

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Kurnia et al., 2023), "Rancang Bangun Sistem Booking Foto Studio Berbasis Web Menggunakan Metode Agile", adalah untuk mengembangkan software sistem booking untuk studio foto yang menggunakan metode agile. Manfaat besar bagi pemilik dan pelanggan dari sistem booking self studio foto adalah bahwa pelanggan dapat dengan mudah memesan jadwal untuk menggunakan studio foto dengan cara yang lebih fleksibel dan mudah, memilih waktu dan durasi sesi foto yang mereka inginkan, dan membayar secara aman dan mudah secara online untuk memesan studio foto. Aplikasi booking self studio foto ini juga dapat menggantikan metode penjadwalan manual yang lebih rumit, seperti memilih waktu dan durasi sesi foto.

Penelitian Karim & Maryam, (2020) yang membahas tentang "Rancang Bangun Website Pemesanan Jasa Fotografi Di North Cinema Surakarta" bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem pemesanan jasa dan pencatatan data yang akan digunakan untuk mempermudah jalannya bisnis yang dilakukan oleh North Cinema Surakarta. Peneliti merancang sebuah sistem informasi pemesanan jasa fotografi dan videografi pada North Cinema Surakarta yang memudahkan pelanggan untuk memesan jasa fotografi juga untuk memudahkan dalam pencatatan pemesanan oleh admin. Setelah dilakukan pengujian dengan metode black box, sistem telah bekerja sesuai dengan fungsi yang diharapkan oleh penulis, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi standard dan tujuan penelitian, yaitu pemesanan jasa

yang ada di North Cinema Surakarta menggunakan aplikasi sistem berbasis website.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan Isvara & Wirawan (2022) tentang "Rancang Bangun Website Penyewaan Studio Foto Ruang Boho Dengan Framework Laravel" adalah untuk membuat proses penyewaan lebih mudah bagi setiap orang yang terlibat di dalamnya, seperti memantau jadwal, menyimpan data transaksi, dan membuat laporan tentang penyewaan. Metode PIECES dan pengembangan perangkat lunak digunakan untuk analisis sistem. Sistem ini menggunakan framework Laravel dan Bootstrap CSS, dan databasenya menggunakan MySQL. Metode ini menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis website yang memiliki fitur untuk penyewaan dan pengecekan jadwal yang membuat pekerjaan pengelola studio dan pelanggan lebih mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh Septiana et al., (2022) yang membahas "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Klinik Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming" tujuan dari penelitian ini untuk merancang sistem data administrasi klinik berbasis web, metodologi yang digunakan merupakan Extreme Programming (XP) yang mempunyai sebagian tahapan ialah planning, design, coding, serta testing. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa Aplikasi dapat membantu administrasi klinik dalam mengelola pembiayaan rawat inap, termasuk menerima pelaporan biaya dari apoteker mengenai perincian biaya apotek, menerima pelaporan biaya dari perawat mengenai perincian biaya laboratorium, perawatan dan tindakan IGD, dan dapat mempermudah pasien atau keluarga pasien melihat biaya yang harus dikeluarkan

atau setelah melakukan pembayaran, ada beberapa menu pada aplikasi ini diantaranya menu data untuk mengelola data admin, pasien, dokter, perawat, ruangan dan apoteker. Menu pembayaran untuk mengelola pembayaran pasien yang sedang di rawat seperti pembiayaan rawat inap, pembiayaan tindakan IGD, pembiayaan laboratorium, pembiayaan perawatan dan pembiayaan apotek. Oleh karena itu aplikasi ini dapat mengefektifkan pembayaran dan dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap secara akurat dan tepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2021) yang membahas “Rancang Bangun Perangkat Lunak Pemesanan Jasa Seni Dengan Metode Extreme Programming” tujuan dilakukan penelitian untuk merancang dan membangun perangkat lunak pemesanan jasa seni berbasis website dengan metode Extreme Programming (XP). Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan setelah dilakukan pengujian sistem pemesanan jasa seni maka hasil yang didapatkan sistem dapat dijalankan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, (2023) yang membahas tentang “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventarisasi Barang Menggunakan Metode Extreme Programming” tujuan dari penelitian adalah untuk membangun aplikasi inventarisasi barang, aplikasi yang dibangun berbasis website dengan tujuan agar aplikasi bersifat dinamis, praktis, dan dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh seluruh anggota. Sistem informasi inventarisasi yang dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter dan database yang digunakan yaitu MySQL dapat membantu pihak staff dalam

pengelolaan data inventarisasi seperti transaksi peminjaman dan pengembalian data.

