

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era yang modern perkembangan teknologi sudah semakin cepat. Berkembangnya perangkat keras dan lunak tentu menambah kemudahan bagi umat manusia untuk membantu aktivitas sehari-hari seperti, menerjemahkan bahasa, memandu jalan, berhitung ataupun mendengarkan musik. Performa perangkat keras dan perangkat lunak tidak akan maksimal bila tidak dibantu dengan koneksi internet. Internet sendiri adalah sistem komunikasi komputer global yang membuat semua layanan menjadi lebih mudah [1]. Dengan adanya koneksi internet yang sudah tersebar luas kita dapat mengakses berbagai macam informasi, mendapatkan sarana telekomunikasi, serta dapat menunjang aktivitas sehari-hari.

Di zaman yang serba praktis seperti saat ini musik sudah menjadi gaya hidup tersendiri. Dengan berkembangnya teknologi mendengarkan musik dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan berbagai macam media seperti radio, pemutar musik ataupun aplikasi musik digital. Tetapi dengan tersebarnya jaringan dan banyaknya pengguna internet di Indonesia membuat aplikasi musik digital mulai disukai dan dilihat. Menurut berita Antaranews tahun 2013 silam di Jakarta menyatakan bahwa distribusi serta cara menikmati musik sudah bergeser dari semula dalam bentuk album fisik menjadi musik digital. Munculnya era digitalisasi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap penurunan penjualan produk fisik pada industri musik [2]. Para penikmat musik mempunyai beberapa alasan untuk lebih menggunakan aplikasi musik digital. Alasan yang pertama adalah sudah tersebarnya jaringan internet secara merata di berbagai kota besar di Indonesia. Aplikasi musik digital menawarkan banyak pilihan lagu yang dapat disesuaikan dengan pendengar dari tahun keluar, jenis lagu, album, dan artis. Memanfaatkan

aplikasi musik digital penikmat musik dapat menghemat waktu dan uang dengan berlangganan secara gratis dan tanpa harus membeli album fisik di toko kaset. Tren aplikasi musik digital didorong oleh perkembangan teknologi yang ada saat ini, dimana aspek yang paling terlihat adalah relokasi terhadap distribusi musik, tidak membutuhkan tempat yang besar untuk penyimpanan musik, serta konsumsi musik menjadi berbasis *online* [3]. Beberapa aplikasi musik yang ada, aplikasi musik digital yang saat ini sedang banyak diminati adalah Spotify. Aplikasi *music streaming* tersebut dapat memberikan akses untuk mendengarkan jutaan lagu secara *streaming* ke berbagai pengguna di seluruh dunia. Besarnya jumlah pengguna Spotify mampu menciptakan tren tersendiri yang terus berkembang pesat seiring dengan teknologi *mobile* yang ada saat ini [4].

Pada saat ini lagu anak-anak yang pantas di usia perkembangan mereka sudah jarang ditemukan, bahkan bisa dikatakan lagu anak-anak mulai menghilang [5]. Anak-anak sekarang lebih akrab dengan dengan lagu-lagu populer yang sebetulnya diperuntukkan untuk konsumsi dewasa. Hal tersebut menjadi dasar untuk membuat *prototype* sistem aplikasi PlayKids berbasis *mobile* yang menyajikan hiburan musik khusus untuk anak-anak secara online atau *streaming*. Melalui PlayKids pengguna dapat mendengarkan berbagai macam jenis lagu anak-anak mulai dari lagu-lagu nasional, lagu daerah, lagu religi, dan lain-lain yang dikhususkan bagi anak-anak. PalyKids dapat didengarkan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan penggunanya. PlayKids sangat penting sebagai penyedia fasilitas layanan aplikasi musik digital yang dikhususkan untuk anak-anak. Dengan demikian, dapat mengarahkan kesesuaian ketersediaan musik dengan kebutuhan konsumsi musik untuk anak. Karena sampai dengan saat ini fasilitas layanan musik digital yang tersedia bersifat acak bahkan kebanyakan untuk konsumsi dewasa. Sementara itu, para pelaku industri musik anak diberikan kemudahan dalam melakukan pemasaran hasil produksinya serta meminimalisir terjadinya pembajakan atas karya musisi tersebut [6].

