

# Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Booking Studio Musik Berbasis Website Menggunakan Standar ISO/IEC 25010

<sup>1</sup>Tito Pramudia, <sup>2</sup>Chairul Anwar

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

[pramudiatito99@gmail.com](mailto:pramudiatito99@gmail.com), [dosen02917@unpam.ac.id](mailto:dosen02917@unpam.ac.id)

## Abstract

The development of information technology encourages various service sectors to utilize website-based systems to improve efficiency and service quality, including music studio booking services. PT Teknologi Informatika Solusindo still uses a manual booking process, which often causes problems such as scheduling errors, delayed confirmations, and double bookings. This study aims to analyze and design a website-based music studio booking information system using the Prototype method and evaluate system quality based on the ISO/IEC 25010 standard. The Prototype method was chosen because it allows system development to be carried out gradually according to user needs. The system provides features such as login, studio booking, studio schedules, payment, booking history, notifications, and admin data management. System testing was conducted using the characteristics of Functional Suitability, Reliability, Performance Efficiency, Usability, Security, Compatibility, Maintainability, and Portability based on ISO/IEC 25010. The results show that the website-based music studio booking information system can help make the booking process faster, more structured, and easier to access by users. In addition, the system helps reduce booking errors and improves the efficiency of studio data management.

**Keywords:** Information System, Music Studio Booking, Website, Prototype, ISO/IEC 25010.

## Abstrak

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah mendorong banyak sektor untuk beralih ke ranah digital, tidak terkecuali pada bisnis penyewaan fasilitas olahraga. Selama ini, proses pemesanan lapangan di PT Teknologi Informatika Solusindo masih ditangani secara konvensional. Pendekatan ini sering kali memicu berbagai masalah operasional, mulai dari jadwal yang bertolak belakang hingga proses pendataan yang kurang efisien. Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian ini dilakukan guna mengevaluasi kelayakan mutu Sistem Informasi Booking Lapangan Olahraga berbasis *website* yang diterapkan di perusahaan tersebut. Pengujian kualitas sistem bersandar pada standar pengukuran ISO/IEC 25010, dengan membedah delapan aspek utama: *functional suitability*, *performance efficiency*, *compatibility*, *usability*, *reliability*, *security*, *maintainability*, dan *portability*. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada 31 pengguna aktif, mulai dari staf operasional, administrator, hingga pihak manajemen. Dari hasil evaluasi, performa aplikasi mencatatkan tingkat kelayakan rata-rata di angka 79,87% (dengan sebaran nilai antara 74,19% hingga 85,81%). Capaian ini secara akumulatif menempatkan kualitas sistem ke dalam kategori "Baik". Kesimpulannya, sistem informasi ini terbukti efektif, aman, dan sangat mudah digunakan, sehingga dinilai sangat layak untuk diimplementasikan secara penuh guna mendukung operasional perusahaan, meskipun masih terdapat sedikit ruang perbaikan pada sisi keandalan dan efisiensi kerjanya.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Reservasi Lapangan, ISO/IEC 25010, Kualitas Perangkat Lunak, *Website*.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap cara organisasi menjalankan aktivitas bisnisnya. Transformasi digital mendorong berbagai sektor, termasuk industri jasa, untuk mulai memanfaatkan sistem berbasis website sebagai sarana utama dalam mengelola layanan. Penggunaan sistem informasi memungkinkan proses yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih terorganisir dan dapat diakses kapan saja. Dalam layanan yang melibatkan proses reservasi, seperti penyewaan studio musik,

keberadaan sistem booking menjadi komponen penting untuk mengatur jadwal penggunaan, data pelanggan, serta transaksi secara lebih efisien. Dengan dukungan teknologi tersebut, perusahaan dapat meningkatkan kualitas layanan sekaligus memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperoleh informasi.

PT Teknologi Informatika Solusindo sebagai penyedia layanan studio musik masih menjalankan proses pemesanan dengan cara yang belum sepenuhnya terintegrasi. Proses booking yang dilakukan secara manual

maupun menggunakan media sederhana menyebabkan pengelolaan data menjadi kurang optimal. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai kendala, seperti bencananya jadwal pemakaian studio, keterlambatan dalam memberikan konfirmasi kepada pelanggan, serta keterbatasan informasi mengenai ketersediaan studio. Selain itu, pelanggan juga belum dapat mengakses informasi secara langsung karena belum tersedianya sistem berbasis online yang dapat digunakan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang berjalan saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan layanan secara efektif.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis web pada layanan reservasi mampu memberikan dampak positif terhadap operasional perusahaan. Sistem yang terintegrasi dapat membantu mengurangi kesalahan dalam pencatatan data, mempercepat proses pelayanan, serta menyediakan informasi yang lebih jelas bagi pengguna. Meskipun demikian, kajian yang membahas perancangan sistem booking studio musik dengan pendekatan metode prototype serta pengujian kualitas menggunakan standar ISO/IEC 25010 masih belum banyak ditemukan. Padahal, aspek kualitas seperti kemudahan penggunaan, keandalan sistem, serta performa menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan implementasi sebuah sistem informasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu sistem informasi booking studio musik berbasis website yang mampu mendukung proses reservasi secara lebih terstruktur dan efisien. Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode prototype, karena metode ini memungkinkan proses perancangan dilakukan secara bertahap dengan melibatkan pengguna dalam proses evaluasi. Dengan pendekatan ini, sistem yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Selain itu, standar ISO/IEC 25010 digunakan sebagai acuan dalam menilai kualitas sistem, sehingga sistem yang dikembangkan tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memenuhi aspek kualitas perangkat lunak yang dibutuhkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem, merancang sistem informasi booking studio musik berbasis website, serta melakukan evaluasi terhadap kualitas sistem yang dihasilkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi proses pemesanan, mengurangi potensi kesalahan dalam pengelolaan data, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan reservasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang relevan bagi PT Teknologi Informatika Solusindo, sekaligus menjadi referensi dalam pengembangan sistem informasi pada bidang layanan sejenis.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan rekayasa perangkat lunak (software engineering) yang berfokus pada pengembangan solusi dalam bentuk sistem informasi booking studio musik berbasis website pada PT Teknologi

Informatika Solusindo. Pendekatan ini tidak hanya digunakan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi, tetapi juga untuk menghasilkan rancangan sistem yang dapat diimplementasikan sesuai kebutuhan pengguna.

Dalam proses pengembangannya, digunakan metode prototype yang memungkinkan pembuatan model awal sistem sebagai gambaran dari solusi yang akan dibangun. Model tersebut kemudian dievaluasi bersama pengguna untuk memperoleh masukan, sehingga sistem dapat disesuaikan secara bertahap hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Dengan adanya proses iterasi ini, pengembangan sistem menjadi lebih fleksibel dan mampu mengikuti kebutuhan nyata di lapangan.

Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan kualitas sistem yang dihasilkan dengan mengacu pada standar ISO/IEC 25010. Standar tersebut digunakan sebagai dasar dalam menilai aspek kualitas perangkat lunak, seperti kemudahan penggunaan, keandalan, serta kinerja sistem, sehingga sistem yang dikembangkan tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan.

## **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi sebenarnya serta kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. Dalam proses ini, digunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka, agar data yang diperoleh lebih lengkap dan saling mendukung.

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pemesanan studio musik yang sedang berjalan di PT Teknologi Informatika Solusindo. Melalui kegiatan ini, peneliti dapat memahami alur kerja yang digunakan saat ini, termasuk proses pencatatan yang masih dilakukan secara manual. Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan beberapa kendala, seperti potensi kesalahan dalam pencatatan serta ketidaksesuaian jadwal penggunaan studio.

Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terlibat dalam proses booking, seperti admin dan pengguna. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait kebutuhan sistem yang diharapkan, serta mengetahui permasalahan yang sering muncul selama proses pemesanan berlangsung. Dengan adanya wawancara, peneliti memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem yang akan dikembangkan.

Selain itu, studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber referensi yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang berkaitan dengan sistem informasi, metode prototype, serta standar ISO/IEC 25010. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan sistem.

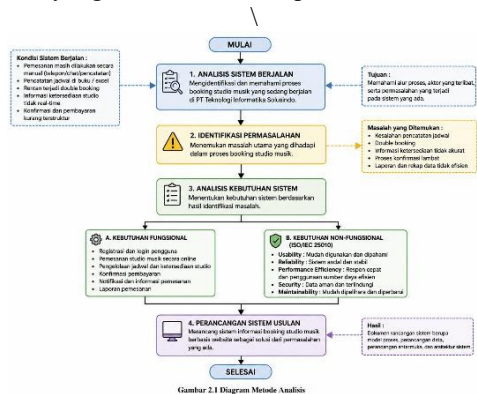
## **Metode Analisis**

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap kondisi sistem yang sedang digunakan serta mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses booking studio musik. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pemesanan masih dilakukan secara konvensional, baik melalui pencatatan manual maupun komunikasi langsung. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kendala, seperti keterlambatan dalam memberikan konfirmasi kepada pelanggan serta kemungkinan terjadinya benturan jadwal penggunaan studio.

Selanjutnya, dilakukan identifikasi kebutuhan sistem yang terbagi menjadi kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional mencakup fitur-fitur utama yang harus tersedia dalam sistem, seperti pendaftaran pengguna, proses login, pemesanan studio, pengelolaan jadwal, serta konfirmasi pembayaran. Fitur-fitur tersebut dirancang agar mampu mendukung proses booking secara lebih terstruktur dan terintegrasi.

Sementara itu, kebutuhan non-fungsional berkaitan dengan kualitas sistem yang diharapkan, seperti kemudahan dalam penggunaan, kestabilan sistem saat dijalankan, efisiensi dalam memproses data, serta aspek keamanan. Kriteria tersebut disusun dengan mengacu pada standar ISO/IEC 25010 sebagai pedoman dalam menghasilkan sistem yang memiliki kualitas yang baik.

Sebagai pendukung dalam tahap analisis, digunakan diagram metode analisis yang menggambarkan alur proses mulai dari identifikasi sistem yang berjalan hingga perancangan sistem usulan. Diagram ini membantu dalam memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian.



Gambar 2.1 Diagram Metode Analisis

### Metode Perancangan Sistem

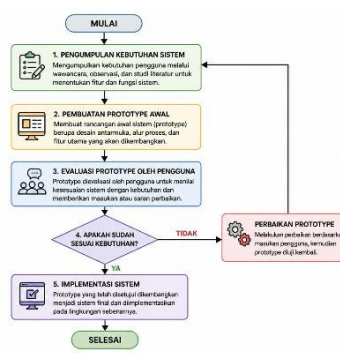
Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode prototype sebagai pendekatan dalam proses pengembangan. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menampilkan gambaran awal sistem sehingga pengguna dapat lebih mudah memahami konsep yang akan dibangun.

Tahapan perancangan diawali dengan penyusunan kebutuhan sistem yang diperoleh dari hasil analisis sebelumnya. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dibuat sebuah model awal yang menampilkan rancangan tampilan

serta alur proses sistem secara sederhana. Model awal ini digunakan sebagai media untuk menggambarkan bagaimana sistem akan bekerja.

Prototype yang telah dibuat kemudian dievaluasi dengan melibatkan pengguna. Pada tahap ini, pengguna dapat memberikan masukan terkait tampilan maupun fungsi sistem. Masukan tersebut menjadi dasar dalam melakukan penyesuaian agar sistem lebih sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

Proses perbaikan dilakukan secara bertahap melalui beberapa kali iterasi hingga diperoleh rancangan yang dianggap sesuai. Setelah prototype memenuhi kebutuhan pengguna, tahap selanjutnya adalah mengembangkan sistem menjadi aplikasi berbasis website yang dapat digunakan secara langsung.



Gambar 2.2 Diagram Metode Prototype

Gambar 2.3. Metode Prototype

Penerapan metode prototype dalam penelitian ini digambarkan pada Gambar 2.2 sebagai alur pengembangan sistem yang dilakukan secara bertahap. Proses diawali dengan pengumpulan kebutuhan sistem yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara dengan pihak yang terlibat dalam proses booking studio musik. Data tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan fungsi serta fitur yang akan dikembangkan.

Tahap berikutnya adalah pembuatan model awal sistem yang menampilkan gambaran sederhana terkait tampilan dan alur kerja sistem. Model ini dibuat untuk memberikan representasi awal sehingga pengguna dapat memahami konsep sistem yang akan dibangun.

Prototype yang telah disusun kemudian ditinjau bersama pengguna untuk melihat kesesuaiannya dengan kebutuhan. Pada tahap ini, pengguna dapat memberikan masukan yang berkaitan dengan fungsi maupun tampilan sistem. Masukan tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan terhadap prototype.

Proses evaluasi dan penyempurnaan dilakukan secara berulang hingga diperoleh rancangan yang dianggap sesuai. Setelah prototype memenuhi kebutuhan yang diharapkan, sistem kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi berbasis website yang siap digunakan.

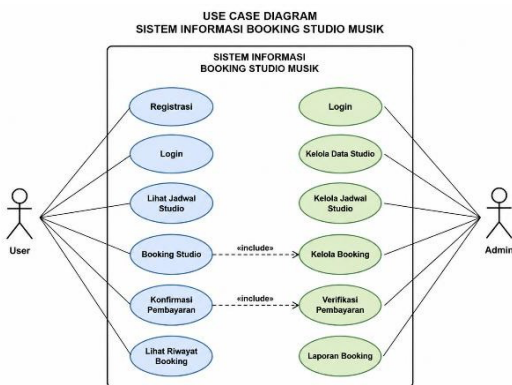
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Perancangan Sistem**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dirancang sebuah sistem informasi booking studio musik berbasis website untuk membantu proses pemesanan di PT Teknologi Informatika Solusindo. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kendala pada proses booking yang sebelumnya masih dilakukan secara manual sehingga sering menimbulkan kesalahan pencatatan dan keterlambatan pelayanan. Fitur yang tersedia pada sistem meliputi registrasi akun, login, booking studio, jadwal studio, pembayaran, serta pengelolaan data oleh admin. Dengan adanya sistem ini, proses pemesanan studio dapat dilakukan secara lebih cepat, terstruktur, dan terintegrasi dalam satu platform. Selain itu, sistem juga membantu mengurangi terjadinya benturan jadwal serta mempermudah pengguna dalam melakukan reservasi studio secara online.

