

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE
“SIMFONI”**

SKRIPSI



Oleh:

**KEVIN HOT MAROJAHAN
NIM: 17.211.1810**

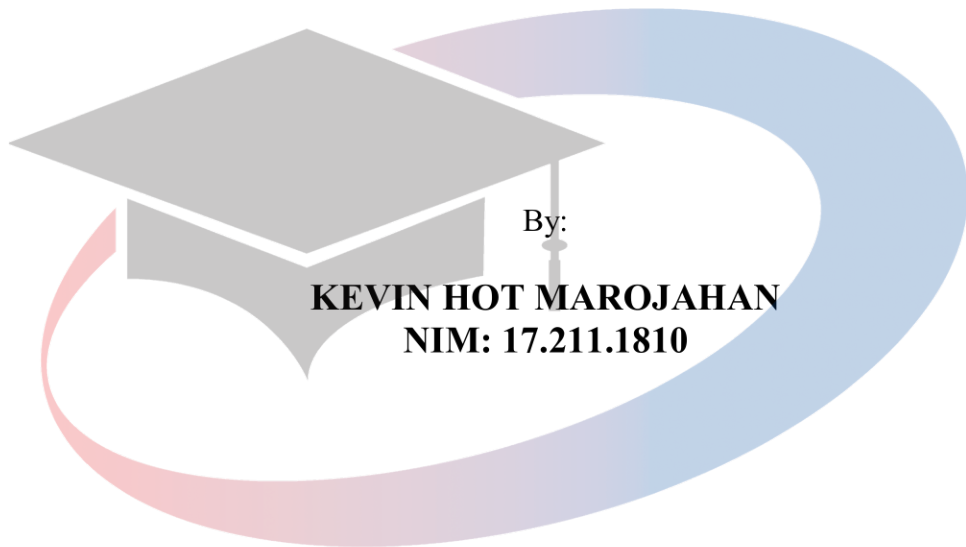
**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2021**

**ANALYSIS AND DESIGN OF MOBILE APPLICATION
“SIMFONI”**

FINAL RESEARCH



**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2021**

LEMBARAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE
“SIMFONI”**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem informasi

Oleh:

KEVIN HOT MAROJAHAN
NIM: 17.211.1810

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,

Roni Yunis, S.Kom., M.T.

Medan, Juli 2021
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/ Program Studi S-1 Sistem Informasi STIMK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Kevin Hot Marojahan
NIM : 17.211.1810
Peminatan : Sistem Informasi E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut :

Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile “Simfoni”
Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakan (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STIMK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, Juli 2021

Saya yang membuat pernyataan,



Kevin Hot Marojahan

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE “SIMFONI”

Abstrak

Perkembangan Teknologi dan Sistem Informasi yang begitu cepat, tidak hanya menyediakan sarana komunikasi dan publikasi, tetapi juga memberikan peluang yang besar untuk usaha, dan memudahkan pekerjaan. Meskipun banyak aplikasi yang berfokus di berbagai bidang, tetapi masih sedikit aplikasi yang berfokus pada bidang musik. Dalam dunia musik, band maupun teman sesama pemusik merupakan suatu hal yang sangat penting. Tidak jarang seorang pemain musik kesulitan dalam mencari teman yang ingin bermain musik bersama dan menemukan masalah dalam menyewa studio. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi untuk membantu para pemusik menghadapi hal-hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan aplikasi Simfoni yang memudahkan para pemusik dalam mencari teman sesama pemusik, melakukan penyewaan studio, dan membantu UMKM studio musik dalam menjangkau pelanggannya. Penelitian ini menggunakan metode prototyping dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian berupa sebuah rancangan antarmuka aplikasi mobile. Berdasarkan evaluasi prototype yang dilakukan menggunakan metode usability testing, rancangan antarmuka memperoleh rata-rata penilaian 81,6% yang berarti usability memperoleh kategori sangat baik.

