

Rancang Bangun UI/UX pada Website Label Rekaman Indie Nahitudia Records Menggunakan Metode User Centered Design

Arya Gesha Pamangki¹, Novian Adi Prasetyo^{2*}

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I Panjaitan 128 Purwokerto, Indonesia

* Penulis Korespondensi: novian@ittelkom-pwt.ac.id

Abstract

Music is a universal language that can convey a message well. With the development of technology, now physical sales have shifted to digital, therefore the music industry has emerged. One important element that can influence the development of music is the record company. Nahitudia Records is an indie recording label with the parent company 'Nahituda company' in Pangandaran, West Java. To describe the business management of a record company, a website is needed to manage published works so that they look professional so that documents regarding Nahitudia records can be found and collected on a website basis. Website-based UI/UX design using this Content Management System (CMS), is one small solution to be able to help overcome problems in Nahitudia records itself, such as One Link for One Artist, Information Page Artist, and several other problems. With this website, it is hoped that the delivery of information/promotions/articles will be made easier. Based on these problems, a user interface and experience design was designed using the User-Centered Design (UCD) method to produce a website with the records needed by users. In the evaluation process, an identification questionnaire was distributed to 31 respondents and then a system usability system (SUS) test was conducted through a form to 18 respondents to find out the final result of the feasibility of the website in this research. From the results of this study, the average system usability system (SUS) value of 18 respondents was 75.9 (Grade = C). Where this design gets the "Acceptable" category or can be accepted by the user.

Abstrak

Musik merupakan bahasa universal yang dapat menyampaikan pesan dengan baik. Dengan berkembangnya teknologi, kini penjualan fisik telah bergeser ke digital, oleh karena itu muncullah industri musik. Salah satu elemen penting yang dapat mempengaruhi perkembangan musik adalah perusahaan rekaman. Nahitudia Records adalah sebuah label rekaman indie dengan induk perusahaan 'Nahituda Company' di Pangandaran, Jawa Barat. Untuk menggambarkan pengelolaan bisnis perusahaan rekaman, diperlukan sebuah website untuk mengelola karya-karya yang diterbitkan agar terlihat profesional sehingga dokumen-dokumen mengenai arsip Nahitudia dapat ditemukan dan dikumpulkan dalam basis website. Perancangan UI/UX berbasis website menggunakan Content Management System (CMS) ini, merupakan salah satu solusi kecil untuk dapat membantu mengatasi permasalahan pada arsip Nahitudia itu sendiri, seperti One Link for One Artist, Information Page Artist, dan beberapa masalah lainnya. Dengan adanya website ini diharapkan penyampaian informasi/promosi/artikel menjadi lebih mudah. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah desain antarmuka dan pengalaman pengguna dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD) untuk menghasilkan sebuah website dengan catatan-catatan yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada proses evaluasi dilakukan penyebaran kuesioner identifikasi kepada 31 responden kemudian dilakukan pengujian system usability system (SUS) melalui formulir kepada 18 responden untuk mengetahui hasil akhir kelayakan website dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian ini didapatkan nilai rata-rata system usability system (SUS) dari 18 responden adalah 75,9 (Grade = C). Dimana desain ini mendapatkan kategori "Acceptable" atau dapat diterima oleh pengguna. **Keywords:** *black box, prototype, sistem pendaftaran, tugas akhir.*

I. PENDAHULUAN

Industri musik adalah fenomena menarik dan relevan untuk dikaji sampai dengan saat ini. Hal tersebut disebabkan oleh sifat dinamis yang dimiliki oleh industri musik yang membuat industri musik selalu mengalami perubahan dan perkembangan dari zaman ke zaman[1]. Industri musik dapat diartikan sebagai proses penggabungan berbagai aktivitas dibidang musik, seperti musik kreasi, rekaman musik, publisitas, penerbitan, pertunjukan musik. Ini karena keberadaannya proses yang membutuhkan partisipasi jaringan ciptakan situasi ini secara luas peserta dalam industri musik tidak hanya bisa berproduksi, tapi juga promosi dan pendidikan[2].

Elemen penting dalam perusahaan digital terutama dibidang musik adalah perusahaan label rekaman. Perusahaan rekaman bisa dipahami sebagai sebuah keluarga, tidak hanya fokus pada bidang usahanya. Pencatatan dan hasil manajemen penjualan rekaman, tapi juga promosi, pengembangan diri artis atau musisi.

Nahitudia records yang merupakan label rekaman yang beralamatkan di Pangandaran, Jawa Barat, sering kali mengalami/dihadapi hal-hal kecil seperti promosi, dan sebaran informasi ke khalayak untuk guna menyebar-luaskan penjualan musik dan promosi perusahaan lainnya. Dalam proses ini biasanya masih saja menggunakan cara lama atau konvensional, yaitu dengan cara, dari mulut ke mulut, melalui stories sosial media yang dimana informasi tersebut hanya bertahan 1x24 jam saja. Hal ini tentunya kurang efektif, apalagi dengan menghadapi jaman yang semakin hari, semakin canggih dan up to date.