Penelitian Maylinda & Sari, (2021) yang membahas “Optimalisasi Integrated Digital Marketing Dalam Strategi Pemasaran Umkm Imago Raw Honey” bertujuan untuk menganalisis strategi digital marketing di UMKM Imago Raw Honey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UMKM Imago Raw Honey melibatkan peran digital mulai dari proses segmentasi, targeting, positioning, perancangan bauran pemasaran, hingga implementasi pemasaran. UMKM Imago Raw Honey memasarkan produknya secara online melalui optimalisasi digital marketing tools secara terintegrasi. Penggunaan media digital sangat membantu UMKM Imago Raw Honey dalam menjalankan fungsi pemasaran secara efektif dan efisien.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Optimasi**

Optimasi atau optimalisasi berasal dari kata optimal yang memiliki arti tertinggi atau paling tinggi. Sementara optimasi sendiri merupakan sebuah proses dalam mengoptimalkan sesuatu, atau dapat dikatakan proses meningkatkan sesuatu menjadi lebih baik (Salsabila et al., 2022).

Menurut Paul E. Black (2001) Optimasi adalah suatu permasalahan komputasional yang memiliki tujuan untuk mencari solusi terbaik dari beberapa solusi yang mungkin. Secara formal, optimasi adalah menemukan solusi yang berada dalam area yang mungkin (*feasible region*) yang memiliki nilai minimum atau maksimum dari fungsional objektif. Optimasi diartikan sebagai proses penemuan solusi dari sejumlah alternatif solusi

dengan memenuhi sejumlah Batasan (*constraints*). Contohnya adalah pada permasalahan pencarian rute perjalanan (Devita & Wibawa, 2020). Dalam konteks bisnis, optimasi memiliki tujuan sebagai pengendalian biaya dan waktu untuk mengurangi keterlambatan (Kahar et al., 2023).

Dalam konteks penelitian ini, optimasi diartikan secara lebih spesifik sebagai cara atau proses marketing yang dilakukan Potrait Room Studio untuk memperoleh visibilitas online dan efektivitas terhadap layanan dan operasional studio. Konsep ini memperluas pemahaman optimasi dari sekedar pencarian solusi terbaik menjadi sebuah strategi komprehensif dalam dunia pemasaran digital.

Optimasi marketing dalam era digital melibatkan penggunaan teknologi dan platform online untuk memaksimalkan jangkauan dan dampak upaya pemasaran. Untuk bisnis seperti Potrait Room Studio, hal ini menjadi sangat krusial mengingat sifat visual dari layanan yang ditawarkan.

## **2. Marketing**

Menurut buku *Principle of Marketing* (Kotler & Amstrong, 2021) dinyatakan bahwa marketing merupakan sebuah proses yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan aktivitas yang bertujuan menciptakan, mengkomunikasikan dan mengantarkan nilai kepada customer serta mengelola hubungan dengan cara yang menguntungkan bagi perusahaan (Novia et al., 2023).

Menurut Tsing & Ji (2021), marketing modern tidak hanya tentang perusahaan yang menjual produk kepada konsumen. Konsep ini menekankan

pada **ko-kreasi nilai**, di mana perusahaan dan konsumen bekerja sama untuk menciptakan pengalaman yang berharga bagi kedua belah pihak (Hansen, 2019).

Menurut Heidrick (2009) *Digital Marketing* adalah perubahan dunia digital dalam melakukan periklanan yang tidak digembar-gemborkan secara langsung, namun memiliki efek yang berpengaruh. Sedangkan menurut Sanjaya dan Tarigan (2009) Digital marketing merupakan aktivitas marketing termasuk *branding* yang menggunakan media online (Fadli et al., 2023).

### 3. *Website*

Menurut Boone dan Kurtz (2005) web adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan antara satu dan lainnya dalam internet yang lebih besar. Sedangkan menurut Yuhfizar (2013) Website adalah seluruh halaman web yang berada di dalam domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Sementara ahli lain, Andi (2003) berpendapat bahwa web adalah formular komunikasi interaktif yang digunakan pada jaringan computer (Nuh, 2022).

