

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan kelompok musisi dalam industri hiburan musik, atau yang lebih dikenal sebagai *music entertainment* (usaha jasa music), mengalami pertumbuhan pesat. Banyak kelompok musisi yang terlibat dalam bisnis pertunjukan kini memanfaatkan berbagai fitur media sosial untuk meningkatkan visibilitas layanan mereka. Namun, implementasi langkah-langkah digitalisasi saat ini lebih terfokus pada memajang portofolio, termasuk dokumentasi hasil karya dalam bentuk foto dan video. Digitalisasi tersebut dapat meningkatkan upaya pemasaran bagi para pelaku usaha jasa musik. Dengan memanfaatkan media sosial untuk menampilkan hasil kerja mereka, kelompok-kelompok usaha jasa musik akan mendapatkan respons positif dari masyarakat yang semakin membutuhkan layanan mereka (Manurung et al., 2023).

Pentingnya digitalisasi terlihat dalam upaya para pengelola usaha jasa musik untuk memperluas jangkauan pemasaran mereka. Keberhasilan dalam pemasaran dapat menjadi kunci utama bagi kelangsungan dan pertumbuhan perusahaan, serta untuk mencapai keuntungan maksimal. Para pelaku usaha jasa musik memahami bahwa kegiatan pemasaran adalah salah satu aspek fundamental yang harus ditekuni dalam upaya mempertahankan dan mengembangkan usaha mereka (Gil, 2022; Rumagit et al., 2020). Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan terhadap kelompok-kelompok usaha jasa musik yang ada di Bandung, banyak di antara mereka yang belum melakukan digitalisasi dalam melakukan kegiatan bisnisnya, terutama dalam teknik pemasaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pemilik bisnis tersebut, diperoleh penjelasan bahwa mereka banyak yang tidak mampu melakukan digitalisasi karena tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melakukannya. Bisa saja hal itu dilakukan dengan meminta bantuan pihak lain, namun biaya untuk itu juga tidak murah, sehingga terpaksa masih menggunakan cara-cara tradisional dalam melakukan kegiatan bisnisnya. Mereka menyadari bahwa dengan cara-cara tradisional tersebut hasilnya tidak akan

maksimal. Para pengguna terbatas hanya orang-orang dekat yang sudah cukup mengenal baik dengan pemilik maupun anggota usaha jasa musik tersebut.

(*SME*) adalah sebuah penyedia usaha jasa musik yang aktif di Bandung selama tujuh tahun. Dengan catatan portofolio penampilan selama tujuh tahun berdiri tersebut, *SME* telah menunjukkan reputasi yang kuat dalam menyajikan beragam hiburan musikal. Namun, pengamatan awal peneliti menemukan adanya kelemahan dalam cara pemasaran terutama pada sistem komunikasi dan transaksi yang masih bergantung pada proses manual melalui WhatsApp. Meskipun memiliki dokumentasi atau portofolio penampilan yang lengkap, adopsi teknologi dalam pengelolaan komunikasi dan transaksi dapat menjadi titik potensial perbaikan bagi *SME*. Dari perspektif penelitian, kebutuhan akan perbaikan dalam proses komunikasi dan transaksi melalui pemanfaatan teknologi muncul sebagai kesempatan signifikan. Implementasi aplikasi web terintegrasi dapat mengatasi kendala yang muncul, seperti kesulitan dan keterlambatan dalam komunikasi dengan klien serta proses transaksi yang masih terpusat pada *platform* WhatsApp. Choirudin & Adil, (2019) dalam tulisannya mengatakan Dengan kemajuan teknologi masyarakat membutuhkan berbagai macam kemudahan dalam menjalankan usaha dan aktivitasnya. Salah satunya adalah dalam mencari usaha jasa termasuk harga atau biaya jasa, harga material dan lain sebagainya. Aplikasi multiplatform (lebih dari satu platform) dapat memberikan kemudahan pengguna dalam memilih platform yang akan digunakan. Melalui perangkat teknologi, *SME* berpotensi untuk meningkatkan efisiensi dalam memberikan layanan kepada klien serta mempercepat respons terhadap permintaan yang diberikan.

Pembaruan teknologi, khususnya melalui penggunaan aplikasi web, menjadi fokus utama pada penelitian ini dalam upaya perbaikan layanan *SME*. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, mengurangi kesalahan dalam proses transaksi, dan memberikan kesan profesional dalam proses interaksi dengan klien. Dari perspektif peneliti, penyempurnaan teknologi ini berpotensi untuk memajukan layanan *SME* dalam memberikan pengalaman yang lebih efisien dan efektif kepada klien.

