

## APLIKASI STUDIO MUSIK BERBASIS QR CODE DI OMT MUSIK STUDIO

Zidli Auna Bik<sup>1</sup>, Alif Catur Murti<sup>2</sup>, Anastasya Latubessy<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus  
Email: <sup>1</sup>zidly01@gmail.com, <sup>2</sup>alif.catur@umk.ac.id, <sup>3</sup>anastasya.latubessy@umk.ac.id

(Naskah masuk: 1 November 2023, diterima untuk diterbitkan: 20 Desember 2023)

### Abstrak

Studio musik menjadi tempat yang sangat umum bagi para musisi atau pemain musik, OMT Musik merupakan salah satu studio yang cukup sering mengadakan acara – acara festival musik dan acara kumpul komunitas OMT itu sendiri, seringnya acara festival musik dari dalam maupun luar komunitas OMT, membuat OMT Musik menjadi ramai pengunjung yang ingin latihan band sebelum mengikuti acara festival tersebut. namun dikarenakan proses pencatatan booking di omt musik ini masih kurang efektif menjadikan proses penjadwalan di OMT Musik Studio sering mengalami bentrok antar jadwal *booking customer*. dari melihat masalah tersebut dengan diiringi perkembangan teknologi yang semakin maju ini, maka dibuatlah sebuah sistem informasi yaitu Aplikasi Studio Musik berbasis *QR Code* di OMT Musik Studio, yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah *booking* tersebut. *QR Code* disini akan digunakan sebagai validasi bahwa *customer* telah melakukan *booking* dan juga sebagai proses pembayaran *customer*. aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan *framework codeigniter 3* dan *database MySQL*, hasil dari penelitian ini adalah *customer* dapat melakukan proses booking tanpa khawatir akan ada jadwal yang bentrok lagi.

**Kata kunci:** *Studio Musik, OMT Musik, booking, Framework Codeigniter 3, MySQL, QR Code*

## QR CODE BASED MUSIC STUDIO APPLICATION AT OMT MUSIK STUDIO

### Abstract

*Music studios are a very common place for musicians or music players, OMT Music is one of the studios that quite often holds music festival events and gathering events for the OMT community itself, frequent music festival events from within and outside the OMT community, making OMT The music was busy with visitors who wanted to practice band before taking part in the festival. However, because the booking recording process at OMT Musik is still less effective, the scheduling process at OMT Musik Studio often experiences conflicts between customer booking schedules. From seeing this problem, accompanied by increasingly advanced technological developments, an information system was created, namely the QR Code-based Music Studio Application at OMT Musik Studio, which is expected to be able to solve the booking problem. The QR Code here will be used as validation that the customer has made a booking and also as a customer payment process. This application will be built using the CodeIgniter 3 framework and MySQL database, the results of this research will mean that customers can carry out the booking process without worrying about schedule conflicts.*

**Keywords:** *Music Studios, OMT Music, booking, framework codeigniter 3, MySQL, QR Code.*

### 1. PENDAHULUAN

OMT Musik Studio merupakan salah satu tempat penyewaan studio musik yang beralamat di Desa Kuanyar Gg. Krajan IV, Kauman, Kec. Mayong, Jepara. OMT Musik tidak hanya menyediakan tempat untuk para musisi latihan namun juga menyewakan alat – alat seperti dari mulai gitar, drum, bass dan sampai full satu band untuk acara festival – festival musik, wedding dan lain - lain. Disana juga terdapat kedai yang menyediakan berbagai macam menu dari makanan dan minuman khususnya kopi serta non kopi, jadi pengunjung yang datang tidak hanya para anak band atau musisi saja. Selain itu di OMT Musik juga terdapat klinik musik atau bisa disebut sharing session oleh musisi yang

sudah senior tentunya. OMT Musik juga memiliki komunitas bernama omt music community yang sering mengadakan acara festival musik yang mana menjadi tempat kami anak komunitas omt tentunya untuk saling menghasilkan karya atau sekedar menjaga tali silaturahmi antar band khususnya di wilayah Jepara dan Kudus. Banyaknya acara festival musik didalam maupun di luar komunitas tentunya membuat studio latihan menjadi ramai pengunjung bahkan sampai penuh yang tidak jarang terjadi bentrok jam antara *customer* satu dengan yang lainnya.

