

**PENGEMBANGAN APLIKASI JEJARING SOSIAL PADA PLATFORM
ANDROID MENGGUNAKAN IONIC FRAMEWORK SEBAGAI
MEDIA PENGEMBANGAN MINAT DAN BAKAT
BERMUSIK MAHASISWA PADA BIDANG
BAND DI UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

Studi Kasus: UKM AMO AMIKOM Yogyakarta

SKRIPSI



disusun oleh

FX Bayu Anggara

16.21.0969

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN APLIKASI JEJARING SOSIAL PADA PLATFORM
ANDROID MENGGUNAKAN IONIC FRAMEWORK SEBAGAI
MEDIA PENGEMBANGAN MINAT DAN BAKAT
BERMUSIK MAHASISWA PADA BIDANG
BAND DI UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

Studi Kasus: UKM AMO AMIKOM Yogyakarta

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

FX BAYU ANGGARA

16.21.0969

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI JEJARING SOSIAL PADA PLATFORM
ANDROID MENGGUNAKAN IONIC FRAMEWORK SEBAGAI
MEDIA PENGEMBANGAN MINAT DAN BAKAT
BERMUSIK MAHASISWA PADA BIDANG
BAND DI UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**
Studi Kasus: UKM AMO AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**FX Bayu Anggara
16.21.0969**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2017

Dosen Pembimbing


Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI JEJARING SOSIAL PADA PLATFORM
ANDROID MENGGUNAKAN IONIC FRAMEWORK SEBAGAI
MEDIA PENGEMBANGAN MINAT DAN BAKAT
BERMUSIK MAHASISWA PADA BIDANG
BAND DI UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

Studi Kasus: UKM AMO AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**FX Bayu Anggara
16.21.0969**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Hartatik, S.T., M.Cs.
NIK. 190302232**

**Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.
NIK. 190302108**

**Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Desember 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038**



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang sudah dibuat merupakan karya penulis sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab penulis secara pribadi.

Yogyakarta, 4 Desember 2017



FX Bayu Anggara

NIM. 16.21.0969

MOTTO

“Jangan membenarkan hal-hal yang biasa dilihat, tetapi biasakanlah melihat hal-hal yang benar”




PERSEMBAHAN

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orangtua, B. Udijono & V.M. Sribudiarti, beserta keluarga yang selalu mendukung dan mendoakanku.
2. Kepada *partner* hidup, Brigitta Laksmi Paramita yang selalu memberikan kebahagiaan dan motivasi untuk selalu berjuang.
3. Kepada Bapak Ahlihi yang telah membantu dan mendampingi selama proses penyusunan skripsi.
4. Kepada Ibu Hartatik dan Ibu Mardhiya selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan positif.
5. Kepada teman-teman S1 Teknik Informatika Transfer angkatan 2016 yang telah berproses bersama selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 4 Desember 2017


FX Bayu Anggara
16.21.0969

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera.

Puji Tuhan, Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN APLIKASI JEJARING SOSIAL PADA PLATFORM ANDROID MENGGUNAKAN IONIC FRAMEWORK SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN MINAT DAN BAKAT BERMUSIK MAHASISWA PADA BIDANG BAND DI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.


Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Ketua Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, penulis berterima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama duduk di bangku perkuliahan.
6. Teman-teman kantor PKMK FK UGM yang telah memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
7. Pengurus dan teman-teman AMO AMIKOM Yogyakarta yang telah bersedia menjadi objek penelitian dan membantu peneliti dalam proses pengumpulan data penelitian.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Salam Sejahtera.

Yogyakarta, 4 Desember 2017



FX Bayu Anggara

16.21.0969

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Peneltiain.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode <i>Testing</i> dan Implementasi	6
1.6 Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Sistem.....	10
2.2.1 Elemen Sistem.....	10

2.2.2	Karakteristik Sistem.....	10
2.3	Siklus Hidup Pengembangan Sistem	12
2.3.1	Perencanaan Sistem.....	14
2.3.2	Analisis Sistem.....	14
2.3.3	Desain Sistem.....	15
2.3.4	Implementasi Sistem	20
2.3.5	Pengujian Sistem / <i>Software Testing</i>	21
2.4	Basis Data	23
2.4.1	<i>Database Management System</i>	24
2.4.2	<i>Entity Relationship Model</i>	25
2.5	Internet	28
2.5.1	<i>Web</i>	28
2.5.2	<i>Web Browser</i>	28
2.5.3	<i>Web Server</i>	29
2.6	Android	29
2.7	Hybrid App	31
2.7.1	Karakteristik Hybrid App.....	32
2.7.2	Keuntungan Lain Penggunaan Hybrid App.....	33
2.7.3	Kelemahan Penggunaan Hybrid App.....	35
2.8	Perangkat Lunak Sistem.....	36
2.8.1	Ionic Framework	37
2.8.2	HTML 5	41
2.8.3	CSS3.....	42
2.8.4	JavaScript	42
2.8.5	PHP	43
2.8.6	Android SDK	43
2.8.7	Java Development Kit (JDK).....	43
2.8.8	MySQL.....	44
2.8.9	Firebase	44
2.9	Jejaring Sosial	45
2.9.1	Kepercayaan.....	45