SME memiliki beberapa kekuatan yang dapat menjadi basis untuk pengembangan usaha jasanya. Pertama, mereka telah berdiri sejak tahun 2016 dan

memiliki pengalaman selama 7 tahun dalam industri hiburan. Selama periode ini, mereka telah tampil di 987 panggung, menunjukkan reputasi yang baik dan kepercayaan yang diberikan oleh klien dan penonton. Selain itu, *SME* telah menghasilkan dokumentasi penampilan yang dapat digunakan sebagai portofolio untuk mempromosikan jasa mereka kepada calon klien. *SME* aktif menggunakan media sosial, yang dapat mendukung mereka untuk menghasilkan banyak konten. Selain itu, konten yang dihasilkan dari penampilan mereka dapat menjadi sumber pendapatan tambahan melalui YouTube AdSense. Keberadaan *SDM* musisi profesional juga menjadi kekuatan utama mereka, karena hal tersebut dapat menjamin kualitas musik yang disajikan kepada klien. Selain itu, *SME* memiliki kemauan untuk terus berkembang dan meningkatkan layanan mereka, menunjukkan komitmen mereka untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pelanggan.

Namun, *SME* juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, komunikasi dengan calon pengguna masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp. Metode ini relatif tidak efisien dan rentan terhadap kesalahan. Selain itu, proses transaksi dilakukan melalui berbagai *platform*, yang dapat menyebabkan kerumitan dan kebingungan dalam proses pembayaran. Validasi dan konfirmasi juga dilakukan secara manual melalui WhatsApp, yang membutuhkan waktu lebih lama dan rentan terhadap kesalahan. Selain itu, terdapat beberapa tantangan dalam memilih dan menentukan format musik yang kadang-kadang menyebabkan diskusi yang rumit. Terkadang juga terjadi mispersepsi terkait format musik kustom yang diminta oleh pelanggan. Selain itu, respons yang lambat juga menjadi kelemahan yang dapat mempengaruhi kualitas layanan mereka. Tawar-menawar harga yang tidak efektif juga dapat menghambat pertumbuhan bisnis mereka. Dalam upaya menciptakan digitalisasi pada *SME*, hasil dari tahap persiapan adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh *SME*. Seperti yang diungkapkan oleh Ananda & Susilowati, (2019) bahwa setiap bisnis memiliki kekuatan dan kelemahan yang perlu diperhatikan. Kekuatan suatu bisnis mungkin terletak pada produk atau layanan unggulan yang mereka tawarkan, strategi pemasaran yang efektif, atau koneksi yang kuat dengan para pelanggan. Namun, di sisi lain, kelemahan bisa muncul dalam bentuk kurangnya diversifikasi

produk atau layanan, keterbatasan sumber daya finansial, atau bahkan kurangnya pemahaman akan pasar yang dituju. Penting untuk mengidentifikasi baik kekuatan maupun kelemahan ini agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan bisnis dan mengatasi tantangan yang mungkin terjadi. Kekuatan yang dimiliki oleh *SME* digunakan sebagai bahan utama untuk pengembangan aplikasi web. Upaya tersebut dilakukan dengan tujuan memanfaatkan potensi dan keunggulan yang dimiliki oleh *SME* dalam menyajikan konten portofolio dan pengalaman transaksi kepada pengguna melalui *platform* digital.

Selain itu, kelemahan yang terdapat pada *SME* diidentifikasi dan diperbaiki untuk memperkuat proses rancang bangun aplikasi web sebagai tahap awal digitalisasi pada *SME*. Kelemahan tersebut dapat berupa kurangnya komunikasi dan transaksi yang efektif, serta keterbatasan dalam pengelolaan dokumentasi dan postingan media sosial. Dalam upaya digitalisasi pada *SME*, kelemahan tersebut diperbaiki agar dapat diintegrasikan ke dalam aplikasi web yang dapat membuat komunikasi, transaksi, dan dokumentasi dilakukan secara efektif. Pada tahap selanjutnya yaitu proses rancang bangun dilakukan pembuatan aplikasi web khusus untuk *SME*. Aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan perilaku dan paradigma masyarakat terkait digitalisasi. Penggunaan *user interface* yang menarik dan interaktif diharapkan dapat memberikan pengalaman positif bagi pengguna, sehingga mereka lebih tertarik dan nyaman menggunakan aplikasi web ini untuk memilih berdasarkan *filter* periode waktu dan melihat *track records* penampilan *SME* dalam bentuk data statistik yang interaktif. Dalam upaya digitalisasi, dokumentasi dan postingan media sosial menjadi bahan utama dalam membangun aplikasi web. Postingan media sosial diubah menjadi tautan produk dalam etalase yang siap di-klik, sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. *User experience* memainkan peran penting dalam mempengaruhi pilihan pengguna, sehingga tampilan dan presentasi konten yang menarik akan menjadi faktor penentu dalam memilih layanan yang ditawarkan oleh *SME*. (Abbas dkk., 2022; Hassenzahl, 2013).

