

Turnitin JTIK Tata Sutabri

by Tata Sutabri

Submission date: 07-Sep-2023 03:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 2159734789

File name: Artikel_Iin_Seprina.pdf (530.19K)

Word count: 2429

Character count: 14899

Rancang Bangun Aplikasi MusikMe Kursus Privat Musik berbasis Android

Tata Sutabri¹⁾, Iin Seprina²⁾, Axel Natanael Salim³⁾

¹⁾³⁾ Mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Bina Darma

²⁾ Sistem Informasi, Universitas Bina Darma

^{*)}Correspondence Author: tata_sutabri@binadarma.ac.id, Palembang, Indonesia

DOI:

Abstrak

Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu yang berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera individu. Mempelajari sebuah alat musik merupakan minat dan hobi yang mengarah pada keinginan untuk memainkan alat musik secara mandiri. Belajar alat musik juga dapat meningkatkan keterampilan seni dan kreativitas serta membantu dalam pengembangan emosi dan keterampilan sosial. Keterampilan seni ini juga dapat memberikan kenyamanan dan terapi bagi pemain alat musik. Untuk belajar alat musik siswa harus datang ke lokasi kursus dan melakukan pendaftaran. Jika ingin belajar secara intens, siswa atau calon siswa tersebut harus memilih pembelajaran dengan kelas privat. Hal ini menjadi kendala untuk sebagian orang karena harus meluangkan waktu untuk mencari tempat kursus yang cocok dengan berbagai pertimbangan dan tarif yang dikenakan untuk kelas privat pada tempat kursus yang lebih mahal dari kelas regular biasa. Untuk itulah diperlukan sebuah aplikasi berbasis *mobile* pemesanan kursus privat musik yang didalamnya terdapat layanan pemesanan guru musik, informasi guru musik, jadwal belajar, biaya kursus, profil guru dan konsentrasi musik. Metode pengembangan Sistem yang digunakan yaitu *Waterfall*. Aplikasi kursus privat *MusikMe* ini mempermudah dalam memilih guru musik yang dipilih langsung oleh calon murid. Aplikasi ini juga mempermudah memilih kelas Musik sesuai dengan keinginan dan minat. Dengan aplikasi ini, untuk mendaftar kursus privat, tidak memerlukan waktu yang lama untuk pergi ke tempat kursus.

Kata kunci : Aplikasi MusikMe, Kursus privat music, *Waterfall*, Android

Abstract

Music is a sound that is perceived by different individuals based on history, location, culture and individual tastes. Learning a musical instrument is an interest and hobby that leads to the desire to play a musical instrument independently. Learning a musical instrument can also improve artistic and creative skills and help in the development of emotions and social skills. This artistic skill can also provide comfort and therapy for musical instrument players. To learn a musical instrument, students must come to the course location and register. If you want to study intensely, students or prospective students must choose private class learning. This is an obstacle for some people because they have to spend time looking for a suitable course with various considerations and the rates charged for private classes at course venues are more expensive than regular regular classes. For this reason, we need a mobile-based application for ordering private music lessons which includes music teacher ordering services, music teacher information, study schedules, course fees, teacher profiles and music concentrations. The system development method used is *Waterfall*. The MusikMe private course application makes it easy to choose a music teacher who is chosen directly by prospective students. This application also makes it easier to choose a music class according to your wishes and interests. With this application, to register for a private course, it doesn't take a long time to go to the course.

