

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* USAHA JASA MUSIK SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BAGI MAHASISWA
MUSICPRENEUR DI PERGURUAN TINGGI KOTA BANDUNG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Seni



Oleh:

PUTRI ANASTASYA

2313421

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN SENI

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* USAHA JASA MUSIK SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BAGI MAHASISWA
MUSICPRENEUR DI PERGURUAN TINGGI KOTA BANDUNG**

Oleh:

Putri Anastasya

S.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 2025

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

© Putri Anastasya

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari, 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.

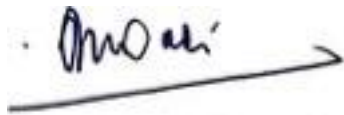
Dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* USAHA JASA MUSIK SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BAGI MAHASISWA
MUSICPRENEUR DI PERGURUAN TINGGI KOTA BANDUNG**

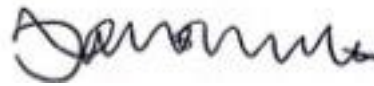
Oleh:
Putri Anastasya

Pembimbing I



Prof. Dr. phil. Yudi Sukmavadi, M. Pd.
NIP. 197303262000031003

Pembimbing II



Dr. Nanang Supriatna, S. Sen., M. Pd.
NIP. 196106011986011001

Penguji I



Dr. Rita Milyartini, M.Si.
NIP. 196406231988032001

Penguji II



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.
NIP. 19630517199932001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph. D.
NIP. 19630517199932001

ABSTRAK

Kurangnya akses terhadap sumber daya yang relevan untuk mempelajari kewirausahaan dalam musik, serta ketidaksesuaian antara kurikulum dan kebutuhan industri menjadi akar dari permasalahan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *mobile* jasa hiburan musik sebagai media pembelajaran kewirausahaan musik bagi mahasiswa *musicpreneur* di Perguruan Tinggi Seni Musik Bandung. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model 4D, yang terdiri dari empat tahap: *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Pada tahap *Define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melibatkan mahasiswa dan ahli materi untuk mengidentifikasi fitur yang diinginkan dalam aplikasi. Selanjutnya, pada tahap *Design*, antarmuka aplikasi dirancang dengan fokus pada pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik. Pada tahap *Development*, aplikasi dikembangkan dan diuji untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik. Terakhir, tahap *Disseminate*, aplikasi diperkenalkan kepada mahasiswa melalui video promosi dan angket untuk mengumpulkan umpan balik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berhasil memenuhi harapan mahasiswa, dengan fitur-fitur yang interaktif dan relevan, serta mendapatkan respon positif dari pengguna. Uji coba aplikasi menunjukkan bahwa mahasiswa merasa aplikasi ini memberikan manfaat mereka tentang kewirausahaan musik dan memberikan alat yang diperlukan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik. Pembahasan menekankan pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pengembangan aplikasi, yang berkontribusi pada relevansi dan kebermanfaatan produk akhir. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *mobile* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai platform yang memberdayakan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka di industri musik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pendidikan musik dan mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, *Musicpreneur*, Pendidikan Musik, Model 4D.

ABSTRACT

The lack of access to relevant resources for studying entrepreneurship in music, as well as the mismatch between the curriculum and industry needs, are the root causes of the research problem. This study aims to design and develop a mobile application for music entertainment services as a learning medium for music entrepreneurship for musicpreneur students at the Bandung College of Arts. This research employs the Research & Development method with the 4D model, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Disseminate. In the Define stage, the researchers conduct a needs analysis involving students and subject matter experts to identify the desired features in the application. Next, in the Design stage, the application interface is designed with a focus on an intuitive and engaging user experience. In the Development stage, the application is developed and tested to ensure that all features function properly. Finally, in the Disseminate stage, the application is introduced to students through promotional videos and questionnaires to gather feedback. The research results indicate that the developed application successfully meets students' expectations, with interactive and relevant features, and receives positive responses from users. The application trial shows that students feel this application provide benefits for understanding of music entrepreneurship and provides the necessary tools to apply that knowledge in practice. The discussion emphasizes the importance of student involvement in the application development process, which contributes to the relevance and usefulness of the final product. This study concludes that the mobile application not only serves as a learning tool but also as a platform that empowers students to develop their entrepreneurial skills in the music industry. Thus, this research makes a significant contribution to the development of music education and encourages the use of technology in the learning process.

