

**PERANCANGAN BISNIS SOUNDSPACE
PLATFORM PENYEWAAN STUDIO MUSIK BERBASIS MOBILE**

TUGAS AKHIR



DISUSUN OLEH:

TEGAS SETIAWAN

21106050090

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1138/Un.02/DST/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PERANCANGAN BISNIS SOUNDSPACE: PLATFORM PENYEWAAN STUDIO MUSIK BERBASIS MOBILE

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : TEGAS SETIAWAN
Nomor Induk Mahasiswa : 21106050090
Telah diujikan pada : Selasa, 03 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Nurochman, S.Kom., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 68484c28390c3



Penguji I

Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 684f6083c14db



Penguji II

Eko Hadi Gunawan, M.Eng.
SIGNED

Valid ID: 6848d2f2c2c7a



Yogyakarta, 03 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6850cc29174ad

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tegas Setiawan
NIM : 21106050090
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Perancangan Bisnis Soundspace Platform Penyewaan Studio Musik Berbasis Mobile” merupakan penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Yogyakarta, 27 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalammu'alaikum wr. wb.

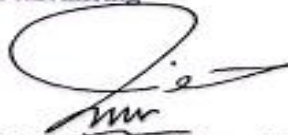
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Tegas Setiawan
NIM : 21106050090
Judul Skripsi : Perancangan Bisnis Soundspace Platform Penyewaan Studio Musik Berbasis Mobile

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Informatika.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 26 Mei 2023
Pembimbing

Nurochman, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19801223 200901 1 007

HALAMAN PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini tidak dipublikasikan, tetapi tersedia di perpustakaan dalam lingkungan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, diperkenankan dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penyusun, dan harus menyebutkan sumbernya sesuai dengan kebiasaan ilmiah. Dokumen Tugas Akhir ini merupakan hak milik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Bisnis Soundspace: Platform Penyewaan Studio Musik Berbasis Mobile” dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih secara khusus kepada:

1. Terima Kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kekuatan, dan kesabaran dalam mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.
2. Terima Kasih kepada diri saya sendiri Tegas Setiawan, yang sudah berusaha maksimal dalam mengerjakan semua kegiatan dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
3. Terima Kasih kepada ayah saya Iswardi dan ibu saya Sri Ambarwati yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan, dan arahan, serta memberikan segalanya yang terbaik untuk saya. Berkat semua itu, saya bisa sampai di titik ini dengan segala pencapaian saya.

4. Terima Kasih kepada saudara kandung penulis Tegar Setiaji, Trisna Setiatama, Tahta Setiagama, dan Titis Setia Amanati yang selalu memotivasi dan memberi dukungan moral maupun ekonomi selama studi saya.
5. Terima Kasih Kepada Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil, Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta seluruh jajarannya.
6. Terima Kasih Kepada Bapak Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi beserta jajarannya.
7. Terima Kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Mustakim, S.T.M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika beserta jajarannya.
8. Terima Kasih kepada Bapak Nurochman, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis yang telah memberikan arahan serta rumusan konsep, saran, dan nasehat dalam penugasan Tugas Akhir ini.
9. Terima Kasih kepada Bapak Mandahadi Kusuma, M.Eng., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis, yang telah memberikan saran, masukan, motivasi kepada saya.
10. Terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir saya yang telah menguji dan memberikan masukan terhadap Tugas Akhir saya.
11. Terima kasih kepada Eko Hadi Gunawan, M.Eng. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir saya yang telah menguji dan memberikan masukan terhadap Tugas Akhir saya.

12. Terima Kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak berbagi ilmu dan pengalamannya kepada penulis.

13. Terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Ava Elise Manesh, orang spesial yang hadir dalam hidup saya sejak November 2024, tepat sebelum saya memulai penyusunan Tugas Akhir ini dan menjadi salah satu motivasi terbesar saya. Keberadaannya menjadi sumber semangat dan motivasi yang konsisten, baik dalam bentuk dukungan emosional maupun dorongan positif di saat-saat sulit selama proses pengerjaan. Peran dan perhatiannya sangat berarti dalam membantu saya tetap fokus dan berkomitmen menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga tuntas.

