

Event Manajemen dalam Kegiatan Intrakurikuler; *A Best Practices in Event Management*

Lailatussaadah, Salma Hayati, Asmaul Husna

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

lailatussaadah@ar-raniry.ac.id, salmahayati@ar-raniry.ac.id,

210206066@student.ar-raniry.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan event management dalam kegiatan intrakurikuler sebagai sebuah best practice. Pendekatan penelitian digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa, data kemudian dianalisis dengan model interaktif dan tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan event dalam kegiatan intrakurikuler dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan perencanaan dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan event dalam kegiatan intrakurikuler. Selanjutnya pelaksanaan event dilakukan dalam mini event dan middle event. Terakhir evaluasi event dalam kegiatan intrakurikuler dilakukan dengan pengawasan pelaksanaan dan tindak lanjut kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan event. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa agar event management dalam kegiatan intrakurikuler dapat berjalan dengan baik maka event dapat dilaksanakan dalam tiga tahapan event yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi event.

Kata Kunci: *Even manajemen; Lembaga Pendidikan; Kegiatan Intrakurikuler; Best Practices*

1. Introduction

Event yang dilaksanakan dalam lembaga pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang dapat mencapai tujuan Pendidikan. Salah satu dari tujuan Lembaga Pendidikan adalah melakukan branding atau promosi, dan memperluas jangkauan serta kesadaran masyarakat terhadap layanan pendidikan yang ditawarkan. Melalui event yang diselenggarakan oleh Lembaga Pendidikan dalam kegiatan intrakurikuler maka berbagai kompetensi peserta didik dapat ditunjukkan kepada Masyarakat.

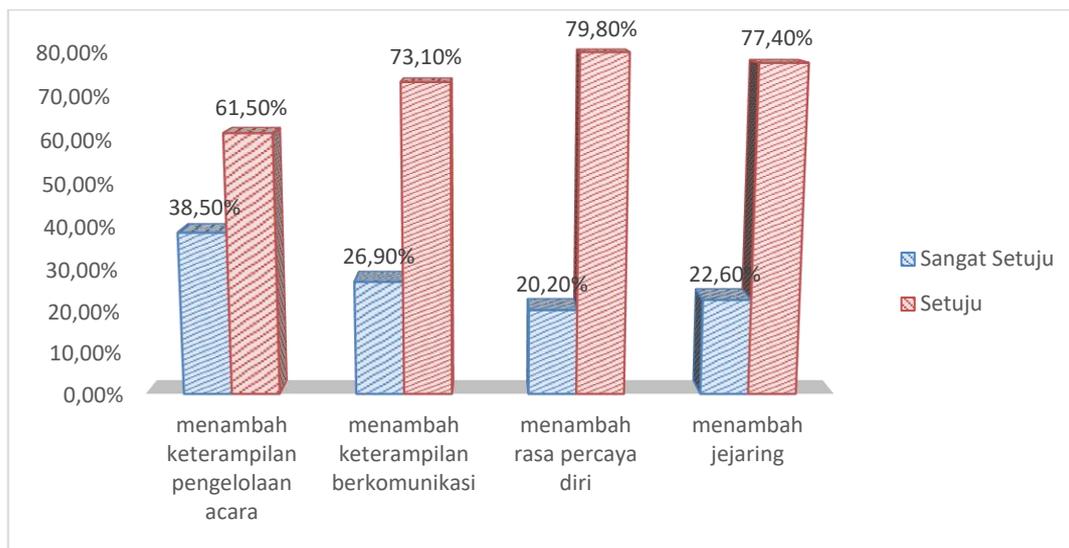
Saat ini, Lembaga Pendidikan berlomba melaksanakan berbagai event baik dalam skala kecil, menengah ataupun skala besar. Event management dalam kegiatan intrakurikuler menjadi sebuah komponen penting dari proses pembelajaran, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Selain itu, event management memainkan peran penting dalam menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab sosial di kalangan peserta didik, karena melibatkan koordinasi berbagai pemangku kepentingan dan pengelolaan sumber daya.