Salah satu fokus dalam digitalisasi pada *SME* adalah menyediakan komunikasi dan transaksi yang efektif bagi pengguna. Seluruh aktivitas terjadi dalam satu *platform* dengan *user interface* yang ramah pengguna dan berorientasi

pada kepuasan pelanggan. Upaya tersebut akan memberikan kemudahan, transparansi, dan kepastian bagi pengguna dalam melakukan tindakan yang diperlukan, baik dalam berkomunikasi maupun melakukan transaksi dengan *SME*. Berdasarkan hal di atas, upaya digitalisasi pada *SME* bertujuan untuk memanfaatkan kekuatan yang dimiliki, memperbaiki kelemahan yang ada, membangun aplikasi web yang mengutamakan *user experience*, serta menyediakan komunikasi dan transaksi yang efektif. Melalui langkah-langkah ini, diharapkan *SME* dapat mengoptimalkan potensi usaha jasa dan memberikan layanan yang lebih baik kepada pengguna di era digital ini. Penelitian rancang bangun aplikasi web untuk usaha jasa *SME* terkait dengan perubahan paradigma masyarakat terhadap digitalisasi. Dengan kemajuan teknologi 4.0 dan adaptasi teknologi yang semakin meluas, masyarakat mengalami pergeseran dari proses analog yang lambat dan tidak efisien menuju proses digital yang cepat, efektif, dan transparan. Penggunaan teknologi melahirkan digitalisasi alur kerja dalam usaha jasa, menciptakan pekerjaan baru, dan menciptakan peluang pertumbuhan yang lebih luas (Muhsith, 2021; Premana dkk., 2020).

Dalam upaya digitalisasi, penerapan *user interface* yang menarik dan interaktif dalam aplikasi web, penggunaan dokumentasi dan postingan media sosial sebagai bahan utama, serta penyediaan komunikasi dan transaksi yang efektif menjadi langkah-langkah penting (Hartmann et al., 2008; Rochmawati, 2019). Dengan memanfaatkan peluang yang dihadirkan oleh digitalisasi dan mengikuti perubahan perilaku masyarakat, *SME* dapat meningkatkan kualitas layanan, mencapai pertumbuhan yang lebih baik, dan memberikan pengalaman yang memuaskan kepada pelanggan pada era digital ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang teknologi digital sudah tidak terelakan dan sudah menjadi kepastian (Mardiyaturrahma dkk., 2022). Kemajuan dalam bidang teknologi digital ini sangat berpengaruh terhadap berbagai segi kehidupan manusia baik sebagai individu maupun kelompok di dalam masyarakat. Bagi siapa pun yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi digital ini, tentu akan mendapatkan berbagai keuntungan untuk meningkatkan segi-segi kehidupan yang dijalannya sehari-hari. Seperti disampaikan oleh Danuri, (2019); Fadhillah dkk., (2021) disadari atau tidak di tengah masyarakat terdapat berbagai fasilitas digital

yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan sehari-hari seperti, e-commerce, e-banking, e-learning, e-money, e-tol dan berbagai peralatan praktis hasil rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk kegiatan seperti aplikasi perkantoran, aplikasi bisnis, aplikasi entertainment, aplikasi untuk kesehatan dan lain sebagainya.

Sistem analog dalam industri hiburan musik telah menjadi bagian integral dalam pengembangan, produksi, dan distribusi musik selama beberapa dekade. Teknologi ini melibatkan penggunaan peralatan fisik, seperti piringan hitam, kaset audio, dan peralatan rekaman analog, yang memberikan karakter suara yang khas dan unik (Hockley dkk., 2012; Setiawan dkk., 2023) teknologi digital telah mendominasi industri musik modern, sistem analog memegang peran penting dalam sejarah musik, memberikan nuansa dan kehangatan yang dianggap oleh beberapa audiophile sebagai suara yang tak tergantikan. Dilihat dalam industri hiburan musik telah membuktikan nilai dalam berbagai aspek ekonomi. Seperti yang dikatakan oleh Chambers, (2022) Penggunaan peralatan audio analog, seperti piringan hitam, perekam pita, dan peralatan efek audio, telah menciptakan sejumlah peluang ekonomi yang signifikan. Dari segi penjualan peralatan dan media analog hingga industri vinyl yang mengalami kebangkitan, serta studio rekaman yang masih menggunakan teknologi analog, semua ini telah memberikan sumbangan penting terhadap nilai ekonomi dalam industri musik (Gea & Nugroho, 2022; Nugroho, 2019). Selain itu, bisnis peralatan bekas, perdagangan peralatan analog, dan ekosistem kreatif yang terinspirasi oleh estetika retro dari sistem analog juga telah menghasilkan pendapatan yang substansial. Pada akhirnya, sistem analog tidak hanya memberikan kekayaan suara yang khas tetapi juga memberikan nilai ekonomi yang berkelanjutan dalam industri hiburan musik. Industri musik entertainment tidak hanya menciptakan hiburan yang memikat dan menggerakkan jiwa, tetapi juga menjadi potensi sumber kewirausahaan yang signifikan (Purwanto dkk., 2023). Dengan teknologi dan *platform* digital yang semakin berkembang, musik telah membuka peluang bagi individu kreatif dan perusahaan untuk berinovasi, memproduksi konten musik, dan merancang pengalaman hiburan yang dapat menghasilkan pendapatan yang berkelanjutan. Sehingga, musik

entertainment tidak hanya menjadi bentuk seni yang memukau, tetapi juga memperluas kewirausahaan dalam dunia hiburan (Sihombing, 2012 ;Dewi, 2022).

