

**Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Berbasis
Mobile Android**

(Studi Kasus Studio Charlie Music & Recording)

PROYEK TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Informatika

Disusun oleh:

LUTFI PURWANTORO

5130411116

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020**

Naskah Publikasi

PROYEK TUGAS AKHIR

**Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Berbasis
Mobile Android
(Studi Kasus Studio Charlie Music & Recording)**

Disusun Oleh:

LUTFI PURWANTORO
5130411116

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing



Suhirman, S.kom, M.Kom, Ph.D

Tanggal: 14 September 2020

Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Berbasis Mobile Android (Studi Kasus Studio Charlie Music & Recording)

LUTFI PURWANTORO

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

ABSTRAK

Charlie Studio Music & Recording is a service provider engaged in music studio rental services for the recording process or just playing music and rental music equipment. The rental process that runs on Charlie Studio Music & Recording, which is a data service that is often not recorded properly, sometimes causing irregular turnover so that the financial data between going out and going is out of sync. This condition can also affect the existence of Charlie Studio Music & Recording if it does not improve service to customers who currently only depend on relationships and social media as service promotions. Besides that, the weaknesses of customer orders via chat or telephone media are unable to find out the dates that have not been ordered by other customers and have to wait for the clerk's answer to find out the empty music studio schedule. In addition, the studio, in remembering the order schedule, still uses an ineffective way, namely by writing the date that has been ordered manually on the board in the studio. The purpose of system design is to build a mobile Android-based system on Charlie Studio Music & Recording as a means of information and promotion to customers and also as a medium to facilitate the studio in serving customers optimally. Algorithms, models and system development tools used are waterfall models, object-oriented methods and flowchart design using DAD (Data Flow Diagram) and mobile programming tools such as Android Studio. While the database storage tools use MySQL. The results of the system design are in the form of a customer registration process, customer rental according to the type of room selected, a cancellation process that can be validated by the admin, payment via transfer and reporting related to Charlie Studio Music & Recording renting and turnover.

Keyword : System Design, Music Studio, Android Mobile.

1. PENDAHULUAN

Ponsel adalah salah satu teknologi yang digunakan oleh banyak masyarakat, dimana ponsel digunakan untuk komunikasi dua arah melalui suara dan pesan berupa teks. Seiring perkembangan teknologi, ponsel kini dilengkapi dengan fitur akses ke internet yang membuatnya dalam dapat digunakan untuk berbagai macam hal seperti *streaming video browsing* untuk melihat foto, oleh karena itu disebut sebagai *smartphone*. Dijaman sekarang banyak masyarakat yang memiliki hobi atau bekerja di dunia *entertainment* khususnya dibidang musik dikarenakan musik merupakan salah satu hiburan yang paling diminati masyarakat. Charlie Studio Musik & Recording mengambil perannya untuk membuat masyarakat dalam

memenuhi masyarakat dalam menyalurkan hobinya tersebut.

Charlie Studio Music & Recording merupakan salah satu *studio service* yang bergerak dibidang jasa penyewaan studio musik sekaligus penyewaan peralatan musik untuk merekam ataupun sekedar menyalurkan hobi. *Studio service* ini melayani berbagai jasa penyewaan di bidang musik. Proses *service* yang berjalan pada Charlie Studio Music & Recording yaitu *customer* yang ingin memesan ruangan atau peralatan harus datang dan mencari informasi di studio secara langsung atau bisa dengan melalui media sms, *chat* atau telepon ke studio. Setelah itu dapat melihat fasilitas dan melihat daftar harga sesuai kebutuhan *customer*. Data service yang sering tidak tercatat

dengan baik terkadang menyebabkan omset yang tidak teratur sehingga data keuangan antara keluar dan masuk tidak sinkron. Kondisi tersebut juga dapat meningkatkan pelayanan kepada *customer* yang saat ini hanya tergantung pada relasi dan media social sebagai *service promotion*.

2. LANDASAN TEORI

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Referensi [1] dengan judul “Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Berbasis Web Pada Bravo Musik Studio” membahas bagaimana cara mengatasi permasalahan dengan metode yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi mengadopsi metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah (DBMS). Hasil penelitian sistem informasi ini diimplementasikan untuk ditempatkan di Bravo musik studio untuk dapat digunakan oleh pengguna yang membutuhkan studio musik Khususnya di daerah Karawang.

Referensi [2] dengan judul “Pembanguna Aplikasi Penyewaan Studio Musik dan Rekaman Berbasis Web” membahas sistem informasi yang perancangannya diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam melakukan penyewaan ruangan pada setiap studio musik dan memilih jadwal yang kosong melalui website, Dengan adanya aplikasi ini pihak studio dan pelanggan dapat dengan mudah dalam mengelola data penyewaan studio musik dan data laporan.

