

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAYANAN REKAMAN DAN KURSUS MUSIK BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Studio Musik Musical's)

Dayan Bima Rinadiharsa

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, dayan.bima@yahoo.co.id

Yuni Yamasari

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, yamasari2013@gmail.com

Abstrak

Perkembangan sistem informasi diseluruh dunia telah membuat hidup manusia semakin lebih mudah. Manfaat berkembangnya sistem informasi ini sangat menguntungkan banyak pihak terutama perusahaan ataupun bidang usaha. Namun selama ini terdapat kekurangan untuk cara pemesanan jadwal rekaman dan kursus musik, karena studio musik Musical's masih banyak menggunakan sistem manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam pendaftaran kursus musik, pembayaran kursus musik setiap bulan, penjadwalan kursus musik dan pemesanan jadwal rekaman. Hal ini tidak boleh dibiarkan terus-menerus, karena dapat menyebabkan ketidaknyamanan terhadap *customer*. Sistem informasi berbasis *web* merupakan salah satu solusi bagi studio musik Musical's untuk meningkatkan mutu pelayanan terhadap pelanggan. Dengan adanya pelayanan ini dapat mempermudah dalam mengatur sistem pemesanan, penjadwalan maupun pendaftaran. Hasil yang diperoleh dari implementasi sistem ini yaitu memudahkan pihak studio Musical's untuk mengolah data kursus dan rekaman. Dari 11 responden yang terdiri dari 2 (dua) admin studio, 3 (tiga) murid kursus dan 6 (enam) *customer* menyatakan setuju untuk digunakannya sistem informasi layanan rekaman dan kursus musik ini.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Layanan, Rekaman, Kursus Musik, Studio Musik, Pemesanan, Penjadwalan, Pendaftaran.*

Abstract

The development of information systems throughout the world have made human life increasingly easier. Benefits the development of information systems is very beneficial to many parties, especially companies or lines of business. But so far there are disadvantages to ordering schedule recordings and music lessons, music studio Musical's because many still use manual systems. So frequent errors in registration music course, music course payments every month, scheduling music course and recording schedule reservation. It should not be allowed to continue, because it may cause inconvenience to the customer. Web-based information system is one solution for music studio Musical's to improve the quality of service to customers. With the existence of this service may be easier to arrange the booking system, scheduling and registration. The results obtained from the implementation of this system is to facilitate the Musical's studio for processing course data and recording data. Of the 11 respondents consisting of 2 (two) admin studio, 3 (three) students courses and 6 (six) customer expressly agrees to the use of information systems services and the recording of this music course.

Keywords: *information systems, Service, Recording, Music Course, Music Studio, Booking, Scheduling Registration.*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi diseluruh dunia telah membuat hidup manusia semakin lebih mudah. Manfaat berkembangnya sistem informasi ini sangat menguntungkan banyak pihak terutama perusahaan ataupun bidang usaha. Sehingga sekarang ini banyak perusahaan yang menggunakan sistem informasi untuk menunjang aktifitas perusahaannya. Karena sistem informasi sendiri dapat mempermudah untuk mengelola aktifitas perusahaan. Khususnya sistem informasi yang berbasis *web*. Pada saat ini usaha dibidang penyewaan

studio musik, industri rekaman dan kursus musik mengalami perkembangan yang cukup baik, hal ini dapat dilihat dari berkembangnya industri musik di indonesia dan juga tidak sedikit masyarakat indonesia yang ingin menyalurkan bakatnya di bidang musik. Keadaan ini dapat dimanfaatkan pelaku bisnis yang membuka usaha penyewaan studio musik, kursus musik dan rekaman. Seperti studio musik Musical's yang telah berjalan sejak lama dibidang usaha penyewaan studio musik, rekaman dan kursus musik ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Alhasil saat ini studio musik Musical's

telah mempunyai pelanggan, calon pendaftar kursus yang cukup banyak, murid kursus dengan jumlah 12 siswa, guru kursus dengan jumlah 3 guru serta *sound engineering* rekaman dengan jumlah 2 *sound engineering* dengan 3 macam layanan yang diberikan, yaitu ; Persewaan studio musik, *music recording* dan kursus musik. Dengan fasilitas yang diberikan antara lain ;

4 ruangan kursus (kursus gitar dan *drum*), 1 studio musik, 1 studio rekaman, ruangan dan studio *full AC*

Namun selama ini terdapat kekurangan untuk cara pemesanan jadwal rekaman dan kursus musik, karena studio musik Musical's masih banyak menggunakan sistem manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam pendaftaran kursus musik, pembayaran kursus musik setiap bulan, penjadwalan kursus musik dan pemesanan jadwal rekaman. Hal ini tidak boleh dibiarkan terus-menerus, karena dapat menyebabkan ketidaknyamanan terhadap *customer*. Sistem informasi berbasis *web* merupakan salah satu solusi bagi studio musik Musical's untuk meningkatkan mutu pelayanan terhadap pelanggan. Dengan adanya pelayanan ini dapat mempermudah dalam mengatur sistem pemesanan, penjadwalan maupun pendaftaran.

Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem informasi layanan rekaman Dan kursus musik berbasis web pada studio musik Musical's adalah untuk syarat kelulusan Tugas Akhir, aplikasi yang dibuat bisa menjadi masukan serta pengembangan ke depan studio musik Musical's dan meningkatkan kemampuan pengelolaan data rekaman dan kursus music pada studio musik Musical's.

KAJIAN PUSTAKA

Studio Musik Musical's

Studio musik Musical's didirikan pada pertengahan tahun 2010 dan beralamat di Jalan Raya Geluran Utara no.32 Sepanjang-Sidoarjo. Pada awalnya studio musik Musical's hanya studio musik dan melayani rekaman musik, tetapi seiring berjalannya waktu akhirnya studio musik Musical's berkembang dan membuka layanan kursus musik. Layanan kursus musik yang ditawarkan yaitu, gitar (akustik, elektrik) dan *drum*. Dengan jumlah pengajar berjumlah 4 orang dan murid kursus berjumlah 12 orang, *sound engineering* berjumlah 2 orang serta berbagai macam tipe alat musik yang disewakan.

Studio musik Musical's adalah terobosan lembaga yang melayani rekaman musik dan kursus musik yang memberikan sarana dan prasarana lengkap untuk melengkapi kebutuhan siswa dalam belajar memainkan alat musik dan menyalurkan hobi serta bakat musik masyarakat. Selain itu siswa akan dibantu untuk memahami teori musik secara menyenangkan di dalam

kelas serta memberikan layanan terbaik bagi *customer* yang ingin melakukan rekaman ataupun bermain musik.

Sistem Informasi

Menurut Budi Sutedjo D.O [2002], sistem adalah kumpulan kegiatan komponen yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu, melalui masukan dan menghasilkan keluaran yang didalamnya terdapat proses yang telah terorganisasikan.

Menurut McLeod [2001], sistem adalah sekelompok elemen- elemen yang berhubungan dengan tujuan umum untuk mencapai suatu objektivitas. Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok elemen dan kumpulan yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara menerima *input* dan menghasilkan *output*. Informasi adalah suatu data yang telah diproses sehingga memiliki arti dan berguna untuk pengguna serta mengandung kepastian yang akurat.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan sumber daya yang sama halnya manusia dan peralatan yang diatur untuk mengubah data menjadi informasi yang berguna bagi organisasi untuk mencapai tujuan. Informasi ini dikomunikasikan kepada beragam pengambilan keputusan yang dibutuhkan apakah penggunaan secara manual atau terkomputerisasi.

Desain Sistem

Setelah tahap analisa sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Menurut Jogiyanto (2004:197) desain sistem dapat diartikan sebagai berikut : Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.

1. Pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional.
2. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
3. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Berupa gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke'dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
4. Menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Kursus

Kursus adalah lembaga pelatihan yang termasuk ke dalam jenis pendidikan nonformal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Perbedaannya adalah bahwa kursus biasanya diselenggarakan dalam waktu pendek dan hanya untuk mempelajari satu keterampilan tertentu. Misalnya, kursus bahasa Inggris tiga bulan atau 50 jam, kursus montir, kursus memasak, menjahit, musik dan lain sebagainya.

Peserta yang telah mengikuti kursus dengan baik dapat memperoleh sertifikat atau surat keterangan. Untuk keterampilan tertentu seperti, kursus ahli kecantikan atau penata rambut, peserta kursus diwajibkan menempuh ujian negara. Ujian negara ini dimaksudkan untuk mengawasi mutu kursus yang bersangkutan, sehingga pelajaran yang diberikan memenuhi syarat dan peserta memiliki keterampilan dalam bidangnya (Sihombing, 2001).

Musik

Musik merupakan bunyi yang diterima oleh individu atau kelompok berdasarkan sejarah, budaya, lokasi dan selera. Definisi musik sangat luas, diantaranya ;

1. Musik adalah bunyi-bunyian yang ditangkap oleh indera pendengar.
2. Musik adalah suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya.
3. Musik adalah segala sesuatu yang dihasilkan secara sengaja yang disajikan sebagai music baik oleh seseorang maupun sekumpulan manusia.

Definisi musik pada Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu ;

1. Ilmu atau seni penyusunan nada/suara, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yg mempunyai kesatuan dan kesinambungan.
2. Nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi- bunyi itu. (Pono Banoe, 1981)

DFD

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis (Abdul Kadir, 2009).

PHP

PHP adalah *Hypertext PreProcessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML, penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga pemeliharaan *website* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien (Kasiman, 2006).

FLOWMAP

Flowmap adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowmap* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

Tujuan pembuatan *flowmap* diantaranya untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol standar. *Flowmap* disusun dengan simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu yang menggambarkan proses di dalam program (Abdul Kadir, 2009).

