiki.

## 5. Deployment

Pada tahap ini dilakukan *implementasi* Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart, perbaikan, evaluasi, dan pengembangan aplikasi agar tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

## III. HASIL PENELITIAN

### 3.1. Analisis Masalah

Masalah yang terjadi saat ini di produksi perfilman di PH SinemArt yaitu tentang penjadwalan yang kurang efektif karena penjadwalan yang belum memakai sistem komputerisasi, sehingga banyaknya terjadi bentrok antar tim yang menyebabkan keterlambatannya pembuatan film. *Traffict* tokoh utama yang menjadwalkan pemain sinetron kepada setiap tim, setiap tim menunggu jadwal dari *traffic scene* apa yang harus di ambil dan aktor siapa yang akan terlibat dalam *scene* tersebut. Terjadinya bentrok antar tim biasanya dikarenakan *traffic* yang kewalahan menangani sehingga tim biasanya menunggu lama penjadwalan, dan yang terjadi

penyelesaian *scene* bisa sampai malam hari bahkan bisa di tunda di hari esok. Hal ini biasa terjadi di dunia perfilman, maka dari itu dengan membuatnya Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart ini agar bisa membantu meringkandan mempermudah cara kerja Traffict..

### 3.2. Analisis Kebutuhan

kebutuhan aktifitas-aktifitas dan layanan-layanan yang harus disediakan oleh Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart. Kebutuhan fungsional user merupakan pernyataan level tinggi dari apa yang harus dilakukan oleh sistem tetapi kebutuhan sistem menggambarkan layanan sistem secara detail.

Berikut adalah fungsi atau modul yang dibutuhkan oleh Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart:

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Aplikasi

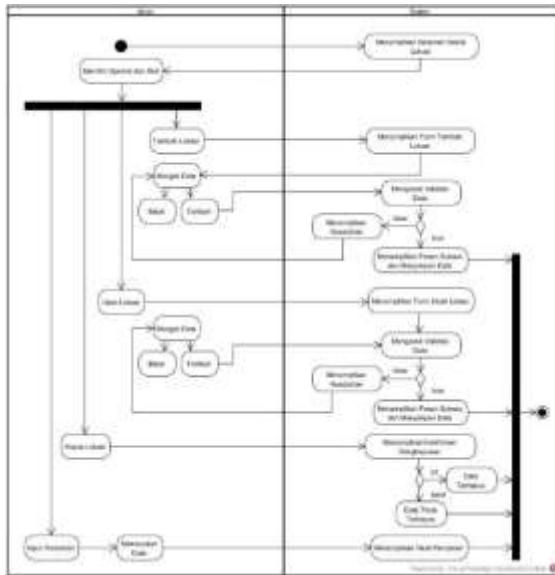
No	Kebutuhan Fungsional	Responsibility
1.	Mengelola Aktor	1. Login Sebagai Telco 2. Mengelola Telco
2.	Mengelola Lokasi	1. Login Sebagai Telco 2. Mengelola Lokasi
3.	Mengelola Jadwal	1. Login Sebagai Telco 2. Mengelola Jadwal
4.	Mengelola Team	1. Login Sebagai Traffict 2. Mengelola Team
5.	Melihat Team	1. Login Sebagai Telco 2. Melihat Team
6.	Melihat Data Jadwal	1. Login Sebagai Traffict 2. Melihat Data Jadwal
7.	Melihat Data Lokasi	1. Login Sebagai Traffict 2. Melihat Data Lokasi
8.	Melihat Data Aktor	1. Login Sebagai Traffict 2. Melihat Data Aktor
9.	Melihat Jadwal Saya	1. Login Sebagai Aktor 2. Melihat Jadwal Saya
10.	Memperbarui Lokasi Saya	1. Login Sebagai Aktor 2. Memperbarui Lokasi
11.	Ganti Password	3. Login Sebagai Aktor, Telco, Traffict 4. Mengganti Password