2.9.2 Kemudahan	46
2.10 Minat	46
2.11 Kerangka Teori.....	48
2.12 Kerangka Konsep	49
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	50
3.1 Deskripsi Singkat AMO	50
3.2 Analisis Masalah	50
3.3.1 Pengumpulan Data	52
3.3.2 Hasil Analisis	52
3.3 Solusi-solusi yang dapat Diterapkan	63
3.4 Solusi yang Dipilih.....	63
3.5 Analisis Kebutuhan	64
3.5.1 Kebutuhan Non-fungsional	64
3.5.2 Kebutuhan Fungsional	64
3.5.3 Kebutuhan Data.....	65
3.6 Perancangan Aplikasi.....	67
3.6.1 Rancangan Proses.....	67
3.6.2 Rancangan Basis Data dan Relasi Antar Tabel.....	75
3.6.3 Rancangan <i>Interface</i> / Antarmuka	83
3.6.4 Rancangan Struktur Aplikasi	90
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	91
4.1 <i>Database</i> dan Tabel.....	91
4.2 <i>Interface</i>	94
4.3 Koneksi <i>Form</i> dan <i>Database Server</i>	104
4.4 <i>White-box Testing</i>	108
4.5 Kompilasi Program	112
4.6 <i>Black-box Testing</i>	114
4.7 Implementasi Program	118
4.8 Pemeliharaan	119
4.9 Kuesioner Penggunaan Aplikasi	119
BAB V PENUTUP.....	122

5.1 Kesimpulan	122
5.2 Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	125



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Variabel Kepercayaan	53
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan.....	53
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Minat Bermusik (Internal).....	54
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel Minat Bermusik (Eksternal).....	54
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 3.6 Distribusi Frekuensi Jawaban Pertanyaan Responden Tentang Variabel Kepercayaan AMIKOM Yogyakarta Tahun 2017	56
Tabel 3.7 Distribusi Frekuensi Jawaban Pertanyaan Responden Tentang Variabel Kemudahan AMIKOM Yogyakarta Tahun 2017	57
Tabel 3.8 Distribusi Frekuensi Jawaban Pertanyaan Responden Tentang Variabel Minat Bermusik (Internal) AMIKOM Yogyakarta Tahun 2017	58
Tabel 3.9 Distribusi Frekuensi Jawaban Pertanyaan Responden Tentang Variabel Minat Bermusik (Eksternal) AMIKOM Yogyakarta Tahun 2017	59
Tabel 3.10 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	60
Tabel 3.11 Model Summary.....	62
Tabel 3.12 Hasil Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)	63
Tabel 3.13 Tabel Penjelasan Entitas dan Atribut	76
Tabel 3.14 Tabel Penjelasan Relasi dan Kardinalitas ERD	77
Tabel 3.15 Tabel <i>Account</i>	78
Tabel 3.16 Tabel <i>Bond</i>	79
Tabel 3.17 Tabel <i>Band</i>	79
Tabel 3.18 Tabel <i>Band Invitation</i>	80
Tabel 3.19 Tabel <i>Activities</i>	81
Tabel 4.1 <i>White-box Testing Login</i>	108
Tabel 4.2 <i>White-box Testing Register</i>	109
Tabel 4.3 <i>White-box Testing Forgot Password</i>	109
Tabel 4.4 <i>White-box Testing Membuka Halaman Bands</i>	109
Tabel 4.5 <i>White-box Testing Membuat Band</i>	109
Tabel 4.6 <i>White-box Testing Menghapus Band</i>	109

