

# PERANCANGAN UI/UX SISTEM APLIKASI STREAMING MUSIK

Alfian Cahya Firdaus\*<sup>1</sup>, Rohani Nur Ahmadi<sup>2</sup>, Fiqhi Akbar Hidayana<sup>3</sup>, Indrawan Ady Saputro<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>STMIK Amikom Surakarta

<sup>1234</sup>Sukoharjo Indonesia

Email: <sup>1</sup>[alfian.10231@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:alfian.10231@mhs.amikomsolo.ac.id),

<sup>2</sup>[rohani.10256@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:rohani.10256@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>3</sup>[fighi.10239@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:fighi.10239@mhs.amikomsolo.ac.id),

<sup>4</sup>[indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id)

## Abstract

*Music has been an integral part of human life since prehistoric times, serving as a means of expression, communication and cultural connection. With the evolution of technology, the music industry has experienced significant growth, especially in music streaming services such as SoundCloud and Spotify. This research aims to design a user-friendly and efficient UI/UX for a music streaming application using Figma. This research uses a User Centered Design approach, which involves stages such as User Research, Conceptual Design, Implementation, and Evaluation. By focusing on user needs, this design process seeks to create an intuitive interface that enhances the user experience. The tested research results show that the proposed design can effectively meet user demands, although the lack of an offline listening feature is noted as a limitation. The next research should explore the integration of additional features to further improve the application.*

**Keywords:** Music Streaming, Figma, UI/UX, User Centered Design

## Abstraksi

*Musik telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman prasejarah, yang berfungsi sebagai sarana ekspresi, komunikasi, dan koneksi budaya. Dengan evolusi teknologi, industri musik telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, terutama pada layanan streaming musik seperti Spotify dan SoundCloud. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX yang ramah pengguna dan efisien untuk aplikasi streaming musik dengan menggunakan Figma. Penelitian ini menggunakan pendekatan User Centered Design, yang melibatkan tahapan-tahapan seperti User Research, Conceptual Design, Implementation, dan Evaluation. Dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, proses desain ini berupaya menciptakan antarmuka yang intuitif yang meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil penelitian yang sudah diuji menunjukkan bahwa rancangan yang diusulkan dapat secara efektif memenuhi permintaan pengguna, meskipun tidak adanya fitur mendengarkan secara offline yang dicatat sebagai keterbatasan. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi integrasi fitur tambahan untuk meningkatkan aplikasi lebih lanjut.*

**Kata Kunci:** Streaming, Musik, Figma, UI/UX, User Centered Design

## 1. PENDAHULUAN

Musik telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia sejak zaman kuno, digunakan untuk mengekspresikan diri, berkomunikasi, dan menghubungkan antara individu dan budaya. Musik adalah seni yang mencoba memenuhi jiwa dan menggambarkan emosi melalui lagu [1].

Aplikasi streaming musik adalah aplikasi yang menyediakan layanan yang memungkinkan pengguna mengelola file musik dan mendengarkan musik dengan cepat dan mudah [2]. Contoh aplikasi streaming musik yaitu Spotify, Soundcloud, Youtube Music, dll. Spotify merupakan aplikasi streaming musik paling populer atau yang sering dipakai. Spotify memiliki dua layanan untuk pengguna yaitu layanan pengguna gratis dan pengguna berbayar dan interface yang kurang ramah masyarakat awam. [3].

Aplikasi streaming musik telah menjadi salah satu media populer untuk mendengarkan musik secara digital di berbagai kalangan masyarakat. Perkembangan teknologi ini memudahkan pengguna mengakses jutaan lagu dalam genggaman, namun di sisi lain banyak aplikasi streaming musik yang dianggap memiliki tampilan antarmuka yang kompleks, sehingga sulit digunakan oleh pengguna awam yang mungkin tidak terbiasa dengan aplikasi berbasis digital. Hal ini menciptakan kebutuhan akan aplikasi yang mampu menawarkan pengalaman pengguna yang lebih sederhana, intuitif, dan mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat. UI dan UX merupakan singkatan dari User Interface, dan User Experience merupakan representasi visual dalam suatu aplikasi berupa website atau alat pemasaran digital yang dapat meningkatkan brand suatu perusahaan [4]

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi streaming musik berbasis metode User-Centered Design (UCD) yang fokus pada kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna. UCD adalah pendekatan desain yang berpusat pada kebutuhan dan preferensi pengguna melalui tahapan-tahapan seperti user research, requirement analysis, prototyping, dan user testing. Melalui pendekatan ini, diharapkan aplikasi yang dirancang tidak hanya memiliki tampilan menarik, tetapi juga mudah digunakan dan mampu memenuhi kebutuhan dasar pengguna.

