

**PERANCANGAN APLIKASI WEB SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN  
LAYANAN JASA *SAMII MUSIC ENTERTAINMENT***

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Seni (M. Pd.)



Oleh:

**Andrian Purwanto**  
**2217153**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

**PERANCANGAN APLIKASI WEB SEBAGAI UPAYA  
PENGEMBANGAN LAYANAN JASA *SAMII MUSIC ENTERTAINMENT***

Oleh  
Andrian Purwanto

M.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 2024

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Seni

© Andrian Purwanto  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

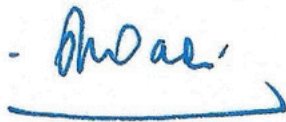
Andrian Purwanto

2217153

**PERANCANGAN APLIKASI WEB SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN  
LAYANAN JASA SAMII MUSIC ENTERTAINMENT**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd**

NIP. 197303262000031003

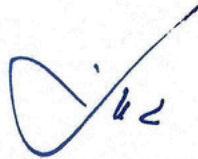
**Pembimbing II**



**Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn**

NIP. 196202071987031000


**Penguji I**



**Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.**

NIP. 196305171990032001

**Penguji II**

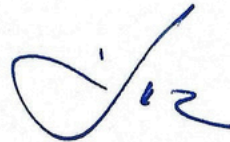


**Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd**

NIP. 198205132008121002

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Seni  
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia**



**Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.**

NIP. 196305171990032001

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis dengan judul:

### **PERANCANGAN APLIKASI WEB SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN LAYANAN JASA *SAMII MUSIC ENTERTAINMENT***

Ini Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 30 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Andrian Purwanto

NIM. 2217153

## UCAPAN TERIMAKASIH

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji hanya milik Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan nikmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tesis berjudul " Perancangan Aplikasi Web Sebagai Upaya Pengembangan Layanan Jasa *Samii Music Entertainment*". *Shalawat* dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa cahaya kehidupan bagi umat manusia.

Penyusunan tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun material. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan dalam penelitian ini, terutama kepada:

1. Prof.Dr.Phil.Yudi Sukmayadi,M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis hingga terselesaikannya penulisan tesis ini.
2. Dr.H.Nanang Ganda Prawira,M.Sn sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis hingga terselesaikannya penulisan tesis ini.
3. Prof.Juju Masunah,M.Hum.,Ph.D sebagai dosen wali yang selalu membantu selama proses perkuliahan
4. Para Dosen Program Pendidikan Seni Sekolah Pascasarja Universitas Pendidikan Indonesia
5. Tenaga Kependidikan dan Staff Program Pendidikan Seni Sekolah Pascasarja Universitas Pendidikan Indonesia
6. Direktur Sekolah Pascasarja Universitas Pendidikan Indonesia
7. Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia
8. Rektor Universitas Pendidikan Indoensia
9. Orang Tua, Istri dan Anak-Anak yang telah mendukung penyelesaian tesis ini
10. *Samii Music Entertainment*, Sebagai objek penelitian beserta anggota yang terlibat.
11. Kawan-kawan terdekat yang selalu memberikan dukungan.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih yang positif bagi dunia seni dan budaya, khususnya dalam memperkaya dan melestarikan tradisi tari adat di Kota Sukabumi. Semoga Allah SWT senantiasa *meridhai* usaha kita semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandung,30 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andrian', written over a horizontal line.

