

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PLATFORM MUSIK
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

PRANAYAMA LANGLANG GUNAWASESA

19.12.1305

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PLATFORM MUSIK
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

PRANAYAMA LANGLANG GUNAWASESA

19.12.1305

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PLATFORM MUSIK
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Pranayama Langlang Gunawasesa

19.12.1305

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 November 2023

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom

NIK. 190302392

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PLATFORM MUSIK
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Pranayama Langlang Gunawasesa

19.12.1305

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285



• Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Dr.Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : PRANAYAMA LANGLANG GUNAWASESA
NIM : 19.12.1305

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PLATFORM MUSIK MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 November 2023

Yang Menyatakan,



PRANAYAMA LANGLANG GUNAWASESA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada kata paling indah selain syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan pertolongan-Nya saat melaksanakan penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bangga saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, yang selalu memberikan petunjuk dan mempermudah, memperlancar segala urusan.
2. Almarhumah Ibu dan Nenek yang sudah tenang di surga, serta untuk Ayah dan Budhe yang selalu memberikan dukungan serta doa untuk dipermudah dan diperlancar dalam menggapai cita-cita, serta membesarkan hati dalam suka maupun duka.
3. Kedua Kakak Mas Yepeek, Mas Aji yang selalu membantu dan selalu memberikan wejangan -wejangan untuk saya.
4. Bapak Ibu dosen pembimbing, pengajar, penguji yang selalu meluangkan waktunya untuk selalu memberikan pengalaman ilmunya dengan tulus, mengarahkan saya hingga sampai detik ini saya dapat menyelesaikan masa studi S-1 saya. Semoga apa yang bapak ibu bagikan menjadi ladang amal pahala jariyah dan selalu diberikan keberkahan ilmu dan rezeki oleh Allah SWT.
5. Untuk orang - orang spesial juga yang selalu memberikan dukungan selalu membantu dalam penyelesaian skripsi ini Anafida Dian, Mas Taufiq, Mas Dimas, Mas Rizki Arya, Husna, Sekar, Rayhan, Kak Anel, Kak Clara, Mbak Wulan dan anak-anak kost Kintamani Pandi, Nugi, Alif, Rehan, Iqbal, Berry terima kasih telah memperbolehkan saya menumpang untuk mengerjakan skripsi.
6. Teman-teman kelas SI-05, PSU, PPM dan teman-teman seperjuangan lainnya yang telah memberikan saya do'a dan support untuk tidak bermalas-malasan dalam menyelesaikan skripsi ini dan agar menyelesaikan dengan tepat waktu.
7. Serta semua pihak yang telah terlibat secara langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembuatan yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PLATFORM MUSIK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan sebagai Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Namun, hal tersebut telah diusahakan semaksimal mungkin kesempurnaannya sesuai dengan batas kemampuan yang ada. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