Urgensi penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi streaming musik yang mengedepankan prinsip UI/UX minimalis untuk masyarakat umum. Dengan semakin meningkatnya minat terhadap layanan streaming musik, terdapat peluang besar untuk menciptakan sebuah aplikasi yang dapat menjembatani kebutuhan masyarakat umum yang menginginkan kemudahan dan kenyamanan dalam mengakses musik. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi streaming musik yang lebih ramah pengguna dan mudah diakses oleh masyarakat awam. Hasil penelitian ini juga menjadi referensi penting dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang lebih terfokus pada kemudahan serta aksesibilitas aplikasi.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah teknologi yang menggunakan digital dan internet untuk merancang produk agar dapat dilihat dan digunakan dengan baik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut [5].

Beberapa tahun terakhir, penelitian tentang UI/UX yang terkait dengan aplikasi streaming musik semakin populer, termasuk di Indonesia. Penelitian penelitian ini biasanya terdiri dari berbagai cara untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna yang berbeda latar belakang.

Contoh dari penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Saputra dan Haryanto pada tahun 2019 mengenai desain UI/UX untuk aplikasi streaming musik lokal [6]. Mereka menemukan bahwa antarmuka yang sederhana dan intuitif sangat disukai oleh pengguna Indonesia. Seperti user-centered design, yang berarti bahwa langkah pertama adalah mempertimbangkan keinginan dan kemampuan pengguna dalam proses desain.

Studi lain yang dilakukan oleh Rahmawati et al. pada tahun 2020 mengidentifikasi faktor-faktor yang signifikan dalam mempengaruhi keputusan komunitas pengguna Indonesia tentang aplikasi streaming musik mana yang akan mereka gunakan [7]. Hasilnya termasuk kecepatan akses, kemudahan pencarian lagu, dan rangkaian playlist yang dijudge agent. Ini menunjukkan bahwa elemen berbasis kualitas antarmuka, faktor kesederhanaan, dan aksesibilitas adalah alat yang baik untuk aplikasi streaming musik yang berfokus pada pasar digital Indonesia.

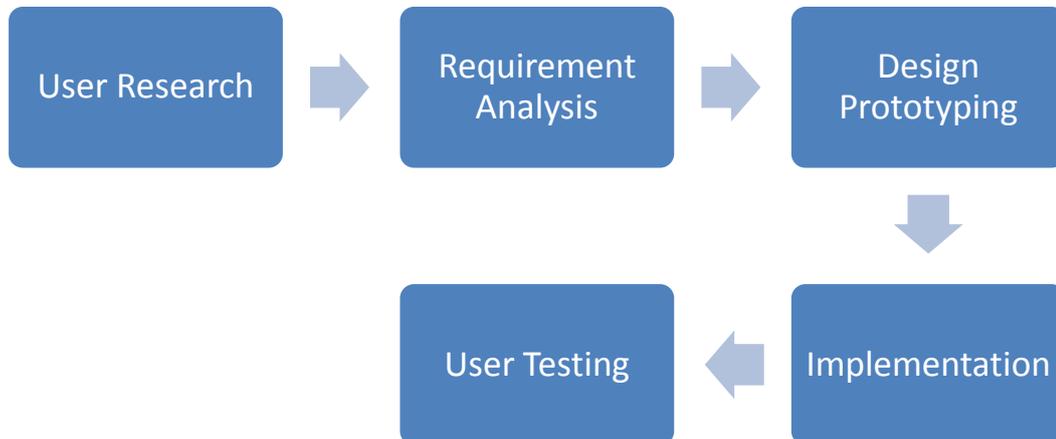
Selain itu, penelitian oleh Sari dan Nugroho yang berfokus pada preferensi pengguna terhadap desain UI aplikasi streaming musik di Indonesia menemukan bahwa warna, tipografi, dan ikon yang familiar dapat mempermudah pengguna dalam menavigasi aplikasi [8]. Studi ini menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek visual yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga intuitif dalam penggunaannya. Mereka mengungkapkan bahwa elemen-elemen visual sederhana namun efektif dapat membantu pengguna memahami fungsi-fungsi utama aplikasi dengan lebih mudah, terutama bagi kalangan pengguna awam.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi streaming musik yang dirancang dengan pendekatan UI/UX yang berfokus pada kesederhanaan dan aksesibilitas memiliki peluang besar untuk diterima di Indonesia. Studi-studi ini menyoroti pentingnya elemen antarmuka yang intuitif, cepat, dan sederhana, serta fitur-fitur yang langsung dapat digunakan tanpa membingungkan pengguna. Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, proyek ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi streaming musik yang lebih ramah pengguna, yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat awam serta memberikan pengalaman yang nyaman dan efisien bagi semua kalangan.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Alur Penelitian

##### Metode User Centered Design



#### 3.2. Deskripsi Alur Proses

Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna [9]. Metode ini fokus pada pengguna dalam merancang produk atau sistem. Sehingga setiap keputusan desain selalu mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan pengguna. Ada empat tahapan pada metode ini, yaitu User Research, Conceptual Design, Implementasi, dan evaluation [10].