### 3.3. User Aplikasi

Pada Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart terdapat beberapa pengguna atau *User* yang terlibat, yaitu :

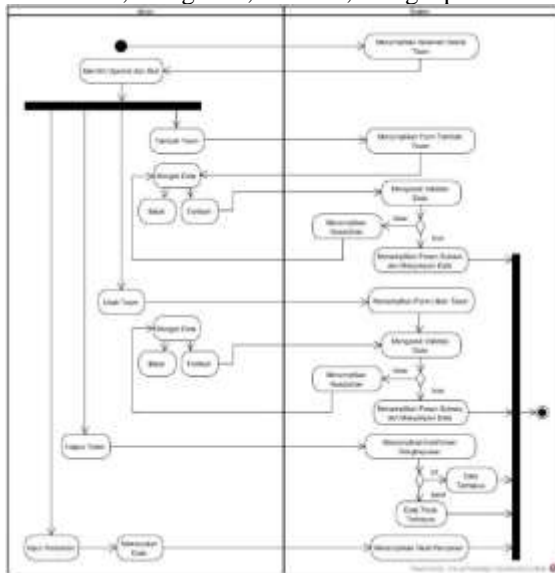
- a. Aktor, adalah pengguna aplikasi dimana pemain film sinetron di Ph Sinemart yang





Gambar 5 Swimlane Diagram Kelola Lokasi

Swimlane di atas menggambarkan aktifitas telco pada halaman kelola Lokasi seperti melihat, menambah, mengubah, mencari, menghapus.



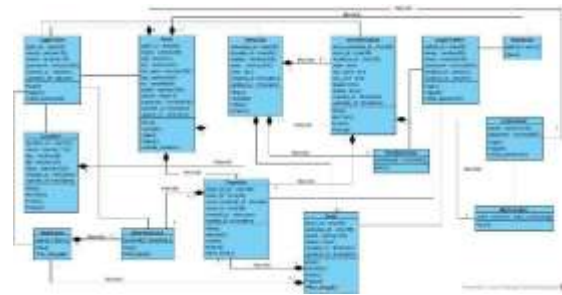
Gambar 6 Swimlane Diagram Kelola Team

Swimlane di atas menggambarkan aktifitas telco pada halaman kelola Team seperti melihat, menambah, mengubah, mencari, menghapus.

#### IV. PEMBAHASAN

##### 4.1. Class Diagram

Class Diagram merepresentasikan pandangan aplikasi yang statis. Class diagram tidak hanya menggambar visualisasi, menggambarkan dan mendokumentasikan aspek yang berbeda dalam sistem.

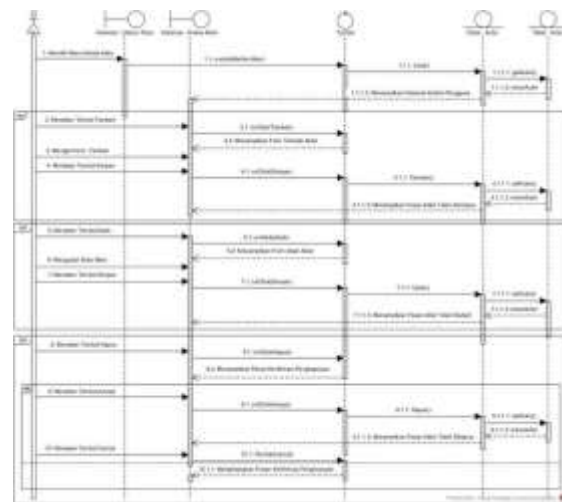


Gambar 7 Class Diagram

Class diagram diatas menjelaskan tentang hubungan tiap-tiap class yang nantinya akan di implementasikan pada program. Pada Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart yang terdapat 11 class seperti Actor, Location, Schedule, Actor Schedule, Data Jadwal, Team, Data Actor, Data Team, List Team, My Schedule, LoginTelco, LoginTraffic, LoginActor.

