

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMUTAR LAGU
RESMI UNTUK KOMERSIL PADA DOKAMA RECORDS
MENGUNAKAN TOGAF ADM**

SKRIPSI

M. Farhan	20220050139
Ananda Adhi	20220050130
Rizal Kudratulloh	20220050136



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JUNI 2024**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMUTAR LAGU
RESMI UNTUK KOMERSIL PADA DOKAMA RECORDS
MENGUNAKAN TOGAF ADM**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer

M. Farhan	20220050139
Ananda Adhi	20220050130
Rizal Kudratulloh	20220050136



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JUNI 2024**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMUTAR LAGU RESMI UNTUK KOMERSIL PADA DOKAMA RECORDS MENGGUNAKAN TOGAF ADM

Nama : M. Farhan NIM : 20220050139
Nama : Ananda Adhi NIM : 20220050130
Nama : Rizal Kudratulloh NIM : 20220050136

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 17 Juni 2024



M. Farhan
20220050139



Ananda Adhi
20220050130



Rizal Kudratulloh
20220050136

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMUTAR LAGU RESMI UNTUK KOMERSIL PADA DOKAMA RECORDS MENGGUNAKAN TOGAF ADM

Nama : M. Farhan NIM : 20220050139

Nama : Ananda Adhi NIM : 20220050130

Nama : Rizal Kudratulloh NIM : 20220050136

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 11 Juni 2024 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer

Sukabumi, 11 Juni 2024

Dosen Pembimbing I



Falentino Sembiring, M.Kom
NIDN : 0408029102

Dosen Pembimbing II



Rieska Rahayu Ayuningsih, M.Kom
NIDN : 0407058603

Ketua Penguji



Sudin Saepudin, M. Kom
NIDN : 0414088608

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Adhita Effina, ST, M.Kom
NIDN : 0417049102

PLH. Dekan Fakultas Teknik Komputer Dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng.
NIDN : 0402037401

ABSTRACT

A legal commercial song player information system is a platform designed to provide users with valid and legal access to listen to music online or offline while complying with all applicable copyright and licensing requirements. The problem that often arises is because users often listen to pirated songs, causing a lot of harm to songwriters, singers or anyone involved in the music industry by not getting their rights. The development of this kind of information system requires a structured and comprehensive approach, one of which is using TOGAF ADM (The Open Group Architecture Framework - Architecture Development Method). By implementing TOGAF ADM, companies can reduce legal risks and ensure compliance with copyright and music licensing regulations. In addition, users will also get safe and legal access to a variety of music content they love, increasing user satisfaction and increasing brand trust in the long term.

Keywords: Song player information system, TOGAF ADM (The Open Group Architecture Framework - Architecture Development Method), copyright

ABSTRAK

Sistem informasi pemutar lagu yang legal untuk komersil merupakan sebuah platform yang dirancang untuk menyediakan akses yang sah dan legal kepada pengguna untuk mendengarkan musik secara *online* atau *offline* dengan mematuhi semua hak cipta dan persyaratan lisensi yang berlaku. Masalah yang sering muncul karena pengguna sering mendengarkan lagu bajakan sehingga banyak merugikan pencipta lagu, penyanyi atau siapaun yang terlibat dalam industri musik dengan tidak mendapatkan haknya. Pengembangan sistem informasi semacam ini memerlukan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif, salah satunya adalah dengan menggunakan TOGAF ADM (*The Open Group Architecture Framework - Architecture Development Method*). Dengan menerapkan TOGAF ADM, perusahaan dapat mengurangi risiko hukum dan menjamin kepatuhan terhadap regulasi hak cipta serta lisensi musik. Selain itu, pengguna juga akan mendapatkan akses yang aman dan legal terhadap beragam konten musik yang mereka sukai, meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan kepercayaan merek dalam jangka panjang.