##### 1. User Research (Penelitian Pengguna)

Tahap pertama ini berfokus kepada pemahaman kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Metode yang digunakan kali ini berupa survei, wawancara, dan observasi terhadap pengguna aplikasi streaming musik.

##### 2. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini, data hasil penelitian pengguna di atas dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang spesifik. Analisis ini menghasilkan persyaratan desain yang jelas, yang mencakup fitur-fitur utama yang harus ada dalam aplikasi.

##### 3. Design Prototyping (Pembuatan Prototipe Desain)

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan sebelumnya, desain prototipe aplikasi mulai dibuat pada tahap ini. Prototipe menggambarkan struktur dan tampilan antarmuka secara visual, dengan fokus pada kemudahan navigasi dan aksesibilitas.

4. User Testing (Pengujian Pengguna)  
Prototipe yang telah dirancang kemudian diuji oleh calon pengguna terpilih. Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung tentang pengalaman menggunakan aplikasi.
5. Implementation (Implementasi)  
Setelah melalui beberapa kali proses desain dan pengujian, tahap akhir adalah implementasi atau pengembangan aplikasi secara penuh. Di tahap ini, aplikasi dikembangkan menjadi versi yang siap digunakan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. User Research (Penelitian Pengguna)

Tahap ini dimulai dengan melakukan wawancara mendalam terhadap 10 orang responden. Responden dipilih secara *purposive* untuk mencakup berbagai demografi, seperti usia, latar belakang pendidikan, dan tingkat pemahaman terhadap teknologi.

#### Metode Pengumpulan Data

Metode wawancara digunakan sebagai pendekatan utama untuk mendapatkan data kualitatif. Wawancara ini dilakukan secara individual. Pertanyaan wawancara mencakup berbagai aspek, seperti pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming musik, kesulitan yang dihadapi, dan harapan mereka terhadap aplikasi baru.

#### Hasil Temuan Utama

Dari hasil wawancara, diperoleh beberapa temuan kunci yang menjadi dasar dalam merancang antarmuka aplikasi. Berikut adalah ringkasan temuan utama dari wawancara dengan 10 responden:

##### - Keresahan Terhadap Kompleksitas Aplikasi Saat Ini (60%)

Sebanyak 6 dari 10 responden mengungkapkan keresahan mereka terhadap aplikasi streaming musik yang mereka gunakan saat ini. Mereka menyatakan bahwa aplikasi-aplikasi tersebut cenderung memiliki antarmuka yang terlalu ramai dan kompleks, yang membuat mereka kesulitan menemukan fitur-fitur utama seperti pencarian lagu atau pemutaran musik.

##### - Kebutuhan Navigasi yang Sederhana dan Intuitif

Mayoritas responden, termasuk yang tidak merasa resah dengan aplikasi saat ini, menyoroti pentingnya navigasi yang mudah dan tidak membingungkan. Mereka menginginkan pengalaman di mana mereka dapat mengakses fitur utama dengan cepat dan mudah. Sebagian besar responden merasa bahwa aplikasi seharusnya lebih “ramah pengguna” dengan menampilkan fitur yang benar-benar dibutuhkan dan meminimalkan fitur tambahan yang tidak esensial.

- **Preferensi terhadap Antarmuka Minimalis**

Responden yang berusia lebih lanjut atau kurang familiar dengan teknologi, cenderung menyukai antarmuka yang sederhana dan bersih, di mana hanya fitur-fitur inti yang ditampilkan. Mereka menyarankan agar antarmuka aplikasi memiliki sedikit warna yang mencolok atau ikon yang rumit. Sebaliknya, mereka lebih memilih desain minimalis dengan ikon dan label yang mudah dikenali, tanpa elemen visual yang terlalu ramai.

- **Permintaan untuk Fitur Personalisasi Sederhana**

Meskipun mereka menyukai antarmuka yang sederhana, beberapa responden juga menyatakan ketertarikan terhadap fitur personalisasi yang memungkinkan aplikasi merekomendasikan lagu atau playlist berdasarkan preferensi mereka. Namun, fitur ini harus tetap mudah diakses tanpa menambah kompleksitas antarmuka. Hanya 4 dari 10 responden yang merasa fitur ini penting, tetapi mereka menginginkan personalisasi yang disajikan secara intuitif dan tidak mengganggu penggunaan fitur utama.

