



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING STUDIO MUSIK BERBASIS WEBSITE DI STUDIO ABE MUSIC DENGAN METODE WATERFALL

¹Parlin Fernando, ²Ifan Junaedi, ³Akmal Budi Yulianto

Program Studi Sistem Informasi ¹, Departemen Teknik Informatika ^{2,3}
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayakarta
Jl. Salemba I No.10, RT.4/RW.6, Kenari, Senen, Jakarta Pusat, Indonesia

18564005@stmik.jayakarta.ac.id, ifan_junaedi@stmik.jayakarta.ac.id, akmal.budi@gmail.com

Received: May 5, 2023, **Revised:** June 20, 2023, **Accepted:** July 30, 2023

Abstrak

Teknologi Merupakan suatu alat atau metode untuk menyelesaikan suatu masalah teknis dengan mudah dan efisien. Dengan maju nya teknologi pada jaman sekarang, banyak aktifitas yang tidak jauh yang berhubungan dengan suatu teknologi. Dengan Bantuan komputer dan teknologi kita dapat menyelesaikan masalah administrasi perusahaan, sarana promosi dan juga lain sebagainya. Saat ini banyak perusahaan menggunakan teknologi informasi untuk dapat berkompetisi dengan para pesaingnya. Seperti halnya Studio Musik yang makin sedikit yang menyewa, Akan tetapi pada kalangan masyarakat menengah kebawah Studio musik masih di gunakan untuk sekedar melepas penat, silaturahmi bersama teman, dan juga untuk ajang latihan sebelum tampil atau kontes musik. Pada Studio Musik Abe music Jakarta, untuk tahap booking atau sewa studio ini masih menggunakan cara manual yaitu datang langsung untuk sewa atau melalui chat ke pengelola. hal ini menurut penulis sudah ketinggal dari sisi administrasi dan belum memanfaatkan kemajuan teknologi . Maka dari itu penulis berencan membuat suatu rancangan aplikasi berbasis website untuk di akses oleh pelanggan, dan juga untuk menyewa Studio di Abe Music, serta juga untuk mengolah data pemasukan, pengeluaran, data barang dan lain sebagainya untuk pengelola atau pemilik Studio. Dengan adanya kemajuan teknologi dan rencana perancangan aplikasi ini, akan sangat membantu dari sektor teknologi informasi yang digunakan untuk fasilitas booking Studio Musik dan manajemen data yang telah terkomputerisasi sepenuhnya secara online.

Kata kunci: Studio Musik, Aplikasi Booking , Website

Abstract

Technology Is a tool or method to solve a technical problem easily and efficiently. With the advancement of technology today, there are many activities related to technology. With the help of computers and technology, we can solve company administration problems, promotional tools and so on. Currently, many companies use information technology to be able to compete with their competitors. As is the case with music studios, fewer and fewer people are renting. However, among the lower middle class, music studios are still used to simply unwind, gather with friends, and also for practice before performances or music contests. At Abe Music Jakarta Music Studio, for the booking or studio rental stage, the manual method is still used, namely coming directly to rent or via chat to





the manager. According to the author, this matter has been left behind from the administrative side and has not utilized technological advances. Therefore the author plans to create a website-based application design to be accessed by customers, and also to rent a studio at Abe Music, as well as to process income, expenditure, goods data and so on for the manager or owner of the studio. With advances in technology and plans to design this application, it will be very helpful for the information technology sector to be used for Music Studio booking facilities and fully computerized online data management.

Keywords: Music Studio, Booking Application, Website

1. PENDAHULUAN

Bisnis penyewaan studio musik memang tidak ada habisnya, terutama untuk kalangan milenial zaman sekarang, banyak para remaja yang hobi bermusik dan berekspresi dalam dunia musik, bahkan bagi seseorang yang memiliki kreativitas dan inovasi, bisnis ini dapat sangat menjanjikan. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, persaingan bisnis dalam dunia penyewaan semakin ketat, Terutama bisnis penyewaan rental studio band. Jumlah studio band semakin banyak dan terus melakukan usaha dan strategi dalam mempertahankan bisnisnya. Kesuksesan usaha dalam mempertahankan bisnisnya tidak lepas dari peran rental studio dalam efektifitas transaksi dan memberikan informasi seputar penyewaan studio guna memenuhi kepuasan pelanggan.

Penyewaan Di Studio Abe Music sekarang masih berjalan secara manual, transaksi yang dilakukan saat ini masih banyak menemui masalah seperti saat melakukan proses booking, dimana pelanggan harus datang langsung ke studio untuk memesan ruangan studio, Lalu karena kurangnya informasi, pelanggan tidak mengetahui pada waktu tersebut jadwal rental sudah penuh atau sudah dipesan oleh pelanggan lain, hal ini tentu saja sangat merugikan pelanggan yang sudah datang tetapi tidak jadi memesan dikarenakan jadwal booking yang diinginkan sudah terisi atau penuh. setelahnya pada proses pembuatan laporan pembukuan dimana petugas rental harus mencatat satu persatu transaksi penyewaan didalam buku laporan sehingga sering terjadi kesalahan apabila petugas salah dalam pencatatan, selain itu juga tidak ramah lingkungan karena harus menggunakan kertas yang banyak. Merancang sistem informasi penyewaan dengan menerapkan metode pendekatan menggunakan orientasi objek sedangkan pada pengembangannya menggunakan metode pengembangan sistem prototype karena dilihat dari kebutuhan dan disesuaikan dengan sistem sistem yang dibuat.

Musik sebagai salah satu unsur budaya, juga memberikan identitas tersendiri bagi suatu bangsa. Musik Indonesia adalah musik yang mempunyai akar tradisi daerah yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Selain itu termasuk juga musik-musik yang telah diadopsi dan beradaptasi dalam kurun waktu yang cukup lama, sehingga tumbuh dan berkembang sesuai dengan karakter dan kepribadian bangsa Indonesia. Merancang sistem informasi penyewaan dan penjualan pada Studio Abe Music Studio dengan menggunakan metode waterfall, CD (Context Diagram), DFD (Data Flow Diagram) juga merancang dengan menggunakan HTML dan framework Laravel yang merupakan framework berbasis PHP. Dalam penelitian ini akan dirancang menggunakan metode air terjun (waterfall) dengan memanfaatkan tools pendukung seperti UML, ERD dan bahasa program PHP dengan editor Visual Studio Code dan Juga Menggunakan Database MySQL. Sistem informasi yang dikembangkan diharapkan mendapatkan hasil yang seoptimal mungkin sehingga tidak terjadi kesalahan-kesalahan dalam menjalankannya.





1.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah:

1. Tidak adanya sistem informasi pemesanan Studio Abe Music secara online sehingga pelanggan masih melakukan pemesanan datang langsung ke Studio Abe Music. Tidak adanya sistem penjadwalan secara online sehingga pelanggan tidak bisa mengetahui jadwal kosong mengakibatkan sering terjadinya bentrok. Member harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan pembayaran, karena fasilitas pembayaran masih manual belum adanya fasilitas pembayaran melalui transfer bank.
2. Pembuatan laporan masih manual dan belum ada sistem informasi pembuatan laporan secara online melalui aplikasi website sehingga sering terjadi kehilangan data, Data Juga Pelanggan tidak mengetahui jenis jenis atau nama nama alat musik yang ada di Studio yang di pakai, maka dari itu akan di buat kustom penyewaan alat musik sesuai keinginan.
3. Belum adanya suatu Sistem informasi untuk mengolah proses Booking Studio music sehingga perlu dibuat suatu sistem informasi Booking Studio untuk membantu Pemilik / Pengelola mudah memonitoring.