Database MySQL

Database atau basis data secara sederhana dapat diartikan sebagai kumpulan data yang mengandung informasi. Sebuah *database* biasanya terdiri dari beberapa objek database dan setiap objek mengandung *entity* yang lebih kecil berupa informasi detail sebuah objek (Kasiman, 2006).

Adobe Dreamweaver CS 3

Merupakan program *web editor* yang dapat digunakan untuk membangun halaman *web*. *Dreamweaver CS 3* mempunyai ruang kerja yang dapat digunakan untuk mendesain sebuah halaman *web*. Selain itu kita juga dapat mengubah tampilan umum dari ruang kerja *Dreamweaver CS 3* (Puspitasari, 2011). Adapun elemen-elemen ruang kerja dari *Dreamweaver CS 3* adalah sebagai berikut:

1. Application Bar

Berada dibagian paling atas jendela aplikasi *Dreamweaver CS 3*. Baris ini berisi tombol *workspace (workspace switcher)*, *CS Live*, *Menu* dan aplikasi lainnya.

2. Toolbar Document

Berisi tombol-tombol yang yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan *design* atau tampilan kode. Selain itu juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman *web* pada jendela *browser*.

3. Jendela Dokumen

Lembar kerja tempat membuat dan mengedit desain halaman web.

4. Workspace Switcher

Digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) *Dreamweaver CS 3*. Sebagai contoh mengubah tampilan menjadi tampilan *classic*, yaitu tampilan ruang kerja *Dreamwaver* versi sebelumnya.

5. Panel Groups

Kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, panel groups berisi panel *Adobe Browser Lab*, *Adobe Business Catalyst*, *Insert*, *CS 3 Styles*, *AP Element* dan *Files*.

6. Tag Selector

Terletak dibagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan status bar. Bagian ini menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang tetrpilih pada jendela

dokumen, dapat juga digunakan untuk memilih objek pada jendela desain berdasarkan jenis atau kategori objek tersebut. *Tag selector* juga menampilkan informasi format dari bagian yang sedang aktif pada lembar kerja desain.

7. Property Inspector

Digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai *property* objek atau teks pada jendela desain. *Property* untuk satu objek dengan objek lainnya selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tampilan jendela kode.

8. Toolbar Standard

Baris toolbar ini berisi tombol-tombol yang mewakili perintah pada menu *File* dan *Edit*, diantaranya adalah perintah *New, Open, Save, Save All, Cut, Copy, Paste, Undo dan Redo*.

9. Toolbar Style Rendering

Secara default disembunyikan. *Toolbar* ini berisi tombol-tombol untuk menampilkan desain dalam media yang berbeda. Selain itu juga digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan *style CSS*.

10. Toolbar Coding

Berisi tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan operasi kode-kode standar. Jendela ini hanya tampil pada jendela *Code*.

11. Toolbar Browser Navigation

Toolbar ini merupakan *toolbar* baru yang ada didalam Dreamweaver CS 3 dan letaknya tepat berada diatas jendela dokumen. *Toolbar* ini berisi tombol-tombol yang digunakan sebagai navigasi didalam *browser*.

METODE

Analisa Sistem Lama

Pada sistem yang lama, studio musik Musical's masih menggunakan sistem pemesanan jadwal rekaman, pendaftaran kursus, pembayaran bulanan kursus dan penjadwalan kursus yang tidak tersistem sehingga membuat admin studio mengalami kesulitan untuk mengolah data.

Berikut ini pengguna yang terlibat langsung ke dalam analisis pengguna Rancang Bangun Sistem Informasi Layanan Rekaman Dan Kursus Musik Berbasis *Web* pada Studio Musik Musical's :

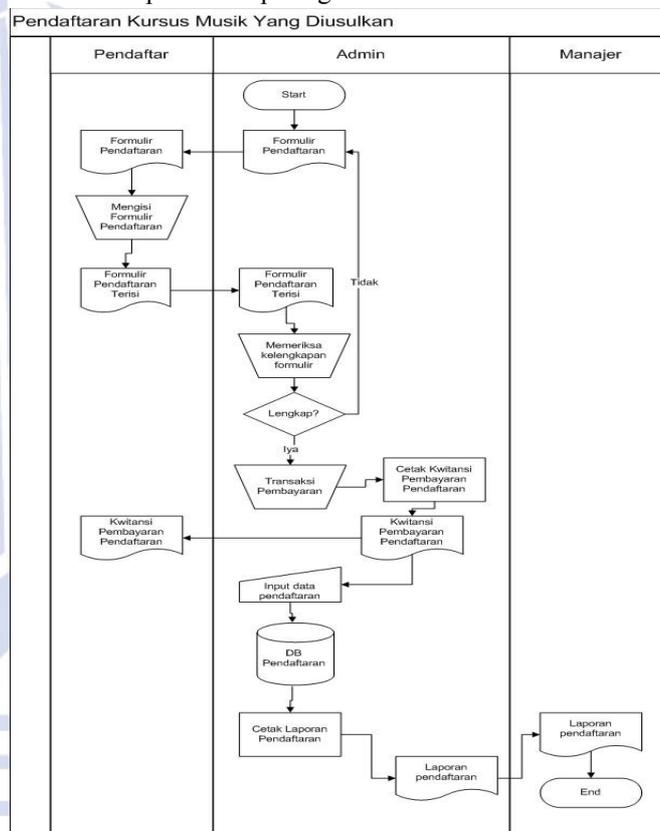
1. Pendaftar sebagai pendaftar kursus musik.
2. *Customer* sebagai pemesan jadwal rekaman.
3. Admin Kursus sebagai pengelola data layanan kursus musik.
4. Admin Rekaman sebagai pengelola data layanan Rekaman.
5. Murid kursus.
6. Guru kursus.
7. *Sound engineering/operator*.
8. Manajer.

