

**PERBANDINGAN ALGORITMA *SEQUENTIAL SEARCH*
DAN *BINARY SEARCH* PADA PENCARIAN STUDIO
MUSIK BERBASIS *WEBSITE* DI KOTA BEKASI**

SKRIPSI

Oleh:

Rafi Kahfi Yugi

202110715099



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Tugas Akhir : Perbandingan Algoritma *Sequential Search* dan
Binary Search Pada Pencarian Studio Musik
Berbasis *Website* di Kota Bekasi

Nama Mahasiswa : Rafi Kahfi Yugi
Nomor Pokok Mahasiswa : 202110715099
Program Studi/Fakultas : Informatika/Illmu Komputer

Jakarta, 7 Agustus 2025

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing 2



Dr. H. Tri Ginanjar Laksana, S.Kom., M.Kom., M.Cs
NIDN. 0407088502



Siti Setiawati, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0313107904

Ketua Program Studi



Ahmad Fathurrozi. S.E., M.M.SI
NIP. 2012486

Program Studi Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Perbandingan Algoritma *Sequential Search*
dan *Binary Search* pada Pencarian Studio
Musik Berbasis *Website* di Kota Bekasi

Nama Mahasiswa : Rafi Kahfi Yugi

Nomor Pokok Mahasiswa : 202110715099

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : 24/07/2025

Jakarta, 31 Juli 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Aida Fitriyani, S.Kom., MMSI.
NIDN: 0302078508

Penguji I : Asep Ramdhani Mahbub, S.Kom.,
M.Kom.
NIDN: 0329087703

Penguji II : Dr. H. Tri Ginanjar Laksana,
S.Kom., M.Cs., M.Kom
NIDN: 0407088502

MENGETAHUI,

Ketua

Dekan

Program Studi Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I

Dr. Robertus Suraji, SS., MA

NIP: 2012486

NIP: 1904406



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

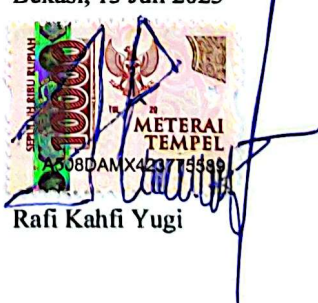
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rafi Kahfi Yugi
NPM : 202110715099
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perbandingan Algoritma *Sequential Search* dan *Binary Search* pada Pencarian Studio Musik Berbasis *Website* di Kota Bekasi

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 13 Juli 2025


Rafi Kahfi Yugi

ABSTRAK

Rafi Kahfi Yugi. 202110715099. Perbandingan Algoritma *Sequential Search* dan *Binary Search* pada Pencarian Studio Musik Berbasis *Website* di Kota Bekasi
Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Bekasi:
Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. 2025

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya akses informasi mengenai studio musik di Kota Bekasi, termasuk lokasi, harga, dan fasilitas yang belum tersaji secara terstruktur melalui *platform* digital. Banyak penggiat musik masih menggunakan cara konvensional, seperti rekomendasi dari teman atau media sosial, untuk mencari studio musik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem pencarian studio musik berbasis *website* di Kota Bekasi yang dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan memudahkan pengguna dalam menemukan studio musik secara cepat dan efisien. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kinerja algoritma *sequential search* dan *binary search* guna menentukan metode pencarian yang paling optimal dalam sistem tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan pendekatan pengembangan sistem model *waterfall*. Sistem dikembangkan menggunakan teknologi berbasis *website* (ReactJS, ExpressJS, NodeJS, dan MongoDB). Algoritma *sequential search* dan *binary search* diimplementasikan untuk diuji performanya terhadap data studio musik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa algoritma *sequential search* lebih unggul dalam waktu eksekusi pada dataset kecil dan tidak terurut, dengan rata-rata waktu eksekusi sebesar 0,04 ms pada pencarian nama studio. Sementara itu, algoritma *binary search* lebih efisien dalam jumlah langkah pencarian pada dataset besar dan terurut, meskipun memiliki waktu eksekusi rata-rata lebih tinggi pada dataset kecil, yaitu 1,16 ms.

