

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang dilakukan dalam memperoleh data dalam kegiatan penelitian pada Studio Musik Tiiwana di Bandar Lampung. Pada sub ini akan dijelaskan metode pengumpulan data yang meliputi:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka diterapkan dengan melakukan penelaahan terhadap pengolahan data penjualan dan pembokingan berupa catatan boking (pembukuan) pada Studio Musik Tiiwana.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan dengan teknik pengumpulan data secara tatap muka langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu terhadap pengelola Studio Musik Tiiwana yaitu saudara Sigit.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama 17 hari dari tanggal 13 agustus sampai dengan 30 agustus 2019. Proses penelitian dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek dan aktivitas dari pemasaran pembokingan pada Studio Musik Tiiwana. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai sistem yang akan dikembangkan secara detail dan akurat. Selain itu, melalui observasi juga dapat memperoleh gambaran langsung terhadap alur kerja sistem atau aktivitas sistem yang sedang berjalan secara jelas.

3.2 Metodologi Pengembangan Sistem Prototype

Model prototipe (*prototyping model*) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan

simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototype ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user.



Gambar 3.1 Ilustrasi model prototipe

Pada tahap ini, metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode prototipe dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Mendengarkan Pelanggan : *developer* dan klien (Studio Musikn Tiiwana) bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan yang dilakukan dalam tehnik pengumpula data Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Studio Musik Tiiwana dan menganalisis kebutuhan sistem yang ada..
2. Membangun/Memperbaiki *Mock-up* : perancangan untuk membangun perangkat lunak dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototipe dengan menggunakan pendukung pengembangan sistem UML *Unified Modeling Language* yaitu merupakan sebuah langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data. Prosedur kerja sistem yang baru ini akan di gambarkan dalam beberapa bentuk tahapan yaitu: Membuat *Usecase*, *Activity*

Diagram Membuat Rancangan *Input* dan *Output*, *Class Diagram*,
Membuat Kamus Data.

3. Pelanggan Melihat/Menguji *Mock-up* : klien (Studio Musik Tiiwanan) melihat dan menguji *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk membangun perangkat lunak lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Demi kebutuhan klien (Studio Musik Tiiwanan) lebih baik *prototype* yang dibuat diusahakan dapat dimanfaatkan.

3.3 Alat dan Bahan

a. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut:

- 1) *Processor Core i3*
- 2) *VGA 1 GB*
- 3) *RAM 2 GB*
- 4) *Harddisk 500 GB*
- 5) *Monitor HD LED LCD*
- 6) *Keyboard* dan *mouse* standar
- 7) *Printer* standar

b. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*), perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- 1) Sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows 7*.
- 2) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa *HTML 5*, *CSS*, dan *Java Script*.
- 3) Aplikasi program yang digunakan adalah *Adobe DreamWeaver CS5*.
- 4) Aplikasi editor yang digunakan adalah *Photoshop CS6*.

c. Spesifikasi *Mobile*

Perangkat *Mobile* yang dibutuhkan adalah:

- 1) Layar 4 Inch 480*800 pixel.
- 2) Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich.
- 3) Memory RAM 512mb.

3.4 Perancangan Sistem yang Diusulkan

Dalam rangka mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, maka penulis akan melakukan perancangan sistem informasi pemasaran reservasi Studio Musik Tiiwana.

3.5 Analisis Kebutuhan

3.5.1 Tahapan Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan pada Studio Musik Tiiwana mengenai pemasaran dan proses reservasi, dengan mengidentifikasi peluang yang ada pada sistem yang berjalan sehingga dapat diusulkan ide mengenai peluang yang ada. Berikut mengenai analisis sistem yang sedang berjalan dan kelemahan sistem tersebut.

3.5.2 Analisis Sistem Berjalan



Gambar 3.2 Use Case Sistem Berjalan Reservasi Jasa Studio Musik Tiiwana.



Gambar 3.3 *Use Case* Sistem Berjalan Pemasaran Studio Musik Tiiwana.

Alur sistem reservasi pada Studio Musik Tiiwana adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan datang ke Studio Musik Tiiwana untuk memesan jadwal secara langsung ke karyawan yang ada pada Studio Musik Tiiwana.
2. Lalu setelah karyawan melihatkan daftar jadwal Studio Musik Tiiwana kepada pelanggan dan menerima jasa sewa yang diinginkan oleh pelanggan.
3. Pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan waktu yang dipesan.
4. Karyawan mencatat jadwal booking dan memberikan cetakan nota kepada pelanggan.

Alur sistem pemasaran pada Studio Musik Tiiwana adalah sebagai berikut:

1. Bagian pemasaran pada Studio Musik Tiiwana memasang banner.
2. Bagian pemasaran memberikan flayer ke pelanggan secara langsung.
3. Pelanggan mendapatkan informasi dari pelanggan lain.

3.5.2.1 Analisis *Use Case* Sistem Pemesanan Studio Musik Tiiwana

Nama <i>Use Case</i>	:Memesan Jadwal
Actor	:Pelanggan, Karyawan
Type	: <i>Primary Key</i>

Tujuan :Untuk menanyakan waktu sewa pada Studio Musik Tiiwana.

Deskripsi :Pelanggan menyewa room untuk bermain musik.

Tabel 3.1 Skenario *Use Case* Memesan Jadwal

Pelanggan	Karyawan
1. Datang ke Studio Musik Tiiwana	
2. Memesan waktu bermain yang ada pada Studio Musik Tiiwana	
	3. Melihatkan jadwal dan biaya sewa yang ada pada Studio Musik Tiiwana

Nama *Use Case* :Melihat Jadwal

Actor :Karyawan, Pelanggan

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk memberikan informasi jadwal sewa kepada pelanggan.

Deskripsi :Karyawan melihatkan daftar jadwal studio.

Tabel 3.2 Skenario *Use Case* Menerima Jadwal

Karyawan	Pelanggan
1. Menanyakan waktu sewa	
	2. Menjelaskan waktu sewa yang akan diboeking
3. Menerima waktu yang akan di booking dan menetapkan harga	

Nama *Use Case* : Melakukan pembayaran
 Actor :Pelanggan,Karyawan
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk menetapkan waktu booking yang di sepakati ole pelanggan.
 Deskripsi :Pelanggan memberikan uang menyepakati waktu sewa kepada karyawan.

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Melakukan Pembayaran

Pelanggan	Karyawan
1. melakukan pembayaran	
	2. Menerima uang pembayaran.

Nama *Use Case* :Memberikan nota
 Actor :Karyawan,Pelanggan
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk.memberikan bukti pembayaran kepada pelanggan.
 Deskripsi :karyawan memberikan cetakan nota sebagai bukti sewa.

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Menerima Nota

Karyawan	Pelanggan
1. memberikan nota pembayaran	
	2. Menerima nota pembayaran.

Nama *Use Case* : Memasang Banner
 Actor : Pemasaran
 Type : *Primary Key*

- Tujuan :Untuk memberikan informasi kepada pelanggan tentang informasi Studio Musik Tiiwana.
- Deskripsi :Pemasaran memberikan informasi Studio Musik Tiiwana dengan media banner.

Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Memasang Banner

Pemasaran	Pelanggan
1. memasang banner sebagai media informasi	
	2. Melihat banner Studio Musik Tiiwana.

Nama *Use Case* : Memberikan flayer

Actor : Pemasaran

Type : *Primary Key*

Tujuan :Untuk memberikan informasi kepada pelanggan tentang informasi Studio Musik Tiiwana menggunakan media flayer.

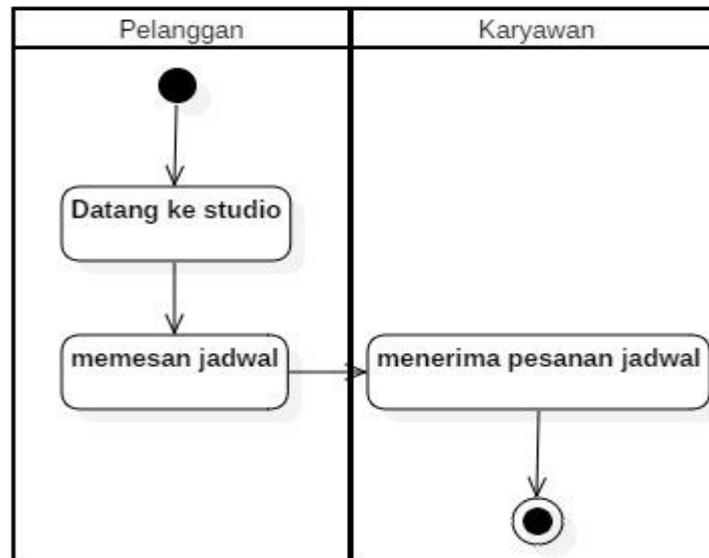
Deskripsi :Bagian pemasaran memberikan flayer ke pelanggan secara langsung.

