

BAB III METODE PENELITIAN

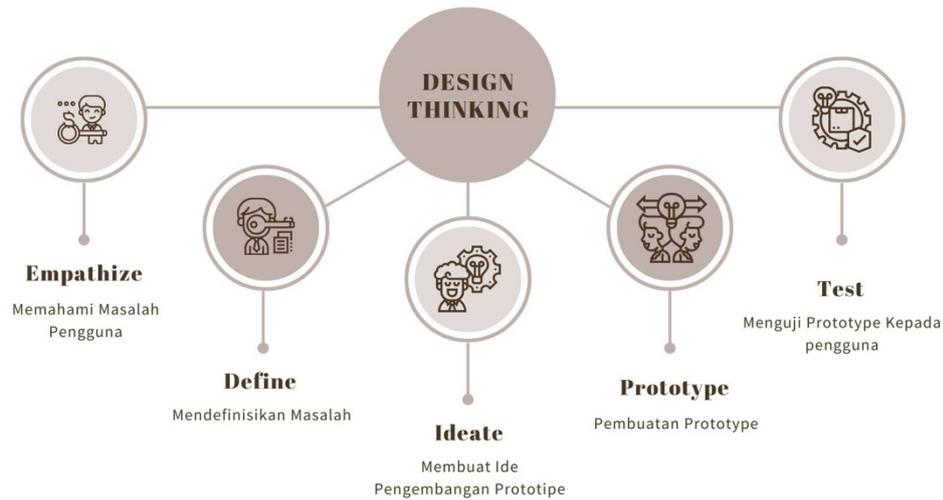
3.1. Pendekatan Penelitian

Mixed method embedded adalah pendekatan penelitian di mana satu metode (baik kualitatif maupun kuantitatif) menjadi metode utama yang mendominasi, sementara metode lainnya diembed atau disisipkan untuk melengkapi dan mendukung pengumpulan data dari metode utama tersebut. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menggunakan data tambahan dari metode sekunder guna memberikan konteks, memperjelas hasil, atau menjawab pertanyaan penelitian tambahan yang masih terkait. Dalam konteks ini, metode yang diembed tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga memberikan perspektif yang lebih kaya dan mendalam, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti. Pendekatan ini sangat berguna dalam penelitian yang kompleks, di mana kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif diperlukan untuk mengungkap berbagai aspek dari masalah penelitian yang sedang diteliti (Creswell, 2013). Dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi kebutuhan dan harapan pelanggan dengan melakukan wawancara dan partisipasi yang mendalam. Kebutuhan khusus dan preferensi pengguna diidentifikasi melalui analisis data kualitatif yang dikumpulkan. Di sisi lain, data kuantitatif dari survei memvalidasi hasil kualitatif dan memberikan gambaran yang lebih luas tentang pola umum kebutuhan dan kepuasan pelanggan.

3.2. Metode Penelitian

Pendekatan *Design Thinking* diterapkan dalam setiap tahap penelitian, mulai dari empati hingga implementasi. Pada tahap Empathize, wawancara dan observasi mendalam dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap Define melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk merumuskan masalah dan kebutuhan spesifik. Ideate melibatkan sesi *brainstorming* untuk mengembangkan solusi kreatif yang divalidasi dengan data survei. Pada tahap *prototype*, awal aplikasi web dibuat dan diuji menggunakan metode kuantitatif. Terakhir, pada tahap Test, prototipe diuji dengan pengguna untuk mengumpulkan

umpan balik kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar berpusat pada pengguna dan didasarkan pada data yang komprehensif dan terintegrasi. (Santos Ordóñez et al., 2017).



Gambar 3 1. Tahapan Proses Design Thinking

Tahap pertama, empati, mengarah pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, memungkinkan peneliti untuk merasakan kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh para pemakai aplikasi musik. Dengan memahami audiens secara lebih baik, konsep desain dapat lebih tepat sasaran dan relevan. Dalam tahap definisi, permasalahan yang ingin dipecahkan menjadi fokus utama. Bagaimana aplikasi web dapat memberikan nilai tambah kepada pengguna dan memenuhi kebutuhan bisnis *SME* menjadi pokok pembahasan. Melalui tahap ideasi, kreativitas diberdayakan untuk menghasilkan solusi-solusi inovatif. Desainer dapat mengeksplorasi berbagai ide dan konsep yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta membedakan aplikasi ini dari pesaing di industri hiburan musik.