**Use Case Diagram**

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara pengguna dengan sistem informasi booking studio musik berbasis website. Pada sistem ini terdapat dua aktor utama, yaitu user dan admin, yang memiliki hak akses dan fungsi berbeda sesuai kebutuhan sistem. User dapat melakukan registrasi, login, melihat jadwal studio, melakukan booking, serta melakukan pembayaran melalui sistem. Sementara itu, admin bertugas mengelola data studio, jadwal penggunaan, data pemesanan, dan konfirmasi pembayaran pengguna. Dengan adanya Use Case Diagram, alur interaksi antara aktor dan sistem dapat dipahami dengan lebih jelas sehingga memudahkan proses pengembangan sistem.



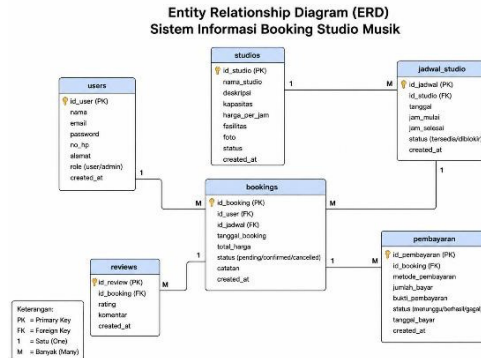
Gambar 3.1 Use Case Diagram

Berdasarkan Gambar 3.1, dapat dilihat bahwa setiap aktor memiliki peran masing-masing dalam sistem. Use case ini membantu dalam memahami alur interaksi serta memastikan bahwa semua kebutuhan sistem telah terakomodasi dengan baik.

**Entity Relationship Diagram (ERD)**

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan struktur basis data pada sistem informasi booking studio musik berbasis website. Pada sistem ini terdapat beberapa entitas utama, yaitu user, studio, jadwal\_studio, booking, dan pembayaran yang saling

berhubungan satu sama lain. Entitas user digunakan untuk menyimpan data pengguna, sedangkan entitas studio berisi informasi terkait studio yang tersedia beserta fasilitas dan harga sewa. Selain itu, entitas booking digunakan untuk mencatat data pemesanan yang dilakukan oleh pengguna dan terhubung dengan jadwal\_studio untuk mengatur waktu penggunaan studio. Dengan adanya ERD, proses pengelolaan dan penyimpanan data menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan proses implementasi database pada sistem.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

Pada sistem ini, terdapat beberapa entitas utama seperti user, studio, booking, dan pembayaran. Setiap entitas memiliki atribut yang saling berkaitan untuk memastikan data dapat dikelola dengan baik. Relasi antar entitas dirancang untuk mendukung proses pemesanan secara terintegrasi dan meminimalisir kesalahan data.

**Standar Kualitas ISO/IEC 25010**

Menurut Anwar dan Hartono (2025), ISO/IEC 25010 adalah kerangka kerja pengujian komprehensif untuk mengevaluasi kualitas fungsional dan keandalan perangkat lunak secara objektif sebelum masa peluncuran. Penerapan standar ini sangat esensial bagi organisasi guna meminimalisasi risiko kegagalan sistem, memastikan kesesuaian spesifikasi, dan menekan biaya pemeliharaan operasional.

Di sisi lain, Anwar, Farizy, dan Wijayanto (2025) mendefinisikan ISO/IEC 25010 sebagai instrumen evaluasi multidimensi yang menitikberatkan pada kualitas fungsional dan tingkat kebergunaan (*usability*) suatu sistem informasi. Standar pengukuran internasional ini memfasilitasi pengembang dalam merumuskan indikator keberhasilan perangkat lunak untuk menghasilkan sistem yang akurat, aman, serta mampu meningkatkan kepuasan pengguna akhir.

**Functional Suitability (Kesesuaian Fungsional)**

Karakteristik ini menilai kelengkapan, kebenaran, dan ketepatan fitur sistem dalam memenuhi spesifikasi kebutuhan pengguna. Sistem yang fungsional memastikan seluruh modul beroperasi tanpa penyimpangan dari rancangan awal.

**Performance Efficiency (Efisiensi Kinerja)**

Metrik ini mengukur tingkat responsivitas aplikasi dan optimalisasi penggunaan sumber daya komputasi.

Tujuannya adalah memastikan sistem menghasilkan keluaran yang cepat dan stabil dengan konsumsi memori seminimal mungkin.

### Compatibility (Kompatibilitas)

Mengevaluasi kemampuan perangkat lunak untuk berinteraksi dan berbagi data dengan sistem atau perangkat keras lain secara bersamaan. Hal ini menjamin integrasi antarsistem berjalan mulus tanpa merusak stabilitas fungsionalitas utama.

### Usability (Kebergunaan)

Aspek ini mengukur tingkat kemudahan antarmuka sistem untuk dipahami, dipelajari, dan dioperasikan oleh pengguna. Tingkat kebergunaan yang tinggi akan mengoptimalkan produktivitas penyelesaian tugas dan meminimalisasi potensi kesalahan interaksi.

### Reliability (Keandalan)

Menilai ketahanan perangkat lunak dalam mempertahankan fungsionalitas operasionalnya serta kapabilitas pemulihan data secara cepat pasca-kegagalan. Aplikasi yang andal menjamin ketersediaan layanan yang stabil tanpa gangguan teknis yang fatal.

### Security (Keamanan)

Karakteristik ini memastikan adanya proteksi ketat terhadap kerahasiaan data, integritas informasi, dan manajemen hak akses pengguna. Implementasi keamanan yang solid sangat mutlak untuk mencegah manipulasi dan kebocoran informasi sensitif.

### Maintainability (Pemeliharaan)

Mengukur sejauh mana arsitektur sistem dapat dimodifikasi secara efisien untuk perbaikan galat atau peningkatan fitur. Fleksibilitas teknis ini memungkinkan pembaruan aplikasi di masa depan tanpa merusak kestabilan modul dasar sistem.

### Portability (Portabilitas)

Menilai elastisitas sistem perangkat lunak saat didistribusikan atau diinstal ke berbagai platform lingkungan komputasi yang berbeda. Kemampuan adaptasi ini memastikan aplikasi dapat berjalan optimal tanpa terikat secara eksklusif pada satu ekosistem tertentu.