Masalah di OMT Musik yang diangkat penulis ialah cara melakukan *booking* studio yang dirasa kurang efektif, seperti datang langsung ke studio atau

melalui *WhatsApp* pemilik atau penjaga studio yang tidak jarang terjadi miskomunikasi atau pesan tertimbun oleh pesan lainnya antara pemilik dan penjaga studio di OMT Musik, sehingga mengakibatkan beberapa masalah seperti jam *bookingnya* yang terkadang bentrok atau bertabrakan dengan jam *booking* lainnya sehingga menyebabkan proses pemesanan atau *booking* studio yang menjadi kurang efektif.

Dengan melihat permasalahan di atas maka peneliti mengangkat judul “Aplikasi Studio Musik Berbasis *QR Code* (Studi Kasus : OMT Musik Studio)”. Dari judul tersebut diharapkan terciptanya sebuah Aplikasi Studio Musik Berbasis *QR Code* untuk memudahkan dalam melakukan *booking* studio latihan serta manajemen di OMT Studio Musik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Landasan Teori

#### 2.1.1. Pengertian Studio Musik

Menurut (Saefulloh, 2017) Studio Musik adalah tempat yang biasa digunakan untuk berlatih musik oleh orang yang hobi atau suka bermain musik. Di dalam studio musik biasanya terdapat alat – alat musik seperti *Guitar, Bass, Keyboard, Drum, Microphone* serta *ampli, cabinet* dan sound system lainnya. Dan yang tidak kalah penting ialah peredam ruangan agar suara musik tidak terdengar dari luar.

#### 2.1.2. Pengertian Pemesanan

Menurut (Dedi dkk., 2021) Pemesanan adalah proses pembelian dimana produk yang akan dibeli dipesan terlebih dahulu sebelum produk tersebut sampai ke kita. Biasanya proses pemesanan memiliki kesepakatan didalam prosesnya seperti dilakukan pembayaran dimuka atau bisa dibayar 100% lalu produk yang dipesan diproses dan diantar ke pemesan.

#### 2.1.3. Pengertian Penyewaan

Menurut (Nuris dkk., 2020) Penyewaan adalah kegiatan sewa – menyewa yang dilakukan ketika pelaku yaitu penyewa dan penyedia layanan sewa, dengan berupa barang, tempat dan sebagainya untuk sementara waktu dengan nominal tertentu yang sudah dibuat penyedia layanan, kemudian yang harus dibayar oleh penyewa ketika sudah menggunakan layanan tersebut.

#### 2.1.4. Pengertian Aplikasi

Menurut (Ilahiyyah, 2018) Aplikasi adalah suatu kumpulan program yang dapat membantu pekerjaan pengguna atau aplikasi lainnya. Aplikasi adalah seperangkat instruksi khusus dalam komputer yang dirancang agar para penggunanya dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

#### 2.1.5. Pengertian Website

Menurut (Astuti dkk., 2019) Web dapat diartikan sebagai kumpulan dari halaman-halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar,

animasi, suara, audio, video atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dapat dihubungkan dengan jaringan halaman.

#### 2.1.6. Pengertian PHP

Menurut (Haviluddin dkk, 2016) *PHP* (*PHP : Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah Bahasa pemrograman yang perintahnya dilaksanakan server dan kemudian hasilnya ditampilkan pada computer client. *PHP* juga merupakan *HTML embedded*, yaitu sintaks *PHP* yang dituliskan bersamaan dengan sintaks *HTML*. Jadi *PHP* dan *HTML* merupakan dua Bahasa yang saling bersinergi.

#### 2.1.7. Pengertian *Framework Codeigniter*

Menurut (Kharisma dkk., 2022) *framework codeigniter* merupakan *framework* untuk Bahasa pemrograman berbasis *web php* yang berfungsi untuk membantu para programmer dalam melakukan coding atau membuat aplikasi mendaji lebih efektif dan cepat. *Codeigniter* memiliki pola atau konsep *MVC (Model, View dan Controller)* yaitu suatu kode program yang dibungkus dalam bentuk susunan atau komponen yang saling terintegrasi sehingga memberikan kemudahan pengembang dalam membangun serta melakukan development dalam perangkat web.