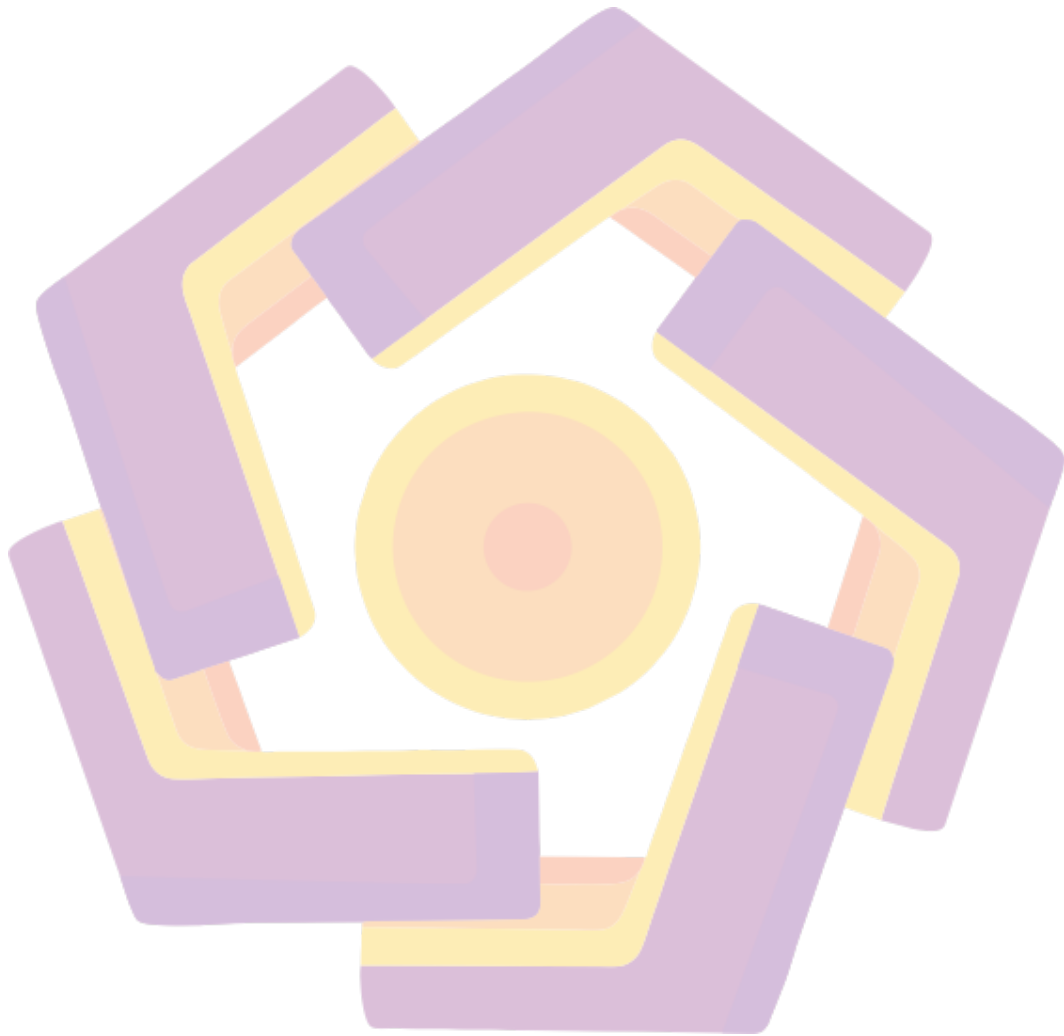
Yogyakarta, 09 November 2023

Pranayama Langlang Gunawasesa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
halaman persetujuan	III
halaman pengesahan	IV
halaman pernyataan keaslian skripsi	IV
halaman persembahan.....	VI
kata pengantar.....	VII
daftar isi	VIII
daftar tabel	X
daftar gambar	XI
daftar lampiran.....	XIII
daftar lambang dan singkatan.....	XIV
daftar istilah	XV
intisari	XVI
abstract.....	XVII
bab i pendahuluan.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
bab ii tinjauan pustaka	6
2.1 STUDI LITERATUR.....	6
bab iii metode penelitian.....	16
3.1 ALUR PENELITIAN.....	16
3.2 EMPATHIZE.....	16
3.3 ANALISIS (<i>DEFINE</i>)	21
3.4 <i>IDEATE</i>	24
3.5 <i>PROTOTYPE</i>	27
3.6 TEST.....	33
bab iv hasil dan pembahasan	35
4.1 DESAIN TAMPILAN	35
4.2 TAHAP TEST.....	45
4.3 HASIL PENGUJIAN.....	61
bab v penutup.....	63