Referensi [3] dengan judul “Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjadwalan Studio Musik Pada Denio Music Studio Berbasis Web”. Didalam penelitiannya membahas mempercepat proses perhitungan transaksi, meminimalisir terjadinya bentrok jadwal booking dan dapat mempermudah

proses booking studio , mengidentifikasi data yang ada dan merekapnya secara otomatis sehingga memudahkan pembuatan laporan bulanan di Denio Music Studio.

Referensi [4] dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik pada Studio Musik Hensa Berbasis Web”. Proses adanya sistem informasi dapat melakukan proses pemesanan studio musik dengan efisien, sehingga mempermudah dalam proses transaksi pemesanan dan pelaporan dapat di outputkan dengan mudah dan cepat .

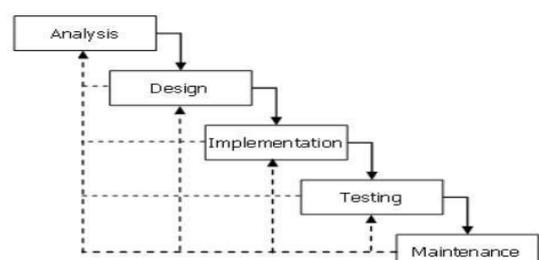
3. METODE PENELITIAN

3.1 Bahan/Data

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah sistem informasi penyewaan jasa studio dan penyewaan alat musik pada Charlie Studio Music & Recording. Sistem ini untuk memudahkan customer dalam mencari informasi terkait dengan pilihan ruangan, paket ruangan studio, penyewaan dan pemesanan peralatan musik berdasarkan tanggal *booking*, Adanya *studi service* yang dilayani pada Charlie Studio Music & Recording yaitu jasa penyewaan ruangan dan peralatan musik untuk menyalurkan hobi musik atau untuk proses rekaman.

3.1.1 Data Yang Diperoleh

Data yang penulis dapatkan dalam penelitian di Charle Studio Music & Recording berupa hasil wawancara tentang proses – proses apa saja yang ada dalam proses penyewaan jasa studio dan penyewaan alat musik pada Charlie Studi Music & Recording dimana dalam wawancara tersebut penulis dapatkan gambaran dari proses tata



penyewaan studio dan alat musik beserta syarat – syarat yang harus dipenuhi penyewa.

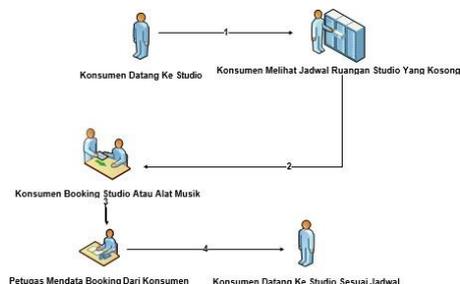
3.1.2 Prosedur Pengumpulan Data

Penyumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat pembanguna sistem. Pembuatan sitem informasi penyewaan jasa studio musik.

3.2 Aturan Bisnis (*Businis Rule*)

Saat ini Charlie Studi Music & Recording dalam pesan customer melalui media social yang tidak bisa mengetahui tanggal yang belum dipesan oleh customer lain dan untuk melihat fasilitas yang tersedia harus dating langsung ke studio. Setelah itu, pihak studio dalam mengingat jadwal pemesanan (booking) masih menggunakan cara yang kurang efektif, yaitu dengan cara menuliskan tanggal yang sudah dipesan secara manual pada papan tulis.

Gambar dari proses yang terjadi saat ini ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Proses Bisnis Penyewaan Charlie Studio Music & Recording.

3.3 Tahapan Penelitian

Menurut Bassil (2012) model *waterfall* SDLC (System Development Life Cycle) adalah sebuah metologi untuk merancang dan membangun sistem perangkat lunak computer, yaitu proses perancangannya bertahap mengalir semakin kebawah (mirip dengan air terjun). Adapun model pengembangan sistem *waterfall*, seperti terlihat pada gambar 3.2.

Gambar 3.2 Model Pengembangan waterfall (Sumber: Brassil (2012)).

4. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Sistem yang diusulkan pada Charlie Studio Music & Recording yaitu dalam proses manajemen administrasi pelayanan customer dan booking studio menggunakan sistem terkomputerisasi yang dapat berjalan pada platform Mobile Android sehingga lebih cepat, efisien, paperless dan realtime. Pada penelitian ini sistem yang dibangun adalah sistem untuk proses manajemen pelayanan service kepada customer, administrasi booking studio dan pencarian informasi penjadwalan booking studio. Pembangunan sistem informasi studio musik ini dapat diakses langsung oleh customer melalui smartphone miliknya dengan mengakses aplikasi studio musik yang dapat didownload di Apps Store dan Google Play. Dengan adanya pengembangan sistem memudahkan customer dalam pencarian jadwal booking dan proses booking studio secara realtime. Selain itu sistem ini juga akan membantu pihak Charlie Studio Music & Recording dalam pendataan jadwal booking dan pelayanan service kepada customer sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan jadwal dan dapat menambah omset studio musik karena aplikasi dapat diakses oleh customer secara global. Pengembangan sistem baru ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis Mobile Android yang membantu customer, petugas studio dan owner Charlie Studio Music & Recording.

4.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional sistem merupakan jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional sistem merupakan kebutuhan akan fasilitas yang dibutuhkan pada

aktivitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum, dilihat dari sistem pengguna.

4.1.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Analisa kebutuhan non fungsional sistem menjelaskan mengenai kebutuhan pendukung sistem yang akan dibuat, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional sistem. Kebutuhan secara non fungsional tersebut meliputi hardware dan software yang harus dimiliki untuk menjalankan sistem yang akan dibangun. Analisa kebutuhan non fungsional sistem menjelaskan mengenai kebutuhan pendukung sistem yang akan dibuat, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional sistem. Kebutuhan secara non fungsional tersebut meliputi hardware dan software yang harus dimiliki untuk menjalankan sistem yang akan dibangun.

4.2 Desain Sistem

Setelah analisa sistem, maka tahap selanjutnya adalah perancangan sistem yang disebut dengan tahap planning. Tahap rancangan sistem berguna untuk mengatur kinerja para software engineer, mengetahui resiko apa saja yang akan dihadapi, mengetahui apa saja yang dibutuhkan dan apa yang akan dihasilkan. Perancangan sistem yang digunakan untuk membuat sistem menggunakan model data relasional.

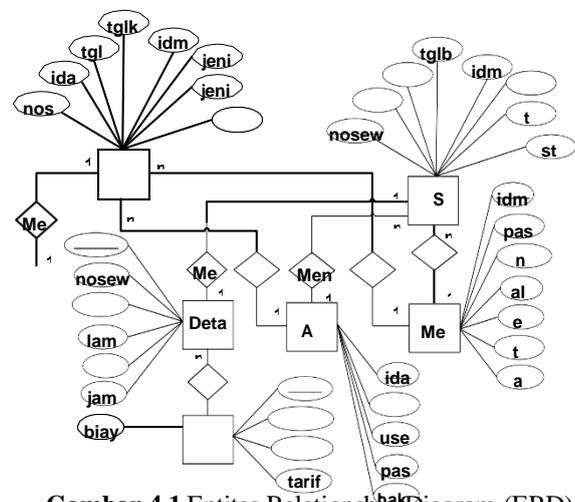
4.2.1 Desain Logik

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem yang meliputi pembuatan diagram alir data sampai dengan perancangan interface sistem yang akan dibuat/dikembangkan. Tahapan perancangan aplikasi sistem informasi studio musik berbasis Mobile Android.

4.2.1.1 Perancangan ERD

Entity Relationship Diagram atau ERD adalah diagram yang menggambarkan relasi antara entity-entity yang ada dalam sistem tersebut. ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan

objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Dalam perancangan ERD terdapat hubungan antar entitas yang menyatakan jumlah himpunan relasi antar entitas yang dipetakan dalam bentuk kardinalitas. Kardinalitas ERD sebenarnya merupakan suatu relasi antar tabel yang menggambarkan bagaimana tabel-tabel dalam database saling terintegrasi satu sama lain, one to one, one to many atau many to many. Adapun relasi atau hubungan antar entitas sistem informasi studio musik dapat digambarkan seperti pada Gambar 4.1.

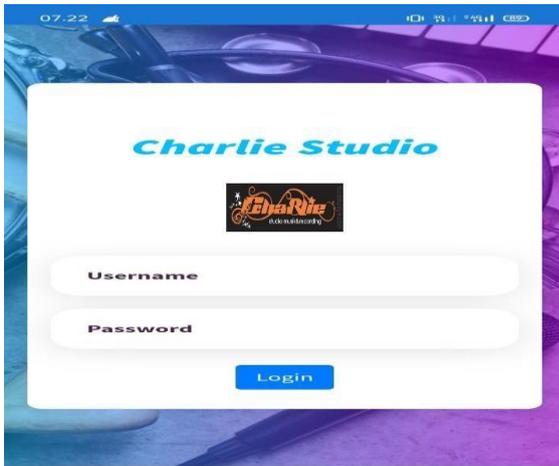


Gambar 4.1 Entitas Relationship Diagram (ERD)

4.2.1.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan gambaran dari sistem informasi studio musik yang akan dikembangkan oleh penulis. Entitas yang terlibat pada sistem diantaranya admin, member dan owner sebagai hak akses sistem. Setiap entitas memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan kapasitas dan hak aksesnya kedalam sistem informasi studio musik berbasis Mobile Android. Adapun rancangan diagram konteks sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.2.