Namun terdapat tantangan dalam pengelolaan event pada kegiatan intrakurikuler sangat banyak. Hal ini mencakup kebutuhan untuk menyeimbangkan kepentingan berbagai pemangku kepentingan, mengelola sumber daya yang terbatas, dan menjamin keselamatan dan kesejahteraan peserta (Dhamayanti, 2021; Rahmanu, 2011). Selain itu, pengelolaan acara dalam kegiatan intrakurikuler memerlukan kreativitas dan fleksibilitas tingkat tinggi, karena event sering kali mengalami perubahan di menit-menit terakhir dan tantangan yang tidak terduga.

Mengingat tantangan-tantangan ini, penting untuk mengembangkan praktik terbaik dalam pengelolaan acara untuk kegiatan intrakurikuler. Hal ini melibatkan penerapan strategi perencanaan dan organisasi yang efektif, pengelolaan sumber daya dan pemangku kepentingan, serta penyediaan lingkungan yang aman dan menarik bagi para peserta (Nur Efendi & Muh Ibnu Sholeh, 2023). Dengan mengadopsi praktik terbaik dalam pengelolaan acara, kegiatan intrakurikuler dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi seluruh pemangku kepentingan yang terlibat.

Antusiasme mahasiswa dalam event management telah menjadi salah satu bidang yang diminati oleh mahasiswa. Dalam praktikum event management Pendidikan mahasiswa telah menunjukkan kemampuan dalam berbagai aspek, seperti komunikasi, keterampilan organisasi, dan keterampilan manajemen. Hasil survey pada mahasiswa pada salah satu universitas di Aceh menunjukkan bahwa mereka

sangat antusias terhadap praktikum event management, jawaban antusias tersebut meliputi praktikum event management dapat membantu dalam pengelolaan acara, menambah keterampilan berkomunikasi, menambah rasa percaya diri dan menambah jejaring.



Data diatas menunjukkan bahwa mahasiswa pada universitas tersebut antusias melakukan praktikum event management Pendidikan. Oleh karena itu hasil dari praktikum ini menunjukkan hasil yang memuaskan, sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah praktik baik. Dengan demikian kajian ini penting untuk dikaji dan dilaporkan sehingga menjadi sebagai pedoman praktik pada praktikum lainnya dalam ilmu social.

2. Results Literature Review

Penelitian selama ini manajemen event dituliskan pada kegiatan-kegiatan non Pendidikan. Penelitian Yatmi (2020) penerapan event manajemen pada sanggar Seni Tari Singgasana Dance Company di Kota Pekanbaru membuat kegiatan sanggar pada mingguan, bulanan dan tahunan sesuai yang ditentukan. Hal senada pada penelitian Rahayu, S. D., & Darmawati (2019) sistem event management yang dilakukan oleh seni Snggar Sarai Sarumpun menerapkan sistem organisasi garis (suatu bentuk

organisasi yang wewenangnya langsung secara vertikal dan penuh dari pimpinan kepada bawahannya). Penelitian selanjutnya menyimpulkan bahwa manajemen event budaya dijadikan sebagai daya Tarik wisata pada wilayah di kabupaten/kota (Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, 2023; Mege, 2019).

Kemudia penelitian manajemen event pada lembaga Pendidikan dengan mengembangkan penelitian manajemen event yang dilakukan (Marwan, et al., 2018) yaitu membuat pelatihan pengelolaan manajemen event pertandingan olahraga untuk pengurus dan anggota koni kota tasikmalaya, manajemen event yang digunakan prinsip The Event Triangle dan konsep marketing mix. Selanjutnya penelitian Nurdiansyah et al., (2023) bahwa

Penelitian senada juga disimpulkan oleh peneliti lainnya yaitu dengan menggunakan aplikasi web site pada perguruan tinggi (Bachri, H. F., Priyambadha, B., & Rusdianto, 2018; Herlambang, F., & Santoso, 2021). Perkembangan pengelolaan selanjutnya Mutezar, A. A., & Salamah (2021) pengembangan sistem manajemen event pameran karya mahasiswa menggunakan metode extreme programming. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode Extreme Programming menghasilkan sistem yang berkualitas, karena pengguna selalu dilibatkan untuk memberikan feedback selama proses pengembangan system.

