

Jurnal Rendy DF Fix.pdf



Date: 2018-07-30 18:07 UTC

* All sources 17 | Internet sources 2 | Organization archive 15

- [0] <https://koinworks.com/blog/apa-itu-crowd...naan-di-era-digital/>
3.2% 3 matches
- [1] "14410110001- JURNAL.docx" dated 2018-07-26
2.2% 8 matches
- [2] "13410100160-JURNAL.docx" dated 2018-02-12
1.3% 5 matches
- [3] "MAKALAH-eng.pdf" dated 2017-07-14
1.3% 6 matches
- [4] "12410100014-2017-MAKALAH IN V.05.pdf" dated 2017-07-13
1.3% 5 matches
- [5] www.sistem-informasi.xyz/2017/06/manfaat-scrum-dalam-proyek-it.html
1.6% 2 matches
- [6] "Bisri_Hasan_PERANCANGAN_STRATEGI_D...ot; dated 2018-07-25
1.2% 5 matches
+ 1 documents with identical matches
- [8] "13410100152-2018-04-jurnal v02.doc" dated 2018-01-11
1.1% 5 matches
+ 7 documents with identical matches
- [16] "Jsika_10410100102 (1).docx" dated 2018-01-31
1.0% 5 matches
- [17] "Rancang Bangun Aplikasi Administr...ot; dated 2018-01-23
0.9% 4 matches
- [18] "Jurnal 09410100117.docx" dated 2017-06-09
0.9% 5 matches
+ 1 documents with identical matches
- [20] "Jurnal - 14410100076 (1).docx" dated 2018-07-30
0.7% 4 matches
+ 8 documents with identical matches
- [29] "jurnal naufal.docx" dated 2017-07-12
0.6% 2 matches
- [30] "Jurnal TA ku REVISI 1.docx" dated 2018-07-24
0.5% 2 matches
+ 8 documents with identical matches
- [39] "Perancangan UIUX Pelayanan Otomasi...ot; dated 2018-07-30
0.3% 1 matches
+ 5 documents with identical matches
- [45] "Azizi_Farsha_Laporan_Skripsi.docx" dated 2018-07-18
0.4% 1 matches
- [46] "JURNAL INDONESIA Revisi 2.pdf" dated 2018-02-08
0.3% 1 matches
+ 9 documents with identical matches

9 pages, 2106 words

PlagLevel: selected / overall

16 matches from 56 sources, of which 2 are online sources.

Settings

Data policy: *Compare with web sources, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*

Sensitivity: *Medium*

Bibliography: *Consider text*

Citation detection: *Reduce PlagLevel*

Whitelist: **3** - *ww.yahoo.com; www.stikom.edu; www.google.com*

MEMBANGUN APLIKASI BOOKING ONLINE FIRSTUDIO MUSIK BERBASIS CROWDSOURCING

Rendy Destara F¹⁾ Sri Hariani Eko Wulandari²⁾ Norma Ningsih³⁾
S1/Jurusan Sistem Informasi

Fakultas Teknologi dan Informatika
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)rendydestara@gmail.com, 2)yani@stikom.edu, 3)norma@stikom.edu

Abstract: Currently many music studios are still using manual ordering in every process of their business, may be practically almost all the studios that exist in Indonesia are still using the manual way, therefore many people are still had difficult way in ordering because the schedule always crashes with the other studio users, Moreover they have to consider the mileage and then they survey the place, studio situations, rooms, tools and prices. Another problem is certainly felt by the studio owner who sometimes confused how to promote their music studio to be known by many people and is not less competitive with other music studios. You can see from the problems above, then we need an application that can bridge between studio owners and users of music studios. So the solution offered is to design an online booking application based Firstudio music crowdsourcing. With the application of Firstudio certainly can help the users of music studios in terms of booking music studio online quickly and accurately. Not only studio users, but studio owners will also benefit, they can promote their music studio on this website, moreover the absence of fees for their studio advertisements.