Proses analisis data ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengubah instrumen penilaian menjadi indikator mutu yang terukur. Mula-mula, ditentukan terlebih dahulu nilai Skor Maksimal (SM) ideal berdasarkan jumlah pertanyaan kuesioner dan bobot nilai tertinggi dari skala Likert yang digunakan, dengan formula sebagai berikut:

$$\text{Skor Maksimal (SM)} = \text{Jumlah Responden} * \text{Jumlah Pertanyaan} * \text{Skor Tertinggi Skala}$$

Proses evaluasi pada penelitian ini mengandalkan instrumen kuesioner yang butir-butir pernyataannya

diturunkan langsung dari karakteristik mutu standar ISO/IEC 25010. Karakteristik tersebut meliputi functional suitability, performance efficiency, compatibility, usability, reliability, security, maintainability, dan portability. Agar hasil penilaian mampu merefleksikan performa riil di lapangan, penyusunan butir instrumen ini diselaraskan secara spesifik dengan konteks operasional serta kebutuhan fungsional dari aplikasi booking lapangan olahraga yang dikembangkan.

Dalam menentukan tingkat kelayakan sistem, perhitungan indeks didasarkan pada perbandingan persentase antara total skor aktual dengan skor maksimal ideal dikalikan seratus persen. Skor aktual mencerminkan akumulasi nilai riil berdasarkan sudut pandang dan persepsi pengguna selama mengoperasikan aplikasi. Sementara itu, skor maksimal merepresentasikan kondisi ideal sekiranya seluruh butir pernyataan mendapatkan penilaian tertinggi pada skala. Formula matematis untuk mengukur persentase kualitas tersebut dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kualitas} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maximal}} \times 100\%$$

Untuk mengumpulkan data skor aktual dari kuesioner, dilakukan tabulasi terhadap seluruh frekuensi jawaban responden berdasarkan tingkat bobot pilihan pada skala Likert. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai Skor Aktual (SA) pada tiap indikator adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor Aktual} = \sum_{i=1}^n f_i \times S_i$$

rumus:

$$f_i = \text{jumlah responden pada skor ke-} i$$

$$S_i = \text{nilai skor}$$

Jika terdapat banyak transaksi ( $i = 1$  sampai  $n$ ):

$$\text{Total Skor Aktual} = \sum_{i=1}^n (f_i \times S_i)$$

Guna melihat kecenderungan umum dari hasil penilaian pada setiap dimensi karakteristik kualitas yang diuji, dilakukan perhitungan nilai rata-rata pengujian dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n (f_i \times S_i)}{N} \quad (5)$$

Penjelasan rumus:

$$X = \text{Rata-rata skor}$$

$$f_i = \text{jumlah responden pada skor ke-} i$$

$$S_i = \text{Skor skala}$$

$$N = \text{Jumlah Pengujian}$$

$$\text{Range} = \text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}$$

$$\text{Range} = 100\% - 0\% / 5 = 20\%$$

Tabel 2.1 Range

Kategori	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang

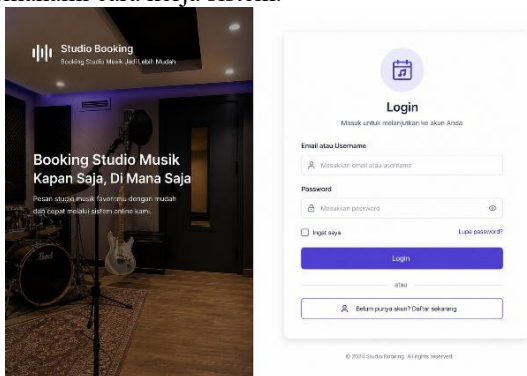
41% - 60% Cukup  
61% - 80% Baik  
81% - 100% Sangat Baik

Penentuan rentang kategori dilakukan dengan membagi skala total (0%–100%) ke dalam lima tingkatan mutu dengan interval konstan sebesar 20%. Klasifikasi ini bertujuan memberikan interpretasi yang objektif terhadap indeks kelayakan perangkat lunak. Rentang 0%–20% diklasifikasikan sebagai Sangat Kurang, 21%–40% sebagai Kurang, dan 41%–60% masuk dalam kategori Cukup. Sementara itu, capaian pada nilai 61%–80% dikategorikan dalam tingkat Baik, serta rentang 81%–100% berada pada level Sangat Baik yang menandakan sistem siap dioperasikan secara optimal.

### Implementasi Sistem (User Interface)

#### Tampilan Halaman Sign In

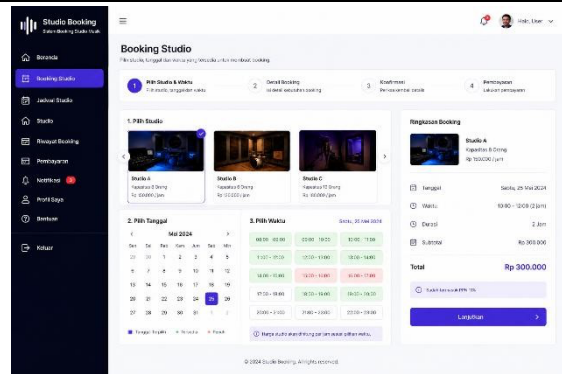
Tahap implementasi sistem merupakan hasil nyata dari proses perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Sistem yang dikembangkan berbasis website sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet. Perancangan antarmuka (user interface) dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan (usability) agar pengguna dapat dengan mudah memahami cara kerja sistem.



Gambar 3.4 Halaman Login

#### Tampilan Halaman Utama

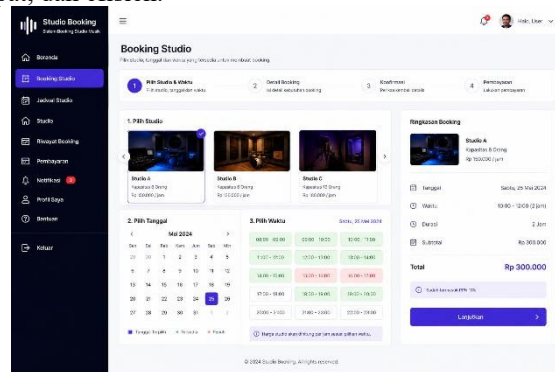
Halaman utama atau dashboard merupakan tampilan awal setelah pengguna berhasil login ke dalam sistem booking studio musik berbasis website. Pada halaman ini ditampilkan berbagai informasi penting yang berkaitan dengan aktivitas pengguna, seperti data booking, jadwal studio, dan status pembayaran. Dashboard juga menyediakan menu navigasi untuk memudahkan pengguna mengakses fitur booking studio, jadwal studio, pembayaran, riwayat booking, profil, bantuan, dan notifikasi. Selain itu, pengguna dapat melihat daftar studio yang tersedia lengkap dengan informasi kapasitas dan harga sewa. Tampilan halaman dibuat sederhana dan terstruktur agar mudah digunakan serta mendukung aspek usability pada standar ISO/IEC 25010.



