



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 3 Juni 2023 Halaman 1627 - 1640

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Simulasi Desain Web *Music entertainment* Sebagai Produk Mata Kuliah Kewirausahaan

Andrian Purwanto¹, Yudi Sukmayadi^{2✉}, Enry Johan Jaohari³

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : purwantoandrian@upi.edu¹, yudi.sukmayadi@upi.edu², enryjohan@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat penggunaan simulasi desain web *music entertainment* sebagai alat pendukung ketercapaian hasil pembelajaran mahasiswa Program Studi Musik pada mata kuliah kewirausahaan yang didasarkan oleh perkembangan pesat industri musik dan hiburan di era digital serta pentingnya pemanfaatan teknologi dan *platform* digital dalam mempromosikan usaha jasa musik. Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif didukung dengan Teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan subjek penelitian untuk memperoleh data mengenai minat pengguna terhadap simulasi desain web dan kebutuhan dalam industri ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengguna jasa *music entertainment* menunjukkan minat yang tinggi terhadap *platform* sebagai sumber rujukan dan interaksi dengan usaha jasa musik favorit mereka. Simulasi desain web *music entertainment* memiliki potensi membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan memanfaatkan teknologi digital dalam membangun usaha jasa musik. Penelitian ini menyimpulkan desain web yang menarik, format musik yang beragam, dan fitur interaktif yang merupakan faktor penting dalam mengembangkan *platform* usaha jasa musik. Simulasi desain web dapat menjadi produk yang menarik untuk dikembangkan, dengan penggunaan teori kewirausahaan, desain UX, pemasaran digital, dan prinsip desain web yang responsif. Dengan menerapkan penemuan dan saran dari penelitian ini, diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan peluang kesuksesan dalam industri musik dan hiburan yang semakin kompetitif.

Kata Kunci: *desain web, profil online, user experience design, music entertainment, kewirausahaan musik.*

Abstract

This research to create the use of music entertainment web design simulation as a supporting tool for the achievement of learning outcomes of Music Study Program students in entrepreneurship courses based on the rapid development of the music and entertainment industry in the digital era and the importance of utilizing technology and digital platforms in promoting music service businesses. This research method uses a qualitative approach with descriptive analysis supported by data collection techniques in the form of interviews with research subjects to obtain data regarding user interest in web design simulations and needs in this industry. The research findings show that music entertainment service users show high interest in the platform as a source of reference and interaction with their favorite music service businesses. The music entertainment web design simulation has the potential to help students develop entrepreneurial skills and utilize digital technology in building music service businesses. This research concludes that attractive web design, diverse music formats, and interactive features are important factors in developing a music service business platform. The web design simulation can be an interesting product to develop, with the use of entrepreneurship theory, UX design, digital marketing, and responsive web design principles. By applying the findings and suggestions from this research, it is hoped that students can improve their skills.

Keywords: *web design, online profile, user experience design, music entertainment, music entrepreneurship.*

Copyright (c) 2023 Andrian Purwanto, Yudi Sukmayadi, Enry Johan Jaohari

✉ Corresponding author :

Email : yudi.sukmayadi@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5304>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Industri musik dan hiburan telah berkembang pesat di era digital, di mana konsumen dapat dengan mudah mengakses musik dan konten hiburan melalui platform online. Ini memberikan peluang baru bagi pelaku usaha jasa musik untuk mencapai pasar yang lebih luas. Dalam konteks ini, web dapat dimanfaatkan sebagai media promosi untuk usaha jasa music entertainment dengan menampilkan profil dan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen (Septiyan et al. 2022; Stähler and Mierisch 2022).

Mata kuliah Kewirausahaan di Prodi Musik memiliki peran penting dalam membekali mahasiswa dengan kompetensi yang diperlukan dalam menghadapi persaingan di industri musik. Selain keterampilan musik, mahasiswa juga perlu menguasai teknologi dan platform digital untuk mempromosikan diri mereka. Dalam mata kuliah ini, mereka dapat mempelajari strategi pemasaran digital, manajemen keuangan, dan pengelolaan portofolio melalui web. Seperti yang dikatakan oleh (E.Japarianto, 2020) Dengan pengetahuan dan keterampilan ini, mahasiswa dapat mengoptimalkan potensi pasar dan menarik minat calon pengguna melalui desain web yang menarik dan informatif.

Desain web yang efektif memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari dan memberikan pengalaman pengguna yang menarik. Dalam industri musik dan hiburan, desain web harus mampu menarik perhatian audiens dan membantu mereka menemukan jasa musik dan hiburan yang mereka cari. Selain itu, desain web yang responsif memungkinkan pengguna memiliki pengalaman yang konsisten di berbagai perangkat (Pauli et al., 2021; Asadullah et al., 2018).

Simulasi desain web music entertainment dalam mata kuliah Kewirausahaan dapat membantu mahasiswa memahami cara membuat desain web yang efektif dan mengembangkan ide-ide inovatif untuk produk musik dan hiburan (E.Japarianto, 2020; Mudzakir & Bakar, 2020). Simulasi ini memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan merancang produk yang inovatif dan menguntungkan.

Dalam mengembangkan prototype desain web music entertainment, penting untuk melakukan penelitian pasar guna memahami kebutuhan pengguna dan persaingan industri. Pengujian prototype juga penting untuk memastikan desain web yang dibuat memenuhi kebutuhan pengguna (Effect et al., 2017). Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan merancang dan mengembangkan desain web yang menarik dan fungsional melalui mata kuliah Kewirausahaan. Penelitian dan pengujian juga menjadi bagian penting dalam mempertimbangkan faktor-faktor yang diperlukan dalam desain web untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Alaidah et al., 2021; Mudzakir & Bakar, 2020).