Tabel 3.6 Skenario *Use Case* Memberikan Flayer

Pemasaran	Pelanggan
1. memberikan flayer sebagai media informasi	
	2. Mendapatkan flayer Studio Musik Tiiwana.

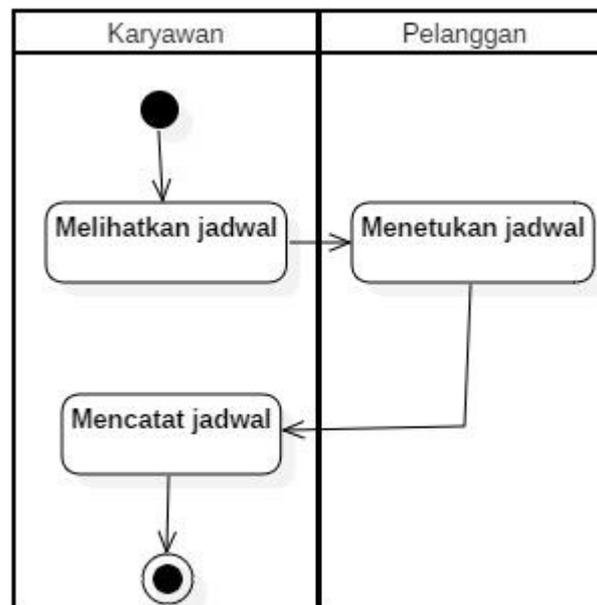
3.6 Activity Diagram

3.6.1 Activity Diagram Memesan Jadwal



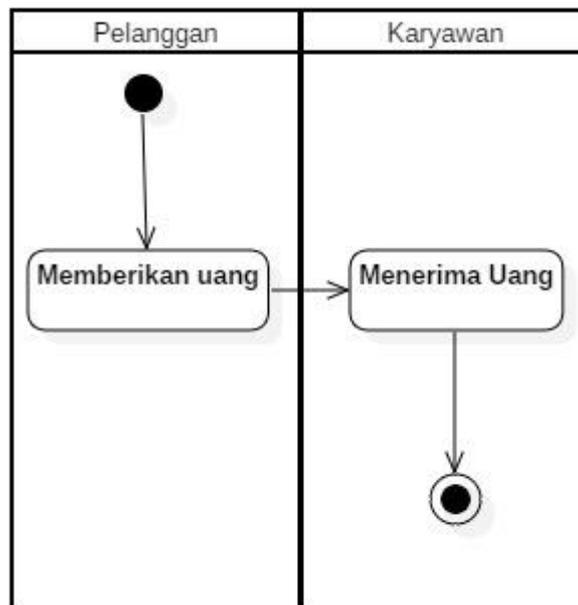
Gambar 3.4 Activity Diagram Memesan Jadwal

3.6.2 Activity Diagram Daftar Jadwal



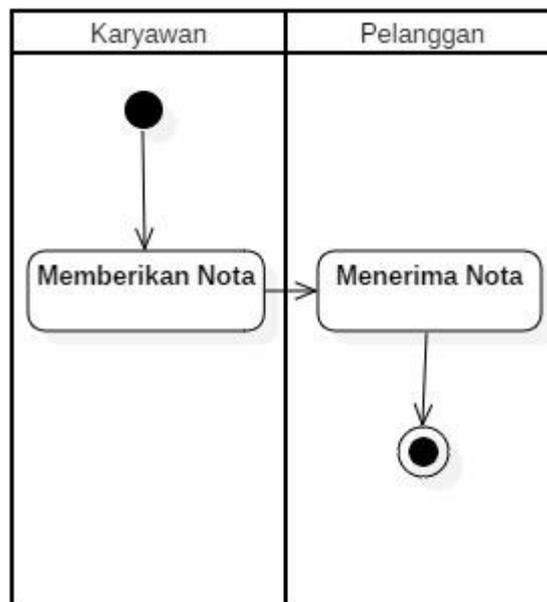
Gambar 3.5 Activity Diagram Daftar Jadwal.

3.6.3 Activity Diagram Pembayaran



Gambar 3.6 Activity Diagram Pembayaran

3.6.4 Activity Diagram Pemberian Nota



Gambar 3.7 Activity Diagram Pemberian Nota.

3.7 Activity Diagram

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan pada Studio Musik Tiiwana ditemukan beberapa kelemahan sistem dan muncul peluang dari sistem tersebut, diantaranya reservasi Studio Musik Tiiwana masih menggunakan cara konvensional, adapun kelemahan-kelemahan diantaranya sebagai berikut :

- a. Belum adanya system aplikasi pendukung yang akan mempermudah para pelanggan dan Studio Musik Tiiwana dalam pelayanan reservasi.
- b. Belum adanya system pemasaran Studio Musik Tiiwana yang berbasis web.
- c. Sulitnya pelanggan melihat jadwal Studio Musik Tiiwana.

3.8 Model Perancangan

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi pada tahap model analisis, maka tahap selanjutnya adalah model perancangan yaitu membuat perancangan antarmuka. Pada tahap ini sistem digambarkan dengan, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* untuk kemudian di implementasikan kedalam sebuah program. Dalam perancangan juga akan dirancang sebuah rancangan output, rancangan input.

3.8.1 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

Desain sistem informasi pengolahan data pada Studio Musik Tiiwana yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *use case diagram*, seperti pada gambar 3.5 berikut :



Gambar 3.8 Use Case Diagram Sistem Yang Di Usulkan

Alur sistem pemasaran dan pemesanan pada Studio Musik Tiiwana yang di usulkan sebagai berikut :

1. User dapat membuka website tersebut dan melakukan registrasi dengan memasukkan data diri.
2. Setelah melakukan registrasi user dapat melakukan login ke dalam website reservasi pada Studio Musik Tiiwana.
3. Di dalam website user terdapat menu beranda, tentang kami, tentang, Contact, Button Setting, Instagram, Facebook. Didalam menu tentang kami terdapat menu profil studio, informasi biaya sewa, ketentuan & persyaratan, cara

reservasi, dan cara pembayaran. Didalam menu button setting terdapat menu edit profil user, reservasi, jadwal reservasi, dan keluar.

4. User dapat melakukan cetak laporan pembookingan pada Studio Musik Tiiwana juga.
5. Dalam tampilan admin, admin dapat melakukan login dengan memasukan username dan password yang telah di buat.
6. Pada tampilan website admin ada berbagai macam menu yaitu dashboard, validasi, setup peromo, about us, setup about tiiwana, setup contact, setup jadwal, setup ruangan, setup member, setup admin, data laporan.
7. Di menu data penjadwalan admin dapat mengecek data jadwal, data ruangan, dan data paket pada Studio Musik Tiiwana.
8. Di menu about us terdapat menu profil, syarat dan ketentuan, cara reservasi, cara pembayaran.
9. Di menu data laporan, admin dapat mencetak laporan.
10. Setelah melakukan berbagai macam kegiatan di website, admin dapat logout pada website tersebut.

3.8.2 Analisis *Use Case* Sistem Yang Di Usulkan

Nama <i>Use Case</i>	:Home
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat tampilan awal website.
Deskripsi	:User dapat melihat tampilan awal website.

Tabel 3.7 Skenario *Use Case* Home

User
1. Membuka Halaman Website
2. Melihat tampilan awal website

Nama <i>Use Case</i>	:Registrasi
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mendaftarkan akun user.
Deskripsi	:User dapat mendaftarkan akun dengan cara memasukan data diri beserta username dan password.

Tabel 3.8 Skenario *Use Case* Registrasi

User
1. User membuka halaman website.
2. User Mengisi data diri untuk registrasi akun

Nama <i>Use Case</i>	:Login
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk masuk ke dalam website.
Deskripsi	:User dapat memasukan username dan password yang sudah di buat pada form registrasi.

Tabel 3.9 Skenario *Use Case* Login

User
1. User membuka form login.
2. User dapat memasukan username dan password yang sudah di buat pada form registrasi.

Nama <i>Use Case</i>	:Button Setting
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk masuk ke dalam menu utama web.

Deskripsi :User dapat masuk kedalam menu utama web Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.10 Skenario *Use Case* Button Setting

User
1. User masuk ke menu utama setting.
2. User dapat memilih transaksi yang terdapat dalam menu setting.

Nama *Use Case* :Profil User
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan : Untuk melihat profil user.
 Deskripsi :User dapat melihat profil user.

