

# Perancangan UI/UX Aplikasi Musik Digital MusicHub

Alfiean Nur Ramadhan<sup>1\*</sup>, Indrawan Ady Saputro<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Teknik Informatika  
STIMIK AMIKOM SURAKARTA

<sup>1\*</sup> [alfiean.10303@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:alfiean.10303@mhs.amikomsolo.ac.id)

<sup>2</sup> Teknik Informatika  
STIMIK AMIKOM SURAKARTA

<sup>2</sup> [indrawanadysaputro@gmail.com](mailto:indrawanadysaputro@gmail.com)

*Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi musik digital MusicHub guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses dan menikmati musik secara digital. Aplikasi ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah menavigasi fitur-fitur seperti pemutaran lagu, pembuatan playlist, dan pengelolaan akun dengan tampilan yang intuitif, estetik, dan responsif. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang mencakup tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses ini dimulai dari identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, dilanjutkan dengan analisis permasalahan, pengembangan ide desain, serta pembuatan prototipe dalam bentuk wireframe dan antarmuka visual interaktif. MusicHub. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain antarmuka MusicHub memberikan kemudahan navigasi, kenyamanan visual, dan tingkat kepuasan yang tinggi.*

**Kata Kunci:** UI/UX, Design Thinking, Aplikasi Musik, Pengalaman Pengguna, Prototipe, Antarmuka Digital.

*Abstract— This study aims to design the UI/UX design of the digital music application MusicHub to improve the user experience in accessing and enjoying music digitally. This application is designed so that users can easily navigate features such as song playback, playlist creation, and account management with an intuitive, aesthetic, and responsive appearance. This study uses the Design Thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. This process begins with identifying user needs through observation and interviews, followed by problem analysis, developing design ideas, and creating prototypes in the form of wireframes and interactive visual interfaces. MusicHub. The results of the study show that the MusicHub interface design provides ease of navigation, visual comfort, and a high level of satisfaction.*

**Keywords:** UI/UX, Design Thinking, Music Application, User Experience, Prototype, Digital Interface.

## I. PENDAHULUAN

Pada era saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat terutama pada bidang multimedia. Multimedia sering digunakan sebagai media mencari informasi oleh kebanyakan orang karena sangat mudah diterima baik berbentuk audio maupun visual. Seiring berjalannya waktu media audio mulai digunakan sebagai media hiburan terutama musik.

Musik sendiri merupakan suatu karya berupa bunyi atau suara yang dimainkan menjadi sebuah komposisi terpadu dan berkesinambungan yang memiliki irama, nada serta keselarasan yang dapat mempengaruhi emosi dan juga kognisi bagi pendengar. Di era sekarang ini mendengarkan musik melalui streaming atau online semakin marak sebagai salah satu media baru dengan kehadiran internet yang memberikan kemudahan dan menyatukan dunia tanpa batas(1).

Musik telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai sarana relaksasi, ekspresi diri, maupun hiburan(2). Oleh karena itu kami membuat aplikasi untuk mendengarkan musik yang bernama MUSICHUB. MusicHub dirancang untuk memberikan pengalaman mendengarkan musik yang lebih baik dengan fitur-fitur seperti playlist kustom, navigasi sistem, dan juga rekomendasi lagu.

Berdasarkan desain aplikasi, hal terpenting yang harus diperhatikan dalam pengembangan UI dan UX adalah bagaimana pengguna bisa mendapatkan semua fitur tersebut dengan mudah dan nyaman(3). UI yang baik akan menghadirkan tampilan yang menarik secara visual, konsisten, dan responsif di seluruh perangkat. UX yang dioptimalkan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dalam semua proses: pendaftaran, pencarian lagu, pembuatan daftar putar(4).