Gambar 3.5 Halaman Utama

#### Tampilan Halaman Booking Studio Music

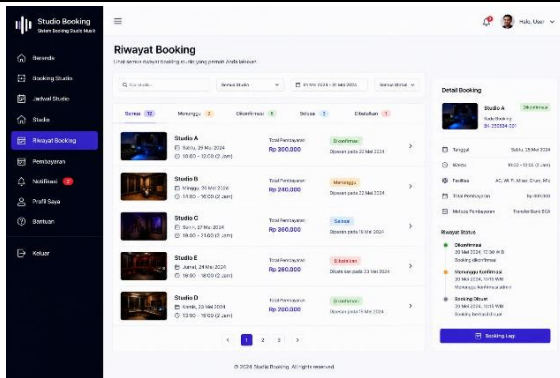
Halaman booking studio digunakan untuk melakukan pemesanan studio musik secara online melalui sistem berbasis website. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih studio yang tersedia berdasarkan informasi seperti kapasitas studio, fasilitas, dan harga sewa per jam. Selain itu, pengguna juga dapat menentukan tanggal dan waktu penggunaan studio sesuai jadwal yang masih tersedia dalam sistem. Setelah proses pemilihan selesai, sistem akan menampilkan detail pemesanan beserta total biaya yang harus dibayarkan oleh pengguna. Tampilan halaman dibuat sederhana dan terstruktur agar proses booking studio dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat, dan efisien.



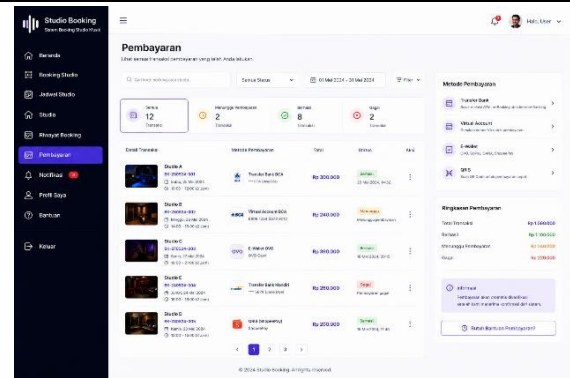
Gambar 3.6 Halaman Booking Studio Music

#### Halaman Riwayat Booking Studio Music

Halaman riwayat booking digunakan untuk menampilkan seluruh data pemesanan studio yang pernah dilakukan oleh pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi booking seperti nama studio, jadwal penggunaan, status pemesanan, dan status pembayaran secara lebih jelas. Sistem juga menyediakan kategori status booking seperti menunggu, dikonfirmasi, selesai, dan dibatalkan untuk memudahkan proses pencarian data. Selain itu, pengguna dapat melihat detail pemesanan serta melanjutkan proses pembayaran apabila transaksi belum diselesaikan. Tampilan halaman dibuat sederhana dan terstruktur agar pengguna dapat memantau aktivitas booking dengan lebih mudah dan efisien.



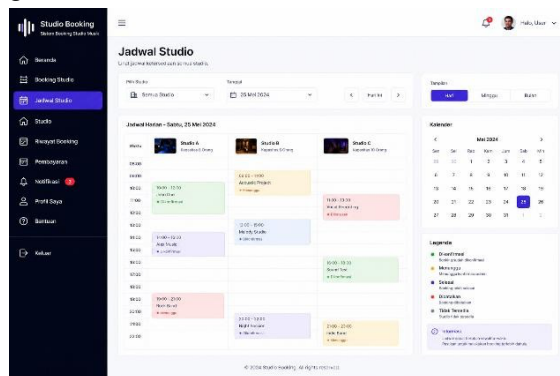
Gambar 3.7 Riwayat Booking Studio Music



Gambar 3.9 Halaman Pembayaran

### Halaman Jadwal Studio

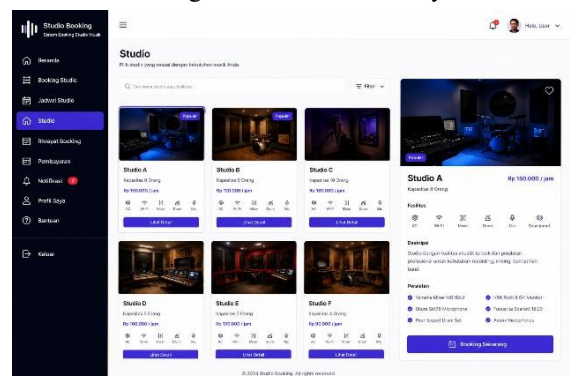
Halaman jadwal studio digunakan untuk menampilkan informasi ketersediaan waktu penggunaan studio secara terstruktur. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat jadwal studio berdasarkan tanggal dan jenis studio yang dipilih melalui fitur filter yang tersedia. Informasi jadwal ditampilkan dalam bentuk tabel yang menunjukkan slot waktu yang masih tersedia maupun yang sudah terisi. Selain itu, sistem juga memberikan penanda status pada setiap jadwal agar pengguna lebih mudah memahami kondisi penggunaan studio. Tampilan halaman dibuat sederhana dan jelas agar pengguna dapat menentukan jadwal booking dengan lebih mudah dan efisien.



Gambar 3.8 Halaman Jadwal Studio

### Halaman Studio

Halaman studio digunakan untuk menampilkan daftar studio musik yang tersedia di dalam sistem booking berbasis website. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi studio seperti nama studio, kapasitas ruangan, harga sewa, serta fasilitas yang disediakan. Selain itu, pengguna juga dapat melihat detail studio secara lebih lengkap melalui panel informasi yang tersedia pada bagian samping halaman. Sistem menyediakan fitur pencarian dan filter untuk memudahkan pengguna dalam menemukan studio sesuai kebutuhan. Tampilan halaman dibuat sederhana dan informatif agar pengguna dapat memilih studio dengan lebih mudah dan nyaman.



