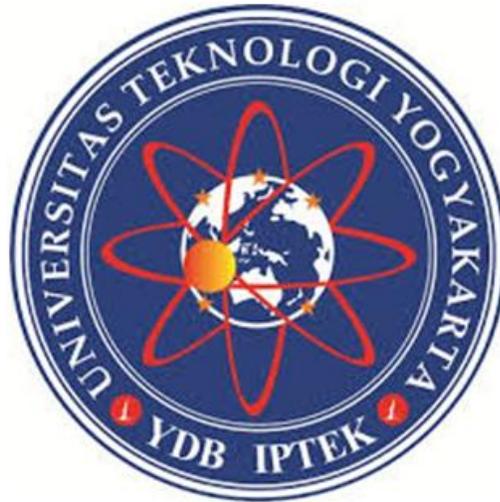


**Naskah Publikasi**

**PROYEK TUGAS AKHIR**

**SISTEM INFORMASI RESERVASI STUDIO MUSIK BERBASIS WEB  
(Studi Kasus : Studio Musik Charlie Kusumanegara Yogyakarta)**

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh :  
**DICKY RHAMDANI**  
3125111047

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2019**

**Naskah Publikasi**

**SISTEM INFORMASI RESERVASI STUDIO MUSIK BERBASIS WEB  
(Studi Kasus : Studio Charlie Kusumanegara)**

Disusun oleh :  
**Dicky Rhamdani**  
**3125111047**

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing

**Dr. Ir Arief Hermawan, M.T**

Tanggal : .....

# **SISTEM INFORMASI RESERVASI STUDIO MUSIK BERBASIS WEB (Studi Kasus : Studio Charlie Kusumanegara Yogyakarta)**

**Dickay Rhamdani<sup>1</sup>, Dr.Ir Arief Hermawan, M.T<sup>2</sup>**

*1.2 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta  
E-mail : Dicky.ramdan0311@gmail.com*

## **ABSTRAK**

*Charlie Studio musik merumakan studio pertaman kusus nya di daerah kota Yogyakarta, yang menjadi studio yang diminati dari berbagai kalangan dari Remaja hingga Dewasa , dari yang hanya band biasa hingga band-band yang sudah terbentuk dan sering tampil di acara-acara pentas musik, kendala dari sebuah pemasaran yang kurang mendominasi yang kurang di minati untuk kalangan remaja sehingga perlu nya di kembangkan sistem pemasaran Charlie studio melalu web agar lebih efekti inofatis dan banyak terobosan-terobosan baru di pemasaran studio charlie terebut sehingga menguntungkan owner nya dan membantu daya kerja Admin lebih efektif hemat waktu dan lebih giat mempromosikan studio Charlie supaya lebih banyak di minati.*

*Kata Kunci:* Studio Rental system schudling and Rental.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Studio musik Charlie adalah studio yang memiliki dua cabang studio masing-masing cabangnya memiliki konsep studio yang berbeda studio pusat hanya untuk recorder atau rekaman dan yang satu untuk latihan bermusik, studio Charlie menyediakan tempat latihan dengan fasilitas yang memadai dengan alat-alat band yang berkualitas dan ruang tunggu yang sangat nyaman dan disertai alat musik gitar. Nama nya sudah sangat dikenal dikalangan band-band indie dan dikalangan remaja buat mereka tempat itulah bisa berkarya dan mengembangkan karya mereka banyak sekali band-band indie yang berlatih di studio Charlie hingga nama nya dikenal dikalangan dunia musik, selang 1 tahun sejak berdirinya studio Charlie nama Charlie sudah dikenal studio Charlie berdiri pada pertengahan Desember dan pada akhir tahun 2011 tepat nya 15 Desember 2011 dan beralamat di Yogyakarta tepat nya di Jl.Kusumanegara hingga sampai saat ini band-band indie dan kalangan remaja masih banyak yang berkunjung di Charlie studio karna tempat nya yang

sangat nyaman kebanyakanya mereka yang berdatangan yang ingin bernostalgia.

### **1.2. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yaitu bagaimana mengembangkan sistem informasi reservasi studio musik Charlie studio supaya bisa membantu pengembangan dalam memesan jadwal melalui online dan pengembangan pembayaran melalui via online. jenis pembayaran 24 jam.