4.3 Tampilan Halaman Login

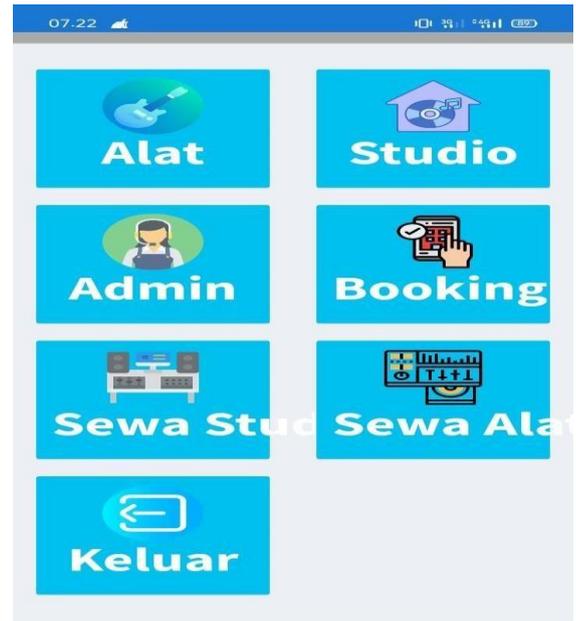


Gambar 4.9 Tampilan Halaman Login

Halaman login berisi sebuah form yang digunakan untuk login ke sistem. Pada halaman login terdapat inputan yang digunakan untuk memasukkan username dan inputan yang digunakan untuk memasukkan password sesuai yang dimiliki oleh masing-masing pengguna aplikasi. Setelah memasukkan username dan password dapat diteruskan dengan klik tombol Login untuk masuk ke dalam sistem.

4.4 Tampilan Halaman Setelah Login

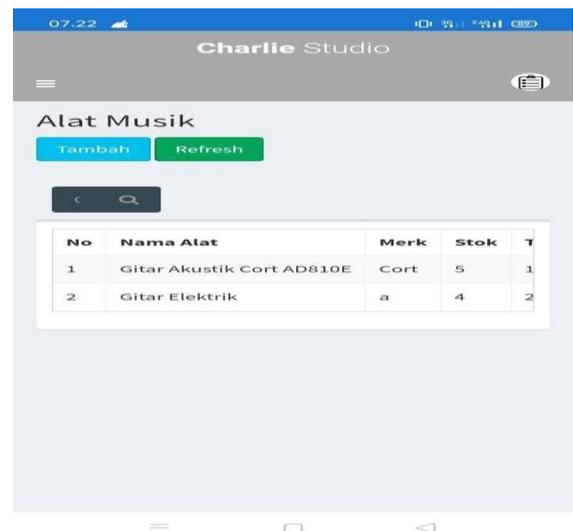
Halaman setelah login merupakan form yang akan tampil setelah berhasil melakukan login yang kemudian akan menampilkan menu-menu yang dapat diakses yaitu menu Alat, Menu Studio, Menu Admin, Menu Booking, Menu Sewa Studio, Menu Sewa Alat, dan Menu Logout dimana menu-menu tersebut akan menuju ke fasilitas-fasilitas yang ada di dalam sistem



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Setelah Login

4.5 Tampilan Halaman Master Data ALAT Musik

Halaman alat musik merupakan form yang digunakan untuk menginputkan data alat musik yang akan disewakan di Charlie Studio. Pada halaman alat musik terdapat tombol Tambah yang digunakan untuk menambah alat musik yang tersedia dan tombol Refresh untuk memuat ulang halaman alat musik



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Tambah Alat Musik.

Untuk melakukan penambahan data alat musik digunakan form tersendiri yang dapat diakses

dengan menggunakan tombol Tambah dan dilanjutkan dengan mengisi inputan nama alat, merk alat, tarif sewa, dan deskripsi dari alat musik.