Keywords: *Mobile Apps, Musicpreneur, Music Education, 4D Model.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat dan Signifikansi Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Media Pembelajaran	11
2.1.2 Multimedia Pembelajaran.....	14
2.1.3 Teknologi.....	18
2.1.4 Kewirausahaan (Entrepreneurship).....	23
2.1.5 Usaha Jasa	32
2.1.6 Wirausaha (<i>Entrepreneur</i>)	35
2.2 Penelitian Terdahulu	39
2.3 Kerangka Berpikir.....	46
BAB III.....	48

3.1	Desain Penelitian	48
3.2	Prosedur Penelitian	50
3.2.1	<i>Define</i> (Pendefinisian)	50
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	51
3.2.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	52
3.2.4	<i>Disseminate</i> (Penyebaran)	53
3.3	Populasi dan Sampel	53
3.4	Objek Penelitian	53
3.5	Lokasi Penelitian	54
3.6	Teknik Pengumpulan Data	55
3.6.1	Observasi	55
3.6.2	Wawancara	55
3.6.3	Focus Group Discussion (FGD)	56
3.6.4	Angket.....	57
3.6.5	Dokumentasi.....	57
3.7	Instrumen Penelitian	57
3.7.1	Instrumen Observasi	59
3.7.2	Instrumen Wawancara	60
3.7.3	Instrumen Validasi.....	66
3.8	Teknik Analisis Data	73
3.8.1	Analisis Kuantitatif.....	73
3.8.2	Analisis Kualitatif.....	74
3.9	Jadwal Penelitian	76
BAB IV	78
4.1	Temuan	78
4.1.1	Gambaran Permasalahan dan Kebutuhan	77
4.1.2	Proses Perancangan Aplikasi <i>Mobile</i> Usaha Jasa Musik	81
4.1.3	Validasi Ahli dan Uji Coba	107
4.1.4	Respon Mahasiswa <i>Musicpreneur</i>	154
4.2	Pembahasan	162
4.2.1	Analisis Gambaran Permasalahan dan Kebutuhan	163
4.2.2	Analisis Perancangan Aplikasi <i>Mobile</i> Usaha Jasa Musik	164

4.2.3	Analisis Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba.....	167
4.2.4	Analisis Respon Mahasiswa <i>Musicpreneur</i>	162
BAB V	168
5.1	Simpulan	168
5.2	Implikasi	169
5.3	Rekomendasi	170
DAFTAR PUSTAKA	172
LAMPIRAN I: SK PEMBIMBING	178
LAMPIRAN II: PERMOHONAN IZIN PENELITIAN	180
LAMPIRAN III: RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER	190
LAMPIRAN IV: WAWANCARA	191
LAMPIRAN V: VALIDASI AHLI	193
LAMPIRAN VI: UJI COBA DAN FGD MAHASISWA	194
LAMPIRAN VII: BIOGRAFI VALIDATOR AHLI MATERI & MEDIA	196
LAMPIRAN VIII: BIOGRAFI PEMATERI VIDEO EDUKASI	199
LAMPIRAN IX: BIOGRAFI PENELITI	202

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu.....	42
Tabel 3.1 Prosedur Penelitian.....	50
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	58
Tabel 3.3 Pedoman Observasi.....	60
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara.....	61
Tabel 3.5 Pedoman Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 3.6 Pedoman Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 3.7 Pedoman Uji Coba Mahasiswa.....	70
Tabel 3.8 Pedoman Angket Mahasiswa tentang Kebermanfaatan Aplikasi.....	71
Tabel 3.9 Pedoman Angket Mahasiswa tentang Pemahaman Kewirausahaan.....	72
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian.....	74
Tabel 3.11 Jadwal Penelitian.....	76
Tabel 4.1 Identitas Aplikasi.....	81
Tabel 4.2 Validasi Materi oleh Enry Johan Jaohari, M. Pd.....	110
Tabel 4.3 Validasi Materi oleh Pandu Watu Alam, M. Pd.....	115
Tabel 4.4 Akumulasi Validasi Materi oleh Validator.....	119
Tabel 4.5 Validasi Media oleh Gina Fajri Aulia.....	121
Tabel 4.6 Validasi Media oleh Labieb Hammam Nuri.....	124
Tabel 4.7 Akumulasi Validasi Media oleh Validator.....	127
Tabel 4.8 Pedoman Uji Coba Produk.....	130
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk.....	131
Tabel 4.10 Kebermanfaatan Aplikasi Usaha Jasa Musik (AME) untuk <i>Musicpreneur</i>	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman (Cone of Experience).....	15
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian.....	54
Gambar 4.1 Flowchart.....	82
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Awal.....	83
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Daftar (Anastasya, 2024).....	84
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Masuk (Anastasya, 2024).....	84
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Beranda	84
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Pembelian	86
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Quick Purchase.....	87
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Custome Package	88
Gambar 4 9 Rancangan Halaman Deskripsi Pembelian	90
Gambar 4.10 Halaman Pengaturan Pemesanan.....	91
Gambar 4.11 Rancangan Tinjauan Pemesanan	91
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Metode Pembayaran	92
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Penyelesaian Pembayaran.....	93
Gambar 4.14 Halaman Layanan Pelanggan	94
Gambar 4.15 Tampilan Awal.....	99
Gambar 4.16 Halaman Daftar	99
Gambar 4.17 Halaman Masuk.....	99
Gambar 4.18 Halaman Beranda.....	100
Gambar 4.19 Halaman Pembelian.....	102
Gambar 4.20 Halaman Quick Purchase	102
Gambar 4.21 Halaman Custom Package.....	102
Gambar 4.22 Halaman Deskripsi Pembelian.....	103
Gambar 4.23 Halaman Pengaturan Pemesanan.....	103
Gambar 4.24 Halaman Tinjauan Pemesanan.....	104
Gambar 4.25 Halaman Metode Pembayaran.....	105