1.2 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapaun tujuan dan manfaat penelitian yang ada pada Abe Music Studio adalah sebagai berikut :

1. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem aplikasi booking studio musik berbasis web menggunakan metode penelitian waterfall, bahasa pemrograman php dan database mySQL adalah untuk mempermudah kegiatan booking khusus nya di bidang Permusikan.

2. Manfaat penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis adalah:

- 1). Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan penulis.
- 2). Penulis dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh pembelajaran di STMIK Jayakarta.

2. Manfaat Bagi Tempat Penelitian Dan Pelanggan

Sistem aplikasi Booking Studio Musik berbasis web menggunakan PHP dan MySQL sebagai sarana Pemesanan untuk Pelanggan serta diharapkan Pelanggan dan Pengelola dapat melakukan Pemesanan secara online untuk kemudahan waktu dan efisiensi kegiatan.

3. Manfaat Bagi Akademik Mahasiswa :

Adapun manfaat penelitian ini bagi akademik adalah:

- 1). Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan selanjutnya.





Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka

Volume 2, Nomor 2, Juli 2023: halaman 179-205

<https://jurnal.amikwidyalyoka.ac.id/index.php/jstekwid>

jurnal@amikwidyalyoka.ac.id / editor.jstekwid@gmail.com

P-ISSN: 2810-093X

e-ISSN: 2810-0166

2). Sebagai tolak ukur tingkat kemampuan mahasiswa menyerap ilmu yang telah dipelajari di STMIK Jayakarta.



Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



2. TINJAUAN LITERATUR

1. Studio Abe Music

Abe Music Yaitu salah satu tempat penyedia jasa penyewaan alat musik atau rental musik yang menyediakan tempat sesuai dengan kebutuhan pelanggan yang akan menyewa alat musik, terdapat coffee shop didalamnya sebagai upaya menarik pelanggan yang datang, dan untuk alat musik banyak pilihan merek yang bisa di gunakan.

Sejarah dibentuk nya Abe Music Studio yaitu dimana owner atau pemilik Abe ini bernama Beni Suprianto adalah seorang yang sangat suka musik, dengan niatan membantu orang lain yang hobi musik tapi tidak punya alat-alat yang di perlukan, dengan niat hobi dan membantu, terbentuk lah Studio Abe Musik ini yang sampai sekarang masih banyak yang menyewa studio musik ini untuk berepresi melalui Muasik.

2. Sistem Informasi Booking Studio Musik

Sistem Informasi untuk booking Studio musik adalah sebuah sistem informasi manajemen data pelanggan yang akan booking atau menyewa studio di waktu tertentu, pada sistem ini juga bisa di pilih merek merek custom alat musik yang akan di pakai ketika menyewa studio, di samping itu bisa menyewa lewat aplikasi web dimana pembayaran bisa melalui transfer atau pun bayar di tempat dan juga bisa memilih waktu penyewaan.

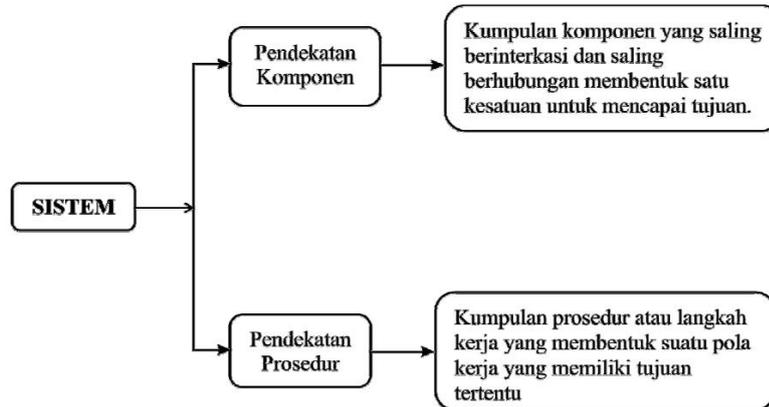
3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis. (https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi).

4. Pengertian Sistem

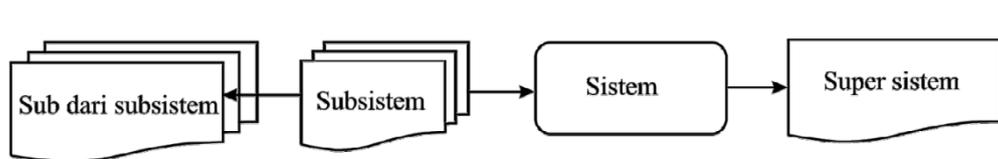
Sistem dapat diartikan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau subsistem yang tertata dengan teratur, saling interaksi, saling ketergantungan satu dengan yang lainnya, dan tidak dapat dipisahkan (integratif) untuk mewujudkan suatu tujuan. Hal ini pun dikemukakan oleh Tata Sutabri bahwa sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. (Dr. Kusnendi, M.S)





Gambar 2.1
Konsep Dasar Sistem

Apabila suatu sistem memiliki sesuatu yang lebih besar maka sistem ini disebut super sistem atau supra sistem, misalnya sistem akuntansi merupakan suatu sistem dari perusahaan dan perusahaan merupakan suatu sistem yang lebih besar. Jika dilihat dari sisi perusahaan sebagai suatu sistem maka sistem akuntansi dapat disebut sebagai subsistem. Demikian pula apabila akuntansi dilihat sebagai suatu sistem maka prosedur penerimaan kas sebagai subsistemnya. Jika prosedur penerimaan kas dilihat sebagai suatu sistem maka sistem akuntansi sebagai super sistem atau supra sistem. Kalau di gambarkan sebagai berikut:



Ga
mb
ar
2.2
Sub
sist

em, Sistem dan Super Sistem

5. Pengertian Data Dan Informasi

Informasi dalam organisasi sangatlah penting keberadaannya, sebab organisasi tanpa informasi akan lumpuh dan tidak bersinergi. Ibaratkan aliran darah dalam tubuh, selama darah mengalir ke sekujur tubuh maka organ tubuh tetap hidup dan bergerak sesuai fungsinya. Agar tetap organ tubuh bergerak, tentu perlu dipelihara dan dijaga agar aliran darah tetap mengalir ke bagian-bagian organ dalam tubuh. Demikian pula, di dalam suatu organisasi jika terdapat informasi yang tidak sampai ke subsistem maka kegiatan akan berakhir. Di dalam organisasi keberakhiran informasi dalam hubungannya disebut entropy.

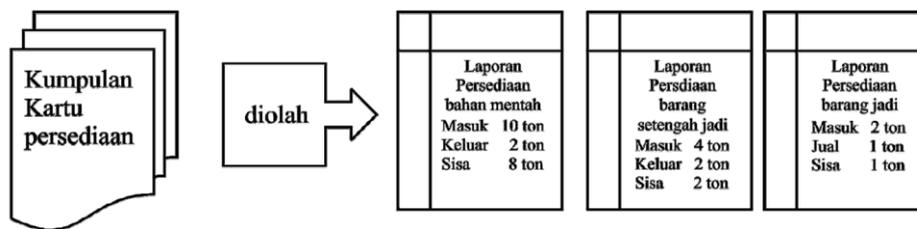
Informasi yang bermanfaat bagi sistem perlu dihindari dari proses entropy tersebut. Dengan demikian, apa sebenarnya informasi itu? begitu penting keberadaannya dalam organisasi. Untuk memahami mengenai informasi, kita bahas mengenai data terlebih dahulu sebab sumber dari informasi adalah data. (Dr. Kusnendi, M.S)

Jadi, istilah data dan informasi berbeda, data berupa bahan mentah sehingga perlu diolah dan relatif belum memberikan manfaat bagi penggunaannya sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui media-media suatu model untuk dihasilkan menjadi suatu informasi yang berguna. Misalnya,



data persediaan setiap barang di gudang berupa sejumlah lembaran kartu persediaan. Kartu persediaan tersebut belum memberikan laporan yang jelas mengenai kondisi persediaan setiap barang di gudang. Maka setiap kartu persediaan barang perlu diolah lebih lanjut sehingga menghasilkan suatu informasi yang berguna bagi manajer. Dengan menggunakan media suatu model maka kartu persediaan setiap barang dapat menghasilkan berbagai informasi, seperti berikut ini.