Tabel 3.11 Skenario *Use Case* Profil User

User
1. User melihat informasi profilnya.

Nama *Use Case* :Edit User
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk mengubah informasi akun user.
 Deskripsi :User dapat mengubah informasi tentang user.

Tabel 3.12 Skenario *Use Case* Edit User

User
1. User membuka form edituser.
2. User mengubah informasi akun user.

Nama *Use Case* :Reservasi
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan : Untuk menampilkan pilihan menu Reservasi studio.
 Deskripsi :User melihat pilihan menu Reservasi Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.13 Skenario *Use Case* Reservasi

User
1. User membuka button reservasi.
2. User dapat memilih pilihan menu reservasi.

Nama *Use Case* :Lihat Jadwal
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan : Untuk menampilkan jadwal sewa studio.
 Deskripsi :User melihat jadwal Reservasi Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.14 Skenario *Use Case* Lihat Jadwal

User
1. User membuka button reservasi.
2. User dapat melihat jadwal reservasi.

Nama *Use Case* :Reservasi Sekarang.
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melakukan Reservasi studio studio.
 Deskripsi :User menentukan jadwal Reservasinya pada website Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.15 Skenario *Use Case* Reservasi Sekarang

User
1. User membuka button reservasi.
2. menentukan jadwal Reservasinya pada website Studio Musik Tiiwana.

Nama *Use Case* :Cek Reservasi
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk menampilkan validasi dari reservasi.
 Deskripsi :User melihat validasi Reservasi Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.16 Skenario *Use Case* Cek Reservasi

User
1. User membuka button reservasi.
2. User dapat melihat validasi reservasi.

Nama *Use Case* :Beranda
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk menampilkan halaman depan website.
 Deskripsi :User dapat melihat tampilan depan yang berisi iklan tentang studio.

Tabel 3.17 Skenario *Use Case* Beranda

User
1. User dapat melihat tampilan iklan Studio Musik Tiiwanan.

Nama *Use Case* :Tentang Kami
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melihat ketentuan yang berlaku pada studio musik.

Deskripsi :User dapat membaca ketentuan – ketentuan studio.

Tabel 3.18 Skenario *Use Case* Tentang Kami

User
1. User dapat membaca ketentuan pada studio music sebelum melakukan reservasi.

Nama *Use Case* :Profil

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan : Untuk mengetahui profil studio musik.

Deskripsi :User dapat memasukan melihat informasi studio music tiwanan.

Tabel 3.19 Skenario *Use Case* Profil

User
1. User User dapat memasukan melihat informasi studio music tiwanan.

Nama *Use Case* :Biaya Sewa

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk mengetahui informasi sewa.

Deskripsi :User dapat melihat informasi sewa dan waktu sewa studio.

Tabel 3.20 Skenario *Use Case* Biaya Sewa

User
1. User dapat melihat informasi sewa dan waktu sewa studio music tiwanan.

Nama *Use Case* :Ketentuan dan Persyaratan

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan	:Untuk mengetahui informasi Ketentuan dan syarat sewa studio.
Deskripsi	:User dapat melihat informasi ketentuan syarat untuk melakukan reservasi.

Tabel 3.21 Skenario *Use Case* Ketentuan dan Persyaratan

User
1. User dapat melihat informasi ketentuan syarat untuk melakukan reservasi.

Nama <i>Use Case</i>	:Cara Reservasi
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mengetahui langkah – langkah reservasi.
Deskripsi	:User dapat melihat informasi cara reservasi.

Tabel 3.22 Skenario *Use Case* Cara Reservasi

User
1. User dapat melihat langkah – langkah untuk melakukan reservasi studio.

Nama <i>Use Case</i>	:Cara Pembayaran
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	: Untuk mengetahui cara pembayaran sewa studio.
Deskripsi	:User dapat melihat cara pembayaran sewa studio.

Tabel 3.23 Skenario *Use Case* Cara Pembayaran

User
1. User dapat melihat cara pembayaran studio music tiwanan.

Nama <i>Use Case</i>	:Tentang
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	: Untuk mengetahui profil studio musik.
Deskripsi	:User dapat memasukan melihat informasi studio music tiwanan.

Tabel 3.24 Skenario *Use Case* Tentang

User
2. User User dapat memasukan melihat informasi studio music tiwanan.

Nama <i>Use Case</i>	:Contact
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat kontak person Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:User dapat melihat kontak Studio Musik Tiiwanan yang bias dihubungi.

Tabel 3.25 Skenario *Use Case* Contact

User
1. User dapat melihat kontak studio musik yang bisa dihubungi.

Nama <i>Use Case</i>	:Facebook
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat profil facebook Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:User dapat melihat informasi facebook Studio Musik Tiiwana yang terhubung dengan web.

Tabel 3.26 Skenario *Use Case* Cek Facebook

User
1. Web dialihkan ke facebook Studio Musik Tiiwana
2. Menampilkan profil facebook Studio Musik Tiiwana

Nama *Use Case* :Instagram
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk Menampilkan Instagram Studio Musik Tiiwana.
 Deskripsi :User dapat melihat informasi instagram Studio Musik Tiiwana yang terhubung dengan web.

Tabel 3.27 Skenario *Use Case* Instagram

User
1. Web dialihkan ke instagram Studio Musik Tiiwana
2. Menampilkan profil instagram Studio Musik Tiiwanan

Nama *Use Case* :Cetak laporan
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk mencetak laporan reservasi pada studio musik.
 Deskripsi :User dapat mencetak laporan reservasi sebagai bukti pada studio musik.

Tabel 3.28 Skenario *Use Case* Cetak laporan

User
1. User dapat mencetak laporan reservasi sebagai bukti pada studio musik.

Nama *Use Case* :Login Admin
 Actor :Admin
 Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk masuk ke dalam website admin.
 Deskripsi :Admin dapat memasukan username dan password yang telah dibuat untuk masuk ke dalam website.

Tabel 3.29 Skenario *Use Case* Login Admin

Admin
1. Admin membuka website login admin.
2. Admin dapat memasukan username dan password yang telah dibuat untuk masuk ke dalam website

Nama *Use Case* :Dashboard
 Actor :Admin
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melihat transaksi reservasi.
 Deskripsi :Admin dapat melihat reservasi dari user.

Tabel 3.30 Skenario *Use Case* Dashboard

Admin
1. melihat transaksi reservasi dari.

Nama *Use Case* :Setup Beranda
 Actor :Admin
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melihat dan mengubah tampilan awal pada beranda website studio.
 Deskripsi :Admin dapat melihat dan mengubah profil tampilan awal beranda website.

Tabel 3.31 Skenario *Use Case* Setup Beranda

Admin
1. Admin dapat melihat dan mengubah beranda website Studio Musik Tiiwanan.

Nama <i>Use Case</i>	:Validasi
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melakukan validasi transaksi Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin melakukan validasi transaksi yang dilakukan user.

Tabel 3.32 Skenario *Use Case* Validasi

Admin
1. Admin melakukan validasi transaksi yang dilakukan user.

Nama <i>Use Case</i>	:Setup Promo
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk membuat atau merubah tampilan promosi web Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat membuat atau merubah tampilan promosi web Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.33 Skenario *Use Case* Setup Promo

Admin
1. membuat atau merubah tampilan promosi web Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:About Tiiwana
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>

Tujuan	:Untuk membuat atau merubah tampilan Informasi web Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat membuat atau merubah tampilan Informasi web Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.34 Skenario *Use Case* About Tiiwana

Admin
1. Admin dapat melihat data Ruang Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:Setup About Us
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk membuat atau merubah informasi reservasi studio.
Deskripsi	:Admin dapat membuat atau merubah informasi reservasi Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.35 Skenario *Use Case* Setup About Us.

Admin
1. Membuat atau merubah informasi reservasi Studio Musik Tiiwana..

Nama <i>Use Case</i>	:Contact
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk merubah ata membuat informasi kontak Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat merubah ata membuat informasi kontak Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.36 Skenario *Use Case Contact*.

Admin
1. Admin dapat merubah ata membuat informasi kontak Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:Setup Jadwal
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk merubah atau membuat informasi jadwal dan biaya Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat merubah atau membuat informasi jadwal dan biaya Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.37 Skenario *Use Case Setup Jadwal*.

Admin
1. merubah atau membuat informasi jadwal dan biaya Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:Setup Ruangan
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk merubah atau membuat informasi ruangan Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat merubah atau membuat informasi ruangan Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.38 Skenario *Use Case Setup Ruangan*.

Admin
1. merubah atau membuat informasi ruangan Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:Setup Member
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk menampilkan informasi member Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat menampilkan informasi member Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.39 Skenario *Use Case* Setup Member.