Kata Kunci: Studio Musik; Algoritma; *Sequential Search*; *Binary Search*; *Website*

ABSTRACT

Rafi Kahfi Yugi. 202110715099. *Comparison of Sequential Search and Binary Search Algorithms for Web-Based Music Studio Search in Bekasi City. Informatics Study Program Bhayangkara Jakarta Raya University, Jakarta Raya. Bekasi: Faculty of Computer Science. Bhayangkara Jakarta Raya University. 2025*

This research was motivated by the difficulty of accessing information about music studios in Bekasi City, including location, price, and facilities, which is not yet well-structured or easily accessible through digital platforms. Many music enthusiasts still rely on conventional methods, such as recommendations from friends or social media, to find music studios. The objective of this study is to develop a web-based music studio search system in Bekasi City that presents information in a structured manner and helps users find studios quickly and efficiently. Furthermore, this study aims to analyze and compare the performance of the sequential search and binary search algorithms to determine the most optimal search method for the system. This research applies a quantitative experimental method combined with the waterfall system development model. The system was developed using web-based technologies (ReactJS, ExpressJS, NodeJS, and MongoDB). Both sequential search and binary search algorithms were implemented and tested on the music studio dataset. The results show that the sequential search algorithm is superior in execution time for small and unsorted datasets, achieving an average execution time of 0.04 ms when searching by studio name. On the other hand, the binary search algorithm is more efficient in terms of search steps for large and sorted datasets, although it recorded a higher average execution time on small datasets, at 1.16 ms.

Keywords *Music Studio; Algorithms; Sequential Search; Binary Search; Website*

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafi Kahfi Yugi
NPM : 202110715099
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perbandingan Algoritma *Sequential Search* dan *Binary Search* pada Pencarian Studio Musik Berbasis *Website* di Kota Bekasi

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 13 Juli 2025
Yang Menyatakan


Rafi Kahfi Yugi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Perbandingan Algoritma *Sequential Search* dan *Binary Search* pada Pencarian Studio Musik Berbasis *Website* di Kota Bekasi", yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Melalui penyusunan tugas akhir ini, peneliti memperoleh banyak pengalaman berharga, serta wawasan dan pengetahuan yang sangat bermanfaat, baik dalam aspek akademik maupun praktis. Penulisan skripsi ini juga merupakan bentuk tanggung jawab akademik peneliti dalam memenuhi kewajiban mata kuliah Skripsi pada semester akhir.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

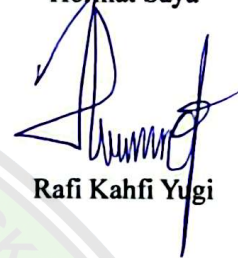
1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim (HC) selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Robertus Suraji, SS., MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I., selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Dr. H. Tri Ginanjar Laksana, S.Kom., M.Cs., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I dalam penelitian skripsi Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

5. Ibu Siti Setiawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II dalam penelitian skripsi Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Bapak Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Kepada Orang Tua dan seluruh keluarga peneliti yang telah memberikan dukungan moral maupun material selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman grup ODM yaitu Arrizal, Dafa, Derril, Dilah, Eko, Iky, Ilham, Luthfi, Naufal, Reinanda, Raynaldi, Rifqy, Taufiq, Wildan, Zulda yang telah menjadi tempat berbagi semangat, dukungan, serta keluh-kesah selama proses penelitian ini berlangsung.
9. Kepada Bapak Sandhika Galih dan kanal *Net Ninja* atas kontribusinya dalam menyediakan materi pembelajaran pemrograman yang sangat membantu peneliti dalam proses pengembangan sistem.
10. Kepada teman-teman UKM Seni Musik dan UKM ELSTRA yang telah menjadi tempat berproses, berkarya, dan bersinggah selama masa-masa perkuliahan, serta turut memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman satu *band* yang telah menemani peneliti berkeliling Bekasi untuk mencari dan mendokumentasikan studio musik sebagai bagian dari proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti sangat terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi pembaca yang memerlukan.