Kata kunci : Sistem informasi pemutar lagu, TOGAF ADM (*The Open Group Architecture Framework - Architecture Development Method*), hak cipta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi “Perancangan Sistem Informasi Pemutar Lagu Resmi Untuk Komersil Pada Dokama Records Menggunakan Togaf Adm”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sistem Informasi Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Prof. Dr. Ir. H. M. Koesmawan, M. Sc, MBA, DBA.
3. Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Adhitia Erfina, ST., M.Kom
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Falentino Sembiring, M.Kom yang telah memberikan waktu, bimbingan serta saran dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Rieska Rahayu Ayuningsih, M.Kom yang telah memberikan waktu, bimbingan serta saran dalam menyelesaikan skripsi.
6. Jajaran Dosen Universitas Nusa Putra khususnya Dosen Program Studi Sistem Informasi.
7. Kedua orang tua kami tercinta yang senantiasa selalu memberikan do’a, kasih sayang yang tidak terhingga.
8. Kepada Kakak yang telah memberikan dukungan.
9. Segenap Keluarga yang senantiasa mendo’akan serta mendukung penulis.
10. Rekan –rekan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi,..... 2024

Penulis

Penulis

Penulis

M. Farhan
20220050139

Ananda Adhi
20220050130

Rizal Kudratulloh
20220050136

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: M. Farhan	NIM	: 20220050139
Nama	: Ananda Adhi	NIM	: 20220050130
Nama	: Rizal Kudratulloh	NIM	: 20220050136
Program Studi	: Sistem Informasi		
Jenis karya	: Skripsi		

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

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMUTAR LAGU RESMI
UNTUK KOMERSIL PADA DOKAMA RECORDS MENGGUNAKAN
TOGAF ADM

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format- kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 17 Juni 2024

Yang Menyatakan

Penulis

M. Farhan
20220050139

Penulis

Ananda Adhi
20220050130

Penulis

Rizal Kudratulloh
20220050136

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup dan Batasan	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	4
1.5. Metodologi Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terkait.....	7
2.2. Studi Pustaka.....	9
2.3. Krangka Berpikir	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Tahap Penelitian.....	19
3.2. Metode Penelitian	20
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	21
3.4. Perancangan Sistem	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1. UI Design	38
4.2. Hasil Survei Kepuasan UI.....	41
BAB V PENUTUP	44
5.1. Kesimpulan	44
5.2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Principle Catalog</i>	24
Tabel 3.2 5W + 1 H	26
Tabel 4.1 Hasil survei kepuasan pengguna terhadap UI <i>Design</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Togaf Wheel</i>	15
Gambar 2.2 <i>Kerangka Berpikir</i>	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart Metodologi Penelitian</i>	19
Gambar 3.2 <i>Flowchart Sistem Berjalan</i>	28
Gambar 3.3 <i>Struktur Organisasi</i>	30
Gambar 3.4 <i>Analisis Value Chain</i>	30
Gambar 3.5 <i>Use Case Diagram</i>	33
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Pengajuan Musik</i>	34
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Putar Musik</i>	34
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Top Up Saldo</i>	35
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Ambil Penghasilan</i>	35
Gambar 3.10 <i>Entity Relational Database</i>	36
Gambar 3.11 <i>Peta Jaringan</i>	37
Gambar 4.1 <i>UI/UX Design Halaman Dashboard</i>	38
Gambar 4.2 <i>UI/UX Design Halaman Pengajuan Musik</i>	39
Gambar 4.3 <i>UI/UX Design Halaman Putar Musik</i>	40
Gambar 4.4 <i>UI/UX Design Halaman Pembagian Royalti</i>	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hak cipta merupakan hak milik tidak berwujud yang lahir secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata.[1] dengan diberlakukannya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang ternyata menimbulkan masalah bagi Pemegang Hak Cipta khususnya Pencipta karya lagu. Pengguna lagu atau musik yang sering mendengarkan lagu-lagu ciptaan seseorang untuk tujuan komersial atau musik didengarkan kembali oleh ciptaan seseorang yang menguntungkan bagi dirinya seperti hotel, restoran, televisi, radio, karaoke dan usaha komersil lainnya diwajibkan pembayaran royalti kepada pemegang hak cipta lagu tersebut [2].

Pelanggaran hak cipta pun mudah terjadi. Menurut data Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri, ada 958 kasus pelanggaran hak kekayaan intelektual selama 2016-2021. Angka tersebut mencakup, antara lain, pelanggaran merek (650 kasus), hak cipta (243 kasus), dan paten (18 kasus) [3].