- Informasi laporan jumlah persediaan bahan mentah berguna bagi manajemen dalam penyediaan bahan baku yang harus dibeli.
- Informasi laporan jumlah persediaan barang setengah jadi berguna bagi manajemen dalam menetapkan skala prioritas produksi.
- Informasi laporan jumlah persediaan barang jadi yang berguna bagi manajemen untuk menentukan kebijakan promosi penjualan.
- Informasi laporan persediaan bahan mentah, setengah jadi, dan barang jadi berguna bagi manajemen dalam menyusun laporan keuangan perusahaan bagi akhir tahun tutup buku. Jadi, apabila digambarkan secara sederhana pemrosesan data menjadi informasi dapat dilihat di bawah ini :



Gambar 2.3
Pemrosesan Data menjadi Informasi

6. Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah sekelompok atau sekumpulan proses dimana data dapat diolah, dianalisis, dan ditampilkan supaya data tersebut menjadi berguna untuk kebutuhan pengambilan suatu keputusan. Sistem ini merupakan alat yang sangat berguna untuk menunjang dan mengendalikan operasi perusahaan.

Tujuan utama dari sistem ini adalah untuk mengumpulkan dan mengatur semua data dari berbagai tingkat perusahaan, meringkas, kemudian memfasilitasi dan meningkatkan kualitas dari pengambilan keputusan untuk meningkatkan produktivitas dan profitabilitas sebuah perusahaan. Sistem ini berbasis komputer dan dapat berupa lembar excel atau platform yang lebih kompleks. Selain itu data dapat diakses dan diolah secara internal maupun eksternal. Sehingga, sistem informasi yang digunakan lebih efisien dan produktif. (<https://www.sekawanmedia.co.id/sistem-informasi-manajemen/>)





Gambar 2.4
Sistem Informasi Manajemen

7. Bahasa Pemrograman

a. PHP (Hyper Preprocessor)

PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan, dan pengembangan sebuah situs web dan biasanya digunakan bersamaan dengan HTML (Oetomo dan Mahargiono, 2020:1)

Menurut Mundzir (2018:3) PHP berasal dari kata “Hypertext Preprocessor”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. Saat ini, PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. Contoh Aplikasi PHP adalah forum (phpBB). Sedangkan, mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain – lain merupakan contoh aplikasi yang lebih kompleks berupa CMS dan dibangun menggunakan PHP.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hypertext preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman yang mengolah database, content website sehingga website yang dibuat merupakan web dinamis, dan PHP merupakan bahasa pemrograman yang dikombinasikan dengan HTML.

b. Hypertext Markup Language (HTML)

Hypertext markup language (HTML) merupakan bahasa dasar pembuatan web. HTML menggunakan tanda (mark), untuk menandai bagian-bagian dari text.

HTML disebut sebagai bahasa dasar, karena dalam membuat web, jika hanya menggunakan HTML maka tampilan web terasa hambar (Rerung, 2018:18).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hypertext markup language (HTML) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan pada dokumen web atau bahasa standar untuk menyebarkan informasi pada web dan menampilkan halaman web dimana saja serta bersifat statis.

c. Cascading Style Sheet (CSS)

Menurut (Wahyudi, 2017), CSS adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam. Cascading style sheet (CSS) merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web (Mustakim, 2020:19). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cascading style sheets (CSS) merupakan bahasa yang digunakan untuk membantu programmer dalam merancang sebuah tampilan website dan menimbulkan efek animasi yang bagus.

d. Javascript

Javascript berfokus pada proses pengolahan data di sisi client dan menyajikan komponen web yang lebih interaktif serta berfungsi untuk menambah fungsionalitas dan kenyamanan halaman web.

Menurut Siahaan & Rismon (2020), yaitu “JavaScript adalah sebuah bahasa script dinamis yang dapat dipakai untuk membangun interaktifitas pada halaman- halaman HTML statis. Ini dilakukan dengan menamakan blok-blok kode JavaScript di hamper semua tempat pada halaman web.”





Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa javascript merupakan bahasa pemrograman yang berbasis client dan script untuk tampilan pendukung pada website sehingga membuat halaman menjadi lebih interaktif.

e. JQuery

Menurut (Wahyudi, 2017), jquery merupakan sekumpulan kode Javascript yang dibuat dalam berbagai modul dan digunakan sesederhana mungkin Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan jQuery merupakan pustaka javascript yang memudahkan bagi para programmer dalam penulisan kode javascript.

f. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang bersifat open source dan digunakan untuk kebutuhan pembuatan tampilan desain visual dari aplikasi web atau situs website. Kerangka kerja yang digunakan berbentuk template desain berbasis HTML dan CSS untuk kebutuhan pengembangan navigasi, tombol, tipografi, formulir, dan komponen antarmuka yang lainnya. Berdasarkan kutipan ahli, dapat disimpulkan bahwa bootstrap merupakan sebuah aplikasi yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mendesain halaman web yang menarik.

9. Basis Data (Database)

Basis data merupakan suatu media penyimpanan data dimana dapat menampung berbagai macam data, dimana sistem pendataannya di data dengan manajemen data yang baik

A. Structured Query Language (SQL)

Sedangkan menurut Subagia (2018:67) mengemukakan bahwa “structured query language (SQL) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database”.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa structured query language (SQL) merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan basis data.

Berikut ini adalah contoh pengaksesan data pada DBMS dengan SQL yang secara umum terdiri dari empat (4) hal yaitu:

1. Memasukkan data (insert)

Perintah yang digunakan untuk memasukkan data pada basis data.

2. Mengubah data (update)

Perintah yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data pada basis data.

3. Menghapus data (delete)

Perintah yang digunakan untuk menghapus data pada basis data.

4. Menampilkan data (select)

Perintah yang digunakan untuk menampilkan data pada basis data.

B. MySQL

Menurut Kusnandar (2019:92) mendefinisikan bahwa“MySQL merupakan basis data yang bersifat open source sehingga banyak digunakan di dunia. Walaupun gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang memadai”.

MySQL merupakan software database open source yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Subagia, 2018:67). Dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan database.

10. Framework Code Igniter





Framework atau kerangka kerja adalah kumpulan dari fungsi, prosedur, class dan juga instruksi yang tergabung dalam wadah khusus, guna memudahkan developer melakukan pemrograman.

Umumnya, framework ini akan membantu para developer untuk melakukan pemrograman secara efektif dan lebih mudah, dari segi waktu dan juga pekerjaan yang dilakukan. Salah satu framework terpopuler yang ada saat ini adalah CodeIgniter. Singkatnya, CodeIgniter adalah aplikasi framework open-source dengan model MVC (model, view, controller).