Dengan memadukan teori inovasi, desain *User Experience* (UX), pemasaran digital, psikologi konsumen, dan teori desain web, simulasi desain web music entertainment dapat dikembangkan dengan cara yang unik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Munthe et al., 2018). Penerapan teori-teori ini dalam pengembangan produk kewirausahaan akan meningkatkan peluang kesuksesan dan memberikan nilai tambah yang positif dalam industri musik dan hiburan (Pulizzi, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana promosi jasa musik entertainment yang dikemas dalam bentuk web dan disajikan sebagai produk mata kuliah kewirausahaan.

Dengan demikian, simulasi desain web music entertainment menjadi salah satu prototype produk yang menarik untuk dikembangkan dalam mata kuliah Kewirausahaan. Desain web memiliki peran penting dalam mempromosikan para musisi dan perusahaan secara online serta menciptakan pengalaman pengguna yang positif bagi pengunjung situs web (Alaidah et al., 2021). Desain web yang baik juga membantu dalam menciptakan identitas branding yang kuat, meningkatkan keterlibatan pengguna, meningkatkan penjualan, dan memudahkan promosi usaha jasa music entertainment (Rahman et al., 2019; Sundaram et al., 2020).

Melalui mata kuliah Kewirausahaan, mahasiswa Prodi Musik dapat mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang kreatif dan inovatif, sehingga mampu menjalankan bisnis jasa music entertainment

dengan efektif dan menarik minat pasar yang luas. Simulasi desain web music entertainment dalam mata kuliah ini memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan merancang produk yang berpotensi menjadi bisnis yang sukses di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif yang didukung dengan teknik pengumpulan data wawancara dan studi dokumentasi yang memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi pengguna dalam konteks simulasi desain *web music entertainment*. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam dengan pengguna potensial, pengamatannya terhadap pengguna yang sedang menggunakan simulasi, serta analisis terhadap elemen desain dan konten *platform* Braun & Clarke,(2006); Creswell,(2014). Data sekunder seperti studi literatur, artikel, dan sumber informasi lainnya juga digunakan untuk mendukung penelitian *web music entertainment* (Miles, Matthew Huberman, Michael.A Saldana, 2016).

Dalam metode penelitian ini, teknik pengambilan sampel bertujuan untuk memperoleh variasi yang representatif dari pengguna potensial simulasi desain *web music entertainment*. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive*, dengan memilih partisipan yang memiliki latar belakang dan preferensi musik yang beragam (Quinn, Patton, 2003;Leavy, 2017). Hal ini bertujuan untuk memperoleh wawasan yang komprehensif tentang berbagai aspek penggunaan dan persepsi pengguna terhadap simulasi desain web. Selama wawancara mendalam, digunakan panduan wawancara yang terstruktur dengan pertanyaan terkait pengalaman pengguna, preferensi musik, tampilan desain, serta fitur-fitur yang diharapkan oleh pengguna (Seidman, 1992). Data yang terkumpul dianalisis secara tematik, dengan mengidentifikasi pola-pola umum, perbedaan, dan temuan menarik yang muncul dari data primer dan sekunder yang terkumpul (Braun & Clarke, 2006;Khaeruddin et al., 2020).

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengambilan sampel yang tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan simulasi desain web *music entertainment*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang berharga dalam pengembangan dan perbaikan simulasi desain web tersebut, serta memberikan wawasan kepada pemangku kepentingan tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan produk sejenis.

Subjek penelitian ini meliputi pengguna potensial simulasi desain web *music entertainment* yang memiliki latar belakang dan preferensi musik yang beragam. Dalam konteks penelitian ini, subjek penelitian direpresentasikan oleh pengguna A, pengguna B, pengguna C, dan seterusnya. Pengambilan sampel dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh variasi yang representatif dalam pengalaman pengguna dan persepsi mereka terhadap simulasi desain web ini.

Pelaksanaan metode penelitian ini mencakup beberapa tahapan. Pertama, dilakukan wawancara mendalam dengan subjek penelitian untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengalaman pengguna dan preferensi musik mereka dalam menggunakan simulasi desain web. Wawancara dilakukan menggunakan panduan wawancara terstruktur yang mencakup pertanyaan-pertanyaan yang relevan terkait pengalaman pengguna, preferensi musik, tampilan desain, serta fitur-fitur yang diharapkan oleh pengguna. Wawancara mendalam ini direkam untuk keperluan analisis dan dokumentasi lebih lanjut.

Pengamatan dilakukan terhadap pengguna simulasi desain web. Pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman tentang interaksi pengguna dengan *platform*, kegiatan yang dilakukan, serta reaksi dan tanggapan mereka terhadap fitur-fitur dan desain yang ada. Pengamatan dilakukan secara non-partisipan, di mana peneliti mencatat secara sistematis setiap interaksi dan respons yang terjadi. Selain itu, analisis terhadap elemen desain dan konten *platform* juga dilakukan dalam metode penelitian ini. Analisis ini melibatkan penelaahan dan evaluasi terhadap tampilan antarmuka, struktur navigasi, kegunaan fitur-fitur, serta

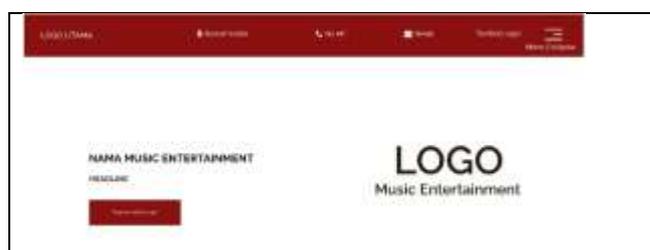
kualitas konten yang disajikan dalam simulasi desain web *music entertainment*. Data primer yang diperoleh dari wawancara dan pengamatan, serta data sekunder dari studi literatur dan artikel, digunakan sebagai dasar analisis dalam memahami pengalaman pengguna dan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan penerimaan simulasi.