14. Terima Kasih kepada Muhammad Fathuralim Ramadhan, teman seperjuangan saya dari semester 5 hingga akhir perkuliahan yang setia menemani dan membantu mengerjakan tugas kuliah saya.

Terima Kasih kepada pihak pihak yang telah memberikan bantuan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Yogyakarta, Mei 2025

Penyusun,



Tegas Setiawan

NIM.2110605009

HALAMAN MOTTO

“You have to fight to reach your dream. You have to sacrifice and work hard for it.”

— Lionel Messi



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Rancangan Bisnis.....	5
1.5. Manfaat Rancangan Bisnis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7

2.1.1 Musik dan Peranannya dalam Kehidupan Sosial.....	7
2.1.2 Musik Indie dan Gerakan Do It Yourself (DIY)	8
2.1.3 Studio Musik sebagai Fasilitas Pendukung	8
2.1.4 Teknologi Informasi dalam Industri Musik	9
2.2. Landasan Teori	10
2.2.1 Teori Sistem Informasi.....	10
2.2.2 Teori User Experience (UX)	10
2.2.3 Teori Pemasaran Digital.....	11
2.2.4 Teori Ekosistem Digital	11
2.2.5 Teori Bisnis	12
2.2.6 Teori Cloud Computing	14
2.2.7 Teori Efisiensi	15
2.2.8 Analisis Proses Bisnis	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN BISNIS	19
3.1. Tahap Analisis Industri	21
3.2. Tahap Penetapan Deskripsi Perusahaan	23
3.3. Tahap Analisis Pasar	25
3.4. Tahap Analisa Perekonomian Bisnis	27
3.5. Tahap Penetapan Strategi Pemasaran	28
3.6. Tahap Pembuatan Rencana Desain dan Pengembangan	29

3.7.	Tahap Analisis Rencana Operasi	31
3.8.	Tahap Penetapan Jadwal Keseluruhan.....	31
3.9.	Tahap Penetapan Proyeksi Keuangan.....	32
3.10.	Tahap Analisis Kelayakan Usaha.....	32
Bab IV	Hasil dan Pembahasan	34
4.1.	Executive Summary	35
4.2.	Analisis Industri	37
4.3.	Deskripsi Perusahaan	42
4.4.	Analisis Pasar	45
4.5.	Ekonomi Bisnis	48
4.6.	Rencana Pemasaran	51
4.7.	Rencana Desain dan Pengembangan	54
4.7.1	Adopsi Teknologi Cloud	54
4.7.2	Alasan Penggunaan Cloud Computing	55
4.7.3	Infrastruktur Sistem Cloud.....	55
4.7.4	Database dan Visualisasi.....	57
4.7.5	Perancangan Sistem	57
4.7.6	Antarmuka Pengguna (User Interface)	62
4.8.	Rencana Operasi.....	73
4.8.1	Pendekatan Umum untuk Operasi	73

4.8.2 Fasilitas dan Peralatan	74
4.8.3 Sumber Daya Manusia.....	75
4.8.4 Tugas Pengembangan	77
4.8.5 Tantangan dan Risiko.....	78
4.8.6 Proyeksi Biaya Pengembangan.....	79
4.9. Jadwal Keseluruhan.....	81
4.10. Proyeksi Keuangan	84
4.10.1 Laporan Sumber dan Penggunaan Dana.....	84
4.10.2 Lembar Asumsi.....	87
4.10.3 Laporan Laba Rugi Proforma	89
4.11. Analisis Kelayakan Usaha	91
4.11.1 Estimasi Break Even Point (BEP).....	92
4.11.2 Payback Period.....	94
4.11.3 Net Present Value (NPV)	96
4.11.4 Internal Rate of Return (IRR)	98
4.11.5 Hasil Penilaian	101
BAB V PENUTUP.....	102
5.1. Kesimpulan.....	102
5.2. Saran	102
Daftar Pustaka	105