Industri jasa musik entertainment dihadapkan pada sejumlah tantangan yang signifikan. Perubahan paradigma dalam distribusi musik, ancaman pembajakan, dan perubahan perilaku konsumen yang cepat telah mengubah lanskap bisnis musik. Selain itu, perubahan dalam model bisnis, persaingan yang semakin ketat, dan kompleksitas dalam hal hak cipta dan royalti semakin mempengaruhi cara perusahaan di industri ini beroperasi. Namun, dengan adaptasi, inovasi, dan pemahaman yang mendalam tentang dinamika digital, perusahaan jasa music entertainment dapat mengatasi tantangan-tantangan ini dan tetap relevan dalam menyediakan hiburan musik yang memikat bagi audiens yang semakin beragam (Hepworth-Sawyer & Hodgson, 2016). Dalam menghadapi era digital yang melanda industri hiburan musik, perusahaan jasa musik entertainment dituntut untuk melakukan perubahan yang signifikan. Perubahan konsumen yang mengadopsi teknologi digital dalam cara mereka mengakses dan mengonsumsi musik telah mengubah lanskap bisnis secara mendalam. Maaso & Spilker, (2022) menyebutkan bahwa Untuk tetap relevan dan bersaing, perusahaan-perusahaan ini perlu memanfaatkan peluang bisnis yang dibawa oleh streaming musik, penjualan digital, pemasaran online, dan teknologi interaktif lainnya. Lebih dari sekadar mengikuti tren, perubahan ke dalam ranah digital bukan hanya menjadi kebutuhan, melainkan juga peluang untuk memperluas jangkauan, meningkatkan pengalaman penggemar, dan merespons perubahan yang tidak dapat dihindari dalam industri hiburan musik.

Untuk dapat memanfaatkan teknologi digital, siapa pun harus melakukan perubahan dari kebiasaan yang bersifat analog ke digital. Mengenai kata digital atau juga lebih sering dikenal dengan istilah digitalisasi merupakan suatu bentuk perubahan dari teknologi mekanik serta elektronik analog itu ke teknologi digital. (Putra dkk., 2022) menyebutkan bahwa digitalisasi tersebut sudah terjadi dari mulai tahun 1980 serta masih berlanjut sampai pada saat ini. Era digital kemudian muncul disebabkan karna adanya revolusi yang mulanya dipicu oleh sebuah generasi remaja yang lahir ditahun 80-an. Kehadiran digitalisasi kemudian menjadi awal era informasi digital atau pun juga perkembangan teknologi yang lebih modern.

Meskipun teknologi digital sudah cukup lama berkembang hingga saat ini, namun masih banyak individu dan kelompok yang belum dapat memanfaatkannya khususnya dalam bidang-bidang tertentu karena keterbatasan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan teknologi digital tersebut.

Berdasarkan hal di atas, teknologi digital perlu diprioritaskan pemanfaatannya untuk pemulihan ekonomi dan pertumbuhan. digitalisasi menjadi penting untuk bisnis musik karena akan membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas, serta membuka peluang baru untuk pertumbuhan dan inovasi. Selain itu, digitalisasi dapat membantu bisnis musik untuk memanfaatkan data dan analitik secara efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang preferensi dan perilaku konsumen, dan mengambil keputusan bisnis yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi juga dapat membantu bisnis musik dalam membangun kemitraan dengan para pelaku bisnis lainnya yang terkait, serta memperluas jangkauan melalui platform digital global, web.

Aplikasi web (*web app*) merupakan perangkat lunak yang telah menjadi fokus perhatian dalam literatur akademik dan industri teknologi informasi. Aplikasi web adalah solusi perangkat lunak yang diakses melalui peramban web pengguna, yang memungkinkan akses dan penggunaan layanan berbasis internet. Aplikasi web menyediakan beragam fitur dan fungsi, mulai dari aplikasi sederhana yang menyediakan informasi hingga aplikasi yang sangat canggih dengan interaktivitas tinggi dan kemampuan untuk mengelola data secara kompleks (Newman & Landay, 2000). Keuntungan utama dari aplikasi web adalah keterjangkauannya yang lebih luas, karena pengguna dapat mengaksesnya dari berbagai perangkat dengan peramban web standar. Hal ini menghilangkan kebutuhan untuk mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan di perangkat pengguna. Newman & Landay, (2000) menyebutkan bahwa Aplikasi web biasanya memanfaatkan teknologi web standar seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk mengembangkan antarmuka pengguna yang responsif dan interaktif. Mereka juga sering memanfaatkan layanan web dan API (Application Programming Interface) untuk berintegrasi dengan layanan pihak ketiga, memperluas fungsionalitas mereka, dan menyediakan pengalaman pengguna yang lebih komprehensif. Dengan fleksibilitas dan kemampuannya untuk disesuaikan dengan berbagai kebutuhan, aplikasi web telah