- **Hambatan dalam Penggunaan Aplikasi pada Kelompok Pengguna Awam**

Terdapat responden yang merupakan pengguna pemula dalam aplikasi streaming musik yang merasa bahwa kebanyakan aplikasi saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna awam. Mereka mengungkapkan bahwa mereka terkadang memerlukan panduan atau tutorial singkat ketika pertama kali menggunakan aplikasi baru agar lebih cepat terbiasa. Ini menjadi salah satu alasan utama mengapa mereka memilih aplikasi dengan fitur yang minimal dan langsung pada inti fungsi.

**Kesimpulan dari Hasil User Research**

Dari wawancara ini, terlihat jelas bahwa terdapat keresahan yang cukup signifikan (60%) di kalangan pengguna aplikasi streaming musik terhadap desain antarmuka yang kompleks dan navigasi yang rumit. Selain itu, para pengguna mengharapkan aplikasi streaming musik yang lebih sederhana dan intuitif, tanpa elemen yang berlebihan dan dengan fokus utama pada fitur-fitur inti. Keinginan akan personalisasi memang ada, namun dengan catatan bahwa fitur ini harus sederhana dan tidak mengganggu penggunaan inti dari aplikasi.

Temuan ini memberikan dasar bagi pengembangan desain aplikasi yang berfokus pada kemudahan penggunaan. Proses desain akan diarahkan untuk menciptakan antarmuka yang minimalis, mudah dimengerti, serta navigasi yang intuitif untuk memastikan aplikasi ini ramah pengguna, terutama bagi masyarakat awam yang menjadi target utama.

## 4.2. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Setelah memperoleh hasil dari wawancara pengguna, tahap *Requirement Analysis* dilakukan untuk merancang kebutuhan aplikasi streaming musik dengan prioritas pada antarmuka yang ramah pengguna dan navigasi yang sederhana. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menentukan fitur-fitur inti yang diperlukan agar aplikasi dapat memenuhi ekspektasi pengguna, terutama mereka yang merasa kurang familiar dengan teknologi. Berikut beberapa poin hasil analisa wawancara sebelumnya:

### a. Fitur Inti yang Sederhana dan Mudah Diakses

Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa pengguna membutuhkan fitur inti yang mudah diakses tanpa langkah yang berlebihan. Oleh karena itu, aplikasi ini akan menyediakan tiga fitur utama yang ditempatkan pada bagian antarmuka yang mudah dijangkau:

#### - Pencarian Lagu

Fitur pencarian harus mudah digunakan dengan hanya memasukkan judul atau nama artis. Fitur ini akan disorot dengan ikon yang mudah dikenali, seperti ikon kaca pembesar, untuk membantu pengguna menemukan lagu dengan cepat.

#### - Pemutaran Musik

Fitur utama ini harus dilengkapi dengan kontrol sederhana (play, pause, skip) yang intuitif, tanpa tambahan opsi yang berpotensi membingungkan pengguna.

#### - Pengelolaan Playlist

Pengguna dapat menyusun daftar putar (playlist) mereka dengan langkah-langkah minimal, termasuk opsi untuk menambahkan atau menghapus lagu dari daftar putar tanpa banyak proses tambahan.

### b. Navigasi Intuitif dan Minimalis

Kebutuhan akan navigasi yang sederhana dan mudah digunakan menjadi prioritas. Aplikasi ini akan mengadopsi struktur navigasi yang datar, di mana pengguna dapat berpindah antara fitur utama dengan cepat melalui satu atau dua klik saja. Hal ini untuk memastikan pengguna tidak perlu melalui banyak halaman atau menu yang berpotensi menimbulkan kebingungan.

### c. Antarmuka Visual yang Bersih dan Mudah Dipahami

Mengingat preferensi pengguna terhadap tampilan minimalis, aplikasi ini akan memiliki antarmuka dengan elemen visual yang sederhana. Beberapa elemen utama meliputi:

#### - Penggunaan Warna Netral

Warna yang digunakan akan didominasi warna-warna netral atau lembut untuk mengurangi distraksi. Warna yang mencolok hanya akan digunakan untuk elemen navigasi atau tombol penting agar pengguna dapat mengenali fungsi-fungsi utama dengan mudah.

- **Ikon dan Label yang Jelas**

Semua ikon dan label dalam aplikasi akan dibuat sederhana dan deskriptif, tanpa simbol-simbol yang ambigu. Setiap fitur utama akan dilengkapi dengan ikon yang umum digunakan dan label yang mudah dimengerti.