Prototyping menjadi langkah kunci untuk merinci konsep desain menjadi bentuk visual yang dapat diuji coba. Dengan menciptakan prototipe, pengembang dapat menguji fungsionalitas, antarmuka, dan desain secara praktis, membantu mempercepat iterasi dan penyesuaian. Proses ini memungkinkan fleksibilitas dan

respons cepat terhadap perubahan yang mungkin diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Pada tahap pengujian melibatkan pengguna dalam proses evaluasi. Feedback yang diterima dari pengguna nyata memberikan pandangan kritis terhadap kelebihan dan kekurangan desain aplikasi web. Hal ini memungkinkan penyesuaian lanjutan sebelum implementasi penuh, mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan peluang sukses. Dengan memasukkan pendapat dan preferensi pengguna secara langsung, desain aplikasi web dapat lebih terpersonalisasi dan sesuai dengan ekspektasi target pengguna.

Desain aplikasi web yang dihasilkan melalui pendekatan *Design Thinking* mencerminkan prinsip-prinsip estetika, kejelasan tujuan, dan kesederhanaan. Keseluruhan pengalaman pengguna diperhatikan, termasuk navigasi yang mudah, visual yang menarik, dan keterlibatan yang memikat. *Design Thinking* membantu menciptakan produk yang tidak hanya memecahkan masalah konkret namun juga memberikan pengalaman yang memuaskan secara emosional kepada pengguna. Dengan menggunakan Design Thinking, pengembangan konsep desain aplikasi web untuk Usaha Jasa *SME* menjadi lebih terarah, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna dan pasar hiburan musik.

3.3. Partisipan

Fokus penelitian ini adalah masyarakat luas yang membutuhkan perubahan digital usaha jasa *SME*. Fokus ini mencakup Masyarakat luas yang terdiri dari calon pengantin atau calon pengguna (klien), pelanggan yang sudah ada, serta pihak terkait lainnya yang terlibat dalam usaha jasa tersebut. Kelompok ini mengacu pada konsep yang dijelaskan oleh Sugiyono, (2013) dalam Metode Penelitian Bisnis, di mana keseluruhan objek penelitian memiliki karakteristik atau kecenderungan tertentu.

Aplikasi Web sebagai Upaya Pengembangan Layanan Jasa secara khusus bertujuan untuk mencakup berbagai pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam ekosistem transformasi digital usaha jasa tersebut. Dengan mengadopsi metode stratifikasi sampling, peneliti bertujuan untuk menghasilkan sampel yang mencerminkan keragaman dan kompleksitas dari Masyarakat luas yang terdiri dari calon pengantin, pelanggan tetap, wedding organizer, event

organizer dan pihak terkait lainnya. Sampel ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana aplikasi web dapat memfasilitasi pengembangan layanan jasa dan meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian akan dipilih dengan seksama untuk mencerminkan berbagai peran dan kontribusi dari partisipan dalam populasi yang luas ini. Dalam pengambilan sampel, kami akan memastikan bahwa masyarakat yang aktif menggunakan aplikasi web Usaha Jasa *SME*, calon pengantin yang memiliki pengalaman dalam mencari layanan musik untuk pernikahan mereka, wedding organizer yang telah mengorganisir pernikahan sebelumnya, event organizer yang terlibat dalam acara khusus, dan para vendor yang berkaitan dengan hiburan pernikahan semuanya terwakili dengan baik dalam penelitian ini.

3.4.Lokasi Penelitian

Penelitian ini berfokus di lokasi kantor pusat perusahaan yang terletak di Jl. Citalaksana No. 6A, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Di sini dilakukan berbagai kegiatan terkait manajemen, pemasaran, dan pengorganisasian *event*. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memahami lebih dalam tentang bagaimana perusahaan ini mengelola bisnis mereka di kantor pusat ini.

Selain itu, penelitian ini juga melibatkan lokasi panggung *SME* yang sering digunakan untuk pertunjukan musik. Panggung-panggung ini tersebar di beberapa tempat di sekitar wilayah Bandung dan sekitarnya. Data yang peneliti kumpulkan dari lokasi panggung ini akan memberikan wawasan berharga tentang bagaimana *SME* mempertimbangkan aspek fisik dan interaksi dalam menyelenggarakan acara musik mereka.