Keywords: MusikMe application, private music courses, *Waterfall*, Android

PENDAHULUAN

Mempelajari sebuah alat musik merupakan minat dan hobi yang mengarah pada keinginan untuk memainkan alat musik secara mandiri. Belajar alat musik juga dapat membantu memperkuat keterampilan memecahkan masalah, konsentrasi dan koordinasi tangan dengan mata. Saat ini jika ingin memainkan alat musik harus datang ke lokasi kursus musik dan melakukan pendaftaran. Jika ingin belajar secara intens siswa atau calon siswa tersebut harus memilih pembelajaran dengan kelas private. Hal ini menjadi kendala untuk sebagian orang karena harus meluangkan waktu untuk mencari tempat kursus yang cocok dengan berbagai pertimbangan dan tarif. Tarif yang tinggi dikenakan untuk kelas privat pada tempat kursus. Tarif tersebut lebih mahal dari kelas regular biasa. Siswa atau calon siswa yang akan mengikuti kursus juga tidak dapat mengganti guru musiknya, jika siswa atau calon siswa tersebut tidak nyaman dengan guru musik ditempat kursus musik tersebut.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan membangun aplikasi pemesanan kursus privat belajar musik berbasis *mobile* yang mudah digunakan untuk siswa yang ingin belajar music. Aplikasi ini berisi menu pemesanan guru musik, informasi jadwal guru musik, biaya, profil guru, dan konsentrasi kelas music. Pemesanan kursus privat pada aplikasi minimal 1 bulan sebanyak 4 kali pertemuan.

Mobile apps merupakan perangkat lunak berupa aplikasi yang dikembangkan menggunakan program komputerisasi untuk disematkan pada perangkat mobile seperti ponsel, tablet dan jam tangan digital. Melalui aplikasi mobile, pengguna juga dapat mengakses sejumlah informasi penting menggunakan smartphone yang terkoneksi dengan layanan internet. Keunggulan utama dari aplikasi mobile yaitu memberikan kemudahan pengguna dalam mendapatkan informasi secara *portable* tanpa menggunakan PC atau netbook. Pemanfaatan aplikasi mobile antara lain untuk memperoleh informasi secara *up to date* tanpa terhalang waktu dan tempat keberadaan pengguna perangkat mobile. Area aplikasi mobile dapat menjangkau jaringan komunikasi internet.

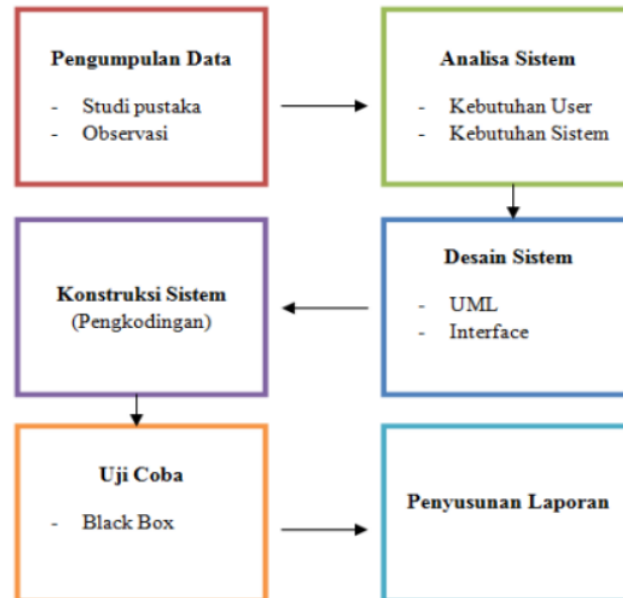
Mobile application adalah proses dimana aplikasi ditujukan untuk perangkat genggam seperti telepon genggam atau PDA. *Mobile learning* adalah pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat *portable* komputasi kecil. Perangkat komputasi ini termasuk ponsel pintar, *Personal Digital Assistance* (PDA) dan perangkat genggam yang sama (Fitridullah, 2018).

Android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk berbagai macam peranti bergerak (Safaat, 2012).

Tujuan dari Aplikasi *MusicMe* ini adalah untuk mempermudah siswa dan calon siswa dalam mencari guru musik, mempermudah siswa atau calon siswa dalam mencari buku music yang dibutuhkan sebagai pendukung dalam belajar music, dapat melihat jadwal kursus yang bisa dipesan. Aplikasi *MusicMe* ini merupakan tempat bertemunya siswa atau calon siswa dengan pengajar musik. Metode pembelajaran pada Aplikasi *MusicMe* ini dengan cara tatap muka yaitu pengajar datang kerumah siswa. Belajar alat musik akan lebih efektif jika dilakukan dengan cara tatap muka dibandingkan dengan metode online melalui video. Dari permasalahan itulah maka peneliti ingin melakukan pengembangan Aplikasi *MusicMe* kursus privat music berbasis Android. Adapun fasilitas Aplikasi *MusicMe* ini dapat memilih kelas musik sesuai minat, memilih guru, pemesanan guru dan mengetahui jadwal privat musik.

