

JUDUL PEMBUATAN *BRANDING ORIENTED INTERFACE* APLIKASI MUSIK “*CIRCLE PLAYER*” UNTUK PLATFORM ANDROID

Bernadhed¹⁾, Ema Utami²⁾

¹⁾ STMIK AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Magister Teknik Informatika AMIKOM Yogyakarta
Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281
Email : bernadtaggger@gmail.com¹⁾, ema.u@amikom.ac.id²⁾

Abstrak

Semakin marak dan berkembangnya android di pasar global membuat para pengembang perangkat lunak tertarik untuk mengembangkan aplikasi pada sistem operasi berbasis open platform tersebut. Sistem operasi Android yang bersifat terbuka (*open source*) memungkinkan pihak ketiga terlibat dalam mengembangkan aplikasi untuk perangkat Android. Pada akhir 2010 aplikasi di Android Market akan berjumlah 150.000 aplikasi musik yang diupload.

Sehingga apabila kita akan menerbitkan sebuah aplikasi musik, diperlukan *branding* berbasis pengguna terhadap produk tersebut sehingga dapat dikenal secara unik dan mudah diingat didalam begitu banyak jumlah aplikasi yang terdapat di store aplikasi android. Seperti penelitian terhadap aplikasi Circle Player dengan alur penelitian menurut ISO 13407:1999 dan diajukan beberapa pertanyaan angket kepada pengguna untuk mendapatkan penilaian dari perancangan interface agar terpenuhi aplikasi dengan *branding* yang tepat

Kata kunci: interface, aplikasi mobile, pemutar music, user centered design.

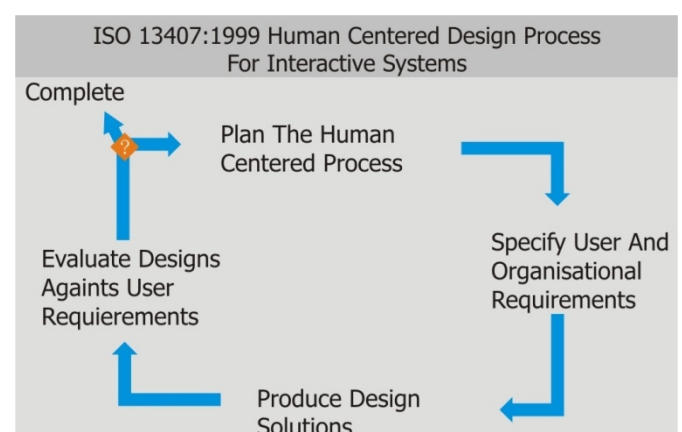
1. Pendahuluan

Android adalah sistem operasi yang biasanya digunakan untuk telepon seluler yang berbasis unix. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam perangkat bergerak. Semakin marak dan berkembangnya android di pasar global membuat para pengembang perangkat lunak tertarik untuk mengembangkan aplikasi ada sistem operasi berbasis open platform tersebut[1]. Sistem operasi Android yang bersifat terbuka (*open source*) memungkinkan pihak ketiga terlibat dalam mengembangkan aplikasi untuk perangkat Android. Pertama kali dibuka pada 22 Oktober 2008, saat ini, diperkirakan telah ada lebih dari 450.000 aplikasi di Android Market, dan pertumbuhan jumlah aplikasi ini terbilang sangat cepat. Pada akhir 2010 aplikasi di Android Market akan berjumlah 150.000 aplikasi

musik[2]. Sehingga apabila kita akan menerbitkan sebuah aplikasi seperti aplikasi musik ini, diperlukan *branding* berbasis pengguna terhadap produk tersebut sehingga dapat dikenal secara unik dan mudah diingat didalam begitu banyak jumlah aplikasi yang terdapat di store aplikasi android. Seperti yang dilakukan oleh Aplikasi Musik yang cukup ternama seperti Jetaudio for Android dan Poweramp dimana melakukan proses *branding* dalam pemasaran produknya[3].

2. Pembahasan

User merupakan object yang penting didalam pengembangan dan pembangun sistem. User disini adalah pribadi, organisasi, dan masyarakat. User saat ini harus berada pada *level of design sophistication* dari semua antarmuka grafis beserta isi dari webnya. Pada saat user berinteraksi dengan sistem user harus merasa sesuai dengan pengalaman yang pernah dirasakan pada saat berinteraksi dengan sistem yang lain[4]. Pada posisi inilah akan diciptakan design interface yang bisa selalu diingat oleh pengguna. Alur proses yang akan diadopsi dalam pengembangan *user interface* ditunjukkan Gambar 1. berikut ini :



Gambar 1. Proses Design berbasis Pengguna menurut ISO 13407:1999

Alur diatas dijelaskan dibawah ini beserta hasil yang ingin dicapai:

1. *Specify Context Of Use*

Langkah pertama ini akan menghasilkan konsep atau ide awal dalam tahapan penelitian ini.

2. *Specify User and Organisational Requirements*

Di dalam tahapan ini menentukan kebutuhan informasi, kebutuhan perangkat keras dan lunak serta design UML.

3. *Produce Design Solution*

Tahapan ini dilakukan perancangan prototype tampilan antar muka perancangan tersebut.

4. *Evaluate Design Againsts User Requirements*

Dilakukan evaluasi dengan angket evaluasi kepada user dengan penilaian responden sebagai acuan penilaian keberhasilan *branding* produk ini.

2.1. *Specify Context of Use*

Identifikasi permasalahan yang diangkat di dalam penelitian ini adalah penerapan *user interface* dari Music Player dengan branding “*Circle Player*” kepada user. Dalam penelitian ini akan dirancang sebuah tampilan tatap muka pemutar musik yang berorientasi pengguna dengan penerapan *branding* produk sehingga mudah diingat dan dipakai oleh *user*.