Melalui metode penelitian yang telah dijelaskan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan simulasi desain web *music entertainment*. Dengan memperoleh wawasan yang komprehensif tentang preferensi pengguna, tampilan desain yang efektif, dan fitur-fitur yang diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar yang berharga dalam pengembangan dan perbaikan simulasi desain web tersebut.

Penelitian ini dilakukan di Prodi Musik FPSD UPI yang dilakukan dengan durasi penelitian selama 2 bulan dengan didukung oleh hasil wawancara dari narasumber yaitu dosen mata kuliah kewirausahaan. Peneliti menjadi observer langsung yang meninjau jalannya kegiatan mata kuliah tersebut khususnya pada pembuatan produk kewirausahaan dalam konteks web musik entertainment. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisis dengan melakukan reduksi data, kemudian data yang sudah disaring diinterpretasi sebagai hasil penelitian dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan temuan yang signifikan mengenai penggunaan simulasi desain web *music entertainment* sebagai alat pendukung ketercapaian hasil kompetensi mahasiswa Program Studi Musik dalam menjalankan usaha jasa pada mata kuliah Kewirausahaan. Melalui wawancara mendalam dengan subjek penelitian, ditemukan bahwa pengguna menunjukkan minat yang tinggi terhadap *platform* ini sebagai sumber rujukan dan interaksi dengan usaha jasa musik favorit mereka menurut Katz dalam (Kasirye, 2022). Dalam konteks pengembangan keterampilan kewirausahaan, penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk membangun dan mempromosikan usaha jasa *music entertainment*. Berikut ini adalah template simulasi desain web usaha jasa *music entertainment* yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. *Template* Halaman Depan Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pada gambar di atas, terdapat *template* halaman profil usaha jasa *music entertainment*. Halaman tersebut menyajikan berbagai informasi yang penting mengenai usaha jasa tersebut. Di bagian atas halaman, terdapat logo usaha jasa yang menjadi identitas visual dari perusahaan tersebut. Logo ini akan memberikan kesan yang mudah diingat dan dapat membantu membedakan usaha jasa tersebut dari yang lainnya. Selanjutnya, terdapat nama usaha jasa yang ditampilkan dengan jelas, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali dan mengingat nama perusahaan. Informasi kontak juga disediakan dengan lengkap, termasuk alamat usaha jasa, nomor telepon yang dapat dihubungi, dan alamat email. Dengan adanya informasi kontak ini, calon pelanggan dapat dengan mudah menghubungi usaha jasa untuk mendapatkan informasi lebih lanjut atau melakukan pemesanan. Menu utama yang terletak di halaman profil ini memuat daftar layanan atau produk yang ditawarkan oleh usaha jasa musik dan hiburan. Menu ini dapat membantu pengunjung dengan

cepat menemukan informasi yang mereka cari dan mengetahui jenis layanan atau produk yang disediakan oleh usaha jasa.



Gambar 2. *Template Footer (Kontak Music entertainment)*
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pada bagian bawah halaman, terdapat tautan yang mengarah ke profil media sosial usaha jasa tersebut. Tautan ini bertujuan agar calon pelanggan dapat mengakses dan menjelajahi profil media sosial perusahaan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang usaha jasa tersebut. Dengan mengunjungi profil media sosial, calon pelanggan dapat melihat konten-konten terbaru, ulasan dari pelanggan sebelumnya, dan mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang usaha jasa musik dan hiburan tersebut. Tujuan dari halaman profil ini adalah untuk memberikan informasi yang lengkap dan memikat bagi calon pelanggan. Dengan menyajikan logo, nama usaha jasa, informasi kontak, menu utama, dan tautan ke media sosial, halaman profil ini dirancang untuk menarik minat calon pelanggan agar ingin mengeksplorasi lebih lanjut mengenai profil usaha jasa tersebut di media sosial.



Gambar 3. *Template untuk input data format musik*
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Halaman berikutnya dalam *template* ini dirancang khusus untuk membantu usaha jasa *music entertainment* dalam menginput format atau produk musik yang ditawarkan kepada calon klien. Tujuan dari halaman ini adalah untuk memudahkan usaha jasa dalam menyajikan tampilan produk dengan mudah hanya melalui pengisian data pada *template*. Pada halaman ini, terdapat sejumlah elemen yang dapat diisi dengan informasi mengenai format atau produk musik yang ditawarkan. Dengan mengisi formulir yang disediakan, usaha jasa dapat menghasilkan tampilan produk yang siap ditawarkan kepada calon klien tanpa perlu membuatnya dari awal.

Salah satu elemen penting pada halaman ini adalah "Judul Format/Produk." Di sini, usaha jasa dapat memasukkan judul atau nama yang menarik untuk format atau produk musik yang mereka tawarkan. Sebagai contoh, mereka dapat menggunakan judul seperti "Paket Solo" atau "Paket Duet" untuk memberikan

gambaran singkat tentang apa yang ditawarkan dalam format atau produk tersebut. Selanjutnya, terdapat bagian "Deskripsi" yang memungkinkan usaha jasa untuk memberikan penjelasan yang singkat namun informatif tentang format atau produk musik mereka. Deskripsi ini harus mampu mengkomunikasikan dengan jelas kepada calon klien mengenai jenis musik yang ditampilkan, durasi produk, dan fitur-fitur khusus yang mungkin dimiliki oleh format atau produk tersebut.

Dengan menggunakan *template* ini, usaha jasa *music entertainment* dapat mengisi *field* dengan informasi yang relevan dan penting mengenai format atau produk musik yang ditawarkan. Setelah diisi, halaman ini akan menghasilkan tampilan produk yang siap ditawarkan kepada calon klien. Melalui tampilan produk yang menarik dan profesional ini, usaha jasa dapat dengan mudah menyajikan informasi secara jelas, merapikan proses penawaran produk, serta memberikan kesan profesionalitas kepada calon klien mereka.