Keywords: Application, Online Reserved Music Studio, Firstudio

Studio musik merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk berlatih musik, di dalam studio musik, biasanya terdapat beberapa perlengkapan music yang dapat menunjang para pemain yaitu gitar, bass, drum, keyboard, microphone, sound out dan mixer, tidak hanya berlatih musik, terkadang terdapat beberapa studio musik yang menyediakan tempat untuk rekaman. Semakin hari semakin banyak orang yang membuka bisnis studio musik dikarenakan banyaknya musisi di dunia yang terus bertambah. Namun, banyak orang yang kemungkinan besar selalu mencari studio yang mempunyai kualitas yang bagus dan tempat yang nyaman. Itulah mengapa banyak studio musik yang tidak memiliki pelanggan tetap.

Proses bisnis dimulai dengan customer melihat jadwal yang ada pada papan di studio tersebut untuk memastikan apakah ada jadwal yang kosong. Setelahnya mereka akan menghubungi pemilik studio atau penjaga studio untuk melakukan proses pemesanan studio, dalam proses pemesanannya, pemilik studio akan mencatat nama customer di papan agar mudah dilihat oleh customer lain saat ingin melakukan pemesanan studio. Lalu pemilik studio akan memberitahu harga per jam dari setiap ruangan studio karena terkadang setiap ruangan studio

memiliki harga yang berbeda satu sama lain. Kemudian customer dapat melakukan pembayaran secara dp terlebih dahulu atau dapat dibayar lunas. Setelah melakukan pembayaran customer akan diberi nota sebagai bukti pembayaran yang sah juga sebagai bukti telah melakukan pemesanan studio pada jam yang telah ditentukan.

Dalam pelaksanaan proses bisnisnya, banyak studio musik yang masih menggunakan cara pemesanan manual di setiap proses bisnis mereka, mungkin bisa dibilang hampir semua studio yang ada di Indonesia masih menggunakan cara manual, oleh karenanya banyak orang yang masih merasa kesulitan dalam melakukan pemesanan karena jadwal yang selalu crash dengan para pengguna studio yang lain, tidak hanya itu para pengguna juga kebingungan dalam pencarian studio musik karena yang mereka tau hanya studio itu saja, bila studio tersebut telah penuh maka mereka akan kebingungan harus berlatih musik dimana. Terlebih lagi mereka harus mempertimbangkan jarak tempuh, lalu survey tempat, suasana studio, ruangan, alat dan harga. Permasalahan yang lain tentunya dirasakan oleh pemilik studio yang merasakan bahwa semakin hari semakin banyaknya orang yang membuka jasa studio musik, tentunya akan

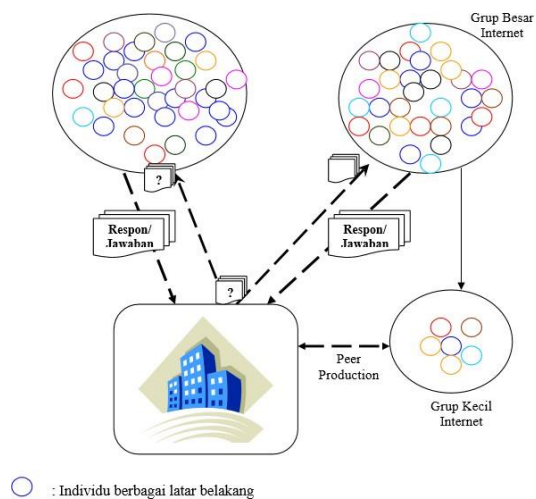
meningkatkan angka persaingan bisnis, terlebih lagi jika studio milik mereka adalah studio yang berada di tempat yang susah dijangkau, tentu mereka akan kebingungan bagaimana harus memasarkan studio musik mereka supaya dikenal oleh banyak orang dan tidak kalah bersaing dengan studio musik yang lain.

Mengacu pada permasalahan tersebut maka saran yang diusulkan adalah pembuatan aplikasi Firstudio, yaitu sebuah aplikasi yang dapat menjembatani antara pemilik studio musik dan pengguna studio musik sehingga pemilik studio dapat dengan mudah memasarkan studio mereka secara online melalui media website dan pengguna studio musik dapat melakukan pencarian studio musik dan melakukan pemesanan studio musik dengan mudah dan spesifik.