Admin
1. dapat menampilkan informasi member Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:Setup Admin
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk menampilkan atau merubah informasi admin Studio Musik Tiiwana.
Deskripsi	:Admin dapat menampilkan informasi admin Studio Musik Tiiwana.

Tabel 3.40 Skenario *Use Case* Setup Admin.

Admin
1. dapat menampilkan informasi admin Studio Musik Tiiwana.

Nama <i>Use Case</i>	:Data Laporan
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat data laporan.
Deskripsi	:Admin dapat melihat dan mencetak laporan.

Tabel 3.41 Skenario *Use Case* Data Laporan.

Admin
1. Admin dapat melihat data laporan.

Nama <i>Use Case</i>	:Laporan
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mengecek laporan.
Deskripsi	:Admin dapat mencetak laporan perbulan.

Tabel 3.42 Skenario *Use Case* Laporan.

Admin
1. Admin dapat melihat laporan.

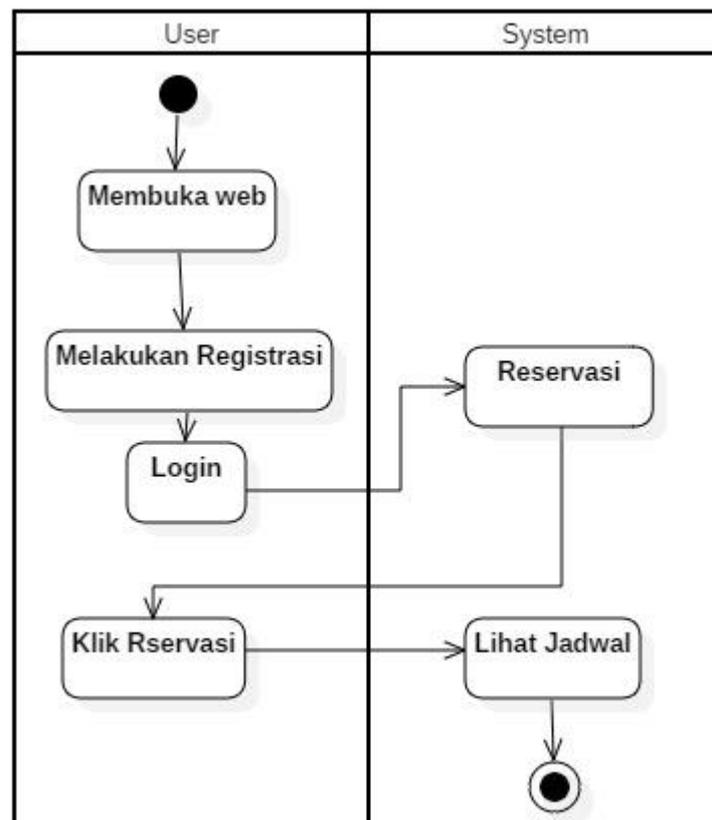
Nama <i>Use Case</i>	:Cetak laporan
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mencetak laporan pembookingan pelanggan .
Deskripsi	:Admin dapat mencetak laporan pembookingan.

Tabel 3.43 Skenario *Use Case* Cetak laporan.

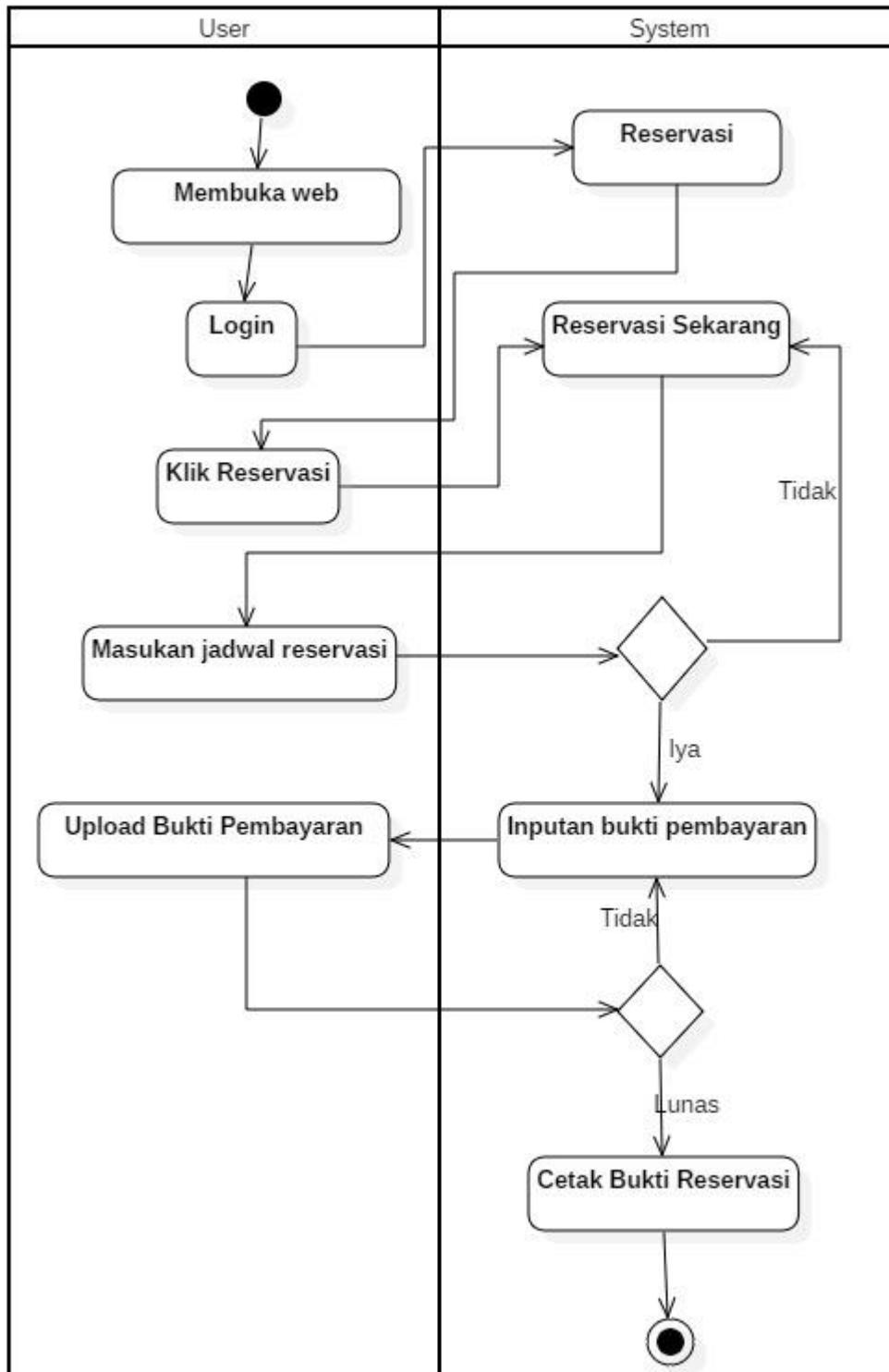
Admin
1. Admin dapat mencetak laporan pembookingan.