Dengan implementasi ini, diperlukan sebuah user interface dan user experience, karena tampilan antar muka pengguna atau user interface merupakan bagian penting dari sistem atau aplikasi, karena antar muka pengguna berinteraksi langsung dengan pengguna, karena berhubungan langsung dengan pengguna, sehingga sangat perlu mempertimbangkan desain antarmuka pengguna saat mengimplementasikan implementasi ini[3]. Dan penerapannya akan menggunakan metode UCD. User Centered Design (UCD) dengan filosofi desain yang menempatkan kebutuhan, pengguna sebagai pusat dari sistem. User Centered Design (UCD) merupakan metode desain yang memiliki proses kolaboratif yang dapat menghasilkan solusi desain yang lebih kreatif terkait permasalahan yang ada[4].

Penulis berinisiatif untuk membangun sebuah website yang berisikan tentang : rancang bangun UI/UX website yang berisikan informasi perusahaan, informasi artist/musisi, informasi rilisan lagu dari setiap artist/musisi nya. Sehingga dengan adanya website ini, diharapkan dapat membuat informasi Nahitudia Records seperti yang disebutkan di atas menjadi satu link atau terkumpul di satu website saja.

Dari permasalahan di atas, perancangan membutuhkan metode User Centered Design (UCD). Tujuan dari penggunaan metode desain yang berpusat pada pengguna adalah untuk mengatasi masalah pengguna tidak dapat menggunakan sistem, diharapkan pengguna dapat mengetahui fungsi-fungsi sistem dalam sekali penggunaan. Hasil akhir dari implementasi ini diharapkan dapat menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang terbaik, serta memiliki nilai kegunaan. Metode UCD yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah kuesioner survey dan usability testing.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh [4], referensi pertama, mendeskripsikan tentang bagaimana pentingnya kesucian diri lewat sunat namun dikemas dengan pembelajaran dan sedikit permainan berbasis aplikasi android agar tidak membosankan bagi penggunanya. Dilakukan dengan metode UCD agar mendapatkan nilai yang bisa dianalisa dan diolah sehingga didapat keputusan perancangan desain antarmuka yang user friendly. Kemudian penelitian ini juga telah melakukan survey berbentuk kuisisioner, dan menunjukkan bahwa 87 % mengatakan setuju bahwa aplikasi sunat online bisa mengurangi kecemasan pada anak yang akan disunat.

Lalu pada penelitian yang ditulis oleh [5], mendeskripsikan tentang pengembangan website CDC (Carrier Development Center) IT Telkom Purwokerto yang menggunakan usability test sebagai metode evaluasi penelitian ini untuk mendapatkan beberapa nilai dan permasalahan yang ada pada sistem untuk dapat meningkatkan kepuasan pelanggan atau pengunjung. Dan dalam hasil uji mendapatkan nilai kenaikan sebesar 18.00 yang awal mulainya 53.07, sekarang mendapatkan 71.07. Sementara itu pada penelitian yang dilakukan oleh Darmawan Setiya Budi yang berjudul Analisis Pemilihan Penerapan

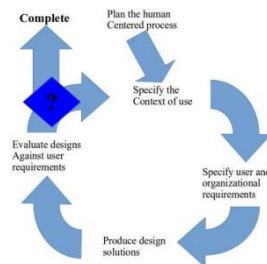
Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak menunjukkan bahwa metode prototyping memiliki

B. Content Management System (CMS)

CMS (Content Management System) adalah *software* yang dibangun yang bermanfaat mengatur isi sebuah situs website. Dengan aplikasi *content management*, *administrator website* dapat mengatur semua isi di website-nya. Isi *website* dapat berupa tipe berbagai *file*, seperti teks, foto, audio, video, dokumen, dan semua tipe file yang mampu ditampilkan di *website*[6].

C. User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) merupakan metode yang menetapkan user sebagai pusat dari perancangan sistem. *User Centered Design* adalah sebuah perancangan dalam mendesain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses perancangan sistem. Proses desain antarmuka lebih fokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, dan alur kerja dalam desain antarmuka[7]. Pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (*UCD*) dipilih dalam studi ini mengingat bahwa dalam pendekatan *UCD* ini, partisipasi pengguna langsung digunakan sebagai dasar utama dalam proses pengembangan sistem. Hasil terbaik dari penelitian ini akan digunakan sebagai data utama dalam proses pembuatan desain antarmuka terbaik. Partisipasi pengguna aktif potensial merupakan faktor penentu dalam pelaksanaan proses pengambilan keputusan[8].



Gambar 2. 3. 1 UCD Proses (sumber ISO13407:1999)

Tahap 1 ; me-rencanakan proses *UCD*, tahap ini akan dilakukan sebuah perencanaan diskusi dengan pihak *Nahitudia Records* yang akan berkomitmen untuk menyerahkan perancangan ini berdasarkan atau berpusatkan kepada pengguna. Maka pada tahap ini akan menyita waktu untuk melibatkan pengguna yang akan diberikan sebuah pertanyaan atau tugas untuk mendapatkan apa yang pengguna inginkan.

Tahap 2 ; Menganalisis konteks kegunaan, tahap ini akan mengidentifikasi atau mencari tahu pengguna yang akan menggunakan implementasi *UI/UX* ini. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data penjelasan untuk apa dan dalam kondisi apa saja yang akan menggunakan implementasi *UI/UX* ini.

Tahap 3 ; Menentukan kebutuhan pengguna, tahapan ini akan mengidentifikasi kebutuhan pengguna.