The screenshot shows a mobile application interface for 'Charlie Studio'. At the top, there is a blue header with the time '07.23' and the app name 'Charlie Studio'. Below the header is a grey navigation bar with a hamburger menu icon on the left and a list icon on the right. The main content area is titled 'Tambah' and contains a light blue form box. Inside the form, there are five input fields with asterisks indicating they are required: 'Nama Alat*', 'Merk Alat*', 'Stok*', 'Tarif Sewa/Hari*', and 'Deskripsi*'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (blue) and 'Batal' (red).

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Tambah Alat Musik

4.6 Tampilan Halaman Master Data Ruangannya/Studio Musik

Halaman master data ruangan atau studio musik merupakan form yang digunakan untuk mendata ruangan musik yang dimiliki Charlie Studio untuk disewakan yang telah dilengkapi juga dengan berbagai alat musik. Pada halaman ruangan terdapat tombol Tambah yang digunakan untuk menambah ruangan yang tersedia dan tombol Refresh untuk memuat ulang halaman. Adapun tampilan halaman master data ruangan atau studio musik dapat dilihat pada Gambar 5.13.

The screenshot shows the 'Studio Musik' master data page. It features a blue header with the time '07.23' and the app name 'Charlie Studio'. Below the header is a grey navigation bar with a hamburger menu icon on the left and a list icon on the right. The main content area is titled 'Studio Musik' and contains two buttons: 'Tambah' (blue) and 'Refresh' (green). Below the buttons is a search bar with a magnifying glass icon. Underneath the search bar is a table with three columns: 'Nama Ruangan', 'Fasilitas', and 'Tarif Sewa'. The table contains two rows of data.

Nama Ruangan	Fasilitas	Tarif Sewa
Charlie 1	Ac, Alat musik lengkap	100.000
Charlie 2	Alat musik baru	120.000

Gambar 4.13 Tampilan Halaman Master Data Ruangannya

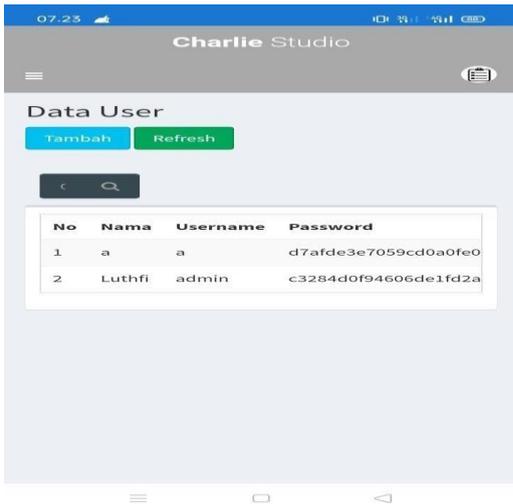
Untuk melakukan penambahan data ruangan atau studio musik digunakan form tersendiri yang dapat diakses dengan menggunakan tombol Tambah dan dilanjutkan dengan mengisi inputan nama ruangan, fasilitas, dan tarif sewa ruangan.

The screenshot shows a mobile application interface for 'Charlie Studio'. At the top, there is a blue header with the time '07.23' and the app name 'Charlie Studio'. Below the header is a grey navigation bar with a hamburger menu icon on the left and a list icon on the right. The main content area is titled 'Tambah' and contains a light blue form box. Inside the form, there are three input fields with asterisks indicating they are required: 'Nama Ruangan*', 'Fasilitas*', and 'Tarif Sewa/Jam*'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (blue) and 'Batal' (red).

Gambar 4.14 Tampilan Halaman Tambah Ruangannya Atau Studio Musik

4.7 Tampilan Halaman Admin

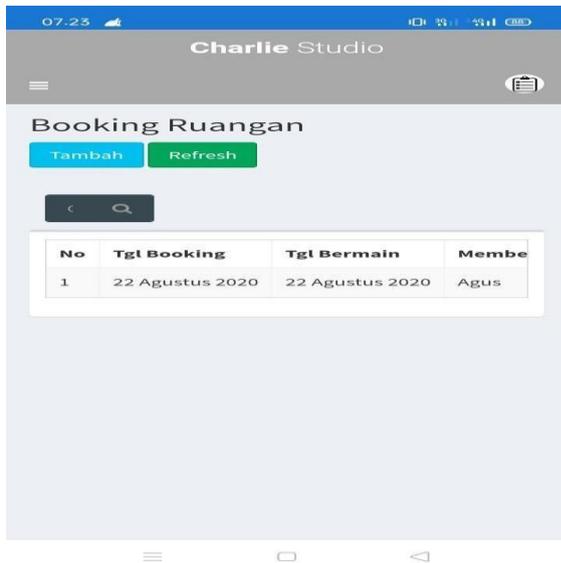
Halaman admin digunakan untuk mendata petugas atau karyawan yang dapat mengakses aplikasi. Pada halaman ruangan terdapat tombol Tambah yang digunakan untuk menambah admin yang tersedia dan tombol Refresh untuk memuat ulang halaman.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Admin