3.5.Teknik Pengumpulan Data

Data primer diperoleh dari postingan Instagram dan YouTube, sementara data sekunder diperoleh dari dokumen pelengkap seperti *MOU*, *invoice*, dan postingan media sosial mitra vendor. Selanjutnya, peneliti mempelajari dengan seksama seluruh data yang terkumpul, termasuk format musik, musisi yang terlibat, dan lokasi panggung. Data-data tersebut kemudian direkapitulasi dengan mencatat keterangan waktu, seperti tanggal, bulan, dan tahun. Setelah itu, seluruh data diinput melalui *admin panel* ke dalam *database* yang telah disiapkan. Data yang

telah diinput kemudian dipanggil dan ditampilkan di *front-end* sehingga dapat diakses dengan mudah. Setelah data dapat difungsikan secara interaktif, peneliti melakukan uji coba kepada pengguna. Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan testimoni dari pengguna untuk memperbaiki dan menyesuaikan efektivitas interaksi yang telah disediakan. Selain itu, peneliti juga memperhatikan masukan pengguna mengenai estetika atau desain yang dianggap penting. Setelah proses evaluasi dan perbaikan selesai, tahap terakhir adalah peluncuran aplikasi web yang telah dikembangkan. Dengan demikian, melalui langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang transformasi digital pada *SME*.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian yang berfokus pada kualitas dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang transformasi digital untuk usaha jasa. Instrumen penelitian mencakup beberapa variabel yang relevan dengan perubahan digital dalam usaha jasa *SME*. Variabel-variabel tersebut meliputi tingkat kepuasan pelanggan, efektivitas transformasi digital, dan keinginan untuk menggunakan layanan digital. Instrumen penelitian ini akan mengambil inspirasi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dalam bidang ini, seperti yang dijelaskan oleh (Allen's, 2012) dalam bukunya *Michael Allen's Guide to e-Learning*. Penelitian ini akan memanfaatkan berbagai instrumen dan teknik dalam pengumpulan dan analisis data. Sebagai langkah awal, panduan wawancara akan diimplementasikan untuk mengarahkan dialog antara peneliti dan para responden, menjamin relevansi dan konsistensi pertanyaan yang diajukan. Selanjutnya, penggunaan kuesioner akan diadopsi untuk menghimpun informasi dari sejumlah besar responden, yang akan berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas dan mendalam. Berikut kuisisioner yang akan di sebarakan untuk mendapatkan hasil dari pengguna.

Tabel 3 1. Kuisisioner Pengguna

No	Pertanyaan	Penilaian				
		Sangat Tidak Penting	Tidak Penting	Netral	Penting	Sangat Penting

1	Seberapa pentingnya bagi Anda untuk memiliki akses ke sebuah website yang menyediakan pemesanan musik khusus untuk pernikahan Anda?					
2	Seberapa pentingnya bagi Anda untuk dapat menjelajahi berbagai pilihan musik dan artis untuk pernikahan Anda melalui sebuah website?					
3	Seberapa pentingnya bagi Anda bahwa website pemesanan musik wedding menawarkan kemudahan penggunaan dan navigasi yang intuitif?					
4	Seberapa pentingnya bagi Anda untuk dapat berkomunikasi langsung dengan penyedia musik melalui platform website dalam hal pertanyaan atau permintaan spesifik?					

		Sangat Tidak Memudahkan	Tidak Memudahkan	Netral	Memudahkan	Sangat Memudahkan
5	Seberapa besar Anda merasa bahwa memiliki sebuah platform online untuk memesan musik wedding dapat memudahkan proses perencanaan pernikahan Anda?					
		Sangat Tidak Meningkatkan	Tidak Meningkatkan	Netral	Meningkatkan	Sangat Meningkatkan
6	Seberapa besar Anda percaya bahwa keberadaan sebuah website pemesanan musik wedding dapat meningkatkan kepercayaan Anda terhadap penyedia musik yang Anda pilih?					
		Sangat Jarang	Jarang	Netral	Sering	Sangat Sering
7	Seberapa sering Anda merasa perlu menggunakan website pemesanan musik wedding selama proses perencanaan pernikahan Anda?					

		Sangat Tidak Puas	Tidak Puas	Netral	Puas	Sangat Puas
8	Seberapa puas Anda dengan metode konvensional dalam mencari dan memesan musik untuk pernikahan Anda dibandingkan dengan menggunakan sebuah website khusus untuk itu?					
		Sangat Tidak Membantu	Tidak Membantu	Netral	Membantu	Sangat Membantu
9	Seberapa besar Anda merasa bahwa website pemesanan musik wedding dapat membantu Anda dalam memilih musik yang sesuai dengan suasana pernikahan Anda?					