### **1.3. Tujuan penelitian**

Dalam penjelasannya tidak keluar dan menyimpang, maka permasalahan hanya dibatasi pada:

- a. Sistem yang akan dibangun akan menyediakan informasi pemesanan, pengecekan jadwal kosong, jadwal penuh, bisa mengecek jadwal studio satu dan dua, dan memesan melalui web studio Charlie
- b. Dalam sistem ini selain untuk pengecekan jadwal online, memesan sewa studio melalui online, bisa juga melakukan pembayaran melalui sistem E-Commerce

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu Membangun Sistem Pengajuan Pinjaman Dan Informasi Kredit Secara *Online* Di Koperasi agar proses transaksi yang ada pada koperasi menjadi lebih efektif.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

### 2.1. Landasan Teori

Pada saat ini E-Commerce merupakan salah satu aspek yang berkembang sangat pesat dengan melakukan segala kegiatan transaksinya seperti penjualan dan pembelian menggunakan sistem tersebut. Hal ini dikarenakan oleh kemudahan akses internet sehingga E-Commerce dapat berkembang dengan pesat.[1] Menurut Denni (2011) E-Commerce adalah proses pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, dan pembayaran untuk berbagai macam produk dan jasa yang diperjualbelikan dalam pasar global untuk para pelanggan dengan dukungan dari jaringan mitra bisnis diseluruh dunia. Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

[2] Dikutip dari hasil penelitian Bagus Perwira Laksmiana (2012) Melakukan penelitian dengan judul “Pembangunan Perangkat Lunak Reservasi Studio Musik Berbasis Web”. Aplikasi ini berbasis web dan bisa dijalankan dalam sistem operasi *Windows*. Input dari aplikasi ini adalah jam, hari dan tanggal pemakaian studio kemudian diproses sehingga *user* mendapatkan jadwal pemesanan *online*. Aplikasi ini tidak membahas lebih lanjut mengenai masalah pembayaran, maupun penanganan dan laporan keuangan dari tiap transaksi. Dalam penelitian ini sistem dibuat bertujuan untuk pengelolaan data bagi manajemen EHA Studio dan pemesanan ruang studio musik. Selanjutnya, peneliti membuat sistem menggunakan tools seperti Framework. NET dan ASP. NET serta implementasi perangkat lunak MSBS.

Selain itu, penelitian lainnya yang [3] dikutip dari hasil penelitian skripsi Hardiyanti (2016) melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi E-Commerce Penyewaan Studio Musik “Soundservasi”

Berbasis Website”. Dalam penelitian ini sistem dibuat bertujuan untuk memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan secara online. Peneliti menggunakan metode perancangan sistem yaitu metode waterfall dan software dreamweaver. Penggunaan aplikasi ini yaitu customer membuka website, melihat daftar studio music yang tersedia lalu memilih ruang sampai ke tahap pemesanan. Output yang dihasilkan dari website ini yaitu informasi studio musik, alamat studio musik, alat musik yang tersedia dalam ruangan, & harga studio/ jam (per jam). Pembuatan aplikasi berbasis website ini menggunakan Bahasa pemrograman berbasis Web.

Beberapa penelitian yang serupa diantaranya seperti dikutip dari hasil penelitian skripsi [4] Arief Rahadian Somantri (2017) melakukan penelitian dengan berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Pada Pieces Musik Studio Berbasis Web”.

Dalam penelitian ini sistem dibuat bertujuan menghasilkan sistem penyewaan studio dalam hal pemesanan, rental dan pendataan transaksi studio musik Pieces. Sistem Informasi ini hanya membahas pada sistem rental studio musik, sistem penyewaan latihan dan rekaman, pendataan transaksi serta laporan. Harga denda kerusakan alat di tentukan oleh pemilik studio musik. Penyewaan untuk rekaman hanya dilakukan pada hari sabtu dan minggu. Satu akun bisa melakukan sewa rental studio lebih dari 1 kali dalam 1 hari. Sistem ini tidak menerima bayaran dengan kartu kredit dan paypal, hanya menerima pembayaran dengan cara transfer. Sistem yang dibuat menggunakan DFD, MySQL, ERD, Diagram Conteks, Table Relation.

Hasil penelitian yang berkaitan seperti yang [5] dikutip Angela Reni Anggraeni (2018) Melakukan penelitian dengan judul “Perencanaan Bisnis Pengembangan Paramas Music Studio”. Dalam penelitian ini sistem dibuat untuk mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan dan transaksi yang bertujuan untuk meningkatkan laba. Penelitian ini sistem yang dibuat menggunakan *Payback Period* dalam media transaksi untuk melihat laba berjalan tiap tahun. Peneliti menggunakan

bisnis model kanvas untuk perencanaan bisnis musik studio.

Hasil penelitian lainnya seperti yang dikutip Sulistyawati (2012) Melakakuan penelitian dengan judul “Simulasi *E-Commerce* pada *online music store*”. Dalam penelitian ini sistem menghasilkan sistem penjualan alat musik dan semua jenis yang berkaitan dengan musik secara online. Input dari sistem ini adalah pengguna memilih alat-alat musik untuk dimasukkan kedalam keranjang, memasukkan alamat pengiriman dan memasukkan pembayaran Sistem Informasi Manajemen

## 2.2. Sistem

Sistem didefinisikan sebagai kumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen itu mencakup *software*, *hardware*, dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain (Eka, A., 2014).