Tahap 4 ; *Product design*, tahapan ini akan membangun desain sebagai produk solusi yang sedang di teliti atau di analisis Tahap 5 ; Evaluasi produk terhadap *UCD*, mengingat pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* yang dimana *user* akan jadi pusat pertama pada perancangan *UI/UX* ini, maka pada tahapan ini akan dilakukan sebuah evaluasi terhadap apa yang sudah dikerjakan dan terhadap kebutuhan pelanggan.

D. System Usability Test (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna[9]. Kuesioner *SUS* dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna untuk suatu produk. Untuk menghitung skor pada *SUS* mempunyai aturan tersendiri. Untuk pertanyaan bernomor ganjil skor yang dijawab pada kuesioner dikurangi 1 (persamaan 1). Untuk pertanyaan genap, dikurangi 5 (persamaan 2). Kemudian semua skor dijumlahkan lalu dikalikan 2,5 (persamaan 3). Range nilai kuesioner adalah 0-100. Skor rata-rata *SUS* adalah 68, skor *SUS* di atas 68 berarti puas[9].

Pernyataan diatas dapat dilihat dalam bentuk rumus perhitungan SUS seperti berikut:

$$Skor\ SUS = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2.5[10].$$

Kuesioner memiliki 5 poin skala Likert “Sangat tidak setuju(STS)”, “Tidak setuju(TS)”, “Netral(N)”, “Setuju(S)”, dan “Sangat setuju(ST)” Adapun kuisisioner penellitian menggunakan *SUS* sebagai berikut;

TABEL I
DAFTAR PERTANYAAN SUS

<i>System Usability Scale</i>	
Kode	Pertanyaan
Q1	Saya pikir bahwa saya akan sering menggunakan <i>website records.nahitudia.com</i> .
Q2	Saya merasa <i>website Nahitudia Records</i> rumit untuk digunakan.
Q3	Saya merasa <i>website Nahitudia Records</i> mudah digunakan.
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi saat Menggunakan <i>website Nahitudia Records</i> .
Q5	Saya merasa fitur-fitur dari <i>website Nahitudia Records</i> berjalan dengan semestinya.
Q6	saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten/serasi pada <i>website Nahitudia Records</i> .
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website Nahitudia Records</i> .
Q8	Saya merasa <i>website Nahitudia Records</i> bingung digunakan.
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website Nahitudia Records</i> .
Q10	Saya perlu membiasakan terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website Nahitudia Records</i> .

Untuk hasil dan deskripsi tanggapan yang dipilih dari kuesioner, lihat Tabel skala Likert di bawah ini

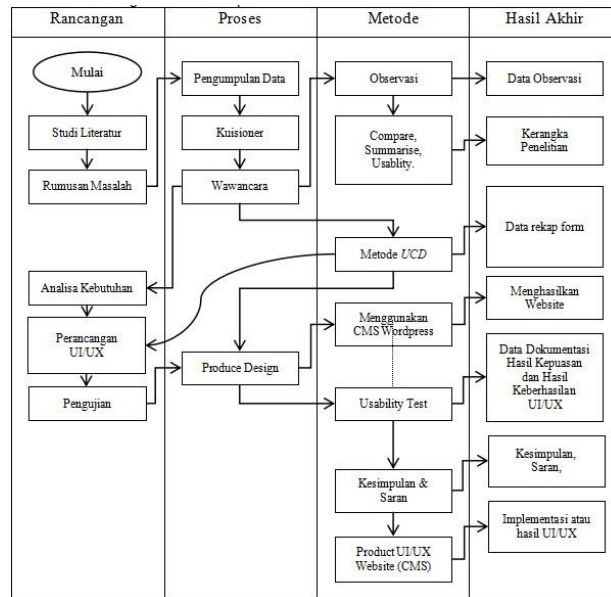
TABEL II
SKOR PENILAIAN KUISIONER

No.	Skala.	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Cukup Setuju (CS)	3
4.	Setuju (TS)	4
5.	Sangat Setuju (SS)	5

III. METODOLOGI PENELITIAN

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan setiap proses sesuai dengan *flowchart* yang telah disusun, agar pemikiran lebih ter-konsentrasi, agar tujuan penelitian tidak melenceng dan mempermudah proses aplikasi.

A.



Gambar 3. 1. Flowchart penelitian.

A. *Studi Literatur*

Penelitian dilakukan di jurnal penelitian domestik dan internasional, makalah dan buku-buku teori yang mendukung penelitian ini. Peneliti menganalisis literatur yang diperoleh.

B. *Rumusan Masalah*

Perancangan dilakukan berdasarkan masalah yang ada dan berhubungan dengan penelitian ini, dimana penelitian ini melakukan observasi untuk mendapatkan permasalahan yang ada untuk di selesaikan.

C. *Pengumpulan Data*

Pengumpulan data dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh pengguna mengingat penelitian ini menggunakan metode *UCD* yang dimana pengguna-nya jadi pusat perancangan ini. Oleh karena itu dilakukannya wawancara dan kuisisioner untuk mengidentifikasi nya.

D. *Analisa Kebutuhan*

Setelah dilakukannya pengumpulan data, maka tahapan selanjutnya adalah memilah dan memilih kebutuhan apa saja yang akan di terapkan untuk di-implementasikan kedalam *UI/UX* ini.

E. *Perancangan UI/UX*

Pada tahap ini akan dilakukannya perancangan *UI/UX* yang berfokus pada penelitian yaitu *UCD*. Ditahap ini akan menggunakan bantuan *CMS (Content Management System)* yaitu *wordpress*.