UI, atau User Interface, merujuk pada elemen visual dan interaktif dari produk atau aplikasi yang menghubungkan pengguna dengan teknologi. Ini mencakup segala sesuatu yang terlihat pada layar, seperti tata letak, warna, ikon, tombol, serta tindakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Sementara itu, UX, atau User Experience, mencakup pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau aplikasi tersebut. Ini mencakup bagaimana pengguna merasa, bagaimana mereka berinteraksi dengan UI, sejauh mana pengalaman itu memenuhi harapan dan kebutuhan mereka, dan apakah mereka merasa puas dengan hasilnya(5).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan aplikasi musik dengan desain UI/UX optimal semakin meningkat(6). Desain yang menarik dan pengalaman pengguna yang menyenangkan menjadi kunci untuk menarik dan mempertahankan pengguna(7). MusicHub dirancang untuk menawarkan kemudahan akses, navigasi yang intuitif, dan tampilan menarik guna meningkatkan pengalaman pengguna.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan platform streaming musik yang mengutamakan desain UI/UX yang intuitif dan mudah digunakan dapat meningkatkan aksesibilitas serta daya tarik aplikasi bagi pengguna(8). Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menerapkan pendekatan rekayasa persyaratan untuk merancang aplikasi MusicHub, yang dirancang guna memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dalam menikmati musik digital dengan lebih nyaman dan personal. Dengan menghadirkan antarmuka yang lebih sederhana, navigasi yang efisien, serta fitur rekomendasi lagu yang relevan, MusicHub bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta memperluas jangkauan pasar di industri musik digital secara efektif(9).

Penelitian ini dirancang untuk membuat prototipe aplikasi musik UI/UX MusicHub di perangkat seluler(10). Desainnya akan melibatkan elemen seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Hasil: Diharapkan hasil desain

MusicHub UI/UX akan memberikan kemudahan akses, navigasi yang mudah dipahami, dan fitur musik yang optimal bagi pengguna(11).

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah design thinking. Design Thinking adalah metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Untuk desain tatap muka, ada lima tahap Pemikiran Desain: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*(12).

### A. *Empathize*

Informasi dikumpulkan dari wawancara dengan calon pengguna untuk memahami masalah dan kebutuhan. Informasi ini kemudian akan digunakan untuk membuat solusi(13).

### B. *Define*

Tahap ini berguna untuk mengejar berbagai kebutuhan pengguna sebagai hasil dari tahap *empathize* (14).

### C. *Ideate*

Tahap ini melibatkan tinjauan solusi untuk masalah tersebut dengan menuangkan ide yang tepat untuk memecahkan masalah. (15).

### D. *Prototype*

Tahap prototipe adalah tahap percobaan di mana solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama akan ditentukan. (16).

### E. *Test*

Pengujian adalah langkah untuk menguji aplikasi yang sudah selesai kepada pengguna secara acak, dimana dia memberikan masukan dan saran berdasarkan pengalaman dalam menggunakan suatu aplikasi. Oleh karena itu, entri dari input pengguna akan ditinjau dan dilakukan perbaikan pada aplikasi agar aplikasi menjadi lebih baik.(17).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, metode Design Thinking diterapkan untuk desain UI / UX pada aplikasi musik digital yaitu MusicHub. Setiap tahap dalam metode ini menunjukkan wawasan tentang kebutuhan pengguna dan desain

antarmuka yang ditingkatkan menjadi lebih optimal. Berikut ini adalah tahapan dari setiap hasil yang telah dilakukan:

#### A. Empathize

Tahap pertama dalam metode Design Thinking yang diterapkan pada penelitian ini adalah Empathize, yaitu memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui pendekatan langsung. Untuk itu, dilakukan proses wawancara terhadap 9 responden yang merupakan calon pengguna aplikasi musik digital. Responden dipilih dari kalangan mahasiswa aplikasi musik untuk mendapatkan gambaran yang lebih representatif. Melalui wawancara ini, diperoleh berbagai masukan terkait dalam navigasi aplikasi musik, keinginan akan tampilan yang lebih sederhana namun menarik, serta harapan terhadap fitur-fitur seperti rekomendasi lagu, pembuatan playlist, dan manajemen akun yang mudah digunakan.

Responden juga mengungkapkan pentingnya antarmuka yang responsif, pemuatan cepat, dan aksesibilitas tinggi pada berbagai perangkat. Temuan ini menjadi dasar penting dalam proses desain, karena menggambarkan kebutuhan nyata pengguna dan membantu tim peneliti untuk menyusun solusi yang lebih terarah dan sesuai dengan ekspektasi. Dengan pemahaman mendalam ini, proses selanjutnya seperti perumusan masalah dan pengembangan ide desain dapat dilakukan secara lebih fokus dan tepat sasaran.

#### B. Define

Setelah memperoleh berbagai informasi dari hasil wawancara pada tahap Empathize, tahap Define difokuskan untuk merumuskan kebutuhan utama dan permasalahan inti yang dialami pengguna. Analisis terhadap tanggapan dari 9 responden menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan antarmuka aplikasi musik yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dipahami, cepat diakses, dan mendukung personalisasi pengalaman mendengarkan musik. sebagai dasar pengembangan desain, Rumusan masalah ini akan menjadi dasar dalam merancang solusi kreatif pada tahap Ideate.