Menurut Hutahaean, J., (2014) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Menurut Rusdiana, M., (2014) sistem adalah kumpulan dari elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda, serta orang-orang yang terjadi. Menurut Sutabri, T., (2012) sistem adalah sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Oleh karena itu, sistem merupakan sebuah kumpulan dari berbagai informasi yang saling terintegrasi agar tujuan dapat tercapai, salah satu jenis dari sistem informasi adalah sistem informasi reservasi studio musik dengan memberikan pelayanan *real time* dan praktis sehingga memudahkan para pelanggan yang biasa bermain di studio musik tersebut.

## 2.3. Informasi

Informasi adalah suatu data yang telah diproses sehingga dapat mengurangi ketidakjelasan tentang keadaan atau suatu kejadian. Sedangkan kata data adalah fakta atau kenyataan yang sebenarnya (Kadir, A., 2013).

Menurut Sutabri, T., (2012) informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi, dan pengorganisasian/penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya. Sedangkan menurut Darmawan, D., (2013) informasi merupakan hasil pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut.

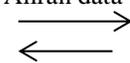
Jadi, informasi merupakan sebuah data yang telah diklasifikasikan atau diolah dengan tujuan dapat digunakan oleh pengguna untuk proses pengambilan keputusan.

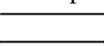
sistem dan *user* (pemakai).

## 2.4. DFD (*Data Flow Diagram*)

[7] Data Flow Diagram (*DFD*) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. *Data flow diagram* terdiri dari notasi penyimpanan data (*data storage*), proses (*process*), aliran data (*data flow*), dan sumber masukan (*entity*). Symbol *DFD* tertera pada tabel 2.2

**Tabel 2.1** Simbol – Simbol DFD

Gambar	Keterangan
Entitas 	Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
Aliran data 	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan

Gambar	Keterangan
	Entitas yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas jenis hubungan antara lain : satu ke satu, satu ke banyak dan banyak ke banyak.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entity atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan hubungan relasinya.
Proses 	Orang, unit yang menggunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi
Data simpan 	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses

Dalam penyusunan *DFD* terbagi menjadi empat tahap yaitu sebagai berikut:

- Bagan Berjenjang.  
Bagan berjenjang adalah diagram yang digunakan untuk mempersiapkan penggambaran diagram arus data ke level – level bawah lagi.
- Diagram konteks  
Diagram konteks adalah bagian dari *data flow diagram* yang berfungsi memetakan model lingkungan yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.
- Diagram *Overview*.  
Diagram *overview* menerangkan atau menguraikan beberapa kegiatan atau proses pada diagram konteks.
- Diagram rinci  
Diagram rinci dijelaskan secara rinci yang terjadi pada sistem.

## 2.5. Entity Relationship Diagram

[5] *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan secara abstrak. *ERD* juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegritas. *ERD* digunakan oleh perancang untuk memodelkan data yang nantinya akan dikembangkan menjadi basis

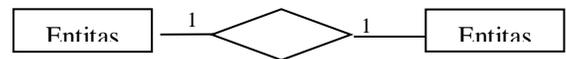
data. Model data ini juga akan membantu pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data, karena model data ini akan menunjukkan bermacam – macam data yang dibutuhkan dan hubungan antardata. Berikut tabel dari *ERD*. Symbol *ERD* terdapat pada tabel 2.2

**Tabel 2.2** Simbol – Simbol ERD

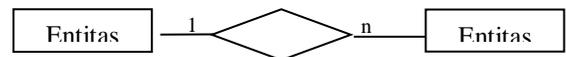
## 2.6. Kardinalitas

[1] Kardinalitas relasi dapat dinyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakaian angka. Kardinalitas menunjukkan maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Kardinalitas relasi yang terjadi antara dua himpunan entitas dapat berupa :

- Relasi satu-ke-satu (*one-to-one*)  
Setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan satu entitas pada himpunan entitas B.

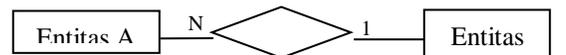


- Relasi satu-ke-banyak (*one-to-many*)  
Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.



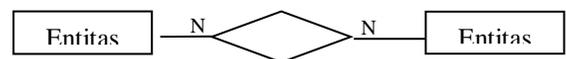
Gambar 2 Diagram E-R untuk relasi satu ke banyak

- Relasi banyak-ke-satu (*many-to-one*)  
Setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan B



Gambar 3 Diagram E-R relasi banya ke satu

- Relasi banyak-ke-banyak  
Setiap entitas pada himpunan entitas dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.



Gambar 4 Diagram E-R relasi banyak ke banyak

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Objek Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis ini meliputi seluruh bagian yang terlibat dalam sistem reservasi studio musik Charlie yang berlokasi di Jl. Kusumanegara Yogyakarta.

#### 3.2 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang benar dan akurat dalam mendukung dan melengkapi data-data pembuatan tugas akhir ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui berbagai cara, diantaranya :

#### 1 Pengumpulan Data

Metode observasi dilakukan dengan mengamati, melihat dan mengambil data yang berkaitan dengan reservasi studio musik yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir.