Tabel 4.7 <i>White-box Testing</i> Membuka Halaman <i>Band Detail</i>	110
Tabel 4.8 <i>White-box Testing</i> <i>Edit Band Profile</i>	110
Tabel 4.9 <i>White-box Testing</i> Mengirim <i>Band Chat</i>	110
Tabel 4.10 <i>White-box Testing</i> Membuka Halaman <i>Musicians</i>	110
Tabel 4.11 <i>White-box Testing</i> Membuka halaman <i>Musician Detail</i>	110
Tabel 4.12 <i>White-box Testing</i> <i>Invite User to a Band</i>	111
Tabel 4.13 <i>White-box Testing</i> <i>Add Friend</i>	111
Tabel 4.14 <i>White-box Testing</i> Mengirim <i>Personal Chat</i>	111
Tabel 4.15 <i>White-box Testing</i> Membuka Halaman <i>Chat</i>	111
Tabel 4.16 <i>White-box Testing</i> Membuka Halaman <i>Profile</i>	111
Tabel 4.17 <i>White-box Testing</i> <i>Edit User Profile</i>	112
Tabel 4.18 <i>White-box Testing</i> <i>Logout</i>	112
Tabel 4.19 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Create Account</i>	114
Tabel 4.20 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Force Update Application</i>	114
Tabel 4.21 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Update Profile</i>	115
Tabel 4.22 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Usecase Update Profile</i>	115
Tabel 4.23 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Login</i>	115
Tabel 4.24 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Logout</i>	116
Tabel 4.25 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Send Friend Request</i>	116
Tabel 4.26 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Approve Friend Request</i>	116
Tabel 4.27 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Create Band</i>	116
Tabel 4.28 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Update Band Profile</i>	117
Tabel 4.29 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Delete Band</i>	117
Tabel 4.30 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Invite Other Musicians into a Band...</i>	117
Tabel 4.31 <i>Black-box Testing</i> <i>Usecase Send Chat Messages</i>	118
Tabel 4.32 Daftar Pertanyaan Kuesioner	120
Tabel 4.33 Hasil Response Pertanyaan <i>App Functionality</i>	120
Tabel 4.34 Hasil Response Pada <i>Satisfaction Question</i>	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Siklus Hidup Pengembangan Sistem	13
Gambar 2.2 Contoh Diagram <i>Use Case</i>	18
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 2.4 Contoh Gambar <i>Class Diagram</i>	20
Gambar 2.5 Contoh <i>Entity Relationship Diagram</i>	27
Gambar 2.6 Struktur Ionic Framework	37
Gambar 2.7 Kerangka Teori	48
Gambar 2.8 Kerangka Konsep Penelitian	49
Gambar 3.1 Rancangan <i>Diagram Usecase</i>	68
Gambar 3.2 Rancangan <i>Diagram Activity Login</i>	69
Gambar 3.3 Rancangan <i>Diagram Activity Register</i>	69
Gambar 3.4 Rancangan <i>Diagram Activity Logout</i>	70
Gambar 3.5 Rancangan <i>Diagram Activity Reset Password</i>	70
Gambar 3.6 Rancangan <i>Diagram Activity Send Friend Request</i>	71
Gambar 3.7 Rancangan <i>Diagram Activity Approve Friend Request</i>	71
Gambar 3.8 Rancangan <i>Diagram Activity Create Band</i>	72
Gambar 3.9 Rancangan <i>Diagram Activity Update Band Profile</i>	72
Gambar 3.10 Rancangan <i>Diagram Activity Delete Band</i>	73
Gambar 3.11 Rancangan <i>Diagram Acitivity Invite Other Musicians Into a Band</i>	73
Gambar 3.12 Rancangan <i>Diagram Activity Send Chat Messages</i>	73
Gambar 3.13 Rancangan <i>Diagram Class</i>	74
Gambar 3.14 Rancangan <i>Diagram ERD</i>	75
Gambar 3.15 Rancangan Relasi Antar Tabel	82
Gambar 3.16 Rancangan Halaman <i>Login</i>	83
Gambar 3.17 Rancangan Halaman <i>Register</i>	84
Gambar 3.18 Rancangan Halaman <i>Forgot Password</i>	84
Gambar 3.19 Rancangan Halaman <i>Bands</i>	85
Gambar 3.20 Rancangan Halaman <i>Musicians</i>	86