#### 2.1.8. Pengertian MySQL

Menurut (Novendri dkk, 2019) *MySQL* (*Structured Query Language*) merupakan Bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database yang bersifat open source. *MySQL* adalah sistem manajemen yang bersifat relational, yang mana data dalam database diletakkan pada tabel – tabel yang terpisah sehingga membuat manipulasi data menjadi lebih cepat. *MySQL* juga dapat diartikan sebagai Bahasa pemrograman yang dirancang untuk mengirimkan perintah query dalam sebuah database.

#### 2.1.9. Pengertian Xampp

Menurut (Aggraini, 2020) *XAMPP* merupakan suatu paket dalam pemrograman web lengkap yang digunakan untuk proses belajar pemrograman web seperti *PHP* dan *MySQL*. Fungsinya ialah sebagai server yang terdiri atas program Apache HTTP Server, database *MySQL*, dan Bahasa *PHP*.

#### 2.1.10. Pengertian QR Code

Menurut (Sholeh dkk., 2016) *Quick Response Code* biasa disebut dengan *QR Code*. *QR Code* ialah merupakan perkembangan dari barcode atau kode batang yang hanya mampu menyimpan informasi secara horizontal sedangkan *QR Code* mampu menyimpan informasi lebih banyak, baik secara horizontal maupun vertikal. Tujuan dari *QR Code* ini

adalah untuk menyampaikan informasi secara cepat serta juga mendapat respon yang cepat.

Menurut (Riansah, 2021) *Barcode* dua dimensi (*QR Code*) lebih baik daripada *barcode* satu dimensi dari segi kapasitas data. *Barcode* dua dimensi tidak seperti *barcode* satu dimensi yang perlu dipindai khusus atau scanner untuk menterjemahkan kode tersebut sedangkan *barcode* dua dimensi hanya membutuhkan kamera, baik kamera ponsel maupun webcam untuk memecahkan kode gambar menjadi kode angka. Scanner *Barcode* yang support 2D, pasti dapat membaca *Barcode* 1D. Tapi ini tidak berlaku sebaliknya. *Scanner Barcode* 1D pasti tidak bisa membaca *barcode* 2D.

*Barcode* dengan satu dimensi memiliki tingkat kerapatan rendah, kapasitas informasi yang kecil dan terbatas dan informasi yang dapat ditanam hanya bersifat terbatas pada huruf dan angka. Berbeda dengan *QR Code* (*Barcode* 2D) memiliki kelebihan tingkat kerapatan yang tinggi, kapasitas informasi yang dapat menampung lebih banyak informasi. Contohnya menampung kode yang terdiri dari url, sms alamat email, nama, nomor hp dsb. Berikut pada tabel 2.1 merupakan perbedaan *Barcode* dengan *QR Code* :

Jenis kode	Tingkat kerapatan	Kapasitas informasi	Jenis informasi yang dapat ditanam
	Rendah	Kecil	Huruf dan angka
	Tinggi	Besar	url, sms, nomor telepon, alamat, email, huruf jepang, dsb.

Gambar 1 Perbedaan *Barcode* 1D dengan 2D

## 2.2. Penelitian Terkait

(Pradana dkk., 2020) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Studio Rental Rekaman GZ Studio Musik Berbasis Web”. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan bangun sistem informasi untuk rental studio rekaman musik pada studio GZ berbasis web dengan menggunakan metode waterfall dan menggunakan model software development life cycles (SDLC). Tujuan penelitian ini ialah agar memudahkan customer dan pemilik GZ studio musik dalam memperoleh informasi booking studio, penjadwalan dan administrasi yang baik dan praktis. Penelitian User Acceptance Test (UAT) dengan rata – rata 90,35 % (Pradana, D.K.H dkk., 2020).

(Maulana dkk., 2018) yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Pada Darmo Music Studio”. Pada penelitian ini dibuatlah sebuah sistem penyewaan dan penjualan pada DMS (Darmo Music Studio) yang dapat dilakukan secara Realtime dengan memanfaatkan jaringan internet. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode Observasi yaitu dengan datang langsung ke DMS. Kemudian untuk metode perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode waterfall,

context diagram, data flow diagram dan erd dengan menggunakan HTML dan framework Laravel. Hasil dari penelitian ini ialah berupa sistem Informasi Penyewaan dan penjualan berbasis web. (Maulana, S.A. dkk., 2018).