##### a. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengamati, melihat dan mengambil data yang berkaitan dengan reservasi studio musik yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir Wawancara

##### b. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu dengan mengumpulkan data melalui internet, mencari buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi guna mendapatkan data yang lebih akurat.

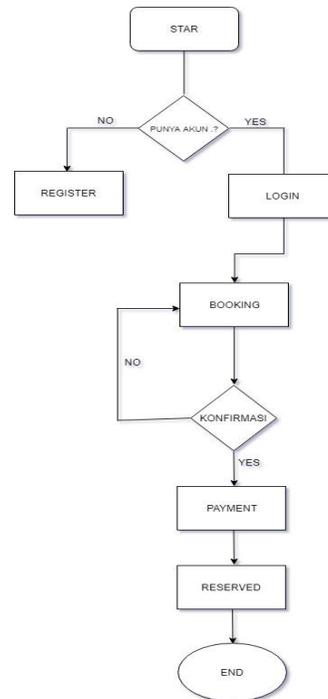
#### c. Analisis Dan Perancangan

##### a. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang akan dibangun dengan mengacu pada teori hasil studi literatur yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini sistem akan dibangun dengan menggunakan aplikasi *Sublime* dan *MySQL* sebagai databasenya.

##### b. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang akan dibangun dengan mengacu pada teori hasil studi literatur yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini sistem akan dibangun dengan menggunakan aplikasi *Sublime* dan *MySQL* sebagai databasenya.



Gambar 5 Flowchart proses transaksi

##### c. Implementasi Sistem

Penerapan dari sistem merupakan hasil dari proses analisa dan perancangan yang kemudian diimplementasikan pada program, bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *HTML* dan Basis data yang digunakan adalah *Mysql*. Semua perancangan dan analisa sebagai bahan pertimbangan pada saat pembangunan sistem.

##### d. Penyusunan Laporan

Tahap ini berisi tentang tahapan yang sudah dilalui terlebih dahulu yaitu pengumpulan data, analisis, perancangan dan implementasi sistem.

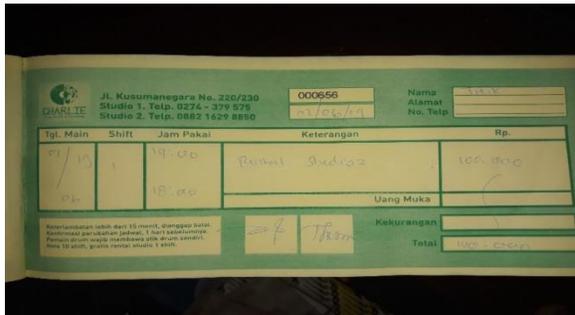
### 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 4.1 Analisa Sistem

Setelah melakukan penelitian di Charlie studio musik, dapat diketahui bahwa di studio Charlie masih menggunakan pembayaran manual pembayaran manual yang ada di Charlie studio itu melakukan registrasi input nama band, input atas nama pemboking, input hari jam yang akan di pesan lalu melakukan transaksi sebagai kesepakatan awal dengan admin. Apakah mau dibayar pelunasan padahari tersebut atau dibayar

dimuka, daftar booking manual. Daftar booking manual disini menggunakan pencatatan pada papan info yang ada di ruangan admin fungsi nya untuk mengingat bagian siapa yang akan menggunakan room studio musik, dan hal ini menyebabkan kurangnya efektif yang memakan waktu tempat dan bahan untuk melakukan penulisan adanya sistem yang dibuat ini memungkinkan untuk membantu usaha pemilik Charlie studio, dan karyawannya dan lebih bisa mempercepat pengerjaan admin hal ini menguntungkan juga untuk konsumen, secara umum cara ini sudah mencukupi, namun dengan adanya sistem yang sedang berjalan pelayanan pemesanan jadwal sewa studio kurang efisien dalam pengerjaan admin

Berikut ulasan dokumentasi saat melakukan pembokongan dan transaksi manual di Charlie studio musik :



#### 4.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan kebutuhan akan berbagai fitur yang dibutuhkan berdasarkan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan sistem secara umum, berikut kegunaan dari sistem yang akan dibangun :

1. Bagian admin dapat melihat dan menginput proses data masuk booking jadwal dan pembayaran .
2. Pembayaran melalui payment sebagai rekomendasi pembayaran untuk *konsumen*
3. Bagian konsumen dapat mengolah data jadwal hari tanggal dan jam untuk melakukan pemesanan yang sesuai
4. Bagian pengunjung dapat melakukan seputar Charlie studio jadwal studio kosong dan harga per room studio.
5. Laporan yang dihasilkan merupakan laporan. konsumen yang telah melakukan pemesanan

#### 4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat diartikan suatu tahapan seseorang dalam merancang atau membuat sistem sebelum sistem dibuat