LANDASAN TEORI

Crowdsourcing

Crowdsourcing merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh sebuah organisasi perusahaan ataupun institusi yang mengambil salah satu fungsi pekerjaan yang seharusnya dilakukan oleh anggotanya namun disebarluaskan secara terbuka dan banyak orang yang dapat terkoneksi secara bebas melalui media komputer atau internet. Hal tersebut dapat berubah menjadi sebuah bentuk produksi massal jika telah terjadi sebuah kesepakatan kerja. Berikut merupakan gambaran kerja crowdsourcing.



Gambar 1 Crowdsourcing

Penggunaan crowdsourcing pada aplikasi Firstudio dikarenakan proses bisnis

aplikasi yang menjembatani pertemuan antara kerumunan (pemilik studio) dan kerumunan (pengguna studio), dimana masyarakat luas diberikan kebebasan untuk ikut serta menjadi salah satu tenaga kerja yang dapat meningkatkan produktivitas perusahaan tanpa harus repot – repot mencari tenaga kerja baru. Dengan menggunakan internet, konsumen, dan masyarakat, yang terlibat langsung dalam usaha ini tentunya dapat dimanfaatkan untuk sebuah bentuk pengembangan aplikasi, pemasaran, dan riset.

Firstudio tidak hanya memanfaatkan crowdsourcing sebagai bentuk pengembangan dan riset namun juga meminta bantuan apa saja dari siapapun dalam banyak hal baik promosi yang dilakukan terus menerus dari mulut ke mulut, modal dan biaya, juga memberikan feedback atau membantu dalam membangun suatu konten. Dikarenakan sistem online, maka penggunaan internet sangat penting sebagai strategi guna memperoleh feedback konsumen yang aktif sekaligus sangat peduli dengan perusahaan yang sedang dibangun.

METODE

Scrum

Scrum adalah sebuah framework yang dirancang untuk menunjang produk yang kompleks dimana pada metode scrum, user requirement di tentukan di awal dan divalidasi sebelum masuk ke tahap berikutnya, sehingga pada tahap berikutnya pengembangan hanya difokuskan pada iterasi yang dilakukan secara terus menerus. Iterasi tersebut dinamakan sprint, setiap sprint memiliki banyak fungsionalitas sesuai dengan yang telah ditentukan pada tahap perencanaan, waktu pengerjaan sprint adalah 2 hingga 4 minggu, namun setiap harinya akan dilakukan proses daily scrum atau pertemuan harian untuk menilai kemajuan pekerjaan. Penggunaan scrum sendiri sangatlah sesuai dengan pengembangan project ini, karena scrum merupakan sebuah kerangka kerja yang fleksible yang dapat membuat strategi pengembangan secara menyeluruh.

1. Manfaat Untuk Perusahaan (Firstudio)

Perusahaan dapat berfokus pada upaya yang diperlukan untuk pengembangan user stories untuk mengurangi overhead dan pengerjaan ulang.

2.1⁵ Manfaat Untuk Development Team

Karena sifat sprint dan hasil produk yang bertempo cepat di setiap akhir dari sprint, tim development tentu akan merasa antusias karena mereka dapat melihat bahwa pekerjaan mereka akan digunakan.

3. Manfaat Untuk Project Manager

Dalam hal ini product manager juga berperan sebagai product owner yang bertanggung jawab untuk memastikan kepuasan pelanggan. Karena scrum memfasilitasi tanggapan yang cepat, prioritas kerja, dan perubahan.

4. Komunikasi

Adanya daily standup meeting untuk melakukan interaksi, tim jadi semakin solid.

HASIL PERANCANGAN SISTEM

1. Analisa Pengguna

Proses ini digunakan untuk menganalisa siapa saja yang akan menggunakan aplikasi Firststudio, contoh pengguna dalam aplikasi Firststudio yaitu admin, dan customer (pemilik studio dan pengguna studio) yang akan diberikan hak akses melalui registrasi. Aplikasi akan menyediakan fitur yang sesuai dengan pengguna yang sudah ditentukan yaitu :

Table 1 Analisa Pengguna

No	Pengguna	Deskripsi
1	Admin	Terdapat halaman admin yang digunakan oleh admin untuk mengelola data master contohnya data admin, data customer, data pemilik studio, dan data studio musik untuk mendukung proses transaksi yang ada di dalam aplikasi.
2	Customer	Terdapat halaman customer yang digunakan untuk melakukan login, pendaftaran dan booking online studio musik.