Kata Kunci: *aplikasi mobile, musik, umkm*

Abstract

The rapid development of Information Technology and Systems, not only provides a means of communication and publication, but also provides great business opportunities, and facilitates work. In the world of music, bands and fellow musicians are very important. Not infrequently a musician has difficulty finding friends who want to play music together and finds problems in renting a studio. Therefore, innovation is needed to help musicians deal with these things. This study aims to create a Symphony application design that makes it easier for musicians to find fellow musicians, rent studios, and help MSMEs in music studios to reach their customers. This study uses a prototyping method in the hope of meeting user needs. The results of the study are in the form of a mobile application interface design. Based on the evaluation of the prototype that was carried out using usability testing, the interface design obtained an average rating of 81.6%, which means that usability was categorized as very good.

Keywords: *mobile application, music, msms*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan kehendak-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SIMFONI”** dengan baik dan tepat waktu.

Adapun maksud dan tujuan dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi S-1 Sistem Informasi di STMIK Mikroskil Medan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang senantiasa memberikan nasehat, dukungan, bimbingan, serta arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Ucapan terima kasih penulis disampaikan kepada:

1. Bapak Roni Yunis, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, dan senantiasa memberikan motivasi serta dukungan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Angela, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pendamping Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis, dan selalu memberikan arahan kepada penulis untuk mencoba hal-hal baru.
3. Bapak Dr.Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Ketua STMIK Mikroskil Medan.
4. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
5. Seluruh dosen dan staff STMIK-STIE MIKROSKIL yang telah mendidik dan memberikan pengarahan dan masukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Chaterine Sylvia, S.Kom., M.MSI., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
7. Ibu Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I., selaku dosen wali kelas E-Biz A Pagi.
8. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Papa dan Mama tercinta Bapak Romeo Hutabarat dan Ibu Ratnawati Hutagalung S.Pd, serta seluruh keluarga penulis yang selalu menyebutkan nama penulis dalam setiap do'a yang dipanjatkan, dan untuk segala dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materil guna mendukung pengerjaan Tugas Akhir ini.

9. Seluruh teman, sahabat, serta terkhusus orang-orang spesial yang penulis kasihi yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan dukungan, dan yang selalu menemani dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Kepada seluruh narasumber yang telah berpartisipasi dalam pengerjaan Tugas Akhir ini untuk segala data, informasi, saran, dan apresiasi yang telah diberikan. Sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar perbaikan ataupun pengembangan Tugas Akhir ini bisa lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca serta semua pihak yang membutuhkannya di kemudian hari.

Medan, Juli 2021
Penulis,

Kevin Hot Marojahan

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	6
1.5. Metodologi Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Studio Musik	8
2.2. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	8
2.2.1. Metode Prototyping.....	10
2.3. Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.3.1. <i>Karakteristik Aplikasi Mobile</i>	13
2.3.2. <i>Jenis-jenis Aplikasi Mobile</i>	13
2.3.3. <i>Keuntungan Aplikasi Mobile</i>	14
2.4. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	15
2.4.1. <i>Use Case Diagram</i>	16
2.4.2. <i>Class Diagram</i>	19
2.4.3. <i>Sequence Diagram</i>	24
2.4.4. <i>Activity Diagram</i>	27
2.5. Perancangan <i>Database</i>	28
2.6. <i>Usability Testing</i>	31
BAB III ANALISIS SISTEM.....	32
3.1. Pengumpulan Kebutuhan	32
3.1.1. Wawancara.....	32

3.1.2.	Observasi.....	33
3.1.3.	<i>Use Case Diagram</i>	34
3.1.4.	<i>Class Diagram</i>	74
3.1.5.	<i>Sequence Diagram</i>	74
3.1.6.	<i>Activity Diagram</i>	92
3.2.	Desain Cepat.....	108
3.2.1.	Rancangan Tampilan Aplikasi Pengguna Umum	108
3.2.2.	Rancangan Tampilan Aplikasi Pemilik Studio	153
3.2.3.	Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Simfoni	174
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		177
4.1.	Iterasi	177
4.2.	Membangun <i>Prototype</i>	178
4.2.1.	<i>Prototype</i> Aplikasi Pengguna.....	178
4.2.2.	<i>Prototype</i> Aplikasi Pemilik Studio	212
4.2.3.	<i>Prototype</i> Aplikasi Admin Simfoni	229
4.2.4.	Rancangan <i>Database</i>	235
4.2.5.	Relasi <i>Database</i>	241
4.3.	Pembahasan	242
4.2.1.	Evaluasi <i>Prototype</i>	242
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		249
5.1.	Kesimpulan.....	249
5.2.	Saran	249
DAFTAR PUSTAKA.....		251
LAMPIRAN.....		253
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		275