Bekasi, 13 Juli 2025

Hormat Saya



Rafi Kahfi Yugi



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7 Sistematika Tugas Akhir.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 <i>State of The Art</i>	11
2.2 Sistem Informasi.....	14
2.2.1 Pengertian Sistem.....	14
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	14
2.2.3 Pengertian Informasi	15
2.2.4 Jenis-Jenis Sistem Informasi	16
2.2.5 Konsep Sistem Informasi	17

2.3 Musik.....	18
2.3.1 Pengertian Musik	18
2.3.2 Pengertian Studio Musik.....	19
2.4 Perbandingan	19
2.5 Pencarian	21
2.6 Algoritma <i>Sequential Search</i>	21
2.6.1 Pengertian Algoritma <i>Sequential Search</i>	21
2.6.2 Alasan Menggunakan <i>Sequential Search</i>	22
2.6.3 Tahapan Algoritma <i>Sequential Search</i>	22
2.7 Algoritma <i>Binary Search</i>	23
2.7.1 Pengertian Algoritma <i>Binary Search</i>	23
2.7.2 Alasan Menggunakan <i>Binary Search</i>	24
2.7.3 Tahapan Algoritma <i>Binary Search</i>	25
2.8 Alat Pengembangan Sistem.....	26
2.8.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	26
2.8.2 <i>Use Case Diagram</i>	28
2.8.3 <i>Activity Diagram</i>	29
2.8.4 <i>Sequence Diagram</i>	30
2.8.5 <i>Class Diagram</i>	32
2.8.6 Browser	33
2.8.7 Website.....	33
2.8.8 Visual Studio Code.....	35
2.9 Metode Pengembangan Sistem	36
2.9.1 Pengertian <i>Waterfall</i>	36
2.9.2 Tahapan <i>Waterfall</i>	37
2.9.3 Keuntungan <i>Waterfall</i>	39
2.9.4 Kelemahan <i>Waterfall</i>	39
2.10 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	39
2.11 CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	40
2.12 JavaScript	42
2.12.1 ReactJS.....	43

2.12.2	ExpressJS	44
2.12.3	NodeJS	44
2.12.4	JSON (JavaScript Object Notation)	45
2.13	API (<i>Application Programming Interface</i>).....	46
2.14	Postman	47
2.15	Basis Data.....	49
2.15.1	Pengertian Basis Data	49
2.15.2	DBMS (<i>Database Management System</i>)	50
2.15.3	MongoDB.....	50
2.15.4	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	51
2.15.5	Normalisasi	53
2.16	<i>Black Box Testing</i>	58
2.17	Metode Pengumpulan Data	61
2.17.1	Observasi.....	61
2.17.2	Wawancara	61
2.17.3	Studi Literatur	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		63
3.1	Tipe Penelitian	63
3.2	Objek Penelitian	64
3.2.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	65
3.3	Kerangka Penelitian	66
3.4	Metode Pengumpulan Data	69
3.4.1	Data Primer	69
3.4.2	Data Sekunder	72
3.5	Metode Pengembangan Sistem	74
3.6	Metode Analisis	75
3.6.1	Analisis Sistem Berjalan	75
3.6.2	Analisis Permasalahan	77
3.6.3	Analisis Sistem Usulan	78
3.6.4	Kebutuhan Penelitian	81
3.7	Perancangan Antarmuka.....	82

3.7.1	Desain Antarmuka Halaman Utama.....	83
3.7.2	Desain Antarmuka Fitur Pencarian	84
3.7.3	Desain Antarmuka Hasil Pencarian.....	85
3.7.4	Desain Antarmuka Detail Studio.....	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		87
4.1	Perancangan Sistem.....	87
4.2	Analisa Kebutuhan	87
4.3	Desain Sistem	89
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	90
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	92
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	99
4.3.4	<i>Class Diagram</i>	106
4.4	Perancangan <i>Database</i>	108
4.4.1	Spesifikasi <i>Database</i>	109
4.5	Implementasi Algoritma <i>Sequential Search</i>	110
4.6	Implementasi Algoritma <i>Binary Search</i>	120
4.7	Perbandingan Algoritma.....	130
4.7.1	Pencarian Berdasarkan Nama	131
4.7.2	Pencarian Berdasarkan Daerah	132
4.7.3	Kesimpulan Perbandingan	135
4.8	Pengujian Fungsionalitas Sistem.....	141
4.8.1	Pengujian Level Admin.....	141
4.8.2	Pengujian Level <i>Customer</i>	143
4.9	Implementasi Tampilan Antarmuka.....	143
4.9.1	Tampilan Halaman Utama.....	144
4.9.2	Tampilan Halaman Tentang Kami.....	145
4.9.3	Tampilan Navbar Mobile	146
4.9.4	Tampilan Halaman Daftar Studio.....	146
4.9.5	Tampilan Halaman Pencarian	147
4.9.6	Tampilan Halaman Detail Studio	148
4.9.7	Tampilan Form Pesan Studio	150