Salah satu musisi yang bersuara akan adanya masalah pendapatan royalti adalah personil dari Dewa 19 yaitu Ahmad Dhani dalam konsernya yang bertajuk “*Anniversary Concert:30 Years Career of Dewa 19*” yang mengatakan “Kami semua musisi sedang memperbaiki proses bagaimana cara mendapat royalti dengan benar sehingga musisi-musisi pengarang lagu mendapatkan haknya.”.[4] Selain Ahmad Dhani, Andi Mapajalos yang merupakan pencipta lagu legendaris almarhum Chrisye berjudul *Jumpa Pertama* ini mengeluhkan kondisi para pencipta lagu di Indonesia yang kurang terprihatikan karena tidak banyak masyarakat yang menghargai karya seni.[5] Hal ini menjadi masalah besar bagi para musisi yang berkarya di tanah air untuk dapat hidup berkecupan ketika sudah tidak ada dimasa kejayaannya.

Sebagai contoh, beberapa musisi Indonesia yang populer di Spotify dengan jumlah total pemutaran yang besar meliputi Niki dengan 3,16 miliar pemutaran, Rich Brian dengan 2,89 miliar, Tulus dengan 2,75 miliar, Dewa 19 dengan 1,639 miliar, Pamungkas dengan 1,633 miliar, Noah dengan 1,47 miliar, Mahalini dengan 1,45 miliar, Sheila on 7 dengan 1,42 miliar, Hindia dengan 1,34 miliar, dan Nadin Amizah dengan 1,31 miliar pemutaran (data per 13 Mei 2024). Data ini menunjukkan betapa pentingnya sistem yang efektif untuk memastikan bahwa hak-hak musisi terlindungi dan royalti dibayarkan secara adil [6].

Diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat membantu para musisi dan pemegang hak cipta lagu agar dapat membantu mereka dalam mendapatkan hak – hak nya. Dalam merancang sebuah sistem akan lebih tertata ketika menggunakan suatu kerangka kerja.

Berbagai macam paradigma dan metode bisa digunakan dalam perancangan arsitektur enterprise, diantaranya adalah *Zachman Framework*, TOGAF ADM, EAP dan lainnya. Dalam hal ini akan dibahas bagaimana menggunakan TOGAF ADM dalam perancangan *enterprise architectur*, sehingga didapatkan gambaran yang jelas bagaimana melakukan perancangan arsitektur enterprise, untuk mendapatkan sebuah *enterprise architectur* yang baik dan bisa digunakan oleh organisasi untuk mencapai tujuan strategisnya.

TOGAF, atau *The Open Group Architecture Framework*, adalah salah satu acuan utama dalam pengembangan, penerapan, dan pengelolaan arsitektur di bidang Teknologi Informasi bagi sebuah organisasi atau perusahaan. Ini menawarkan panduan tahapan-tahapan dan prinsip-prinsip yang esensial, memberikan fleksibilitas dalam memilih teknik pemodelan yang sesuai, serta merupakan sintesis panduan dari berbagai framework pengembangan arsitektur seperti FEAF, TEAF, DoDAF, dan sebagainya. Kelebihannya mencakup fokus yang kuat pada siklus *Architecture Development Method* (ADM), kedalaman dalam area teknis terkait arsitektur, dan ketersediaan materi yang kaya sebagai referensi. Namun, kekurangannya terletak pada kebutuhan untuk memperkuat tiga tahap

awal, absennya templat standar untuk seluruh area (seperti blok diagram), dan kurangnya artefak yang dapat digunakan kembali secara efisien. Namun hal ini masih dapat dimaklumi [7] .

Dengan adanya masalah tersebut penulis berdiskusi dengan CEO dari label musik CV Dokama Records yang berlokasi di Jl. Veteran Sukabumi demi mencapai sistem perancangan sistem yang dibutuhkan. Sehingga kami mengusulkan untuk perancangan sistem informasi pemutar resmi untuk komersil pada dokama records menggunakan TOGAF ADM sebagai gambaran sistem informasi yang dapat melakukan pemutaran lagu bagi hotel-hotel, diskotik, restoran-restoran, radio dan televisi, karaoke dan sebagainya, untuk dapat secara otomatis membayar royalti saat lagu diputar.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam upaya merancang sistem informasi untuk membantu musisi dan pemilik hak cipta lagu mendapatkan haknya secara efektif, beberapa pertanyaan kunci yang perlu dijawab meliputi:

1. Bagaimana merancang sistem informasi untuk membantu musisi dan pemilik hak cipta lagu mendapatkan haknya?
2. Bagaimana merancang fitur pemutaran lagu yang legal dalam sistem informasi sehingga memungkinkan hotel, diskotik, restoran, dapat dengan otomatis membayar royaltinya?
3. Bagaimana merancang sistem informasi pemutar lagu legal untuk komersil menggunakan TOGAF ADM?