Gambar 4. Contoh 1 Produk Mahasiswa, halaman awal
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Gambar di atas adalah hasil dari produk mata kuliah kewirausahaan yang dibuat oleh sekelompok mahasiswa yang membangun usaha jasa *music entertainment*. Mereka berhasil membangun sebuah situs *web* profil menggunakan *template* yang telah disediakan. Halaman awal yang terlihat di gambar tersebut menyajikan informasi profil seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Usaha jasa *music entertainment* ini diberi nama "Rama Sinta *Music entertainment*" dan telah memiliki logo yang menarik dan profesional. Logo tersebut memiliki desain kustom dengan penggunaan *font* yang unik. Desain halaman ini didominasi oleh warna kuning emas yang dipadukan dengan hitam dan putih, mengikuti warna dari logo. Kombinasi warna yang dipilih memberikan kesan elegan dan eksklusif yang sesuai dengan industri hiburan (Iswandi, 2018).

Pada bagian bawah halaman, terdapat tautan yang mengarah ke profil media sosial usaha jasa tersebut. Tautan tersebut menghubungkan pengunjung ke akun Instagram dan TikTok mereka. Calon pelanggan dapat menjelajahi profil mereka di kedua *platform* tersebut dan mendapatkan pembaruan terbaru, video, atau konten lainnya yang terkait dengan usaha jasa *music entertainment*. Selain itu, terdapat juga tautan menuju portofolio video mereka di YouTube. Calon pelanggan dapat melihat contoh-contoh karya mereka dalam bentuk video yang tersedia di *platform* tersebut. Menautkan portofolio video mereka ke YouTube memberikan keuntungan dalam hal keterjangkauan dan penyebaran konten yang lebih luas kepada calon klien potensial.



Gambar 5. Contoh 1 Produk Mahasiswa, halaman produk
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Selanjutnya, halaman berikutnya pada situs web "Rama Sinta *Music entertainment*" membahas tentang produk musik yang ditawarkan. Halaman ini juga menggunakan *template* yang telah disediakan dalam konteks mata kuliah kewirausahaan, menunjukkan keberhasilan mahasiswa dalam mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh.

Pada halaman ini, mahasiswa berhasil menyajikan informasi tentang berbagai format musik yang dapat dipesan oleh calon klien. Mereka menggunakan *template* yang telah dipelajari dalam perkuliahan dan menerapkannya dengan baik. Proses ini melibatkan penggunaan struktur dan desain yang efektif, serta pengaturan informasi yang jelas dan mudah dipahami. Mahasiswa dengan cermat menyusun konten tentang setiap format musik yang ditawarkan. Mereka menggunakan keterampilan komunikasi yang diperoleh selama perkuliahan untuk menjelaskan dengan jelas kepada calon klien apa yang mereka dapatkan ketika memilih format musik tertentu.

Ketika penggunaan *template*, mahasiswa juga memastikan konsistensi visual dengan halaman profil sebelumnya. Mereka menggunakan elemen desain seperti logo yang telah mereka rancang sebelumnya, warna-warna yang sudah ditentukan, dan tata letak yang seragam. Hal ini membantu menciptakan kesan profesional dan merujuk pada identitas merek "Rama Sinta *Music entertainment*" yang telah mereka bangun.



Gambar 6. Contoh 2 Produk Mahasiswa, halaman depan
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Gambar di atas adalah tampilan halaman depan dari Anastasya *Music entertainment*, sebuah usaha jasa *music entertainment* yang mencerminkan gaya dan identitas mereka. Dengan menggunakan *template* yang

disediakan dalam konteks mata kuliah kewirausahaan, mereka berhasil membangun sebuah halaman profil yang menarik dan informatif. Anastasya *Music entertainment* memiliki logo yang dirancang dengan pendekatan menyerupai tanda tangan. Logo ini mencerminkan keunikan dan keaslian usaha jasa musik tersebut. Desain halaman profil didominasi oleh warna hitam dan putih, memberikan kesan elegan dan modern yang sejalan dengan gaya dan identitas mereka.

Halaman depan ini menampilkan informasi penting seperti nama usaha jasa, yaitu Anastasya *Music entertainment*. Keunikan mereka menyoroti solois vokal utama, Putri Anastasya yang memberikan penekanan pada kualitas dan keahlian Putri sebagai artis solo yang menonjol dalam penampilan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesadaran merek, persepsi harga, dan desain web mempengaruhi minat beli. Dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki pengaruh terhadap minat beli dan bersifat positif atau searah dengan minat beli. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel desain web merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap minat beli. (Rahman et al., 2019).



Gambar 7. Contoh 2 Produk Mahasiswa, halaman produk
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Terdapat pula format musik lain yang ditawarkan oleh Anastasya *Music entertainment*, seperti format duet dan trio. Format-format ini melibatkan kolaborasi antara Putri Anastasya dengan musisi lain. Selain itu, Anastasya *Music entertainment* juga menawarkan format orkestra yang melibatkan sejumlah musisi dengan berbagai instrumen. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam menciptakan pengalaman musik yang kaya dan memukau bagi acara-acara khusus. Penataan layout untuk format musik sesuai dengan rekomendasi menurut (Alaidah et al., 2021) yang menyebutkan bahwa pengelompokan *mood* genre musik atau format musik dapat mempengaruhi dan memudahkan calon pengguna untuk menentukan pilihan mereka.

Pada halaman produk, calon klien dapat menemukan informasi rinci tentang setiap format musik yang ditawarkan oleh Anastasya *Music entertainment*. Deskripsi singkat, durasi, dan harga yang relevan ditampilkan dengan jelas. Hal ini memudahkan calon klien untuk memilih format musik yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Dengan menggunakan template yang disediakan dalam mata kuliah kewirausahaan, Rama Sinta *Music entertainment* dan Anastasya *Music entertainment* berhasil menciptakan halaman profil dan halaman produk yang menggambarkan dengan baik gaya, identitas, dan kualitas dari usaha jasa musik mereka. Mereka telah mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari perkuliahan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan informatif, memperkuat keberhasilan mereka dalam menjalankan bisnis dan mempromosikan produk musik mereka kepada calon klien.