METODE

³ Metode Penelitian adalah tata cara bagaimana melakukan penelitian. Metode Penelitian membicarakan tentang tata cara pelaksanaan penelitian (Barbara, 2018). Jenis Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif kualitatif karena dalam penjabaran hasil dari rancangan peneliti tidak menggunakan angka atau numerik serta cenderung menggunakan analisis proses dan makna dari analisis yang didapat dalam penelitian kualitatif. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang terjadi atau ada (Efendi, 2018). Metode Penelitian merupakan Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian agar penelitian terstruktur dengan baik. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

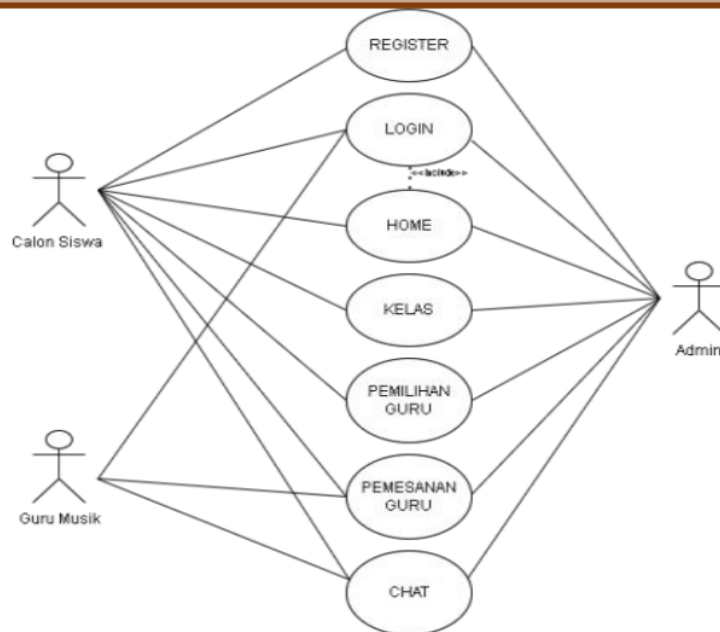


Gambar 1. Diagram metode *Waterfall*

Model Pengembangan sistem *waterfall* merupakan model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini (Munthorik, 2016). Metode *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software* (Pressman, 2021). Model *Waterfall* yang telah dibuatkan pada tahapan aktivitasnya dalam bentuk diagram sebagaimana gambar 1 diatas.

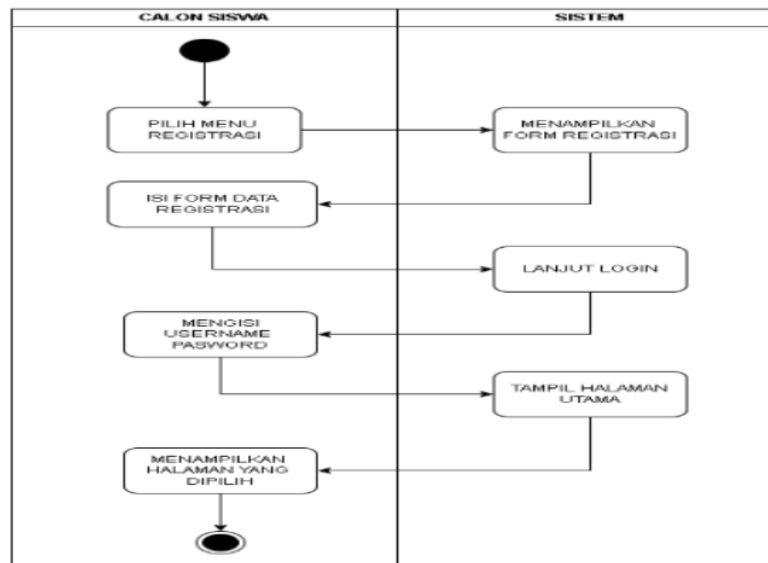
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa dan Pemodelan desain suatu pengembangan Perangkat Lunak penting untuk memastikan kualitas proses dan produk (Maylawati, 2018). *Use Case Diagram* yaitu diagram yang menggambarkan dan mempresentasikan aktor, *use cases*, dan *dependencies* suatu proyek dimana tujuan dari diagram ini adalah untuk menjelaskan konsep hubungan antara sistem dengan dunia luar (Mulyani, 2016).