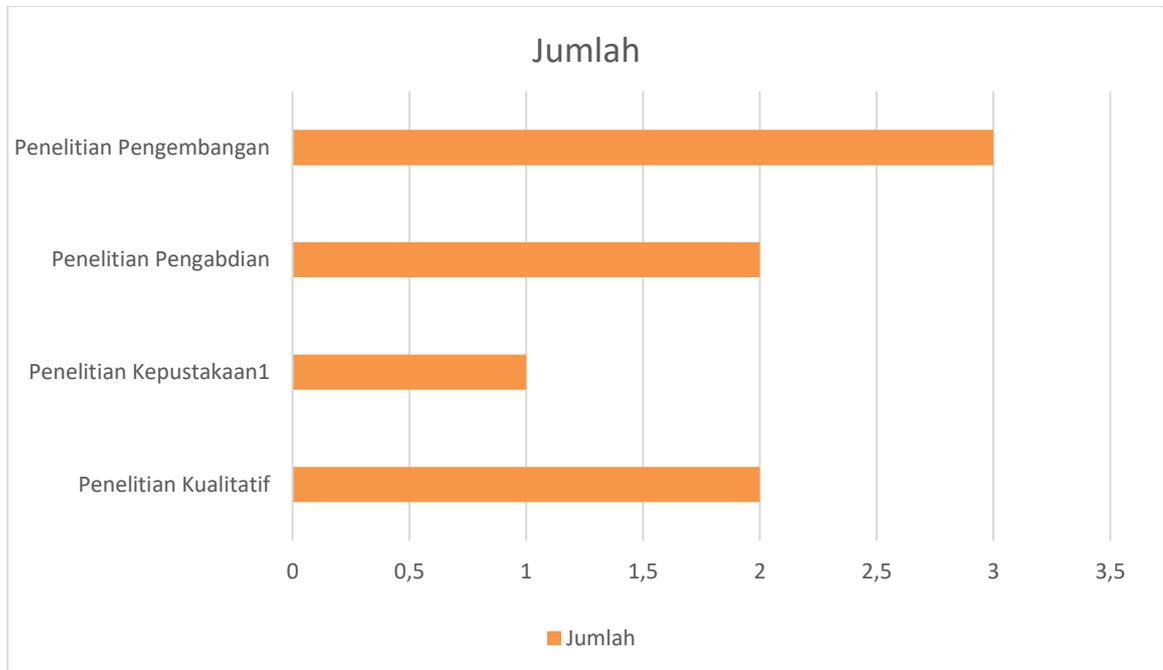
Hasil kajian literatur di atas menunjukkan bahwa terdapat tema penting yang telah dibahas yaitu (1) penelitian manajemen event telah dilakukan pada berbagai bidang, termasuk kegiatan non-pendidikan dan Pendidikan, (2) Manajemen event dianggap sebagai kegiatan profesional yang memerlukan perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan yang efektif, (3) Event management memiliki tujuan menciptakan pengalaman yang berkesan bagi peserta acara, serta memenuhi kebutuhan kegiatan-kegiatan yang terkait dengan perusahaan komersial dan non-komersial, (4) Manajemen event memerlukan kemampuan dalam merencanakan

acara, mengelola sumber daya, dan mengawasi pelaksanaan acara, (5) Penelitian manajemen event telah menggunakan berbagai metode, seperti metode extreme programming, untuk mengembangkan sistem manajemen event yang berkualitas. (6) Penelitian manajemen event masih terbatas pada beberapa bidang dan belum secara luas diterapkan pada berbagai sektor. (7) manajemen event masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, keterbatasan waktu, dan keterbatasan teknologi. (8) Event management masih memerlukan peningkatan kemampuan dalam berbagai aspek, seperti komunikasi, keterampilan organisasi, dan keterampilan manajemen. (9) Penelitian manajemen event masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan sistem manajemen event yang lebih efektif dan efisien. (10) Manajemen event masih memerlukan peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya manajemen event yang baik dalam meningkatkan kualitas kegiatan-kegiatan.

Pada aspek metodologi penelitian yang digunakan oleh para peneliti sebelumnya. Para peneliti mengkaji topik event management dengan metode yang beragam, diantaranya dengan metode kualitatif, kepustakaan, penelitian pengabdian, dan penelitian pengembangan. Berikut adalah paparan data dari hasil tinjauan literatur.