Analisa Sistem Baru

Sistem ini dibuat untuk merubah dari manual ke sistem yang menggunakan *database*. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah dalam pencarian, penginputan dan pembuatan pelaporan data. Kelebihan sistem ini adalah penyimpanan data yang tidak berantakan, berbeda dengan sistem manual yang hanya mengandalkan *file* pengolahan kata yang memiliki kekurangan dari segi kearsipan, histori dan keakuratan data.

Desain Flowmap

Desain *flowmap* dari pendaftaran kursus yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Flowmap Pendaftaran Kursus Musik

Deskripsi *flowmap* sistem pendaftaran kursus musik yang diusulkan yaitu ;

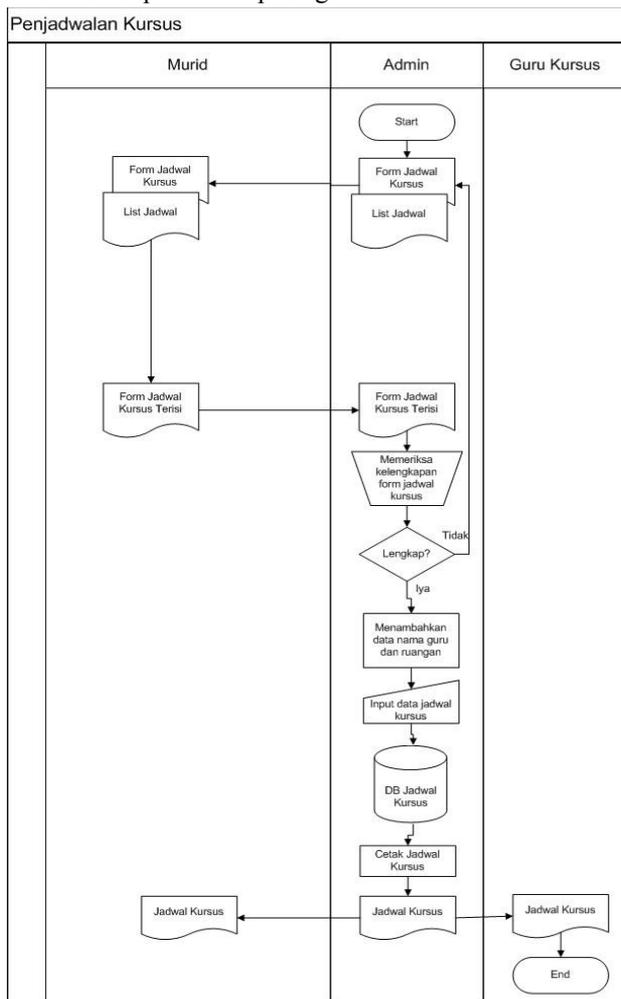
1. Admin memberikan formulir pendaftaran kepada pendaftar.
2. Pendaftar mengisi formulir pendaftaran.
3. Admin memeriksa data yang diisi oleh pendaftar. Jika formulir yang diisi oleh pendaftar belum lengkap ataupun salah maka admin akan memberikan formulir pendaftaran lagi kepada pendaftar untuk diisi.
4. Jika formulir pendaftaran yang diisi benar/lengkap maka admin dan pendaftar melakukan transaksi pembayaran.
5. Admin mencetak kwitansi untuk pendaftar.

Rancang Bangun Sistem Informasi Layanan Rekaman Dan Kursus Musik Berbasis Web

6. Admin *input* data pendaftaran ke dalam *database*.
7. Admin mencetak laporan pendaftaran untuk diberikan kepada manajer studio.

5. Admin *input* data jadwal kursus ke dalam *database*.
6. Admin mencetak jadwal kursus untuk diberikan kepada murid dan guru kursus.

