

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan salah satu bahasa universal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan baik. Seiring dengan perkembangan teknologi dan industri musik dari waktu ke waktu, membuat musik yang sebelumnya hanya diperjual belikan dalam bentuk fisik, kini mengalami perkembangan ke ranah digital [1]. Perkembangan tersebut juga berdampak pada bagaimana musik yang dahulu hanya dapat dinikmati secara langsung melalui pertunjukan seni (konser musik), kini dapat dinikmati melalui rilis fisik yang berupa vinyl (1960-an), kaset (1970-an), *Compact Disc* atau CD (1980-an), dan digital (1975-an).

Dalam beberapa tahun terakhir, industri musik telah mengalami perubahan signifikan yang disebabkan oleh teknologi digital. Sejalan dengan bagaimana era industri 4.0 menunjukkan bahwa segala kegiatan manusia akan terhubung dan di dominasi oleh media digital. Salah satunya pada bidang layanan *music streaming*. Hal tersebut ditunjukkan dengan kehadiran *platform* penyedia layanan *music streaming* yang memberikan kemudahan dalam menikmati musik secara masal di antaranya, Spotify, Apple Music, dan YouTube Music yang telah menjadi pilihan populer para pendengar musik di seluruh dunia.

Peralihan dalam menikmati musik ke ranah digital juga terjadi di Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan kehadiran Langit Musik milik Telkom Grup yang merupakan layanan *music streaming* asal Indonesia. Sayangnya, *platform* ini tidak sepopuler Spotify yang lebih diminati lantaran sebagian besar generasi milenial di Indonesia merasa Spotify sudah sesuai dengan kriteria *platform music streaming* yang diinginkan. Spotify menyediakan pilihan lagu yang beragam dan selalu *update*, dengan tampilan yang sederhana namun *eye catching*, mudah digunakan, kualitas suara yang jernih, dapat diintegrasikan dengan media sosial untuk *update* status, serta didukung dengan fitur personalisasi daftar putar [2].

Maka dari itu, perlu adanya inovasi yang dapat menyaingi popularitas Spotify dan Joox sehingga Indonesia dapat memiliki *platform music streaming*

orisinal yang diminati masyarakat. Langkah ini dapat dimulai dengan membuat *prototype platform* yang terinspirasi dari kebutuhan pengguna Spotify, Joox dan Langit Musik..

Ada beberapa kekurangan dalam user interface aplikasi Spotify adalah terbatasnya penyesuaian antarmuka, kurangnya organisasi yang mendalam untuk konten, pembatasan fitur kolaboratif, dan keterbatasan tampilan album yang tidak selalu menampilkan daftar lagu secara lengkap. Di sisi lain, kekurangan dalam user interface aplikasi Joox meliputi tata letak yang terbatas, navigasi yang kurang intuitif, kurangnya kontrol pemutaran yang fleksibel, dan keterbatasan dalam menampilkan informasi detail tentang musik, album, atau artis [3]. Adapun beberapa kekurangan dari Langit Musik mulai dari tampilan yang tidak intuitif, Kurang responsif dan beberapa kekurangan pada tata letak.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengatasi beberapa kekurangan yang ada dalam platform music streaming yang saat ini populer di Indonesia, seperti Spotify, Joox, dan Langit Musik. Dengan adanya inovasi dan desain baru melalui pendekatan *design thinking*, diharapkan *prototype* aplikasi Space dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi, dan menjadi alternatif yang diminati oleh masyarakat. Keberhasilan dalam menciptakan platform musik streaming yang inovatif dan sesuai dengan preferensi pengguna dapat memberikan dampak positif pada industri musik digital di Indonesia serta meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menikmati musik secara digital.

Selain itu, melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan teknologi di Indonesia dan meningkatkan daya saing di pasar industri musik digital global. Dengan fokus pada pengembangan aplikasi mobile untuk platform iPhone, penelitian ini juga diarahkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang menggunakan perangkat seluler tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Sebagai hasil dari penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah dan lebih menyenangkan dalam mengeksplorasi serta menikmati berbagai jenis musik melalui platform digital.

Pemilihan metode design thinking dalam penyelesaian masalah di atas didasarkan pada fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, kemampuan untuk berinovasi berbasis kebutuhan, serta pendekatan kolaboratif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Metode ini juga dikenal mampu memecahkan masalah kompleks secara iteratif dan menunjukkan fleksibilitas serta responsivitas terhadap perubahan kebutuhan dan tren pasar. Dengan demikian, design thinking dipilih karena memberikan pendekatan komprehensif dan adaptif dalam mengatasi tantangan pengembangan aplikasi musik streaming.

Penerapan design thinking dalam pembuatan desain UI UX dianggap dapat menghasilkan solusi yang inovatif dan berorientasi pengguna. Pendekatan ini tidak hanya terbatas pada aplikasi mobile tetapi juga dapat diterapkan pada website. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang positif, memenuhi tujuan bisnis, dan membedakan produk atau layanan dari aplikasi sejenis. Dengan demikian, design thinking menjadi landasan untuk menciptakan desain yang unik dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, "Bagaimana merancang *prototype* aplikasi Space untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam penggunaan *platform music*."

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan di antaranya:

1. Rancangan tampilan *user interface* berbasis *mobile*.
2. *Prototype* dan desain *user interface* digunakan sebagai simulasi dari aplikasi yang nantinya akan dikembangkan.
3. Hanya membuat desain *user interface* aplikasi untuk user.
4. Perancangan difokuskan hanya untuk *mobile device iphone*.
5. Hasil penelitian berupa *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *prototype* aplikasi *Space* untuk menikmati musik secara digital berdasarkan kebutuhannya dengan memperhatikan nilai *user experience*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan individu dalam menikmati musik secara digital dalam kegiatan sehari-hari menggunakan *mobile application*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistemastika penulisan laporan penelitian dalam skripsi.

BAB II TIN JAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang penelitian perancangan, pembuatan *prototype*, dan penjelasan konsep dasar UI/UX.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat pembahasan mengenai analisis dan perancangan *prototype* dari solusi yang akan dibuat berdasarkan pendekatan *design thinking* dimulai dari melakukan *emphaty* terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dari kebutuhan pengguna (*define*), kemudian memasuki tahapan pencarian ide dan solusi dari masalah yang didapatkan.

BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menampilkan hasil dari penerapan *prototype* dari *wireframe* yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya.

Pada bab ini akan dijelaskan hasil uji coba (*usability testing*) dari tahapan – tahapan pemodelan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi *platform music streaming* ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan hasil kesimpulan dan saran dari tahapan-tahapan pada perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi *platform music streaming*.