**d. Personalisasi Konten Sederhana**

Fitur personalisasi, meskipun tidak menjadi kebutuhan utama, tetap diakomodasi sebagai opsi tambahan yang tidak mengganggu antarmuka utama. Personalisasi ini akan terbatas pada rekomendasi lagu atau daftar putar berdasarkan preferensi pengguna yang ditampilkan pada halaman utama, tanpa menambah langkah atau proses yang rumit. Fitur ini akan otomatis menyesuaikan konten berdasarkan histori pemutaran musik pengguna.

**e. Fitur Panduan atau Tutorial Singkat untuk Pengguna Baru**

Berdasarkan wawancara dengan pengguna yang kurang familiar dengan teknologi, aplikasi akan dilengkapi dengan fitur tutorial singkat yang muncul saat pertama kali aplikasi digunakan. Tutorial ini akan menjelaskan secara ringkas fungsi-fungsi utama aplikasi dan cara mengaksesnya. Selain itu, pengguna dapat menonaktifkan tutorial ini jika tidak dibutuhkan, sehingga tidak mengganggu pengalaman pengguna yang lebih familiar dengan aplikasi.

**Pembahasan Analisis Kebutuhan**

Hasil dari analisis kebutuhan ini memastikan bahwa aplikasi streaming musik yang dikembangkan memiliki antarmuka dan fitur yang fokus pada kesederhanaan dan kemudahan akses. Kebutuhan-kebutuhan tersebut disusun dengan tujuan untuk menjawab keresahan pengguna akan aplikasi streaming yang cenderung kompleks, serta memastikan bahwa pengguna, termasuk mereka yang kurang familiar dengan teknologi, dapat menggunakan aplikasi ini tanpa kesulitan.

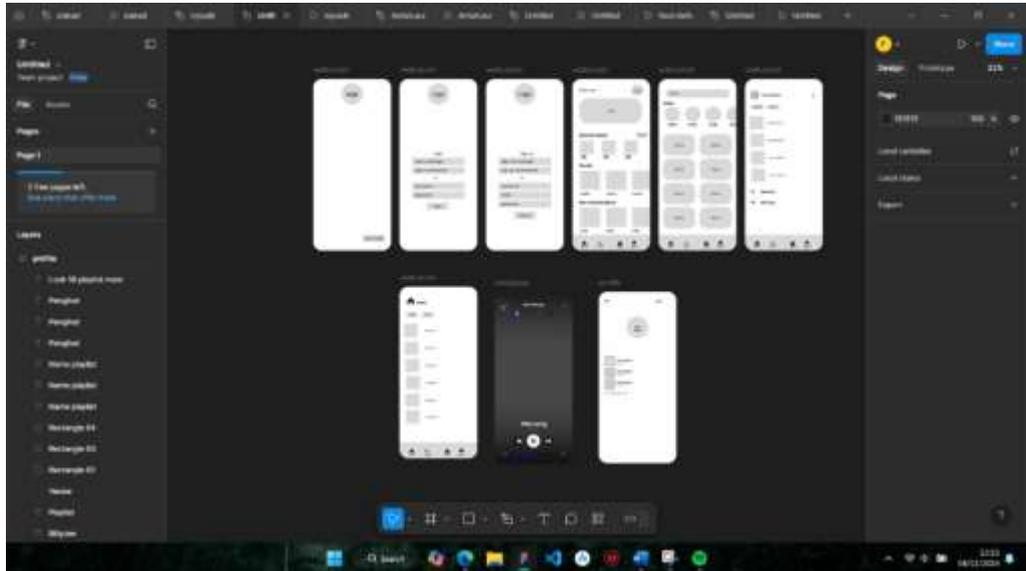
Implementasi dari kebutuhan yang dirumuskan ini akan menjadi dasar dalam pembuatan prototipe desain di tahap berikutnya, yang akan dirancang sesuai prinsip-prinsip User-Centered Design untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

**4.3. Design Prototyping (Pembuatan Prototipe Desain)**

**4.3.1 Low-Fi Wireframe**

Tahap Design Prototyping dimulai dengan pengembangan Low-Fidelity (Low-Fi) Wireframe untuk memberikan gambaran awal mengenai struktur dasar dan tata letak antarmuka aplikasi streaming musik. Prototipe Low-Fi ini bertujuan untuk menyusun kerangka awal dari aplikasi secara sederhana, tanpa detail visual atau elemen desain yang rumit. Fokus utamanya adalah menampilkan alur navigasi dan penempatan fitur utama sesuai dengan hasil Requirement Analysis sebelumnya.