5.1 KESIMPULAN.....	63
5.2 SARAN.....	64
referensi	65
lampiran.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1. Pertanyaan wawancara	18
Tabel 3.2 Kesimpulan Hasil Wawancara	19
Tabel 3.3 Hasil Tahapan dari <i>Emphaty</i>	20
Tabel 3.4 Desain <i>Wireframe low-fidelity</i>	28
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	33
Tabel 4.1 Evaluator	45
Tabel 4.2 Tugas <i>Usability Test</i>	46
Tabel 4.3 Kuesioner <i>Usability Test</i>	47
Tabel 4.4 Skala Pengukuran <i>Usability Test</i>	57
Tabel 4.5 Jawaban Responden <i>Usability Test</i>	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	16
Gambar 3.2 <i>User Persona</i> Bayu	22
Gambar 3.3 <i>User Persona</i> Yundhar	22
Gambar 3.4 <i>User Persona</i> Rycko	23
Gambar 3.5 <i>User Persona</i> Taufiq	23
Gambar 3.6 <i>User Persona</i> Achmad	24
Gambar 3.7 <i>User Flow</i> Registrasi	25
Gambar 3.8 <i>User Flow</i> Login	25
Gambar 3.9 <i>User Flow</i> Pencarian	26
Gambar 3.10 <i>User Flow</i> <i>Creat Playlist</i>	26
Gambar 3.11 <i>Site Map</i>	27
Gambar 4.1 Halaman <i>Onboarding</i>	35
Gambar 4.2 Halaman <i>Login</i>	36
Gambar 4.3 Halaman <i>Sing Up</i>	37
Gambar 4.4 Halaman Utama Aplikasi	38
Gambar 4.5 Halaman Pencarian	39
Gambar 4.6 Halaman <i>Library</i>	40
Gambar 4.7 Halaman <i>Create Playlist</i>	41
Gambar 4.8 Halaman <i>Player</i>	42
Gambar 4.9 Halaman <i>Setting</i>	43
Gambar 4.10 Halaman <i>Premium</i>	44
Gambar 4.11 Halaman <i>Usability Breakdown Onboarding</i>	48
Gambar 4.12 Halaman <i>Heatmap Onboarding</i>	49
Gambar 4.13 Halaman <i>Usability Breakdown Sign Up</i>	49
Gambar 4.14 Halaman <i>Heatmap Sign Up</i>	50
Gambar 4.15 Halaman <i>Usability Breakdown Login</i>	50
Gambar 4.16 Halaman <i>Heatmap Login</i>	51
Gambar 4.17 Halaman <i>Usability Breakdown Library</i>	52
Gambar 4.18 Halaman <i>Heatmap Library</i>	52