Perkembangan website sendiri dimulai pada tahun 1989 saat pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John. Website pada era web 1.0 ini hanya berfungsi untuk membagikan informasi saja. Selanjutnya pada era web 2.0 pemanfaatan website menjadi lebih banyak lagi, user tidak hanya membaca informasi tetapi juga bisa membagikan konten dan berinteraksi secara sosial. Pada perkembangan yang lebih modern, yaitu web 3.0, website telah

mendapatkan sentuhan dari *artificial intelligence* didalamnya. Selain itu pada web 3.0 juga mampu melakukan pembacaan dan pengolahan data (Ashri, 2022).

Dalam konteks penelitian ini, website berfungsi sebagai media utama untuk optimasi marketing, dengan tujuan memperoleh visibilitas online dan efektivitas layanan serta operasional Potrait Room Studio. Perkembangan website dari Web 1.0 hingga Web 3.0 telah membuka peluang besar bagi bisnis untuk memanfaatkan platform digital ini secara lebih strategis dan komprehensif.

Pada era Web 2.0 dan menuju Web 3.0, website tidak lagi sekadar medium penyebaran informasi statis, melainkan telah bertransformasi menjadi platform interaktif yang mampu mendukung berbagai aspek pemasaran dan operasional bisnis. Untuk Potrait Room Studio, website dapat berfungsi sebagai etalase digital yang dinamis, memungkinkan calon pelanggan untuk tidak hanya melihat portofolio, tetapi juga berinteraksi langsung dengan website.

#### **4. *Extreme Programming***

*Extreme Programming* atau biasa disebut XP adalah salah satu dari beberapa metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan termasuk dalam metode pengembangan perangkat lunak *agile*. Secara umum XP didefinisikan sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam pengembangan perangkat

lunak yang menggabungkan beberapa ide tanpa mengurangi kualitas software yang akan dibangun (Sri Ramadhani et al., 2019).

Sedangkan menurut Fatoni dan Dwi (2016) *XP (Extreme Programming)* adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak atau software yang mencoba menyederhanakan beberapa tahapan dalam proses pengembangan hingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel (Fatoni & Dwi, 2016).

Dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *agile* yaitu *Extreme Programming*, pengembangan sistem dapat menjadi lebih cepat dan ringkas. Hal ini dikarenakan metode *Extreme Programming* memiliki kelebihan untuk membangun proyek perangkat lunak skala kecil (Asriyanik, 2022).

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Astiyanik, penelitian yang dilakukan oleh Imam Ahmad, dkk menyatakan bahwa *Extreme Programming* tahapannya lebih cepat dan dapat dilakukan proses pengulangan pada bagian-bagian tertentu yang dibutuhkan (Ahmad et al., 2020).

Dalam konteks penelitian ini, *Extreme Programming (XP)* berfungsi sebagai metode pengembangan website yang digunakan sebagai media optimasi marketing untuk memperoleh visibilitas online dan efektivitas layanan serta operasional Potrait Room Studio. Pemilihan *XP* sebagai metode pengembangan sangat relevan dengan tujuan optimasi marketing, mengingat karakteristik *XP* yang adaptif, fleksibel, dan berorientasi pada perubahan cepat.

XP memungkinkan pengembangan website yang responsif terhadap kebutuhan marketing yang dinamis. Dalam dunia pemasaran digital yang terus berevolusi, kemampuan untuk merespon cepat terhadap perubahan tren pasar, feedback pelanggan, dan peluang baru sangatlah *crucial*. Sifat iteratif XP memungkinkan tim pengembang untuk secara kontinyu menyempurnakan fitur-fitur website yang langsung berdampak pada efektivitas marketing.

### C. Keaslian Penelitian

## OPTIMASI MARKETING PADA POTRAIT ROOM STUDIO MAGETAN DENGAN MEMBANGUN WEBSITE MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING

Tabel 2.1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Rancang Bangun Sistem Booking Foto Studio Berbasis Web Menggunakan Metode Agile (Kurnia et al., 2023)	Kurnia, Angga Imanuel Salangka, Stevianus Prasetyo Utomo, Unggul Saprudin, BIIKMA: Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia, 2023	Metode agile digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak sistem booking untuk studio foto	Manfaat besar bagi pemilik dan pelanggan studio foto adalah sistem pemesanan sendiri. Pelanggan dapat dengan mudah memesan jadwal untuk menggunakan studio foto dengan lebih fleksibel dan mudah, memilih waktu dan durasi yang mereka inginkan, dan membayar secara aman dan mudah secara online.	Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pengelola studio foto Hey Studio dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas layanan mereka	Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan metode agile scrum, sementara pada penilitan kali ini penulis menggunakan metode extreme programming
2.	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Klinik Berbasis Website Menggunakan	Septiana, Yosep Baswardono, Wiyoga Awaludin, Rosy Elisa Nurkholis,	Tujuan dari riset ini ialah untuk merancang sistem data administrasi klinik berbasis web.	Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa Aplikasi dapat membantu administrasi klinik dalam mengelola pembiayaan rawat inap, termasuk	Saran dari penulis untuk pengembang selanjutnya yaitu diharapkan dapat meningkatkan kemudahan dalam pelayanan sistem informasi administrasi	Perbandingan penelitian dapat dilihat dari objek penelitian yang dilakukan di klinik Kesehatan.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Metode Extreme Programming (Septiana et al., 2022)	Jurnal Algoritma, 2022		menerima pelaporan biaya dari apoteker mengenai perincian biaya apotek, menerima pelaporan biaya dari perawat mengenai perincian biaya laboratorium, perawatan dan tindakan IGD, dan dapat mempermudah pasien atau keluarga pasien melihat biaya yang harus dikeluarkan atau setelah melakukan pembayaran, ada beberapa menu pada aplikasi ini diantaranya menu data untuk mengelola data admin, pasien, dokter, perawat, ruangan dan apoteker.	klirik dengan membuat aplikasi menjadi berbasis android, ditambahkan fitur total data pasien yang sudah dirawat ataupun total pasien yang sudah sembuh dan ditambahkan fitur multiple add sehingga petugas klinik dapat menambah data sekaligus tidak satu persatu.	Sementara pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian dengan objek studio foto.
3.	Rancang Bangun Sistem Informasi Inventarisasi Barang Menggunakan Metode Extreme Programming	Wahyuningsih, Noviantika, Jurnal Teknologi Terkini (JTT), 2023	Tujuan dari penelitian adalah untuk membangun aplikasi inventarisasi barang, aplikasi yang dibangun berbasis website dengan tujuan agar aplikasi bersifat dinamis, praktis,	Sistem informasi inventarisasi yang dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter dan database yang digunakan yaitu MySQL dapat	Penggunaan website diharap dapat membantu pihak staff dalam melakukukan pengelolaan data dan seiring berjalannya waktu selalu melakukan keterbaruan.	Perbandingan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tujuan penelitian, Dimana penelitian terdahulu

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	(Wahyuningsih, 2023)		dan dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh seluruh anggota	membantu pihak staff dalam pengelolaan data inventarisasi seperti transaksi peminjaman dan pengembalian data.		menghasilkan sistem yang berguna untuk inventarisasi. Sementara penelitian kali ini menghasilkan sebuah sistem yang digunakan untuk melakukan pemasaran
4.	Optimalisasi Integrated Digital Marketing Dalam Strategi Pemasaran Umkm Imago Raw Honey (Maylinda & Sari, 2021)	Maylinda, Silvia Sari, Indah Purnama, JABE (Journal of Applied Business and Economic), 2021	Penelitian ini bertujuan menganalisis strategidigital marketing di UMKM Imago Raw Honey	Hasil penelitian menunjukkan bahwa UMKM Imago Raw Honey melibatkan peran digital mulai dari proses segmentasi, targeting, positioning, perancangan bauran pemasaran, hingga implementasi pemasaran. UMKM Imago Raw Honey memasarkan produknya secara online melalui optimalisasi digital marketing tools secara terintegrasi. Penggunaan media digital sangat membantu UMKM	Diharap UMKM Imago Raw Honey selalu memperhatikan perkembangan dalam menjalankan fungsi pemasaran secara efektif dan efisien.	Perbandingan dapat dilihat terkait dengan perbedaan cara optimasi marketing, Dimana pada penelitian terdahulu dilakukan dengan pemasaran produk secara online di <i>e-commerce</i> . Sedangkan penelitian yang akan dilakukan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
				Imago Raw Honey dalam menjalankan fungsi pemasaran secara efektif dan efisien.		adalah dengan membuat sebuah website profile.
5.	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap ( Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih ) (Christian et al., 2018)	Christian, Andi Hesinto, Sebri Agustina, Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2018	Tujuan dari penelitian ini adalah agar mempermudah para siswa, guru dan semua komponen yang ada di lingkungan sekolah tersebut untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat.	Memper memudahkan akses informasi bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan masyarakat untuk mengetahui informasi sekolah, Sistem informasi yang dibuat ini dapat mempermudah dalam melakukan proses pengolahan data informasi sekolah, Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu admin dalam pengontrolan data informasi.	Website ini masih memerlukan pemeliharaan dan analisis terus menerus untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin tidak terpikirkan oleh penulis disaat proses pembuatannya dan perlunya pengembangan sistem agar website ini lebih baik lagi dan bisa mengikuti sesuai perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.	Pembeda terlihat pada metode pengembangan sistem yang digunakan antara metode waterfall pada penelitian terdahulu dan metode <i>extreme programming</i> (XP) pada penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, pada fungsi utama dari sistem yang dibuat penelitian terdahulu hanya berfokus untuk pengolahan data informasi pada sekolah.
6.	Rancang Bangun Website	Ghulam Nahar Adiba Karim,	Tujuan Penelitian Ini Yaitu Untuk	Hasil akhir penelitian berupa sistem informasi	Sistem masih belum sempurna sehingga masih	Perbedaan terlihat pada metode