3.8.3 *Activity Diagram* Yang Diusulkan

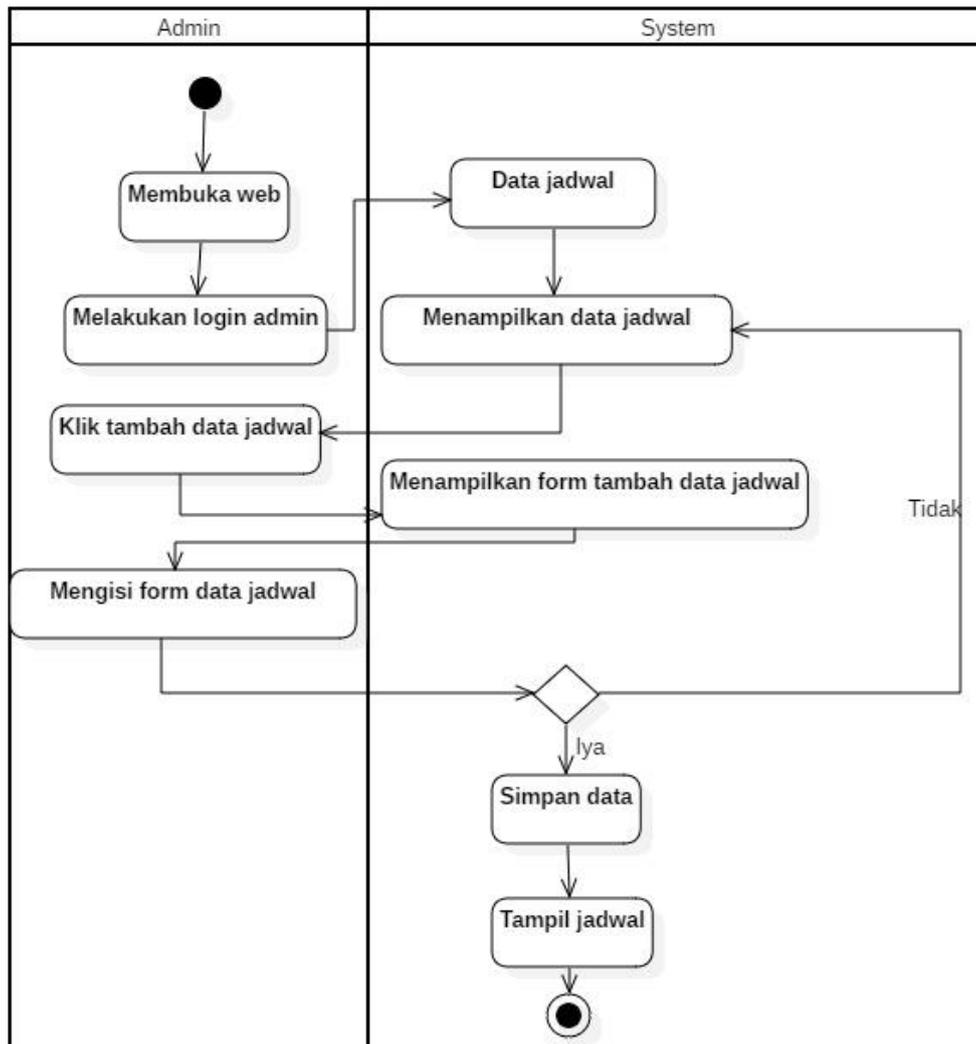
Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Activity diagram* seperti pada gambar 3.6 berikut :



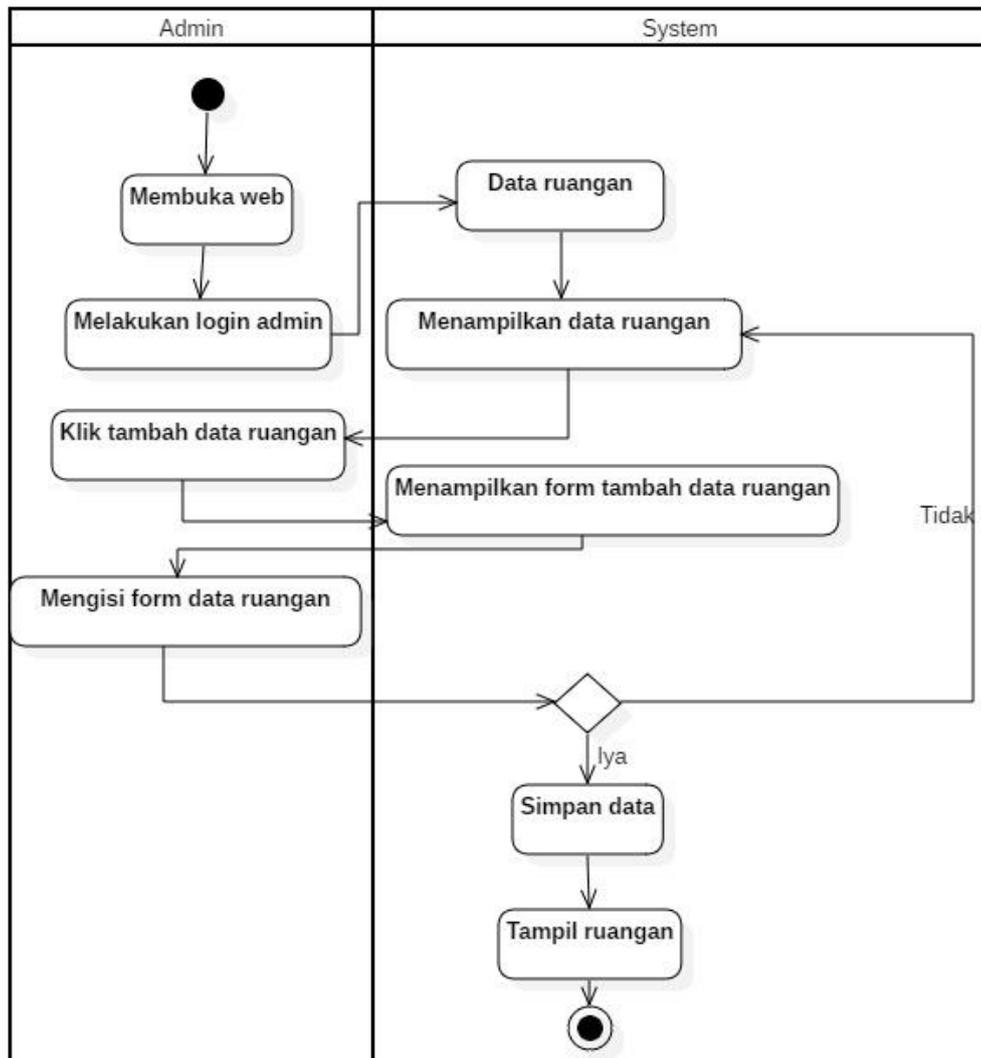
Gambar 3.9 Activity Diagram Jadwal Web Studio Musik Untuk User



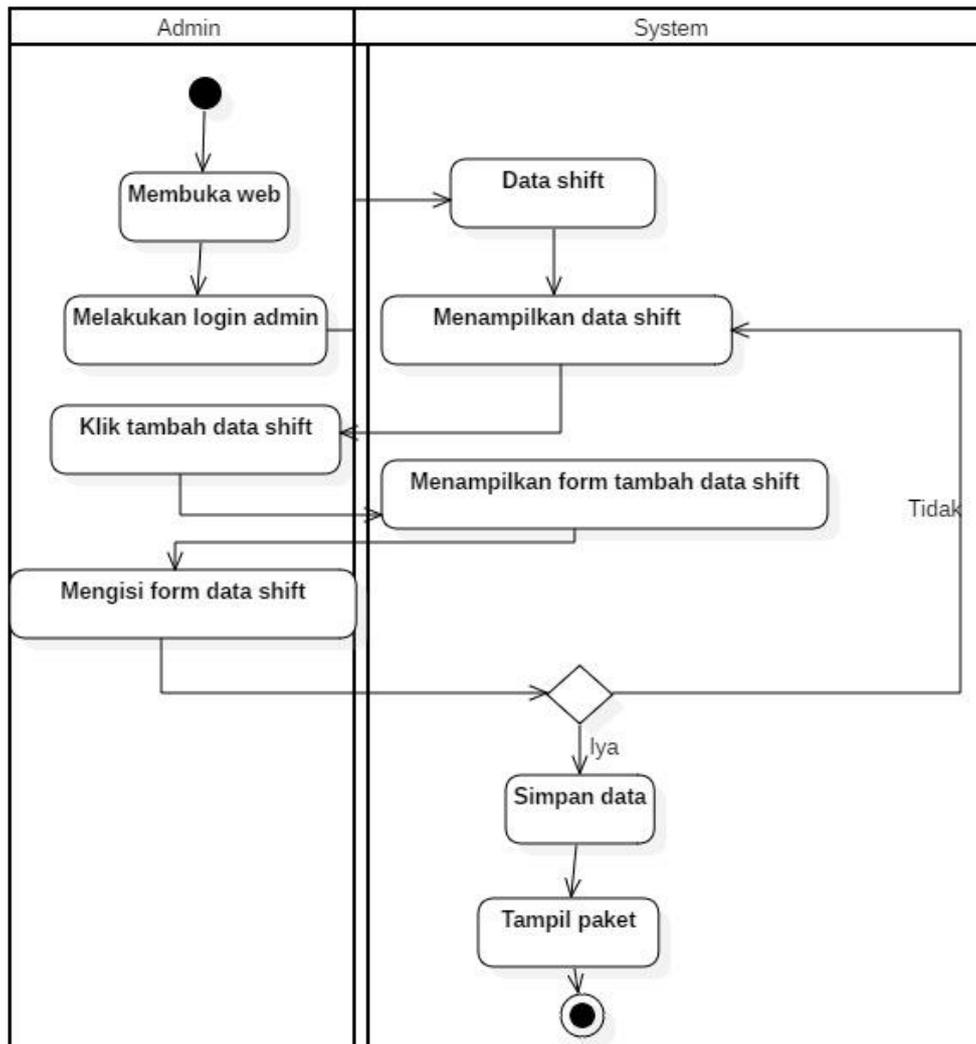
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Reservasi Web Studio Musik Untuk User