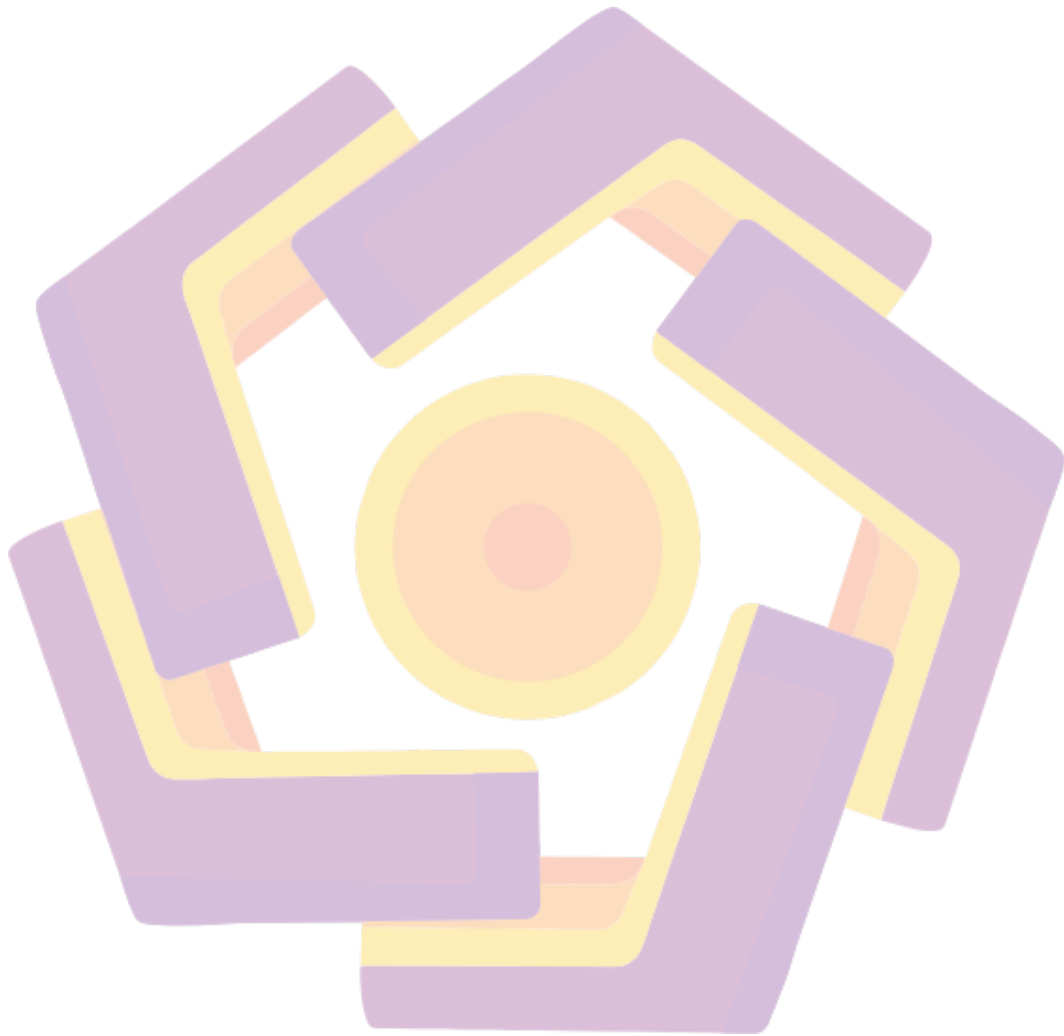
Gambar 4.19 Halaman <i>Heatmap Library</i>	53
Gambar 4.20 Halaman <i>Heatmap Library</i>	53
Gambar 4.21 Halaman <i>Usability Breakdown Setting Akun</i>	54
Gambar 4.22 Halaman <i>Heatmap Setting Akun</i>	55
Gambar 4.23 Halaman <i>Heatmap Setting Akun</i>	55
Gambar 4.24 Halaman <i>Usability Breakdown Fitur Premium</i>	56
Gambar 4.25 Halaman <i>Heatmap Fitur Premium</i>	57