Ditahap ini, perancangan dilakaukan menggunakan *UCD*. sesuai urutan yang telah di tuliskan pada 2.2.9. Dari hasil *UCD*, penerapan tahapan perencanaan didapatkan hasil;

TABEL III
SKOR PENILAIAN KUISIONER

No	Perancangan berdasarkan kebutuhan dan konteks dari;		
	Pengguna / <i>User Website</i>	Musisi / <i>Artist</i>	Nahitudi a Records

1	Dapat menemukan beberapa rilisan berdasarkan Musisi/ <i>Artist</i>	Dapat melihat dimna sajakah rilisan Musisi/ <i>Artist</i> diperjual-belikan (<i>Platform Streaming Music</i>)	Dapat menampilkan semua rilisan Musisi/ <i>Artist</i> yang tergabung.
2	Dapat menemukan informasi Musisi/ <i>Artist</i> seperti sosial media dan informasi singkat (bio/tentang)	Dapat mendapatkan penggemar baru dengan mencantumkan sosial media di <i>website</i> .	Dapat melakukan marketing dengan mengandalkan penggemar dari setiap Musisi/ <i>Artist</i> -nya
3	Dapat menemukan Musisi/ <i>Artist</i> yang bergabung di Nahitudia Records		Dapat menampilkan semua <i>profil</i> Musisi/ <i>Artist</i> yang tergabung.
4	Dapat Memutar rilisan yang tergabung.		Dapat menampilkan beberapa rilisan ter- <i>update/unggulan</i>
5	Dapat menemukan informasi perusahaan.		Dapat memudahkan user untuk mencari informasi perusahaan di menu "About Us"
6	Dapat menemukan <i>landing page/fans page</i> setiap Musisi/ <i>Artist</i> - nya	Dapat melakukan marketing untuk memperbanyak <i>fans</i> /penggemar	

Dari hasil diatas didapatkan *conclusion* atau hasil final untuk mendasari membuat *UI/UX*, berikut tabel hasil nya:

TABEL IV
HASIL

No	Nama Halaman	Keterangan
1	Halaman Home	Menampilkan <i>banner</i> pemasaran lagu terbaru ataupun ter-atas, menampilkan beberapa profil Musisi/ <i>Artist</i> , dan menampilkan musik player lagu yang terdaftar
2	Halaman Artist	Menampilkan semua profil Musisi/ <i>Artist</i> yang ter-gabung di <i>Nahitudia Records</i> (seoerti sosial media dan <i>bio</i> singkat.
3	Halaman About Us	Menampilkan informasi perusahaan

F. Pengujian

Setelah desain selesai, tahap selanjutnya adalah menghasilkan desain produk untuk evaluasi. Kemudian menghasilkan uji kegunaan untuk menentukan apakah implementasinya baik atau buruk bagi pengguna.

G. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap akhir ini, tes yang diperoleh selama penelitian ini dan hasil akhir dari penelitian ini dibahas untuk menarik kesimpulan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. UCD


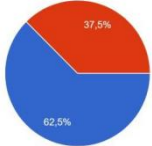

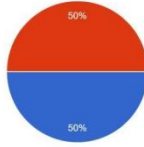
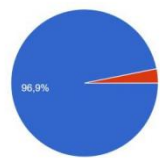
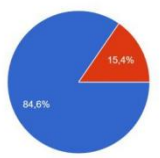
Beberapa hasil identifikasi masalah dan studi literatur yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design*, ditemukan beberapa masalah yang ada, seperti yang sudah dicantumkan pada latar belakang. Berikut penyelesaian permasalahan menggunakan metode *User Centered Design*;

1) Kuisisioner

Untuk mendapatkan permasalahan yang akan diselesaikan, maka diperlukan sebuah kuisisioner yang akan diisi oleh pengguna. Berikut daftar pertanyaan dan hasil. Untuk mendapatkan sebuah permasalahan yang ada;

TABEL V
DAFTAR PERNYATAAN KUISISIONER

Rekap Pertanyaan dan Hasil

1	<p>Apakah anda pengguna internet aktif? 32 jawaban</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>
2	<p>Apakah sebagian besar anda menggunakan internet pasti membuka sebuah platform musik? 32 jawaban</p>  <p>Legend: Ya, setiap hari mendengarkan musik di internet (Blue), Terkadang, tidak setiap hari (Red), Tidak pernah membuka platform musik di internet sama sekali (Yellow)</p>
3	<p>Platform favorit manakah yang anda gunakan untuk mendengarkan sebuah musik? (boleh lebih dari satu) 32 jawaban</p> 
4	<p>Melalui media manakah yang anda gunakan saat mendengarkan atau membuka platform musik? 32 jawaban</p>  <p>Legend: Melalui website atau browser (Blue), Melalui aplikasi smartphone atau desktop (Red)</p>
5	<p>Apakah anda setuju tampilan platform music yang mudah dimengerti dan responsif mempengaruhi anda dalam mencari/mendengarkan sebuah musik di platform tersebut? 32 jawaban</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>
6	<p>Jika anda seorang musisi, apakah anda membutuhkan media seperti label rekaman untuk mengelola, menjual, dan berbagi royalti dari karya...anda buat? (lewat jika anda bukan seorang musisi) 13 jawaban</p>  <p>Legend: Ya (Blue), Tidak (Red)</p>