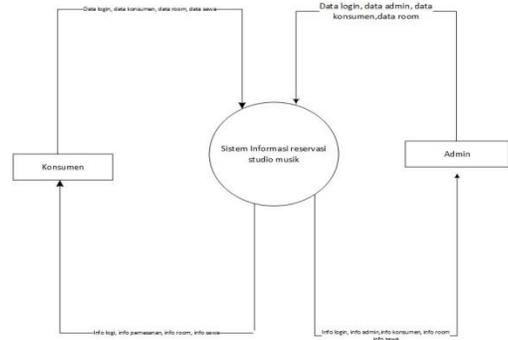
dengan tujuan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan. Dalam rancangan suatu sistem dapat menggunakan diagram konteks, diagram alir data, perancangan sistem informasi penjualan ini menggunakan diagram alir data

#### 4.4 Perancangan Desain Sistem

##### 4.4.1 Diagram Konteks

Sistem secara umum dapat digambarkan melalui diagram konteks. Diagram konteks sistem dapat di lihat pada Gambar 4.3.

. Didalam erd akan menampilkan entitas – entitas yang terkait. Gambar ERD disajikan pada gambar 4.1



Gambar 6 Diagram ERD

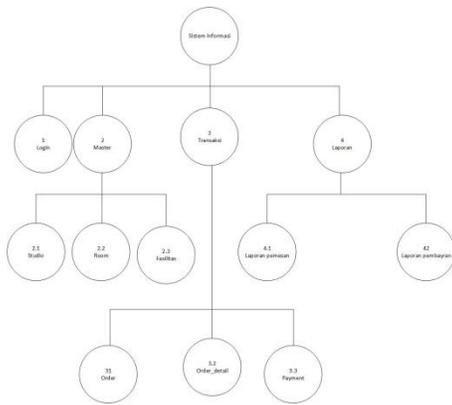
##### 4.4.2. Diagram konteks

Diagram jenjang menggambarkan rumusan dari diagram alir data, dimana pada diagram jenjang ini akan ditampilkan seluruh proses yang terdapat pada sistem dengan jelas dan terstruktur. Diagram jenjang dari Sistem dan Souvenir ini digambarkan seperti pada gambar 4.4

Gambar 7. Diagram jenjang

##### 4.4.3. Diagram Jenjang

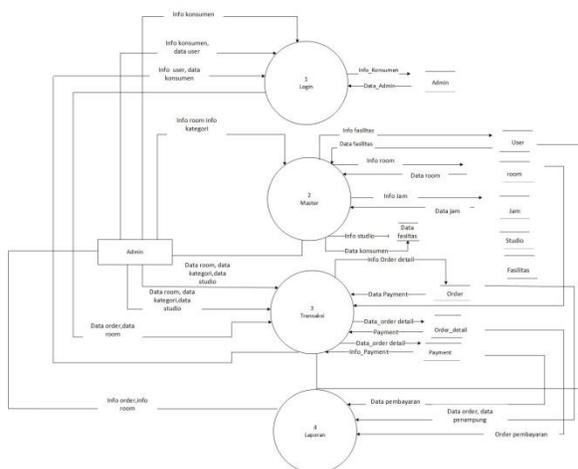
Diagram jenjang merupakan diagram yang menampilkan proses – proses yang ada pada system Gambar 4. Diagram Level 1



Gambar 8 Diagram Jenjang

#### 4.4.4 Diagram Level 1

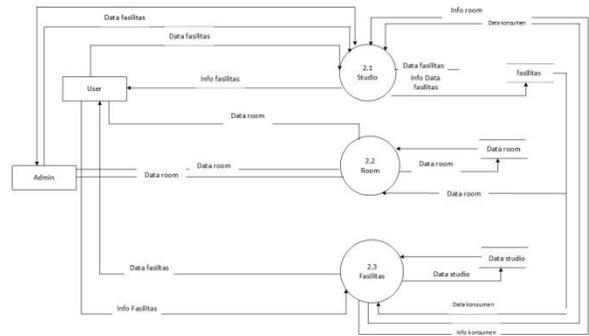
Diagram Alir Data merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data di simpan, proses apa yang menghasilkan tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Seperti pada Gambar system, dan proses tersebut menampilkan proses pengambilan dan pengiriman data kedalam sebuah tabel.