Andrian Purwanto

NIM. 2217153

## ABSTRAK

Pengembangan aplikasi web untuk *Samii Music Entertainment* yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam pengelolaan dan pemesanan acara musik, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan akan layanan yang lebih cepat, mudah diakses, dan transparan. Ide dan konsep perancangan aplikasi web ini berfokus pada digitalisasi alur kerja yang selama ini dilakukan secara manual, dengan harapan dapat memperbaiki efisiensi operasional perusahaan. Proses perancangan dilakukan melalui pendekatan Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. 1) Empathize, wawancara dan survei dilakukan untuk memahami kebutuhan dan kendala pengguna. 2) Tahap Define menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman bagi Samii Music Entertainment. 3) Ide dan solusi kreatif dikembangkan pada tahap Ideate melalui brainstorming, 4) yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe aplikasi web menggunakan Figma pada tahap Prototype. Hasil dari pengujian rancangan UI prototipe menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi media layanan yang efektif dalam usaha jasa Samii Music Entertainment, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan efisiensi operasional, kualitas layanan, dan kepuasan pelanggan. Prototipe ini juga berpotensi memperkuat posisi perusahaan di pasar, membuka peluang baru dalam layanan musik yang lebih kreatif dan responsif, serta mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan Samii Music Entertainment dalam jangka panjang.

Kata Kunci: *Samii Music Entertainment*, aplikasi web, *Design Thinking*, digitalisasi, industri musik

## **ABSTRACT**

*The development of a web application for Samii Music Entertainment that aims to increase effectiveness in managing and booking music events, with the aim of meeting customer needs for faster, more accessible, and transparent services. The idea and concept of designing this web application focuses on digitizing the workflow that has been done manually, with the hope of improving the company's operational efficiency. The design process is carried out through the Design Thinking approach, which consists of five stages Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. 1) Empathize, interviews and surveys were conducted to understand user needs and constraints. 2)The Define stage uses SWOT analysis to identify strengths, weaknesses, opportunities, and threats for Samii Music Entertainment. 3)Creative ideas and solutions are developed at the Ideate stage through brainstorming, 4)which are then realized in the form of a web application prototype using Figma at the Prototype stage. The results of testing the prototype UI design show that this application can be an effective service medium in the Samii Music Entertainment service business, with results showing an increase in operational efficiency, service quality, and customer satisfaction. The prototype also has the potential to strengthen the company's position in the market, open up new opportunities in more creative and responsive music services, and support the long-term growth and sustainability of Samii Music Entertainment.*

*Keywords: Samii Music Entertainment, web application, Design Thinking, digitalization, music industry*



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian .....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat/Signifikasi Penelitian .....	13
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	13
1.4.2 Manfaat Praktis.....	14
1.5 Batasan Perancangan .....	17
1.6 Struktur/Organisasi Penulisan .....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>19</b>
2.1 Landasan Teori .....	19
2.1.1 Inovasi Teknologi dalam Musik .....	19
2.1.2 Perancangan Website.....	21
2.1.3 Teori Pengalaman Pengguna (User Interface - UI) .....	25
2.1.4 Peran Penerapan Teknologi dalam UMKM .....	26
2.1.5 <i>Music Entertainment</i> .....	28
2.2 Penelitian Terdahulu.....	29
2.3 Kerangka Berfikir .....	36
2.3.1 Inovasi Teknologi.....	37
2.3.2 Teknologi UMKM.....	37
2.3.3 Perancangan Website.....	37
2.3.4 Pengguna/User.....	38
2.3.5 Uji Coba dan Feedback .....	38
2.3.6 <i>Music Entertainment</i> .....	39

2.3.7 Implementasi dan Evaluasi.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	41
3.2 Metode Penelitian.....	41
3.3 Partisipan.....	43
3.4 Lokasi Penelitian.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5.1 Wawancara.....	50
3.5.2 Observasi.....	52
3.5.3 Questionare.....	54
3.5.4 Studi dokumen.....	56
3.5.5 Catatan Harian (Kegiatan, Refleksi):.....	56
3.5.6 Focused Group Discussion (FGD) (Mengundang Ahli untuk Memvalidasi Desain).....	57
3.6 Teknik Analisis Data.....	58
3.6.1 Organisasi Data.....	58
3.6.2 Display Data.....	59
3.6.3 Interpretasi Data.....	59
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1. Hasil Penelitian.....	61
4.1.1. Rumusan, Ide dan Konsep Penelitian.....	61
4.1.2. Proses Perancangan.....	63
4.1.3. Hasil Perancangan.....	74
4.1.4. Validasi Ahli.....	104
4.2. Pembahasan.....	110
4.2.1. Analisis Perancangan.....	110
4.2.2. Analisis Proses.....	117
4.2.3. Analisis Hasil.....	128
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>142</b>