Berdasarkan analisis konten di atas, halaman depan dan halaman produk ini merupakan bukti nyata dari keberhasilan mahasiswa dalam membangun usaha jasa *music entertainment* menggunakan *template* yang diberikan dalam konteks mata kuliah kewirausahaan. Mereka mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk menciptakan halaman yang efektif dan menarik bagi calon klien, memperkuat keberhasilan mereka dalam menghadapi tantangan bisnis dan mempromosikan produk musik yang ditawarkan.

Tampilan desain yang menarik pada simulasi desain *web* mempengaruhi pengalaman pengguna secara positif. Pengguna memberikan umpan balik yang positif terhadap tata letak yang jelas, navigasi yang mudah, dan pengaturan visual yang menarik (Norman, 2002; Paul & Pasaribu, 2022). Hal ini menekankan pentingnya pemahaman mahasiswa tentang prinsip-prinsip User Experience (UX) Design dalam menciptakan antarmuka yang menyenangkan dan mudah digunakan bagi pengguna. Dengan desain yang baik, pengalaman pengguna dapat ditingkatkan, menghasilkan kepuasan yang lebih tinggi.

Analisis terhadap konten dan fitur *platform* menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap kualitas konten portofolio yang disajikan dan fitur-fitur interaktif yang disediakan. Mahasiswa perlu memperhatikan preferensi pengguna terkait variasi format musik yang ditawarkan, fitur-fitur seperti *playlist*, portofolio untuk format musik, rekomendasi lagu berdasarkan preferensi pengguna dan jenis acara, dan kemampuan berbagi *link* portofolio dengan teman-teman. Dalam mengembangkan *platform web* usaha jasa *music entertainment*, mahasiswa dapat menerapkan konsep Technology Acceptance Model (TAM) yang menekankan pentingnya kegunaan dan kepuasan pengguna dalam meningkatkan adopsi teknologi sesuai dengan teori Davis dalam (Park & Park, 2020).

Dalam pengembangan simulasi desain *web music entertainment*, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Pengguna mengungkapkan kebutuhan akan lebih banyak variasi konten format, terutama untuk format musik yang lebih spesifik. Mahasiswa dapat memanfaatkan pengetahuan mereka dalam industri musik untuk menyediakan konten yang sesuai dengan preferensi pengguna. Seperti yang dikatakan oleh (Rochmawati, 2019) beberapa pengguna memberikan umpan balik terkait kebingungan dalam navigasi dan penempatan elemen desain. Hal ini menekankan pentingnya mahasiswa untuk memperhatikan pengalaman pengguna, terus melakukan perbaikan, dan menghadirkan pembaruan sesuai dengan umpan balik yang diterima.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa simulasi desain *web music entertainment* dapat memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan bagi pengguna, sekaligus mendukung ketercapaian hasil kompetensi mahasiswa Prodi Musik dalam menjalankan usaha jasa pada mata kuliah Kewirausahaan. Dalam mengembangkan *platform* usaha jasa *music entertainment*, desain yang menarik, format musik yang beragam, dan fitur-fitur interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna menjadi faktor penting. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, mahasiswa dapat mengoptimalkan peluang pengembangan bisnis dalam industri hiburan musik secara digital.

Berdasarkan hasil penelitian, tertulis pembahasan simulasi web musik entertainment sebagai produk mata kuliah kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan harus menumbuhkan minat kewirausahaan dalam diri mahasiswa melalui nilai-nilai, pemahaman, sikap, jiwa, serta perilaku (Hanum, 2015). Dalam berwirausaha tentunya harus melibatkan kreativitas diri untuk menuangkan ciptaan baru (Dewanta et al., 2023). Jika kewirausahaan dikaitkan dengan konteks musik maka salah satu peluang yang efektif bagi masyarakat khususnya bagi lulusan perguruan tinggi ialah menyediakan jasa *event organizer* (Keizer, 2011). Hal yang mendukung promosi jasa dalam konteks kewirausahaan bidang musik didorong oleh kemajuan teknologi saat ini, salah satu caranya ialah mendigitalisasikan jasa-jasa tersebut. Dalam penelitian ini, digitalisasi yang dimaksud adalah mentransformasi jasa khususnya musik entertainment yang mulanya dilakukan secara luring, kemudian dapat dilakukan secara daring dengan tujuan yang memudahkan pengguna serta penyedia jasa.

Dalam penelitian ini, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan simulasi desain *web music entertainment*. Diantaranya yaitu Tampilan dan desain visual, dalam simulasi desain web musik dan hiburan harus menciptakan tampilan yang menarik, perlu mempertimbangkan palet warna yang sesuai, tata letak yang baik, pemilihan font yang tepat, penggunaan gambar dan grafik berkualitas, serta elemen desain yang dapat memperkuat kesan visual. Semua ini berkontribusi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan (Norman, 2002; Paul & Pasaribu, 2022). Pengalaman pengguna menjadi prioritas utama dalam simulasi desain web. Desain web harus dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Seperti yang di sampaikan oleh (Putu et al., 2014) penting untuk memastikan navigasi situs web mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan mudah menjelajahi konten dan menuju ke halaman yang mereka inginkan. Informasi yang relevan juga harus mudah diakses, sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan apa yang mereka cari. Pengguna menyampaikan kebutuhan akan lebih banyak variasi format musik, terutama untuk format musik yang lebih spesifik. Hal ini menunjukkan bahwa sangat lah berarti pengembang untuk menyediakan konten yang beragam dan sesuai dengan preferensi pengguna. Selain itu, beberapa pengguna memberikan umpan balik terkait kebingungan dalam navigasi dan penempatan elemen desain. Hal ini menunjukkan perlunya pengembang untuk terus memperhatikan pengalaman pengguna, melakukan perbaikan, dan menghadirkan pembaruan sesuai dengan umpan balik yang diterima.