Saeffulloh (2017) yang berjudul “Pembangunan Aplikasi Penyewaan Studio Musik dan Rekaman Berbasis Web” pada penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penyewaan studio musik dan rekaman berbasis web yang dapat menangani proses penyewaan ruangan pada setiap studio musik dan dapat menjadikan wadah atau tempat untuk studio – studio musik. Selain itu, aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam melakukan penyewaan ruangan pada setiap studio musik dan memilih jadwal yang kosong melalui website, serta dapat melihat informasi laporan penyewaan pada tiap studio. Kemudian aplikasi ini dibuat dengan bootstrap, gammu sms gateway, PHP dan database Mysql. (Saeffulloh, R.M., 2017).

Sugiarto (2017) yang berjudul “Implementasi Metode Customer Relationship Management Pada One Studio Musik CIAWIGEBANG” pada penelitian ini membahas tentang penerapan sebuah metode yaitu CRM. CRM merupakan suatu strategi bisnis untuk meningkatkan hubungan baik dengan pelanggan dan memuaskan pelanggan. Dalam pembuatan CRM ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model waterfall serta perancangan sistemnya menggunakan DFD, ERD, PHP dan MySQL pada ONE STUDIO MUSIK CIAWIGEBANG. Pelanggan yang terdaftar sebagai member mendapatkan fasilitas CRM diantaranya pemberian point, sms gateway, diskon event, dan juga member dapat mengantri penyewaan alat musik jika status alat tidak tersedia atau sedang dipinjam oleh member lainnya. Sistem di uji menggunakan Black Box dan White Box. Manfaat dari sistem ini ialah ONE STUDIO MUSIK CIAWIGEBANG dapat mempertahankan customer lama dan juga mendatangkan customer baru. Selain itu CRM berkaitan dengan pelanggan untuk meningkatkan akses yang lebih cepat dengan kualitas yang lebih baik. (Sugiarto., 2017).

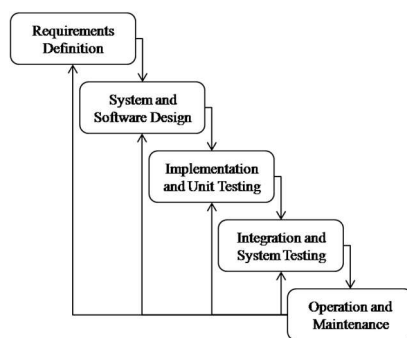
Hendry (2019) yang berjudul “Perancangan Sistem Reservasi Sewa Studio Musik Berbasis Web pada CV. Winagung Production” pada penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan sistem reservasi studio musik berbasis web yang dapat meningkatkan efektifitas pelayanan perusahaan, dan memberikan kemudahan bagi user untuk reservasi studio musik dimana dan kapan saja. Untuk merancang sebuah web, peneliti menggunakan Brackets Text Editor. Web ini dibangun dengan menggunakan HTML, CSS, JavaScript, Framework Bootstrap, PHP, dan MySQL. Dalam pengembangan web ini, metode yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) dengan metode Waterfall. Tujuan dari sistem reservasi sewa

studio musik berbasis web ini ialah diharapkan dapat membantu pelanggan dalam melakukan proses reservasi dan membantu petugas studio dalam melakukan proses transaksi pembayaran dan pembuatan laporan pada CV. Winagung Production merupakan perusahaan yang bergerak di bidang entertainment khususnya sewa studio musik. (Hendry., 2019).

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Metode Waterfall

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall atau sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle) berikut adalah penjelasannya :



Gambar 2 Waterfall  
Sumber : (Sommerville, 2011)

Berdasarkan metode tersebut peneliti menguraikan kegiatan peneliti sesuai alur dari Model Waterfall sebagai berikut :

#### 1) Requirement Analysis And Definition

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap kebutuhan aplikasi yang akan dibangun yaitu dengan melakukan wawancara dan pengumpulan data kepada pemilik studio dan karyawan di OMT Musik Studio. Wawancara yang dilakukan untuk menggali informasi selengkap – lengkapnya terutama informasi yang terkait dalam membangun aplikasi.

#### 2) System And Software Design

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sistem seperti use case diagram dan activity diagram, class diagram dan perancangan database serta membuat perancangan tampilan aplikasi di OMT Musik Studio.