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Ilustrasi Fase-Fase <i>Prototype</i>	10
Gambar 2. 2. Representasi <i>Use Case</i>	17
Gambar 2. 3. Contoh <i>Class Diagram</i>	20
Gambar 2. 4. Contoh <i>Class</i>	21
Gambar 2. 5. Contoh Asosiasi <i>Binary</i>	21
Gambar 2. 6. Contoh <i>N-Ary Associations</i>	22
Gambar 2. 7. Contoh <i>Aggregations</i>	22
Gambar 2. 8. Contoh <i>Composition</i>	22
Gambar 2. 9. <i>Class Diagram With Generalizations</i>	23
Gambar 2. 10. <i>Associations Class</i>	24
Gambar 2. 11. <i>Tipe Lifeline</i>	25
Gambar 2. 12. <i>Sequences of Messages and Possible Trace</i>	26
Gambar 2. 13. <i>Synchronous Message</i>	26
Gambar 2. 14. <i>Asynchronous Message</i>	27
Gambar 2. 15. <i>Response Message</i>	27
Gambar 2. 16. Contoh <i>Activity</i>	28
Gambar 2. 17. Proses Perancangan <i>Database</i>	29
Gambar 3. 1. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Simfoni	34
Gambar 3. 2. <i>Class Diagram</i> Simfoni.....	74
Gambar 3. 3. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Profil.....	75
Gambar 3. 4. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Video Tutorial	76
Gambar 3. 5. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Band	77
Gambar 3. 6. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Event</i>	78
Gambar 3. 7. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Notifikasi	79
Gambar 3. 8. <i>Sequence Diagram</i> Menyewa Studio.....	80
Gambar 3. 9. <i>Sequence Diagram</i> Mencari Personil	81
Gambar 3. 10. <i>Sequence Diagram</i> Mengundang Teman Bermain Musik	82
Gambar 3. 11. <i>Sequence Diagram</i> Berkomunikasi Melalui <i>Chat</i>	83
Gambar 3. 12. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Profil Studio	84

Gambar 3. 13. <i>Sequence</i> Diagram Mengelola Layanan Studio	85
Gambar 3. 14. <i>Sequence</i> Diagram Mengelola Pesanan Penyewaan Studio	86
Gambar 3. 15. <i>Sequence</i> Diagram Mengelola Promo/Diskon	87
Gambar 3. 16. <i>Sequence</i> Diagram Melihat FAQ	88
Gambar 3. 17. <i>Sequence</i> Diagram Melaporkan Keluhan	89
Gambar 3. 18. <i>Sequence</i> Diagram Merespon Keluhan	90
Gambar 3. 19. <i>Sequence</i> Diagram Mengelola <i>FAQ</i>	91
Gambar 3. 20. <i>Activity</i> Diagram Kelola Profil	92
Gambar 3. 21. <i>Activity</i> Diagram Mengelola Video Tutorial	93
Gambar 3. 22. <i>Activity</i> Diagram Mengelola Band	94
Gambar 3. 23. <i>Activity</i> Diagram Mengelola <i>Event</i>	95
Gambar 3. 24. <i>Activity</i> Diagram Melihat Notifikasi	96
Gambar 3. 25. <i>Activity</i> Diagram Menyewa Studio	97
Gambar 3. 26. <i>Activity</i> Diagram Mencari Personil	98
Gambar 3. 27. <i>Activity</i> Diagram Mengundang Teman Bermain Musik	99
Gambar 3. 28. <i>Activity</i> Diagram <i>Chat</i>	100
Gambar 3. 29. <i>Activity</i> Diagram Mengelola Layanan Studio	101
Gambar 3. 30. <i>Activity</i> Diagram Mengelola Pesanan Penyewaan Studio	102
Gambar 3. 31. <i>Activity</i> Diagram Mengelola Promo dan Diskon	103
Gambar 3. 32. <i>Activity</i> Diagram Melihat <i>FAQ</i>	104
Gambar 3. 33. <i>Activity</i> Diagram Melaporkan Keluhan	105
Gambar 3. 34. <i>Activity</i> Diagram Merespon Keluhan	106
Gambar 3. 35. <i>Activity</i> Diagram Mengelola <i>FAQ</i>	107
Gambar 3. 36. Halaman <i>Login</i>	108
Gambar 3. 37. Halaman Daftar Akun	109
Gambar 3. 38. Halaman Profil Pengguna	110
Gambar 3. 39. Halaman Video Tutorial	111
Gambar 3. 40. Tampilan <i>Streaming</i> Video Tutorial	112
Gambar 3. 41. Halaman Video Saya	113
Gambar 3. 42. Halaman Unggah Video	114
Gambar 3. 43. Halaman <i>Edit</i> Video	115
Gambar 3. 44. Halaman Hapus Video	116