4.8 Tampilan Halaman Proses Booking Ruang Musik

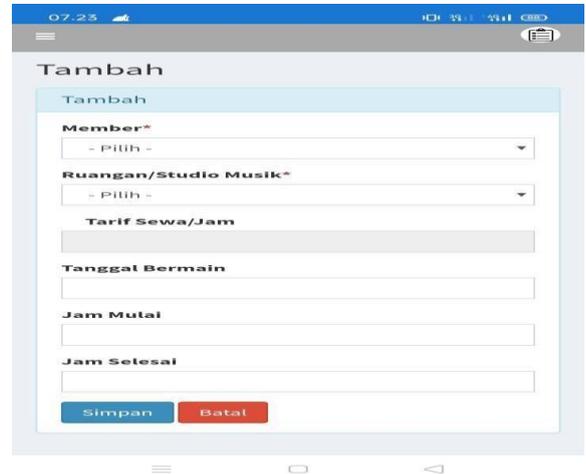
Halaman pesanan ruangan atau studio musik digunakan apabila ada member yang ini memesan studio musik untuk waktu tertentu. Pada halaman booking ruangan terdapat tombol Tambah yang digunakan untuk menambah pemesanan yang diminta oleh member dan tombol Refresh untuk memuat ulang halaman.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Booking Studio Musik

Untuk melakukan penambahan data booking ruangan atau studio musik musik digunakan form tersendiri yang dapat diakses dengan menggunakan tombol Tambah dan

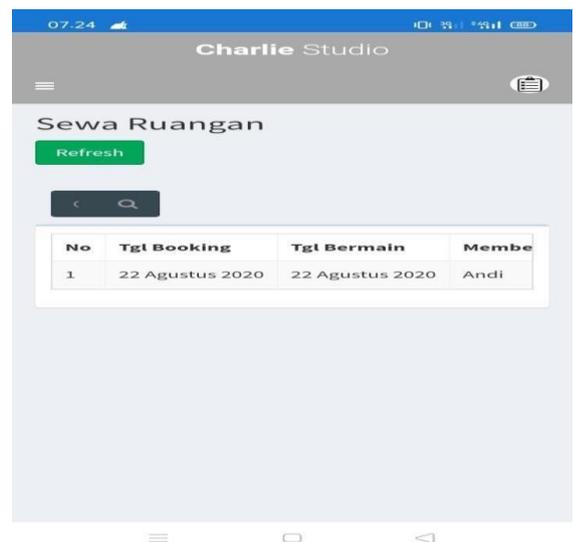
dilanjutkan dengan mengisi inputan member yang memesan, ruangan yang dipilih, tanggal bermain, jam mulai, dan jam selesai. Pemilihan jam mulai dan jam selesai akan menentukan jumlah biaya yang akan ditagihkan sesuai tarif sewa ruangan.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Tambah Booking Studio Musik

4.9 Tampilan Halaman Sewa Studio Musik

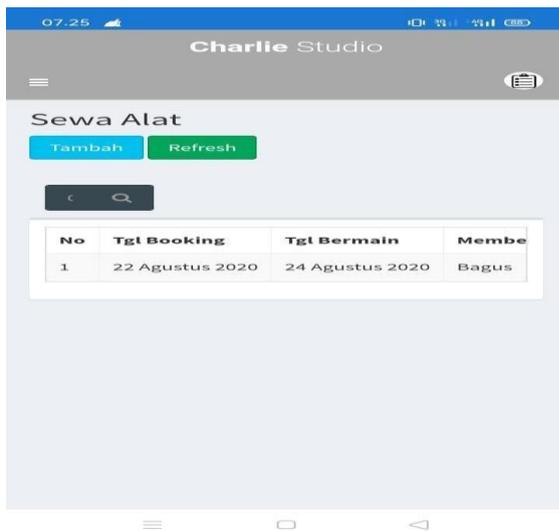
Halaman proses sewa studio musik merupakan kelanjutan dari proses booking studio musik dimana digunakan untuk memproses saat member menggunakan studio musik sampai selesai. Apabila member telah selesai menggunakan ruangan atau studio musik admin dapat menggunakan halaman ini untuk memproses selesai sewa.