Framework CodeIgniter adalah salah satu framework terbaik yang biasa digunakan oleh developer PHP. Jenis framework ini banyak digunakan karena sudah terbukti membantu perkembangan segala jenis website berbasis PHP dengan lebih mudah dan juga efektif. CodeIgniter juga memiliki library yang lebih luas dibandingkan framework lainnya. Selain itu, framework ini juga terkenal ringan sehingga tidak memakan banyak resources website Anda.

Framework ini menggunakan model MVC (model, view, dan controller) yang sangat cocok digunakan untuk membangun website dinamis dengan lebih cepat dan efektif. MVC sendiri adalah teknik atau konsep yang memisahkan komponen utama menjadi tiga komponen yang membangun suatu pattern dalam suatu aplikasi.

Berikut ini adalah penjelasan singkat akan ketiga komponen tersebut :

Model — komponen ini berhubungan langsung dengan database, umumnya digunakan untuk memasukan, memanipulasi data (insert, update, delete, search), dan menangani validasi controller. Komponen ini tidak berhubungan langsung dengan bagian view.

View — komponen yang berhubungan dengan semua data terkait dengan file template HTML yang diatur oleh controller. View juga berfungsi untuk merepresentasikan data kepada user. Komponen ini tidak berhubungan langsung dengan view.

Controller — komponen yang menghubungkan komponen model dan view, komponen ini juga berfungsi untuk menerima request dan data dari user.

CodeIgniter juga memiliki fitur-fitur berguna yang membantu developer membuat sebuah website. Berikut adalah beberapa fitur utama yang ada pada framework:

1. Kompatibel dengan banyak jenis database
2. Menyediakan query builder support.
3. CodeIgniter bersifat Independent.
4. Mengamankan website Anda dari cross site scripting.
5. Menyediakan validasi form/data dan juga session management.

3. METODE PENELITIAN

Pada Jurnal ini penulis menggunakan sebuah metode penelitian yang Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi Waterfall dimana metodologi penelitian ini memiliki 5 (lima) tahapan diantaranya :

Metode pengembangan sistem yang dipakai penulis menggunakan Model Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi penelitian Waterfall (Air Terjun) dimana metodologi penelitian ini memiliki 5 (lima) tahapan diantaranya :

- 1) Analisis Kebutuhan
- 2) Desain Sistem
- 3) Implementasi dan Pengujian Unit
- 4) Integrasi dan Pengujian Sistem
- 5) Operasi dan Pemeliharaan





Penjelasan singkat untuk 5 tahapan dalam SDLC Waterfall adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan :

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2) Desain Sistem :

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3) Implementasi dan Pengujian Unit :

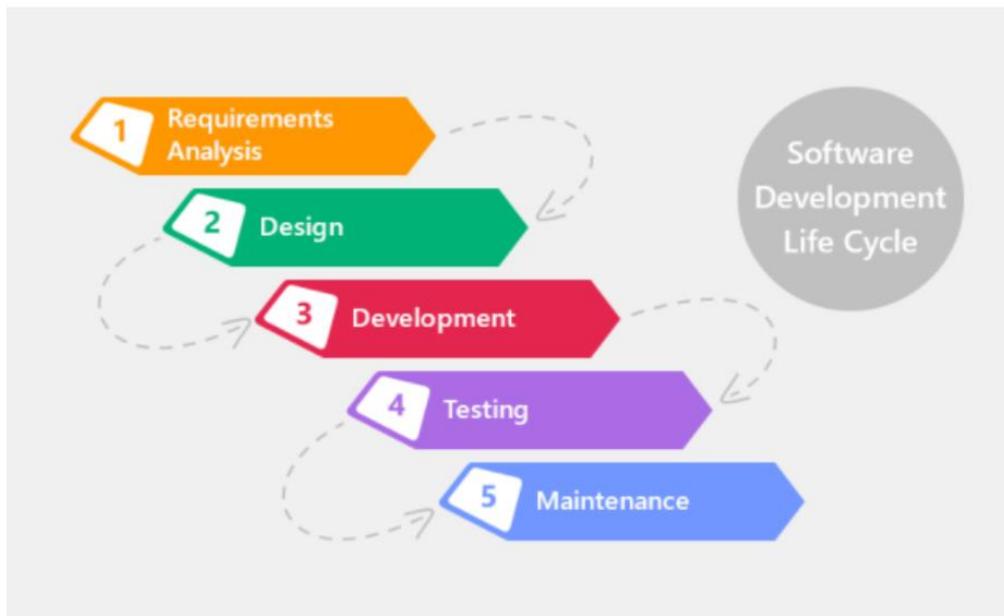
Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4) Integrasi dan Pengujian Sistem :

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5) Operasi dan Pemeliharaan :

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.





Gambar Waterfal

Metode SWOT

SWOT adalah singkatan dari Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman). Analisis SWOT mengatur kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman utama Anda ke dalam daftar yang terorganisir dan biasanya disajikan dalam bilah kisi-kisi yang sederhana.

Strengths (kekuatan) dan Weaknesses (kelemahan) adalah berasal dari internal perusahaan Anda. hal-hal yang dapat Anda kontrol dan dapat berubah. Contohnya termasuk siapa yang ada di tim Anda, paten dan properti intelektual Anda, dan lokasi Anda.

Opportunities (peluang) dan Threats (ancaman) adalah hal eksternal yang mempengaruhi bisnis atau hal-hal yang terjadi di luar perusahaan Anda pada pasar yang lebih besar. Anda dapat memanfaatkan peluang dan melindungi dari ancaman, tetapi Anda tidak dapat mengubahnya. Contohnya termasuk pesaing, harga bahan baku, dan tren belanja pelanggan.

<i>Strength (S)</i>	<i>Weakness (W)</i>
Sistem Booking Studio Musik ini terstruktur dan termanage dari sisi data serta terkomputerisasi dan memudahkan proses Penyewaan secara online dan mencari informasi yang mudah terkait jadwal dan juga alat.	Harus menggunakan device Pada laptop/pc dan smartphone, akan tetap jika memakai smartphone pada tampilan tidak akan maksimal karena di peruntukan untuk di akses di laptop/pc.
<i>Opportunities (O)</i>	<i>Threats (T)</i>
Membangun Sistem Sesuai Kebutuhan untuk pengelola dan kemajuan ekonomi dan pendapatan untuk Studi Musik Abse, serta di desain untuk mempermudah penggunaan dan user friendly.	Masih banyak fitur yang tidak di buat karena menunggu respon terlebih dahulu apakah positif atau negatif, dan sewaktu – waktu pasti akan ada down server karena di hosting cloud





3.3 Objek Penelitian

Tempat Penelitian Adalah Tempat yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan Informasi, Data dan kebutuhan lainnya untuk memulai penelitian yang akan di rancang.

Waktu Penelitian Adalah Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 3 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data dan 1 bulan perancangan dan implementasi yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk kebutuhan penelitian ini yaitu Di Tempat Sewa Studio Abe Music yang Berada di Alamat : Jln Gandaria 1 No.9, Rt.1 / Rw 10, Kramat Pela, Kec. Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12130.

3.4 Masalah yang di hadapi

Di dalam penelitian yang dilakukan penulis dalam sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa masalah yang terjadi pada Pendistribusian makanan menu diet pasien.