Untuk memastikan keefektifan dan keberlanjutan hasil penelitian, uji coba produk juga akan dilakukan. Uji coba ini akan memberikan wawasan tentang bagaimana produk atau sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi di dunia nyata dan membantu untuk mengidentifikasi area perbaikan yang mungkin diperlukan. Terakhir, validasi akan menjadi langkah penting untuk memastikan keakuratan dan keandalan data yang diperoleh dalam penelitian ini. Dengan melibatkan metode validasi yang relevan, peneliti dapat mengkonfirmasi keabsahan temuan dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didukung oleh bukti yang kuat. Data primer diperoleh dari postingan Instagram dan YouTube, sementara data sekunder diperoleh dari dokumen pelengkap seperti MOU, invoice, dan postingan media sosial mitra vendor. Selanjutnya, peneliti mempelajari dengan seksama

seluruh data yang terkumpul, termasuk format musik, musisi yang terlibat, dan lokasi manggung. Data-data tersebut kemudian direkapitulasi dengan mencatat keterangan waktu, seperti tanggal, bulan, dan tahun. Setelah itu, seluruh data diinput melalui admin panel ke dalam database yang telah disiapkan. Data yang telah diinput kemudian dipanggil dan ditampilkan di *front-end* sehingga dapat diakses dengan mudah.

Setelah data dapat difungsikan secara interaktif, peneliti melakukan uji coba kepada pengguna. Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan testimoni dari pengguna untuk memperbaiki dan menyesuaikan efektivitas interaksi yang telah disediakan. Selain itu, peneliti juga memperhatikan masukan pengguna mengenai estetika atau desain yang dianggap penting. Setelah proses evaluasi dan perbaikan selesai, tahap terakhir adalah peluncuran aplikasi web yang telah dikembangkan. Dengan demikian, melalui langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang transformasi digital pada *SME*. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian yang berfokus pada kualitas dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang transformasi digital untuk usaha jasa .

3.5.1. Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara dengan pihak terkait di , seperti pemilik bisnis, manajer, klien dan karyawan yang terlibat dalam transformasi digital. Wawancara akan dilakukan dengan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya untuk memperoleh informasi relevan tentang persiapan, proses, dan hasil transformasi digital. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan pelanggan, pengalaman yang telah mereka alami, serta persepsi mereka terhadap kualitas layanan yang diberikan oleh *SME*. Melalui wawancara, diharapkan dapat terungkap kebutuhan dan harapan yang dimiliki oleh pelanggan terhadap layanan jasa ini. Informasi ini akan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai apa yang diinginkan oleh pelanggan, sehingga perancangan aplikasi web dapat disesuaikan dengan

kebutuhan dan keinginan mereka. Selain itu, wawancara juga akan memberikan wawasan berharga mengenai pengalaman pelanggan dalam menggunakan layanan jasa "SME" sebelumnya. Hal ini akan membantu dalam mengevaluasi kekuatan dan kelemahan layanan yang ada, serta memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Selain itu, melalui wawancara dengan karyawan "SME", dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengetahuan dan pengalaman mereka dalam menyediakan layanan jasa. Informasi ini penting untuk memahami perspektif internal perusahaan dan memastikan bahwa pengembangan aplikasi web dapat mengakomodasi kebutuhan dan tuntutan yang ada. Selain itu, wawancara juga akan menggali masalah atau tantangan yang dihadapi oleh perusahaan dalam menyediakan layanan jasa ini, sehingga solusi yang tepat dapat dirancang melalui aplikasi web yang diusulkan. wawancara juga akan membahas upaya yang telah dilakukan atau direncanakan oleh SME untuk meningkatkan layanan jasa mereka. Informasi ini akan memberikan gambaran mengenai arah pengembangan perusahaan dan memberikan wawasan mengenai inisiatif yang telah dilakukan. Dengan memahami upaya yang telah dilakukan sebelumnya, perancangan aplikasi web dapat mengambil langkah-langkah yang lebih tepat dalam memperbaiki dan memperluas layanan jasa yang ada. Dengan demikian, melalui wawancara yang terperinci dan terstruktur, penelitian ini dapat mengumpulkan data yang relevan dan berharga untuk mengembangkan aplikasi web yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan membantu dalam pengembangan layanan jasa SME secara keseluruhan. Data-data ini akan memberikan dasar yang kuat untuk merancang solusi yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna layanan jasa yang ditawarkan. Berikut instrumen wawancara sebagai alat untuk mengumpulkan data:

Tabel 3.2 Instrumen Wawancara

Kategori	Pertanyaan
Owner SME	
1	Apa visi Anda untuk SME dan bagaimana Anda berencana untuk mencapainya?