Gambar 4.26 Halaman Penyelesaian Pembayaran	106
Gambar 4.27 Riwayat Pemesanan.....	107
Gambar 4.28 Layanan Pelanggan.....	108
Gambar 4.29 Validasi Produk bersama Ahli Materi dan Media	109
Gambar 4.30 Validasi Ahli Media bersama Labieb secara Daring	126
Gambar 4.31 Revisi Halaman Awal.....	134
Gambar 4.32 Revisi Halaman Dashboard	135
Gambar 4.33 Revisi Halaman Awal.....	136
Gambar 4.34 Revisi Halaman Isi Data	137
Gambar 4.35 Revisi Halaman Login.....	141
Gambar 4.36 Revisi Halaman Dashboard	143
Gambar 4.37 Revisi Halaman Dashboard: Video Edukasi	143
Gambar 4 38 Video Edukasi oleh Bimas Nurcahya	144
Gambar 4 39 Video Edukasi oleh Enry Johan Jaohari	145
Gambar 4.40 Video Edukasi oleh Muhammad Irfan Aziz.....	147
Gambar 4.41 Video Edukasi Pandu Watu Alam.....	148
Gambar 4.42 Revisi Halaman Connect People	150
Gambar 4.43 Revisi Halaman Timeline (Feeds User).....	151
Gambar 4.44 Mobile App Development Promo Video	156
Gambar 4.45 Penyebaran Mobile App Development Promo Video Melalui Instagram	157
Gambar 4.46 Responden Pengisian Angket Kebermanfaatan Aplikasi.....	159

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	46
Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan Model 4D.....	49

DAFTAR PUSTAKA

- Agustint, R. (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Piano untuk Pembelajar Pemula Dewasa* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/90914/>
- Al Faruqi, L.I. (1985), "Music, musicians and muslim law", *Asian Music*, Vol. 17 No. 1, pp. 3-36.
- Anastasya, P., & Sukmayadi, Y. (2023). Analisis Respon Alumni terhadap Pemetaan Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Musik UPI. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(3), 1585–1599. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5345>
- Anitah, S. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Annisa, A. A., & Andriyanto, R. M. A. (2023). *Kewirausahaan dalam Bidang Pendidikan Musik* (D. N. Saputra, Ed.). CV. AZKA PUSTAKA.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Barak, Moshe, and Rita Yi Man Li. "Entrepreneurial Orientation in the Music Industry: A Cross-Cultural Study." *Journal of International Business Research*, vol. 15, no. 3, 2016, pp. 285-302.
- Baskerville, D., & Baskerville, T. (2019). *Music Entrepreneurship*. Routledge.
- Bargfrede, A. (2017). *Music law in the digital age: copyright essentials for today's music business*. Hal Leonard Corporation.
- Bauer, W. (2014). Music learning and technology. *New directions: a journal of scholarship, creativity and leadership in music education*, 1(1).
- Campbell, P. S., Myers, D. E., & Sarath, E. W. (2016). Transforming music study from its foundations: A manifesto for progressive change in the undergraduate preparation of music majors. In *Redefining music studies in an age of change* (pp. 59-99). Routledge.
- Choi, H., & Burnes, B. (2013). The internet and value co-creation: the case of the popular music industry. *Prometheus*, 31(1), 35-53.
- Crawford, R. (2017). Rethinking teaching and learning pedagogy for education in the twenty-first century: blended learning in music education. *Music Education Research*, 19(2), 195-213.
- Chuen, D. L. K. & Deng, R. H. (2015). *The Economics of Mobile Payment Platforms and Cryptocurrencies: Theories, Models, and Implementations*. Springer.
- Cunningham, J. (2016). *Understanding the Music Industries*. Routledge.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Method in Teaching*, 3rd, New York: Ho, Rienehart & Winston.