Gambar 3. 45. Halaman Band	117
Gambar 3. 46. Halaman Daftar Band	118
Gambar 3. 47. Halaman <i>Edit</i> Band	119
Gambar 3. 48. Halaman <i>Event</i>	120
Gambar 3. 49. Halaman Detail <i>Event</i>	121
Gambar 3. 50. Halaman <i>Event</i> Saya.....	122
Gambar 3. 51. Halaman Unggah <i>Event</i>	123
Gambar 3. 52. Halaman <i>Edit</i> Event	124
Gambar 3. 53. Halaman Hapus Event.....	125
Gambar 3. 54. Halaman Notifikasi	126
Gambar 3. 55. Halaman Detail Notifikasi.....	127
Gambar 3. 56. Halaman Menu <i>Booking</i> Studio	128
Gambar 3. 57. Halaman Pilih Jenis Layanan Studio.....	129
Gambar 3. 58. Halaman <i>View Map</i> Alamat Studio	130
Gambar 3. 59. Halaman Jadwal Penggunaan Studio	131
Gambar 3. 60. Halaman Form <i>Booking</i> Studio	132
Gambar 3. 61. Halaman Pembayaran.....	133
Gambar 3. 62. Halaman <i>Order</i>	134
Gambar 3. 63. Halaman <i>Edit Order</i>	135
Gambar 3. 64. Halaman Hapus <i>Order</i>	136
Gambar 3. 65. Halaman Menu Cari Personil- <i>Recruitment</i>	137
Gambar 3. 66. Halaman Detail Pencarian Personil.....	138
Gambar 3. 67. Halaman Menu Cari Personil- <i>Recruit</i>	139
Gambar 3. 68. Halaman <i>Form</i> Cari Personil.....	140
Gambar 3. 69. Halaman <i>Edit</i> Pencarian Personil	141
Gambar 3. 70. Halaman Hapus Pencarian Teman Bermain Musik	142
Gambar 3. 71. Halaman Undang Teman Bermain Musik - Undangan.....	143
Gambar 3. 72. Halaman Detail Undangan Bermain Musik	144
Gambar 3. 73. Halaman Menu Undangan - <i>Invite</i>	145
Gambar 3. 74. Halaman <i>Form</i> Undang Teman Bermain	146
Gambar 3. 75. Halaman <i>Edit</i> Undangan	147
Gambar 3. 76. Halaman Hapus Undangan.....	148