#### 3) Implementation And Unit Testing

Pada tahap ini desain perangkat lunak direalisasikan yaitu menerapkan hasil perancangan aplikasi ke dalam bahasa pemrograman. Programmer juga menganalisis dan mendefinisikan hasil perancangan aplikasi yang telah dirancang termasuk alur jalannya aplikasi. Implementasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database-nya.

#### 4) Integration And System Testing

Pada tahap ini aplikasi akan dilakukan pengujian secara keseluruhan (system testing). Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode Black

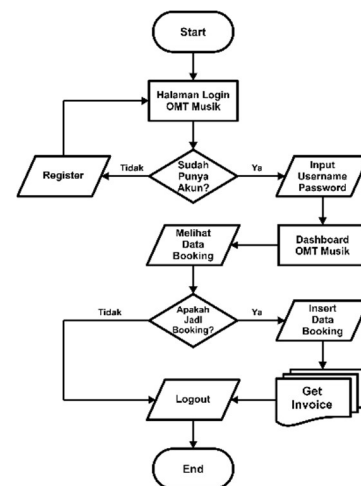
Box Testing. Black Box Testing merupakan metode pengujian aplikasi dengan memandang sistem/aplikasi bahwa hasil keluaran dari aplikasi lebih utama dari hasil proses masukan (hanya mengetahui input dan output) akan diuji dengan metode black box testing.

#### 5) Operation And Maintenance

Parawatan (maintenance) aplikasi dilakukan secara berkontinu dengan mengecek aplikasi secara berkala, mulai dari tampilan aplikasi, program coding dan perangkat pendukung. Perusahaan juga bisa melakukan pengembangan aplikasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan manajemen nantinya.

### 3.2. Flowchart

Berikut merupakan flowchart untuk sistem yang penulis buat di OMT Musik Studio :



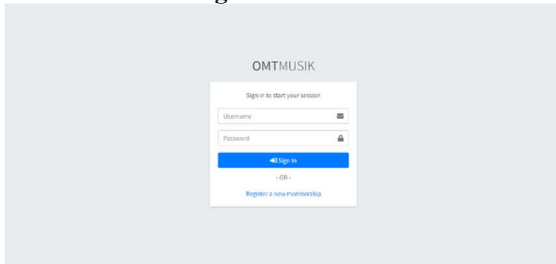
Gambar 3 Flowchart Sistem Usulan

Berikut merupakan penjelasan dari flowchart proses Pemesanan / Booking usulan penulis :

1. Customer masuk ke website OMT Musik
2. Jika customer belum memiliki akun maka harus melakukan register terlebih dahulu
3. Jika customer sudah memiliki akun maka tinggal input username dan password lalu customer akan diarahkan ke halaman dashboard
4. Selanjutnya customer melihat jadwal booking untuk menentukan jam berapa yang akan diboeking
5. Kemudian customer menginput data booking dan mendapat invoice
6. Jika customer tidak jadi melakukan booking maka tinggal logout.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

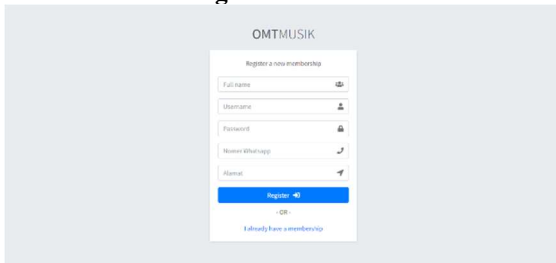
##### 4.1. Halaman Login



Gambar 4 Halaman Login

Pada gambar 4 diatas adalah Halaman Log In yang merupakan proses validasi akun, sebelum user dapat mengakses website OMT Musik.