2. Analisa Data

Proses identifikasi data digunakan untuk menentukan data apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi Firststudio untuk mendukung transaksi dalam aplikasi ini. Data dibagi menjadi dua yaitu data master dan data transaksi, data master dalam aplikasi Firststudio contohnya yaitu data user, dan data studio musik, kemudian untuk data transaksi contohnya data transaksi booking dan pembelian poin.

Table 2 Analisa Data Customer

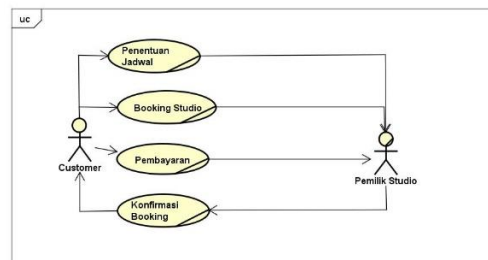
No	Nama	Panjang	Tipe
1	id_user	11	Int
2	nama	50	Varchar
3	jk	50	Varchar
4	alamat	50	Varchar
5	telepon	50	Varchar
6	email	50	Varchar
7	username	50	Date
8	password	50	Varchar
9	role	50	Varchar
10	photo	50	Varchar
11	tgl_daftar	-	Date

Table 3 Analisa Data Booking

No	Nama	Panjang	Tipe
1	Id_booking	11	Int
2	Id_jadwal	50	Varchar
3	Id_studio	50	Varchar
4	Id_ruangan	50	Varchar
5	Id_user	50	Varchar
6	Nama	50	Varchar
7	Telepon	50	Varchar
8	Email	50	Varchar
9	Tgl_booking		Date
10	Code	50	Varchar
11	Status	50	Varchar
12	Bukti	50	Varchar

3. Use Case Bisnis

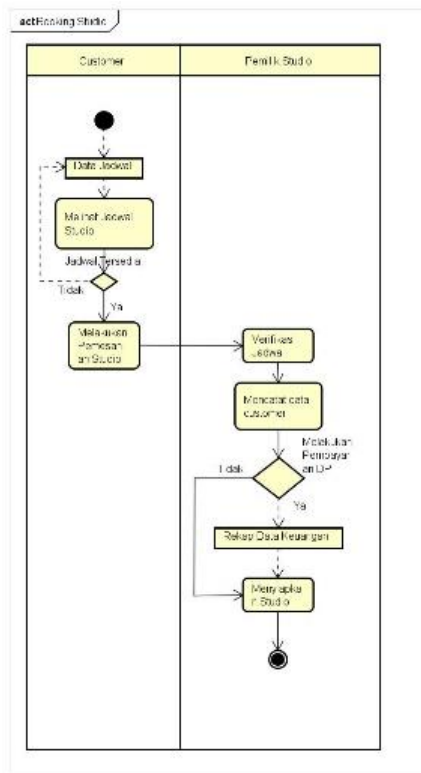
Pada diagram use case business menjelaskan tentang alur dari proses pemesanan studio yang terjadi saat ini mulai dari customer memilih jadwal, pemesanan studio, pembayaran hingga konfirmasi pemesanan studio.



Gambar 2 Use Case Bisnis

4. Diagram Activity

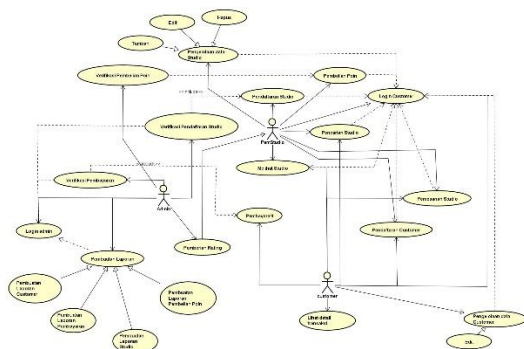
Pada proses ini customer melakukan pemesanan terhadap studio dan jadwal yang tersedia dan diinginkan oleh customer. Setelah customer memilih maka pemilik studio akan melakukan verifikasi terhadap studio dan jadwal yang ada. Setelah proses tersebut maka customer diharuskan melakukan pembayaran



Gambar 3 Diagram Activity Booking Studio

5. Use Case System

Pada diagram ini, terdapat 3 aktor yaitu admin, pemilik studio dan customer yang memiliki peran sebagai business worker dan admin. Customer dapat melakukan pengelolaan data studio, pengelolaan data customer, melihat studio, pencarian studio, melakukan pemesanan studio dan pembelian poin promosi. Lalu admin dapat melakukan verifikasi data dan pembuatan laporan.



