

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet di zaman ini berkembang dengan sangat pesat. Berdasarkan hasil survei yang diadakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang (APJII, 2024). Perkembangan teknologi internet ini pun pada akhirnya mempengaruhi aktivitas bisnis yang ada pada saat ini, khususnya industri musik seperti studio musik. Studio musik memegang peranan penting bagi musisi untuk mengembangkan keterampilan mereka dan menciptakan karya yang akan dipertunjukkan kepada publik (Dharmawan & Sofiana, 2023). Seiring berkembangnya kemajuan teknologi dan internet, persaingan bisnis dalam dunia penyewaan studio musik semakin ketat (Nuris dkk., 2020). Persaingan yang ketat ini membuat banyak studio musik melakukan usaha dan strategi bisnis dengan memanfaatkan teknologi internet dengan baik. Meskipun sebagian besar studio musik sudah memanfaatkan penggunaan teknologi dengan baik, beberapa studio musik mungkin belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan layanan dan keterjangkauan mereka.

Studio Musik 29, yang letaknya berada di Jalan Tenggilis Kauman 2 No. 29, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, merupakan sebuah studio musik yang menyediakan bisnis utama berupa penyewaan studio musik, dan bisnis lainnya seperti penyewaan alat musik dan *sound system*, dan kursus drum. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Pak Dendy selaku pemilik dari Studio Musik 29, proses bisnis penyewaan studio musik yang berjalan saat ini di Studio

Musik 29 masih menggunakan cara konvensional yaitu pelanggan datang langsung ke studio musik untuk menanyakan informasi jadwal sewa studio musik yang tersedia. Selain itu pelanggan yang sering menyewa di Studio Musik 29 juga bisa menanyakan informasi melalui chat WhatsApp dan Instagram. Untuk mengetahui informasi mengenai jadwal studio musik selama satu pekan secara mudah, pihak Studio Musik 29 menyimpan kontak WhatsApp pelanggan dan meminta pelanggan juga untuk menyimpan kontak WhatsApp Studio Musik 29 agar pelanggan bisa melihat story WhatsApp Studio Musik 29 berisikan jadwal studio musik selama satu pekan. Selain cara itu, Studio Musik 29 juga membuat grup WhatsApp berisikan beberapa pelanggan yang sering menyewa di Studio Musik 29 untuk memberikan jadwal studio musik setiap harinya.

Sayangnya melalui cara-cara tersebut sering terjadi bentrokan jadwal antara pelanggan yang datang secara langsung dan pelanggan yang memesan lewat chat WhatsApp dan Instagram. Di dalam grup WhatsApp juga sering terjadi bentrokan jadwal antara sesama pelanggan yang mengakibatkan salah satu pelanggan harus mengalah. Dengan menggunakan manajemen pengelolaan jadwal seperti itu juga rentan untuk terjadi hal negatif seperti pihak Studio Musik 29 lupa memperbarui informasi jadwal studio musik yang terbaru mengakibatkan pelanggan yang telah memesan sebelumnya tidak tercatat dalam jadwal, dan pelanggan lain dapat memesan waktu yang sudah dipesan oleh pelanggan pertama. Manajemen pengelolaan jadwal penyewaan yang buruk tentunya bisa merugikan pihak studio musik (Dharmawan & Sofiana, 2023).

Pada saat ini ada beberapa platform pemesanan studio musik yang tersedia dalam bentuk website maupun aplikasi mobile. Sebuah website yaitu

Bookingstudio.id memberikan pelayanan untuk masyarakat di kota Bandung yang ingin menyewa studio musik dengan menyediakan informasi studio musik yang ada di sekitar kota Bandung. Tetapi website tersebut hanya menyediakan fitur informasi studio musik yang ada di sekitar kota Bandung, sehingga pelanggan yang ingin melihat jadwal studio musik dan memesan harus menghubungi pihak studio musik yang diinginkan melalui nomor WhatsApp yang tertera di website tersebut. Selain itu terdapat juga aplikasi mobile bernama Ngeband yang menawarkan fitur bagi penggunanya untuk bisa memesan studio musik yang ada di sekitarnya. Tetapi aplikasi tersebut tidak menawarkan fitur informasi event atau lomba musik yang tentunya bermanfaat bagi pengguna yang ingin mencari tahu informasi event atau lomba musik di sekitarnya. Disamping itu, sebuah aplikasi juga memerlukan sebuah desain UI/UX yang baik karena hal tersebut memainkan peran penting dalam menentukan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi (Rahmadani & Fardida, 2024). Oleh karena itu, diperlukan adanya desain UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 yang dapat memenuhi kebutuhan dan pengalaman pengguna dan juga membuat proses pemesanan menjadi lebih sederhana (Maringka dkk., 2024).

Penting untuk mempertimbangkan desain UI/UX sebagai aspek kritis dalam pengembangan aplikasi (Hamidli, 2023). Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan memuaskan. Salah satu contoh kegagalan desain UI/UX dari suatu aplikasi adalah dari Apple Music yang mendapatkan kritik besar dari penggunanya. Keluhan pengguna mengenai Apple Music antara lain masalah navigasi yang membingungkan, beberapa elemen yang tidak responsif, saran pencarian yang kurang tepat, tidak ada tombol kembali yang jelas, dan juga

tidak bisa mengingat sesi terakhir pengguna. Hal ini membuat pengalaman pengguna yang buruk dan bisa mendorong pengguna untuk meninggalkan aplikasi. Bagi Apple, masalah ini beresiko menurunkan jumlah *subscription* pengguna, yang pada akhirnya mempengaruhi keuntungan Apple Music (Soegaard, 2023). Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan UI/UX yang optimal.