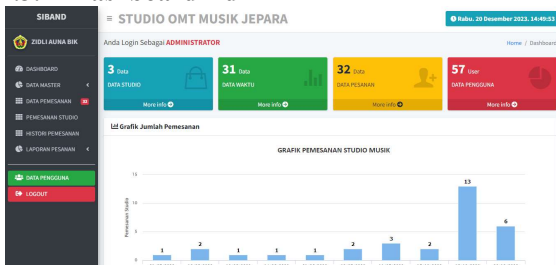
##### 4.2. Halaman Register



Gambar 5 Halaman Register

Pada gambar 5 diatas adalah Halaman Registrasi digunakan untuk membuat akun bagi user baru yang baru mengakses website OMT Musik

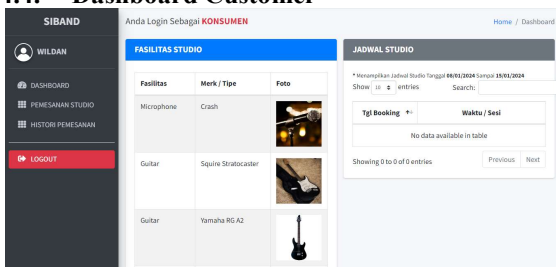
##### 4.3. Dashboard Admin



Gambar 6 Dashboard Admin

Pada gambar 6 adalah Halaman Admin setelah Log In atau jika user (admin) berhasil Log In, digunakan untuk mengakses dan mengelola seluruh form di Aplikasi OMT Musik.

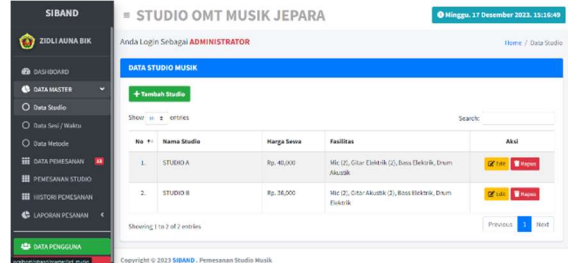
##### 4.4. Dashboard Customer



Gambar 7 Dashboard Customer

Pada gambar 7 adalah Halaman Dashboard Customer hanya terdapat 2 menu yaitu Pemesanan Studio dan History Pemesanan Studio.

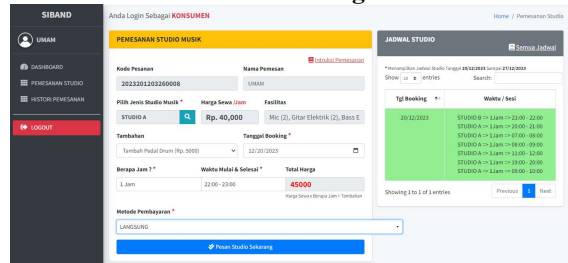
##### 4.5. Halaman Data Master



Gambar 8 Halaman Data Master

Pada gambar 8 diatas adalah Halaman data master untuk mengelola data studio. data studio berisi Nama studio, fasilitas dan harga studio.

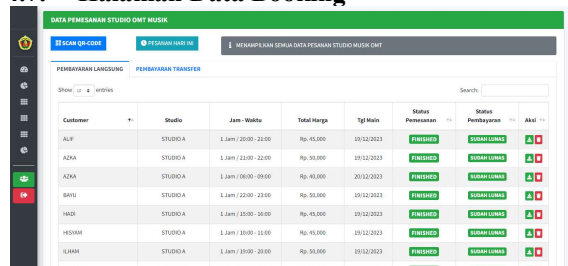
##### 4.6. Halaman Proses Booking



Gambar 9 Halaman Proses Booking

Pada gambar 9 adalah proses pemesanan studio oleh customer, pada form sebelah kanan merupakan jadwal jam yang telah terbooking. Kemudian form sebelah kiri merupakan form untuk melakukan booking, diantaranya ialah jenis studio, tanggal booking, jam booking dan metode pembayaran yang dipilih.

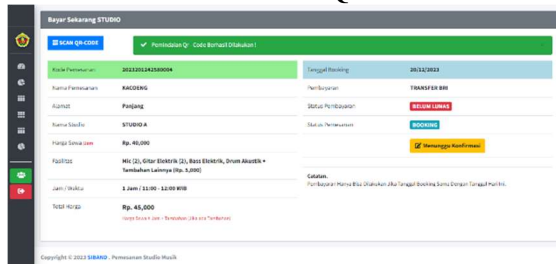
##### 4.7. Halaman Data Booking



Gambar 10 Halaman Data Booking

Pada gambar 10 merupakan Halaman Admin dalam mengelola Data Pemesanan / booking yang dilakukan oleh customer.