Desain *flowmap* dari penjadwalan kursus musik yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:

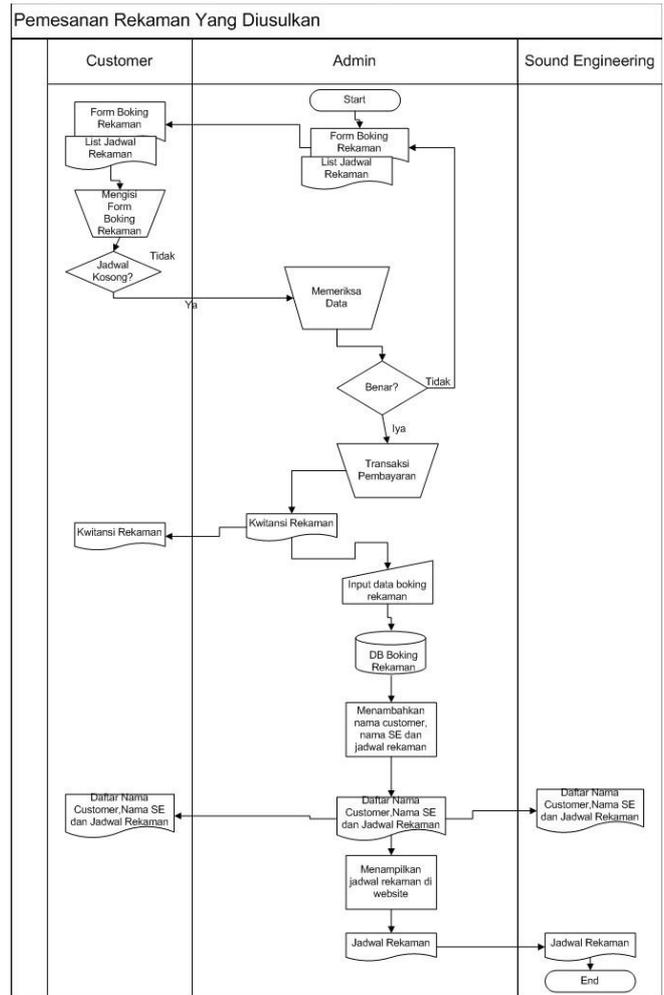


Gambar 2. Desain Flowmap Penjadwalan Kursus Musik

Deskripsi *flowmap* untuk penjadwalan kursus musik yaitu ;

1. Admin memberikan formulir jadwal kursus dan *list* jadwal kepada murid.
2. Pendaftar mengisi formulir jadwal kursus.
3. Admin memeriksa data yang diisi oleh murid. Jika formulir yang diisi oleh murid belum lengkap ataupun salah maka admin akan memberikan formulir jadwal kursus lagi kepada murid untuk diisi.
4. Jika formulir jadwal kursus yang diisi

Desain *flowmap* dari pemesanan jadwal rekaman yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Desain Flowmap Pemesanan Jadwal Rekaman

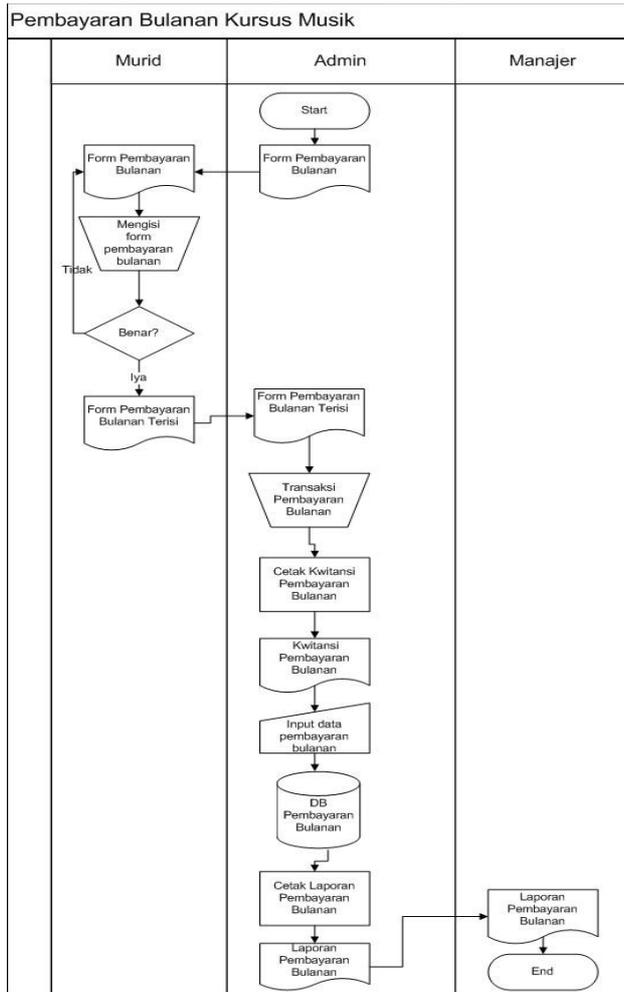
Deskripsi *flowmap* sistem pemesanan jadwal rekaman yang diusulkan yaitu ;

1. Manajer/admin rekaman memberikan formulir *booking* rekaman dan *list* jadwal rekaman kepada *customer*.
2. *Customer* mengisi formulir *booking* rekaman.
3. Manajer memeriksa data yang diisi oleh *customer*. Jika formulir yang diisi oleh *customer* belum lengkap ataupun *booking* rekaman salah maka manajer akan memberikan formulir *booking* rekaman

lagi kepada *customer* untuk diisi.