1.3. Ruang Lingkup dan Batasan

Berikut adalah ruang lingkup dan batasan yang akan ada didalam sistem sistem yang dirancang, yaitu:

1. Sistem yang akan dirancang memiliki 3 role yaitu admin, orang perusahaan, dan pemilik hak cipta.

2. Sistem yang dirancang menggunakan *Framework TOGAF Architecture Development Method (ADM)* sebagai metode pengembangan arsitektur. Penelitian ini dibatasi hanya pada fase *preliminary, architecture vision, business architecture, information system, dan technology architecture*.
3. *Tools* yang digunakan menggunakan *UML (unified model language)*. Diagram yang digunakan yaitu *use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Berikut adalah tujuan dan manfaat yang akan diperoleh :

1. Memperbaiki proses pengelolaan hak cipta bagi musisi dan pemilik hak cipta lagu, meningkatkan keadilan dalam pembayaran royalti, dan mendorong pertumbuhan industri musik yang serta membantu musisi dan pemilik hak cipta lagu mendapatkan haknya.
2. Meningkatkan kepatuhan dalam pemutaran lagu legal di lingkungan komersial seperti hotel, diskotik, restoran, radio, televisi, dan karaoke, sehingga memberikan manfaat finansial yang lebih adil kepada pemegang hak cipta.
3. Menghasilkan arsitektur sistem informasi yang terstruktur dan terdokumentasi dengan baik berdasarkan kerangka kerja TOGAF ADM, sehingga memudahkan pengembangan, penerapan, dan pengelolaan sistem informasi secara efisien dan efektif dalam konteks komersial.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Analisa Penelitian

a. Perencanaan

Peneliti merencanakan perancangan sistem informasi untuk membantu para musisi dan pencipta lagu mendapatkan hak nya secara layak dan transparan.

b. Analisis

Pada tahap ini, data yang terkumpul dianalisis dan di evaluasi. Adapun tujuannya adalah memahami alur sistem dan proses bisnisnya serta mencari kelebihan dan kekurangan dari proses bisnisnya. Fase ini berakhir ketika kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem diidentifikasi

c. Design

Pada fase ini dilakukan perancangan design sesuai dengan *TOGAF ADM*.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Peneliti menjalankan serangkaian langkah untuk mengumpulkan data dari objek yang diteliti, yang terdiri dari tahapan-tahapan berikut :

a. Studi Literatur

Laporan studi literatur disusun menggunakan bahan dari jurnal ilmiah, prosiding, dan media publikasi lainnya.

b. Observasi / Pengamatan

Pengamatan dilakukan di platform media sosial seperti Instagram, YouTube, pemutar lagu, dan media berita untuk menganalisis kebutuhan arsitektur sistem informasi yang diperlukan untuk studi kasus ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan tahapan dalam sistematika penulisan penelitian:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, terdapat penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dibahas dan diuraikan secara singkat penelitian terkait serta teori pendukung yang relevan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, akan dibahas dan diuraikan mengenai berbagai metode, seperti metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, disajikan penjelasan mengenai hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian terakhir tentang saran dan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, serta mencakup daftar referensi yang digunakan sebagai acuan pada penelitian tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada penelitian ini mencapai kesimpulan bahwa harus ada sebuah sistem yang dapat mempermudah jalan para musisi ataupun pemegang hak cipta lagu agar mendapatkan hak royalti yang transparan agar tidak ada lagi pihak yang dirugikan.

Hasil dari rancangan fitur pemutaran lagu yang legal untuk pengguna komersial seperti hotel, diskotik, dan restoran, sistem dapat dengan otomatis membayarkan royalti kepada para pemegang hak cipta.

TOGAF ADM sebagai kerangka kerja untuk merancang sistem informasi pemutar lagu legal untuk komersial, kita dapat memastikan setiap tahap pengembangan dilakukan secara terstruktur dan efisien.

Parancangan dan *design prototype* yang dihasilkan mendapatkan kepuasan dengan nilai 4.3 sebagai rata – rata yang didapatkan dari 24 orang responden. Dengan kata lain hasil ini melebihi ekspektasi dasar kepuasan.