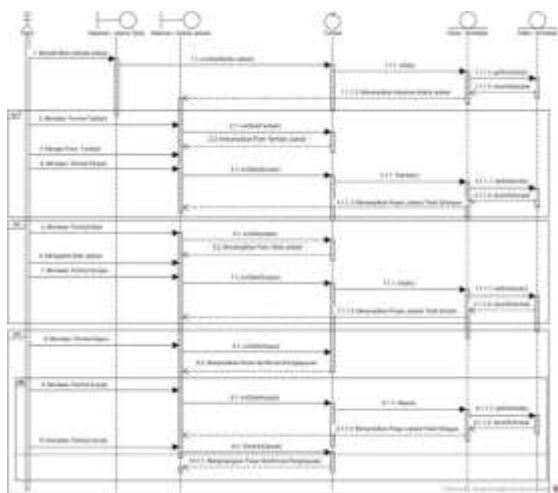
##### 4.2. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan bentuk kedua dari behavioral model. Dikatakan sequence diagram karena menunjukkan bagaimana sebuah kejadian (event) menyebabkan transisi dari objek ke objek



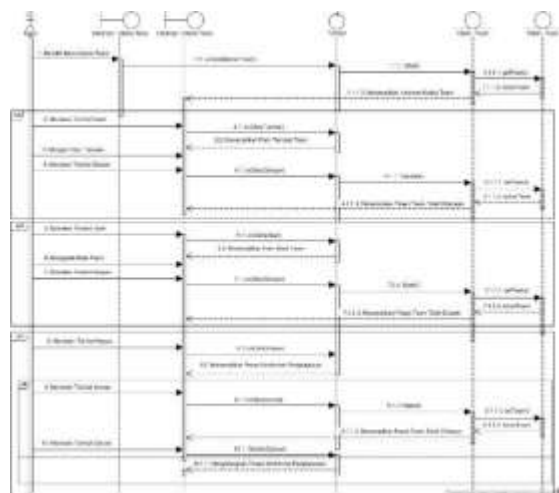
Gambar 8 Sequence Diagram Kelola Aktor

Pada sequence di atas menggambarkan aktifitas telco pada halaman Kelola aktor seperti melihat, menambah, mengubah, mencari, menghapus, melibatkan User Inter face halaman utama dan Kelola aktor, fungsi/operasi tombol tambah, edit, hapus, dan pencarian, dan basis data terdiri table Aktor.



Gambar 9 Sequence Diagram Kelola Jadwal

Pada *sequence* di atas menggambarkan aktifitas *telco* pada halaman Kelola Jadwal seperti melihat, menambah, mengubah, mencari, menghapus, melibatkan *User Inter face* halaman utama dan Kelola jadwal, fungsi/operasi tombol tambah, edit, hapus, dan pencarian, dan basis data terdiri table Aktor dan jadwal.



Gambar 11 Sequence Diagram Kelola Team

Pada *sequence* di atas menggambarkan aktifitas *telco* pada halaman Kelola team seperti melihat, menambah, mengubah, mencari, menghapus, melibatkan *User Inter face* halaman utama dan Kelola team, fungsi/operasi tombol tambah, edit, hapus, dan pencarian, dan basis data terdiri table Aktor, dan team.



Gambar 10 Sequence Diagram Kelola Lokasi

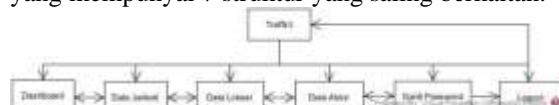
Pada *sequence* di atas menggambarkan aktifitas *telco* pada halaman Kelola Lokasi seperti melihat, menambah, mengubah, mencari, menghapus, melibatkan *User Inter face* halaman utama dan Kelola Lokasi, fungsi/operasi tombol tambah, edit, hapus, dan pencarian, dan basis data terdiri table Aktor dan Lokasi.