Diskusi juga menekankan pentingnya mahasiswa Prodi Musik dalam memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan ketercapaian hasil kompetensi dalam menjalankan usaha jasa pada mata kuliah Kewirausahaan. Dengan memahami preferensi dan kebutuhan pengguna, mahasiswa dapat mengoptimalkan pengembangan usaha jasa mereka dalam industri hiburan musik secara digital. Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi mahasiswa dalam memahami kebutuhan pasar dan melihat peluang pengembangan usaha jasa yang lebih baik.

Responsif dan kompatibilitas merupakan aspek primer dalam pengembangan situs web musik dan hiburan. Bahwa situs web yang baik adalah situs web yang dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk desktop, laptop, tablet, dan perangkat seluler. Desain responsif memungkinkan konten dan tampilan situs web menyesuaikan diri dengan ukuran layar yang berbeda, sehingga pengguna dapat mengakses dan menavigasi situs dengan mudah, tanpa mengalami kesulitan atau gangguan visual (Anwar et al., 2021). Dengan memastikan responsif dan kompatibilitas yang baik, situs web musik dan hiburan dapat memberikan pengalaman yang konsisten dan menyenangkan bagi pengguna, terlepas dari perangkat dan browser yang mereka gunakan.

Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa pengguna menunjukkan minat yang signifikan terhadap *platform* simulasi ini sebagai sumber referensi dan interaksi dengan usaha jasa musik favorit mereka. Temuan ini memberikan wawasan yang berharga bagi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital guna membangun dan mempromosikan usaha jasa *music entertainment*, yang menjadi relevan dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan. Selanjutnya, penelitian ini menyajikan berbagai *template* simulasi desain web yang digunakan, seperti halaman profil usaha jasa *music entertainment*, halaman *input* data format musik, dan halaman produk. Setiap *template* dirancang dengan mempertimbangkan elemen penting, termasuk logo perusahaan, informasi kontak, menu utama, dan tautan media sosial. *Template-template* ini membantu mahasiswa dalam menciptakan tampilan yang menarik dan informatif bagi calon klien.

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan desain yang menarik pada simulasi desain web *music entertainment* berpengaruh positif terhadap pengalaman pengguna. Umpan balik dari pengguna menyoroti kejelasan tata letak, kemudahan navigasi, dan pengaturan visual yang menarik. Selain itu, kualitas konten dan fitur-fitur interaktif juga mendapatkan penilaian positif dari pengguna. Dalam diskusi hasil penelitian, pentingnya memperhatikan aspek-aspek seperti variasi format musik, pengalaman pengguna, dan pengembangan bisnis yang relevan dalam pengembangan simulasi desain web *music entertainment* ditekankan. Mahasiswa Program Studi Musik perlu memanfaatkan temuan ini untuk meningkatkan

ketercapaian hasil kompetensi dalam menjalankan usaha jasa pada mata kuliah Kewirausahaan, dengan memahami preferensi dan kebutuhan pengguna serta mengoptimalkan pengembangan usaha jasa mereka dalam industri hiburan musik secara digital. Selain itu, responsivitas dan kompatibilitas juga merupakan aspek yang krusial dalam pengembangan situs web *music entertainment*. Situs web yang baik harus dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat, dan desain responsif memungkinkan konten dan tampilan situs web menyesuaikan diri dengan ukuran layar yang berbeda. Dengan memastikan responsivitas dan kompatibilitas yang baik, situs web *music entertainment* dapat memberikan pengalaman yang konsisten dan memuaskan bagi pengguna.

Penelitian mengenai desain web yang dilakukan pada sampel dan populasi mahasiswa musik memiliki keterbatasan dalam aspek teknis pemrograman. Baik objek penelitian maupun peneliti sendiri memiliki latar belakang seni musik dan minim pengetahuan dalam bidang pemrograman. Meskipun demikian, peneliti berupaya untuk menjalankan penelitian ini karena adanya kebutuhan dan tantangan di era saat ini. Peneliti meyakini bahwa kemampuan menguasai teknologi digital, termasuk desain web, perlu dimiliki oleh pelaku seni dalam ekosistem seni musik. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran *branding* dan *marketing* untuk produk atau jasa yang dihasilkan oleh para pelaku seni. Meskipun peneliti menyadari keterbatasan ini, namun peneliti memiliki keyakinan dan kemampuan dasar dalam melakukan penelitian ini dengan tepat. Peneliti merasa percaya diri dalam menjalankan topik penelitian ini, meskipun memiliki sedikit pengalaman dan keterampilan dalam pemrograman sederhana yang diperlukan untuk menciptakan web *music entertainment* sesuai dengan kriteria penelitian ini.

Peneliti memahami bahwa keterampilan pemrograman web yang mendalam adalah kompetensi yang khusus dan membutuhkan waktu dan latihan yang cukup. Namun, dalam konteks penelitian ini, peneliti mengandalkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk menghasilkan web *music entertainment* yang memenuhi kebutuhan penelitian. Peneliti menyadari bahwa kemampuan teknis yang lebih mendalam mungkin dapat meningkatkan kualitas dan fungsionalitas dari web yang dibangun. Namun, peneliti menganggap bahwa penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami pentingnya penggunaan teknologi digital dan desain web dalam konteks bisnis seni musik. Keterbatasan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk melibatkan tenaga ahli atau kolaborasi dengan pihak yang memiliki keahlian teknis dalam pemrograman web. Dengan demikian, penelitian dapat lebih mendalam dan komprehensif dalam menggali potensi penggunaan desain web dalam mendukung bisnis seni musik.