5.2. Saran

Peneliti menyarankan untuk mengimplementasikan perancangan sistem ini pada lingkungan nyata dalam bentuk website dan melibatkan pengguna yang relevan agar dapat menguji kinerja dan efektivitas sistem secara langsung. Serta dilakukan tahap pengembangan fitur lebih lanjut guna menyempurnakan sistemnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fidhayanti, Dwi, and Moh Ainul Yaqin. "Penerapan Prinsip Deklaratif Dalam Pendaftaran Hak Cipta Oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Studi Di Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Jawa Timur)." *Perspektif* 28.2 (2023): 94-109.
2. Rizkita, Alifian Fajar. "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA LAGU YANG KARYANYA DIGUNAKAN KOMERSIIL MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora* 1.5 (2023): 15-24.
3. Pelanggaran Hak Cipta Kian Mudah Terjadi. [Online]. Available : <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2022/05/18/pelanggaran-hak-cipta-kian-mudah-terjadi>.
4. Lifestyle bisnis : Tanpa Royalti, Nasib Musisi Pencipta Lagu 'Sepi' di Usia Senja. [Online]
Tersedia : <https://lifestyle.bisnis.com/read/20220422/226/1526082/tanpa-royalti-nasib-musisi-pencipta-lagu-sepi-di-usia-senja>
5. Kesulitan Ekonomi saat Masa Senjanya, Para Musisi Terima Donasi DJKI Peduli. [Online]. Available : <https://eventdjki.dgip.go.id/event/Kesulitan-Ekonomi-saat-Masa-Senjanya,-Para-Musisi-Terima-Donasi-DJKI-Peduli>
6. Daftar musik Indonesia terpopuler di Spotify. [Online]. Available : <https://goodstats.id/infographic/lagu-dan-album-musisi-indonesia-paling-sering-diputar-di-spotify-W7SNV>
7. Nurmiaty, Evy, Zulfiandri Zulfiandri, and Abdul Mughni Ashirotu Syafi'i. "Enterprise Architecture Menggunakan TOGAF Architecture Development Method 9.1." *Applied Information Systems and Management* 3.1 (2020): 59-68.
8. Pahlevi, Ade Reza. "Analisa perancangan aplikasi musik dengan reminder event berbasis android." *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis)* 1.5 (2019)

9. Harini, Ni Made, I. Nyoman Putu Budiarta, and Desak Gde Dwi Arini. "Pelaksanaan Perlindungan Hukum Bagi Pemilik Hak Cipta Musik Dan Lagu Dalam Pembayaran Royalti Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia." *Jurnal Interpretasi Hukum* 2.1 (2021): 89-94.
10. Syahputra, Rizky, Doddy Kridasaksana, and Zaenal Arifin. "Perlindungan Hukum Bagi Musisi Atas Hak Cipta Dalam Pembayaran Royalti." *Semarang Law Review (SLR)* 3.1 (2022): 84-97.
11. Putra, Silvia Angela1 Moody Rizqy Syailendra. "Penggunaan Hak Cipta Lagu Tanpa Ijin Dalam Platform Tiktok Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014."
12. A. Nugroho and A. S. Tohir, "Otomatisasi Sql Query Untuk Database Engine," *Semnasteknomedia Online*, vol. 5, no. 1, p. 2, 2017.
13. D. Setiyadi, H. Henderi, and R. W. Arifin, "Fungsi Date dalam Data Manipulation Language Dengan Bahasa Query Menggunakan SQL Server 2008," *Informatics for Educators and Professional: Journal of Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 163–172, 2020.
14. Arifin, Nofri Yudi, et al. *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri, 2022..
15. Prehanto, Dedy Rahman, S. Kom, and M. Kom. *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka, 2020..
16. Arifin, Nofri Yudi, et al. *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri, 2022..
17. Adiva, Rinitami Njatrijani Herni Widanarti Mutia. "Era Digital Melahirkan Peran Baru, Agregator Musik dalam Mendistribusikan Karya Cipta Lagu dan Musik." *Diponegoro Private Law Review* 7.1 (2020): 49-59..
18. Adiva, Rinitami Njatrijani Herni Widanarti Mutia. "Era Digital Melahirkan Peran Baru, Agregator Musik dalam Mendistribusikan Karya Cipta Lagu dan Musik." *Diponegoro Private Law Review* 7.1 (2020): 49-59.

19. Ipindo : Pencipta Dan Pemegang Hak Cipta. [Online]
Tersedia : <https://www.ipindo.com/pencipta-dan-pemegang-hak-cipta>
20. Simatupang, Khwarizmi Maulana. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15.1 (2021): 67.