DAFTAR LAMPIRAN

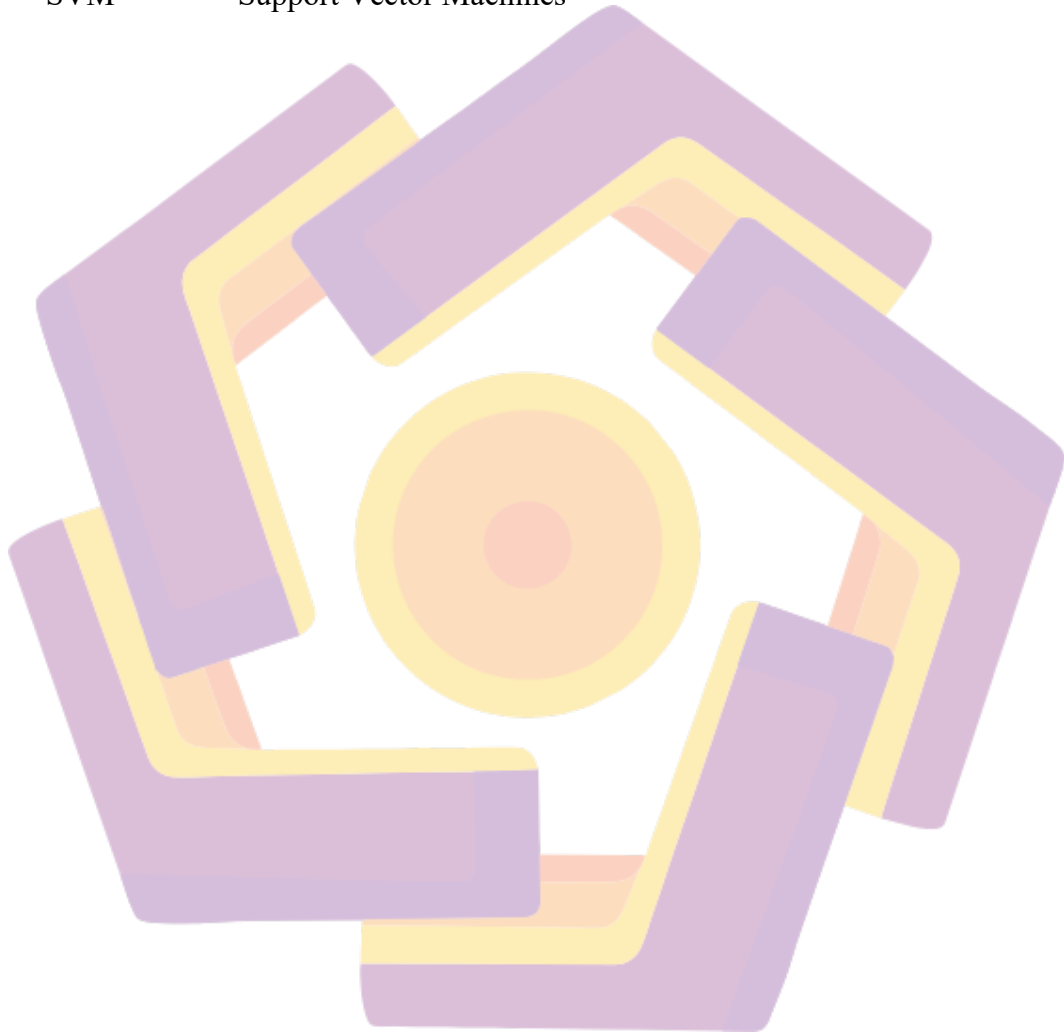
Lampiran 1. *Prototype Aplikasi Platform Musik*

66



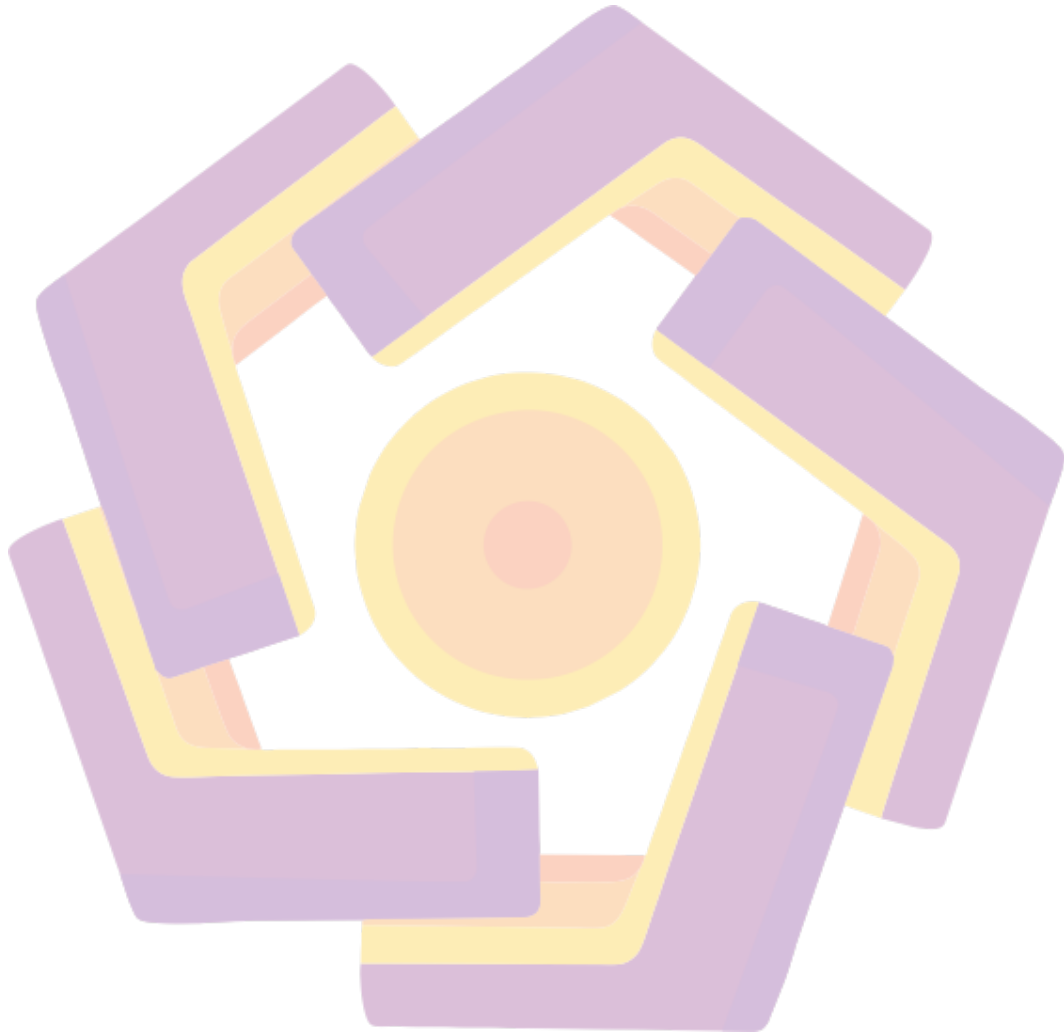
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Musik merupakan Bahasa universal yang banyak digunakan di berbagai penjuru dunia, Musik dapat menyampaikan pesan dengan baik. Dengan berkembangnya teknologi kini para penikmat musik dan pelaku kini sudah mulai bergeser dari yang semula mereka menikmati music dengan membeli rilisan fisik seperti Vinyl, Kaset Pita, CD dan DVD kini telah bergeser dan tergantikan oleh Digital.