	Pertanyaan	Jawaban
7	Jika anda seorang musisi, apa saja kesulitan dan kendala anda dalam berkarya? (lewat jika anda bukan seorang musisi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. kurangnya wawasan 2. sulitnya mencari label musik di daerah sekitar 3. Ga pernah ngehayal jadi musisi 4. Masih kurang pengetahuan akan progresi chord dsb? 5. Licensing dan publishing 6. memulai 7. Mencari publisher dan tata cara registrasinya 8. Memasarkan lagu hasil karya 9. Kesulitan dalam memasarkan lagu sendiri
8	Jika anda seorang pendengar musik, kesulitan apa saja yang kalian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulit mencari pendamping untuk mendengarkan bersama 2. susah menemukan informasi seperti dari label musik rekaman mana dia berasal 3. kebanyakan iklan yang sama
	temukan saat mendengarkan lagu di Internet?	<ol style="list-style-type: none"> sekali tidak berhubungan dengan musik, iklan kampanye partai banteng misalnya 4. berbayar 5. koneksi jika didaerah sulit sinyal 6. Selama ini masi gada kendala, enak enak aja 7. Kalau dari aplikasi liriknya suka tidak muncul 8. Region lock 9. Kesulitan nya di kata kunci misal lagi cari lagu Jangan menyerah D'masiv yang keluar malah lagu lain 10. Tau nada lagu tapi tidak tau judulnya? 11. Lagu yang kurang komplit 12. Lagu yang kurang komplit di internet 13. Iklan yang banyak 14. Sulit mendapatkan informasi musisi 15. Iklan yg muncul jika kita tidak memiliki akun premium

		<p>16. Kurang Informasi rilisan musisi dijual dimana mana nya</p> <p>17. sulit mencari rekomendasi genre musik yang sesuai</p> <p>18. iklan</p> <p>19. mencari lagu yang sesuai suasana hati</p> <p>20. Tampilan yang membingungkan, aplikasi yang premium</p> <p>21. Koleksi yang tidak ada di salah satu platform memaksa kita untuk berpindah pindah platform untuk mencarinya</p> <p>22. ketika mencari sebuah lagu tetapi tidak tahu judulnya</p> <p>23. Ga pernah kesulitan</p> <p>24. Kualitas yang Bagus</p> <p>25. Iklan</p> <p>26. Banyak iklan yang tidak relevan</p> <p>27. Banyak iklan yang kadang kadang muncul ditengah musik yg berdurasi berjam jam</p> <p>28. terkadang lagu yang kita ingin dengar tidak ada di beberapa platform musik digital saat ini</p> <p>29. Jaringan ketika buruk</p> <p>30. aman aman saja saat mendengarkan musik</p>
--	--	---

2) *Kuisisioner*

Seperti yang sudah dibahas pada Bab III (perancangan *UI/UX*) pada bagian c, terdapat hasil identifikasi masalah yang diperoleh dari kuisisioner 4.1.1, terdapat bahwa ada 3 permasalahan yang diperoleh berdasarkan pengguna, yaitu;

TABEL VI
DAFTAR PERTANYAAN KUISISIONER

No	Musisi
1	Dapat melihat dimana saja rilisan Musisi/ <i>Artist</i> diperjual-belikan (<i>Platform Streaming Music</i>)
2	Dapat mendapatkan penggemar baru dengan mencantumkan sosial media di <i>website</i> .
3	Dapat melakukan marketing untuk memperbanyak <i>fans</i> /penggemar
No	Nahitudia Records
1	Dapat menampilkan semua rilisan Musisi/ <i>Artist</i> yang tergabung.

2	Dapat melakukan marketing dengan mengandalkan penggemar dari setiap Musisi/ <i>Artist</i> -nya
3	Dapat menampilkan semua <i>profil</i> Musisi/ <i>Artist</i> yang tergabung.
4	Dapat menampilkan beberapa rilisan ter- <i>update/unggulan</i>
5	Dapat memudahkan user untuk mencari informasi perusahaan di menu “About Us”
No	User Website
1	Dapat menemukan beberapa rilisan berdasarkan Musisi/ <i>Artist</i>
2	Dapat menemukan informasi Musisi/ <i>Artist</i> seperti sosial media dan informasi singkat (<i>bio/tentang</i>)
3	Dapat menemukan Musisi/ <i>Artist</i> yang bergabung di Nahitudia Records
4	Dapat Memutar rilisan yang tergabung.
5	Dapat menemukan informasi perusahaan.
6	Dapat menemukan <i>landing page/fans page</i> setiap Musisi/ <i>Artist</i> -nya

B. Desain

1) Mind Mapping

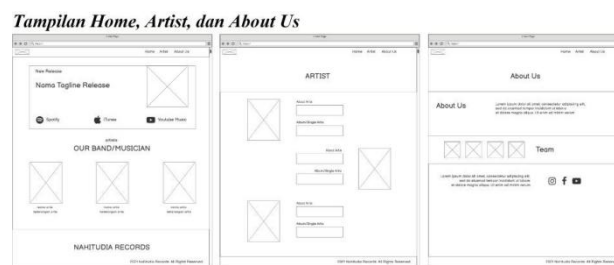


Gambar 4. 2. 1 Mind Mapping

Dalam perancangan ini, media utama yang digunakan adalah selancar berbasis *website*. Yang mana ini sangat memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* ini. Apalagi *website* ini responsif dalam *rasio*, sehingga akan menyesuaikan secara otomatis ketika kita menggunakan *handphone* atau *tablet*.