4.9.8	Tampilan Halaman Login Admin.....	151
4.9.9	Tampilan Halaman Utama Admin.....	152
4.9.10	Tampilan Navbar Mobile Admin	153
4.9.11	Tampilan Halaman Daftar Studio Admin.....	154
4.9.12	Tampilan Halaman Detail Studio Admin	155
4.9.13	Tampilan Halaman Tambah Studio	157
4.9.14	Tampilan Halaman Edit dan Hapus Studio	159
4.9.15	Tampilan Halaman Perbandingan Algoritma	161
4.10	Pemeliharaan Sistem	162
BAB V PENUTUP.....		163
5.1	Kesimpulan.....	163
5.2	Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA.....		166
LAMPIRAN.....		175



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Studio Musik Sementara.....	2
Tabel 2. 1 <i>State of The Art</i>	11
Tabel 2. 2 Proses Algoritma <i>Sequential Search</i>	22
Tabel 2. 3 Proses Algoritma <i>Binary Search</i>	25
Tabel 2. 4 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	29
Tabel 2. 5 Simbol <i>Activity Diagram</i>	30
Tabel 2. 6 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	30
Tabel 2. 7 Simbol <i>Class Diagram</i>	32
Tabel 2. 8 Komponen ERD	52
Tabel 2. 9 Relasi ERD	52
Tabel 2. 10 Atribut Kunci (Key Field)	54
Tabel 2. 11 Kebergantungan Fungsi.....	55
Tabel 2. 12 Level Normalisasi	56
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	70
Tabel 3. 2 Data Studio Musik.....	73
Tabel 3. 3 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	82
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	82
Tabel 4. 1 Data Studio Musik.....	88
Tabel 4. 2 Identifikasi Aktor.....	90
Tabel 4. 3 Identifikasi <i>Use Case</i>	90
Tabel 4. 4 Tabel Studio.....	109
Tabel 4. 5 Tabel Admin	110
Tabel 4. 6 Data Studio Musik.....	113
Tabel 4. 7 Data Studio Musik.....	124
Tabel 4. 8 Pencarian Berdasarkan Nama Algoritma <i>Sequential Search</i>	131
Tabel 4. 9 Pencarian Berdasarkan Nama Algoritma <i>Binary Search</i>	131
Tabel 4. 10 Pencarian Berdasarkan Daerah Algoritma <i>Sequential Search</i>	132
Tabel 4. 11 Pencarian Berdasarkan Daerah Algoritma <i>Binary Search</i>	133
Tabel 4. 12 Pengujian Level Admin	141