Identitas	Metodologi	Jenis	Tahun
Yadmi, N. Y. <i>Manajemen Sanggar Seni Tari Singgasana Dance Company Di Kota Pekanbaru</i>	Kualitatif	Disertasi Doktoral	2020
Rahayu, S. D., & Darmawati, D. <i>Sistem Manajemen Sanggar Seni Sarai Sarumpun Di Kota Padang.</i>	Kualitatif	<i>Jurnal Sendratasik</i>	2019
Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, I. N. <i>Manajemen Event Budaya</i>	Kepustakaan	<i>JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)</i>	2023

Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Ponorogo.			
Mege, S. R. Pengembangan Media Promosi Terintegrasi Dan Manajemen Event Desa Buntu, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo. , 2(3).	Penelitian Pengabdian	<i>Edupreneur: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Kewirausahaan</i>	2019
Nurdiansyah, R., Perlawanan, T., Sinawang, P., Andriyanti, R., Azmi Verdikha, N., Muhammadiyah, U., & Timur, K. Creating a Web-Based Bappeda Visitor Attendance and Doorprize Application At the 2023 Kaltim Expo Event.	Penelitian Pengabdian	<i>Pengabdian Kepada Masyarakat</i>	2023
Bachri, H. F., Priyambadha, B., & Rusdianto, D. S. (2018). Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Berbasis Web (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang).	Pengembangan	<i>Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer</i>	2018
Herlambang, F., & Santoso, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Event berbasis Web.	Pengembangan	<i>Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer,</i>	2021
Mutezar, A. A., & Salamah, U. Pengembangan Sistem Manajemen Event Pameran Karya Mahasiswa Menggunakan Metode Extreme Programming.	Pengembangan	<i>Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)</i>	2021



Bedasarkan tinjauan literatur diatas ditemukan kesejangan terbatasnya kajian yang membahas penerapan manajemen event dalam Pendidikan terutama dalam intrakurikuler. Selanjutnya pada metodologi ditemukan bahwa hasil tinjauan literatur diatas masih terbatas kajian yang mengkaji menggunakan metode penelitian campuran. Oleh karena itu kajian ini melengkapi kajian sebelumnya terutama pada aspek tema event management dalam intrakurikuler dan pada aspek metodologi.

3. Methods

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix method sehingga dapat ditemukan bentuk event yang dibutuhkan oleh mahasiswa sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah best practise. Data kuantitatif dilaksanakan dalam tahapan perencanaan yaitu dengan penyebaran angket pada mahasiswa, sedangkan data kuantitatif dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Data angket dianalisis dengan persentase, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan interaktif (Miles et al., 2014) dan tematik (Braun & Clarke, 2008). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Manajemen Pendidikan Islam UIN Ar-

Raniry Banda Aceh letting 2021 yang berjumlah 135 orang, sedangkan yang menjadi sampel adalah 85 orang mahasiswa sesuai dengan alpha 5% (Krejcie & Morgan, 1970).

4. Results

Event manajemen dalam kegiatan intrakurikuler dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu tahapan perencanaan event, tahapan pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Tahapan ini dinilai penting untuk dilaksanakan agar event dapat berjalan dengan baik. Terdapat tiga tahapan penting dalam pelaksanaan praktikum event management dalam intrakurikuler yaitu perencanaan event management, pelaksanaan event management, dan evaluasi event management.

a. Perencanaan Event dalam Intrakurikuler

Pada tahapan perencanaan mahasiswa melakukan beberapa tahapan untuk kemudahan pengelolaan acara. Beberapa tahapan yang dilakukan seperti analisis kebutuhan, penentuan tema acara, penentuan tujuan acara, penentuan penanggung jawab acara, penentuan penggunaan dana, penentuan waktu pelaksanaan, penentuan tempat pelaksanaan, penentuan model monitoring dan evaluasi.

a) Analisis Kebutuhan Event

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan metode observasi, wawancara telaah dokumentasi dan penyebaran angket. Pengumpulan data analisis kebutuhan dengan metode wawancara dilakukan dengan tahapan merancang pertanyaan wawancara. Wawancara dilakukan secara mendalam terhadap informan yang berkepentingan dengan event dalam intrakurikuler seperti kepala sekolah, guru, peserta didik, komite, stakeholder, dan juga dilakukan terhadap mahasiswa, ketua prodi dan dekanat. Pedoman wawancara dapat dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan. Oleh karena itu, pedoman wawancara dibuat dengan model induktif, sehingga diperlukan ketekunan dan kejelian dari mahasiswa untuk mengembangkan pertanyaan selanjutnya.