menjadi elemen integral dalam transformasi digital yang sedang berlangsung di berbagai sektor, termasuk bisnis, pendidikan, dan pelayanan publik. Karenanya, pengkajian lebih mendalam mengenai aplikasi web sangat relevan dalam upaya pemahaman mendalam terhadap perubahan teknologi informasi yang terus berlanjut.

Aplikasi web untuk bisnis *SME* umumnya menitik beratkan pada penyediaan platform yang dapat membuat interaksi menjadi lancar antara penyedia jasa musik dan klien. Ini meliputi tampilan portofolio interaktif, kemudahan pemesanan, serta komunikasi yang efisien. Namun, perancangan aplikasi yang akan dibuat untuk *SME* akan menonjol dalam beberapa aspek utama. Pertama, aplikasi ini akan mengintegrasikan seluruh proses, mulai dari komunikasi hingga transaksi, dalam satu platform yang menggantikan penggunaan berbagai platform terpisah. Hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih terpadu bagi pengguna, mengurangi kerumitan dan meningkatkan efisiensi dalam berinteraksi dengan layanan yang ditawarkan. Fokus akan diberikan pada desain antarmuka pengguna (UI) yang menarik. Aplikasi ini akan menampilkan tampilan yang menarik dan mudah dinavigasi, menciptakan pengalaman pengguna yang memikat sehingga lebih menarik bagi pengguna potensial. Dukungan keputusan juga akan menjadi salah satu fitur penting dalam aplikasi, memungkinkan pengguna untuk melihat statistik atau data interaktif tentang penampilan sebelumnya, menyediakan filter berdasarkan preferensi, dan memungkinkan pengguna untuk membuat keputusan yang lebih terinformasi.

Kemudian, otomatisasi proses akan menjadi inti dari aplikasi ini. Dengan memanfaatkan teknologi untuk validasi, konfirmasi, dan proses transaksi yang sebelumnya dilakukan secara manual, aplikasi ini akan mengurangi kesalahan dan waktu yang terbuang. Hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih efisien bagi pengguna, mengatasi sejumlah kelemahan yang teridentifikasi dalam proses manual yang saat ini digunakan oleh *SME*. Keseluruhan, aplikasi web yang akan dirancang akan memberikan pengalaman yang lebih terintegrasi, efisien, dan menarik bagi pengguna, menandai langkah maju dalam meningkatkan layanan yang ditawarkan oleh *SME* di era digital ini. Digitalisasi saat ini telah menjadi kebutuhan penting bagi perusahaan di berbagai sektor, termasuk di industri usaha jasa musik.

Konversi operasional dari cara kerja analog ke digital dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas, serta memungkinkan perusahaan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan. Merujuk pada tinjauan literatur sistematis tentang digitalisasi Mahraz dkk., (2019) dalam prosesnya, usaha jasa musik dapat membangun budaya inovasi dan meningkatkan daya saing dengan memanfaatkan teknologi baru dan konektivitas jaringan yang lebih cepat serta dapat menggunakan analisis data untuk meningkatkan proses bisnis. Selain itu, digitalisasi membantu usaha jasa musik memahami pelanggan dan pasar lebih baik sehingga mereka dapat menawarkan produk dan layanan yang lebih sesuai dengan kebutuhan konsumen dan meminimalkan risiko serta memaksimalkan keuntungan.

Perkembangan pesat dalam industri usaha jasa musik, yang lebih dikenal sebagai music entertainment, menunjukkan tren pertumbuhan yang signifikan (Purwanto dkk., 2023; Putri kk., 2021). Namun, digitalisasi dalam kelompok ini masih menghadapi beberapa kendala. Banyak pelaku usaha musik, terutama di Bandung, belum sepenuhnya mengadopsi teknologi digital dalam kegiatan bisnis mereka. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi, tingginya biaya pengembangan aplikasi web, serta aksesibilitas terbatas terhadap sumber daya teknis menjadi beberapa hambatan utama yang dihadapi oleh pemilik usaha. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah kurangnya optimalisasi dalam proses komunikasi dan transaksi. Meskipun media sosial banyak dimanfaatkan untuk memajang portofolio, proses transaksi masih seringkali mengandalkan metode manual, seperti WhatsApp. Hal ini menciptakan ketidakpastian dan menghambat efisiensi dalam bisnis music entertainment. Dalam konteks ini, terdapat peluang untuk mengatasi kesenjangan teknologi dan meningkatkan penerapan solusi digital yang dapat meningkatkan efisiensi komunikasi dan transaksi.