Gambar 3. 77. Halaman <i>Chat</i>	149
Gambar 3. 78. Halaman Hapus <i>Chat</i>	150
Gambar 3. 79. Halaman <i>FAQ</i>	151
Gambar 3. 80. Halaman Lapor Keluhan	152
Gambar 3. 81. Halaman <i>Login</i> Pemilik Studio	153
Gambar 3. 82. Halaman Daftar Akun Studio	154
Gambar 3. 83. Halaman Profil	155
Gambar 3. 84. Halaman <i>Edit</i> Profil Studio	156
Gambar 3. 85. Halaman Pesanan Studio.....	157
Gambar 3. 86. Halaman Detail Jadwal.....	158
Gambar 3. 87. Halaman Tambah Jadwal	159
Gambar 3. 88. Halaman <i>Edit</i> Jadwal Penggunaan Studio.....	160
Gambar 3. 89. Halaman Hapus Jadwal	161
Gambar 3. 90. Halaman <i>Purchase Order</i>	162
Gambar 3. 91. Halaman Detail Pesanan.....	163
Gambar 3. 92. Halaman Riwayat Pesanan	164
Gambar 3. 93. Halaman Detail Riwayat Pesanan	165
Gambar 3. 94. Halaman Jenis Layanan.....	166
Gambar 3. 95. Halaman Tambah Jenis Layanan.....	167
Gambar 3. 96. Halaman <i>Edit</i> Jenis Layanan.....	168
Gambar 3. 97. Halaman Hapus Jenis Layanan	169
Gambar 3. 98. Halaman Promo dan Diskon	170
Gambar 3. 99. Halaman Tambah Promo.....	171
Gambar 3. 100. Halaman <i>Edit</i> Promo	172
Gambar 3. 101. Halaman Hapus Promo.....	173
Gambar 3. 102. Halaman <i>Login</i> Admin.....	174
Gambar 3. 103. Halaman Kelola Keluhan	175
Gambar 3. 104. Halaman Kelola <i>FAQ</i>	176
Gambar 4. 1. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Pengguna	178
Gambar 4. 2. Desain <i>Prototype</i> Halaman Daftar Akun	179
Gambar 4. 3. Desain <i>Prototype</i> Halaman ViTur.....	180
Gambar 4. 4. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Event</i>	181

Gambar 4. 5. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Booking</i>	182
Gambar 4. 6. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Streaming Video Tutorial</i>	183
Gambar 4. 7. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail Event</i>	184
Gambar 4. 8. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Pilih Jenis Layanan Studio</i>	185
Gambar 4. 9. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Pilih Jadwal</i>	186
Gambar 4. 10. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail Pesanan Studio</i>	187
Gambar 4. 11. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Unggah Bukti Pembayaran</i>	188
Gambar 4. 12. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Riwayat Order</i>	189
Gambar 4. 13. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Profil Pengguna</i>	190
Gambar 4. 14. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Band</i>	191
Gambar 4. 15. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Daftar Event</i>	192
Gambar 4. 16. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Cari Personil(Recruitment)</i>	193
Gambar 4. 17. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Cari Personil(Recruit)</i>	194
Gambar 4. 18. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail Recruitment</i>	195
Gambar 4. 19. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Undang Teman Bermain(Undangan)</i> ...	196
Gambar 4. 20. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Undang Teman Bermain(Invite)</i>	197
Gambar 4. 21. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail Undangan</i>	198
Gambar 4. 22. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>FAQ</i>	199
Gambar 4. 23. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail FAQ</i>	200
Gambar 4. 24. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Lapor Keluhan</i>	201
Gambar 4. 25. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Chat</i>	202
Gambar 4. 26. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail Chat</i>	203
Gambar 4. 27. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Notifikasi</i>	204
Gambar 4. 28. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Event Saya</i>	205
Gambar 4. 29. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Event Saya</i>	206
Gambar 4. 30. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Video Saya</i>	207
Gambar 4. 31. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Form Cari Personil</i>	208
Gambar 4. 32. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Form Undang Teman Bermain Musik</i>	209
Gambar 4. 33. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>View Map Lokasi Studio</i>	210
Gambar 4. 34. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Login Pemilik Studio</i>	212
Gambar 4. 35. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Daftar Akun Pemilik Studio</i>	213
Gambar 4. 36. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Jadwal</i>	214