Diera modern ini, *Platform musik digital* banyak bermunculan mereka berlomba-lomba menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses musik dalam jumlah yang banyak dan jangkauan yang luas. Platform musik juga sangat membantu bagi para Penggiat Seni Musik untuk menpublikasi karya mereka, Dibantu dengan manajemen yang baik sangat mempermudah bagi para penikmat musik dalam mengeksplor musik baru.

Dengan berkembangnya Platform Musik Digital memberikan peluang untuk memperkenalkan perancangan desain UI UX dalam bentuk *Prototype Aplikasi Mobile* dengan menggunakan metode Kualitatif. Dengan menggunakan data-data objek dan subjek penelitian yang didapatkan melalui proses pengumpulan data seperti *Observasi, Wawancara, Kuesioner dan Dokumentasi*. Proses ditempuh dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Perancangan ini menghasilkan *Prototype Platform Musik Berbasis Aplikasi Mobile* dengan visualisasi desain yang sudah disesuaikan dengan target *audience*.

Kata Kunci : Musik, Digital, UI, UX

ABSTRACT

Music is a universal language that is widely used in various parts of the world, Music can convey messages well. With the development of technology, music lovers and performers have now begun to shift from what they used to enjoy music by buying physical releases such as Vinyl, Tape Cassettes, CDs and DVDs has now shifted and replaced by Digital.

In this modern era, many digital music platforms have sprung up, competing to offer various conveniences in accessing music in large quantities and a wide range. Music platforms are also very helpful for Music Artists to duplicate their work, Assisted with good management makes it very easy for music lovers to explore new music.

With the development of Digital Music Platforms, it provides an opportunity to introduce UI UX design design in the form of Mobile Application Prototypes using Qualitative methods. By using data on research objects and subjects obtained through data collection processes such as observation, interviews, questionnaires and documentation. The process is pursued by using the Design Thinking approach. This design produces a Mobile Application-Based Music Platform Prototype with design visualizations that have been adjusted to the target audience.

Keyword : Music, Digital, UI, Ux