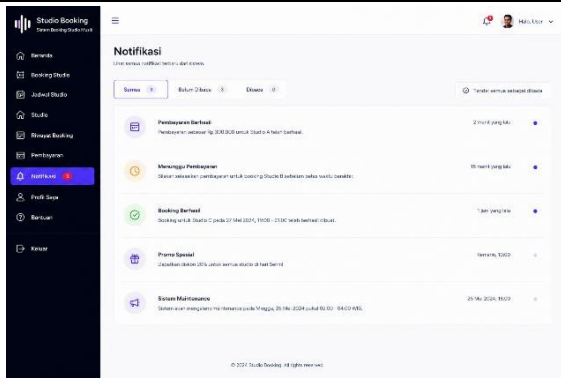
Gambar 3.10 Halaman Studio

### Halaman Pembayaran

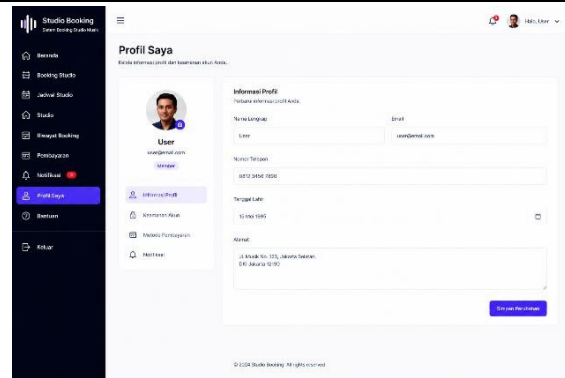
Halaman pembayaran digunakan untuk menyelesaikan transaksi dari pemesanan studio yang telah dilakukan oleh pengguna. Pada halaman ini, sistem menampilkan detail booking seperti nama studio, jadwal penggunaan, serta total biaya yang harus dibayarkan. Selain itu, pengguna dapat memilih metode pembayaran sesuai dengan kebutuhan sebelum melakukan konfirmasi transaksi. Sistem juga menampilkan status pembayaran, seperti menunggu, berhasil, atau gagal agar pengguna dapat mengetahui kondisi transaksi secara jelas. Tampilan halaman dibuat sederhana dan terstruktur sehingga proses pembayaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien.

### Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi digunakan untuk menampilkan informasi dan pemberitahuan terkait aktivitas pengguna di dalam sistem booking studio musik. Informasi yang ditampilkan meliputi konfirmasi booking, status pembayaran, perubahan jadwal, serta pengingat penggunaan studio. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat mengetahui informasi terbaru secara lebih cepat tanpa harus membuka menu lain. Tampilan halaman dibuat sederhana dan terstruktur agar notifikasi mudah dipahami oleh pengguna saat menggunakan sistem.



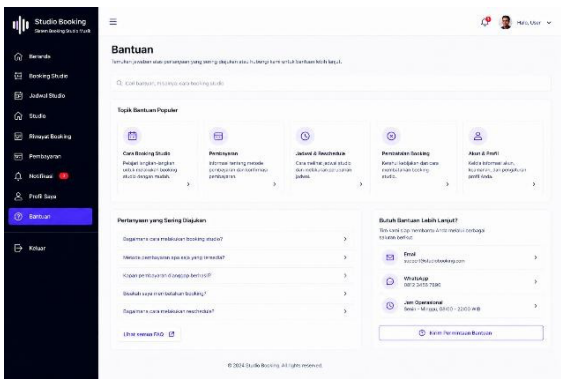
Gambar 3.11 Halaman Notifikasi



Gambar 3.13 Halaman Profile

### Halaman Bantuan

Halaman bantuan digunakan untuk memberikan informasi dan panduan kepada pengguna terkait penggunaan sistem booking studio musik. Pada halaman ini tersedia penjelasan mengenai fitur-fitur yang terdapat dalam system serta langkah-langkah penggunaan yang dapat membantu pengguna saat mengalami kesulitan. Selain itu, sistem juga menyediakan informasi kontak yang dapat dihubungi apabila pengguna membutuhkan bantuan lebih lanjut. Tampilan halaman dibuat sederhana dan mudah dipahami agar pengguna dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat dan jelas.



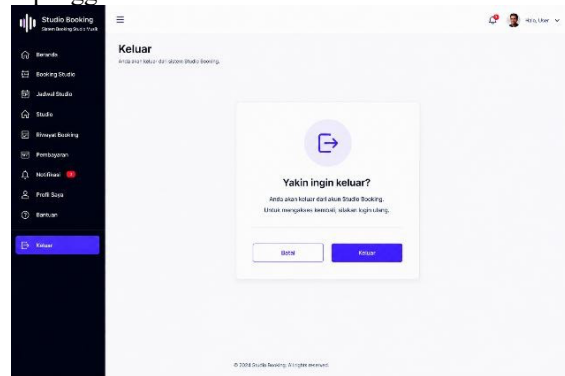
Gambar 3.12 Halaman Bantuan

### Halaman Profil

Halaman profile digunakan untuk menampilkan informasi akun pengguna yang terdaftar di dalam sistem booking studio musik. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data pribadi seperti nama, email, nomor telepon, dan informasi akun lainnya. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan perubahan atau pembaruan data profile sesuai kebutuhan. Halaman ini membantu pengguna dalam mengelola informasi akun secara lebih mudah dan terstruktur. Tampilan halaman dibuat sederhana agar nyaman digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna.

### Halaman Keluar

Halaman keluar digunakan untuk mengakhiri akses pengguna dari sistem booking studio musik berbasis website. Fitur ini berfungsi untuk menjaga keamanan akun dengan cara menghentikan sesi penggunaan setelah pengguna selesai menggunakan sistem. Setelah proses logout dilakukan, pengguna akan diarahkan kembali ke halaman login. Dengan adanya fitur keluar, data dan aktivitas pengguna dapat terlindungi dari akses pihak lain. Tampilan fitur dibuat sederhana agar mudah digunakan oleh pengguna.



Gambar 3.14 Halaman Keluar

### Pengujian

Sistem informasi booking studio musik berbasis website diuji menggunakan standar ISO/IEC 25010 untuk mengetahui tingkat kualitas sistem yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 32 responden yang merupakan pengguna sistem. Functional Suitability, Reliability, Performance Efficiency, Usability, Security, Compatibility, Maintainability, dan Portability merupakan karakteristik kualitas perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengujian sistem. Untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kualitas sistem, setiap pertanyaan dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat.

Tabel 1. Jumlah Pertanyaan

Karakteristik	Jumlah Pertanyaan
Functional Suitability	1
Reliability	2
Performance Efficiency	1
Usability	1
Security	1
Compatibility	1
Maintainability	2

Portability 1

fungsi-fungsi utama dengan baik sesuai tujuan pengembangan sistem.

Tabel jumlah pertanyaan digunakan untuk menunjukkan banyaknya butir pertanyaan yang digunakan pada setiap karakteristik pengujian berdasarkan standar ISO/IEC 25010. Setiap karakteristik memiliki jumlah pertanyaan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan fungsi sistem yang diuji. Penyusunan pertanyaan dilakukan agar proses pengujian dapat memberikan hasil yang lebih jelas mengenai kualitas sistem informasi booking studio musik berbasis website. Dengan adanya pembagian jumlah pertanyaan ini, proses evaluasi sistem dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Tabel 2. Jumlah Pertanyaan

Jawaban	Inisial	Skor
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Netral	N	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

### Functional Suitability

Tabel 3. Data Responden Functional Suitability

No	Nama	Q1	No	Nama	Q1
1	Res 1	4	17	Res 17	5
2	Res 2	3	18	Res 18	5
3	Res 3	5	19	Res 19	4
4	Res 4	4	20	Res 20	5
5	Res 5	5	21	Res 21	4
6	Res 6	5	22	Res 22	4
7	Res 7	4	23	Res 23	5
8	Res 8	5	24	Res 24	5
9	Res 9	5	25	Res 25	4
10	Res 10	5	26	Res 26	5
11	Res 11	5	27	Res 27	5
12	Res 12	4	28	Res 28	5
13	Res 13	4	29	Res 29	3
14	Res 14	4	30	Res 30	4
15	Res 15	4	31	Res 31	5
16	Res 16	5	32	Res 32	5