Low fidelity (low-fi) pada wireframe adalah versi sederhana dari desain antarmuka yang hanya menunjukkan struktur dasar dan fungsi, tanpa detail visual seperti warna, gambar, atau tipografi. Tujuannya adalah fokus pada tata letak dan alur pengguna, bukan estetika, sehingga cepat dibuat untuk eksplorasi ide.



Gambar 1. Wireframe

Berikut adalah penjelasan mengenai wireframe aplikasi mobile streaming musik dari gambar yang pengguna unggah.

#### 4.3.2 Prototype Design

a. Tampilan *prototype* login

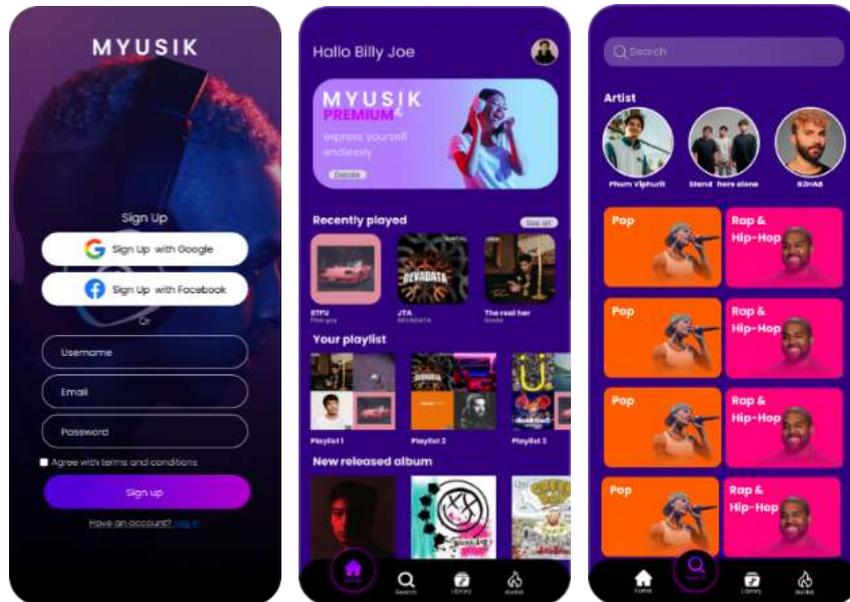
Tampilan menu login dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Landing Page dan Halaman Login

b. Tampilan *Sign up*, *Home*, dan *Search*

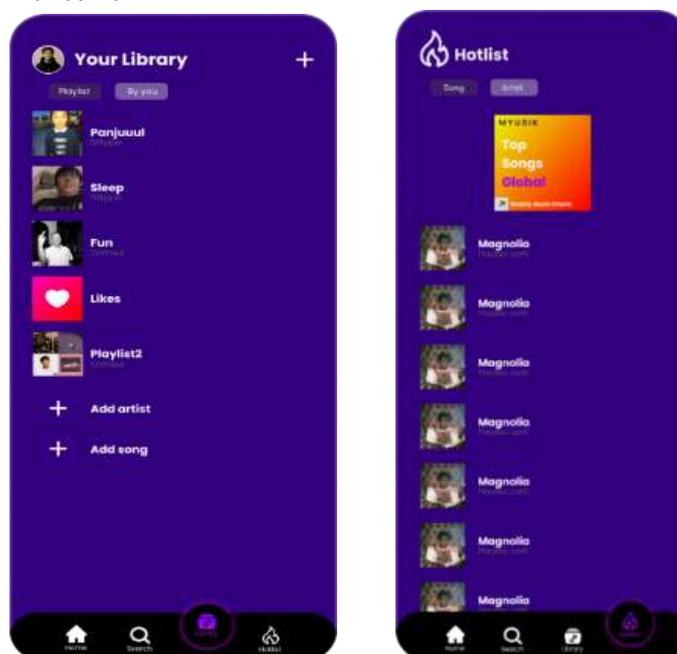
Tampilan dari menu *sign up*, menu *home* dan *search* dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Halaman Sign Up, Home dan Search

c. Tampilan Library, Hotlist

Tampilan dari menu Library dan menu horlist dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Halaman Library dan Halaman Hotlist