Gambar 4. 37. Desain <i>Prototype</i> Halaman Tambah Jadwal	215
Gambar 4. 38. Desain <i>Prototype</i> Halaman Detail Jadwal.....	216
Gambar 4. 39. Desain <i>Prototype</i> Halaman Jenis Layanan.....	217
Gambar 4. 40. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Form</i> Tambah Layanan.....	218
Gambar 4. 41. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Edit</i> Layanan	219
Gambar 4. 42. Desain <i>Prototype</i> Halaman Promo/Diskon	220
Gambar 4. 43. Desain <i>Prototype</i> Halaman Tambah Promo.....	221
Gambar 4. 44. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Edit</i> Promo	222
Gambar 4. 45. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Purchase Order</i>	223
Gambar 4. 46. Desain <i>Prototype</i> Halaman Verifikasi Pembayaran.....	224
Gambar 4. 47. Desain <i>Prototype</i> Halaman Riwayat Pesanan	225
Gambar 4. 48. Desain <i>Prototype</i> Halaman Riwayat Pesanan	226
Gambar 4. 49. Desain <i>Prototype</i> Halaman Profil Pemilik Studio	227
Gambar 4. 50. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Edit</i> Profil.....	228
Gambar 4. 51. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Admin	229
Gambar 4. 52. Desain <i>Prototype</i> Halaman Kelola Keluhan	230
Gambar 4. 53. Desain <i>Prototype</i> Halaman Respon Keluhan Pengguna	231
Gambar 4. 54. Desain <i>Prototype</i> Halaman Kelola <i>FAQ</i>	232
Gambar 4. 55. Desain <i>Prototype</i> Halaman Tambah <i>FAQ</i>	233
Gambar 4. 56. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Edit</i> <i>FAQ</i>	234
Gambar 4. 57. Rancangan tabel pengguna.....	235
Gambar 4. 58. Rancangan Tabel Pemilik Studio.....	235
Gambar 4. 59. Rancangan Tabel Admin.....	236
Gambar 4. 60. Rancangan Tabel ViTur	236
Gambar 4. 61. Rancangan Tabel <i>Event</i>	236
Gambar 4. 62. Rancangan Tabel <i>Band</i>	237
Gambar 4. 63. Rancangan Tabel Penyewaan Studio	237
Gambar 4. 64. Rancangan Tabel Pencarian Personil	238
Gambar 4. 65. Rancangan Tabel Bermain Musik	238
Gambar 4. 66. Rancangan tabel <i>FAQ</i>	238
Gambar 4. 67. Rancangan Tabel Keluhan	239
Gambar 4. 68. Rancangan Tabel <i>Chat</i>	239

Gambar 4. 69. Rancangan Tabel Notifikasi	239
Gambar 4. 70. Rancangan Tabel Jadwal	240
Gambar 4. 71. Rancangan Tabel Layanan Studio	240
Gambar 4. 72. Rancangan Tabel Promo/Diskon.....	240
Gambar 4. 73. Relasi <i>Database</i>	241
Gambar 4. 74. Diagram Karakteristik Responden	243
Gambar 4. 75. Diagram Data Responden Pemain Musik	244
Gambar 4. 76. Diagram Data Responden yang Pernah Bermain Musik di Studio ..	244
Gambar 4. 77. Diagram Data Rentang Waktu Responden Bermain Musik di Studio	245