1. Tidak adanya sistem informasi pemesanan Studio Abe Music secara online sehingga pelanggan masih melakukan pemesanan datang langsung ke Studio Abe Music. Tidak adanya sistem penjadwalan secara online sehingga pelanggan tidak bisa mengetahui jadwal kosong mengakibatkan sering terjadinya bentrok. Member harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan pembayaran, karena fasilitas pembayaran masih manual belum adanya fasilitas pembayaran melalui transfer bank.
2. Pembuatan laporan masih manual dan belum ada sistem informasi pembuatan laporan secara online melalui aplikasi website sehingga sering terjadi kehilangan data, Data Juga Pelanggan tidak mengetahui jenis jenis atau nama nama alat musik yang ada di Studio yang di pakai, maka dari itu akan di buat kustom penyewaan alat musik sesuai keinginan.
3. Belum adanya suatu Sistem informasi untuk mengolah proses Booking Studio music sehingga perlu dibuat suatu sistem informasi Booking Studio untuk membantu Pemilik / Pengelola mudah memonitoring.

3.5 Alternatif Pemecahan Masalah

Setelah mengamati dan meneliti dari beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan, penulis mengusulkan beberapa alternatif pemecahan dari permasalahan yang dihadapi, antara lain :

- a. Merancang sebuah sistem / aplikasi yang dimana data penyewa bisa tersimpan pada sebuah aplikaksi yang mudah di akses.
- b. Memudahkan pelanggan memilih jadwal penyewaan sesuai yang di inginkan
- c. Memudahkan untuk penyimpanan data yang sudah selesai ataupun sudah berlangsung

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Tinjauan Pustaka (*Literature Review*)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari dalam bentuk literature, buku, internet dan sumber tertulis lainnya yang berkaitan atau berhubungan dengan judul penelitian.





3.6.2 Studi Lapangan

1. Observasi (Observation)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara datang melihat langsung proses booking atau memesan Studio musik, hal itu dilakukan dengan maksud untuk mengetahui alur proses dan juga kendala yang di peroleh, Observasi dilakukan untuk mengetahui tentang sistem atau proses yang akan di rancang pada sistem kedepannya.

2. Wawancara (Interview)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tanya jawab dengan yang bersangkutan dan yang berwenang untuk memperoleh atau informasi yang diperlukan dan mengetahui alur proses pemesanan / transaksi Sewa Studio yang berjalan saat ini dan kekurangan dalam proses Penyewaan ini. Peneliti mempersiapkan beberapa pertanyaan untuk dijadikan bahan data atau sumber yang relavan dalam penelitian ini. Pertanyaan wawancara atau interview ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana alur Proses Penyewaan Pertama kali dilakukan dengan Alur yang sedang berjalan saat ini ?
2. Apakah pada Proses Penyewaan Studio Musik pada saat ini Sering terjadi miss komunikasi atau mengalami kendala atau masalah? permasalahan apa saja atau missing informasi nya contohnya seperti apa ?
3. Apa sajakah kelebihan dan kekurangan pada sistem atau alur proses Penyewaan Studio musik Abe saat ini?
4. Apakah Setelah beberapa menjalankan dengan cara manual atau tidak terkomputerisasi ini, kedepan nya ingin memiliki rencana untuk merancang sistem proses penyewaan atau booking Studio musik yang lebih efisien serta terkomputerisasi ?

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan kesimpulan yaitu adanya peluang membuat aplikasi atau Sistem baru, perlu melakukan pengembangan sistem yang sedang berjalan atau aktif, Sistem yang sedang berjalan kurang efektif, Sistem yang sedang berjalan kurang efisien, sistem yang sedang berjalan belum terkomputerisasi dan masih dengan cara manual dalam baik dari sisi promosi atau bertransaksi yang menggunakan data manual. Data yang terkumpul melalui observasi dihasilkan berdasarkan pernyataan salah satu admin, penyewa dan juga pemilik Studio yang dapat dilihat di halaman lampiran di akhir Skripsi / Penelitian ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan oleh penulis, alur proses boking atau penyewaan adalah, pelanggan masuk ke aplikasi lalu memilih jadwal yang akan di pilih. kemudian booking.

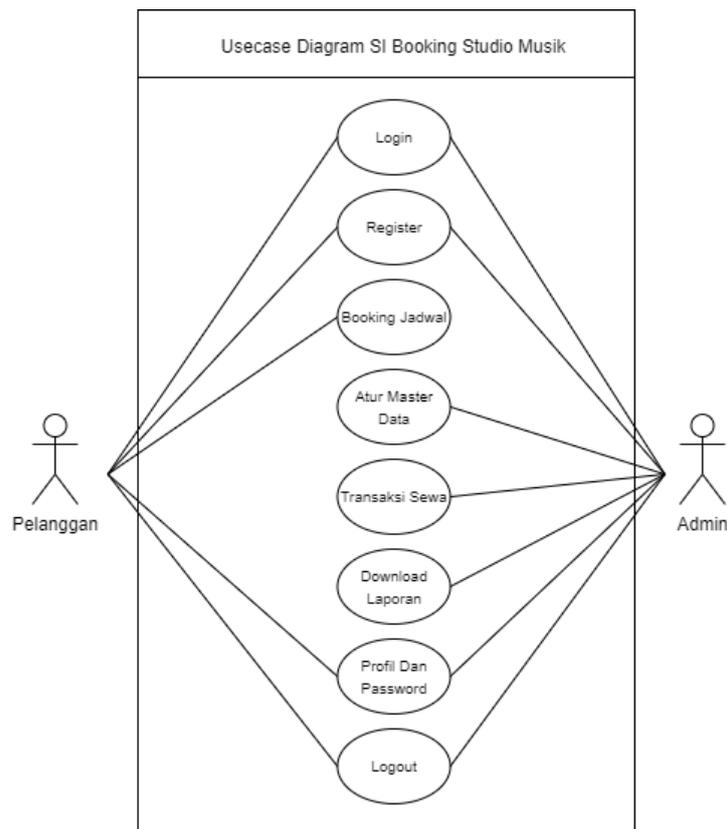
3.7.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
Pelanggan	1. Akses Login Aplikasi 2. Booking penyewaan
Dosen	1. Akses Login Aplikasi 2. Pull akses aplikasi