5.1. Kesimpulan.....	142
5.1.1. Ide dan Konsep Perancangan Aplikasi Web .....	142
5.1.2. Proses Perancangan Melalui Design Thinking.....	142
5.1.3. Hasil Uji Coba Rancangan UI .....	143
5.2. Implikasi... ..	144
5.2.1. Pengembangan Layanan .....	144
5.2.2. Dampak pada Pengguna .....	144
5.3. Rekomendasi .....	145
5.3.1. Pengembangan Berkelanjutan Desain Antarmuka Pengguna (UI).....	145
5.3.2. Pengalaman Pengguna (UX) .....	146
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>160</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1. Skema Kerangka Berfikir.....	36
Gambar4.1 Halaman Awal Web.....	63
Gambar 4.2 Krangka Aplikasi Website .....	66
Gambar 4.3 Wire Frame Data Aset.....	69
Gambar 4.4 Krangka Dashboard Musisi.....	70
Gambar 4.5 Wire Frame Dashboard Frequently Asked Questions dan Customer Service .....	71
Gambar 4.6 Wire Frame Form Booking .....	72
Gambar 4.7 Krangka Admin Panel Aplikasi Website .....	74
Gambar 4.8 Dashboard Home Landing Page .....	78
Gambar 4.9 Dashboard Personil Samii Music Entertainment .....	80
Gambar 4.10 Fitur Chat .....	82
Gambar 4.11 Dashboard Log In dan Sign Up.....	83
Gambar 4.12 Dashboard Menu Paket .....	85
Gambar 4.13 Pilih Paket Costum.....	86
Gambar 4.14 Dashboard Paket .....	88
Gambar 4.15 Dashboard Full Payment.....	90
Gambar 4.16 Pilih Pembayaran .....	91
Gambar 4.17 Dashboard Bayar.....	92
Gambar 4.18 Grafik Perkembangan .....	94
Gambar 4.19 Dashboard Penilaian .....	95
Gambar 4.20 Demographic dan Target Audience .....	117
Gambar 4.21 Hasil Wawancara Event Organizer .....	120
Gambar 4.22 Hasil Wawancara Klien .....	122
Gambar 4.23 Empathy Mapping.....	124
Gambar 4.24 Business Model.....	126
Gambar 4.25 Plant Point.....	129
Gambar 4.26 User Journey Map .....	132
Gambar 4.27 User Flow Booking.....	136
Gambar 4.28 Affinity Diagram.....	139

## DAFTAR TABEL

Tabel 3 1. Kuisisioner Pengguna.....	46
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara .....	51
Tabel 4.1 Testimoni Respon Pelanggan.....	97
Tabel 4.2 Kuisisioner Pelanggan.....	100

## DAFTAR PUSTAKA

Abbas, A. M. H., Ghauth, K. I., & Ting, C. Y. (2022). User Experience Design Using Machine Learning: A Systematic Review. *IEEE Access*, 10, 51501–51514. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3173289>

Abdurakhimovich, U. A. (2023). The Vital Role of Web Programming in the Digital Age. *JURNALI*, 1(6), 42–51.

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>

Alby, Tom. (2008). *Web 2.0 Konzepte, Anwendungen, Technologien* Tom Alby. Hanser.

Aliyasa Almaj Duddin, H., & Senja Fitriani, A. (2021). Securing Input And Output Processes On The Web to Minimize SQL-Injection and XSS Attacks Using IDS and IPS Methods Pengamanan Proses Input Output Pada Web Untuk Meminimalisir Serangan SQL-Injection dan XSS Menggunakan Metode IDS dan IPS. In *Network, and Computer Science* | (Vol. 4, Issue 1).

Allen's, M. (2012). *Michael Allen's Guide to e-Learning (Second)*. John Wiley & Sons.