4. Jika formulir *booking* rekaman yang diisi benar/lengkap maka manajer dan *customer* melakukan transaksi pembayaran.
5. Manajer mencetak kwitansi untuk *customer*.
6. Manajer *input* data pendaftaran ke dalam *database*.
7. Manajer mencetak laporan *booking* rekaman untuk diberikan kepada manajer studio.

Desain *flowmap* dari pembayaran bulanan kursus musik yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Desain Flowmap Pembayaran Bulanan Kursus Musik

Deskripsi *flowmap* sistem untuk pembayaran bulanan kursus musik yaitu;

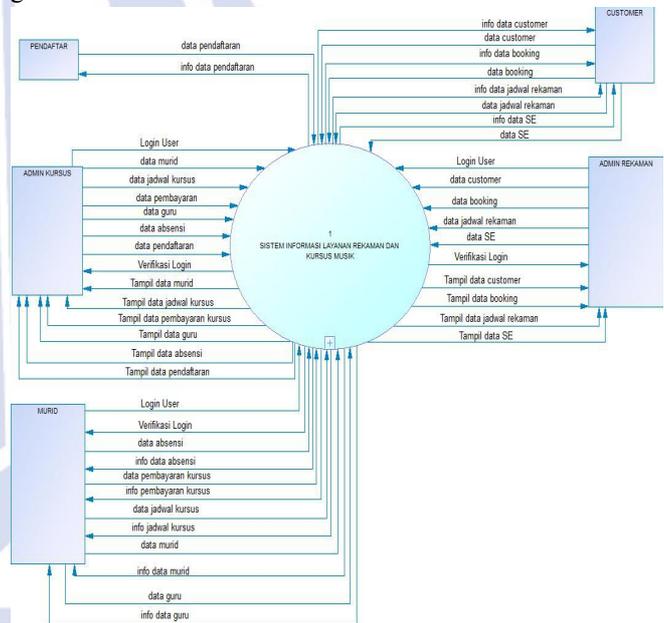
1. Admin memberikan formulir pembayaran bulanan.
2. Admin memeriksa data yang diisi oleh murid. Jika formulir yang diisi oleh murid belum lengkap ataupun salah maka admin akan memberikan formulir pembayaran bulanan lagi kepada murid untuk diisi.
3. Jika formulir pembayaran bulanan yang diisi benar/lengkap maka admin dan murid melakukan

transaksi pembayaran bulanan.

4. Admin mencetak kwitansi pembayaran bulanan.
5. Admin *input* data pembayaran bulanan ke dalam *database*.
6. Admin mencetak laporan pembayaran bulanan untuk diberikan kepada manajer studio.

DFD Level 0

DFD *level 0* merupakan gambaran bagaimana sistem berinteraksi dengan *external entity*. Yang dimaksud *external entity* disini adalah admin kursus, pendaftar, murid dan manajer. *External entity* di sini berinteraksi dengan sistem yang kemudian sistem memberikan interaksi balasan kepada *external entity*. Berikut adalah gambar *DFD level 0*:

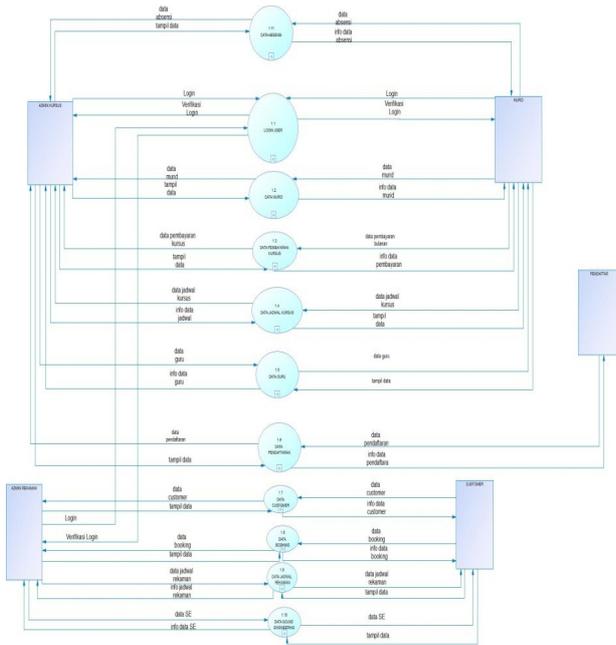


Gambar 5. DFD Level 0

DFD Level 1

DFD *level 1* merupakan pengembangan atau *breakdown* dari *DFD level 0*. Pada *DFD level 1*, alur penyimpanan data mulai dimunculkan, sehingga arus data terlihat semakin jelas dan lebih detail. Berikut adalah gambar *DFD level 1*:

Rancang Bangun Sistem Informasi Layanan Rekaman Dan Kursus Musik Berbasis Web



Gambar 6. DFD Level 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dari rancang bangun sistem informasi layanan rekaman dan kursus musik yang telah dihasilkan.