Tabel 4. Hasil Responden Functional Suitability

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	0	0
3	Skor aktual "Netral"	3	1	3
4	Skor aktual "Setuju"	4	11	44
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	17	85
	<b>Total Skor Aktual</b>			132
	<b>Total Skor Maksimal</b>			160

### Persentase Functional Suitability

$$\frac{132}{160} \times 100 = 82.50\%$$

Hasil pengujian aspek *functional suitability* menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian setuju dan sangat setuju terhadap fitur-fitur yang tersedia pada sistem. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase sebesar 82,50%, yang menunjukkan bahwa sistem telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta menjalankan

### Reliability

Tabel 5. Data Responden Reliability

No	Nama	Q2	No	Nama	Q2
1	R1	4	17	R17	5
2	R2	5	18	R18	5
3	R3	5	19	R19	5
4	R4	5	20	R20	5
5	R5	5	21	R21	3
6	R6	5	22	R22	4
7	R7	4	23	R23	5
8	R8	5	24	R24	5
9	R9	5	25	R25	5
10	R10	5	26	R26	4
11	R11	5	27	R27	3
12	R12	3	28	R28	4
13	R13	3	29	R29	4
14	R14	5	30	R30	3
15	R15	5	31	R31	3
16	R16	5	32	R32	4

Tabel 6. Hasil Responden Reliability

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	1	2
3	Skor aktual "Netral"	3	13	39
4	Skor aktual "Setuju"	4	11	44
5	Skor aktual "Sangat Setuju"			
	<b>Total Skor Aktual</b>			240
	<b>Total Skor Maksimal</b>			320

### Persentase Reliability

$$\frac{240}{320} \times 100\% = 75.00\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan pada aspek *reliability*, diperoleh skor aktual sebesar 240 dari total skor maksimal 320, sehingga menghasilkan persentase sebesar 75.00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat keandalan yang baik dalam menjalankan fungsi dan proses secara konsisten sesuai kebutuhan pengguna.

### Performance Efficiency

Tabel 7. Data Responden Performance Efficiency

No	Nama	Q3	No	Nama	Q3
----	------	----	----	------	----

1	R1	4	17	R17	5
2	R2	5	18	R18	5
3	R3	5	19	R19	5
4	R4	5	20	R20	5
5	R5	5	21	R21	4
6	R6	5	22	R22	4
7	R7	4	23	R23	3
8	R8	5	24	R24	5
9	R9	3	25	R25	5
10	R10	5	26	R26	5
11	R11	5	27	R27	3
12	R12	5	28	R28	5
13	R13	5	29	R29	5
14	R14	4	30	R30	4
15	R15	5	31	R31	5
16	R16	4	32	R32	5

Tabel 8. Hasil Responden Performance Efficiency

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	0	0
3	Skor aktual "Netral"	3	3	9
4	Skor aktual "Setuju"	4	6	24
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	19	95
<b>Total Skor Aktual</b>				<b>128</b>
<b>Total Skor Maksimal</b>				<b>160</b>

**Persentase Performance Efficiency**

$$\frac{128}{160} \times 100\% = 80.00\%$$

Hasil pengujian aspek *performance efficiency* menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat efisiensi yang baik dalam menjalankan proses dan memberikan respon kepada pengguna. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase sebesar 80.00%, yang menunjukkan bahwa sistem mampu bekerja secara optimal dan efisien sesuai kebutuhan pengguna.

**Usability**

Tabel 9. Data Responden

No	Nama	Q5	No	Nama	Q5
1	R1	4	17	R17	5
2	R2	5	18	R18	5
3	R3	5	19	R19	4
4	R4	4	20	R20	4
5	R5	5	21	R21	4
6	R6	5	22	R22	4
7	R7	4	23	R23	5
8	R8	5	24	R24	2
9	R9	5	25	R25	5
10	R10	5	26	R26	5
11	R11	5	27	R27	4

12	R12	4	28	R28	4
13	R13	5	29	R29	3
14	R14	4	30	R30	3
15	R15	4	31	R31	5
16	R16	4	32	R32	5

Tabel 10. Hasil Responden Usability

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	1	2
3	Skor aktual "Netral"	3	2	6
4	Skor aktual "Setuju"	4	12	48
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	14	70
<b>Total Skor Aktual</b>				<b>126</b>
<b>Total Skor Maksimal</b>				<b>160</b>

**Persentase Usability**

$$\frac{126}{160} \times 100\% = 78.75\%$$

Berdasarkan hasil pengujian pada aspek *usability*, diperoleh nilai persentase sebesar 78.75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, sehingga pengguna dapat memahami dan mengoperasikan fitur-fitur sistem dengan cukup mudah dan efisien.

**Security**

Tabel 11. Data Responden Security

No	Nama	Q6	No	Nama	Q6
1	R1	4	17	R17	5
2	R2	5	18	R18	5
3	R3	5	19	R19	5
4	R4	5	20	R20	5
5	R5	3	21	R21	5
6	R6	5	22	R22	5
7	R7	4	23	R23	4
8	R8	5	24	R24	3
9	R9	3	25	R25	5
10	R10	5	26	R26	5
11	R11	5	27	R27	5
12	R12	5	28	R28	3
13	R13	3	29	R29	4
14	R14	4	30	R30	3
15	R15	5	31	R31	5
16	R16	5	32	R32	5

Tabel 12. Hasil Responden Security

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	0	0
3	Skor aktual "Netral"	3	8	24
4	Skor aktual "Setuju"	4	4	16
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	17	85
<b>Total Skor Aktual</b>				<b>125</b>
<b>Total Skor Maksimal</b>				<b>160</b>

**Persentase Security**

$$\frac{125}{160} \times 100\% = 78.13\%$$

Berdasarkan hasil pengujian pada aspek *security*, diperoleh nilai persentase sebesar 78.13%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat keamanan yang cukup baik dalam melindungi data dan akses pengguna, sehingga sistem dapat digunakan dengan aman sesuai kebutuhan pengguna.