Ananda, A. D., & Susilowati, D. (2019). Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Berbasis Industri Kreatif di Kota Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, X(X), 120–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jie.v1i1.6072>

Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>

Arif, E. (2023). Perancangan Prototipe Aplikasi Legalisir Ijazah Dan Transkrip Akademik Berbasis Web Menggunakan Layanan Autentikasi Single Sign-On Gmail. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 6(1), 156–161. <https://doi.org/10.31004/jutin.v6i1.14799>

Bakaev, M., & Razumnikova, O. (2021). What makes a ui simple? Difficulty and complexity in tasks engaging visual-spatial working memory. *Future Internet*, 13(1), 1–21. <https://doi.org/10.3390/fi13010021>

Baskerville, D. (2017). *Music Business Handbook and Career Guide* (Tim Baskerville, Ed.; 11th ed.). SAGE.

Bican, P. M., & Brem, A. (2020). Digital Business Model, Digital Transformation, Digital Entrepreneurship: Is there a sustainable “digital”? Sustainability (Switzerland), 12(13), 1–15. <https://doi.org/10.3390/su12135239>

Brindha, S., Anjum, N. N., Kumar, R. G. S., Subramani, S. A., Rithika, V., Jayapreetha, N., & Swetha, D. (2022). Augmented Security System for Commercial buildings by Manipulating Object Detection and Admin Panel. 2022 International Conference on Communication, Computing and Internet of Things (IC3IoT), 1–6. <https://doi.org/10.1109/IC3IOT53935.2022.9767997>

Brügger, N. (2008). The Archived Website and Website Philology. Nordicom Review, 29(2), 155–175. <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0183>

Brugger, N. (2009). Website history and the website as an object of study. New Media and Society, 11(1–2), 115–132. <https://doi.org/10.1177/1461444808099574>

Chambers, P. (2022). Producing the self: Digitisation, music-making and subjectivity. Journal of Sociology, 58(4), 554–569. <https://doi.org/10.1177/14407833211009317>

Che Ibrahim, N. F. S., Mohd Rusli, N. F., Shaari, M. R., & Nallaluthan, K. (2021). Students’ Perceptions of Interactive Multimedia Applications in the 21st Century Teaching and Learning Process. Online Journal for TVET Practitioners, 6(1). <https://doi.org/10.30880/ojtp.2021.06.01.003>

Chen, Y., Ma, W.-Y., & Zhang, H.-J. (2003). Detecting web page structure for adaptive viewing on small form factor devices. Proceedings of the 12th International Conference on World Wide Web, 225–233. <https://doi.org/10.1145/775152.775184>

Chiara, G., Spiller, N., & Noci, G. (2007). How to Sustain the Customer Experience:: An Overview of Experience Components that Co-create Value With the Customer. European Management Journal, 25(5), 395–410. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.emj.2007.08.005>

Choirudin, R., & Adil, A. (2019). Implementasi Rest Api Web Service dalam Membangun Aplikasi Multiplatform untuk Usaha Jasa. MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer, 18(2), 284–293. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.407>

Clark, J. A. (2015). Responsive web design in practice (Vol. 12). Rowman & Littlefield.

Creswell-, J. W. (2013). Research Design\_ Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches (p. 273).

Dalip, V., Yadav, A. L., & Joshi, A. (2022). Custom Analytics Module and Admin Panel for Websites built in PHP (Laravel). 2022 International Conference on Cyber Resilience (ICCR), 1–4. <https://doi.org/10.1109/ICCR56254.2022.9995942>

Damayanti, W. R., Kuncoro, A. P., Subarkah, P., & Saputro, R. E. (2024). DESIGNING UI/UX OF DOCTOR'S CONSULTATION APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 10(2), 307–314. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v10i2.3053>

Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *INFOKAM, II*, 116–123. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>

Dewi, putri. (2022). Analisis Faktor Manajemen Perubahan SM Entertainment. *Sanskara Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 01(01), 8–14.