Dengan mendefinisikan permasalahan secara terfokus dan berbasis data pengguna, pengembangan solusi pada tahap selanjutnya dapat diarahkan secara lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan nyata.

#### C. Ideate

Pada tahap Ideate, berbagai ide telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan aksesibilitas, sehingga menghasilkan solusi kreatif yang dapat mewujudkan pengalaman mendengarkan musik yang sepenuhnya intuitif, estetis, dan efisien. Pada tahap Ideasi, berbagai ide dikembangkan untuk memastikan desain UI tidak hanya berfungsi dengan sempurna tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang memanjakan.

Konsep utama tertentu yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah:

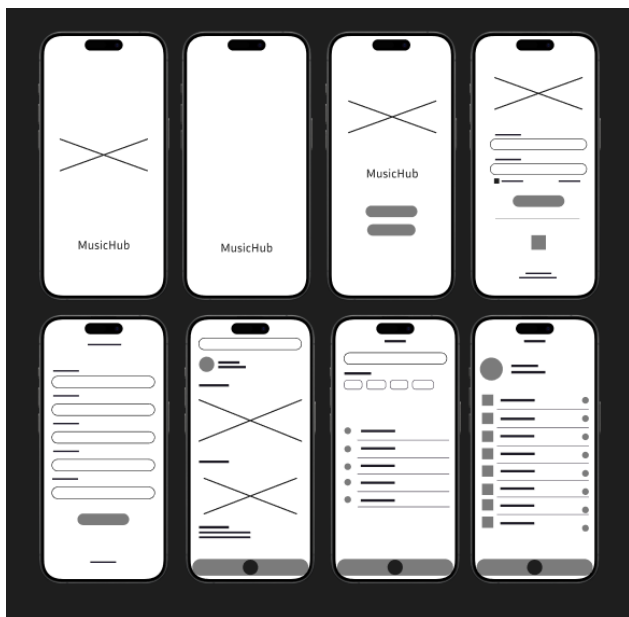
Tabel 1. Tabel ide

Kategori	Detail	Tujuan
Start Screen	Layar singkat yang muncul saat aplikasi dibuka.	Menampilkan logo, nama aplikasi, atau animasi yang mencerminkan branding aplikasi.
OnBoarding	serangkaian layar panduan atau interaksi yang dirancang untuk mempercepat adaptasi pengguna baru terhadap aplikasi.	Memberikan wawasan tentang bagaimana aplikasi dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna.
Login	pengguna memasukkan kredensial seperti email, nomor telepon, atau kata sandi untuk mengakses akun mereka.	Keamanan & Privasi, Personalisasi Pengalaman, Sinkronisasi Data Antar Perangkat, Meningkatkan Retensi Pengguna
Home	Halaman ini dirancang untuk memberikan akses cepat ke fitur utama.	Sebagai Pusat Navigasi
Profile	halaman aplikasi yang menampilkan informasi pribadi pengguna	Halaman ini memungkinkan pengguna untuk mengelola identitas mereka dalam aplikasi dengan mudah dan personal.

#### D. Prototype

Sebelum desain visual dibuat, terlebih dahulu dikembangkan sebuah wireframe sebagai

kerangka awal dalam perancangan produk. Wireframe ini berfungsi untuk membantu menentukan struktur informasi, alur navigasi, serta penempatan elemen-elemen penting pada halaman atau antarmuka aplikasi. ditunjukkan pada Gambar 1 berikut yang menampilkan wireframe awal dari antarmuka aplikasi MusicHub.