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	108
---------------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tugas Pengembangan	77
Tabel 4. 2 Proyeksi Biaya Pengembangan Soundspace	80
Tabel 4. 3 Proyeksi Biaya Tetap per Bulan	80
Tabel 4. 4 Proyeksi Biaya Variabel	81
Tabel 4. 5 Jadwal Keseluruhan Proyek Soundspace	82
Tabel 4. 6 Perkiraan Penggunaan Dana Aplikasi Soundspace Sumber: Analisis Data Internal	85
Tabel 4. 7 Estimasi Pendapatan Rata-rata per Transaksi.....	88
Tabel 4. 8 Estimasi Volume Transaksi Pertahun Sumber: Proyeksi Internal	88
Tabel 4. 9 Laporan Laba Rugi Proforma Aplikasi Soundspace (dalam Rupiah) Sumber: Proyeksi Internal.....	90
Tabel 4. 10 Estimasi Arus Kas (Cash Flow) Aplikasi Soundspace (dalam Rupiah)	91
Tabel 4. 11 Perhitungan Present Value (PV) Arus Kas Aplikasi Soundspace	97
Tabel 4. 12 Perhitungan Present Value (PV) Arus Kas dengan Tingkat Diskonto 30%	99
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Studi Kelayakan Bisnis Aplikasi Soundspace.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah Sistematis R&D Menurut Sugiyono.....	20
Gambar 4. 1 Infografis Tahap Perancangan Bisnis	35
Gambar 4. 2 Logo Soundspace	44
Gambar 4. 3 Application Diagram	56
Gambar 4. 4 Use Case Diagram Soundspace.....	58
Gambar 4. 5 Activity Diagram Penyewaan Studio	59
Gambar 4. 6 Diagram BPMN Pendaftaran Studio	60
Gambar 4. 7 Diagram BPMN Pemesanan Studio	60
Gambar 4. 8 Halaman Beranda	63
Gambar 4. 9 Halaman Detail Studio	64
Gambar 4. 10 Halaman Pemesanan Studio.....	65
Gambar 4. 11 Halaman Studio Tersimpan	66
Gambar 4. 12 Halaman Profil	67
Gambar 4. 13 Halaman Pengaturan	68
Gambar 4. 14 Halaman Beranda Pemilik Studio	69
Gambar 4. 15 Halaman Profil Studio.....	69
Gambar 4. 16 Halaman Edit Detail Studio.....	70

**PERANCANGAN BISNIS SOUNDSPACE
PLATFORM PENYEWAAN STUDIO MUSIK BERBASIS MOBILE**

Tegas Setiawan

NIM. 21106050090

INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi di berbagai sektor, termasuk industri musik. Salah satu kebutuhan utama bagi musisi adalah akses terhadap studio musik yang memadai untuk keperluan latihan maupun rekaman. Namun, proses pencarian dan pemesanan studio masih sering dilakukan secara manual dan kurang efisien. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *Soundspace*, sebuah aplikasi mobile berbasis Android yang memudahkan pengguna dalam menemukan, membandingkan, dan memesan studio musik secara daring. Metodologi pengembangan aplikasi ini menggunakan pendekatan waterfall yang mencakup tahap perencanaan, analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, serta evaluasi. *Soundspace* menyediakan fitur pencarian studio berdasarkan lokasi, kategori (latihan/rekaman), harga, dan jadwal ketersediaan. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan sistem pemesanan terintegrasi, ulasan pengguna, serta dashboard khusus bagi pemilik studio untuk mengelola profil dan jadwal mereka. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode black-box dan memperoleh hasil memuaskan dari segi fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Hasil akhir dari tugas akhir ini adalah aplikasi *Soundspace* yang dapat menjadi solusi inovatif dalam digitalisasi layanan penyewaan studio musik, serta berpotensi meningkatkan visibilitas dan efisiensi operasional bagi pelaku usaha studio. Dengan potensi pasar yang luas di kalangan musisi independen dan komunitas kreatif, *Soundspace* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ekosistem musik lokal.

Kata kunci: aplikasi mobile, studio musik, pemesanan daring, digitalisasi layanan, *Soundspace*.