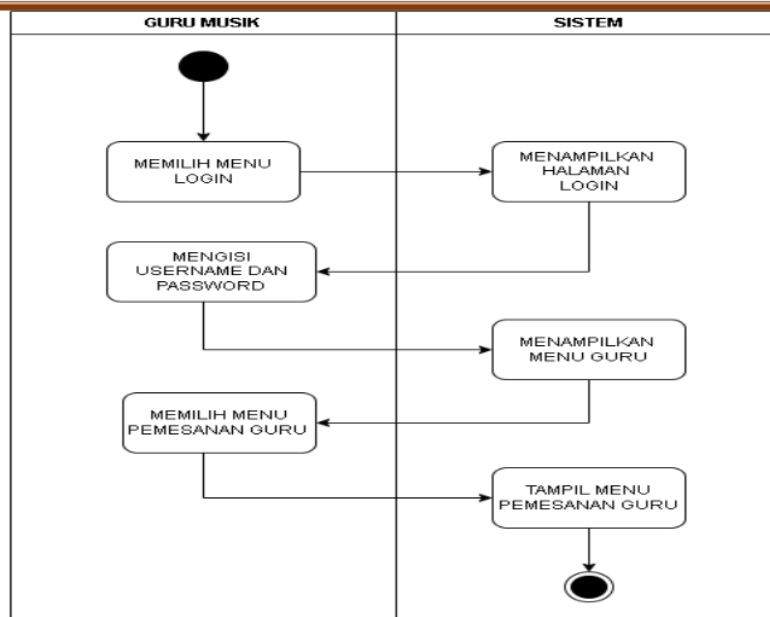


Gambar 2. Use Case Diagram

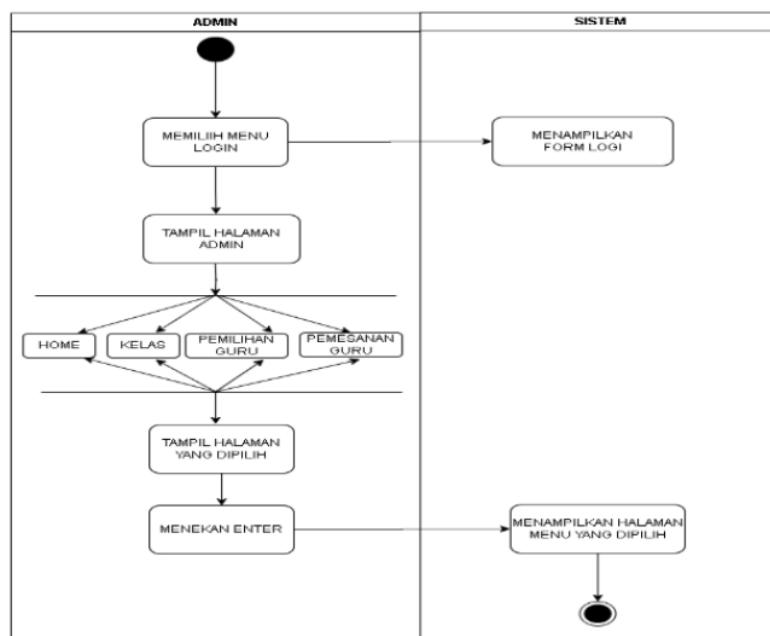
Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aktivitas pengguna sistem dari keseluruhan menu yang ada pada sistem (Sari, 2021).