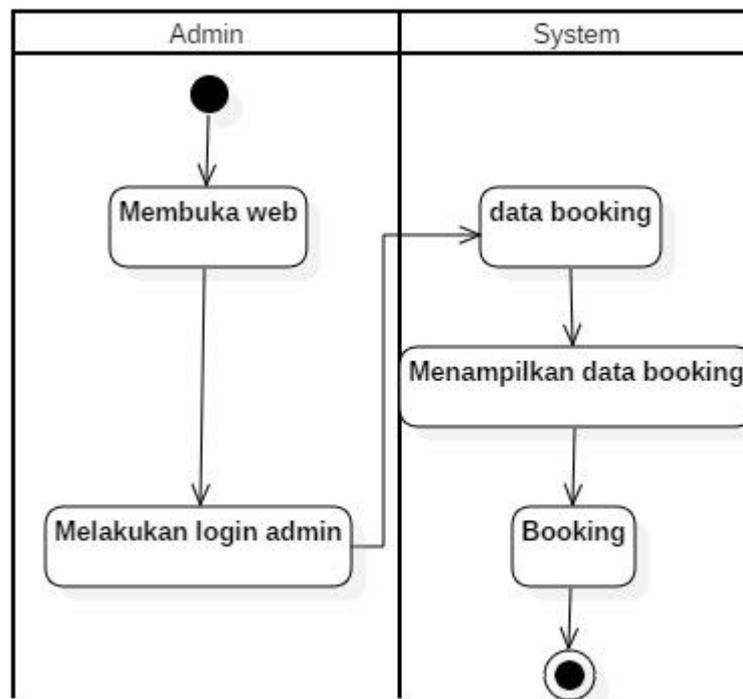
Gambar 3.11 *Activity Diagram* data jadwal Web Studio Musik Untuk Admin



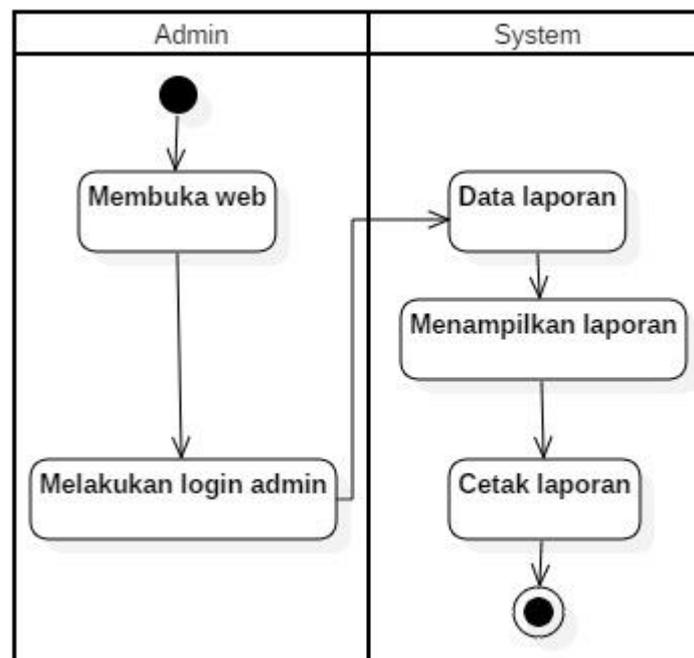
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Ruangan Web Web Studio Musik Untuk Admin



Gambar 3.12 *Activity Diagram* Data Shift Web Studio Musik Untuk Admin



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Data booking Web Studio Musik Untuk Admin

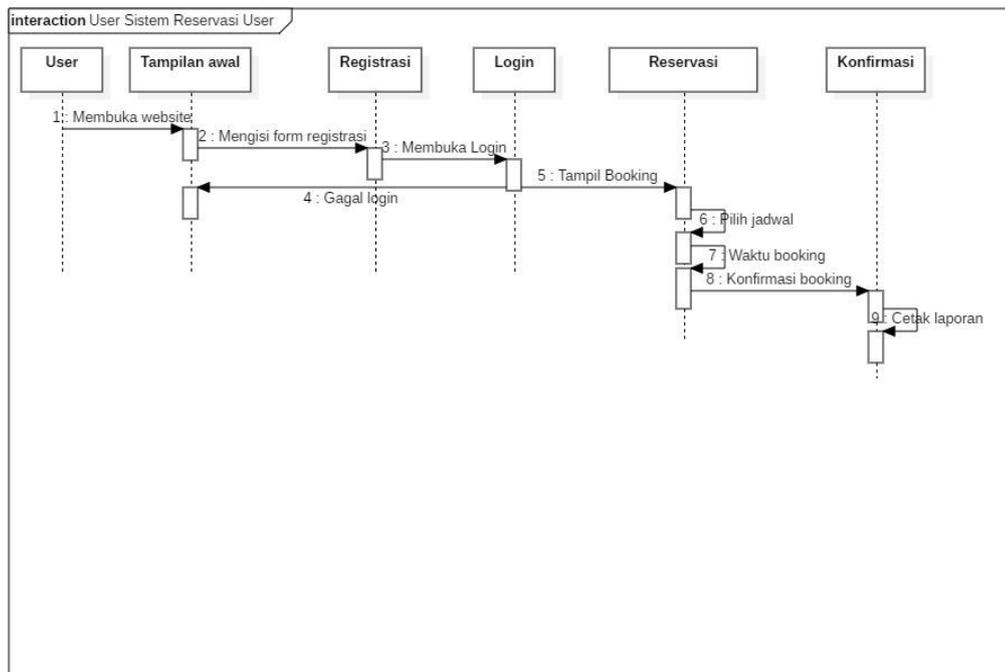


Gambar 3.14 *Activity Diagram* Data laporan Web Studio Musik Untuk Admin

3.9.1 Sequence Diagram

1. Penggunaan Sistem Reservasi Pada Studio Musik Tiwana

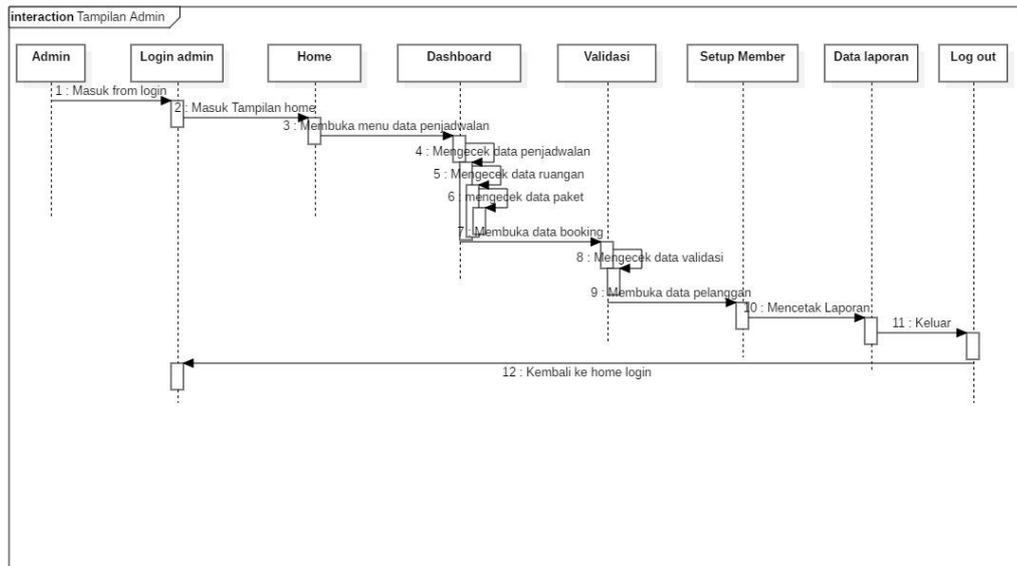
Adapun desain penggunaan sistem aplikasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* penggunaan sistem aplikasi seperti pada gambar 3.9 berikut :



Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Penggunaan sistem reservasi

2. Tampilan Home Admin

Adapun desain tampilan home admin yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* memulai evaluasi seperti pada gambar 3.11 berikut :



Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Tampilan Home Admin

3.9.2 Rancangan *Input* dan *Output*

Berikut rancangan *output* dan *input* dalam sistem website pemasaran dan reservasi pada studio musik tiwana.