**SOUNDSPACE BUSINESS DESIGN:
A MOBILE-BASED MUSIC STUDIO RENTAL PLATFORM**

Tegas Setiawan

NIM.21106050090

ABSTRACT

The advancement of digital technology has driven transformation across various sectors, including the music industry. One of the key needs for musicians is access to proper music studios for practice and recording. However, the process of finding and booking studios is still often conducted manually and inefficiently. Therefore, this study aims to design and develop Soundspace, an Android-based mobile application that helps users easily discover, compare, and book music studios online. The application was developed using the waterfall methodology, covering the stages of planning, requirement analysis, system design, implementation, testing, and evaluation. Soundspace features studio search based on location, category (practice/recording), price, and availability schedule. The app also includes an integrated booking system, user reviews, and a dedicated dashboard for studio owners to manage their profiles and schedules. Application testing was carried out using the black-box method and yielded satisfactory results in terms of functionality and usability. The final product of this thesis is the Soundspace application, which offers an innovative solution for the digitalization of music studio rental services, while also enhancing visibility and operational efficiency for studio business owners. With a broad potential market among independent musicians and creative communities, Soundspace is expected to contribute positively to the growth of the local music ecosystem.

Keywords: mobile application, music studio, online booking, service digitalization, Soundspace.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik memiliki beberapa definisi, yaitu bunyi yang ditangkap oleh indera pendengar, suatu karya seni dengan segenap unsur pokok serta pendukungnya, dan segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau oleh kelompok individu yang disajikan sebagai musik. Dari definisi-definisi tersebut, musik merupakan segala bunyi yang dihasilkan manusia secara sengaja yang disajikan sebagai musik [1].

Musik selalu hadir di kehidupan sehari-hari masyarakat. Banyak penelitian menunjukkan bahwa masyarakat mendengarkan musik di hampir setiap kegiatan, seperti belajar, olahraga, bekerja, saat bangun serta pergi tidur, dan lain-lain. Musik adalah suatu fenomena sosial yang hadir di manapun, dan sebagai media yang kita gunakan untuk menentukan kondisi lingkungan. Orang-orang menggunakan musik sebagai simbol dan label dari nilai-nilai kehidupan, sikap, dan persepsi diri yang dipengaruhi oleh fungsi-fungsi psikologi dari musik seperti mengekspresikan emosi, kenikmatan estetik, hiburan, komunikasi, respon psikologis musik, dan representasi simbolik [2].

Musik *indie* telah berkembang cukup pesat di Indonesia. Masyarakat cenderung mengira musik *indie* adalah suatu genre musik. Pada kenyataannya, musik *indie* adalah gerakan yang dilakukan oleh suatu band atau musisi dalam memproduksi karya mereka sendiri tanpa bantuan label musik atau yang biasa

disebut *independent*. Pergerakan musik *indie* diawali dengan adanya musik *punk* di London yang akhirnya menyebar ke seluruh dunia [3].

Indie sendiri memiliki suatu ideologi yang sangat dipegang teguh, yaitu ideologi *Do It Yourself* (DIY) atau kerjakan sendiri. Ideologi tersebut memiliki arti penting bagi kelompok *indie* karena ideologi sangat menggambarkan identitas mereka dalam bermusik. Kelompok *Indie* mengerjakan semua aktivitas mereka secara mandiri mulai dari membeli alat-alat, mengadakan pertemuan, latihan, menulis lagu, memproduksi lagu, merekam lagu, mempromosikan lagu, dan lain sebagainya, termasuk mencari studio musik untuk latihan tanpa bantuan manajer [3].

Teknologi komunikasi adalah teknologi yang menerapkan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi untuk mewujudkan proses komunikasi yang efektif dan efisien melalui penciptaan material (alat-alat teknis) dengan memanfaatkan unsur-unsur komunikasi seperti sumber, pesan, media, sasaran, dampak sesuai dengan ilmu komunikasi. Teknologi komunikasi merupakan suatu sistem makro yang di dalamnya meliputi teknologi telekomunikasi, teknologi elektronika, dan TI [4].