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Usecase Diagram Sistem

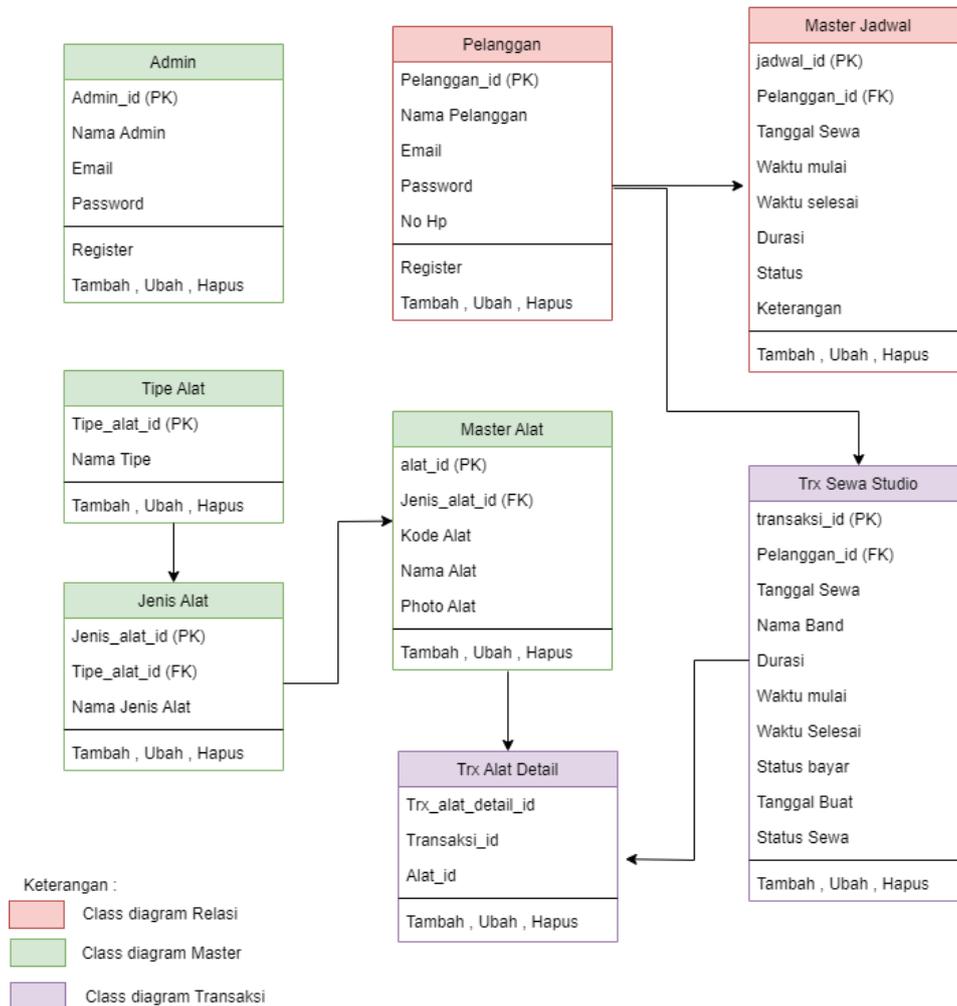


Gambar 4.1
Flowchart Sistem

Pada Usecase Diagram Menggambarkan Kebutuhan untuk akses user.

4.2 Class Diagram

CLASS DIAGRAM APLIKASI BOOKING SEWA STUDIO MUSIK ABE



Pada class diagram ini adalah kebutuhan aplikasi untuk melakukan semua Pada Aplikasi E-Skripsi





4.3 Spesifikasi Database

Tabel 4.11

Admin

No	Kolom	Type Data	Constraint
1	Admin_id	integer (16)	Primary Key
2	nama_admin	varchat (64)	
3	email	varchat (64)	
4	password	varchar (100)	

Tabel 4.12

Pelanggan

No	Kolom	Type Data	Constraint
1	Pelanggan_id	integer (16)	Primary Key
2	nama_pelanggan	varchar (64)	
3	email	varchar (64)	
4	password	varchar (100)	
5	no_hp	varchar (64)	

Tabel 4.13

Tipe Alat

No	Kolom	Type Data	Constraint
1	Tipe_alat_id	integer (16)	Primary Key
2	nama_tipe	varchar (64)	

Tabel 4.14

Jenis Alat

No	Kolom	Type Data	Constraint
1	Jenis_alat_id	integer (16)	Primary Key
2	Tipe_alat_id	integer (16)	Foreign Key
3	nama_jenis_alat	varchar (64)	

Tabel 4.15

Master Alat

No	Kolom	Type Data	Constraint
----	-------	-----------	------------





1	Master_alat_id	integer (16)	Primary Key
2	Jenis_alat_id	integer (16)	Foreign Key
3	Kode_alat	varchar (64)	
4	Nama alat	varchar (64)	
5	Photo alat	varchar (64)	

Tabel 4.16
Master Jadwal

No	Kolom	Tipe Data	Constraint
1	jadwal_id	integer (16)	Primary Key
2	pelanggan_id	integer (16)	Foreign Key
3	Tanggal sewa	date	
4	waktu mulai	time	
5	waktu selesai	time	
6	durasi	integer (16)	
7	status	varchar (64)	
8	keterangan	varchar (64)	

Tabel 4.17
Trx Sewa Studio

No	Kolom	Tipe Data	Constraint
1	transaksi_id	integer (16)	Primary Key
2	pelanggan_id	integer (16)	Foreign Key
3	kode transaksi	varchar (64)	
3	Tanggal sewa	date	
4	nama band	varchar (64)	
5	durasi	integer (16)	
6	waktu mulai	time	
7	waktu selesai	time	
8	status bayar	varchar (64)	
9	tanggal buat	datetime	
10	status sewa	varchar (64)	



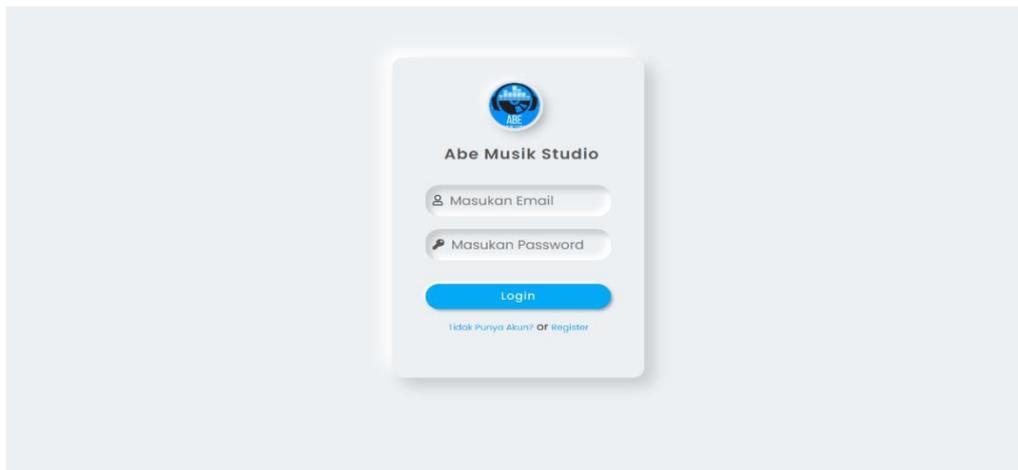


Tabel 4.18
Trx alat detail

No	Kolom	Tipe Data	Constraint
1	trx_alat_detail_id	integer (16)	Primary Key
2	transaksi_id	integer (16)	Foreign Key
3	alat_id	integer (16)	Foreign Key

4.3 Layout Aplikasi

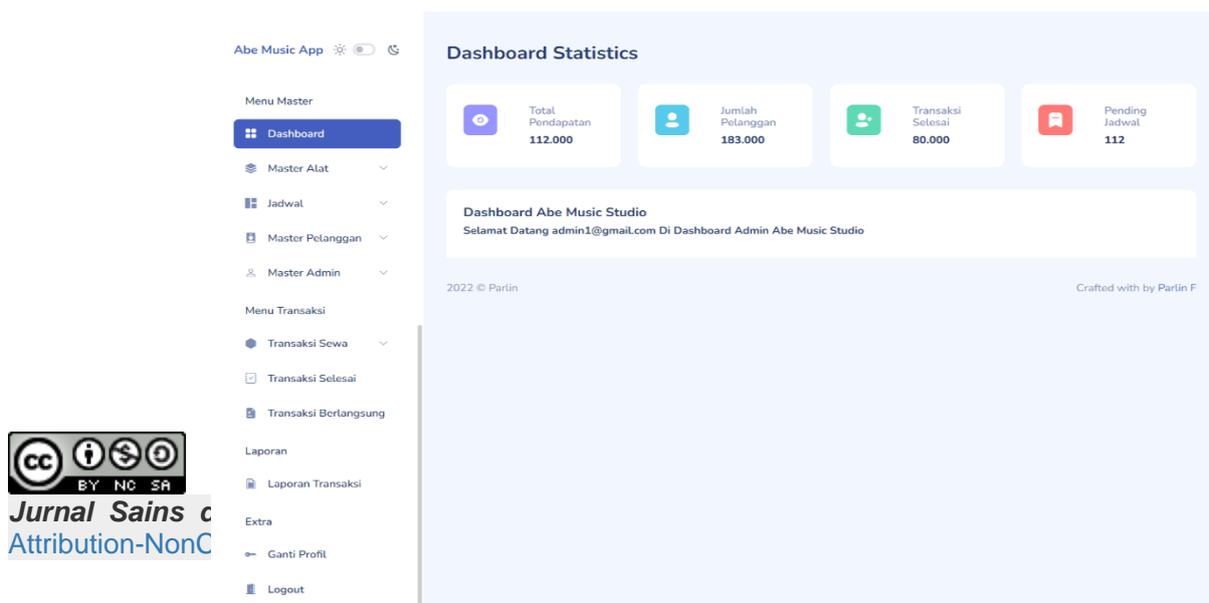
1. Tampilan Halaman Untuk Login Admin / Pelanggan