Tahapan selanjutnya adalah observasi, observasi dilakukan oleh mahasiswa setelah bimbingan dengan dosen pembina ke berbagai event yang telah dilaksanakan oleh berbagai pihak secara langsung. Mahasiswa membekali diri dengan pedoman observasi yang telah dirancang sebelumnya. Tahapan terakhir adalah telaah dokumentasi, pada tahapan ini dilakukan telaah dokumentasi seperti buku rencana kerja, flyer acara, bentuk iklan baik virtual maupun cetak, pelaksanaan acara secara virtual baik yang terdapat di website maupun pada situs lainnya.

b) Penentuan Tema Acara

Pada tahapan penentuan tema event, mahasiswa bersama dosen pembina merumuskan penentuan tema dengan menggunakan rumus ABCD. Rumus ini memiliki kriteria adanya audience, behaviour, condition, dan degree. Selanjutnya mahasiswa dan dosen melakukan kesimpulan dan keputusan hasil analisis kebutuhan terlebih dahulu. Kebutuhan tersebut didasarkan pada hasil observasi terhadap berbagai event dalam lembaga pendidikan maupun di luar lembaga pendidikan, hasil telaah dokumentasi baik langsung maupun virtual, hasil wawancara pada berbagai informan yang terkait dengan event, dan hasil analisis angket yang disebarakan kepada mahasiswa atau siswa.

c) Penentuan Tujuan Event

Tahapan penentuan tujuan event dilakukan oleh mahasiswa bersama dosen pembina dengan menggunakan rumus SMART. Penggunaan rumus SMART dalam merumuskan tujuan event didasarkan pada beberapa kriteria. Kriteria tersebut meliputi detail (spesifik), terukur (measureable), dapat dilaksanakan/diupayakan (achievable), kesesuaian (relevan), dan adanya batas waktu (time bound). Selanjutnya mahasiswa mengambil keputusan dan kesimpulan bersama terhadap tujuan yang sudah dirumuskan, baik tujuan event bagi penyelenggara, bagi pelanggan, maupun bagi stakeholder.

d) Penentuan Penanggungjawab Acara

Tahapan penentuan penanggungjawab dilakukan oleh mahasiswa Bersama dosen pembina dengan membuat struktur organisasi meliputi jabatan dan peran masing-masing penanggungjawab. Dalam membuat struktur penanggungjawab event ini mahasiswa menggunakan aplikasi Artificial Intelligence (IA) seperti aplikasi Wondershare EdrawMind agar memudahkan pada proses editing.

e) Penentuan Penggunaan Dana

Tahapan penentuan biaya dilakukan dengan asumsi sumber dana, penggunaan dana dan dana sisa. Mahasiswa mahasiswa melakukan asumsi penentuan biaya dengan prinsip cerdas, adil, jujur dan amanah.

f) Penentuan Waktu Pelaksanaan

Tahapan penentuan waktu didasarkan pada hasil analisis dokumentasi, observasi, wawancara dan angket yang telah dilakukan pada tahapan analisis kebutuhan. Mahasiswa menganalisis kecenderungan pelanggan menggunakan waktunya dalam mengunjungi event. Baik pelanggan internal maupun pelanggan eksternal.

g) Penentuan Tempat Pelaksanaan

Tahapan penentuan tempat didasarkan pada hasil analisis dokumentasi dan observasi. Mahasiswa menganalisis kecenderungan pelanggan menyukai tempat-tempat penyelenggaraan event yang disukai oleh pelanggan terutama pendidik, peserta didik termasuk dosen, mahasiswa dan Masyarakat umum yang tertarik terhadap event dalam lembaga pendidikan.

h) Penentuan Metode Promosi Event.

Tahapan penentuan metode promosi event didasarkan pada hasil analisis dokumentasi, observasi, wawancara dan survey. Mahasiswa menganalisis kecenderungan pelanggan lebih tersentuh dengan model dan jenis promosi seperti

iklan virtual maupun cetak, dan yang terpenting adalah iklan berbasis power of mouth. Mahasiswa menentukan model promosi yang paling menyentuh jiwa, pikiran dan hati pelanggan atau soul benefit.