2	Bagaimana Anda mengukur kesuksesan bisnis <i>SME</i> ?
3	Apa strategi Anda untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan pangsa pasar?
4	Bagaimana Anda memastikan kualitas layanan yang diberikan oleh <i>SME</i> ?
Manager <i>SME</i>	
1	Bagaimana Anda mengelola tim di <i>SME</i> untuk mencapai tujuan bisnis?
2	Apa langkah-langkah yang Anda ambil untuk memastikan kepuasan pelanggan?
3	Bagaimana Anda mengelola anggaran dan sumber daya di <i>SME</i> ?
4	Bagaimana Anda meningkatkan dan memelihara hubungan dengan klien?
Klien <i>SME</i>	
1	Apa yang membuat Anda memilih <i>SME</i> untuk kebutuhan hiburan Anda?
2	Bagaimana pengalaman Anda dalam bekerja dengan tim <i>SME</i> ?
3	Apakah Anda puas dengan layanan yang diberikan? Jika ya, mengapa? Jika tidak, apa yang bisa ditingkatkan?
4	Apakah ada fitur atau layanan tambahan yang Anda harapkan dari <i>SME</i> ?
Karyawan <i>SME</i>	
1	Bagaimana Anda menggambarkan budaya kerja di <i>SME</i> ?
2	Apakah Anda merasa didukung dan dihargai oleh manajemen di <i>SME</i> ?
3	Bagaimana Anda melihat kesempatan pengembangan dan pelatihan di <i>SME</i> ?
4	Apakah ada masalah atau tantangan tertentu yang Anda hadapi dalam bekerja di <i>SME</i> ?

3.5.2. Observasi

Peneliti akan secara langsung mengamati kegiatan dan proses yang terjadi. Observasi dilakukan untuk memahami praktik usaha jasa yang dilakukan, interaksi antara individu dan kelompok, serta lingkungan kerja. Observasi juga membantu peneliti memverifikasi data yang didapatkan melalui wawancara. Pengembangan prototipe aplikasi web Usaha Jasa *SME* melibatkan serangkaian tahapan yang melibatkan analisis, perancangan, pengembangan teknis, pengujian, dan peluncuran. Peneliti akan menjelaskan proses pembuatan aplikasi web ini serta

peran partisipasi observasi dalam pengembangannya. Proses pengembangan aplikasi web ini dimulai dengan analisis awal yang mencakup pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kompetisi di industri hiburan musik. Hasil dari analisis ini membentuk dasar dari desain antarmuka, pemilihan teknologi, dan fitur-fitur yang diintegrasikan ke dalam prototipe.

Peneliti juga melibatkan diri dalam observasi yang berfokus pada interaksi dengan tim pengembangan aplikasi. Melalui observasi ini, Peneliti bertujuan untuk memahami dinamika pengembangan, memantau perubahan yang diusulkan, dan mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul selama pengembangan. Observasi ini juga memungkinkan peneliti untuk memberikan masukan dan rekomendasi yang berharga. Bersama dengan keputusan desain yang diambil selama pengembangan, memberikan kontribusi terhadap peningkatan berkelanjutan pada prototipe aplikasi web ini. Pembahasan ini akan menjelaskan secara rinci bagaimana partisipasi dalam observasi selama proses pembuatan aplikasi web berpengaruh terhadap hasil akhir dan pengalaman pengguna, sehingga data yang dikumpulkan menjadi lebih relevan dan bermanfaat untuk penelitian. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan.

A. Mengamati brand dan reputasi.

Melakukan observasi terhadap brand yang kuat dan reputasi yang baik yang dimiliki oleh *SME* di bidang jasa musik. Mengidentifikasi bagaimana brand mereka dikenal luas dalam industri musik dan bagaimana reputasi mereka di mata klien dan pelanggan.