Gambar 9 Diagram level 1

#### 4.4.5. Diagram Level 2

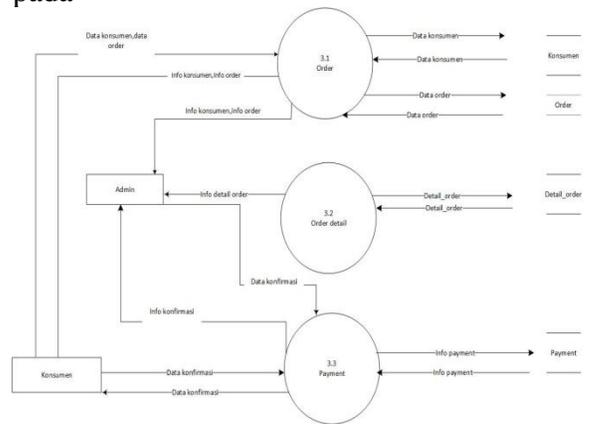
Dalam DFD level 2 ini akan menjelaskan uraian dari proses master data seperti data jenis, , Data room, . Admin dapat menginputkan data-data tersebut, Seperti pada Gambar



Gambar 10. Diagram Level 2

#### 4.4.6. Diagram Level 3 Proses

Diagram level 3 Diagram ini menjelaskan secara detail tentang proses transaksi Terdiri dari proses order, detail order, order penampung, dan konfirmasi pembayaran dari pihak pemesan dan di konfirmasi oleh user. Pada proses ini dapat dilihat pada



Gambar 11. Diagram Level 3

#### 4.4.7. Diagram Level 4

Diagram level 4 arus data level 2 proses ini menjelaskan tentang pengolahan metode payment gateway yang digunakan pada sistem alat pembayaran menggunakan merchant tertentu untuk memudahkan alat bertransaksi payment gateway sendiri saat ini digunakan pada Charlie studio untuk memudahkan nya suatu pembayaran. keuntungannya sendiri pada pemilik Charlie studio lebih memudahkan pelanggan saat melakukan memesan room untuk pembayaran di awal tidak perlu lagi datang jauh-jauh ke Charlie studio berikut saya dokumentasikan

#### 4.4.10 Relasi Tabel

Diagram relasi antar tabel dihasilkan dengan menghubungkan kunci field (primary key)

penghubung masing – masing tabel dengan nama *field*, tipe data, dan ukuran (*length*) yang sama juga. Seperti pada *Gambar 13. Relasi*

### Kegiatan Admin

Tahap mengimplementasi sistem yang telah dirancang dan dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang dibuat.

- a. Admin dapat memasukkan *username* dan *password* kedalam sistem, apabila dalam proses input data *username* dan *password* benar maka sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman sistem, apabila salah maka sistem akan memberi peringatan kepada pengguna untuk memasukkan *username* dan *password* dengan benar
- b. Admin dapat melakukan proses input data yang ada pada sistem, seperti data admin, Dasbor, jadwal konsumen
- c. Admin dapat merubah data pada tabel yang dianggap salah, ataupun keliru pada saat proses input data.
- d. Admin dapat melakukan proses menghapus data apabila terdapat data yang melebihi, atau salah.
- e. Sistem akan menampilkan informasi perihal jadwal band yang akan melakukan reservasi yang dilakukan oleh *konsumen* kepada admin, dan admin dapat melakukan validasi atas proses tersebut dengan melihat semua berkas yang dikirimkan oleh *konsumen* didalam sistem.

### 5.1. Kegiatan Konsumen

Sistem akan memberikan hak akses kepada *konsumen* untuk melakukan kegiatan penginputan reservasi didalam sistem. Penjelasan dari kegiatan yang dapat dilakukan oleh *konsumen* didalam sistem

- a. Sistem memberikan hak akses kepada *konsumen* untuk melakukan reservasi jadwal yang akan di pesan ,setelah melakukan nreservasi konsumen langsung di arahkan pada transaksi pembayaran peminjaman, , dan cetak laporan dan semua kegiatan tersebut dilakukan didalam sistem.
- b. menekan tombol simpanan sehingga form simpanan dana akan muncul, form tersebut menampilkan data diri nasabah, dan form input untuk memasukkan dana yang akan disimpan.
- c. Untuk dapat melihat jumlah saldo penyimpanan dana, *collector* dapat memilih kartu angsuran, dimana didalam kartu angsuran akan menampilkan data saldo, dan

apabila melakukan penarikan akan tampil didalam kartu.

- d. Nasabah yang akan melakukan penarikan dana, maka *collector* dapat memilih menu penarikan, dimana didalam terdapat form yang digunakan untuk memproses penarikan dana nasabah.
- e. Untuk cetak laporan *collector* dapat melakukan di menu laporan, sebelum melakukan cetak laporan, *collector* dapat menentukan rentang waktu, baik perhari, ataupun perbulan.

### 5.2. Perangkat Keras Yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi pembayaran sebagai berikut:

- a. Laptop HP Asus x441M .
- b. Processor Intel Celereon N4000, (2CPU) ~2.6 GHz.
- c. RAM 4GB.
- d. Harddisk 1TB.

### 5.3. Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan oleh penulis untuk membangun sistem informasi pembayaran sebagai berikut:

- a. MYSQL
- b. Xampp v 3.2.1.
- c. *Browser google chrome*
- d. Windows 10pro 64 bit.