#### 4.3. Struktur Navigasi

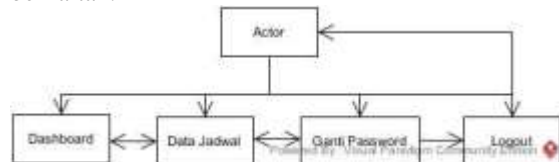
Struktur navigasi hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen page.



Gambar 12 Struktur Navigasi Telco Sistem Pengelolaan dan Monitoring Pemain Sinetron Struktur navigasi diatas yaitu struktur navigasi telco yang mempunyai 7 struktur yang saling berkaitan.



Gambar 13 Struktur Navigasi Traffic Sistem Pengelolaan dan Monitoring Pemain Sinetron Struktur navigasi diatas yaitu struktur navigasi traffic yang mempunyai 6 struktur yang saling berkaitan.



Gambar 14 Struktur Navigasi Actor Sistem Pengelolaan dan Monitoring Pemain Struktur navigasi diatas yaitu struktur navigasi actor yang mempunyai 4 struktur yang saling berkaitan.

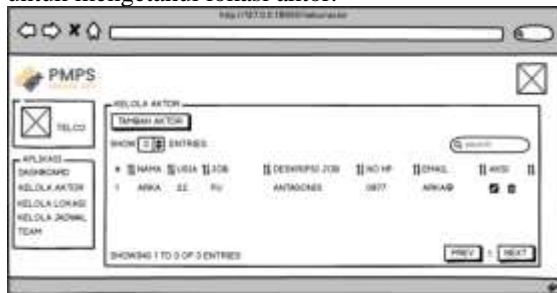
#### 4.4. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan tahap perancangan interface aplikasi yang akan dibangun. Pada tahap analisis, telah dilakukan kajian untuk mengetahui komponen-komponen yang diperlukan pada pembuatan sistem pengelolaan dan monitoring pemain di PH SinemArt berbasis web. Komponen antarmuka akan menjadi penghubung bagi pengguna pada aplikasi yang akan dibangun. Berikut ini adalah rancangan antarmuka Pembuatan sistem pengelolaan dan monitoring pemain di PH SinemArt berbasis web.



Gambar 15 Antarmuka Dashboard Aktor

Antarmuka di atas menggambarkan dashboard actor, terdapat beberapa menu didalam dashboard actor yaitu dashboard, jadwal saya dan perbarui lokasi, di dalam dashboard terdapat peta leflet yang bertujuan untuk mengetahui lokasi aktor.



Gambar 16 Antarmuka Kelola Aktor

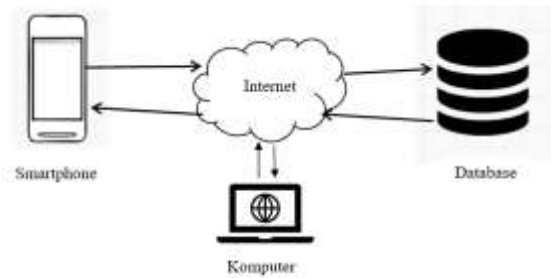
Antarmuka di atas menggambarkan Kelola Aktor, terdapat beberapa menu di dalam interface kelola aktor yaitu, dashboard, kelola actor, kelola lokasi, kelola jadwal dan team, menu di atas memilih menu kelola aktor yang di dalamnya terdapat kelola aktor.



Gambar 17 Antarmuka Ubah Lokasi

Antarmuka di atas menggambarkan Ubah Lokasi, terdapat beberapa menu di dalam interface ubah lokasi yaitu, dashboard, kelola actor, kelola lokasi, kelola jadwal dan team, terdapat beberapa form untuk mengubah lokasi, peta leaflet untuk melihat lokasi dan 1 tombol simpan.

