

## **PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PEMBUATAN APLIKASI PEMUTAR MUSIK**

**Nama Mahasiswa : Prapti Angliana Dewi**  
**NIM : 6304171083**  
**Pembimbing 1 : Agus Tedyyana, M.Kom**  
**Pembimbing 2 : Depandi Enda, M.Kom**

### **ABSTRAK**

Proses merancang aplikasi membutuhkan pemikiran yang tidak mudah. Kegiatan desain produk aplikasi berkaitan dengan hasil desain yang akan digunakan pengguna. Ini disebut pemikiran desain. Dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada pengguna, diusulkan proses penciptaan ide-ide inovatif baru dalam penelitian ini untuk memecahkan masalah dalam pengembangan produk aplikasi baru. Inilah yang disebut dengan *design thinking*. Metode *design thinking* adalah metode perancangan produk perangkat lunak berbasis inovasi, yang bertumpu pada pencarian solusi untuk memecahkan masalah tertentu. Metode pemecahan masalah yang belum didefinisikan secara jelas dilaksanakan dengan memahami kebutuhan pengguna yang akan berpartisipasi dalam menggunakan aplikasi, mengumpulkan banyak ide dan melakukan pendekatan langsung melalui prototipe dan pengujian langsung. Aplikasi pemutar musik yang saat ini berkembang di masyarakat masih belum menyediakan kebutuhan apa saja yang diinginkan. Dilihat dari hasil penyebaran kuisioner sebesar 66% dari 44 responden menyatakan belum nyaman dengan fitur yang tersedia di aplikasi pemutar musik yang mereka gunakan saat ini. Hal tersebut didapat berdasarkan hasil penerapan metode *design thinking*. Dari hasil penerapan *design thinking* ini di dapatkan 57% pengguna menginginkan fitur pencarian musik menggunakan suara. Oleh sebab itu peneliti membuat aplikasi pemutar musik yang memiliki fitur pencarian menggunakan suara. Hasil pengujian terhadap desain *prototype* yang dihasilkan sudah memenuhi standar *usability*. Hal tersebut dilakukan iterasi pengujian dengan mendapatkan hasil akhir sebesar 85,22% nilai *performance* yang artinya sudah termasuk kedalam kategori *excellent* atau layak dan dapat digunakan.

**Kata Kunci:** *design thinking, prototype, performance*

## ***APPLICATON OF DESIGN THINKING IN MAKING A MUSIC PALYER APPLICATION***

**Nama Mahasiswa : Prapti Angliana Dewi**  
**NIM : 6304171083**  
**Pembimbing 1 : Agus Tedyyana, M.Kom**  
**Pembimbing 2 : Depandi Enda, M.Kom**

### ***ABSTRACT***

*The process of designing an application requires thinking that is not aesy. Application product design activities are related to the design results the will be used by yusers. This is calles design thinking. By using a user-centered approach, the process of creating new innovative ideas in this research is proposed to solve problems in the development of new application products. This is called design thinking. The design thinking method is an innovation-based software product desigt method, which relies on finding solutions to solve certain problems. Problem solving methods that have not been clearly defined are implemented by understanding the needs of users who will participate in using the application, gathering lots of ideas and taking a direct approach through prototypes and direct testing. Music playe applications that are currently developing in the community still do not provide what they want. Judging from the results of the questionnaire distribution, 66 % of 44 respondents stated that they were not comfortable with the features available in the music player application they were currently using. This is obtained based on the results of the application of the design thinking method. From the results of implementing this design thinking, it was found that 57% of users wanted the music search feature using voice. Therefore, the researchers made a music player application that has a search feature using voice. The test results on the prototype design produced already meet usability standards. This is done iterations of testing to get the final result of 85.22% of the performance value, which means that it is included in the excellent or feasible category and can be used.*

***Keywords : design thinking, prototype, performance***