Dolata, U. (2020). The Digital Transformation of the Music Industry The Second Decade: From Download to Streaming. Stuttgart: Universität Stuttgart, Institut Für Sozialwissenschaften, Abteilung Für Organisations- Und Innovationssoziologie, 04. <http://www.uni-stuttgart.de/soz/oi/publikationen/>

Fadhilah, J., Layyinna, C. A. A., Khatami, R., & Fitroh, F. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Wallet Sebagai Solusi Alternatif Pembayaran Modern: Literature Review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.36596/jcse.v2i2.219>

Fadillah, S., M., Zulkaidah Siregar, H., Abdillah, F., Fadilla, H., Arif, M., & Manurung, P. (2023). Dampak Transformasi Digital terhadap Inovasi Model Bisnis dalam Start-up Teknologi. *Innovative*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2827>

Farantika, A. (2015). PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE. *Adharupa*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

Fedelina Christover, F., Magdalena, L., Fahrudin, R., & Hatta, M. (2023). PERANCANGAN WEB PORTAL LANDING PAGE KLINIK UTAMA LUTHFI MEDICAL CENTER DENGAN METODE LEAN UX (Vol. 13, Issue 1).

Ganda Prawira, N., & Fajri Aulia, G. (2023). Pengembangan Identitas Visual untuk Peningkatan Strategi Branding Desa Wisata Hanjeli di Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(3).



Gea, D., & Nugroho, A. Y. (2022). Studi Komparatif Industri Musik Di Indonesia, Korea Selatan Dan Jepang Sebagai Inovasi Ekonomi Kreatif. *Global Insight Journal*, 07(02), 100–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.52447/gij.v7i2.6585>

Gil, C. (2022). *The End of Marketing - Humanizing Your Brand in The Age of Social Media* (K. Page, Ed.; Second Edi). CPI Group.

Gonçalves Curty, R., & Zhang, P. (2013). Website features that gave rise to social commerce: a historical analysis. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12(4), 260–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.elerap.2013.04.001>

Gui, Y., Li, Z., Wan, Y., Shi, Y., Zhang, H., Su, Y., Dong, S., Zhou, X., & Jiang, W. (2024). VISION2UI: A Real-World Dataset with Layout for Code Generation from UI Designs. <http://arxiv.org/abs/2404.06369>

Hadiono, K., & Noor Santi, R. C. (2020). MENYONGSONG TRANSFORMASI DIGITAL. In SENDIU.

Hartmann, J., Sutcliffe, A., & Angeli, A. De. (2008). Towards a theory of user judgment of aesthetics and user interface quality. *ACM Trans. Comput.-Hum. Interact.*, 15(4). <https://doi.org/10.1145/1460355.1460357>

Hassenzahl, M. (2013). User experience and experience design. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2, 1–14. <https://doi.org/10.1109/CSE-EUC-DCABES.2016.253>

Hawa, S. D. (2022). User Interface dan Social Media Marketing Sebagai Pendorong Keputusan Pembelian pada E-Commerce Tokopedia. In *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)* (Vol. 3, Issue 2). [www.journal.peradaban.ac.id](http://www.journal.peradaban.ac.id)

Hebert, L. (2017). *Digital Transformation*.

Hepworth-Sawyer, R., & Hodgson, J. (2016). Perspectives on Music Production: Mixing Music. In *Mixing Music*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315646602>

Hermawan, S. A., Djafar, M., Sefia, R., & Djitalov, R. (2023). IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN JASA JAHIT BERBASIS WEB PADA KORITA TAILOR. *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 1, 9–13. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>

Hockley, N. S., Bahlmann, F., Fh, D., & Fulton, B. (2012a). Analog-to-Digital Conversion to Accommodate the Dynamics of Live Music in Hearing Instruments. <https://doi.org/10.1177/1084713812471906>

Hockley, N. S., Bahlmann, F., Fh, D., & Fulton, B. (2012b). Analog-to-Digital Conversion to Accommodate the Dynamics of Live Music in Hearing Instruments. <https://doi.org/10.1177/1084713812471906>

Ilyas, R., & Hartono, R. (2023). Digitalisasi UMKM dan Pertumbuhan Ekonomi Digitalisasi UMKM dan Pertumbuh Ekonomi.