Gambar 4 Use Case System

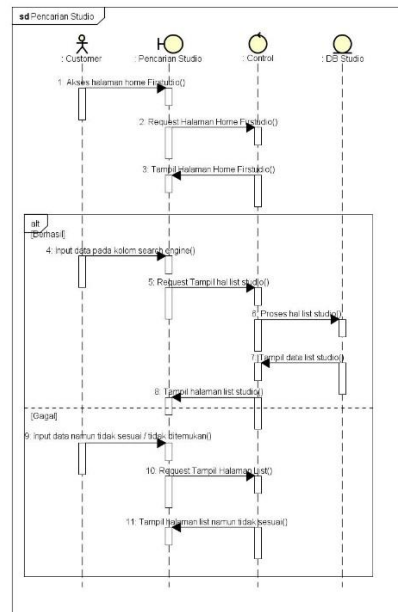
6. Flow of Event

Table 4 Flow of Event

Nama Use Case	Pemesanan Studio		
Kebutuhan Terkait	Proses pemesanan studio digunakan oleh <i>Customer</i> untuk memesan studio musik secara online.		
Tujuan	Digunakan untuk melakukan pemesanan studio.		
Prasyarat	Memilih studio yang diinginkan.		
Kondisi Akhir Sukses	Berhasil melakukan pemesanan studio.		
Kondisi Akhir Gagal	Gagal melakukan pemesanan studio.		
Aktor Utama	<i>Customer</i>		
Aktor Sekunder	<i>Admin</i>		
Pemicu	<i>Customer</i> membuka halaman detail studio.		
Alur Utama	Langkah	Aksi	Respon Sistem
	1	Aktor mengakses halaman booking studio.	Sistem menampilkan halaman booking studio.
	2	Aktor memilih salah satu studio yang dikehendaki.	Sistem menampilkan halaman detail studio.
	3.	Aktor memilih hari dan jam yang masih tersedia lalu tekan tombol OK.	Sistem menampilkan halaman pengisian biodata <i>Customer</i> .
	4.	Aktor mengisi halaman biodata <i>customer</i> .	Sistem menyimpan data ke dalam <i>database</i> .
	5.	-	Sistem menunjukkan halaman review detail booking studio.
6	Aktor melakukan pengecekan detail booking studio lalu tekan selesai.	Sistem menunjukkan halaman payment.	

7. Sequence Diagram

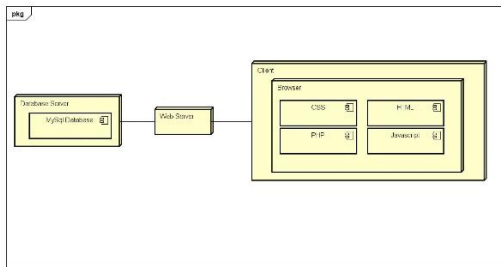
Diagram ini akan menjelaskan interaksi objek dan sistem berdasarkan urutan waktu yang didapat dari flow of event.



Gambar 5 Sequence Diagram Pencarian Studio

11. Deployment Diagram

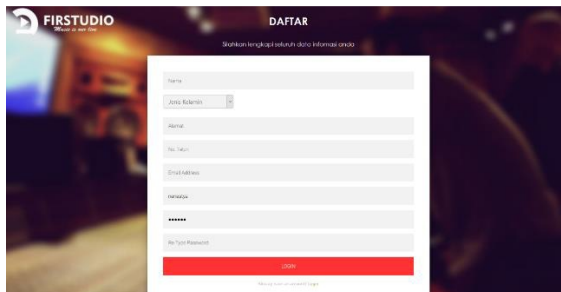
Dalam penerapannya, Firststudio akan membutuhkan web server yang terhubung dengan database server berupa MySQL database dan web server dapat diakses melalui browser pengguna via internet. ^[16] Deployment diagram dapat dilihat pada gambar.