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diperlukan sebuah platform digital yang dapat mempermudah musisi dalam mencari dan memesan studio musik secara praktis dan terorganisir.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penulis merancang dan mengembangkan Soundspace, sebuah aplikasi yang memfasilitasi pencarian studio musik untuk

latihan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi penghubung antara musisi dan pemilik studio, serta memberikan informasi yang transparan terkait fasilitas, tarif, dan jadwal ketersediaan studio. Dengan demikian, proses pencarian studio dapat dilakukan dengan lebih cepat, efisien, dan tepat sasaran.

Dari sisi bisnis, Soundspace juga menjawab kebutuhan pasar yang signifikan. Menurut laporan Statista dan IFPI (International Federation of the Phonographic Industry), industri musik terus mengalami pertumbuhan, terutama di sektor independen yang memberikan kontribusi lebih dari 30% terhadap pendapatan global industri musik [5]. Di Indonesia, pertumbuhan komunitas musik indie dan kegiatan rekaman mandiri mendorong tingginya permintaan akan studio musik, namun belum semua studio dapat diakses secara digital.

Soundspace hadir sebagai solusi digital yang membuka peluang baru bagi pemilik studio untuk memperluas pasar mereka tanpa bergantung pada promosi konvensional. Aplikasi ini mengadopsi model bisnis *commission-based*, yaitu dengan mengambil persentase dari setiap transaksi pemesanan studio yang dilakukan melalui platform. Selain itu, dalam jangka panjang, model monetisasi lain seperti iklan berbayar, layanan premium, dan kerja sama eksklusif dengan brand alat musik juga dapat dikembangkan. Dengan pendekatan ini, Soundspace berpotensi memperoleh pendapatan berkelanjutan, sekaligus memberikan nilai tambah kepada kedua belah pihak—baik pengguna maupun pemilik studio.

Dengan pertumbuhan komunitas musik yang konsisten dan masih minimnya kompetitor langsung yang fokus pada pemesanan studio musik berbasis aplikasi di

Indonesia, Soundspace memiliki posisi strategis dalam pasar. Keunggulan utama Soundspace terletak pada pengalaman pengguna yang dirancang khusus untuk kebutuhan musisi, transparansi informasi, dan fleksibilitas integrasi jadwal yang memudahkan kedua pihak untuk bertransaksi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan aplikasi ini adalah:

- a. Bagaimana menciptakan platform digital yang mempermudah pencarian, perbandingan, dan pemesanan studio musik?
- b. Bagaimana merancang model bisnis digital yang memungkinkan pemilik aplikasi memperoleh keuntungan berkelanjutan melalui komisi transaksi dan peluang monetisasi lainnya?
- c. Bagaimana membangun sistem dashboard yang dapat digunakan oleh pemilik aplikasi untuk memantau transaksi, mengelola data studio, serta mengambil keputusan bisnis secara real-time?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan perancangan, beberapa batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

- a. Aplikasi hanya dikembangkan pada platform mobile.
- b. Layanan difokuskan pada penyewaan dan pemesanan studio musik untuk keperluan latihan, bukan untuk penyewaan alat musik atau musisi.

- c. Target pengguna aplikasi pada tahap awal terbatas pada wilayah Pulau Jawa, dengan rencana ekspansi bertahap ke wilayah lain di Indonesia.

1.4. Tujuan Rancangan Bisnis

Perancangan aplikasi Soundspace memiliki beberapa tujuan rancangan bisnis, yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat platform digital yang mempermudah penyewaan studio musik.
- b. Meningkatkan pengalaman pengguna melalui informasi lengkap dan real-time.
- c. Meningkatkan pendapatan pemilik studio dengan memanfaatkan teknologi digital.
- d. Menciptakan model bisnis digital berbasis komisi dari setiap transaksi, sehingga menghasilkan pendapatan berkelanjutan bagi pemilik aplikasi Soundspace.