Jacksi, K., & Abass, S. M. (2019). Development History Of The World Wide Web. INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH, 8(09). [www.ijstr.org](http://www.ijstr.org)

Jobarteh, A., Witarsyah, D., Musnansyah, A., Bazen, J., & Saputri, M. E. (2021). Implementation of Goal-Directed Design in Designing User Interface for Job Seeking Website. 2021 International Conference Advancement in Data Science, E-Learning and Information Systems (ICADEIS), 1–14. <https://doi.org/10.1109/ICADEIS52521.2021.9702059>

Kandriasari, A., Yulianti, Y., & Sachriani. (2023). Wireframe of Mobile Web Applications as Digital Literature in Food Services (pp. 4–15). [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-236-1\\_2](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-236-1_2)

Kim, S., Chen, J., Cheng, T., Gindulyte, A., He, J., He, S., Li, Q., Shoemaker, B. A., Thiessen, P. A., Yu, B., Zaslavsky, L., Zhang, J., & Bolton, E. E. (2021). PubChem in 2021: New data content and improved web interfaces. *Nucleic Acids Research*, 49(D1), D1388–D1395. <https://doi.org/10.1093/nar/gkaa971>

Kinanda, R., Gasali, M., Alfa, A., & Sudeska, E. (2023). BUSSINES MODEL CANVAS UNTUK PROGRAM HILIRISASI INDUSTRI KELAPA DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR DALAM PENINGKATAN PAD. Selodang Mayang. <https://doi.org/https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v9i1.295>

Kluge, J., Kargl, F., & Weber, M. (2007). The effects of the ajax technology on web application usability. *Webist 2007 - 3rd International Conference on Web Information Systems and Technologies, Proceedings, WIA*, 289–294. <https://doi.org/10.5220/0001286102890294>

Kuswardhani, N., Agustian, R., & Plus, M. L. (2021). STRATEGI PENGEMBANGAN BISNIS “COFRESH”(Coffee Fresh) DENGAN METODE BUSSINES MODEL CANVAS (BMC) dan QSPM (QUANTITATIVE STRATEGIC PLANNING MATRIX). *Agroindustrial Technology Journal*, 4(2), 167. <https://doi.org/10.21111/atj.v4i2.5077>

Law, M. V., Nwagwu, N., Kwatra, A., Lee, S.-Y., Diangelis, D. M., Yu, N., Gonzalez-Pumariega, G., Rajesh, A., & Hoffman, G. (2024). Affinity Diagramming with a Robot. *ACM Transactions on Human-Robot Interaction*, 13(1), 1–41. <https://doi.org/10.1145/3641514>

lewis, james. (2000). *Fundamentals of Project Management*. In *Reproduction*.

Liu, C., Yin, Z., & Li, R. (2021). Design of paint repairing robot system based on point cloud. 2021 13th International Conference on Intelligent Human-Machine Systems and Cybernetics (IHMSC), 162–167. <https://doi.org/10.1109/IHMSC52134.2021.00045>

Lyons, N., Schaepe, D. M., Hennessy, K., Blake, M., Pennier, C., Welch, J. R., McIntosh, K., Phillips, A., Charlie, B., Hall, C., Hall, L., Kadir, A., Point, A., Pennier, V., Phillips, R., Muntean, R., Williams, J., Williams, J., Chapman, J., & Pennier, C. (2016). Sharing deep history as digital knowledge: An ontology of the Sq'ewlets website project. *Journal of Social Archaeology*, 16(3), 359–384. <https://doi.org/10.1177/1469605316668451>

Maaso, A., & Spilker, H. S. (2022). The Streaming Paradox: Untangling the Hybrid Gatekeeping Mechanisms of Music Streaming. *Popular Music and Society*, 45(3), 300–316. <https://doi.org/10.1080/03007766.2022.2026923>

Mahraz, M. I., Benabbou, L., & Berrado, A. (2019). A systematic literature review of digital transformation. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 917–931.