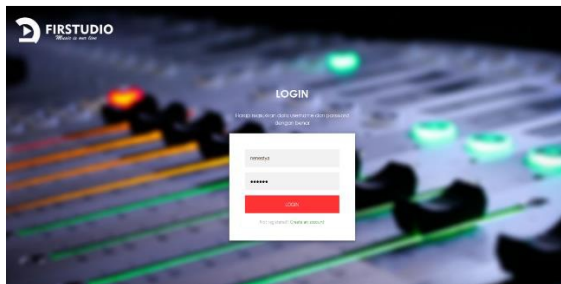
Gambar 10 Deployment Diagram

IMPLEMENTASI DAN HASIL

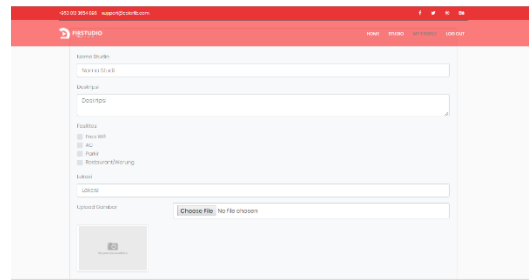
Pada aplikasi pemesanan studio musik ini proses utamanya adalah mempertemukan antara pemilik studio dan pengguna studio musik melalui proses booking online studio musik. Berikut adalah implementasi dan hasilnya.