Berdasarkan uraian pada pembahasan penelitian ini, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil. Implikasi-implikasi ini memiliki potensi untuk mempengaruhi pemahaman dan praktik dalam penggunaan desain web *music entertainment* sebagai alat pendukung dalam mencapai hasil kompetensi mahasiswa Program Studi Musik pada mata kuliah Kewirausahaan. Berikut adalah beberapa implikasi yang dapat disimpulkan:

Pengembangan pemahaman teknologi digital dalam konteks seni musik: Penelitian ini menegaskan pentingnya pemahaman dan penguasaan teknologi digital, termasuk desain web, bagi mahasiswa Program Studi Musik. Melalui penerapan simulasi desain web *music entertainment*, mahasiswa dapat mempelajari dan mengaplikasikan keterampilan dalam membangun serta mempromosikan usaha jasa musik secara digital. Implikasinya adalah perlunya mengintegrasikan aspek teknologi digital ke dalam kurikulum pendidikan musik, sehingga lulusan dapat siap menghadapi tantangan di era digital.

1. Penelitian ini menggambarkan bahwa desain web *music entertainment* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran branding dan pemasaran produk atau jasa musik. Mahasiswa dapat memanfaatkan desain web untuk menciptakan tampilan yang menarik dan profesional, serta menyampaikan informasi dengan jelas kepada calon klien. Implikasinya adalah perlunya mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi digital dan desain web untuk memperkuat identitas merek dan mempromosikan produk musik.

2. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengalaman pengguna yang optimal dalam desain web music entertainment. Mahasiswa perlu memahami prinsip-prinsip User Experience (UX) Design untuk menciptakan antarmuka yang menyenangkan dan mudah digunakan bagi pengguna. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta minat beli terhadap produk musik yang ditawarkan. Implikasinya adalah perlunya mengedepankan pengalaman pengguna yang baik dalam pengembangan desain web *music entertainment*.
3. Keterbatasan peneliti dalam aspek teknis pemrograman web menunjukkan pentingnya kolaborasi antara pelaku seni musik dengan ahli teknis dalam pengembangan desain web *music entertainment*. Melibatkan ahli atau menjalin kolaborasi dengan pihak yang memiliki keahlian teknis dapat meningkatkan kualitas dan fungsionalitas dari web yang dibangun. Implikasinya adalah perlunya kerjasama antara pelaku seni musik dan ahli teknis guna memaksimalkan potensi penggunaan desain web dalam mendukung bisnis seni musik.
4. Penelitian ini menekankan bahwa pengembangan desain web *music entertainment* merupakan proses yang terus-menerus. Mahasiswa perlu memperhatikan umpan balik pengguna serta melakukan perbaikan dan pembaruan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Implikasinya adalah perlunya komitmen untuk terus meningkatkan dan mengembangkan desain web *music entertainment* agar dapat memenuhi kebutuhan dan perkembangan pasar dalam industri hiburan musik.

Implikasi-implikasi tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan musik, pengembangan bisnis seni musik, serta pengembangan desain web *music entertainment* di masa depan. Dengan memperhatikan implikasi-implikasi ini, diharapkan mahasiswa Program Studi Musik dapat memiliki pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam memanfaatkan teknologi digital dan desain web untuk mengoptimalkan bisnis seni musik.

SIMPULAN

Penelitian ini berkontribusi signifikan dalam memajukan pemahaman tentang peran desain web dalam industri *music entertainment* di era digital. Mahasiswa Program Studi Musik dapat memanfaatkan teknologi dan platform digital, termasuk desain web dan media sosial, untuk mempromosikan diri, mengembangkan branding, dan membangun koneksi dengan calon pengguna. Desain web yang baik menciptakan identitas merek yang kuat, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan memfasilitasi peningkatan penjualan usaha jasa musik entertainment. Simulasi desain web *music entertainment* membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan merancang produk potensial di masa depan. Penelitian pasar diperlukan untuk memahami kebutuhan pengguna dan persaingan di industri ini, serta menerapkan desain antarmuka yang mudah digunakan, konten relevan, dan prinsip desain web responsif. Mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan kewirausahaan mereka dan memberikan nilai tambah positif dalam industri musik dan hiburan dengan menerapkan saran-saran ini. Implikasinya adalah pentingnya penguasaan teknologi dan penggunaan *platform* digital dalam membangun karir musik, serta perlunya penelitian pasar dan penerapan prinsip desain web yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaidah, F. W., Islam, M. A., Studi, P., Komunikasi, D., Surabaya, U. N., Studi, P., Komunikasi, D., & Surabaya, U. N. (2021). Desain Web Rekomendasi Musik Berdasarkan Pengelompokan. *Barik*, 2(2), 57–71. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jdkv/article/view/41064>
- Anwar, M. R., Hardini, M., & Anggraeni, M. (2021). Review Of Responsive Design Concept Based On Framework Materialize On The Website. *Adi Journal On Recent Innovation*, 3(1), 59–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/Ajri.V3i1.290>