- Darker, T. (2013), "The rise of the *musicpreneur*", available at: www.tommydarker.com/musicpreneur/ (accessed 2 April 2024).
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Dermawan, Ivander (2022) Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Jasa Hiburan Musik Singme Berbasis Web Dengan Metode Content-Based Filtering. Skripsi thesis, Universitas Buddhi Dharma. <http://repositori.buddhidharma.ac.id/1447/>
- Ditjen Diktiristek. (2024). *Panduan Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha*. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2024/02/Panduan-P2MW-2024.pdf>
- Dyce, A., & Smernicki, R. (2018). *Bridging the Gap: Music Business Education and the Music Industries*. 56–60. <https://doi.org/10.25101/18.20>
- Epipeni, B. B.. (2015). *Efektivitas Struktur Organisasi, Manajemen dan Kepemimpinan Penyelenggaraan Konser*. (Tesis Magister Tatakelola Seni) Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Farman, N. (2012). *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*. Routledge.
- Ghufronudin, Parahita, N., Abidin, F., Suryaningsih, A., & Nurhaini, L. (2022). *Karakteristik Kewirausahaan Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Negeri Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Gül Susanni, P. (2019). Fostering entrepreneurship for music education: How to design effective curricula. (S2 Master Thesis, Proficiency in Art Study Program, Yasar University).
- Gunawardena, C. N., & McIsaac, M. S. (2013). Distance education. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 361-401). Routledge.
- Hapsari, M. M. C., & Bahtiar, H. Z. (2023). Management of Christian Entertainment in Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 12(1), 120–121. <https://doi.org/10.15294/jsm.v12i1.65377>
- Harding, C.T. (2011), "Why musicpreneurship and why in college music training", in Beckman, G.D. (Ed.), *Disciplining the Arts: Teaching Entrepreneurship in Context*, Rowman and Littlefield Education, pp. 17-25.
- Haynes, J. and Marshall, L. (2018), "Reluctant entrepreneurs: musicians and entrepreneurship in the 'new' music industry", *The British Journal of Sociology*, Vol. 69 No. 2, pp. 459-482.
- Heizer, J. dan Render, B. (2015). *Manajemen Operasi: Keberlangsungan dan Rantai Pasokan*. (11th ed.). Diterjemahkan oleh: Hirson Kurnia, Ratna Saraswati, David Wijaya. Jakarta: Salemba Empat
- Herawati, T., Rudatin, C. L., & Akbar, D. (2014). *POTENSI KOTA BANDUNG SEBAGAI DESTINASI INCENTIVE MELALUI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF*.

- Herjanto, Eddy. (2007). *Manajemen Operasi*. Jakarta: Grasindo
- Hermawan, I., Sartono, S., Suharmanto, S., & Nugroho, B. S. (2022). Pemberdayaan Ukm Alat Musik Biola Di Sukoharjo. In *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 1.
- Hock, C. (2016). *"Mobile App Development: Programming Basics for Mobile Apps Development"*.
- Hooper, S. & Berkman, E. (2011). *Designing Mobile Interfaces: Patterns for Interaction Design*. O'Reilly Media.
- Husaeni, Z. (2024). *Perancangan Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam Bentuk Motion Graphic 3D Berbasis Website* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/116773/>
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*.
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., Sunaryo, A., Pendidikan, D., Tari, S., Seni, P., & Desain, D. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105.
- Krasilovsky, M. William, & Shemel, Sidney. (2007). *This Business of Music: The Definitive Guide to the Music Industry*. Billboard Books.
- Light, I.H. and Rosenstein, C.N. (1995), "Race, Ethnicity, and Entrepreneurship in Urban America", Transaction Publishers, pp. 15-23
- Marsden, G., & Janzen, M. (2016). "Integrating Mobile Technologies with Everyday Life". *Journal of Information Systems Education*.
- Maulana, A. R., Destiawati, F., & Alfarisi, S. (2020). Perancangan Aplikasi Penyewaan Event Equipment pada CV De-musik. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(03), 304-311.
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35.
- Mcpherson, G. and Dumbreck, A. (2016), "Introduction: Valuing music", in Dumbreck, A. and Mcpherson, G. (Eds), *Music Entrepreneurship*, Bloomsbury publishing plc, London, NewYork, pp. 1-18.
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Muhammad, A., Khan, J. Z., Shah, S. I., & Ali, M. (2021). Exploring challenges and opportunities of the new social entrepreneurs: the case of indigenous musicpreneurs in KP Pakistan. *Journal of Entrepreneurship in Emerging Economies*, 13(5), 904-921.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nofiani, P. W., Mursid, C., & Mursid, M. C. (2021). PENTINGNYA PERILAKU ORGANISASI DAN STRATEGI PEMASARAN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN BISNIS DI ERA DIGITAL. *Jurnal*