Keterangan :

Pada Halaman login di atas, yaitu halaman yang digunakan untuk login pada aplikasi booking studio musik di Abe Musik Studio yang bisa diakses oleh admin atau pelanggan.

2. Tampilan Halaman Dashboard Admin





Keterangan :

Pada halaman dashboard ini, yaitu halaman ketika pertama kali user berhasil login ke aplikasi.

3. Tampilan Halaman Master Admin

The screenshot displays the 'Master Data Admin' interface. On the left is a sidebar menu with options like Dashboard, Master Alat, Jadwal, Master Pelanggan, Master Admin (selected), Menu Transaksi, Laporan, and Extra. The main content area shows a table of admin users. At the top of the table is a '+Tambah Admin' button and a search bar. The table has columns for 'No', 'Nama Admin', 'Email', 'Password', 'Hp', and 'Opsi'. Two rows of data are visible:

No	Nama Admin	Email	Password	Hp	Opsi
1	Administrator Satu	admin1@gmail.com	admin123		[Edit] [Delete]
2	Parlin Fernando	parlin@gmail.com	password	0812-0000-2122	[Edit] [Delete]

Below the table, it says 'Showing 1 to 2 of 2 entries'. At the bottom right of the page, it says 'Crafted with by Parlin F'.

Keterangan :

Halaman master data admin yaitu halaman untuk melihat data admin aplikasi.





4. Halaman tampilan Form tambah data admin

The screenshot shows a web application interface for adding an admin user. On the left is a sidebar menu with categories like 'Menu Master' (Dashboard, Master Alat, Jadwal, Master Pelanggan, Master Admin), 'Menu Transaksi' (Transaksi Sewa, Transaksi Selesai, Transaksi Berlangsung), and 'Abe Music App' settings. The main content area is titled 'Tambah Data Admin' and contains a form with the following fields: 'Nama Admin' (with a user icon), 'Email' (with an email icon), 'No Hp' (with a phone icon), 'Password' (with a lock icon), and 'Confirm Password' (with a lock icon). There are 'Simpan' (Save) and 'Cancel' buttons at the bottom of the form. The footer of the page includes '2022 © Parlin' and 'Crafted with by Parlin F'.

Keterangan :

Halaman untuk tambah data admin atau Form tambah data admin ini sama dengan Form Ubah data admin hanya berbeda ada tampilan data ketika ubah data admin.

5. Halaman Tampilan Master alat Tipe

The screenshot shows the 'Master Alat' page, which is a master data view for instrument types. It features a sidebar menu similar to the previous page, with 'Master Alat' selected. The main content area is titled 'Master Alat' and includes a '+ Tambah Tipe' button. Below this is a table with the following data:

No	Nama Tipe Alat	Opsi
1	Gitar Akustik	 
2	Gitar Listrik	 
3	Drum	 
4	Bass	 
5	Piano	 

Below the table, it says 'Showing 1 to 5 of 5 entries'. The footer of the page includes '2022 © Parlin' and 'Crafted with by Parlin F'.

Keterangan :

Halaman master alat tipe, yaitu halaman untuk melihat master alat / tipe alat





6. Halaman Tampilan Tambah Master Tipe Alat

Keterangan :

Tampilan Form tambah master alat / tipe alat . untuk tampilan update master tipe alat sama seperti form tambah tipe alat, berbeda pada penampilan data master ny saja.

7. Halaman Tampilan Master Jenis Alat

No	Nama Tipe Alat	Nama Jenis Alat	Opsi
1	Gitar Akustik	Yamaha Gitar	 
2	Gitar Listrik	Yamaha Listrik	 

Keterangan :





Halaman tampilan jenis alat yaitu halaman untuk melihat jenis alat yang akan atau bisa di gunakan oleh pelanggan.

8. Halaman Tampilan Form tambah Jenis alat

The screenshot shows the 'Tambah Data Jenis Alat' form. On the left is a sidebar menu with 'Master Alat' selected. The main content area has a title 'Tambah Data Jenis Alat' and a subtitle 'Tambah Data Jenis Alat di Aplikasi'. Below this is a form titled 'Form Tambah Data Jenis Alat'. It contains a 'Tipe Alat' dropdown menu with 'Gitar Akustik' selected, and a 'Nama Jenis Alat' text input field with a placeholder 'Nama Tipe Alat'. There are 'Simpan' and 'Cancel' buttons at the bottom of the form. The footer of the page shows '2022 © Parlin' and 'Crafted with by Parlin F'.

Keterangan :

Form tambah jenis alat musik, yaitu halaman untuk admin yang berfungsi untuk menambahkan data jenis alat musik yang di perlukan, untuk form ubah sama dengan form tambah data jenis alat musik, perbedaan pada tampilan data.

9. Halaman Tampilan Data Sewa Transaksi

The screenshot shows the 'Data Transaksi Sewa Studio' page. On the left is a sidebar menu with 'Transaksi Sewa' selected. The main content area has a title 'Data Transaksi Sewa Studio' and a subtitle 'Data Transaksi Sewa Studi Musik Abe Music Studio'. Below this is a table with columns: 'No', 'Nama Pelanggan', 'Kode Transaksi', 'Nama Band', 'Tanggal Sewa', 'Waktu Mulai', 'Waktu Selesai', 'Status Sewa', and 'Custom Alat'. There is a 'Tambah Data' button and a search bar. The table contains one entry: '1', 'anonymous', 'trx001', 'anonymous band', '2022-12-09', '13:00:00', '14:00:00', 'Baru', and 'Custom Alat'. There are 'x' and '✓' icons in the 'Custom Alat' column. The footer of the page shows '2022 © Parlin' and 'Crafted with by Parlin F'.

No	Nama Pelanggan	Kode Transaksi	Nama Band	Tanggal Sewa	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Status Sewa	Custom Alat	Opsi
1	anonymous	trx001	anonymous band	2022-12-09	13:00:00	14:00:00	Baru	Custom Alat	✓

keterangan :





Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka

Volume 2, Nomor 2, Juli 2023: halaman 179-205

<https://jurnal.amikwidyalyoka.ac.id/index.php/jstekwid>

jurnal@amikwidyalyoka.ac.id / editor.jstekwid@gmail.com

P-ISSN: 2810-093X

e-ISSN: 2810-0166

Pada halaman data transaksi sewa studio ini, yaitu berisi data data sewa studio dari pelanggan yang akan menyewa. berisi nama pelanggan, kode transaksi, nama band, tanggal sewa, waktu mulai, waktu selesai, status sewa dan menu custom alat musik yang ingin di pakai. pada menu ini terdapat 3 status yang di tampilkan yaitu Baru, Selesai dan Berlangsung.



Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



10. Halaman tampilan tambah Transaksi dari sisi Admin atau Pelanggan

The screenshot shows a web application interface for 'Abe Music App'. On the left is a sidebar menu with categories: 'Menu Master' (Dashboard, Master Alat, Jadwal, Master Pelanggan, Master Admin) and 'Menu Transaksi' (Transaksi Sewa, Transaksi Selesai, Transaksi Berlangsung). The main content area is titled 'Tambah Data Sewa' and contains a 'Form Tambah Sewa' with the following fields: Nama Pelanggan, Kode Transaksi, Nama Band, Tanggal Sewa (with a date picker icon), Waktu Mulai (with a time picker icon), Waktu Selesai (with a time picker icon), Durasi (Jam), Status Bayar (with a dropdown menu), and Status Sewa (with a dropdown menu). At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan Transaksi' and 'Cancel'. The footer of the page includes '2022 © Parlin' and 'Crafted with by Parlin F'.

Keterangan :

Pada halaman tambah data transaksi Data Sewa untuk admin atau pelanggan . admin / pelanggan harus mengisi beberapa data yaitu : nama pelanggan , kode transaksi , nama band , tanggal sewa , waktu mulai , waktu selesai , durasi (jam) Status bayar , Status Sewa.

Fitur atau Menu yang ada pada aplikasi Booking Sewa Studio Musik di Abe Musik antara lain :

1	Login
2	Dashboard
3	Master Alat (Jenis , Tipe Dan Alat)
4	Jadwal (Master Jadwal)
5	Master Pelanggan
6	Transaksi Sewa
7	Transaksi Selesai
8	Transaksi Berlangsung
9	Laporan Transaksi
10	Ganti Profil & Password





5. KESIMPULAN

Berdasarkan Uraian dan Penelitian sebelumnya tentang perancangan aplikasi “Perancangan Sistem Aplikasi Booking Studio Musik di ABe music Jakarta” ini, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Booking Studio Musik ini dapat membantu pemilik studio, pengelola dan jika pelanggan Studio Musik yang memudahkan mengelola data ,memilih jadwal sewa dan mengelola transaksi serta laporan transaksi untuk pemilik. Karena bisa di akses melalui web atau smartphone walau belum maksimal jika di akses melalui Smartphone, serta membuat efektivitas waktu menjadi lebih cepat dan mudah bertransaksi, karena semua sudah terkomputerisasi yang di sajikan kedalam bentuk website atau aplikasi, dan data yang telah di simpan pada simpen bisa di manaje dengan mudah dan di monitor oleh pelanggan ataupun admin..

Referensi

- [1] Y. Toraman, “User Acceptance of Metaverse: Insights from Technology Acceptance Model (TAM) and Planned Behavior Theory (PBT),” *EMAJ Emerg. Mark. J.*, vol. 12, no. 1, pp. 67–75, 2022, doi: 10.5195/emaj.2022.258.
- [2] N. Misirlis and H. Bin Munawar, “An analysis of the technology acceptance model in understanding university students’ behavioral intention to use metaverse technologies,” pp. 159–163, 2022, [Online]. Available: <https://conference.pixel-online.net/FOE/files/foe/ed0012/FP/7813-ELRN5536-FP-FOE12.pdf>
- [3] Y. Yulistia, “Analisis Pengaruh Efektivitas Dan Manfaat E-Commerce Terhadap Sikap Dan Perilaku Pengguna Dengan Menggunakan Metode TAM (Studi Kasus: UKM Kota Palembang),” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 4, no. 1, pp. 93–100, 2017, doi: 10.35957/jatisi.v4i1.91.
- [4] A. M. Aburbeian, A. Y. Owda, and M. Owda, “A Technology Acceptance Model Survey of the Metaverse Prospects,” *Ai*, vol. 3, no. 2, pp. 285–302, 2022, doi: 10.3390/ai3020018.
- [5] J. H. Sharp, “Development, extension, and application: A review of the technology acceptance model,” *Proc. Inf. Syst. Educ. Conf. ISECON*, vol. 23, no. 9, 2006.
- [6] lamiaa Mostafa, “Measuring Technology Acceptance Model to use Metaverse Technology in Egypt,” *□□□□ □□□□ □□ □□□□□ □□ □□□ □□□*, vol. 23, no. 3, pp. 118–142, 2022, doi: 10.21608/jsst.2022.130606.1398.
- [7] M. Masrom, “Technology acceptance model and E-learning,” *12th Int. Conf. Educ.*, no. May, pp. 21–24, 2007.
- [8] F. Yang, L. Ren, and C. Gu, “A study of college students’ intention to use metaverse technology for basketball learning based on UTAUT2,” *Heliyon*, vol. 8, no. 9, p. e10562, 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e10562.
- [9] V. Venkatesh and F. D. Davis, “Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies,” *Manage. Sci.*, vol. 46, no. 2, pp. 186–204, 2000, doi: 10.1287/mnsc.46.2.186.11926.
- [10] R. M. Kosanke, “A Study of the Application of Web 3.0 Technologies: Teachers Acceptance of Using Metaverse Learning Platforms,” pp. 1–40, 2019.
- [11] A. Purwanto, I. P. Dewi, and M. A. Ramdhani, “LPPM STMIK ROSMA / Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi Analisis Technology Acceptance Model dalam Menjelaskan Intensi Penggunaan Sistem E-Learning ada STIE STAN-IM Bandung,” 2022.
- [12] I. O. Adeyemi and A. O. Issa, “Integrating Information System Success Model (ISSM) And Technology Acceptance Model (TAM): Proposing Students’ Satisfaction with University Web Portal Model,” *Rec. Libr. J.*, vol. 6, no. 1, p. 69, 2020, doi: 10.20473/rlj.v6-i1.2020.69-79.
- [13] M. Chuttur, “Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) Overview of the Technology Acceptance Model: Origins, Developments and Future Directions,” *Work. Pap. Inf. Syst.*, vol. 9, no. 37, pp. 9–37, 2009.
- [14] Y. Lee, K. A. Kozar, and K. R. T. Larsen, “The Technology Acceptance Model: Past, Present, and Future,” *Commun. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 12, no. December, 2003, doi: 10.17705/1cais.01250.





- [15] R. T. Prasetio, “Analisa Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Google Task di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode TAM,” *J. Responsif Ris. Sains dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–74, 2020, doi: 10.51977/jti.v2i1.202.
- [16] N. Hunaifi, “Penerapan Metode Tam Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Produksi Garment,” *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 221–227, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3701.
- [17] Y. Hanike and D. Damirah, “Modifikasi Model Analisis Structural Equation Model (Sem) pada Reaksi Pasar di Perusahaan Bursa Efek Indonesia Melalui Modification Indices,” *Mat. Dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, p. 127, 2018, doi: 10.33477/mp.v6i2.665.
- [18] Ghozali, I. (2017). Pembelajaran Musik Berbasis Siswa Dengan Pendekatan Local Genius. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 7(1), 651–663. <https://doi.org/10.26418/jvip.v7i1.334>
- [19] Khoiriyah, N., & Sinaga, S. S. (2017). Pemanfaatan pemutaran musik terhadap psikologis pasien pada Klinik Ellena Skin Care di Kota Surakarta. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 81–90. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm/article/view/20313>