b. Pelaksanaan Event dalam Intrakurikuler

Pada tahapan pelaksanaan event, mahasiswa melaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pelaksanaan event yang dibutuhkan oleh pelangga adalah yang dilaksanakan dalam tiga bentuk metode yaitu offline, virtual/online dan hybrid. Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh mahasiswa dan dosen ditemukan bahwa pelanggan dalam lingkungan perguruan tinggi lebih memilih jenis event yang diselenggarakan dalam kegiatan intrakurikuler yang dapat dilaksanakan dua kegiatan yang paling diminati yaitu midle event dan mini event:

- 1) Midle event dalam kegiatan intrakurikuler, mahasiswa memberikan respon sebanyak 90%, event dilaksanakan pada kegiatan seminar percepatan mendapatkan beasiswa, disertai dengan pelaksanaan lomba-lomba lainnya, bazar hasil karya mahasiswa dan pertunjukan seni dan budaya dari daerah masing-masing mahasiswa. Pemilihan midle event didasarkan pada alasan waktu pelaksanaan yang terbatas dan pembiayaan yang terbatas.
- 2) Mini event dalam intrakurikuler dilakukan dalam bentuk workshop manajemen refrensi agar mempercepat penyelesaian karya tulis ilmiah. Mahasiswa memberikan respon sebanyak 85% dalam analisis kebutuhan terhadap event ini.

c. Evaluasi Event dalam Intrakurikuler

Tahapan evaluasi yang dirancang oleh mahasiswa dan dosen Pembina adalah dengan menggunakan model evaluasi CIPP. Tahapan yang dilakukan dalam evaluasi CIPP meliputi tahapan analisis kebutuhan, permasalahan, latar belakang, karakteristik event, kebermanfaatan event, sumber daya yang digunakan dalam event, dan lingkungan (Context), pengetahuan mengenai stakeholder yang terlibat, strategi yang

digunakan, dana, strategi komunikasi, dan kemampuan penelitian dalam event intrakurikuler (Input), proses pelaksanaan event dalam intrakurikuler dilakukan dengan kemampuan pengembangan, mengimplementasikan, monitoring, dan melakukan umpan balik (Process), yang terakhir adalah menentukan dampak, keefektifan, kemudahan, keberkelanjutan, dan penyesuaian terhadap kompetensi akademik dan non akademik serta kompetensi soft skill dan hard skill (Product).

5. Discussions

Event management dalam kegiatan intrakurikuler telah berhasil dilaksanakan oleh mahasiswa. Event management ini dilakukan dalam tiga tahapan.

a. Perencanaan Event dalam Intrakurikuler

Dalam perencanaan event dalam intrakurikuler, mahasiswa melakukan beberapa tahapan untuk memudahkan pengelolaan event. Tahapan-tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan, penentuan tema acara, penentuan tujuan acara, penentuan penanggung jawab acara, penentuan penggunaan dana, penentuan waktu pelaksanaan, penentuan tempat pelaksanaan, dan penentuan model monitoring dan evaluasi. Tahapan ini diperlukan agar event dapat dilaksanakan dengan baik (Hamidi & Putri, 2020). Pendapat yang lainnya mengatakan bahwa event yang baik dapat dilakukan dengan tahapan *research, design, planning, coordination, dan evaluation* (Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, 2023)

Dalam analisis kebutuhan, mahasiswa menggunakan metode observasi, wawancara, dan telaah dokumentasi untuk mengumpulkan data. Penentuan tema acara dilakukan dengan menggunakan rumus ABCD, sedangkan penentuan tujuan acara dilakukan dengan menggunakan rumus SMART. Penentuan penanggung jawab acara dilakukan dengan membuat struktur organisasi, dan penentuan penggunaan dana dilakukan dengan asumsi sumber dana, penggunaan dana, dan dana sisa. Penentuan waktu pelaksanaan dan tempat pelaksanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket.

Penentuan metode promosi event dilakukan berdasarkan hasil analisis dokumentasi, observasi, wawancara, dan survey. Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan berbagai metode dapat memberikan data yang valid dan berpengaruh terhadap Keputusan (Lailatussaadah et al., 2023; Mahfud & Fahrizqi, 2020)

Dengan demikian, perencanaan event dalam intrakurikuler yang matang dan terstruktur dapat membantu dalam menghasilkan event yang efektif, efisien dan memiliki karakteristik yang kuat. Hal ini akan memberikan manfaat bagi penyelenggara dan pelanggan.

b. Pelaksanaan Event dalam Intrakurikuler

Dalam pelaksanaan event, mahasiswa melaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan event yang dibutuhkan oleh pelanggan adalah yang dilaksanakan dalam tiga bentuk metode, yaitu offline, virtual/online, dan hybrid. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pelanggan dalam lingkungan perguruan tinggi lebih memilih jenis event yang diselenggarakan dalam kegiatan intrakurikuler. Dalam hal ini, dua kegiatan yang paling diminati adalah middle event dan mini event. Oleh karena itu, perencanaan dan pelaksanaan event harus mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pelanggan untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi mereka dalam kegiatan intrakurikuler.