### 5.4. Implementasi Sistem

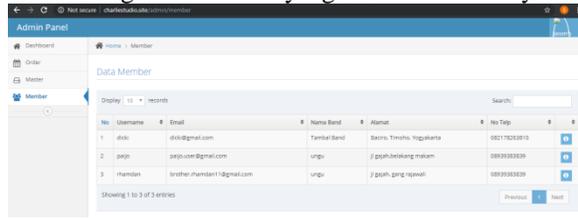
Sistem Reservasi studio berbasis **website** yang mampu membooking, memesan, melalui online dan bisa menggunakan payment gateway yaitu metode pembayaran yang terpercaya aman karna sudah bekerja sama dengan merchant bank-bank ternama, pasti nya dalam sistem tersebut sangat sekali memudahkan untuk pengguna/pelanggan dan menguntungkan bagi pemilik studio. Dengan demikian diharapkan dapat membantu konsumen dan penjualan studio bagi pemilik studio, Bahasa yang akan digunakan dalam implementasi adalah PHP, sedangkan untuk desain antarmuka akan menggunakan HTML dan CSS dan MYSQL sebagai basisdata

Berikut potongan tampilan dari sistem yang dibangun menggunakan PHP dan HTML.

#### a **Halaman Admin**

Halaman admin merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan kegiatan

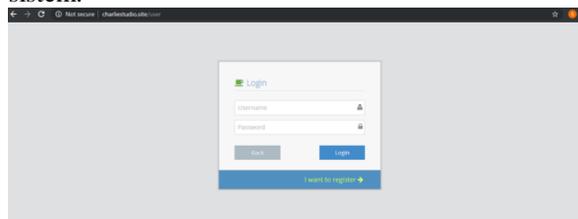
sesuai dengan hak akses yang diberikan oleh system



Gambar 14 Halaman Admin

### 3.3 Halaman Login

Halaman login merupakan halaman digunakan untuk memasuki halaman sistem, dengan cara memasukkan username dan password kedalam sistem.



Gambar 15 Halaman Login

### 3.4 Halaman Studio Room Rates

Halaman *Room Rates* merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan khususnya dalam proses reservasi yang ada pada sistem. Transaksinya seperti proses pendaftaran, pembookingan, dan



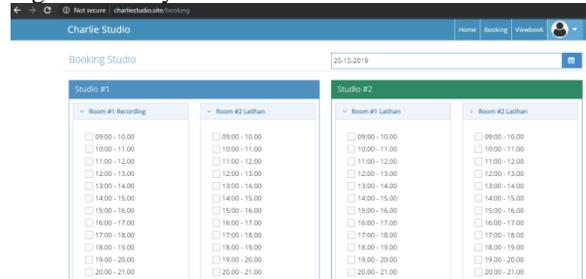
Studio 1 Room 1	Studio 1 Room 2	Studio 2 Room 1	Studio 2 Room 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Komputer</li> <li>✓ Microphone</li> <li>✓ Audio Interface</li> <li>✓ DAW Software</li> <li>✓ Audio Mixer</li> <li>✓ Studio Monitors &amp; Head Phone</li> <li>✓ Instrumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guitars and Bass</li> <li>✓ Drums</li> <li>✓ Keyboards</li> <li>✓ Vocals</li> <li>✓ Amp Mixer</li> <li>✓ Signal Processor</li> <li>✓ Studio Monitor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guitars and Bass</li> <li>✓ Drums</li> <li>✓ Keyboards</li> <li>✓ Vocals</li> <li>✓ Amp Mixer</li> <li>✓ Signal Processor</li> <li>✓ Studio Monitor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guitars and Bass</li> <li>✓ Drums</li> <li>✓ Keyboards</li> <li>✓ Vocals</li> <li>✓ Amp Mixer</li> <li>✓ Signal Processor</li> <li>✓ Studio Monitor</li> </ul>
Rp. 35,000 /jam	Rp. 25,000 /jam	Rp. 25,000 /jam	Rp. 25,000 /jam

Gambar 16 Halaman Studio Room Rates

### 3.5 Tampilan Halaman Booking

#### 3.6 Konsumen

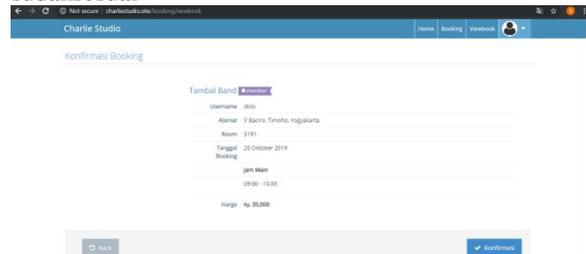
Form input pemilihan waktu yang akan digunakan nanti