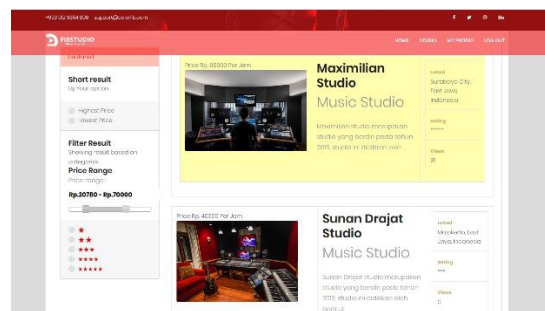
Gambar 11 Pendaftaran Customer



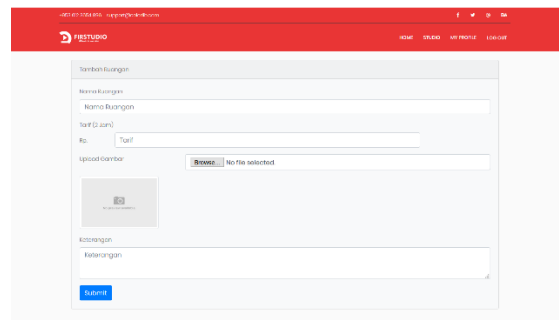
Gambar 12 Login Customer



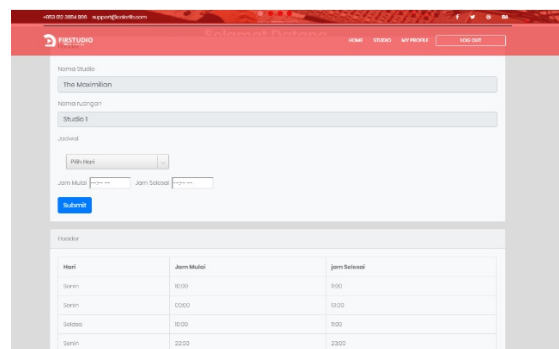
Gambar 13 Pendaftaran Studio



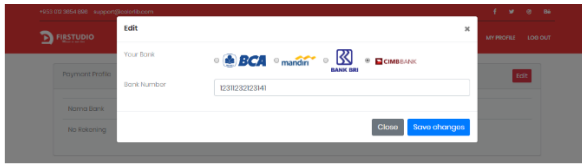
Gambar 14 List Studio



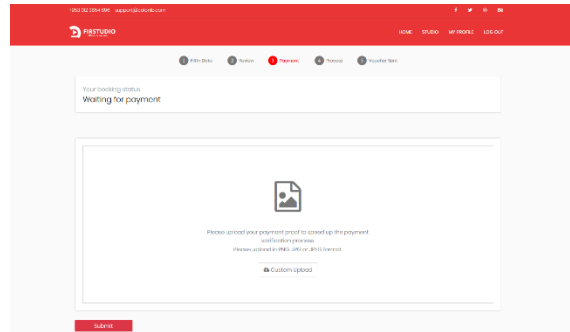
Gambar 15 Tambah Ruangan



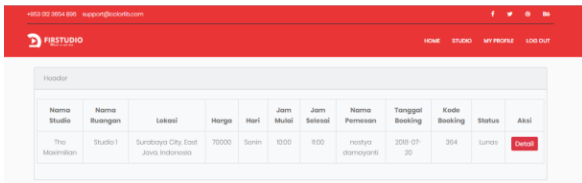
Gambar 16 Atur Jadwal Ruangan



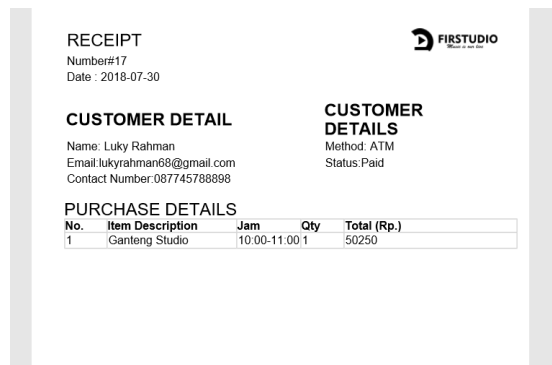
Gambar 17 Setting Payment



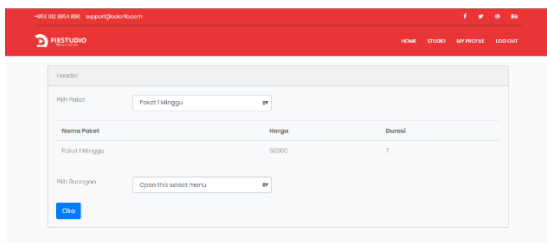
Gambar 22 Upload Payment



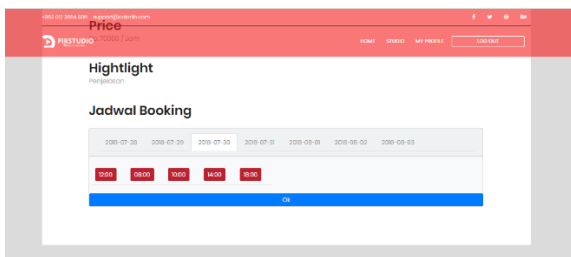
Gambar 18 Data My Booking



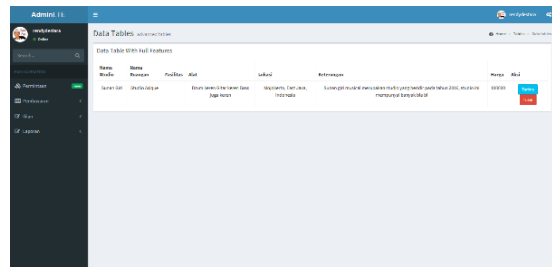
Gambar 23 Invoice Pemesanan Studio



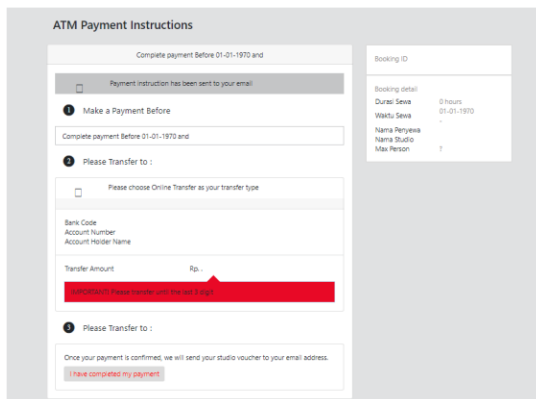
Gambar 19 Langganan Iklan



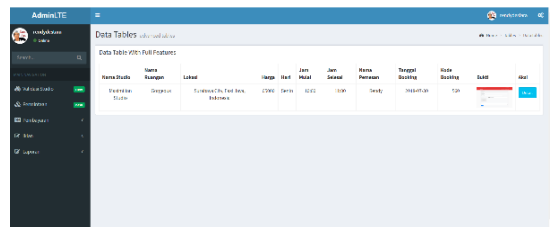
Gambar 20 Form Pilih Jadwal



Gambar 24 Verifikasi Pendaftaran Studio



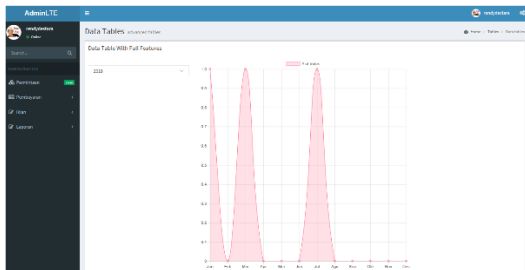
Gambar 21 Payment



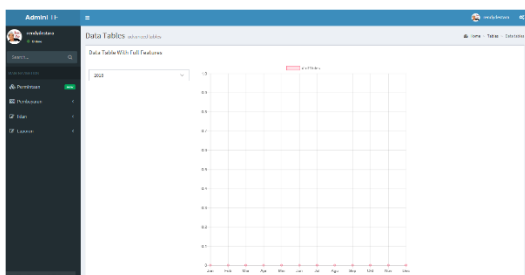
Gambar 25 Verifikasi Pembayaran



Gambar 26 Laporan Customer



Gambar 27 Laporan Data Studio



Gambar 28 Laporan Data Iklan

Item	Type	Tanggal	Jumlah
hadiah	Booking	2020-07-20	1000
Life Partner	Booking	2020-07-24	1000
	Total		2000

Gambar 29 Laporan Pembayaran

KESIMPULAN

Dari hasil implementasi kemudian melakukan proses uji coba dan evaluasi pada aplikasi Firstudio untuk pemesanan studio music secara online maka, kesimpulan yang di dapat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi mampu mempertemukan antara pemilik studio musik dan pengguna

studio musik secara online melalui media website.

2. Aplikasi mampu melakukan pemesanan studio musik secara online.
3. Aplikasi mampu menampilkan studio music berdasarkan kategori dan kebutuhan customer.
4. Aplikasi dapat mempromosikan studio music secara online melalui media website.