Meskipun digitalisasi pada industri musik dan jasa musik, khususnya penerapan aplikasi web, telah menjadi fokus perhatian, masih terdapat kekurangan dalam pengelolaan aset data yang bersifat krusial untuk melihat perkembangan musik entertainment. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung menyoroiti implementasi aplikasi web sebagai solusi untuk meningkatkan efisiensi komunikasi, transaksi, dan pemasaran, namun belum sepenuhnya menggali potensi

pengelolaan aset data sebagai inti dari pengambilan keputusan strategis. Kurangnya penekanan pada pentingnya data sebagai aset utama dalam mengukur pertumbuhan dan keberhasilan usaha jasa musik menyebabkan kekosongan dalam pemahaman yang mendalam tentang bagaimana data dapat dioptimalkan sebagai sumber daya strategis. Melalui digitalisasi, usaha jasa musik dapat memanfaatkan peluang untuk pertumbuhan bisnis mereka dan meningkatkan daya saing di pasar yang semakin ketat. Penelitian ini mencuat secara khusus dalam mengatasi kekosongan informasi yang terkait dengan manajemen aset data pada *SME*. Dengan memfokuskan pada pengelolaan data sebagai aset utama, penelitian ini memberikan urgensi pada perusahaan untuk mengoptimalkan data sebagai sumber daya strategis dalam pengembangan usaha jasa musik. Kejelasan dan kedalaman wawasan terhadap preferensi dan perilaku konsumen yang dapat diperoleh dari optimalisasi aset data akan menjadi fondasi yang kritis untuk meningkatkan efisiensi operasional dan mengarahkan pengambilan keputusan yang lebih tepat. Penelitian ini menjadi langkah strategis bagi *SME* untuk menghadapi tantangan dalam industri musik yang terus berubah dan meningkatkan daya saingnya. Oleh karena itu, penting bagi usaha jasa musik untuk mengadopsi digitalisasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, sehingga usaha jasa musik tetap relevan dan berkembang di tengah persaingan yang semakin ketat di era digital.

Penelitian ini membawa inovasi dengan menawarkan pendekatan baru dalam mengelola aset data pada industri musik. Dalam konteks *SME*, penelitian ini membuka pintu untuk menerapkan strategi baru dalam pengumpulan, analisis, dan pemanfaatan data. Kebaruan ini diwujudkan dalam implementasi sistem yang lebih terintegrasi dan efisien, memberikan kontribusi pada transformasi digital perusahaan untuk meraih potensi pertumbuhan yang lebih besar. Dengan menghadirkan metodologi dan praktik terkini, penelitian ini berperan sebagai pendorong inovasi dalam manajemen aset data untuk usaha jasa musik di era digital. Terkait permasalahan tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan digitalisasi pada usaha jasa “*SME*”. Dengan digitalisasi yang akan penulis lakukan ini diharapkan dapat membantu usaha jasa yang dilakukan oleh “*SME*” meningkat secara signifikan.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang di atas, dapat disampaikan bahwa masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah mengenai bagaimana konsep desain aplikasi web untuk usaha jasa *SME*. Untuk menjawab masalah penelitian tersebut, penulis uraikan dalam beberapa kalimat pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana ide dan konsep perancangan aplikasi web dalam upaya pengembangan jasa *Samii Music Entertainment*?
2. Bagaimana proses perancangan aplikasi web melalui *design thinking* untuk jasa *Samii Music Entertainment*?
3. Bagaimana hasil uji coba rancangan UI aplikasi web sebagai media layanan usaha jasa *Samii Music Entertainment*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini adalah untuk menjawab semua masalah yang terdapat di dalam kegiatan penelitian. Dengan demikian bahwa yang menjadi tujuan dari kegiatan penelitian ini, yaitu:

1. Merumuskan konsep perancangan aplikasi web dalam upaya pengembangan jasa *SME*.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis proses perancangan aplikasi web melalui *design thinking* untuk jasa *SME*.
3. Menganalisis hasil uji coba rancangan UI aplikasi web Sebagai media layanan usaha jasa *SME*.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Hal yang sangat penting dari kegiatan penelitian yang dilakukan ini adalah mengenai manfaat/kegunaan dari hasil penelitian yang dilakukan. Oleh karena alasan itulah penulis ingin menyampaikan bahwa kegiatan perancangan media web layanan jasa “*SME*” ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi beberapa pihak. Berikut adalah manfaat penelitian yang dikelompokkan menjadi dua sub bab berdasarkan aspek teoretis dan praktis:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan pada perkembangan teori dalam bidang digitalisasi dan kewirausahaan musik. Adapun manfaat teoretis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Pengembangan Teori Digitalisasi dalam Industri Musik**

Penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai digitalisasi dalam industri musik dengan menyediakan wawasan baru tentang bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan operasi, pemasaran, dan distribusi layanan musik. Ini akan menambah pemahaman tentang penerapan teknologi digital dalam konteks usaha musik.