**Compatibility**

Tabel 13. Data Responden Compatibility

No	Nama	Q7	No	Nama	Q7
1	R1	4	17	R17	5
2	R2	5	18	R18	4
3	R3	5	19	R19	5
4	R4	5	20	R20	4
5	R5	5	21	R21	4
6	R6	3	22	R22	3
7	R7	4	23	R23	5
8	R8	5	24	R24	5
9	R9	5	25	R25	5
10	R10	5	26	R26	5
11	R11	5	27	R27	3
12	R12	5	28	R28	3
13	R13	5	29	R29	2
14	R14	4	30	R30	5
15	R15	5	31	R31	5
16	R16	4	32	R32	5

Tabel 14. Hasil Responden Compatibility

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	1	2
3	Skor aktual "Netral"	3	4	12
4	Skor aktual "Setuju"	4	6	24
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	17	85
	<b>Total Skor Aktual</b>			<b>123</b>
	<b>Total Skor Maksimal</b>			<b>160</b>

**Persentase Compatibility**

$$\frac{123}{160} \times 100\% = 76.88\%$$

Berdasarkan hasil pengujian pada aspek *compatibility*, diperoleh nilai persentase sebesar 76.88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kompatibilitas yang baik dalam berjalan pada berbagai perangkat maupun lingkungan penggunaan, sehingga

sistem dapat digunakan dengan cukup optimal oleh pengguna.

**Maintainability**

Tabel 15. Data Responden Maintainability

No	Nama	Q8	No	Nama	Q10
1	R1	4	17	R17	5
2	R2	5	18	R18	5
3	R3	5	19	R19	4
4	R4	3	20	R20	4
5	R5	5	21	R21	4
6	R6	5	22	R22	4
7	R7	4	23	R23	5
8	R8	5	24	R24	5
9	R9	3	25	R25	5
10	R10	5	26	R26	5
11	R11	5	27	R27	5
12	R12	5	28	R28	5
13	R13	5	29	R29	3
14	R14	5	30	R30	3
15	R15	5	31	R31	5
16	R16	5	32	R32	5

Tabel 16. Hasil Responden Maintainability

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	1	2
3	Skor aktual "Netral"	3	8	24
4	Skor aktual "Setuju"	4	11	44
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	37	185
	<b>Total Skor Aktual</b>			<b>225</b>
	<b>Total Skor Maksimal</b>			<b>320</b>

**Persentase Maintainability**

$$\frac{225}{320} \times 100\% = 70.62\%$$

Hasil pengujian aspek *maintainability* menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian setuju dan sangat setuju terhadap sistem yang diuji. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total skor aktual sebesar 225 dari skor maksimal 320 dengan persentase sebesar 70.62%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem sudah cukup baik dalam aspek kemudahan pemeliharaan, perbaikan, dan pengembangan sistem di masa mendatang.

**Portability**

Tabel 17. Data Responden Portability

No	Nama	Q9	No	Nama	Q9
1	R1	4	17	R17	5
2	R2	3	18	R18	5
3	R3	5	19	R19	4
4	R4	5	20	R20	3
5	R5	5	21	R21	4
6	R6	5	22	R22	4
7	R7	4	23	R23	3
8	R8	5	24	R24	5
9	R9	5	25	R25	4
10	R10	5	26	R26	5
11	R11	5	27	R27	5
12	R12	5	28	R28	5
13	R13	5	29	R29	3
14	R14	4	30	R30	2
15	R15	5	31	R31	5
16	R16	5	32	R31	5

Tabel 18. Hasil Responden Portability

No	Keterangan	Bobot	Nilai	Total
1	Skor aktual "Sangat Tidak Setuju"	1	0	0
2	Skor aktual "Tidak Setuju"	2	1	2
3	Skor aktual "Netral"	3	3	9
4	Skor aktual "Setuju"	4	6	24
5	Skor aktual "Sangat Setuju"	5	18	90
Total Skor Aktual				125
Total Skor Maksimal				160

**Persentase Portability**

$$\frac{125}{160} \times 100\% = 78.13\%$$

Hasil pengujian aspek Q9 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian setuju dan sangat setuju terhadap sistem yang diuji. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total skor aktual sebesar 125 dari skor maksimal 160 dengan persentase sebesar 78.13%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem sudah dinilai sangat baik dan memenuhi ekspektasi pengguna pada aspek tersebut.

**Rekapitulasi Hasil Pengujian**

Tabel 19. Hasil Rekapitulasi Hasil Pengujian

Karakter	Jumlah Pertanyaan	Total Skor Aktual	Total Skor Maksimal	Persentase
Functional Suitability	1	132	160	82,50%
Performance Efficiency	1	128	160	80,00%
mpatibility	1	123	160	76,88%
Usability	1	126	160	78,75%
Reliability	2	240	320	75,00%
Security	1	125	160	78,13%
Maintainability	2	255	320	79,69%

Secara keseluruhan, rekapitulasi pengujian berdasarkan standar ISO/IEC 25100 menghasilkan rata-rata kelayakan sebesar 79,10%. Capaian yang berada pada kategori Baik ini menegaskan bahwa sistem informasi booking studio musik sudah beroperasi secara efektif, andal, dan aman dalam mendukung kebutuhan operasional. Berbekal

antarmuka yang mudah digunakan serta arsitektur yang fleksibel untuk pemeliharaan, aplikasi ini dinilai sudah sangat layak diimplementasikan, meskipun tetap ada sedikit ruang penyempurnaan agar performanya ke depan semakin optimal.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sistem informasi booking studio musik berbasis website berhasil dirancang menggunakan metode Prototype pada PT Teknologi Informatika Solusindo. Sistem yang dikembangkan mampu membantu proses pemesanan studio menjadi lebih cepat, terstruktur, dan mudah diakses oleh pengguna secara online. Selain itu, fitur yang tersedia seperti booking studio, jadwal studio, pembayaran, riwayat booking, dan notifikasi dapat membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan data serta mengurangi kesalahan pemesanan. Berdasarkan pengujian menggunakan standar ISO/IEC 25010, sistem dinilai mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan memiliki kualitas yang baik dari sisi fungsi, keamanan, serta kemudahan penggunaan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, C. (2026). Inovasi teknologi sistem informasi untuk kepentingan operasional perusahaan dalam human resource development dan general affair dengan menggunakan metode agile berbasis website (Studi kasus: PT Teknologi Informatika Solusindo). *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(1), 2902–2912.
- Anwar, C., & Hartono, R. (2026). Implementation of information system and software quality testing in company operational applications based on ISO/IEC 25010 (Case study: PT Snapdev Digital Indonesia). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 12(1), 307–325.
- Anwar, C., & Kom, S. (2025). Teori dan konsep manajemen perubahan teknologi informasi.
- Anwar, C., Farizy, S., & Wijayanto, S. (2026). IMPLEMENTASI ISO/IEC 25010 DALAM EVALUASI KUALITAS FUNGSIONAL DAN USABILITY SISTEM INFORMASI KEUANGAN STUDI KASUS PT TEKNOLOGI INFORMATIKA SOLUSINDO. *JATI (Jurnal ISO/IEC)*. (2011). *ISO/IEC 25010: Systems and*
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mahasiswa Teknik Informatika), 10(2), 3034–3042.
- Nugroho, A. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi*

*Objek.* Bandung: Informatika.

*Software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) – System and Software Quality Models.* Geneva: International Organization for Standardization.

Sommerville, I. (2016). *Software Engineering* (10th ed.). Boston: Pearson Education.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi Offset.