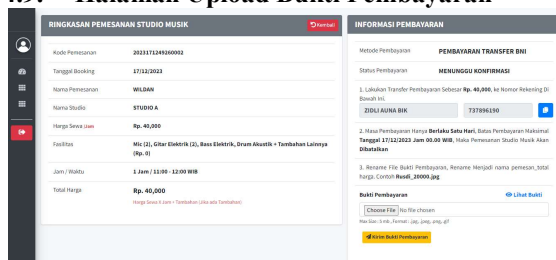
#### 4.8. Halaman Proses Scan QR Code



Gambar 11 Halaman Proses Scan QR Code

Pada gambar 11 merupakan Hasil *Scan Qr Code* metode pembayaran transfer sebelum customer belum mengupload bukti pembayaran.

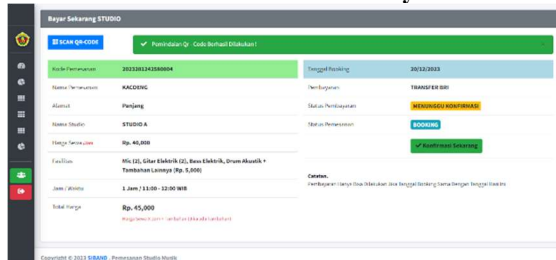
#### 4.9. Halaman Upload Bukti Pembayaran



Gambar 12 Halaman Upload Bukti Pembayaran

Pada gambar 12 merupakan Proses *Upload Bukti Pemesanan* oleh *Customer* dilakukan jika customer melakukan booking dengan metode pembayaran transfer.

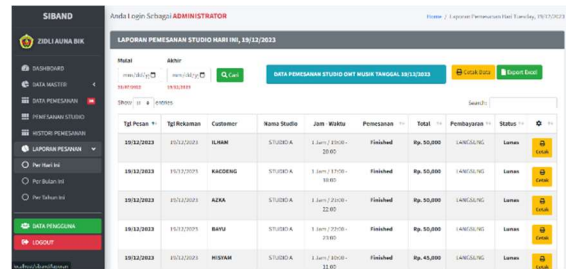
#### 4.10. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 13 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 13 merupakan Hasil *Scan Qr Code* metode pembayaran transfer setelah customer mengupload bukti pembayaran. Selanjutnya admin tinggal mengkonfirmasi dengan cara mengklik tombol konfirmasi sekarang. Lalu data akan terupdate di database, lalu admin akan diarahkan ke halaman data pemesanan.

#### 4.11. Halaman Laporan Data Booking



Gambar 14 Halaman Kelola Data Laporan

Pada gambar 14 merupakan halaman admin dalam mengelola data laporan.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisa pengamatan tiap – tiap proses dari perancangan, penerapan dan pengujian sistem, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan sistem *booking* di OMT Musik Studio berhasil diimplementasikan, sistem dapat digunakan untuk melihat data *booking*, melakukan pemesanan dan mengelola data studio.
2. *Customer* dapat melakukan pemesanan studio dari rumah atau dari mana saja dan tidak lagi mengalami bentrok jadwal *booking*.
3. Admin dapat dengan mudah dalam mengelola data laporan karena disediakan form untuk memilih rekam data dari per – hari, per – bulan dan per – tahun.
4. Proses validasi *booking* dan pembayaran *customer* menggunakan *QR Code* yang discan oleh admin.

### DAFTAR PUSTAKA

Aggraini, Y., Pasha, D., Damanyanti., dan Setiawan, A., 2020. *Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter(Studi Kasus : Orbit Station)*, JTJI, Vol. 1, No. 2, 64 – 70.

Astuti, P., dan Nuraeni, N., 2019, *Penerapan Metode Waterfall Dalam Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Akasia Berbasis Web*, Jurnal Swabumi, Vol. 7 No. 2, 122 – 127.

Dedi., Sidik, A., Raya, M., dan Ryando, M. B., 2021, *Perancangan Sistem Informasi Promosi Jasa Foto dan Studio Musik Pada M2N Studio Production*, JURNAL SISFOTEK GLOBAL, Vol. 11, No. 1, 48 – 52.

Hasanah, F. N., dan Untari, R. S., 2020, *Rekayasa Perangkat Lunak*, UMSIDA PRESS, Sidoarjo.

Haviluddin., Haryono, A. T., dan Rahmawati, D., 2016, *Aplikasi Program PHP dan MySQL*, Page 15, Mulawarnan University Press, Samarinda.