Pelaksanaan event dalam tiga bentuk metode, yaitu offline, virtual/online, dan hybrid, diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang berbeda-beda. Offline event lebih sesuai untuk kegiatan yang memerlukan interaksi fisik antara peserta, seperti seminar dan pertunjukan seni, sedangkan virtual/online event lebih sesuai untuk kegiatan yang memerlukan akses global dan dapat dihadiri oleh lebih banyak orang, seperti webinar dan konferensi, selanjutnya Hybrid event, yang menggabungkan offline dan online, dapat memenuhi kebutuhan pelanggan yang ingin menghadiri acara secara fisik namun juga ingin berpartisipasi secara online (Pratama, 2019).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bentuk jenis event yang dapat dilaksanakan dalam intrakurikuler adalah middle event dan mini event. Pelaksanaan middle event dan mini event diperlukan untuk beberapa alasan yaitu dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran dan partisipasi pelanggan dalam kegiatan intrakurikuler, dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan pelanggan dalam berpartisipasi dan berkontribusi pada kegiatan intrakurikuler, dapat membantu dalam meningkatkan kepuasan pelanggan, middle event dapat membantu dalam meningkatkan keterlibatan pelanggan (Syarifa, 2016). Oleh karena itu, Dalam pelaksanaan middle dan mini event, perlu dipertimbangkan beberapa hal, seperti kebutuhan pelanggan, biaya, waktu, tempat, dan metode promosi. Oleh karena itu, perlu dilakukan perencanaan yang matang dan eksekusi yang maksimal untuk mendapatkan hasil terbaik.

c. Evaluasi Event dalam Intrakurikuler

Dalam evaluasi event intrakurikuler, mahasiswa dan dosen Pembina menggunakan model evaluasi CIPP yang terdiri dari enam tahapan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan, permasalahan, latar belakang, karakteristik event, kebermanfaatan event, sumber daya yang digunakan dalam event, dan lingkungan (Context). Tahapan selanjutnya meliputi pengetahuan mengenai stakeholder yang terlibat, strategi yang digunakan, dana, strategi komunikasi, dan kemampuan penelitian dalam event intrakurikuler (Input). Tahapan proses pelaksanaan event dilakukan dengan kemampuan pengembangan, mengimplementasikan, monitoring, dan melakukan umpan balik (Process). Tahapan terakhir adalah menentukan dampak, keefektifan, kemudahan, keberkelanjutan, dan penyesuaian terhadap kompetensi akademik dan non akademik serta kompetensi soft skill dan hard skill (Product). Dengan demikian, evaluasi CIPP dapat membantu dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas event intrakurikuler.

Dalam pelaksanaan program, model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) diperlukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pelaksanaan program kegiatan. Model ini menggunakan pendekatan yang berorientasi pada manajemen dan melihat kepada empat dimensi, yaitu konteks, input, proses, dan produk (Adellia & Prajawinanti, 2021; Fitri et al., 2020; Raoudlotus Sholikhah, 2013). Oleh karena itu model evaluasi CIPP dapat disarankan untuk digunakan dalam evaluasi program karena model evaluasi CIPP sangat diperlukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pelaksanaan program.. Model ini memberikan suatu format evaluasi yang komprehensif pada setiap tahapan evaluasi, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan kualitas program dan mengambil keputusan yang tepat.

d. Conclusion

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan di jalan event manajemen dalam intrakurikuler telah melatih mahasiswa dalam menciptakan event sesuai dengan kebutuhan. sehingga event yang diciptakan memiliki karakteristik yang kuat. Penelitian ini telah melengkapi terhadap tinjauan literatur sebelumnya, yaitu telah menambahkan aspek event management dalam lembaga Pendidikan, dan telah menambahkan aspek metodologi yaitu mix methode. Namun, terdapat keterbatasan dari penelitian ini yaitu masih dilakukan pada satu program studi, sehingga dibutuhkan populasi yang lebih luas untuk mendapatkan respon kebutuhan secara menyeluruh terhadap event yang dibutuhkan oleh mahasiswa, sehingga dapat memberikan manfaat dari event dalam intrakurikuler bagi peningkatan kompetensi mahasiswa.