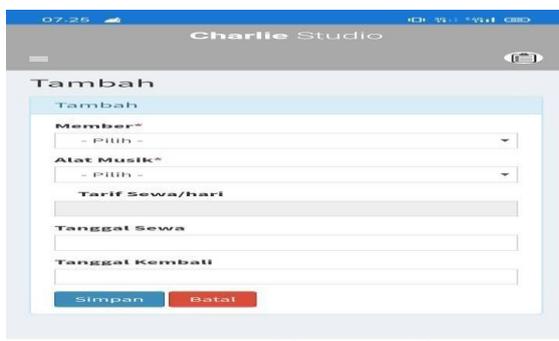
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Sewa Ruang Atau Studio Musik

4.10 Tampilan Halaman Proses Sewa Alat Musik

Halaman proses sewa alat musik digunakan untuk memproses penyewaan alat musik yang dilakukan oleh member. Pada halaman sewa alat musik terdapat tombol Tambah yang digunakan untuk menambah penyewaan yang diminta oleh member dan tombol Refresh untuk memuat ulang halaman.



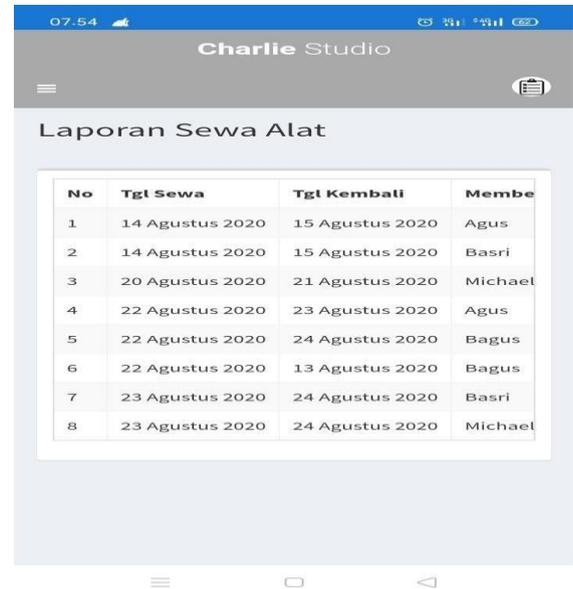
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Sewa Alat Musik Untuk melakukan penambahan data sewa alat musik digunakan form tersendiri yang dapat diakses dengan menggunakan tombol Tambah dan dilanjutkan dengan mengisi inputan member yang menyewa, alat musik yang dipilih, tanggal sewa, dan tanggal kembali. Pemilihan tanggal sewa dan tanggal kembali akan menentukan jumlah biaya yang akan ditagihkan sesuai tarif sewa alat.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Tambah Sewa Alat Musik

4.11 Tampilan Halaman Laporan Penyewaan Alat

Halaman halaman laporan penyewaan alat digunakan untuk menampilkan laporan penyewaan alat yang ada di Charlie Studio.



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Laporan Penyewaan Alat

4.12 Tampilan Halaman Laporan Penyewaan Ruangan

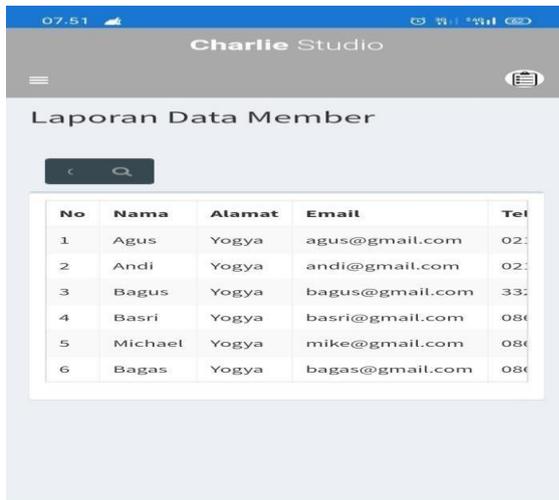
Halaman halaman laporan penyewaan ruangan digunakan untuk menampilkan laporan penyewaan ruangan yang ada di Charlie Studio. Pada halaman laporan menampilkan informasi ruangan mana saja yang pernah disewa beserta informasi biaya sewa.



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Laporan Penyewaan Ruangan

4.13 Tampilan Halaman Laporan Member

Halaman halaman laporan member digunakan untuk menampilkan laporan member yang telah bergabung di Charlie Studio. Halaman laporan member menampilkan member yang terdaftar di Charlie Studio.