d. Tampilan Profile

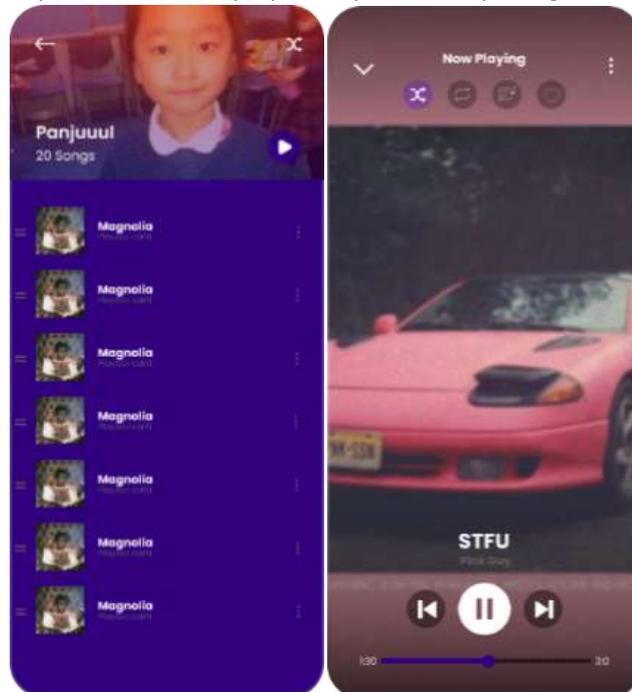
Tampilan dari menu profil dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Tampilan menu profile dan sub profile

e. Tampilan Halaman Playlist

Tampilan dari menu playlist dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Tampilan menu palylist dan pemutar lagu

Setelah selesai membuat prototipe desain, langkah berikutnya adalah melakukan user testing untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, navigasi, dan kenyamanan antarmuka aplikasi dari perspektif pengguna. Melalui uji coba ini, diharapkan dapat diperoleh masukan berharga mengenai efektivitas desain dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta identifikasi perbaikan yang diperlukan sebelum implementasi akhir. Tahap user testing ini menjadi krusial untuk memastikan bahwa aplikasi streaming musik yang dikembangkan benar-benar mampu memberikan pengalaman yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna.

#### **4.4. User Testing (Penguji Pengguna)**

Pada tahap user testing, prototipe aplikasi diuji oleh 10 responden yang sama yang sebelumnya telah diwawancarai untuk menentukan kebutuhan awal aplikasi. Dari hasil uji coba yang dilakukan, ditemukan beberapa poin penting yang menjadi catatan utama:

##### **Kenyamanan Antarmuka dan Navigasi Sederhana**

###### **- Kenyamanan**

Kesepuluh responden merasa nyaman dengan antarmuka baru yang disajikan. Mereka menganggap tampilan yang lebih minimalis dan fitur yang ditata secara sederhana membuat mereka lebih mudah menemukan dan menggunakan fungsi-fungsi utama aplikasi.

###### **- Navigasi yang Intuitif**

Struktur navigasi sederhana yang diimplementasikan memungkinkan pengguna berpindah dari satu fitur ke fitur lain tanpa kesulitan. Sebagian besar responden menyatakan bahwa proses navigasi menjadi lebih cepat dan tidak membingungkan, berbeda dengan aplikasi streaming musik lain yang pernah mereka gunakan sebelumnya.

###### **- Ikon dan Label yang Jelas**

Semua responden menyatakan bahwa ikon-ikon dan label yang digunakan mudah dipahami, dan tidak ada istilah atau simbol yang membingungkan. Ini menunjukkan bahwa antarmuka sudah cukup intuitif, terutama untuk pengguna awam.

##### **Pengalaman Pengguna yang Menyenangkan**

###### **- Pengalaman Tanpa Hambatan**

Sebagian besar responden melaporkan bahwa mereka merasa pengalaman menggunakan aplikasi ini cukup lancar dan menyenangkan. Dengan antarmuka yang bersih, mereka tidak merasa terbebani oleh fitur tambahan yang tidak diperlukan.

##### **Feedback tentang Keterbatasan**

###### **- Keterbatasan dalam Pemutaran Offline**

Meski sebagian besar responden merasa puas dengan pengalaman antarmuka, terdapat satu masukan penting terkait fitur yang belum tersedia, yaitu kemampuan untuk mengunduh musik dan memutarinya secara offline. Delapan dari sepuluh

responden menyatakan bahwa fitur ini sangat mereka butuhkan, terutama ketika berada di lokasi dengan koneksi internet yang terbatas atau saat ingin menghemat data seluler.

#### **4.5. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi, seluruh temuan dan masukan dari tahap user testing sebelumnya mulai diterapkan dalam pengembangan aplikasi yang lebih lengkap. Berdasarkan hasil uji coba, salah satu kebutuhan penting pengguna adalah kemampuan mendengarkan musik secara offline, yang sayangnya belum tersedia pada prototipe awal. Fitur ini diidentifikasi sebagai komponen penting untuk meningkatkan fleksibilitas aplikasi dan memenuhi preferensi pengguna yang ingin menikmati musik tanpa harus selalu terhubung dengan internet.