Gambar 3.21 Rancangan Halaman <i>Chat</i>	86
Gambar 3.22 Rancangan Halaman <i>Profile</i>	87
Gambar 3.23 Rancangan Halaman <i>Musician Detail</i>	87
Gambar 3.24 Rancangan Halaman <i>Band Detail</i>	88
Gambar 3.25 Rancangan Halaman <i>Edit Profile Musician & Band</i>	88
Gambar 3.26 Rancangan Halaman <i>Invite to Band</i>	89
Gambar 3.27 Rancangan Halaman <i>Chat Detail</i>	89
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Struktur Aplikasi	90
Gambar 4.1 Implementasi <i>Authentication Firebase</i>	91
Gambar 4.2 Implementasi <i>Node pada Firebase</i>	91
Gambar 4.3 <i>Screenshot Implementasi Table Account</i>	92
Gambar 4.4 <i>Screenshot Implementasi Database Table Activities</i>	93
Gambar 4.5 <i>Screenshot Implementasi Database Table Band</i>	93
Gambar 4.6 <i>Screenshot Implementasi Database Table Band Invitation</i>	94
Gambar 4.7 <i>Screenshot Implementasi Database Table Bond</i>	94
Gambar 4.8 Implementasi <i>Interface Halaman Login</i>	95
Gambar 4.9 Implementasi <i>Interface Halaman Register</i>	95
Gambar 4.10 Implementasi <i>Interface Halaman Bands</i>	96
Gambar 4.11 Implementasi <i>Interface Halaman Create Bands</i>	97
Gambar 4.12 Implementasi <i>Interface Halaman Band Detail</i>	97
Gambar 4.13 Implementasi <i>Interface Halaman Edit Band Profile</i>	98
Gambar 4.14 Implementasi <i>Interface Halaman Musicians</i>	99
Gambar 4.15 Implementasi <i>Interface Halaman Musician Detail</i>	100
Gambar 4.16 Implementasi <i>Interface Halaman Invite Band</i>	100
Gambar 4.17 Implementasi <i>Interface Halaman Chat</i>	101
Gambar 4.18 Implementasi <i>Interface Halaman Band / Personal Chat</i>	102
Gambar 4.19 Implementasi <i>Interface Halaman Profile</i>	103
Gambar 4.20 Implementasi <i>Interface Halaman Edit Profile</i>	103
Gambar 4.21 Potongan Kode Program Memanggil <i>File .php</i>	104
Gambar 4.22 Potongan Kode Program Penulisan <i>Query MySQL pada File .php</i>	105

Gambar 4.23 Implementasi *Backup* pada *Database MySQL* 106
Gambar 4.24 Potongan Kode Program Untuk *Setup* *Firebase* 107
Gambar 4.25 Potongan Kode Program Pemanggilan pada *Firebase*..... 107
Gambar 4.26 Implementasi *Backup* pada *Firebase* 108



INTISARI

Kehadiran mahasiswa baru menciptakan keanekaragaman dalam berbagai hal seperti kemampuan, ketertarikan (*interest*), dan bakat yang berbeda terutama di bidang musik. Bakat seni musik yang dimiliki mahasiswa sering kali tidak dapat disalurkan dengan baik karena adanya tuntutan akademis dan berbagai keterbatasan dalam mengeksplorasi diri. Oleh karena itu, suatu wadah untuk menghimpun mahasiswa dalam mendukung pengembangan minat dan bakat bermusik dinilai perlu untuk memperkecil ruang keterbatasan ini serta dapat mengoptimalkan talenta bermusik.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk melakukan analisis pada data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner dan mencoba untuk mengembangkan sebuah aplikasi jejaring sosial yang dapat mengembangkan minat dan bakat bermusik mahasiswa. Metode pengembangan yang dilakukan pada pembuatan aplikasi ini yaitu SDLC *Waterfall Model*, dengan menggunakan desain sistem UML untuk merancang proses berbasis objek serta menggunakan ERD untuk membuat rancangan *database*.

Aplikasi jejaring sosial pada *platform* Android menggunakan Ionic Framework sebagai media pengembangan minat dan bakat bermusik mahasiswa pada bidang *band* di Universitas AMIKOM Yogyakarta memiliki fungsi utama untuk memudahkan mahasiswa dalam menemukan rekan personel *band* yang sesuai. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Ionic Framework versi 1 sebagai *front-end*, PHP (MySQL) dan Firebase sebagai *back-end*. Aplikasi ini memberikan layanan berupa pengelolaan data pengguna, pengelolaan data *group band*, pencarian musisi, pencarian *group band* dan *realtime chat*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk saling berkolaborasi dengan pengguna lainnya dalam mengoptimalkan talenta bermusik dan menemukan rekan bermusik di bidang *band* pada khususnya.

Kata-kunci: Android, aplikasi, Ionic Framework, musik, pengembangan

ABSTRACT

The presence of new students creates diversity in such things as abilities, interests, and talents, especially in music. Musical arts talents of students often can not be channeled properly because of academic demands and various limitations in self-exploration. Therefore, a media to gather students in supporting the development of interest and musical talent is considered necessary to minimize this limitation and so can optimize musical talent.

In this thesis, researchers try to analyze the data collected using questionnaires and try to develop a sn application that can develop students' musical interests and talents. The development method used in this application is SDLC Waterfall Model, using UML system design to design object-based process and using ERD to create database design.

Social Networking Applications on Android Platform using Ionic Framework as a Media Development for Musical Interests and Talents of Students in Bands at AMIKOM Yogyakarta University has a major function to facilitate students in finding appropriate peer band personnel. This application is built using Ionic Framework version 1 as front-end, PHP (MySQL) and Firebase as back-end. This application provides services in the form of user data management, group band data management, musician search, group band search and realtime chat. This application allows users to collaborate with other users to optimize their musical talents and find music peers in the band in particular.

Keywords: *Android, application, development, Ionic Framework, music*