Gambar 17. Halaman Booking studio

#### 3.7 Halaman Konfirmasi booking

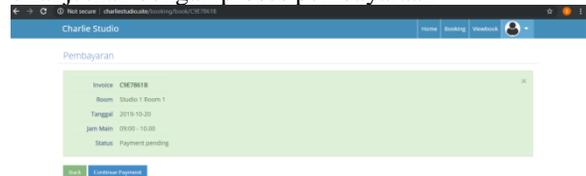
Form Konfirmasi berfungsi untuk memastikan identitas yang sudah terdaftar apakah sudah sesuai



Gambar 18. Halaman konfirmasi booking

#### 3.8 Halaman pembayaran

Tampilan pembayarana ketika sudah melakukan proses konfirmasi booking setelah itu dilanjutkan dengan proses pembayaran

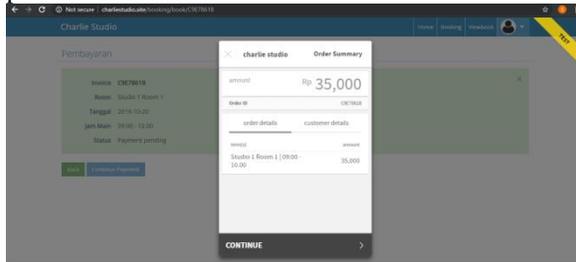


Gambar 19. Halaman Pembayaran

#### 3.9 Halaman Laporan Pembayaran

Halaman pembayaran kedua menu yang dimana untuk memastikan harga yang sesuai dengan

## pemesanandiawal



Gambar 20 Halaman Pembayaran

## 6 PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian perancangan dan implementasi yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penyesuaian pembayaran payment gateway alat transaksi sah pada sistem Reservasi Studio Musik Charlie Berbasis web yang dapat di akses melalui browser, sehingga dapat di akses dengan menggunakan media komputer. Hasil penelitian ini diantaranya :

1. Dari penggunaan aplikasi online Reservasi web studio memberikan kemudahan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi webset Reservasi studio
2. Adanya metode pembayaran menggunakan payment gateway memberikan akses banyak ta terbatas waktu ta terbatas penggunaan sehingga konsumen bebas bertransaksi 24 jam
3. Dengan ada nya payment ini konsumen merasa nyaman karan e-commerce, payment gateway sendiri spasioal dibidang pembayaran *Payment gateway* biasanya menyediakan cara pembayaran yang lebih aman dalam melakukan transaksi sudah banyak juga merchant ternama yang sudah bekerjasama.

### 6.2 Kekurangan Sistem

Dari hasil penelitian, perancangan dan implementasi yang sudah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan untuk membangun aplikasi yang lebih baik lagi untuk kedepannya, yaitu :

- a Tidak di batasi nya pembayaran melalui payment gateway, kerja sama yang meluas dengan merchant-merchant lain
- b Di halaman pertama/home pada user di berikan tampilan room yang sudah terisi.

- c Memberi notifikasi saat ada konsumen yang telah melalui proses reservasi
- d Sistem yang dibangun masih menggunakan 1 platform, sehingga apabila ingin dibuka hanya bisa melalui website.
- e Tidak adanya fitur pengingat didalam sistem untuk penarikan dana yang dilakukan oleh collector kepada admin

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni 2018. "Perancangan bisnis Pengembangan paramas musik studio' .UNPAS Bandung. "
- [2] Arief Rahardian 2017, " Sistem Informasi penyewaan Studio musik pada piesces musik studio berbasis web.
- [3] Bagus perwira laksmana., 2012, pembangunan perangkat lunak Reservasi studio musik berbasis web. ,
- [4] Denni (2011), "E-Commerce proses penjualan dan pemasaran pada toko. Rekayasa perangkat lunak Terstruktur. Informatika"
- [5] calvin (2015). Analisis penggunaan transaksi non-tunai di kalangan pengusaha kota medan
- [6] Gulati, (2007) R., engembangan electronic commerce untuk pemberdayaan agroindustri minyak kelapa sawit [skripsi]. Bogo & Pasaribu, H. H. S.
- [7] Much Nuracmad (2010) Kajian usability website e-commerce Indonesia berdasarkan perspektif tipe pengguna transactordan customer.
- [8] Kadir, A (2014) Perancangan e-commercepada PT. Fajar Surya Wisesa, Cibitung[skripsi]. Bogor: Fakultas TeknologiPertanian, Institut Pertanian Bogor.
- [9] Shalahudin (2014) Sistem informasi pemasaran berbasis web dengan pendekatan metode CRM (studi kasus:

PT. Liza Herbal International) [skripsi].  
Bogor: Fakultas Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam,

- [10] Risnandar, I., (2013) Kajian penggunaan  
Instrument Sistem Pembayaran sebagai  
Leading Indicator Makro Ekonomi”,  
Working Paper Bank Indonesia
- [11] Winarto, E., (2014) Sematic-Web Solusi  
Interoperabilita Informasi Sebagai Penunjang  
Jaringan Sistem, Jakarta: Ilkom Universitas  
Gunardharma