REFERENCES

- Adellia, Y., & Prajawinanti, A. (2021). Implementasi Model Evaluasi CIPP Pada Pelaksanaan Program Kelompok Belajar TBM Leshutama Era Pandemi Covid-19. *Pustaka Karya*, 9(2), 14-28.
- Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, I. N.

- (2023). Manajemen Event Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Ponorogo. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1), 570–580.
- Bachri, H. F., Priyambadha, B., & Rusdianto, D. S. (2018). Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Berbasis Web (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6752–6760.
- Braun, V., & Clarke, V. (2008). Using Thematic Analysis in Psychology, Qualitative Research in Psychology. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2), 77–101. <http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Dhamayanti, S. K. (2021). Analisis Implementasi Tanggung Jawab Sosial Berbasis Stakeholder Pada Perusahaan Perkebunan Kelapa Sawit. *Jurnal Bisnis, Logistik Dan Supply Chain (BLOGCHAIN)*, 1(2), 86–96. <https://doi.org/10.55122/blogchain.v1i2.330>
- Fitri, R., Zakir, S., Derta, S., & Darmawati, G. (2020). Penggunaan CIPP Model dalam Mengevaluasi Pelaksanaan Tahfiz Qur'an di Pondok Pesantren. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3071>
- Hamidi, & Putri, S. De. (2020). Event Management Pentas Seni Sebagai Media Komunikasi Identitas Sekolah (Studi Kasus Event Nesta Festival Di Smk Negeri 1 Kota Tangerang). *Journal of Advertising*, 1(1), 101–116.
- Herlambang, F., & Santoso, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Event berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 644–650.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Lailatussaadah, L., Jamil, A. I. Bin, & Kadir, F. A. B. A. (2023). Designing and Assesing an Islamic Entrepreneurship Education Model for Islamic Higher Education (IHE). *Islam Futura*, 23(1), 38–59.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Mege, S. R. (2019). Pengembangan Media Promosi Terintegrasi Dan Manajemen Event Desa Buntu, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo. , 2(3). *Edupreneur: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Kewirausahaan*, 2(3).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: a Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications Inc.
- Mutezar, A. A., & Salamah, U. (2021). Pengembangan Sistem Manajemen Event Pameran Karya Mahasiswa Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(4), 809–819.
- Nur Efendi, & Muh Ibnu Sholeh. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan

- Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85.
<https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Nurdiansyah, R., Perlawanan, T., Sinawang, P., Andriyanti, R., Azmi Verdikha, N., Muhammadiyah, U., & Timur, K. (2023). Creating a Web-Based Bappeda Visitor Attendance and Doorprize Application At the 2023 Kaltim Expo Event. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6), 1796–1810.
- Pratama, A. N. (2019). *The Procedure For Implementation Events at PT. Inti Global 99 Malang*. Universitas Jember.
- Rahayu, S. D., & Darmawati, D. (2019). Sistem Manajemen Sanggar Seni Sarai Sarumpun Di Kota Padang. *Jurnal Sendratasik*, 8(1), 72–78.
- Rahmanu, I. (2011). Partisipasi Masyarakat Dan Stakeholder Dalam Penyelenggaraan Program Corporate Social Responsibility (CSR) dan Dampaknya Terhadap Komunitas Perdesaan. *Jurnal Anestesi: Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Kedokteran*, 5(1).
<https://doi.org/10.22500/sodality.v5i1.5832>
- Raoudlotus Sholikhah. (2013). EVALUASI PROGRAM TALENT SCOUTING GURU SMK TAHUN 2013 AN EVALUATION OF THE TALENT SCOUTING PROGRAM FOR SMK TEACHERS IN 2013 DIREKTORAT P2TK DIKMEN. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3), 363–378.
- Syarifa, C. (2016). Modul Manajemen Event. In *Pendidikan Administrasi*. JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Yadmi, N. Y. (2020). *Manajemen Sanggar Seni Tari Singgasana Dance Company Di Kota Pekanbaru*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).