B. Menganalisis jaringan dan koneksi.

Mengamati dan menganalisis jaringan yang luas yang dimiliki oleh *SME* dengan musisi, venue, dan pihak terkait lainnya di industri musik. Melihat seberapa erat koneksi mereka dengan pihak-pihak tersebut dan sejauh mana hal ini dapat memberikan keuntungan dalam menyediakan layanan musik.

C. Mengevaluasi tim dan sumber daya.

Melakukan observasi terhadap tim yang berpengalaman dan ahli dalam bidang musik dan bisnis yang dimiliki oleh *SME*. Mengidentifikasi

kemampuan dan pengetahuan tim dalam memberikan layanan musik yang berkualitas.

D. Memantau jenis layanan yang ditawarkan.

Mengamati berbagai layanan yang ditawarkan oleh *SME*, seperti penyewaan alat musik, pertunjukan musik, dan produksi musik. Menilai keberagaman layanan mereka dan sejauh mana layanan-layanan tersebut dapat memenuhi kebutuhan pelanggan.

E. Melihat adaptasi dengan teknologi.

Mengobservasi bagaimana *SME* mengadopsi teknologi baru dan mengaplikasikannya pada pengembangan situs web dan aplikasi mereka. Menilai sejauh mana mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi operasional.

F. Menganalisis kekurangan kehadiran online.

Mengobservasi kurangnya kehadiran online yang kuat dari *SME*. Meninjau kekurangan mereka dalam memiliki website atau aplikasi web yang modern dan fungsional.

G. Menilai strategi pemasaran.

Menganalisis strategi pemasaran yang telah dilakukan oleh *SME* untuk meningkatkan brand awareness dan menarik pelanggan baru. Menilai sejauh mana upaya pemasaran tersebut telah dilakukan.

H. Mengamati ketergantungan pada pelanggan tetap.

Mengobservasi sejauh mana *SME* bergantung pada pelanggan tetap dalam menjalankan bisnis mereka. Menilai seberapa besar ketergantungan ini dan sejauh mana mereka dapat menarik pelanggan baru.

I. Menganalisis persaingan di industri music.

Melakukan observasi terhadap persaingan yang ketat di industri musik dan mengidentifikasi perusahaan lain yang menawarkan layanan serupa dengan *SME*. Menilai sejauh mana persaingan ini dapat mempengaruhi posisi mereka di pasar.

J. Mengidentifikasi peluang dan ancaman.

Melakukan analisis untuk mengidentifikasi peluang-peluang yang dapat dimanfaatkan oleh *SME*, seperti pertumbuhan pasar musik online atau adopsi teknologi baru. Juga mengidentifikasi ancaman-ancaman yang dapat menghambat pertumbuhan mereka, seperti pesaing baru atau perubahan teknologi.

3.5.3. Questionare

Selama tahap penelitian yang mencakup keberhasilan aplikasi web *SME*, kuesioner akan menjadi metode utama untuk mengumpulkan data awal yang relevan. Peneliti akan berfokus pada mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna potensial dan pendapat mereka tentang aplikasi yang sedang dikembangkan. Dengan menggunakan skala *Likert*, elemen keberhasilan aplikasi dapat diukur melalui pertanyaan yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna, efektivitas, dan kebermanfaatan aplikasi. Dengan demikian, responden akan memberikan penilaian berdasarkan pengalaman dan pandangan mereka tentang berbagai aspek aplikasi web *SME* yang sedang dikaji. Untuk memudahkan klien untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, distribusi kuesioner akan dilakukan melalui platform *Google Forms*. Hasil survei akan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pelanggan atau pengguna melihat aplikasi web ini sehubungan dengan perbedaan acara yang mereka lakukan. Untuk menilai seberapa baik aplikasi web ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, peneliti dapat menggunakan data yang dikumpulkan dari kuesioner untuk menentukan area mana yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan saat mengembangkan aplikasi web ini.