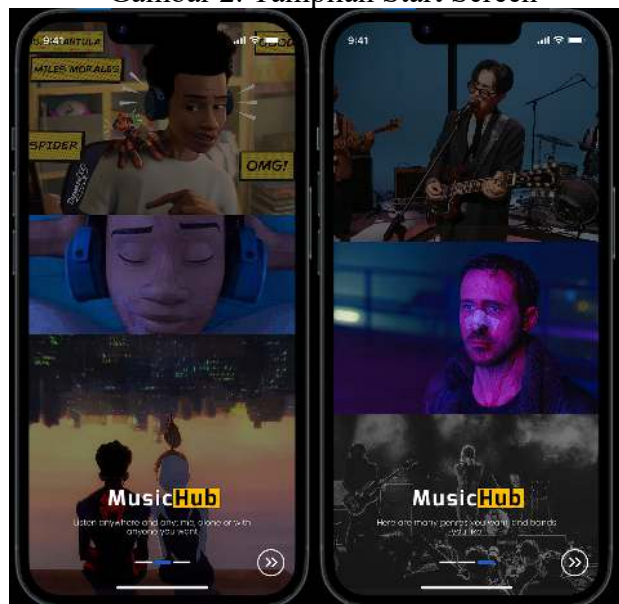


Gambar 1. Tampilan WireFrame Music HUB

Setelah wireframe disetujui oleh stakeholder, proses selanjutnya adalah mengembangkan desain UI (User Interface) secara visual. Desain ini dibuat berdasarkan struktur yang telah ditentukan dalam wireframe, namun dengan penambahan elemen-elemen estetika seperti warna, ikon, tipografi, dan ilustrasi.



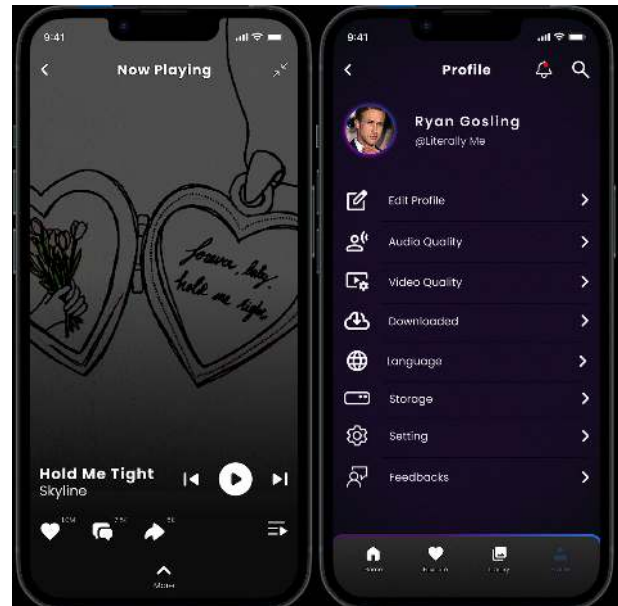
Gambar 2. Tampilan Start Screen



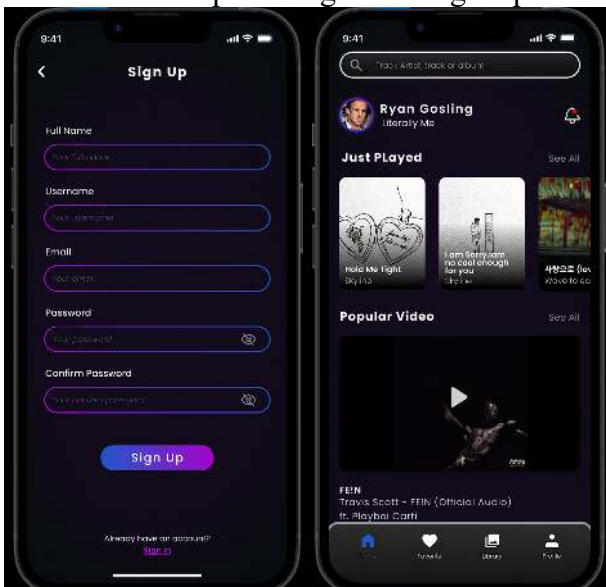
Gambar 3. Tampilan OnBoarding Screen



Gambar 4. Tampilan Login dan Sign Up Screen



Gambar 4. Tampilan Profile Screen



Gambar 3. Tampilan Home Screen

### 1) Tampilan Start Screen

Layar Mulai adalah layar Beranda yang dilihat pengguna saat mengakses aplikasi atau perangkat lunak. Ini adalah titik masuk utama di mana pengguna memasuki aplikasi dan dirancang untuk menjadi pengalaman pertama yang menarik bagi pengguna. Layar mulai sangat penting karena menciptakan kesan pertama pengguna terhadap aplikasi tersebut. Oleh karena itu, desainnya harus sederhana dan menarik untuk memberikan pengalaman terbaik.

### 2) Tampilan OnBoarding

Orientasi secara umum adalah proses pengantar yang membantu pengguna memahami cara kerja segala sesuatu yang digital. Biasanya berbentuk layar panduan atau interaksi di UI / UX, yang dirancang untuk mempercepat adaptasi pengguna baru ke dalam sebuah aplikasi.