2) Low-fidelity Mockup

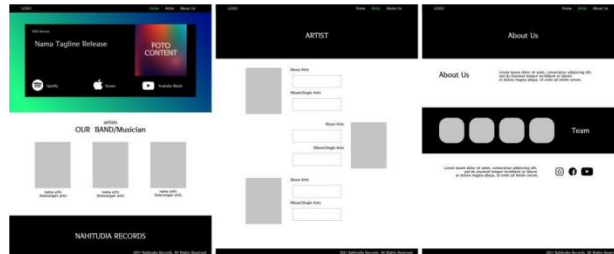
Hal pertama yang harus dilakukan saat ingin men-*design* sebuah *website* adalah menentukan abstraksi gambar terlebih dahulu, atau biasa di sebut *low-fidelity mockup*. Berikut tampilan *low-fidelity mockup website*



Gambar 4. 2. 2 *low-fidel mockup*

3) *High-fidelity Mockup*

Setelah membuat *low-fidel mockup*, maka tahapan selanjutnya membuat sebuah *high-fidelity Mockup*. *High-fidelity mockup* adalah tahapan selanjutnya dari *low-fidelity mockup*, yaitu merealisasikan *design* menjadi hidup atau berwarna[11]. agar memudahkan penulis nantinya untuk membuat atau merancang *interface website*. Berikut *high-fidelity mockup*-nya:



Gambar 4. 2. 3 *High-fidel mockup*

4) Wordpress

Karena penerapan ini menggunakan *cms wordpress*. Maka penulis menentukan template yang akan digunakan di dalam penerapan ini. Penulis memilih template dari *Neve template*.

Kemudian jika kita menggunakan *wordpress* maka kita akan menggunakan sebuah *plugin* yang akan kita pakai, berikut tabelnya;

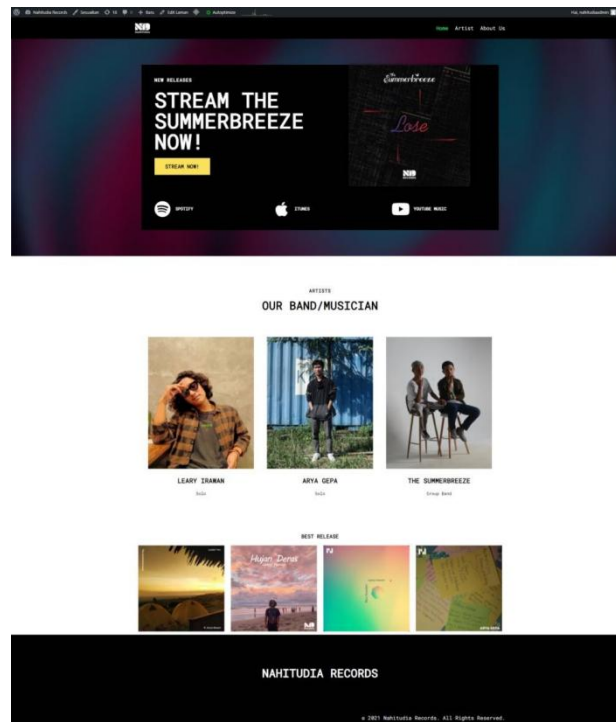
TABEL VII
DAFTAR PERTANYAAN KUISIONER

Nama Plugin	Fungsional
Autoptimize	Membantu mempercepat kinerja <i>website</i> , seperti meringkas js, css dan foto untuk dikompres, sehingga <i>website</i> terasa ringan atau tidak berat
Elementor	Penyedia layanan pengembangan web, seperti mengedit <i>design</i> , mengedit halaman, mengatur tataletak icon dan lainnya. <i>Plugin</i> ini memudahkan untuk mengkostumisasi <i>website</i> secara mudah dan gampang.
Orbit Fox by Nave	<i>Plugin</i> ini tidak jauh beda dengan <i>elementor</i> , namun yang menjadi perbedaan adalah, <i>plugin</i> ini khusus dibuat untuk <i>template nave</i> saja, dimana fitur yang ditawarkannya lebih lengkap dibandingkan <i>elementor free</i>