Manurung, J., Anom, E., & Iswadi. (2023). Strategi Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan Di Upt Perpustakaan Uin Mataram. 8(2), 248–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.33050/tmj.v8i2.2086>

Mardliyaturrahma, A., Wasiqoh, A., & Sutanto, Y. P. (2022). Digitalisasi Pemasaran Produk UMKM dengan Pemanfaatan Whatsapp Business di Desa Karanggayam Srengat Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara*, 4(2), 175–181.

Maxwell, M. L., Abrams, J. A., & Belgrave, F. Z. (2016). Redbones and earth mothers: The influence of rap music on African American girls' perceptions of skin color. *Psychology of Music*, 44(6), 1488–1499. <https://doi.org/10.1177/0305735616643175>

McGregor, C., & Schiefer, J. (2004). A Web-Service based framework for analyzing and measuring business performance. *Information Systems and E-Business Management*, 2(1), 89–110. <https://doi.org/10.1007/s10257-003-0027-x>

McGuffin, M. J. (2005). Fitts' Law and Expanding Targets: An Experimental Study, and Applications to User Interface Design. In *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* (Vol. 12, Issue 4). <https://doi.org/10.1145/1121112.1121115>

Miftahunnadzir, M. (2016). Analisis Usaha Event Organizer MICE (Meeting, Incentive, Conference, Exhibition) Melalui Kanvas Model Bisnis dan Peta Empati: Studi Kasus Event Organizer di Yogyakarta dan Surakarta (Vol. 7, Issue 2).

Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Jurnal Ekspresi Seni Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Muhsith, M. A. (2021). Teknologi Media Baru : Perubahan Analog Menuju Digital. *Research Gate*, 5(February), 33–40. <https://doi.org/10.15408/adalah.v5i2.17932>

Mustakim, B., & Setiawati, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Stok Data Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus Rani Cell). *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 6(2), 43–51. <https://doi.org/10.36596/jitu.v6i2.820>

Newman, M. W., & Landay, J. A. (2000). A Sketch of Web Site Design Practice. <https://doi.org/10.1145/347642.347758>

Pieroni, Marina. P., McAloone, T., & Pigosso, Daniela. A. C. (2019). Business model innovation for circular economy and sustainability: A review of approaches. *Journal of Cleaner Production*2, 215, 198–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.01.036>

Praja, F. P. A., Afwani, R., Sutoyo, E., Suryani, E., & Diswandi, D. (2023). Enhancing Website Design: The Implementation of Sequential Monadic Concept Testing on User Interface and User Experience Design. *2023 International Conference on Advancement in Data Science, E-Learning and Information System (ICADEIS)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICADEIS58666.2023.10271051>

Premana, A., Fitralisma, G., Yulianto, A., Zaman, M. B., & Wiryo, M. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0. In *Jurnal Economic Management (JECMA) (Vol. 1)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/jecma.v1i01.219>

Purwanto, A., Sukmayadi, Y., & Jaohari, E. J. (2023). Simulasi Desain Web Music Entertainment Sebagai Produk Mata Kuliah Kewirausahaan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1631–1640. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5304>

Putra, A., & Jemakmun. (2022). Perancangan aplikasi inventarisasi alat / barang di dinas komunikasi dan informatika kota Palembang berbasis web dengan metode action research. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 4(1), 521–526. <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCCS/article/view/3140>

Putra, R. A., Putra, R. B., & Fitri, H. (2022). Perkembangan Sumber Daya Manusia dalam Transformasi Digital di Era Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2(2), 8–17. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v2i2.661>

Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi Pendidikan dan Transformasi Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 20(1), 53–57.