1.5. Manfaat Rancangan Bisnis

Hasil perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, antara lain:

- a. Bagi Pengguna: Akses mudah ke studio musik berkualitas dengan proses pemesanan yang efisien.
- b. Bagi Pemilik Studio: Peningkatan eksposur dan potensi penyewaan.
- c. Bagi Pemilik Aplikasi: Potensi keuntungan dari model komisi per transaksi, serta peluang ekspansi bisnis berbasis teknologi di sektor industri kreatif.

- d. **Bagi Industri Musik:** Mendorong digitalisasi layanan musik dan menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan musisi dan pelaku usaha studio musik lokal.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan analisis kelayakan usaha yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Soundspace berhasil merumuskan solusi terhadap permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini.

Pertama, terkait rumusan masalah bagaimana menciptakan platform digital yang mempermudah pencarian, perbandingan, dan pemesanan studio musik, perancangan aplikasi Soundspace menghadirkan antarmuka pengguna yang intuitif dan fitur pencarian yang disertai dengan filter serta informasi real-time mengenai ketersediaan dan harga studio. Dengan demikian, aplikasi ini mampu menjadi solusi praktis bagi musisi dalam mengakses layanan penyewaan studio secara efisien.

Kedua, menjawab rumusan masalah bagaimana merancang model bisnis digital yang memungkinkan pemilik aplikasi memperoleh keuntungan berkelanjutan, Soundspace menggunakan skema komisi dari setiap transaksi pemesanan studio. Hasil analisis keuangan menunjukkan bahwa pendapatan dari komisi mengalami tren peningkatan seiring proyeksi pertumbuhan jumlah pengguna dan volume transaksi. Meskipun terdapat defisit pada fase awal operasional, evaluasi kelayakan usaha menunjukkan potensi keuntungan jangka panjang. Nilai Net Present Value (NPV) sebesar Rp 214.225.850 (dengan diskonto 15%) dan IRR di atas 50% menunjukkan bahwa proyek ini layak dan memiliki tingkat pengembalian yang

tinggi. Payback Period dalam waktu kurang dari tiga tahun juga memperkuat prospek keberlanjutan keuntungan bagi pemilik aplikasi.

Ketiga, menjawab rumusan masalah bagaimana membangun sistem dashboard bagi pemilik aplikasi untuk memantau transaksi dan pengambilan keputusan bisnis, Soundspace dirancang dengan modul dashboard berbasis admin. Dashboard ini memungkinkan pemilik aplikasi untuk mengakses data transaksi, statistik penyewaan, dan performa studio secara real-time, serta mengambil keputusan strategis berbasis data. Fitur ini menjadi kunci penting untuk kontrol operasional dan optimalisasi pendapatan dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, aplikasi Soundspace dinyatakan layak dikembangkan berdasarkan hasil analisis keuangan dan strategi bisnis yang dirancang. Dengan fokus pada peningkatan jumlah pengguna, efisiensi operasional, penguatan kemitraan dengan studio, serta pengembangan fitur lanjutan di dalam dashboard, Soundspace memiliki peluang besar untuk menjadi platform penyewaan studio musik yang unggul dan berkelanjutan di Indonesia.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis, berikut adalah beberapa saran yang diusulkan untuk pengembangan dan keberlanjutan aplikasi Soundspace:

1. Strategi Akuisisi Pengguna yang Efektif: Mengingat pentingnya volume transaksi untuk mencapai BEP dan profitabilitas, implementasikan strategi pemasaran dan akuisisi pengguna yang agresif dan terukur, terutama di tahun-tahun awal peluncuran.