- 1639 *Simulasi Desain Web Music entertainment Sebagai Produk Mata Kuliah Kewirausahaan - Andrian Purwanto, Yudi Sukmayadi, Enry Johan Jaohari*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5304>
- Asadullah, A., Faik, I., & Kankanhalli, A. (2018). Digital Platforms : A Review And Future Directions. *Research Gate, September*. <https://www.researchgate.net/publication/327971665%0adigital>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis In Psychology. *Qualitative Research In Psychology, 3*(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (V. Knight (Ed.); 4th Ed.). Sage.
- Dewanta, G. S., Suweca, I. W., & Irawan, R. (2023). Peranan Pregina Art & Showbiz Bali Aspek Wirausaha Sebuah Industri Hiburan Dan Kreatif Pada Acara Bali Rockin Blues Festival 2022. *Melodious: Journal Of Music, 1*(2), 121–129.
- E.Japarianto, S. A. (2020). Pengaruh Tampilan Web Dan Harga Terhadap Minat Beli Dengan Kepercayaan Sebagai Intervening Variable Pada E-Commerce Shopee. *Jurnal Manajemen Pemasaran, 14*(1), 35–43. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.14.1.35>
- Effect, T. H. E., Trust, O. F., Design, W. E. B., Consumer, O. N., By, I., Of, M., Attitude, C., & Purchase, T. O. (2017). The Effect Of Trust , Risk , And Web Design On Consumer Intention By Means Of Consumer Attitude To Purchase Online. *Journal Of Applied Management, 15*(3), 472–479. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21776/ub.jam.2017.015.03.12>
- Hanum, A. N. (2015). Pengaruh Mata Kuliah Kewirausahaan Terhadap Minat Mahasiswa Menjadi Wirausaha. *Value Added: Majalah Ekonomi Dan Bisnis, 11*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/vameb.v11i1.1664>
- Iswandi, H. (2018). *Peran Dan Pengaruh Tampilan Desain Pada Periklanan*. 3(3), 100–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.493>
- Kasirye, F. (2022). The Importance Of Needs In Uses And Gratification Theory. *Advance, May*. <https://doi.org/10.31124/advance.14681667.v2>
- Keizer, D. P. De. (2011). Event Organizer Sebagai Peluang Usaha. *Humaniora, 2*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3104>
- Khaeruddin, F., Aditiya, R., & Makassar, K. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pengukuran Kinerja Instansi Pemerintah Daerah. *Assets, 10*(2), 195–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/assets.v10i2.18602>
- Leavy, P. (2017). *Research Design Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Art-Based, And Community-Based Participatory Research Approaches*.
- Miles, Matthew Huberman, Michael.A Saldana, J. (2016). Qualitative Data Analysis. *Nursing Standard (Royal College Of Nursing (Great Britain) : 1987), 30*(25), 33. <https://doi.org/10.7748/ns.30.25.33.s40>
- Mudzakir, T. Al, & Bakar, A. (2020). Desain Dan Implementasi Customer Relationship Management Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Baju Ladya). *Systematics, 2*(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/sys.v2i1.z3444>
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2*(7), 2679–2688. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Norman, D. A. (2002a). Design Of Everyday Things. In *Physics*. Basic Books.
- Norman, D. A. (2002b). The Design Of Every Things. In *Basic Books*. New York. Ny. Pp. Xi-10 Isbn (Preface To, Vol. 13).
- Park, E. S., & Park, M. S. (2020). Applied Sciences Factors Of The Technology Acceptance Model For Construction It. *Applied Sciences, 10*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/app10228299>

- 1640 *Simulasi Desain Web Music entertainment Sebagai Produk Mata Kuliah Kewirausahaan - Andrian Purwanto, Yudi Sukmayadi, Enry Johan Jaohari*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5304>
- Paul, J., & Pasaribu, K. (2022). Sistem Pelayanan Akademik Terhadap Keluhan Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Dengan Metode Web Responsive Design. *Processor*, 17(2), 66–73. <https://doi.org/10.33998/Processor.2022.17.2.1221>
- Pauli, T., Fieft, E., & Matzner, M. (2021). Digital Industrial Platforms. *Business & Information Systems Engineering*, 63(2), 181–190. <https://doi.org/10.1007/S12599-020-00681-W>
- Pulizzi, J. (2013). *Epic Content Marketing*.
- Putu, N., Suandana, W., & Rahyuda, K. (2014). Pengaruh Pengalaman Membeli Produk Fashion Terhadap Niat Membeli Kembali Melalui Kepuasan Dan Kepercayaan Pelanggan. *Manajemen, Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 10(1), 85–97. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1353755&val=954&title=Pengaruh Pengalaman Membeli Produk Fashion Terhadap Niat Membeli Kembali Melalui Kepuasan Dan Kepercayaan Pelanggan](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1353755&val=954&title=Pengaruh%20pengalaman%20membeli%20produk%20fashion%20terhadap%20niat%20membeli%20kembali%20melalui%20kepuasan%20dan%20kepercayaan%20pelanggan)
- Quinn, Patton, M. (2003). *Qualitative Research And Evaluation Methods* (3rd Ed.). In V. Laughton, C. Deborah Novak (Ed.), *Sage Publications* (Vol. 3, Issue 2). Sage. <https://doi.org/10.1177/1035719x0300300213>
- Rahman, A., Hidayat, W., Rahayu, S., & Astuti, T. (2019). Analisis Pengaruh Kesadaran Merek , Persepsi Harga , Desain Web , Terhadap Minat Beli Pada Zenius Education (Studi Pada Perilaku Generasi Z Khusus Siswa Dikabupaten Demak). *Diponegoro Journal Of Management*, 8(2), 1–13. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/25962>
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web Iwearup. *Visualita*, 7(2), 2019. <https://doi.org/10.33375/Vsl.7i2.1459>
- Seidman, I. (1992). Review Of Interviewing As Qualitative Research: A Guide For Researchers In Education And The Social Sciences. In *Contemporary Psychology: A Journal Of Reviews* (Third Edit, Vol. 37, Issue 7). Tacher College, Columbia University. <https://doi.org/10.1037/032390>
- Septiyan, D. D., Wadiyo, W., Haryono, S., & Sukmayadi, Y. (2022). Peran Digital Music Publisher Dalam Pemasaran Karya Musik Di Era Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 5(1), 227–231. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Stäbler, S., & Mierisch, K. K. (2022). The Street Music Business : Consumer Responses Buskers Performing On The Street And On Online Video Platforms. *Marketing Letters*, 33, 325–350. <https://doi.org/10.1007/S11002-021-09566-8>
- Sundaram, R., Sharma, R., & Shakya, A. (2020). Digital Transformation Of Business Models: A Systematic Review Of Impact On Revenue And Supply Chain. *International Journal Of Management*, 11(5), 9–21. <https://doi.org/10.34218/Ijm.11.5.2020.002>