Peneliti akan menggunakan kualitas tanggapan dari kuesioner untuk meningkatkan dan mengoptimalkan pengalaman pengguna aplikasi web *SME*. Peneliti memiliki kesempatan untuk mempelajari persepsi pengguna terhadap fitur-fitur aplikasi yang telah dirancang dengan menggunakan kuesioner sebagai alat evaluasi. Untuk memastikan bahwa aplikasi web ini memberikan manfaat maksimal bagi pengguna, hal ini akan membantu dalam menentukan arah pengembangan selanjutnya. Selain itu, penggunaan skala *Likert* dalam kuesioner memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih sistematis yang dapat diolah secara statistik untuk mendukung hasil penelitian. Selain itu, keterlibatan pengguna dalam proses

evaluasi ini dapat membuat aplikasi web *SME* lebih memiliki. Dengan melibatkan pengguna dalam memberikan umpan balik melalui kuesioner, pengembang aplikasi dapat membangun hubungan yang lebih erat dengan pengguna, yang dapat menghasilkan solusi aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan penerimaan dan kepuasan pengguna. Singkatnya, survei akan berfungsi sebagai alat penting untuk mengevaluasi keberhasilan dan penerimaan aplikasi web *SME*. Ini juga akan memberikan arahan untuk pengembangan lanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi aplikasi dalam konteks layanan jasa yang diberikan. Berikut Instrumen wawancara dirancang untuk mengumpulkan data komprehensif tentang pengalaman pengguna aplikasi *SME*, mencakup aspek demografis, kegunaan, kepuasan dan performa. Data yang diperoleh dari wawancara ini dapat memberikan wawasan berharga untuk pengembangan dan peningkatan aplikasi.

3.5.4. Studi dokumen

Peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis dokumen terkait usaha jasa, Seperti rencana bisnis, laporan keuangan, catatan pertemuan, dan dokumen lain yang relevan. Analisis dokumen ini memberikan informasi tambahan tentang perkembangan dan hasil dari usaha jasa yang telah dilakukan. Selain itu dalam mendukung analisis dokumen penting untuk melakukan pencatatan harian dan focus group discussion (FGD)

3.5.5. Catatan Harian (Kegiatan, Refleksi):

Pada tahap penelitian ini, teknik catatan harian digunakan sebagai alat untuk mencatat kegiatan dan refleksi selama proses pengembangan prototipe. Catatan harian ini mencakup pengamatan harian, catatan perubahan desain, serta refleksi pribadi yang memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika pengembangan prototipe dengan lebih baik. Penggunaan teknik catatan harian bertujuan untuk melacak perkembangan prototipe aplikasi web Usaha Jasa, mencatat interaksi dengan tim pengembangan, serta mengidentifikasi perubahan yang diusulkan. Catatan harian juga berperan dalam merekam dampak pengalaman subjektif peneliti dalam menghadapi perubahan dan tantangan selama proses.

Catatan harian ini dikumpulkan secara rutin selama proses pengembangan. Peneliti mencatat aktivitas harian, perubahan desain, interaksi dengan pengembang, dan perubahan dalam prototipe. Pencatatan berlangsung secara teratur dan sistematis, memungkinkan pemantauan yang mendalam selama proses pengembangan. Selain mencatat peristiwa dan pengamatan, catatan harian juga berfungsi sebagai alat refleksi pribadi. Peneliti mencatat pemikiran, perasaan, dan pandangan pribadi terkait dengan pengalaman selama penelitian, memberikan dimensi lebih mendalam pada interpretasi data.

3.5.6. Focused Group Discussion (FGD) (Mengundang Ahli untuk Memvalidasi Desain)

Focused Group Discussion (FGD) digunakan dalam penelitian ini sebagai metode untuk memvalidasi desain prototipe aplikasi web. FGD melibatkan sekelompok peserta yang memiliki keahlian dan pengetahuan tertentu dalam bidang hiburan musik atau teknologi. Diskusi fokus ini bertujuan untuk mengumpulkan wawasan dan rekomendasi dari para ahli terkait desain dan fungsionalitas prototipe. Partisipan FGD dipilih secara cermat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam industri hiburan musik, serta pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna. Mereka adalah ahli yang berkontribusi dalam validasi desain dan menyajikan pandangan berharga. FGD dilaksanakan dalam format kelompok diskusi terfokus yang melibatkan peserta dalam perbincangan tentang fitur, tampilan, dan pengalaman pengguna prototipe. Pertanyaan terstruktur digunakan untuk membimbing diskusi, dan rekomendasi dari para peserta digunakan untuk memperbaiki desain prototipe.

Hasil dari FGD mencakup umpan balik, rekomendasi, dan wawasan yang diberikan oleh peserta. Rekomendasi ini digunakan untuk memperbaiki desain prototipe, memastikan bahwa prototipe ini memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik dan menghadirkan pengalaman yang lebih baik. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam, peneliti berharap dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang usaha jasa pada. Data yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang persiapan, proses, dan hasil dari

transformasi digital tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana transformasi digital memengaruhi usaha jasa musik dan pemasaran pada *SME*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemilik usaha jasa musik lain yang tertarik untuk melakukan transformasi digital guna meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan pemasaran bisnis mereka.