Halaman Awal Web

Pada saat menjalankan sistem informasi layanan rekaman dan kursus musik halaman awal yang tampil adalah halaman *login* dimana *user* harus memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu untuk masuk ke dalam halaman selanjutnya. Tampilan halaman awal *web* dapat dilihat pada Gambar 7.

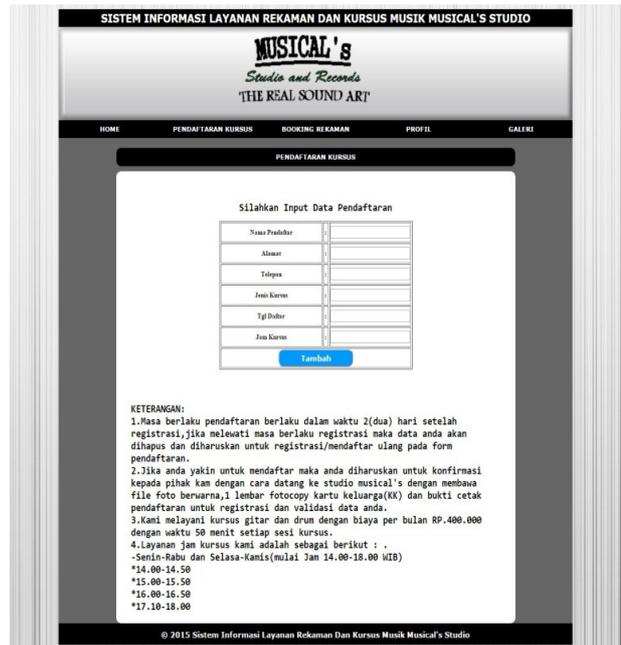


Gambar 7. Halaman awal Web

Halaman Pendaftaran Kursus

Pada halaman pendaftaran kursus terdapat *form* pendaftaran yang digunakan pendaftar untuk mengisi data pendaftaran kursus musik.

Dengan tampilan halaman seperti Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pendaftaran Kursus

Halaman Profil

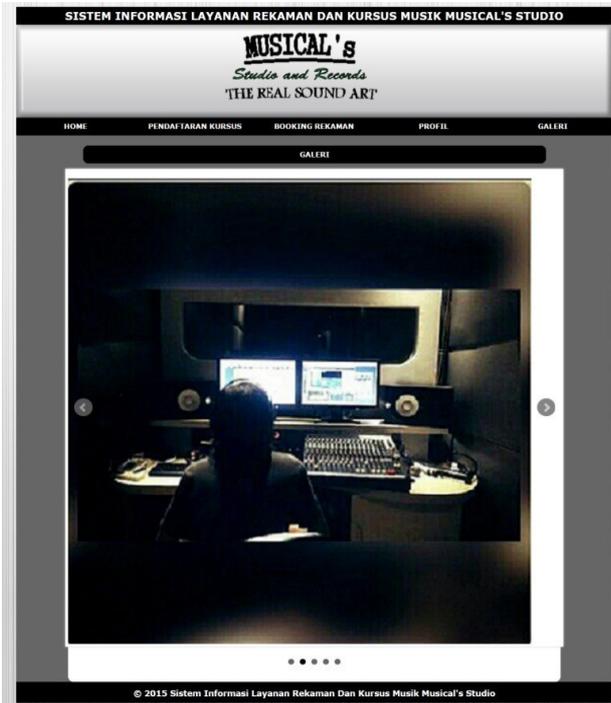
Pada halaman profil terdapat keterangan tentang sejarah berdirinya studio musik musik Musical's, visi misi, jenis layanan, fasilitas studio musik Musical's. Dengan tampilan halaman seperti Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Profil

Halaman Galeri

Pada halaman galeri terdapat tampilan kumpulan gambar/foto tentang studio musik Musical's . Dengan tampilan halaman seperti Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Galeri

Halaman Booking Rekaman

Pada halaman *booking* rekaman terdapat *form booking* rekaman yang digunakan *customer* untuk mengisi data *booking* rekaman.

Dengan tampilan halaman seperti Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Booking Rekaman

Halaman Awal Admin Kursus

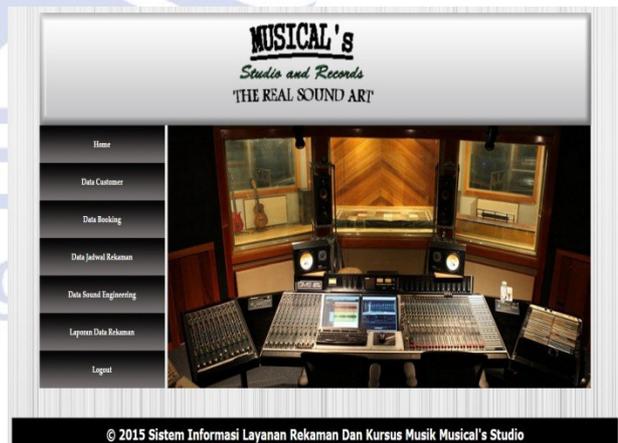
Setelah *user* menginputkan *username* dan password maka akan diidentifikasi oleh sistem *user* tersebut mempunyai hak akses sebagai admin kursus, atau admin rekaman. Jika *user* mempunyai hak akses sebagai admin kursus, maka *user* akan masuk ke halaman utama admin kursus yang terlihat seperti pada Gambar 12 yang dimana langsung menampilkan menu untuk admin kursus.