Selanjutnya agar PlayKids dapat diterima oleh pengguna khususnya anak-anak, maka perlu memperhatikan beberapa aspek yang akan mempengaruhi minat pengguna untuk tetap menggunakan sebuah aplikasi seperti sebuah persepsi atau pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna adalah hasil dari interaksi pengguna dengan produk, sistem, atau layanan [7]. Apabila pengguna mempunyai hubungan yang baik dengan aplikasi, maka loyalitas pengguna terhadap aplikasi akan semakin meningkat [8]. Sehingga sebagai media yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna, sebuah aplikasi harus memiliki pengalaman pengguna yang baik. Hal tersebut juga harus diimbangi dengan tampilan visual yang menarik guna meningkatkan *usability*. *Usability testing* dapat dilakukan pada anak-anak, orang dewasa, ataupun orang tua. Perlakuan *usability testing* pada orang dewasa tentu tidak sama dengan perlakuan *usability testing* pada anak-anak [9]. Agar pengujian *usability* pada *prototype* sistem aplikasi *mobile* PlayKids tepat sasaran, maka perlu diperhatikan beberapa hal atau aspek terkait dengan anak-anak. *Framer tools* akan digunakan sebagai media pembuatan desain *prototype* dari aplikasi *mobile* PlayKids sesuai dengan standar *user experience* untuk usia anak. Selanjutnya *prototype* tersebut akan disimulasikan kepada para calon pengguna dari aplikasi *mobile* PlayKids.

Pengujian *usability* pada *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids dilakukan dengan menggunakan metode Kuesioner *USE* yang diberikan kepada responden (*participant*) terkait. Kuesioner *USE* memiliki empat parameter yang digunakan untuk analisis *usability testing*, yaitu *usefulness*, *satisfaction*, *ease of use*, dan *ease of learning* [10]. Penggunaan kuesioner dalam pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui nilai kegunaan dan kepuasan pada *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids. Pemilihan dari metode tersebut didasarkan karena parameter pada Kuesioner *USE* (*USE Questionnaire*) sudah mencakup 3 dari 5 aspek *usability*, yaitu aspek *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction* [11]. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa parameter *ease of*

use dan *usefulness* memiliki korelasi serta saling mempengaruhi satu sama lain [12]. Apabila parameter *ease of use* mengalami peningkatan, maka hal tersebut juga akan diikuti dengan peningkatan pada parameter *usefulness* dan juga sebaliknya. Kemudian kedua parameter tersebut berkontribusi dalam peningkatan *satisfaction*. Pengujian sebelumnya terkait penerapan metode *usability testing* (*USE Questionnaire*) pada anak pernah dilakukan oleh Arisco dkk dengan judul “Rancang Bangun *Edugame Sport Activity* untuk Anak-Anak Berbasis Android”, dimana mereka berhasil menerapkan metode tersebut pada anak-anak tingkat sekolah dasar [13].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang sebelumnya, rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah perlu adanya mekanisme untuk menyediakan fasilitas layanan aplikasi musik digital yang dikhususkan untuk anak-anak dengan merancang *prototype* aplikasi *mobile* yang diberi nama PlayKids, serta perlunya mengevaluasi sistem yang dirancang untuk mengetahui tingkat kegunaan (*usability*).

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas maka diperoleh beberapa pertanyaan penelitian yang akan dibahas yaitu:

- 1.3.1. Bagaimana merancang dan membangun desain *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids dengan menerapkan metode *User Experience (UX) Lifecycle*.
- 1.3.2. Bagaimana evaluasi *Usability Testing* pada *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids menggunakan metode Kuesioner *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use)*.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Uji coba dilakukan terhadap calon pengguna aplikasi *mobile* PlayKids khususnya anak-anak dan didampingi oleh para orang tua secara simulasi.
- 1.4.2. Pengujian dilakukan menggunakan desain *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids yang sudah dibuat menggunakan *Framer tools*.
- 1.4.3. Parameter yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sekaligus pengujian terhadap *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids berdasarkan pada metode yang sudah dipilih, yaitu *UX Lifecycle* dan *USE Questionnaire*.
- 1.4.4. Pengujian atau evaluasi hanya dilakukan pada *medium fidelity prototype* sebanyak satu kali.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Menerapkan metode *User Experience (UX) Lifecycle* dalam merancang desain *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids.
- 1.5.2. Mengetahui dan mengevaluasi nilai pengujian *Usability Testing* pada *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids menggunakan metode Kuesioner *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use)*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah mengetahui kegunaan (*usability*) pada *prototype* aplikasi *mobile* PlayKids yang dapat mengukur tingkat kemudahan, kepuasan, serta pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan PlayKids pada penelitian selanjutnya.