Hendry, 2019, *Perancangan Sistem Reservasi Sewa Studio Musik Berbasis Web pada CV. Winagung Production*, Jurnal Ilmiah Core IT, Vol. 7, No. 2, 121 – 130.

- Hidayat, T., dan Muttaqin, M., 2018, *Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence*, *JUTIS*, Vol. 6, No. 1, 25 – 29.
- Huda, N., 2022, *Black Box Testing : Pengertian , Kelebihan dan Kekurangannya*, <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-black-box-testing>, diakses tanggal 5 Agustus 2023 jam 10:46.
- Ilahiyyah, I., Sanjaya, M. B., Rosely, E., 2018, *Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus : Coffee Puduk Bandung*, e-Proceeding of Applied Science : Vol.4, No.1, Page 122.
- Kharisma, D., Saniati., dan Neneng., 2022, *Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter*, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, Vol. 3, No. 1, 83 – 89.
- Kosasih, W., Sriwana, I. K., dan Purnama, W. H., 2018, *Perancangan Sistem Informasi Perawatan Mesin Menggunakan Pendekatan Analisis Berorientasi Objek*, *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, Vol. 6, No. 3, 201 – 208.
- Mahdiana, D., 2011, *Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus PT. Liga Indonesia*, Vol. 3, No. 2, 36 – 43.
- Maiyedra, N. A., 2019, *Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata Dan Pemesanan Paket Tour Wisata Daerah Kerinci Jambi Pada Cv. Rinai Berbasis Open Source*, *JURSIMA*, Vol. 7, No. 1.
- Maulana, S. A., Dengen, N., dan Hairah, U., *Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjualan Pada Darmo Music Studio*, *JURTI*, Vol. 2, No. 1, 72 – 81.
- Nuris, N., Pratama, P., dan Priyono., 2020, *Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Rental Studio14*, *Jurnal Rekayasa Informasi*, Vol. 9, No. 2, 93 – 100.
- Novendri, M. S., Saputra, A., dan Firman. C. E., 2019, *Aplikasi Inventaris Barang pada MTs. Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP dan MySQL*, *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, Vol. 10, No. 2, 46 – 57.
- Pradana, D. H. K., dan Kusniwardi, W., 2020, *Rancang Bangun Sistem Informasi Studio Rental Rekaman Gz Studio Musik Berbasis Web*, *RAINSTEK*, Vol. 2, No. 2, 121 – 128.
- Prihandoyo, M., dan Teguh., 2018., *Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*, *JPIT*, Vol. 03, No. 01, 126 – 129.
- Rahman, F., dan Santoso., 2015, *Aplikasi Pemesanan Undangan Online*, *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol. 1, No. 2, 78 – 87.
- Riansah, W., 2021, *Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader Menggunakan Metode Stroke Histogram*, *J-SISKO TECH*, Vol. 4, No. 1, 38 – 49.
- Rosa, A. S., dan Salahuddin, M., 2016, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, *Informatika Bandung*, Bandung, page 161.
- Saefullloh, R. M., 2017, *Pembangunan Aplikasi Penyewaan Studio Musik dan Rekaman Berbasis Web*, e-Proceeding of Applied Science, Vol. 3, No. 2, Page 824.
- Sasmito, G. W., 2017, *Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal*, *JPIT*, Vol. 2, No. 1, 6 – 12.
- Sholeh. M.L., dan Muharom. L.A., 2016, *Smart Presensi Menggunakan QR Code dengan Enkripsi Vingenere Chiper*, *J. Math. And Appl*, Vol. 13, No. 2, 31 – 44.
- Sommerville, I., 2011, *Software Engineering 9th Edition*, Addison-Wesley, USA.
- Sugiarto, 2017, *Implementasi Metode Customer Relationship Management Pada One Studio Musik Ciawigebang*, *Jurnal Nuansa Informatika*, Vol. 11, No. 2, 52 – 60.
- Wahid, A. A., 2020, *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*, *INFORMAN'S*, ISSN : 1978-3310, E-ISSN : 2615-3467, 1 – 5.
- Wijaya, A., dan Gunawan, A., 2016, *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android*, *Jurnal Bianglala Informatika*, Vol. 4, No. 1, 16 – 21.