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Elemen Use Case Diagram	17
Tabel 2. 2. Elemen Use Case Diagram	18
Tabel 2. 3. Narrative Use Case For Reserve Lecture Hall	19
Tabel 3. 1. Komparasi Aplikasi Sejenis	33
Tabel 3. 2. Deskripsi Aktor	34
Tabel 3. 3. Deskripsi Aktor(sambungan)	35
Tabel 3. 4. Deskripsi Use Case	35
Tabel 3. 5. Deskripsi Use Case(sambungan)	36
Tabel 3. 6. Skenario Use Case Mengelola Profil	37
Tabel 3. 7. Skenario Use Case Mengelola Profil(sambungan)	38
Tabel 3. 8. Skenario Use Case Mengelola Video Tutorial	38
Tabel 3. 9. Skenario Use Case Mengelola Video Tutorial(sambungan)	39
Tabel 3. 10. Skenario Use Case Mengelola Video Tutorial(sambungan)	40
Tabel 3. 11. Skenario Use Case Mengelola Video Tutorial(sambungan)	41
Tabel 3. 12. Skenario Use Case Mengelola Band	41
Tabel 3. 13. Skenario Use Case Mengelola Band(sambungan)	42
Tabel 3. 14. Skenario Use Case Mengelola Event	43
Tabel 3. 15. Skenario Use Case Mengelola Event	44
Tabel 3. 16. Skenario Use Case Melihat Notifikasi	45
Tabel 3. 17. Skenario Use Case Menyewa Studio	46
Tabel 3. 18. Skenario Use Case Menyewa Studio(sambungan)	47
Tabel 3. 19. Skenario Use Case Menyewa Studio(sambungan)	48
Tabel 3. 20. Skenario Use Case Menyewa Studio(sambungan)	49
Tabel 3. 21. Skenario Use Case Menyewa Studio(sambungan)	50
Tabel 3. 22. Skenario Use Case Menyewa Studio(sambungan)	51
Tabel 3. 23. Skenario Use Case Mencari Personil	51
Tabel 3. 24. Skenario Use Case Mencari Personil(sambungan)	52
Tabel 3. 25. Skenario Use Case Mencari Personil(sambungan)	53
Tabel 3. 26. Skenario Use Case Mencari Personil(sambungan)	54

Tabel 3. 27. Skenario Use Case Mengundang Teman Bermain Musik	55
Tabel 3. 28. Skenario Use Case Mengundang Teman Bermain Musik(sambungan)	56
Tabel 3. 29. Skenario Use Case Mengundang Teman Bermain Musik(sambungan)	57
Tabel 3. 30. Skenario Use Case Berkomunikasi Melalui Chat	58
Tabel 3. 31. Skenario Use Case Berkomunikasi Melalui Chat(Sambungan)	59
Tabel 3. 32. Skenario Use Case Mengelola Profil Studio.....	60
Tabel 3. 33. Skenario Use Case Mengelola Profil Studio(sambungan).....	61
Tabel 3. 34. Skenario Use Case Mengelola Layanan Studio	61
Tabel 3. 35. Skenario Use Case Mengelola Layanan Studio(sambungan)	63
Tabel 3. 36. Skenario Use Case Mengelola Promo dan Diskon	64
Tabel 3. 37. Skenario Use Case Mengelola Promo dan Diskon(sambungan)	65
Tabel 3. 38. Skenario Use Case Pengelolaan Penyewaan Studio	66
Tabel 3. 39. Skenario Use Case Pengelolaan Penyewaan Studio(sambungan)	67
Tabel 3. 40. Skenario Use Case Pengelolaan Penyewaan Studio(sambungan)	68
Tabel 3. 41. Skenario Use Case Melihat FAQ	69
Tabel 3. 42. Skenario Use Case Melaporkan Keluhan.....	69
Tabel 3. 43. Skenario Use Case Melaporkan Keluhan(sambungan).....	70
Tabel 3. 44. Skenario Use Case Merespon Keluhan.....	70
Tabel 3. 45. Skenario Use Case Merespon Keluhan(sambungan).....	71
Tabel 3. 46. Skenario Use Case Mengelola FAQ	71
Tabel 3. 47. Skenario Use Case Mengelola FAQ(sambungan)	72
Tabel 3. 48. Skenario Use Case Mengelola FAQ(sambungan)	73
Tabel 4. 1. Kesimpulan Iterasi	177
Tabel 4. 2. Tabulasi Data	245
Tabel 4. 4. Interval Persentase	247
Tabel 4. 5. Skor Data Usability Test.....	247

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Penulis Dan Pemilik Studio.....	254
Lampiran 2 Hasil Wawancara Penulis Dan Pemain Musik	258
Lampiran 3 Kuesioner Usability Testing	263
Lampiran 4 Hasil Responden Kuesioner Usability	266



UNIVERSITAS MIKROSKIL