

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan desain aplikasi perangkat lunak biasanya diselesaikan tanpa pengamatan dengan pengguna, yang menyebabkan kesalahan. Banyak produk aplikasi yang sudah jadi memaksa pengguna untuk menggunakan produk yang memiliki fungsi yang terkadang tidak dibutuhkan pengguna atau bahkan menyulitkan pengguna untuk menggunakannya. Setelah desain selesai, seringkali hasilnya tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang tidak tepat akan menyebabkan masalah dalam penggunaan aplikasi. Dalam proses pengembangan desain aplikasi, diperlukan proses iteratif untuk mengumpulkan ide-ide. Salah satu proses tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*.

Metode *design thinking* adalah metode desain produk berbasis inovasi, yang bertumpu pada pencarian solusi untuk memecahkan beberapa masalah dalam desain produk. Solusi untuk masalah yang tidak didefinisikan dengan jelas adalah dengan menggunakan bagaimana memahami kebutuhan pengguna yang akan berpartisipasi dalam menggunakan aplikasi dengan mengumpulkan banyak ide dalam sesi *brainstorming* dengan pengguna dan melakukan pendekatan langsung di berbagai tahapan proses. Hasil akhirnya adalah desain prototipe yang dapat diuji. Proses ini diulang sampai desain prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir tercapai. Proses penciptaan ide-ide inovatif menggunakan metode *design thinking* dalam memecahkan masalah untuk pengembangan aplikasi.

Desain antarmuka (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak. Membuat daftar kebutuhan pengguna. Kemudian dilakukan pengembangan prototipe untuk mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahap sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba.

Studi kasus untuk penerapan metode *design thinking* diaplikasikan untuk membuat desain UI/UX aplikasi pemutar musik yang bertujuan untuk membuat

sebuah aplikasi pemutar musik yang sangat dibutuhkan pengguna dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna dalam aplikasi pemutar musik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka perlu dilakukan pengembangan desain UI/UX pada aplikasi pemutar musik yang menggunakan metode *design thinking* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir aplikasi. Penggunaan *design thinking* sebagai solusi menyelesaikan masalah diharapkan dapat menghasilkan desain prototipe yang teruji dengan kebutuhan pengguna akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi yaitu bagaimana menerapkan *Design Thinking* dalam pembuatan aplikasi pemutar musik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu membuat aplikasi pemutar musik dengan menggunakan metode *design thinking* sebagai perancangan UI/UX.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian aplikasi ini yaitu menerapkan metode *design thinking* sebagai perancangan UI/UX dalam pembuatan aplikasi pemutar musik

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi pemutar musik yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*.