Gambar 12. Halaman Awal Admin Kursus

Halaman Awal Admin Rekaman

Setelah *user* menginputkan *username* dan password maka akan diidentifikasi oleh sistem *user* tersebut mempunyai hak akses sebagai admin rekaman, admin kursus atau murid kursus. Jika *user* mempunyai hak akses sebagai admin rekaman, maka *user* akan masuk ke halaman utama admin rekaman yang terlihat seperti pada Gambar 13 yang dimana akan tampil menu untuk admin rekaman.



Gambar 13. Halaman Awal Admin Rekaman

Halaman Awal Murid Kursus

Setelah *user* menginputkan *username* dan password maka akan diidentifikasi oleh sistem *user* tersebut mempunyai hak akses sebagai admin rekaman, admin kursus atau murid kursus. Jika *user* mempunyai hak akses sebagai murid, maka *user* akan masuk ke halaman

utama murid kursus yang terlihat seperti pada Gambar 14 yang dimana akan tampil menu untuk murid kursus.



Gambar 14. Halaman Awal Admin Rekaman

Halaman Input Dan Cetak Kwitansi

Pada halaman ini admin kursus melakukan proses input dan cetak kwitansi pembayaran untuk diberikan kepada murid yang telah melakukan pembayaran kursus.. Tampilan halaman input dan cetak pembayaran kursus dapat dilihat pada Gambar 15 dan 16.

Gambar 15. Halaman Input Data Kwitansi

KWITANSI PEMBAYARAN	
NO KWITANSI : 101	UNTUK PEMBAYARAN : Kursus Musik (Drum)
NAMA CUSTOMER : Rafi Raibhani	NAMA PETUGAS : Abdul
JML BAYAR : 400000	KETERANGAN : Lunas
TANGGAL : 2016-01-12	
TTD PETUGAS	

Gambar 16. Halaman Hasil Cetak Data Kwitansi

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, penulis membuat suatu kesimpulan dan mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan pembahasan yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya.

Simpulan

Simpulan dari perancangan Sistem Informasi Layanan Rekaman Dan Kursus Musik Berbasis *Web* ini, yaitu :

1. Untuk Customer

Bagi customer dapat membantu pemesanan jadwal rekaman dengan cepat karena tidak perlu mengisi data secara manual.

2. Untuk Admin Studio

Bagi admin dapat membantu dalam pengarsipan dan pengolahan data karena tidak memerlukan banyak tempat untuk penyimpanan karena menggunakan *database*, membantu dalam pencarian data dan mengubah budaya kerja dari manual menjadi terkomputerisasi.

3. Untuk Murid Kursus

Murid kursus dapat mengisi data pembayaran melalui *web studio* tanpa harus mengisi manual *print out* pembayaran kursus yang diberikan admin seperti yang dilakukan pada sistem yang lama.

4. Untuk Pendaftar Kursus

Pendaftar dapat mengisi data pendaftaran melalui *web studio* tanpa harus mengisi manual *print out* pendaftaran kursus yang diberikan admin seperti yang dilakukan pada sistem yang lama.

Saran

Saran dalam pembuatan Sistem Informasi Layanan Rekaman Dan Kursus Musik Berbasis *Web* ini, antara lain :

1. Diharapkan otomatisasi pengolahan data dari sistem informasi yang sudah ada ini dapat ditingkatkan lagi, sehingga untuk nantinya aktifitas pengolahan data akan lebih mudah dan lebih tersistem lagi.
2. Diharapkan desain dari sistem informasi yang sudah ada ini dapat dikembangkan lagi, sehingga desain nantinya lebih terlihat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta : Kanisius.
- Easis Djati, Arthur. 2014. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Studio Musik Berbasis Web Pada DJ's Music Studio* Yogyakarta : STMIC Amikom.
- HM, Jogiyanto. 1999. *Analisis & Desain: Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi.
- Kadir, Abdul. 2009. *Definisi dari MySQL*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Miftah, Hilman. 2010. *Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Di Purwacaraka Music Studio*. Bandung : Unikom.
- Mulhim, Imam. 2013. *Aplikasi Online Berbasis Web*. Palembang : Maxikom.
- Peranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta.

- Puspitasari. 2011. *Definisi Adobe Dreamweaver*. Jakarta : Andi Publisher.
- Raymond McLeod,Jr. 2001. *Sistem Informasi Edisi 7 Jilid 2*. Prenhallindo. Jakarta
- Sihombing, 2001. *Pengertian Kursus dan Karakteristik Kursus*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Simamora, Henry. 1997. *Koleksi Digital Universitas Kristen Petra*. Jakarta : Gramedia.
- Sutedjo D.O, Budi. 2002. *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta.