Tabel 4. 13 Pengujian Level <i>Customer</i>	143
---	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Visual Studio Code.....	36
Gambar 2. 2 Metode <i>Waterfall</i>	37
Gambar 2. 3 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	40
Gambar 2. 4 CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	41
Gambar 2. 5 JavaScript	43
Gambar 2. 6 ReactJS	43
Gambar 2. 7 ExpressJS	44
Gambar 2. 8 NodeJS	45
Gambar 2. 9 JSON (JavaScript Object Notation)	46
Gambar 2. 10 Postman	48
Gambar 2. 11 MongoDB	51
Gambar 3. 1 Kota Bekasi	64
Gambar 3. 2 Lokasi Kota Bekasi	65
Gambar 3. 3 Kerangka Penelitian	66
Gambar 3. 4 Analisis Sistem Berjalan	75
Gambar 3. 5 Analisis Sistem Usulan <i>Customer</i>	78
Gambar 3. 6 Analisis Sistem Usulan Admin.....	80
Gambar 3. 7 Halaman Utama Desktop	83
Gambar 3. 8 Halaman Utama <i>Mobile</i>	83
Gambar 3. 9 Halaman Fitur Pencarian <i>Desktop</i>	84
Gambar 3. 10 Halaman Fitur Pencarian <i>Mobile</i>	84
Gambar 3. 11 Halaman Hasil Pencarian <i>Desktop</i>	85
Gambar 3. 12 Halaman Hasil Pencarian <i>Mobile</i>	85
Gambar 3. 13 Halaman Detail Studio Desktop.....	86
Gambar 3. 14 Halaman Detail Studio <i>Mobile</i>	86
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i>	92
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Login</i>	93
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Kelola Studio	94
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Lihat Daftar Studio	95

Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Cari Studio.....	96
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Lihat Detail Studio	97
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Pesan Studio	98
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	99
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	100
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Studio	101
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Daftar Studio	102
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Cari Studio.....	103
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Detail Studio.....	104
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Pesan Studio	105
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	106
Gambar 4. 16 <i>Class Diagram</i>	107
Gambar 4. 17 Skema <i>Database</i>	109
Gambar 4. 18 Proses Pencarian Algoritma <i>Sequential Search</i>	112
Gambar 4. 19 Data JSON Studio Musik.....	113
Gambar 4. 20 Proses Pencarian Algoritma <i>Binary Search</i>	122
Gambar 4. 21 Data JSON Studio Musik.....	123
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Utama <i>Desktop</i>	144
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Utama <i>Mobile</i>	144
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Tentang Kami <i>Desktop</i>	145
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Tentang Kami <i>Mobile</i>	145
Gambar 4. 26 Tampilan Navbar <i>Mobile</i>	146
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Daftar Studio <i>Desktop</i>	146
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Daftar Studio <i>Mobile</i>	147
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Pencarian <i>Desktop</i>	147
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Pencarian <i>Mobile</i>	148
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Detail Studio <i>Desktop</i>	148
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Detail Studio <i>Desktop</i>	149
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Detail Studio <i>Mobile</i>	149
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Detail Studio <i>Mobile</i>	150
Gambar 4. 35 Tampilan <i>Form</i> Pesan Studio <i>Desktop</i>	150

Gambar 4. 36 Tampilan <i>Form</i> Pesan Studio <i>Mobile</i>	151
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin <i>Desktop</i>	151
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin <i>Mobile</i>	152
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Utama Admin <i>Desktop</i>	152
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Utama Admin <i>Mobile</i>	153
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Navbar</i> Admin <i>Mobile</i>	153
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Daftar Studio Admin <i>Desktop</i>	154
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Daftar Studio Admin <i>Mobile</i>	154
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Detail Studio Admin <i>Desktop</i>	155
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Detail Studio Admin <i>Desktop</i>	155
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Detail Studio Admin <i>Mobile</i>	156
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Detail Studio Admin <i>Mobile</i>	156
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Tambah Studio <i>Desktop</i>	157
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Tambah Studio <i>Desktop</i>	157
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Tambah Studio <i>Mobile</i>	158
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman Tambah Studio <i>Mobile</i>	158
Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Edit dan Hapus Studio <i>Desktop</i>	159
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Edit dan Hapus Studio <i>Desktop</i>	159
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Edit dan Hapus Studio <i>Mobile</i>	160
Gambar 4. 55 Tampilan Halaman Edit dan Hapus Studio <i>Mobile</i>	160
Gambar 4. 56 Tampilan Halaman Perbandingan Algoritma <i>Desktop</i>	161
Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Perbandingan Algoritma <i>Mobile</i>	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 2 Biodata Mahasiswa

Lampiran 3 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi Pembimbing I

Lampiran 4 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi Pembimbing II

Lampiran 5 Persetujuan Narasumber

Lampiran 6 Wawancara Narasumber