Dalam penelitian ini, terlibat beberapa pihak yang memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda. Narasumber, penanggap, dan peserta merupakan elemen penting dalam proses Focused Group Discussion (FGD) dan penelitian secara keseluruhan.

1. Narasumber.

Narasumber dalam penelitian ini adalah para ahli dan praktisi yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam industri hiburan musik dan teknologi. Mereka memberikan wawasan dan pandangan berharga terkait desain dan fungsionalitas prototipe aplikasi web yang sedang disusun.

2. Penanggap.

Penanggap dalam penelitian ini adalah para peserta FGD yang dipilih secara cermat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam industri hiburan musik serta pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna. Mereka aktif dalam diskusi fokus untuk memberikan umpan balik, rekomendasi, dan wawasan terkait desain prototipe.

3. Peserta.

Peserta FGD merupakan kelompok yang terlibat dalam diskusi terfokus tentang fitur, tampilan, dan pengalaman pengguna prototipe aplikasi web. Mereka dipandu oleh pertanyaan terstruktur dan berkontribusi dengan rekomendasi yang berguna untuk memperbaiki desain prototipe.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah yang terstruktur, berikut Langkah-langkah Teknik analisis data yang digunakan.

3.6.1. Organisasi Data

Proses analisis data dimulai dengan teknik reduksi data, yang mencakup langkah-langkah pemilahan, penggabungan, dan pengolahan data mentah yang telah dikumpulkan selama proses penelitian. Tujuan dari reduksi data ini adalah untuk menyederhanakan data yang melimpah menjadi bentuk yang lebih terkelola. Dalam penelitian ini, reduksi data bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan yang mungkin muncul dari data yang telah dikumpulkan. Data-data yang direduksi akan membantu peneliti dalam memahami dampak transformasi digital pada Usaha Jasa *SME* melalui aplikasi web. Dalam penelitian ini ada beberapa Langkah-langkah reduksi data yang mencakup pengelompokan data, eliminasi data yang tidak relevan, serta penyusutan data ke dalam kategori-kategori yang relevan. Data-data yang telah direduksi akan digunakan dalam langkah selanjutnya dari analisis data.

3.6.2. Display Data.

Data yang telah direduksi dipresentasikan melalui berbagai jenis visualisasi data, seperti tabel, grafik, dan Desain web yang interaktif. Teknik display data bertujuan untuk memberikan gambaran visual yang jelas tentang temuan dan pola yang muncul dari data. Visualisasi data memungkinkan pembaca tesis untuk lebih mudah memahami hasil analisis. Grafik, Desain dan Fungsi dari web aplikasi akan digunakan untuk mendukung temuan dalam menjelaskan dampak transformasi digital pada Usaha Jasa *SME*. Visualisasi data mencakup diagram yang membandingkan data, grafik garis yang menggambarkan tren seiring waktu, dan pie chart yang menggambarkan proporsi berbagai elemen data.

3.6.3. Interpretasi Data.

Setelah data direduksi dan ditampilkan, langkah terakhir adalah interpretasi data. Ini mencakup analisis makna dari temuan yang diperoleh dan mengidentifikasi kesimpulan yang relevan. Teknik interpretasi data bertujuan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan temuan, pola, dan tren dalam data yang dapat digunakan untuk memahami perubahan yang terjadi dalam Usaha Jasa *SME* melalui aplikasi web. Interpretasi data akan membantu kita dalam merinci dampak transformasi digital,

memberikan wawasan tentang bagaimana perubahan ini memengaruhi aspek bisnis dan pengalaman pengguna. Setelah data dapat difungsikan secara interaktif, peneliti melakukan uji coba kepada pengguna. Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan testimoni dari pengguna untuk memperbaiki dan menyesuaikan efektivitas interaksi yang telah disediakan. Selain itu, peneliti juga memperhatikan masukan pengguna mengenai estetika atau desain yang dianggap penting. Setelah proses evaluasi dan perbaikan selesai, tahap terakhir adalah peluncuran aplikasi web yang telah dikembangkan. Dengan demikian, melalui langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang transformasi digital pada *SME*.