Untuk memenuhi kebutuhan ini, fitur unduhan memungkinkan pengguna mengunduh lagu pilihan mereka ketika terhubung dengan internet dan menyimpannya di akun aplikasi mereka, sehingga mereka dapat mengakses musik tersebut secara offline di lain waktu. Berikut adalah rincian solusi yang direncanakan yaitu dengan Sistem Penyimpanan Berbasis Cloud. Setiap pengguna akan memiliki ruang penyimpanan yang terhubung dengan akun mereka, memungkinkan akses terhadap lagu yang telah mereka unduh di perangkat apa pun selama menggunakan akun yang sama.

Meskipun fitur ini sangat diharapkan, terdapat kendala yang saat ini belum memungkinkan implementasi fitur tersebut secara penuh, yaitu masalah lisensi dari lagu-lagu yang akan diunduh. Saat ini, perjanjian lisensi yang tersedia untuk prototipe aplikasi hanya mencakup izin pemutaran secara streaming. Untuk memungkinkan unduhan, dibutuhkan lisensi tambahan yang memberikan izin penyimpanan sementara atau permanen pada cloud internal aplikasi. Pengaturan lisensi unduhan memerlukan izin tambahan dari pemilik hak cipta, biasanya dengan biaya yang lebih tinggi. Proses negosiasi ini dapat memakan waktu dan biaya yang cukup besar, mengingat berbagai pihak terlibat, seperti label musik, pencipta lagu, dan penerbit.

### **5. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan User-Centered Design (UCD) yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi streaming musik telah berhasil menciptakan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang sederhana, sesuai kebutuhan masyarakat awam. Berdasarkan tahap user research, ditemukan bahwa sebagian besar pengguna menginginkan aplikasi yang mudah digunakan dengan navigasi yang jelas, terutama bagi mereka yang kurang terbiasa dengan aplikasi digital. Hasil user testing memperkuat hal ini, di mana seluruh responden menyatakan kenyamanan dengan desain aplikasi yang disederhanakan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi satu kendala utama, yaitu ketiadaan fitur untuk mendengarkan musik secara offline, yang dianggap penting oleh sebagian besar pengguna. Meski secara desain sudah direncanakan, fitur ini belum dapat diimplementasikan karena keterbatasan lisensi unduhan musik.

Kendala ini akan menjadi perhatian dalam pengembangan aplikasi selanjutnya, dengan upaya untuk mendapatkan lisensi tambahan guna meningkatkan pengalaman pengguna lebih lanjut. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi streaming musik berbasis UCD dapat memberikan pengalaman yang lebih sederhana

dan nyaman, serta memberikan masukan penting terkait fitur yang perlu ditingkatkan di masa mendatang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Noviani, R. Pratiwi, S. Silvianadewi, M. Benny Alexandri, and M. Aulia Hakim, "Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik di Indonesia," *J. Bisnis Strateg.*, vol. 29, no. 1, pp. 14–25, 2020, doi: 10.14710/jbs.29.1.14-25.
- [2] T. A. Habib, R. Azly, M. A. Irza, and I. Prasetya, "User Interface Design for the Orca Music Player Mobile Application," *Tsabit J. Comput.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–26, 2024, doi: 10.56211/tsabit22.
- [3] N. N. Mazaya and S. Suliswaningsih, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi 'Dengerin' Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 39–49, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i2.10157.
- [4] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [5] A. P. Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, "Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma," vol. 3, no. 2, pp. 1972–1980, 2023.
- [6] Saputra, A., & Haryanto, B. (2019). Desain UI/UX pada Aplikasi Streaming Musik Lokal untuk Meningkatkan Kemudahan Penggunaan di Indonesia. *Jurnal Desain dan Teknologi*, 5(1), 45-55.
- [7] Rahmawati, D., Andriani, M., & Lestari, A. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna terhadap Aplikasi Streaming Musik di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 124-133. <http://ejournal.jptam/article/download/13136/10083>.
- [8] Sari, R., & Nugroho, P. (2021). Preferensi Pengguna Terhadap Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Streaming Musik di Indonesia. *Jurnal Media Interaksi*, 12(3), 201-213.
- [9] Adi, M. (2018). *Desain Antarmuka Pengguna Berbasis User-Centered Design: Panduan untuk Membuat Aplikasi yang User-Friendly*. Jakarta: Penerbit Informatika.
- [10] Santosa, D., & Ardiansyah, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis User-Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(1), 34-42.