2. Fokus pada Retensi Pengguna dan Peningkatan Transaksi: Selain akuisisi, upaya untuk mempertahankan pengguna aktif dan mendorong frekuensi penyewaan studio (transaksi) sangat penting untuk mempercepat pertumbuhan pendapatan dan mencapai profitabilitas yang stabil.
3. Manajemen Keuangan yang Ketat di Awal: Dengan proyeksi kerugian di dua tahun pertama, pengelolaan keuangan yang cermat dan efisien sangat krusial. Kontrol biaya operasional dan alokasi dana yang strategis akan membantu meminimalkan kerugian awal.
4. Pengembangan Fitur Berbasis Komunitas: Membangun fitur yang mendorong interaksi dan komunitas di antara musisi dan pemilik studio dapat meningkatkan nilai aplikasi dan loyalitas pengguna, yang pada akhirnya dapat mendorong lebih banyak transaksi.
5. Pemantauan Kinerja dan Penyesuaian Strategi: Lakukan pemantauan kinerja keuangan dan operasional secara berkala terhadap metrik-metrik utama seperti pertumbuhan pengguna, volume transaksi, dan biaya. Bersiaplah untuk menyesuaikan strategi bisnis berdasarkan data dan umpan balik pasar untuk memastikan pertumbuhan yang berkelanjutan.

Dengan mempertimbangkan dan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan aplikasi Soundspace dapat mengatasi tantangan di tahap awal, mencapai profitabilitas, dan menjadi platform yang sukses dalam industri penyewaan studio musik.

Daftar Pustaka

- [1] Lely Halimah, “MUSIK DALAM PEMBELAJARAN,” 2016.
- [2] D. Petrušić, “The Cultural Impact of Music on Society with a Special Emphasis on Consumerism,” 2021.
- [3] M. A. Fawaid, “MUSIK INDIE: ALTERNATIF MUSIK TANPA LABEL (TINJAUAN: PRODUKSI KARYA BAND SILAMPUKAU),” vol. 2, no. 2, 2022.
- [4] D. Setiawan, “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya,” *J. SIMBOLIKA Res. Learn. Commun. Study*, vol. 4, no. 1, p. 62, 2018, doi: 10.31289/simbollika.v4i1.1474.
- [5] IFPI, “IFPI Global Music Report 2024,” ifpi.org.
- [6] Ahmad Fachurozi, “Pemanfaatan Aplikasi Mobile Dalam Berbagai Bidang,” news.bsi.
- [7] Y. Nugroho and A. Wibowo, “Digitalisasi Usaha Penyewaan Ruang Kreatif di Era Industri 4.0,” *Ekon. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 45–53, 2020.
- [8] D. Hesmondhalgh, “Indie: The Institutional Politics and Aesthetics of a Popular Music Genre,” *Cult. Stud.*, vol. 13, no. 1, pp. 34–61, 1999, doi: 10.1080/095023899335365.
- [9] P. White, *Basic Mixing Techniques*. Sound on Sound Magazine, 2008.
- [10] D. Kusek and G. Leonhard, *The Future of Music: Manifesto for the Digital*

Music Revolution. Berklee Press, 2005.

- [11] K. C. Laudon and J. P. Laudon, *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*, 16th ed. Pearson, 2020.
- [12] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders, 2011.
- [13] P. Kotler and K. L. Keller, *Marketing Management*, 15th ed. Pearson Education, 2016.
- [14] S. P. Choudary, *Platform Scale: How an emerging business model helps startups build large empires with minimum investment*. Platform Thinking Labs, 2015.
- [15] P. F. Drucker, *Post-capitalist society*. HarperBusiness, 1994.
- [16] A. Osterwalder and Y. Pigneur, *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. John Wiley & Sons, 2010.
- [17] P. Mell and T. Grance, "The NIST Definition of Cloud Computing," 2011. doi: 10.6028/NIST.SP.800-145.
- [18] Q. Zhang, L. Cheng, and R. Boutaba, "Cloud computing: state-of-the-art and research challenges," *J. Internet Serv. Appl.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–18, 2010, doi: 10.1007/s13174-010-0007-6.
- [19] M. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2013.

- [20] B. A. Rizaldi, “Kemenparekraf berharap industri musik bisa berkontribusi ke ekonomi,” ANTARA 2023.
- [21] S. D. W. Prajanti, M. Margunani, Y. A. Rahman, and N. R. Kristanti, “KAJIAN STRATEGIS PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF YANG INKLUSIF DAN BERKELANJUTAN DI KOTA SEMARANG,” *J. Riptek*, vol. 15, no. 2, pp. 86–101, Nov. 2021.