5. Aplikasi mampu menghasilkan laporan customer, laporan studio, laporan pembayaran booking studio, laporan pembayaran pembelian iklan, dan laporan iklan.

SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan kepada peneliti selanjutnya adalah :

1. Aplikasi ini dapat dirancang dan dikembangkan kembali dalam bentuk Android dan Ios.
2. Menambahkan sistem penjualan alat musik.
3. Menambahkan sistem pendaftaran les musik.
4. Menambahkan autentikasi google maps untuk pencarian lokasi yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Umbas Primadharman (2015). Pengembangan Aplikasi Skripsi (Tugas Akhir) berbasis Web menggunakan Metode Scrum. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Allan. (2005). Pengertian Internet dan Asal Usul dai Kata Internet: Surabaya : Penerbit Indah.
- Andriansyah. (2009). Crowdsourcing: ^[1] **Konsep Sumber Daya Kerumunan dalam ^[1] Abad Partisipasi Komunitas Internet**. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Appelo, J. (2011). Management 3.0 ^[45] **Leading Agile Developers, Developing Agile Leaders**. Boston: Pearson Education, Inc.
- Kotler. (2015). Marketing Management (Jilid 1) (Edisi 13). Jakarta: Erlangga.
- Partogi, J. (2015). Manajemen Modern dengan Scrum - Sebuah Pertualangan Baru di abad 21 Menjadi Manajer Software

Development Modern. Yogyakarta:
ANDI.

Prasetio, et. al. Pengembangan Aplikasi
Penjadwalan Wisata Harian pada
Smartphone dengan Pendekatan Scrum.
ComTech Vol. 5 No. 2 Desember 2014:
534-543.

Putra, M. (2017, May). pengertian-dan-manfaat-
website. Retrieved from
[https://www.sayanda.com/pengertian-
dan-manfaat-website:](https://www.sayanda.com/pengertian-dan-manfaat-website)
<https://www.sayanda.com/>

Usman, N. (2002). Konteks Implementasi
Berbasis Kurikulum. Bandung: CV.
Sinar Baru