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Pemesanan Jasa Fotografi Di North Cinema Surakarta (Karim; Maryam, 2020)	Maryam, Jurnal Ilmu Pendidikan, 2020	Mengembangkan Sebuah Sistem Pemesanan Jasa Dan Pencatatan Data Yang Akan Digunakan Untuk Mempermudah Jalannya Bisnis Yang Dilakukan Oleh North Cinema Surakarta.	berbasis website untuk mengelola pesanan jasa fotografi . Setelah dilakukan pengujian dengan metode black box, sistem telah bekerja sesuai dengan fungsi yang diharapkan oleh penulis. Pengujian dengan metode SUS (System Usability Scale), mendapatkan hasil sebesar 81,3. Mengacu pada rating penilaian SUS pada gambar 1 maka sitem yang telah dikembangkan memiliki Adjective Rating Excellent. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi standard dan tujuan penelitian, yaitu pemesanan jasa yang ada di North Cinema Surakarta menggunakan aplikasi sistem berbasis website.	bisa ada tambahan lagi kedepannya baik dari segi fitur maupun fungsional yang akan menyesuaikan kebutuhan dari North Cinema Surakarta untuk kedepannya guna untuk penyempurnaan sistem	pengembangan sistem yang dilakukan, Dimana penelitian terdahulu menggunakan metode prototyping sementara untuk penelitian mendatang menggunakan metode <i>extreme programming</i> (XP)
7.	Optimasi Social Media Marketing Untuk	Wardani, Surti Widodo, Arif Siaha	Tujuan dari penenlitian ini adalah untuk membantu dalam proses	Hasil dari kegiatan ini telah memberikan tambahan pengetahuan	Diperlukan peningkatan motivasi, penggalakkan penggunaan teknologi	Pembeda dari penelitian ini adalah

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Pengembangan Produk Lokal Di Desa Ciampea Udik Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor (Wardani et al., 2023)	Pamulang, Universitas, DEDIKASI PKM UNPAD, 2023	pengembangan pemasaran produk local di Desa Ciampea	dan wawasan mengenai manajemen pemasaran, pemasaran digital dan pengelolaan UMKM di era digital dan praktek penggunaan market place, google business dan pemasaran media sosial oleh peserta.	pemasaran digital dan kreativitas serta inovasi, agar pelaku UMKM mampu berperan serta pada proses pembangunan daerah yaitu sebagai penopang usaha guna meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat desa.	penggunaan <i>e-commerce</i> dalam proses optimasi social media marketin, sementara pada penelitian yang akan dilakukan akan memanfaatkan website sebagai media optimasi marketing yang akan digunakan oleh mitra..
8.	Rancang Bangun Website Penyewaan Studio Foto Ruang Boho Dengan Framework Laravel (Isvara & Wirawan, 2022)	Isvara, Anisah Cahya Wirawan, Rio, Senamika : Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya, 2022	Tujuannya yaitu untuk mempermudah setiap pelaku bisnis atau aktor yang terlibat dalam proses penyewaan, pengecekan jadwal, rekap data transaksi, dan laporan penyewaan dalam rentan waktu tertentu.	Rancang bangun ini menghasilkan website penyewaan studio, yang diharapkan dapat membantu Ruang Boho untuk mengelola penyewaan studio agar lebih efisien dan efektif. Fitur yang dihasilkan pada website ini adalah fitur untuk penyewaan dan pengecekan jadwal, cancel penyewaan, kelola	Diharap ruang boho dapat melakukan perbaikan sistem seiring dnegan berjalannya waktu.	Perbandingan terlihat dari penggunaan metode PIECES yang digunakan dalam pengembangan website.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
				studio dan data user, serta cetak laporan penyewaan dalam rentan waktu tertentu.		