1. Rancangan *Output*

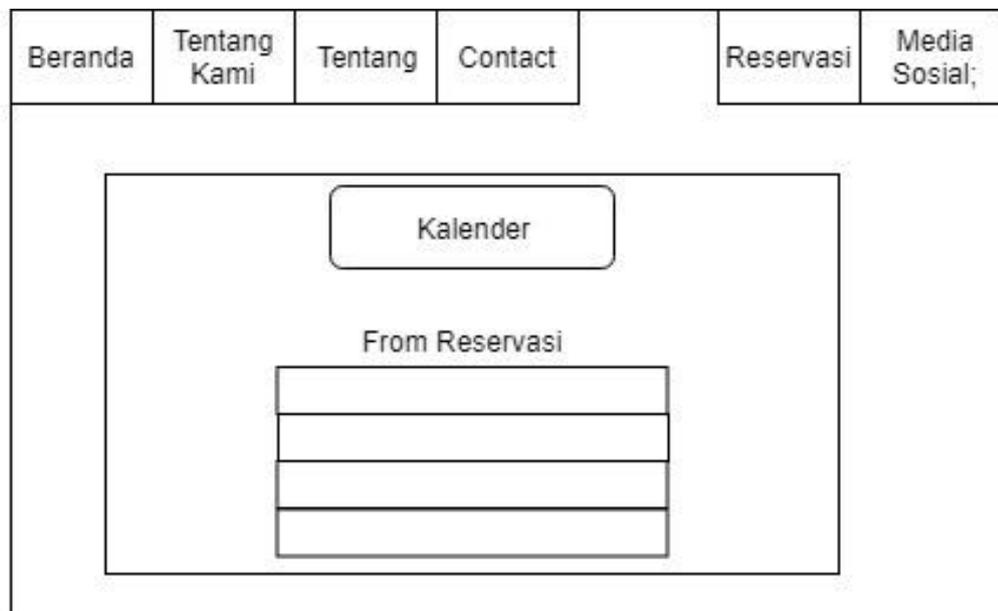
Rancangan keluaran (*Design Output*) adalah informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data yang dilakukan secara otomatis oleh website yang telah terkomputerisasi. Rancangan keluaran (*Design Output*) ini merupakan bentuk dan format yang dihasilkan oleh program. Berikut rancangan keluaran (*Design Output*) yang digunakan dalam sistem website pemasaran dan reservasi pada studio musik tiwana. Berikut merupakan rancangan output yang diusulkan.

a. Jadwal



Gambar 3.12 Rancangan *Output* User Jadwal

b. Cara Reservasi



Gambar 3.13 Rancangan *Output* User Reservasi

3.9.3 Rancangan *Input*

1. Tampilan Awal Website

Beranda	Tentang Kami	Tentang	Contact		Reservasi	Media Sosial;
RESERVASI STUDIO MUSIK						
Tentang Studio Musik Tiwanan						

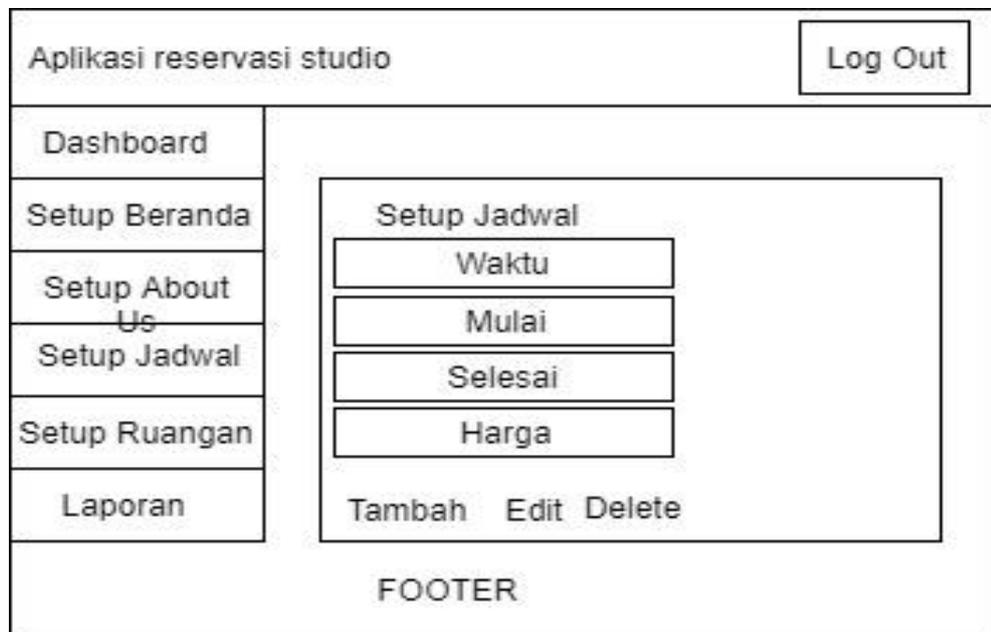
Gambar 3.14 Rancangan *Input* Tampilan Awal Website

2. Tampilan *Registrasi*

Registrasi Akun	
Nama Lengkap	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
Alamat pengirim	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
No.telp	<input type="text"/>
	Code chaptca
	<input type="text"/>
Registrasi Sekarang	

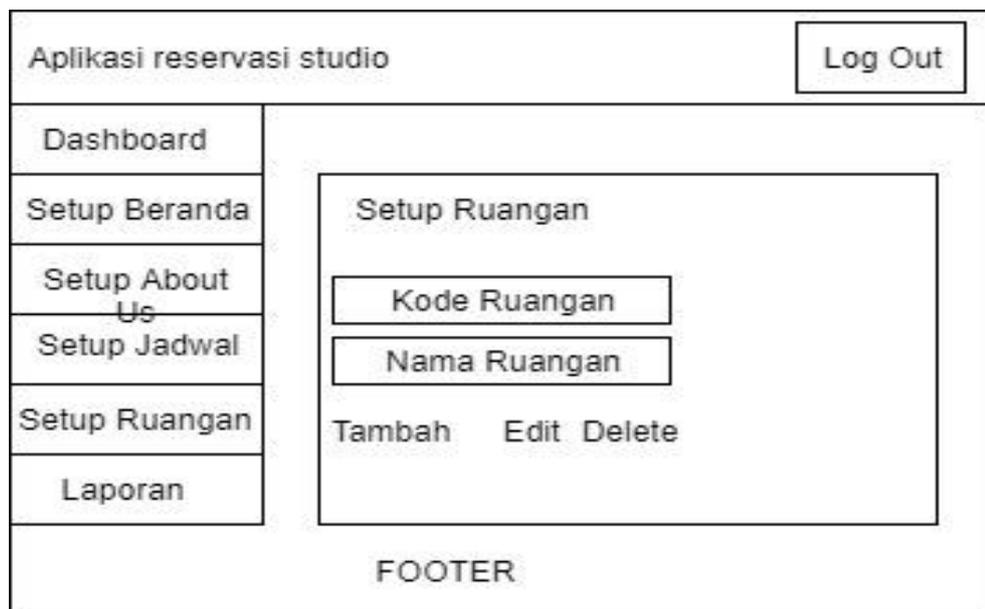
Gambar 3.15 Rancangan *Input* Tampilan *Registrasi*