C. *Design Antarmuka*

1) *Home*

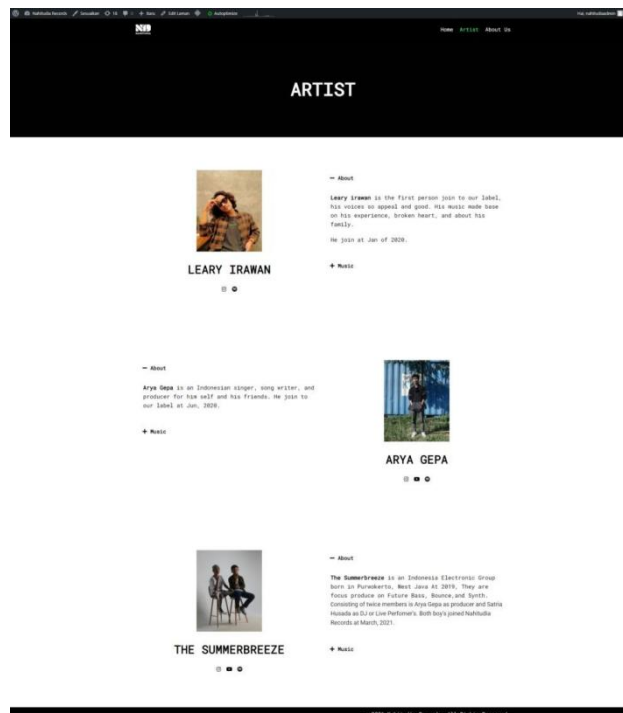
Tampilan *home* merupakan tampilan utama dari *website* ini, yaitu berisikan *banner* utama yang mana ini adalah rilisan utama atau rilisan yang sedang dipasarkan oleh *nahitudia records* itu sendiri. Kemudian di halaman ini pun terdapat sebuah foto dari artis dan rilisan artis terbaik, yang mana jika diklik maka akan dialihkan atau diteruskan ke halaman youtube *nahitudia records* berisikan lagu yang bersangkutan.



Gambar 4. 3. 1 Tampilan Home

2) Artist

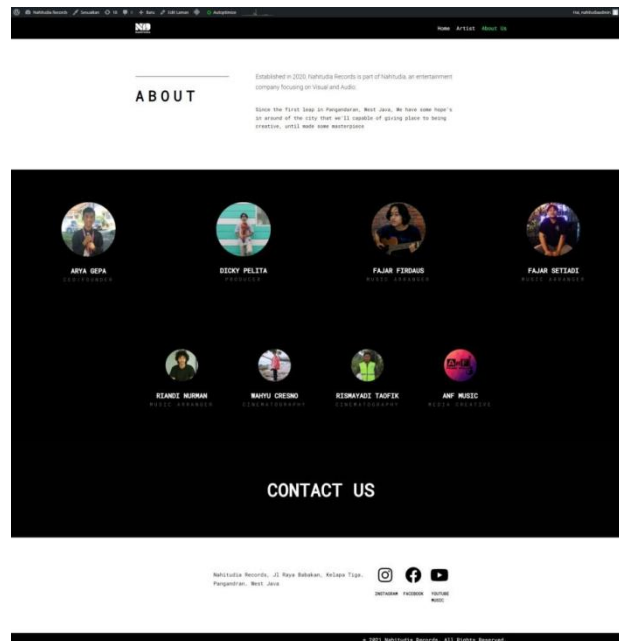
Halaman *Artist* merupakan halaman yang berisikan semua artist yang terdaftar dan aktif di *nahitudia records*. Selain itu, kita bisa mencari semua lagu yang dimiliki oleh *artist* ketika kita mengklik *Music*, maka judul dari rilisan *artist* akan muncul dan ketika diklik judul lagunya akan diarahkan ke *platform streaming* yang terdaftar/tersedia untuk lagu tersebut.



Gambar 4. 3. 2 Tampilan Artist

3) *About Us*

About Us merupakan halaman yang berisikan tentang orang-orang yang bersangkutan di *Nahitudia Records*, dan beberapa informasi singkat. Jika diklik maka secara otomatis akan mengarah ke kontak yang bisa dihubungkan seperti instagram pribadi. Dan ada beberapa icon sosial media *nahitudia records*.



Gambar 4. 3. 3 Tampilan About Us

D. *System Usability Test (SUS)*

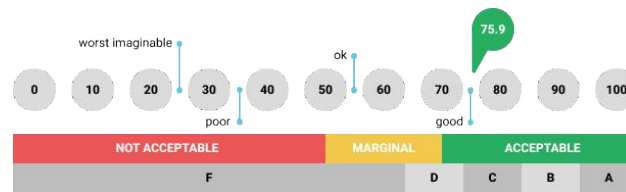
Hasil kuisisioner kemudian dihitung dengan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan Skor *SUS*. Hasil penilaian skor *SUS* ditampilkan pada tabel berikut;

TABLE VII
DAFTAR PERTANYAAN KUISISIONER

R	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q10	Skor <i>SUS</i>
1	5	2	5	1	5	1	2	2	4	2	82.5
2	3	1	5	2	4	2	4	1	5	3	80.0
3	4	4	5	4	4	3	3	2	3	2	60.0
4	3	2	5	2	4	3	4	2	4	4	67.5
5	3	2	4	2	3	2	4	3	4	2	67.5
6	5	2	5	2	5	2	3	3	4	3	75.0
7	5	1	5	1	5	2	5	2	5	3	90.0
8	4	2	3	2	4	2	2	2	3	2	65.0
9	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	67.5
10	5	3	4	2	5	1	5	1	5	2	87.5
11	4	1	5	1	4	2	4	1	5	1	90.0

12	1 1 5 1 5 2 5 1 5 1	87.5
13	3 2 4 1 5 2 4 1 5 3	80.0
14	3 3 3 1 4 2 3 3 3 5	55.0
15	4 2 4 1 4 3 4 2 3 2	72.5
16	4 1 5 1 5 2 4 2 5 2	87.5
Rata Rata SUS		75.9

Skor *SUS* didapatkan dari rumus yang telah dijelaskan pada sub- bab 2.2.11, dengan begitu diidapatkan seluruh nilai skor *SUS* dari setiap pertanyaannya, kemudian jika dirata-ratakan mendapatkan skor *SUS* sebesar 75.9. Menurut perhitungan atau skala *SUS* untuk menentukan grade dari hasil rata rata adalah sebagai berikut;



Gambar 4. 4. 1 Score SUS. (Edited Figma)[12].