<https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/logistik/index>

- Prastyaningtyas, E. W., & Arifin, Z. (2019). Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan pada Mahasiswa dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Sebagai Upaya Menghadapi Revolusi 4.0. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 281–285. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2382>
- Praszkie, R., Nowak, A. and Coleman, P.T. (2010), “Social entrepreneurs and constructive change: the wisdom of circumventing conflict”, *Peace and Conflict: Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, Vol. 16 No. 2, p. 153
- 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, D. R. (2024, Februari 7). *Tetap Semangat Jangan Menyerah, 7 Jurusan Kuliah ini Terbanyak Pengangguran di Indonesia*. Koran Linggaupos. <https://linggaupos.bacakor.com/read/5256/tetap-semangat-jangan-menyerah-7-jurusan-kuliah-ini-terbanyak-pengangguran-di-indonesia>
- Putra, I. G. M. P. V., & Irawan, H. (2018). Analisis Manajemen Operasional Bandung Philharmonic. *eProceedings of Management*, 5(3).
- Putra, N. (2011). *RESEARCH & DEVELOPMENT Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Rahman, A. K., Mardiyati, S., & Nugraha, Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan barang Berupa Alat Music Di Toko Martmusic. *Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita*, 7.
- Rangadhithya, R. V., & Ramanujam, V. (2022). A study on *musicpreneurs* perception towards their music career. *Resource*, 13(2), 1-7.
- Reali, C. (2019). *Teaching Ethics in the Music Industry Classroom*. 44–50. <https://doi.org/10.25101/19.21>
- Rossiter, N., Goodrich, P. and Shaw, J. (2011), “Social capital and music entrepreneurship”, *Journal of Management and Marketing Research*, Vol. 7, pp. 4-13.
- Sakti, R. G. (2022). Penyusunan Modul Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif Berfokus Profil Lulusan Sebagai Upaya Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Musik. *Grenek Music Journal*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24114/grenek.v11i1.33281>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saragih, H. S., Simatupang, T. M., & Sunitiyoso, Y. (2019). Co-innovation processes in the music business. *Heliyon*, 5(4).
- Sari, I. P. (2018). IMPLEMENTASI MODEL ADDIE DAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN DOSEN TERHADAP MOTIVASI WIRAUSAHA

- MAHASISWA. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Reika Aditama.
- Smaldino, E. Sharon dkk. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
- Smith-Hunter, A.E. and Boyd, R.L. (2004), "Applying theories of entrepreneurship to a comparative analysis of white and minority women business owners", *Women in Management Review*, Vol. 19 No. 1, pp. 18-28.
- Smyth, N. (2016) *Mobile Application Security: What Developers Need to Know*. Payload Media.
- Subandri, M. A. (2021). Rancang Bangun Perangkat Lunak Pemesanan Jasa Seni Dengan Metode Extreme Programming. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 9(2), 123-135.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2015). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran, dari Zaman Klasik sampai Behaviorisme (Jilid 1)*. Bandung: Yayasan Rahardja.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susabda, Y. S. (2006). *Prinsip-prinsip Pengimbangan Utama dalam Administrasi Gereja*. Malang: Gandum Mas.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wikström, P. (2020). *The music industry: Music in the cloud*. John Wiley & Sons.
- Wiratno, S., Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Tinggi Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan Pendidikan Tinggi, P. DI, Wiratno Pusat Penelitian Kebijakan, S., & Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, B. (t.t.). *THE IMPLEMENTATION OF ENTERPRENEURSHIP EDUCATION IN THE HIGHER EDUCATION*.
- Wise, S., Greenwood, J., & Davis, N. (2011). Teachers' use of digital technology in secondary music education: illustrations of changing classrooms. *British Journal of Music Education*, 28(2), 117-134.

- Wiyono, K. Setiawan, A., dan Suhandi, A. (2009). *Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Relativitas Khusus untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir kritis*.
- White, J. (2016), *Urban Music and Entrepreneurship: Beats, Rhymes and Young People's Enterprise*, Taylor and Francis.
- Yulianisa, F. (2023). Belajar Wirausaha di Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus Penyedia Layanan Musik Pernikahan di Yogyakarta) (S2 Tesis, Magister Tata Kelola Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).