3. Rancangan Tampilan Cek Jadwal



Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Cek Jadwal

4. Rancangan Tampilan Setup Ruangan



Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Setup Ruangan

5. Rancangan Tampilan Profil User



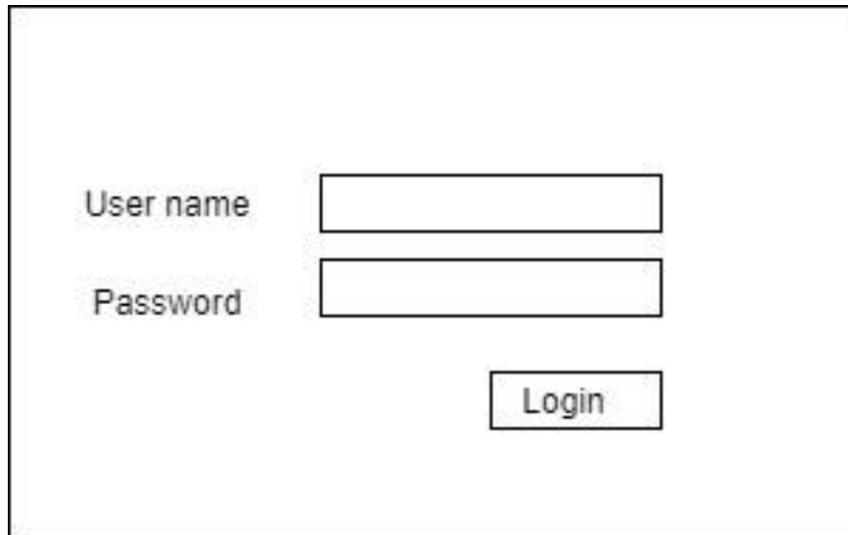
Gambar 3.18 Rancangan Profil User

6. Rancangan Tampilan Validasi Pembayaran



Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Validasi Pembayaran

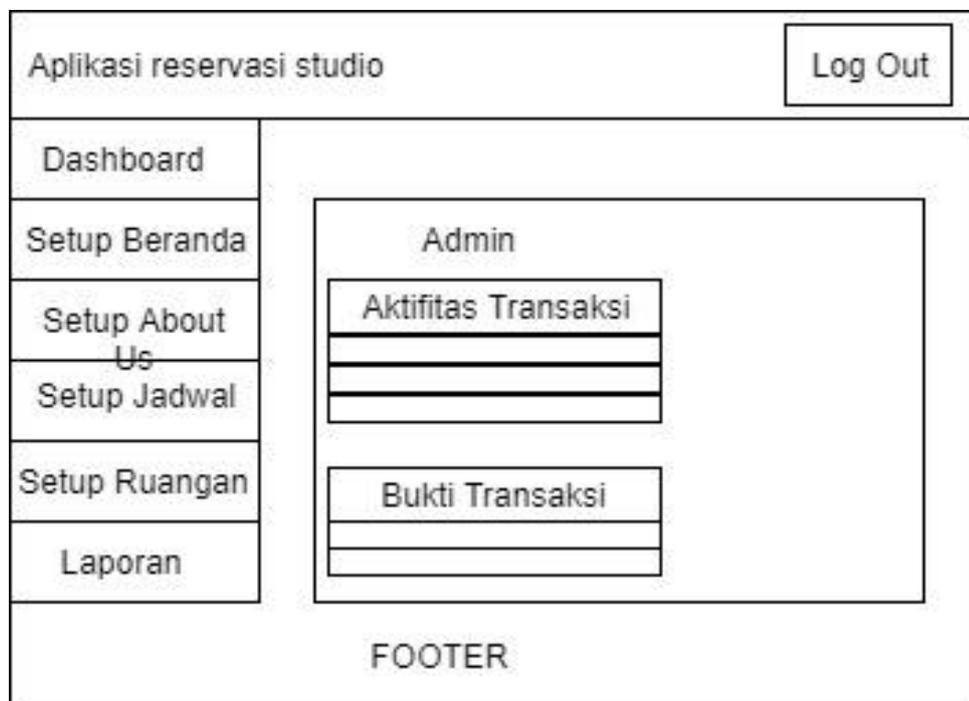
7. Rancangan Tampilan Login Admin



A wireframe of an admin login page. It features a rectangular container with a white background and a black border. On the left side, the text "User name" is positioned above a horizontal input field. Below this, the text "Password" is positioned above another horizontal input field. To the right of the password field, there is a rectangular button labeled "Login".

Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Login Admin

8. Rancangan Tampilan Home Admin



A wireframe of an admin home page. The page is enclosed in a large rectangular frame. At the top left, the text "Aplikasi reservasi studio" is displayed. At the top right, there is a rectangular button labeled "Log Out". On the left side, there is a vertical sidebar menu with the following items: "Dashboard", "Setup Beranda", "Setup About Us", "Setup Jadwal", "Setup Ruangan", and "Laporan". The main content area is titled "Admin" and contains two sections: "Aktifitas Transaksi" and "Bukti Transaksi". Each section consists of a header box followed by three horizontal lines representing data rows. At the bottom center of the page, the word "FOOTER" is displayed.

Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Home Admin

Tabel 3.44 Tabel user

Field Name	Type	Size	Description
Id_user	Int	6	Id user
nama_user	Varchar	20	Nama Lengkap
email_user	Varchar	25	Email
Tipe_id	Char	20	KTP
No_id	Int	20	No KTP user
No_hp	Int	12	Nomor handphone
No_rek	Int	20	Nomor rekening
Nama_rek	Char	20	Nama bank
Username	Varchar	6	Nama user
Password	Varchar	12	Password
Tgl_lahir	Date	-	Tanggal lahir user
Jekel	Char	1	Jenis kelamin
Alamat	Text	-	Alamat

b. Kamus Data room

Nama Database : reservasi1

Nama Tabel : tbl_room

Primary Key : Id_room

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.45 Tabel room

Field Name	Type	Size	Description
id_room	Int	6	Id_Room
Kode	Varchar	2	Nama Room
Room	Varchar	5	Nama room

- c. Kamus Data tbl_pesan
- Nama *Database* : reservasi1
- Nama Tabel : tbl_pesan
- Primary Key* : Id_pesan
- Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.46 Tabel pesan

Field Name	Type	Size	Description
Id_pesan	Int	6	Id booking
Id_user	Int	6	Id user
Id_jadwal	Int	6	Id jadwal
Id_room	Int	6	Id room
Tgl_pesan	Date	-	Tanggal pemesanan
Tgl_main	Date	-	Tanggal bermain
Status	Char	2	Status kosong
Status_m	Char	2	Status penuh

- d. Kamus Data Jadwal
- Nama *Database* : reservasi1
- Nama Tabel : tbl_jadwal
- Primary Key* : Id_jadwal
- Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.47 Tabel jadwal

Field Name	Type	Size	Description
Id_jadwal	Int	6	Id jadwal
Waktu	Time	-	Waktu
Jam_mulai	Time	-	Jam main mulai
jam_selesai	Time	-	Jam main selesai
Harga	Varchar	9	Harga main

e. Kamus Data Tabel Admin

Nama *Database* : reservasi
 Nama Tabel : tbl_admin
Primary Key : id_admin
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.48 Tabel Admin

Field Name	Type	Size	Description
id_admin	Int	6	Id admin
Pass_admin	Varchar	6	password
Level	Varchar	6	Level login
Aktif	Varchar	2	Status akun admin
Nama	Char	20	Naman Lengkap

f. Kamus Data bukti

Nama *Database* : reservasi1
 Nama Tabel : tbl_bukti
Primary Key : Id_bukti
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.49 Tabel bukti

Field Name	Type	Size	Description
Id_bukti	Int	11	Id bukti
Id_pesan	Int	11	Id pesanan
File	File	-	Deskripsi bukti

g. Kamus Data komentar

Nama *Database* : reservasi1
 Nama Tabel : tbl_komentar
Primary Key : Id_komentar
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.50 Tabel komentar

Field Name	Type	Size	Description
Id_komentar	Int	6	Id komentar
nama	Char	20	Nama user
Komentar	Text	-	komentar
Waktu	Datetime	-	Waktu

h. Kamus Data Contact

Nama *Database* : reservasi1
 Nama Tabel : contact
Primary Key : Id
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.51 Tabel contact

Field Name	Type	Size	Description
P Id	Int	6	Id komentar
Alamat	Text	-	Alamat user
Kota	Char	20	Kota user
No_hp	Int	12	No hp user
No_telp	Int	12	No telfone user
Email	Varchar	25	Email user
content	Text	25	

i. Kamus Data *setup_slide*

Nama *Database* : reservasi1
 Nama Tabel : *setup_slide*
Primary Key : Id_slide
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.52 Tabel *setup_slide*

Field Name	Type	Size	Description
Id_slide	Int	6	Id slide
judul	Varchar	20	Judul slide
konten	Text	-	Konten slide
gambar	Text	-	Gambar slide

j. Kamus Data *setup_dashboard*

Nama *Database* : reservasi1
 Nama Tabel : *setup_dashboard*
Primary Key : Id_dashboard
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.53 Tabel *setup_dashboard*

Field Name	Type	Size	Description
Id_dashboard	Int	6	Id dashboard
nama	Char	20	Nama dashboard
Konten	Text	-	Konten dashboard
gambar	Text	-	Gambar slide

k. Kamus Data *setup_about*

Nama *Database* : reservasi1
 Nama Tabel : *setup_about*
Primary Key : Id_about

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.54 Tabel setup_about

Field Name	Type	Size	Description
Id_about	Int	6	Id about
Kat_about	Varchar	30	Keterangan about
Judul_about	Varchar	30	Judul about
gambar	Text	-	Gambar slide

1. Kamus Data tbl_lapor

Nama *Database* : reservasi1

Nama Tabel : tbl_lapor

Primary Key : Id_pesan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.55 Tabel setup_slide

Field Name	Type	Size	Description
Id_pesan	Int	6	Id pesan
Id_user	Int	6	Id user
Id_room	Int	6	Id room
Id_jadwal	Int	6	Id jadwal
Id_pesan	Int	6	Id pesan
Tgl_main	Int	6	Tanggal pesan
status	Char	2	Status pembayaran