Gambar 3. Activity Diagram Calon Siswa



Gambar 4. Activity Diagram Guru Musik



Gambar 5. Activity Diagram Admin

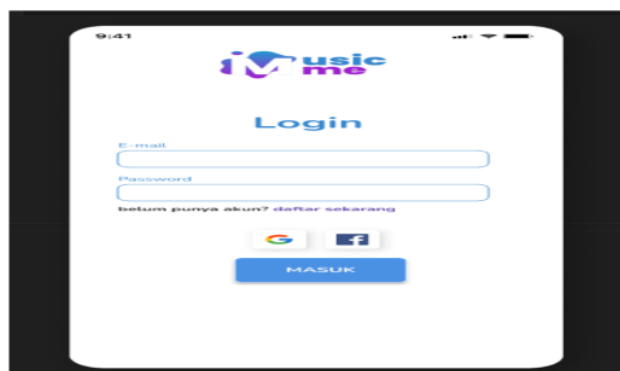
User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti hal misalnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan *User Experience* (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Joo, 2017).

Untuk mengakses sistem, pengguna terlebih dahulu mendaftar atau *register* ke sistem dengan memasukan *Username*, *Email* dan *Password* kemudian klik 'Daftar' maka akan diverifikasi melalui *Email*

The image shows a mobile application interface for registration. At the top, the status bar shows the time as 9:41. The app's logo, 'iVusic me', is at the top center. Below it, the word 'Register' is displayed in a blue font. There are three input fields: 'username', 'E-mail', and 'Password'. Below these fields are two social media login icons for Google and Facebook. At the bottom, there is a blue button labeled 'DAFTAR'.

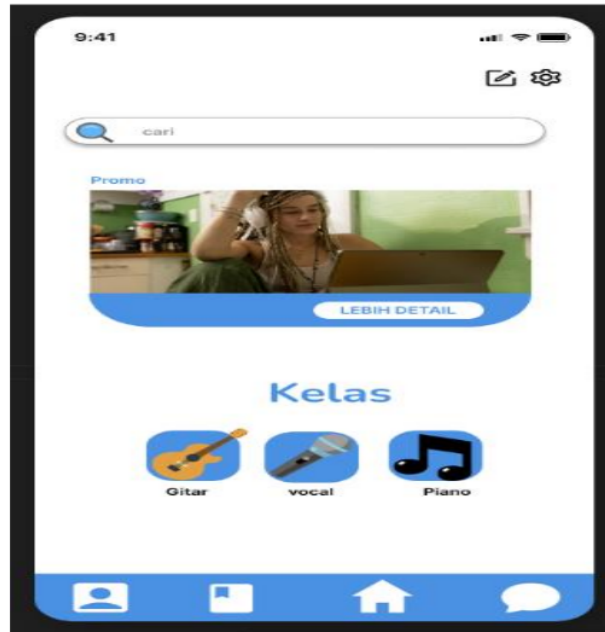
Gambar 6. Halaman Register

Setelah melakukan Registrasi, Pengguna dapat *login* dengan memasukkan *Email* dan *Password* untuk masuk ke Aplikasi.

The image shows a mobile application interface for login. At the top, the status bar shows the time as 9:41. The app's logo, 'iVusic me', is at the top center. Below it, the word 'Login' is displayed in a blue font. There are two input fields: 'E-mail' and 'Password'. Below these fields is a link that says 'belum punya akun? daftar sekarang'. At the bottom, there are two social media login icons for Google and Facebook, and a blue button labeled 'MASUK'.