IV KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian ini, diperoleh hasil antara lain:

- 1) Diperoleh hasil analisis, observasi, dan hasil evaluasi tentang masalah yang harus diselesaikan untuk pengguna, mengingat penelitian ini menggunakan metode *UCD (User Centered Design)*. Kemudian diterapkan untuk diselesaikan setelah memilah dan memilih yang dibutuhkan oleh pengguna. Kemudian untuk hasil akhirnya ditulis secara ilmiah.
- 2) Dihasilkan sebuah rancangan design untuk *website nahitudia records* dan di-implementasikan rancangan ke sebuah *website online* yang dapat diakses nantinya di <https://records.nahitudia.com>. dengan itu pengguna bisa mengakses dan melihat serta mencari apa yang mereka butuhkan di *website* tersebut sesuai dengan hasil dalam penelitian menggunakan metode *UCD* yang telah dilakukan.
- 3) Dari hasil pengujian menggunakan *usability test* yaitu *SUS (System Usability Scale)* diperoleh hasil dengan grade c. Dengan nilai rata rata *SUS*-nya diperoleh 75.9.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diatas. Terdapat saran yang bertujuan untuk menyempurnakan penelitian ini dan mempermudah penelitian selanjutnya untuk dikembangkan maupun didaur ulang kembali nantinya. Saran yang bisa disampaikan sebagai berikut:

- 1) Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan pembaruan dan pembaharuan yang lebih seperti menambah kriteria penilaian, atau menggunakan metode yang lebih sesuai dengan penelitian ini agar bisa memaksimalkan penelitian ini.
- 2) Menambah responden dan koresponden, agar dapat meningkatkan uji *usability testing* yang ada.
- 3) Mencoba menggunakan metode lain dengan uji statistik dapat digunakan, persyaratan lebih dekat dengan permasalahan, dan memilih pertanyaan yang dapat dipahami oleh semua kalangan (tidak menggukon bahasa asing atau memberi keterangan arti dari bahasa asing tersebut).

Pada penelitian yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait kekurangan tersebut. Kekurangan yang ada pada penelitian ini salah satunya adalah pengujian yang hanya dilakukan untuk uji fungsionalitas saja menggunakan teknik *black box*. Berdasarkan kekurangan tersebut peneliti menyarankan agar sistem ini dapat dilakukan pengujian lain

seperti *white box* untuk menguji *error* pada logika penulisan kode, *usability testing* yang ditujukan untuk mengetahui kemudahan *user* dalam menggunakan sistem, *performance testing* yang digunakan untuk menguji performa sistem, *statistic testing* yang ditujukan untuk memeriksa kualitas kode program.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Restu Prayoga, Bondan. 2018. "MANAJEMEN BISNIS PERUSAHAAN REKAMAN LABEL INDIE CAH NDOSE RECORDING DI KEDIRI". Kediri. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id.
- [2] Yuni, Krisdayanti, 2020. "PENGEMBANGAN SENI MUSIK ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN DRUM BAND DAN ANGKLUNG DI TK NAKITA INSAN MULIA PURWOKERTO". Purwokerto, IAIN Purwokerto.
- [3] A. Tarute, S. Nikou, and R. Gatautis, 2017. "Mobile application driven consumer engagement," *Telemat Informatics*, vol. 34, no.4, pp. 145-156.
- [4] Muhammad, Syahri. 2018. "Aplikasi "sunat online" sebagai media penyampaian untuk anak tentang sunat berbasis android". Purwokerto, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- [5] Rizqy, Fathan Qorib. 2018. "PERANCANGAN LOW- FIDELITY PROTOTYPING PADA WEBSITE CDC IT TELKOM PURWOKERTO BERDASARKAN KONSEP USABILITY UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PENGGUNA". Purwokerto. Institut Teknologi Telkom Puwokerto.
- [6] Nahlah, Muhammad Ruswandi Djalal, Yayu Meiniza. 2020 "PERANCANGAN WEBSITE SEKOLAH BERBASIS CMS WORDPRESS PADA UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMPN 17 MARUSU DI KECAMATAN MARUSU KABUPATEN MAROS". Makassar. Politeknik Negeri Ujung Pandang.
- [7] Sibarani, Daulat Alexander. 2019. "SISTEM INFORMASI MAKANAN MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS". Yogyakarta. STMIK AKAKOM.
- [8] Savira, Patra Yordan. 2020. "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam Rancangan Aplikasi Placeplus" Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.
- [9] Luthfi Teguh, Ahmad. DKK. 2018. "Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)". Malang, Universitas Brawijaya
- [10] Ulfa, Riza. 2021. "MENGUKUR KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI BIMBINGAN KONSELING (E-BK) MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DI SMK NEGERI 1 BANDA ACEH". Banda Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- [11] Amini, Tria Nur Aisyah. 2021. "Desain Dan Evaluasi Antarmuka Mobile App Myits Alumi Pada Platform Android Dan iOS Melalui Pendekatan Metodologi User Centered Design". Surabaya. Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- [12] Z. Sharfina and H. B. Santoso. 2017. "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," in *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016*, pp. 145–148