#### 4.5. Arsitektur Aplikasi Web Pengelolaan dan Monitoring Pemain Sinetron di PH Sinemart



Gambar 18 Arsitektur Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart Pada gambar 18 tentang Arsitektur dari Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart digambarkan bahwa aplikasi ini berbasis internet dimana dapat diakses oleh Smartphone dan Komputer yang terhubung keinternet, dan menghubungkannya ke dalam database

#### 4.6. Tahapan Pembangunan

Tahapan proses pembangunan Aplikasi Web Pengelolaan dan Monitoring Pemain Sinetron di PH Sinemart, yaitu:

1. Menginstall aplikasi untuk membangun aplikasi yaitu aplikasi composer, XAMPP dan Visual Studio Code.
2. Membuat database MYSQL dengan menggunakan php my admin. Caranya:
  - a. Membuka aplikasi XAMPP dan aktifkan Apache dan MySQL.
  - b. Membuat database dan tabel pada php my admin.
3. Membuat website dengan menggunakan composer dan laravel. Caranya:
  - a. Membuat project dengan perintah 'laravel new pmps'
  - b. Membuat source code tampilan



Gambar 19 Composer

- c. Run aplikasi dengan perintah php artisan serve





Gambar 20 Tampilan *Running* Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart

Pada gambar diatas adalah tampilan Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart di jalankan dimana menampilkan *dashboard* utama

## V. SIMPULAN

Dari hasil penelitian, dari berjudul Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Berhasil dibangun Aplikasi Web Tata Kelola dan Monitoring Pemain Sinetron Ph Sinemart
2. Mempermudah dalam penjadwalan yang dilakukan oleh *telco*
3. Mempermudah dalam pemanggilan aktor dalam pengambilan gambar film sinetron oleh *telco* dan *traffic*
4. Membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien bagi oleh *telco* dan *traffic*
5. Memonitoring aktor lebih efektif dan efisien karena diketahui keberadaan lokasi aktor dan statusnya

## VI. REFERENSI

Referensi memuat daftar bacaan yang diacu dalam tulisan utama :

- [1] Adelheid, A., Nst, K. 2012. Buku Pintar Menguasai PHP MySQL. Jakarta Selatan: Mediakita.
- [2] Agus Suheri, Sistem Monitoring Kineja Dosen Dalam Kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi ( Studi Kasus STMIK CILEGON ), Media Jurnal Informatika, Vol. 9, No.1, Juni 2017
- [3] Agus Suheri, Ilham Fitrah Anugrah Boer, Penerapan Near Field Communication dan

Barcode pada Sistem Informasi Perkantoran Di CV. Imran Medical, Media Jurnal Informatika, Vol. 12, No. 2, Juli 2021.

- [4] Agus Suheri, Sri Widaningsih, Elly Nurullatipah, Sistem Informasi Sumber Daya Manusia (Sdm) Di Konfeksi Oidokids Bandung, Media Jurnal Informatika Vol 13, No 2, Desember 2021
- [5] Agus Suheri, Sri Widaningsih, Muhamad Rizki K, Perancangan Aplikasi Peranti Bergerak Diagnosa Penyakit Sistem Ekskresi, JPCS - Journal of Practical Computer Science, Vol. 1, No. 2, Januari 2022
- [6] Budiharto, 2013, Budiharto (2013) Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan dan Pendidikan Kesehatan Gigi, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran Egc
- [7] Dharma, Oetomo Budi S., Ester Wibowo, Eddy Hartono, dan Samuel Prakoso. 2007. Pengantar Teknologi Informasi Internet, Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- [8] Hendrayudi, 2009, Pengertian Aplikasi, Yogyakarta, Andi
- [9] Janner, Simarmata. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Andi
- [10] Jogiyanto, H. M. 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi Pedoman Dan Contoh Melakukan Penelitian di Bidang Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi
- [11] Jogiyanto H.M. dan Willy A., 2011, Sistem tatakelola teknologi informasi, Yogyakarta, Andi
- [12] Kadir, Abdul. 2009. Mastering AJAX dan PHP. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [13] Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java. Yogyakarta, Andi Offset
- [14] Pressman, Roger S. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Edisi 7. Yogyakarta: Andi.
- [15] Yuhefizar. 2008. 10 Jam Menguasai Internet, Teknologi dan Aplikasinya. Elex Media. Jakarta.