Penelitian terdahulu berjudul “*Designing User Interface (UI) And User Experience (UX) of a Sport Space Rental Application using Design Thinking Method*” menjelaskan tentang pembuatan desain UI/UX aplikasi penyewaan tempat olahraga menggunakan metode *design thinking* untuk pengguna bisa menyewa secara mudah melalui *smartphone* mereka. Aplikasi tersebut bertujuan untuk membuat proses pemesanan menjadi lebih sederhana dan menyediakan *user experience* yang baik. Hasil penelitian tersebut berupa prototype desain aplikasi yang diuji menggunakan *usability testing*. Hasil pengujiannya menunjukkan *direct success rate* mencapai 78,4% yang menyatakan pengguna merasa cukup puas dengan aplikasi (Maringka dkk., 2024).

Penelitian terdahulu selanjutnya berjudul “Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Rental Mobil Indocar Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*” menjelaskan tentang pembuatan desain UI/UX aplikasi penyewaan mobil menggunakan metode *design thinking* untuk perusahaan sewa mobil bernama Indocar. Aplikasi tersebut bertujuan untuk mencapai hasil desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian tersebut berupa prototype desain aplikasi yang diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujiannya menunjukkan skor SUS mencapai 85,9 yang dimana masuk kategori B dengan *adjective ratings excellent* (Maulana, 2024).

Penelitian terdahulu lainnya berjudul “Pengujian *Usability* Pada Aplikasi E-SAKIP Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode *Usability Testing*” menjelaskan tentang pengujian *usability* pada aplikasi E-SAKIP yang digunakan oleh pemerintah kabupaten Buleleng untuk meningkatkan akuntabilitas lembaga pemerintah. Penelitian tersebut menggunakan pengujian *usability testing* ISO 9241-11 dan *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS). Hasil pengujiannya menunjukkan aspek *effectiveness* sebesar 83%, aspek *efficiency* yang baik, dan skor QUIS mencapai 6,60 (Sadewa dkk., 2020).

Berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya menjadi dasar penelitian ini berfokus pada pembuatan desain antarmuka (UI/UX) aplikasi penyewaan Studio Musik 29 menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dikarenakan *design thinking* mampu memberikan solusi dalam melakukan desain *user interface* berdasarkan pendekatan pengalaman, emosi, dan situasi dari pengguna (Herfandi dkk., 2022). *Design thinking* merupakan metode pendekatan yang berfokus pada kepentingan manusia sebagai pengguna dari sebuah produk untuk menyelesaikan suatu masalah atau menghasilkan sebuah inovasi baru (Kristi, 2023). Metode ini memecahkan permasalahan yang belum terdefinisi secara jelas dengan cara memahami kebutuhan pengguna, mengumpulkan berbagai ide, membuat *prototype* desain UI/UX, dan melakukan pengujian kepada pengguna. Pengujian pada penelitian ini akan menggunakan *usability testing* ISO 9241-11, *System Usability Scale* (SUS), dan *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS). Tujuan dari tahap pengujian ini adalah untuk memvalidasi dan mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap desain yang dibuat (Andriani dkk., 2023).

Hasil dari penelitian ini adalah prototype desain UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 berbasis mobile yang dibuat menggunakan metode *design thinking*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, menyediakan kemudahan, dan memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat desain UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 berbasis mobile menggunakan metode *design thinking* untuk menghasilkan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat *usability* yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini menggunakan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan desain UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 berbasis mobile menggunakan metode *design thinking*.
2. Penelitian ini akan membuat desain UI/UX menggunakan metode *design thinking* yang dimana akan melalui lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.
3. Penelitian ini menggunakan dua jenis pengujian untuk desain UI/UX yaitu pengujian kegunaan yang menggunakan *usability testing* berbasis ISO 9241-11 yang menguji aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan pengujian estetika yang menggunakan *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS).

4. Penelitian ini dilakukan dalam batas ruang lingkup Studio Musik 29.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan metode *design thinking* dalam proses pembuatan desain UI/UX aplikasi penyewaan Studio Musik 29 berbasis mobile.
2. Menghasilkan desain UI/UX aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil eksplorasi dan umpan balik dari pengguna.
3. Mengevaluasi *usability* dari desain yang dihasilkan melalui pengujian menggunakan *usability testing* ISO 9241-11, *System Usability Scale* (SUS), dan *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS).

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk penelitian ini dibagi menjadi lima bab.

Penjelasan terkait tiap bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang dasar teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang alur dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dari setiap tahapan yang ada pada metode penelitian, serta membahas mengenai keberhasilan perancangan aplikasi dan evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga saran untuk pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar literatur yang dipakai sebagai pedoman dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi tentang data pelengkap yang menunjang dalam pembuatan skripsi.