Rahmah, Y., Aknuranda, I., & Ratnawati, D. E. (2022). User Requirements Analysis of Digital-Based Solutions for Supporting Disabilities using User Journey Map (Case Study of PSLD Brawijaya University). In *Journal of Information Technology and Computer Science* (Vol. 7, Issue 2). [www.jitecs.ub.ac.id](http://www.jitecs.ub.ac.id)

Rochmawati, I. (2019). ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP. *Visualita*, 7(2), 2019. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2,1459>

Rogers, E. M., & Everett, M. (2003). *DIFFUSION OF INNOVATIONS*.

Roumeliotis, K. I., & Tselikas, N. D. (2022a). An Effective SEO Techniques and Technologies Guide-map. *Journal of Web Engineering*, 21(5), 1603–1650. <https://doi.org/10.13052/jwe1540-9589.21510>

Roumeliotis, K. I., & Tselikas, N. D. (2022b). An Effective SEO Techniques and Technologies Guide-Map. *Journal of Web Engineering*, 21(5), 1603–1649. <https://doi.org/10.13052/jwe1540-9589.21510>

Ruddin, I., Santoso, H., Indrajit, R. E., & Dazki, E. (2021). BIG ENTERTAINMENT'S FILM AND MUSIC CREATION DESIGN: PLATFORM-BASED BUSINESS MODEL CANVAS AND ENTERPRISE ARCHITECTURE. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 13(1). <https://doi.org/10.33153/capture.v13i1.3946>

Rumagit, H., Keintjem, M., & Pandowo, A. (2020). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN HARGA PADA KEPUASAN PELANGGAN DI CASEY MUSIK STUDIO. 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/mk.v1i2.627>

Santos Ordóñez, A., González Lema, C., Puga, M. F. M., Párraga Lema, C., & Vega, M. F. C. (2017). Design thinking as a methodology for solving problems: Contributions from academia to society. *Proceedings of the LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology*, 2017-July(September). <https://doi.org/10.18687/LACCEI2017.1.1.256>

Saraswathi, P. K. (2024). Article ID: IJADS\_01\_02\_001 Cite this Article: Pradeep Kumar Saraswathi, Transforming Digital Experience with AI-Driven Personalization and No-Code Platforms in Web Development. *International Journal of Artificial Intelligence and Data Science (IJADS)*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12625161>

Schultheiß, S., & Lewandowski, D. (2021). "Outside the industry, nobody knows what we do" SEO as seen by search engine optimizers and content providers. *Journal of Documentation*, 77(2), 542–557. <https://doi.org/10.1108/JD-07-2020-0127>

Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sihombing, L. B. (2012). HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS DAN MINAT WIRAUSAHA (ENTERTAINMENT) DENGAN HASIL BELAJAR MANAJEMEN PRODUKSI PERGELARAN SENI MUSIK. *Generasi Kampus*, 9, 855–859.

Singh, S. (2006). Impact of color on marketing. *Management Decision*, 44(6), 783–789. <https://doi.org/10.1108/00251740610673332>

Singh, V., Gu, N., & Wang, X. (2011). A theoretical framework of a BIM-based multi-disciplinary collaboration platform. *Automation in Construction*, 20(2), 134–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.autcon.2010.09.011>

Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=am7fEAAAQBAJ&lpg=PA5&ots=xhMhOxGzT8&dq=estetika%20dan%20fungsionalitas%20desain&lr&pg=PA4#v=onepage&q=estetika%20dan%20fungsionalitas%20desain&f=false>

Stefanus, M., & Andry, J. F. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL PADA SMK STRADA 2 JAKARTA. 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.37859/jf.v10i1.1878>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA BANDUNG.

Theresia, M., Larasati, L., & Sukmayadi, Y. (2021). *Mobile Learning Design for Sight Reading*.

Xinghai, W. (2023). Reimagining Website Usability: A Conceptual Exploration of SEO and UX Design Integration. *Journal of Digitainability, Realism & Mastery (DREAM)*, 2(03), 60–66. <https://doi.org/10.56982/dream.v2i03.99>

Zulfidiana, Z., Yunardi, D. H., & Mutiawani, V. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengujian Usability Berbasis Web. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 1(01), 58–70. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v1i01.3180>