No	Nama	Alamat	Email	Tel
1	Agus	Yogya	agus@gmail.com	021
2	Andi	Yogya	andi@gmail.com	021
3	Bagus	Yogya	bagus@gmail.com	332
4	Basri	Yogya	basri@gmail.com	084
5	Michael	Yogya	mike@gmail.com	084
6	Bagas	Yogya	bagas@gmail.com	084

Gambar 4.23 Tampilan Halaman Laporan Member

4.14 Tampilan Halaman Laporan Omset

Halaman halaman laporan omset digunakan untuk menampilkan laporan omset yang didapat Charlie Studio. Halaman laporan omset menampilkan informasi total pendapatan yang didapatkan Charlie Studio berdasarkan penyewaan yang telah terjadi.



Kembali	Nama Member	Biaya Sewa
Agustus 2020	Basri	Rp. 125.000
Agustus 2020	Michael	Rp. 200.000
Agustus 2020	Agus	Rp. 125.000
Agustus 2020	Bagus	Rp. 200.000
Agustus 2020	Bagus	Rp. 200.000
Agustus 2020	Michael	Rp. 200.000
Agustus 2020	Agus	Rp. 125.000
Agustus 2020	Basri	Rp. 125.000

Gambar 4.24 Tampilan Halaman Laporan Omset

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada Charlie Studio, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Sistem informasi penyewaan alat musik dan ruangan dapat diimplementasikan menggunakan platform android.
- Proses sewa alat musik dan pemesanan untuk menyewa ruangan atau musik dapat diimplementasikan menggunakan platform android dari proses booking sampai proses selesai transaksi.
- Proses pembatalan sewa ruangan atau studio dapat diimplementasikan menggunakan platform android dengan cara menghapus pemesanan yang telah dilakukan sebelum terjadinya transaksi.
- Proses sewa alat musik dapat diimplementasikan menggunakan platform android dengan cara memilih alat musik yang diinginkan beserta masa sewa.
- Sistem dapat menampilkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam proses penyewaan alat musik dan ruangan/studio musik.

5.2 Saran

Secara umum sistem yang telah dibangun telah mengatasi permasalahan yang ada, namun ada beberapa hal yang penulis sarankan untuk pengembangan sistem kedepannya, yaitu:

- Sistem informasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan adanya proses penjualan merchandise atau alat musik yang tersedia di studio musik.
- Sistem informasi dapat dikembangkan dengan membuat semacam marketplace

khusus untuk penyewaan beberapa studio musik yang ada di Yogyakarta.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Android Developers. (2020, September 9). Mengenal Android Studio. Diambil dari :developer.android.com:
<https://developer.android.com/studio/intro>
- Badiyanto. (2013). Buku Pintar Framework dan MySQL. Yogyakarta: Mediakom.
- Code Tutplus. (2020, September 9). Mempelajari Java untuk Pengembangan Android. Diambil dari :<https://code.tutsplus.com/id/tutorials/learn-java-for-android-development-java-shorthand-mobile-4699>
- Durahim, (2018). Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Berbasis Web Pada Bravo Musik Studio. Jurnal Ilmiah. Prodi Sistem Informasi, Nusa Mandiri Jakarta, Jakarta.
- Fathansyah. (2012). Basis Data. Bandung: Informatika Bandung.
- Hadi, H,. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik pada Studio Musik Hensa Berbasis Web. Prodi Manajemen Informatika. Amikom, Yogyakarta.
- Hendrianto, DE. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. IJSN, Vol 3 No 4. ISSN : 2302 – 5700.
- Hutahaean, J. (2014). Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Kadir, A. (2014). Pengenalan Sistem Informasi, Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Krismaji, (2015). Sistem Informasi Edisi 4. Yogyakarta: AMP YKPN.
- Maimunah, Luigi, D dan Ferdiansyah, A. (2017). "Rancang Bangun Sistem Pelayanan Data Pelanggan (Xibar) Berbasis Online". Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.ISSN : 2302-3805.
- Nurrahman, I.A,. (2016). Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjadwalan Studio Musik Pada Denio Music Studio Berbasis Web. Prodi Sistem Informasi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Romney, Marshall B & Paul John Steinbart, (2011), "Accounting Information System", 9th Edn. (Diterjemahkan oleh Dewi Fitriarsari dan Deny Arnos Kwary). Sistem Informasi Akuntansi Edisi 9, Salemba Empat, Jakarta.
- Saefullloh, R.M. (2017). Pembangunan Aplikasi Penyewaan Studio Musik Dan Rekaman Berbasis Web. Jurnal Ilmiah. e-Proceeding of Applied Science : Vol.3, No.2 Agustus 2017.
- Safaat, N. (2015). Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Shalahudin, M., dan Rosa A.S. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Sutanta, E. (2014). Basis Data dalam Tinjauan Konseptual. Yogyakarta: Andi.