### 3) Tampilan Login

Halaman Login adalah halaman dalam aplikasi atau situs web yang mengharuskan pengguna memasukkan kredensial seperti email, nomor telepon, atau kata sandi untuk mengakses akun mereka. Halaman ini merupakan elemen penting dalam keamanan dan personalisasi pengalaman pengguna. Halaman login bukan

hanya pintu gerbang ke aplikasi, tetapi juga bagian penting dari pengalaman pengguna. Dengan desain yang intuitif, cepat, dan aman, pengguna dapat mengakses aplikasi dengan nyaman tanpa hambatan apa pun.

4) Tampilan Home

Halaman Beranda adalah layar utama dalam aplikasi atau situs web tempat pengguna bernavigasi. Halaman-halaman ini dirancang untuk memberikan akses cepat ke fitur-fitur utama, menampilkan konten yang relevan, dan membuatnya mudah dan menarik. Halaman ini dapat menjadi pintu utama yang menghubungkan pengguna dengan fitur-fitur terbaik dari aplikasi dengan cara yang intuitif, estetik, fungsional, efisien, dan menarik.

5) Tampilan Profile

Halaman Profil adalah halaman dalam aplikasi yang menampilkan informasi pribadi pengguna dan membuka pengaturan dan preferensi akun. Ini memungkinkan pengguna untuk mengelola identitas mereka di dalam aplikasi dengan mudah dan pribadi.

6) Test

Tahap akhir dari penelitian ini adalah pengujian. Setelah semua desain dibuat, percobaan dilakukan untuk memvalidasi solusi dari desain yang dikembangkan. Pengujian adalah pengujian pada prototipe yang telah dilakukan melibatkan 9 pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah, nyaman, dan efektifnya desain tersebut dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

menemukan dan menggunakan fitur login, sign-up, dan forgot password?					
Seberapa efisien dan responsif proses login dalam aplikasi ini?				1	8
Seberapa mudah memahami tata letak dan urutan konten di halaman Home?				5	4
Seberapa mudah memahami ikon dan label pada menu aplikasi?				2	7
Seberapa mudah informasi yang disajikan di halaman Profil?					9
Seberapa puas Anda dengan pengalaman penggunaan aplikasi MusicHub secara keseluruhan, termasuk kemudahan navigasi, desain, fitur, performa, personalisasi, serta proses login?				1	8

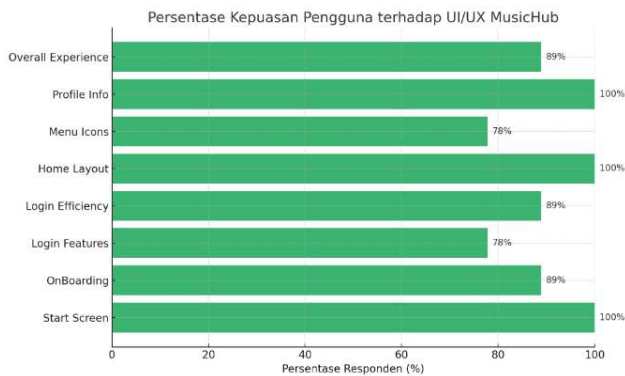
Keterangan : 1: sangat sulit , 2: Sulit , 3: Sedang , 4: Mudah , 5: sangat Mudah.

Evaluasi Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian terhadap prototipe aplikasi MusicHub yang melibatkan 9 responden, diperoleh sejumlah temuan penting yang menggambarkan efektivitas desain UI/UX yang telah dirancang. Secara umum, mayoritas pengguna memberikan skor 4 dan 5 (Mudah dan Sangat Mudah) pada hampir semua aspek, terutama pada tampilan start screen dan halaman profil yang masing-masing mendapatkan skor sempurna.