2. **Studi Kasus tentang Adaptasi Teknologi dalam Bisnis Musik**

Melalui analisis kasus *SME*, penelitian ini akan memberikan contoh konkret tentang bagaimana perusahaan musik dapat mengintegrasikan digitalisasi dalam strategi bisnis mereka. Ini akan menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik mempelajari adaptasi teknologi dalam sektor kreatif.

3. **Pemahaman tentang Pengembangan Kapasitas dan Sumber Daya Manusia**

Penelitian ini akan menekankan pentingnya pengembangan keterampilan digital dalam industri musik, memberikan dasar teoretis bagi studi lanjutan tentang edukasi dan pelatihan untuk penggiat industri musik dalam menghadapi era digital.

4. **Benchmarking dan Inspirasi bagi Usaha Jasa Musik**

Penelitian ini akan memberikan wawasan teoretis tentang praktik-praktik terbaik dalam digitalisasi usaha jasa musik, yang dapat digunakan sebagai benchmark bagi seniman dan pemilik usaha musik lainnya dalam merancang strategi digital mereka.

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain kontribusi teoretis, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis yang substansial bagi berbagai pihak, termasuk pemilik usaha musik,

masyarakat umum, dan mahasiswa. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Pemilik Usaha Jasa Musik Entertainment.**

○ **Media Komunikasi dan Promosi**

Bagi pemilik usaha jasa music entertainment, aplikasi web akan menjadi salahsatu media komunikasi dan promosi yang lebih efektif dan efisien. Aplikasi web ini akan memudahkan pemilik usaha dalam menjangkau audiens yang lebih luas, meningkatkan interaksi dengan pelanggan, serta memperkenalkan berbagai layanan dan acara yang ditawarkan.

○ **Peningkatan Branding dan Reputasi**

Dengan adanya aplikasi web jasa music entertainment, diharapkan dapat meningkatkan branding dan reputasi perusahaan di mata publik serta membuka peluang kerja sama dengan pihak-pihak terkait dalam industri musik.

○ **Efisiensi Operasional**

Digitalisasi akan membantu dalam optimalisasi penggunaan teknologi digital seperti promosi online, distribusi musik digital, dan pengelolaan hubungan pelanggan, yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing di pasar musik yang semakin kompetitif.

○ **Pengembangan Kapasitas SDM**

Pengembangan SDM sangat lah diharuskan untuk menekankan pentingnya pengembangan kapasitas dan sumber daya manusia dalam proses digitalisasi melalui pelatihan dan edukasi untuk seniman dan tim.

2. **Bagi Pengembangan Kewirausahaan.**

○ **Wawasan tentang Adaptasi Teknologi**

Web aplikasi jasa music entertainment akan memberikan wawasan berharga tentang pentingnya fleksibilitas bisnis dan kemampuan merespon dinamika pasar yang berubah dengan cepat melalui adaptasi teknologi.

- **Analisis Strategi Digitalisasi**

Mahasiswa dan pelaku usaha akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang strategi digitalisasi yang diadopsi oleh *SME*, termasuk tantangan dan cara mengatasi hambatan dalam proses ini.

- **Stimulasi Pemikiran Kreatif**

pemikiran kreatif sangat mendorong dalam mengembangkan ide bisnis baru yang memanfaatkan digitalisasi dalam industri musik.

- **Pembelajaran Praktis**

Dengan terciptanya web aplikasi *SME* Mahasiswa memperoleh wawasan praktis tentang bagaimana konsep-konsep teoritis diterapkan dalam situasi nyata, memperkaya pengalaman belajar mereka dengan inspirasi dan alat untuk berinovasi dan beradaptasi dalam dunia bisnis yang terus berubah.

3. **Bagi Masyarakat Umum.**

- **Peningkatan Aksesibilitas dan Efisiensi Operasional**

Masyarakat dapat dengan mudah mengapresiasi dan memanfaatkan media web ini sebagai sarana pencarian dan pemenuhan kebutuhan hiburan sesuai dengan minat mereka.

- **Peningkatan Keterampilan Digital**

Masyarakat umum dapat memperoleh keterampilan digital yang berharga yang dapat diterapkan di berbagai bidang, seperti pemasaran digital, penggunaan media sosial untuk bisnis, dan optimasi mesin pencari (SEO).

- **Pemahaman tentang Pemasaran Digital**

Pemasaran digital memberikan wawasan tentang bagaimana digitalisasi dapat meningkatkan kualitas pemasaran, membuatnya lebih efektif dalam menarik dan mempertahankan pelanggan.