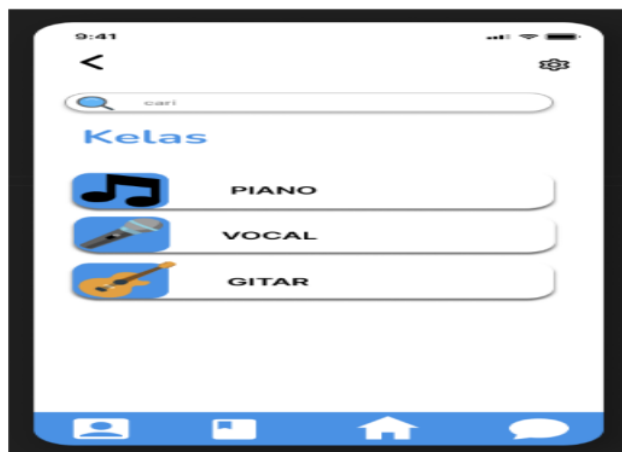
Gambar 7. Halaman Login

Setelah Registrasi berhasil, maka akan menampilkan halaman Home untuk dapat melihat lebih detail informasi mengenai pemilihan kelas, tingkatan kelas dan pemilihan guru yang dapat dilakukan oleh calon siswa.



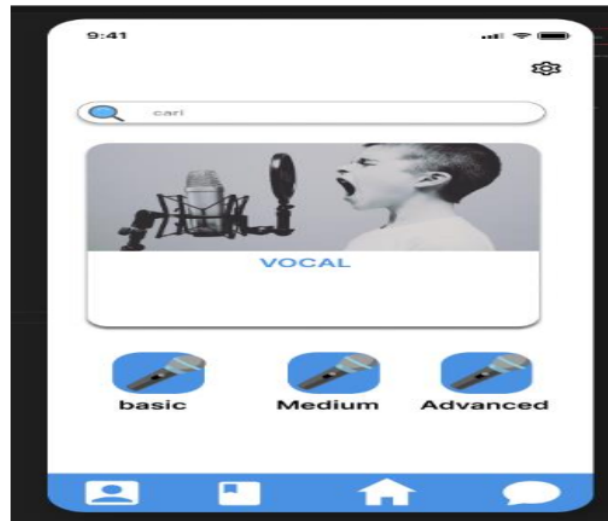
Gambar 8. Halaman Home

Pada halaman Kelas terdapat beberapa pilihan yaitu kelas Piano, Vocal dan gitar yang dapat dipilih sesuai minat dan bakat calon siswa .



Gambar 9. Halaman Pemilihan Kelas

Pada halaman Tingkatan kelas, calon siswa dapat memilih kelas sesuai dengan tingkatan kelas music, misalnya kelas vokal yang ingin dipelajari terdiri dari 3 pilihan yaitu *basic*, *medium* dan *advanced*.



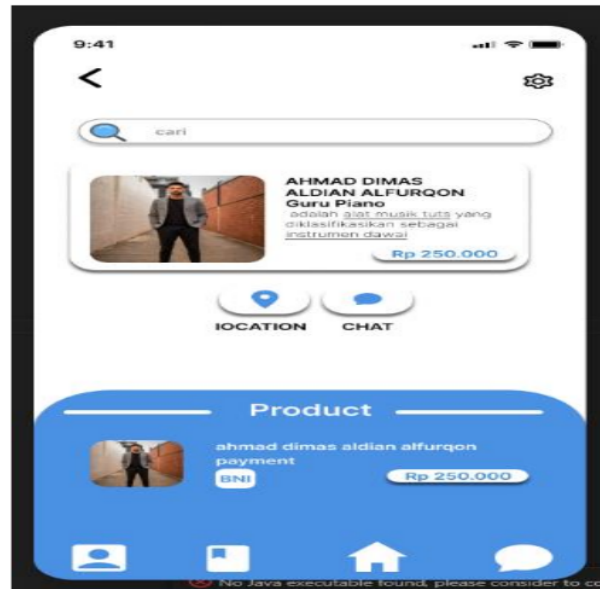
Gambar 10. Halaman Tingkatan Kelas

Pada halaman guru, calon siswa dapat memilih guru musik yang diinginkan dapat dipilih sesuai keinginan berdasarkan music apa yang dipilih. Calon siswa juga dapat melihat foto guru music tersebut secara langsung



Gambar 11. Halaman Pemilihan Guru

Pada **Halaman** Pemesanan **guru** musik, calon siswa dapat memesan guru yang diinginkan untuk mengajar sesuai dengan kelas musik yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 12. Halaman Pemesanan Guru Musik

Halaman chat guru musik, memfasilitasi calon siswa setelah memesan guru music yang sesuai dengan kelas musik yang dipilih. Siswa dapat langsung melakukan *chat* guru music untuk menanyakan kursus *privat music*.