Tabel 2. Hasil Pengujian UI/UX

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Seberapa mudah memahami tampilan dan informasi pada start screen?					9
Seberapa mudah proses onboarding dalam membantu Anda memahami fitur aplikasi?				1	8
Seberapa mudah Anda				2	7



Gambar 3. Grafik Persentase

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 9 responden, dapat disimpulkan, Tiga aspek utama seperti tampilan awal (Start Screen), halaman profil, dan halaman utama (Home) memperoleh kepuasan sempurna sebesar 100%, menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut telah dirancang secara optimal dan intuitif. Aspek onboarding, efisiensi login, dan pengalaman keseluruhan juga mendapat skor tinggi sebesar 89%, menandakan bahwa hanya sedikit pengguna yang mengalami hambatan. Dan, dua aspek lainnya—fitur login dan ikon/menu navigasi—mendapatkan skor 78%, yang menunjukkan perlunya penyempurnaan pada aksesibilitas dan kejelasan elemen visual tersebut. Secara keseluruhan, prototipe MusicHub telah berhasil memenuhi ekspektasi pengguna.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian ini berhasil merancang prototipe aplikasi musik digital MusicHub dengan menerapkan metode Design Thinking, yang terbukti efektif dalam memahami dan merumuskan kebutuhan pengguna. Proses desain menghasilkan antarmuka yang intuitif, estetis, dan responsif, serta fitur-fitur yang mendukung kemudahan akses, navigasi, dan personalisasi pengalaman pengguna dalam menikmati musik. Hasil pengujian terhadap sembilan responden menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi antara rancangan antarmuka dengan kebutuhan pengguna, di mana mayoritas responden menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan dan tampilannya memuaskan. Tiga aspek utama

seperti Start Screen, Home, dan Profil memperoleh kepuasan sempurna (100%), sedangkan aspek lainnya juga menunjukkan nilai di atas rata-rata. Dengan pendekatan ini, MusicHub tidak hanya memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan, tetapi juga menunjukkan potensi kuat untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai solusi aplikasi musik digital yang adaptif terhadap kebutuhan masa kini.

#### REFERENSI

- [1] Mazaya NN, Suliswaningsih S. Perancangan Ui/Ux Aplikasi “Dengerin” Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Komputa J Ilm Komput dan Inform.* 2023;12(2):39–49.
- [2] Pebrianti A. the Use of Music As a Supporting Tool in English Language Learning. *J Lang Educ Dev.* 2022;5(1):1–8.
- [3] Augusta IJ. Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Seluler Toko Merchandise Musik. *Semin Nas Inst Kesenian Jakarta.* 2022;
- [4] Ichsan M, Yanti Y, Sa’adah N. Penerapan Teknik Terbaru dalam Desain UI/UX untuk Pengalaman Pengguna yang Optimal. *Desember.* 2022;2(4):248–54.
- [5] Rachman A, Sutopo J. Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur. *Semant Tek Inf.* 2023;9(2):139.
- [6] Firdaus AC, Ahmadi RN, Hudayana FA. Perancangan ui/ux sistem aplikasi streaming musik. 2024;(November):610–23.
- [7] Andaryani ET. Pengaruh Musik dalam Meningkatkan Mood Booster Mahasiswa (The Effects of Music in Improving Student’s Mood Booster). *Musik J Pertunjukkan Pendidik Musik.* 2019;1(2):109–15.
- [8] Habib TA, Azly R, Irza MA, Prasetya I. User Interface Design for the Orca Music Player Mobile Application. *Tsabit J Comput.* 2024;1(1):18–26.
- [9] Nuraryo I. Pelanggaran Hak Cipta Dalam Bisnis Dan Industri Musik: Suatu Tinjauan Komunikasi Massa. *Sociae Polites.* 2017;15(2):161–76.
- [10] Asnal H, Junadhi, Jamaris M, Mardainis, Irawan Y. Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - J Pengabdian Masy.* 2022;3(1):18–25.
- [11] Okty Dea Pratama M, Suwarni S. Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA. *J Teknol Inf.* 2022;8(2):155–66.
- [12] Kurniasari E, Reyhandera RN, Kembaren SB. Penerapan Metode Design Thinking Dalam

- Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma. 2025;13:2212–21.
- [13] Rachman A, Salim BS, Sodik A, Iswanto J, Vanchapo AR, Manuhutu MA. Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *J Pendidik Tambusai Fak Ilmu Pendidik Univ Pahlawan* [Internet]. 2023;7(2):9288–9288. Available from: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807>
- [14] Wibowo MR, Setiaji H. Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Kaos GL Derg* [Internet]. 2020;8(75):147–54. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8100499><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- [15] Ratna Nur Fadilah, Dhian Sweetania. Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *J Ilm Tek*. 2023;2(2):132–46.
- [16] Fariyanto F, Suaidah, Ulum F. Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *J Teknol dan Sist Inf* [Internet]. 2021;2(2):52–60. Available from: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSSI>
- [17] Ayu TB, Wijaya N. Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conf*. 2023;2(1):68–75.