- **Adaptasi terhadap Perubahan Teknologi**

Masyarakat akan belajar tentang pentingnya adaptasi terhadap perubahan teknologi dan tren pasar, yang akan mendorong mereka untuk lebih proaktif dalam mengadopsi teknologi baru dan beradaptasi dengan perubahan.

4. **Bagi Mahasiswa.**

○ **Pemahaman Konsep dan Praktik Digitalisasi**

Mahasiswa akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang konsep dan praktik digitalisasi dalam konteks usaha jasa musik, termasuk penggunaan teknologi digital transformasional seperti platform streaming, media sosial, dan solusi cloud.

○ **Wawasan Praktis tentang Strategi Digitalisasi**

Mahasiswa akan mempelajari strategi digitalisasi yang diadopsi oleh *SME*, memberikan mereka kerangka kerja yang dapat diaplikasikan dalam proyek-proyek masa depan atau karir profesional mereka.

○ **Pengembangan Keterampilan Kunci.**

Dengan pengembangan keterampilan akan membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan teknis dan lunak yang diperlukan untuk beroperasi efektif dalam ekonomi digital.

○ **Inspirasi untuk Inovasi dan Kewirausahaan**

Penelitian web aplikasi usaha jasa musik akan menginspirasi mahasiswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan solusi inovatif untuk masalah industri musik, mendorong minat dalam kewirausahaan dan inisiatif kreatif.

1.5 Batasan Perancangan

Penelitian perancangan aplikasi berbasis web untuk *SME* akan dibatasi hingga tahap User Interface (UI). Meskipun terbatas dalam cakupan, pembatasan ini dirancang tanpa mengurangi kualitas dari aplikasi web yang tengah dikembangkan, memastikan bahwa prototipe tersebut tetap dapat diuji secara efektif dan sesuai dengan standar yang dipersyaratkan. Adapun batasan perancangan yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Antar Muka (UI)

Penelitian ini akan fokus pada perancangan tampilan antar muka aplikasi web. Desain UI akan mencakup layout, skema warna, tipografi, ikon, dan elemen visual lainnya yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna yang menarik dan intuitif.

2. Fungsionalitas Statis

Aplikasi yang dirancang dalam pembuatan web aplikasi hanya akan menampilkan elemen-elemen statis tanpa implementasi fungsionalitas dinamis atau interaktif. Hal ini berarti bahwa tidak akan ada pengembangan backend, database, atau fitur interaktif seperti formulir pengisian, login, atau pemesanan online.

3. Prototipe Non-Interaktif

Hasil dari perancangan akan berupa prototipe non-interaktif yang dapat digunakan untuk pengujian visual dan evaluasi desain. Prototipe ini akan memungkinkan pemilik usaha dan pemangku kepentingan lainnya untuk melihat dan memberikan masukan mengenai desain antarmuka pengguna tanpa melibatkan aspek teknis dari pengembangan aplikasi.

4. Konten Dummy

Dalam tahap perancangan UI, semua konten yang digunakan akan berupa konten dummy atau placeholder. Ini termasuk teks, gambar, dan video yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana konten asli akan ditampilkan di aplikasi web akhir.

5. Standar Desain

Desain UI akan mengikuti standar desain web yang ada, termasuk prinsip-prinsip aksesibilitas dan responsivitas. Pembuatan aplikasi web akan memastikan bahwa desain dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat dan ukuran layar, serta mudah digunakan oleh semua pengguna.

6. Tidak Ada Integrasi Eksternal

Perancangan web aplikasi tidak akan mencakup integrasi dengan layanan eksternal seperti sistem pembayaran, media sosial, atau API lainnya. Fokus utama adalah pada aspek visual dan tata letak dari antarmuka pengguna.

Dengan batasan-batasan ini, penelitian akan menghasilkan prototipe UI yang jelas dan mendetail yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan. Meskipun tidak mencakup fungsionalitas dinamis, desain UI ini akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana aplikasi web *SME* akan terlihat dan berinteraksi dengan pengguna.

1.6 Struktur/Organisasi Penulisan

Struktur organisasi thesis yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II : Kajian Pustaka, berisi landasan teori, teori pengalaman pengguna UI, Peran Penerapan Teknologi dalam UMKM, *Music Entertainment*, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

BAB III :Metode Penelitian, berisi tentang populasi dan sampel yang di dalamnya meliputi Pengembang Aplikasi (Pembuat Prototipe), Pengguna Aplikasi (Pelanggan Potensial), kombinasi pengembang dan pengguna penelitian, selanjutnya setelah itu akan dibahas tentang lokasi penelitian dan instrument penelitian

BAB IV :Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan pada penelitian yang didapatkan, dan pembahasan dari temuan penelitian yang disertai dengan argumen dari peneliti lain.

BAB V : Berisi simpulan penelitian, implikasi penelitian, dan rekomendasi penelitian.