Gambar 13. Halaman Chat Guru Musik

Pengujian Sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengujian *blackbox testing*. Adapun hasil Pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Pengujian Blackbox Form Login Admin

Data Masukan	Hasil yang ditampilkan	Hasil Pengujian
Nama (kosong) Kata Sandi (kosong)	Tampil pesan “Mohon diisi Nama dan kata sandi:	Valid
Nama : Admin Kata Sandi (kosong)	Tampil pesan “Mohon diisi kata sandi”	Valid
Nama : (Kosong) Kata Sandi : 123	Tampil pesan “Mohon diisi Nama”	Valid
Nama : mimin (salah) Kata Sandi : 123 (benar)	Tampil pesan “Nama Salah mohon ulangi Kembali !”	Valid
Nama : Admin Kata Sandi : 123	Tampil halaman utama / admin	Valid

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan Hasil Penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Dengan adanya Aplikasi kursus privat *MusicMe* ini mempermudah dalam memilih guru musik yang dipilih langsung oleh calon murid.
2. Dengan adanya Aplikasi kursus privat *MusicMe* ini mempermudah memilih kelas Musik sesuai dengan keinginan dan minat.
3. Tidak memerlukan waktu yang lama untuk pergi ke tempat kursus.

REFERENSI

- Barbara, L. (2018). *Systematic Review dalam Kesehatan: Langkah demi Langkah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Efendi, J. I. (2018). *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*. Depok: Prenada Media.
- Fitridullah, A. G. (2018). Perancangan Aplikasi Mobile Interactive dalam Penanaman dan Pembentukan Karakter Anak Bangsa dengan Metode User Centered Design. *e-Proceeding of Engineering*, 5(1).
- Ginting, S Lorena Br, & Sofyan, F (2018). Aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia menggunakan metode based Marker Augmented Reality berbasis Android. *Majalah Ilmiah Unikom*, repository.unikom.ac.id, <https://repository.unikom.ac.id/56831/>
- Ismail, P Aji (2018). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Instrumen Musik Di Tempat Kursus Laras Hari Budi Suci.*, repository.unikom.ac.id, <http://repository.unikom.ac.id/id/eprint/58229>
- Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 9931-9935.
- Limin, S (2022). Strategi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Musik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of ...*, ejournal-iakn-manado.ac.id, <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/psalmoz/article/view/801>
- Maylawati, D. S. (2018). Systematic Design of Expert System Using Unified Modelling Language. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1). doi:10.1088/1757-899X/288/1/012047
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistemika.
- Munthoriq, I. W. (2016). Aplikasi Pemesanan Kursus Musik pada Klinik Musik. *Information Technology Journal*, 2(2), 11-22.
- Pressman, R. S. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanto, A, Widaningrum, I, & ... (2019). Aplikasi musicroid sebagai media pembelajaran

- seni musik berbasis android. ... Informatika: Jurnal Ilmu ..., journals.ums.ac.id, <https://journals.ums.ac.id/index.php/khif/article/view/7772>
- Safaat, N. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Sari, R. H. (2021). Sistem Infomasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi pada Konveksi SJM Bandar Lampung. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI), 2(1), 65-73.
- Suryadithia, R, Faisal, M, & Priyono, P (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web Design. Jurnal Esensi Infokom: Jurnal ..., ibn.e-journal.id, <https://ibn.e-journal.id/index.php/KOMPUTASI/article/view/318>

ORIGINALITY REPORT

18%
SIMILARITY INDEX

14%
INTERNET SOURCES

15%
PUBLICATIONS

14%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Perguruan Tinggi Pelita Bangsa 11%
Student Paper

2 journal.thamrin.ac.id 4%
Internet Source

3 ejurnal.umri.ac.id 3%
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%