2.2. *Specify User and Organisational Requeirements*

Dalam tahapan ini dilakukan proses analisa kebutuhan Informasi, Kebutuhan Perangkat lunak dan Keras serta design perangkat lunak dengan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) yang telah menjadi standar dalam bahasa pemodelan di bidang perancangan *software*[5]. Berikut ini adalah analisis kebutuhan-kebutuhan tersebut:

a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi utama disajikan dalam Tabel 1. dibawah ini:

Tabel 1. Daftar kebutuhan informasi

Informasi yang dibutuhkan	Tujuan
Menu Utama (<i>Now Playing</i>)	Sebagai jendela utama saat musik dimainkan dg <i>circle bar</i> sebagai <i>scrolling</i> dan <i>branding</i>

Menu <i>Library</i>	Menu yg digunakan utk mengakses koleksi lagu yg disimpan dalam <i>device</i>
Menu <i>Setting</i>	Menu yg diperuntukkan utk melakukan penyetelan terhadap suara (<i>equalizer</i>) dari pengaturan <i>trebble</i> , <i>bass</i> dll.

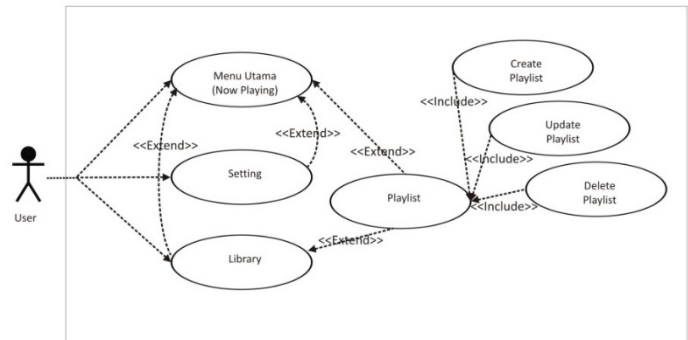
b. Kebutuhan Perangkat

Detail kebutuhan perangkat saat ini disesuaikan dengan produk *Hardware* dan *Software* yang disediakan di pasaran sebagai berikut:

- 1) *Processor Intel Core i5 3317U 3210M 1.70 GHz* atau setara
- 2) RAM sebesar 4 GB
- 3) *Hard disk* dengan kapasitas 500 GB
- 4) *Operating System Windows 8 64 bit*
- 5) *Android Simulator*
- 6) *IDE Eclipse Juno* beserta instalasi ADT dan SDK for Android

c. UML (*Unified Modeling Language*)

Contoh perancangan design system dengan UML seperti Gambar 2. berikut ini:



Gambar 2. Use Case User

Dari perancangan UML Use Case User diatas maka dilakukan identifikasi *Use Case* tersebut yang disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Identifikasi Use Case

Nama Use	<i>Use Case User Menu</i>	
Skenario	Menampilkan daftar fitur	
Pemicu	1. <i>User</i> akan membuka aplikasi 2. <i>User</i> mengakses menu <i>Now Playing/Setting/Library</i>	
Deskripsi Singkat	Merupakan hak akses untuk user dalam menggunakan aplikasi dengan tiga menu utama.	
Aktor	Admin	
Use Case yang berhubungan	1. <i>Extend: Setting, Library, Playlist</i> 2. <i>Include: Create, Update, Delete Playlist</i>	
Stakeholder	<i>User</i>	
Kondisi yang harus dipenuhi	Aplikasi ini bersifat umum jadi hak akses penuh pada user	
Alur Aktifitas	<i>User</i>	Sistem
	1. Buka Aplikasi 2. <i>User</i> mengakses <i>Setting</i> dari <i>Now Playing</i> 3. <i>User</i> akses <i>Library</i> dari <i>Now Playing</i> 4. <i>User</i> akses <i>Playlist</i> dari <i>Library</i>	1. Sistem membuka <i>now playing</i> 2. Sistem menampilkan <i>Setting</i> 3. Sistem menampilkan <i>Library</i> 4. Sistem menampilkan <i>Playlist</i>
Kondisi Pengecualian	Akan dilakukan penolakan jika membuat <i>playlist</i> dengan nama yang sama dengan <i>playlist</i> sebelumnya	

2.3. Produce Design Solution

Tahapan ini dilakukan sebuah perancangan tampilan *user interface* yang nantinya akan digunakan apabila sistem ini akan dibangun. Hasil perancangan *Interface* disajikan dalam Gambar 3. berikut ini:



Gambar 3. Rancangan tampilan antar muka yang akan diajukan ke pengguna

3.3. Evaluate Design Againsts User Requierements

Pada tahapan evaluasi ini akan dikenalkan rancangan *interface* kepada pengguna dan diajukan beberapa pertanyaan berupa angket terkait dengan tampilan tatap muka agar dapat dicapai tampilan aplikasi yang *branding oriented* seperti tujuan penelitian ini. Pengguna dipilih yang dinilai mampu memberikan jawaban. Menurut Sigit (Sigit, 1999), ada teknik non-random sampling tertentu yang mengambil sample tidak secara random, tetapi dengan sengaja memilih beberapa dari populasi yang dianggap mencerminkan dan mengerti tentang populasinya. Dalam penelitian diambil 10 responden

untuk memberikan penilaian sesuai dengan isi angket yang disebarakan.

Contoh pertanyaan angket :

Form Penilaian Rancangan *Interface* (Berilah tanda ✓ untuk penilaian dari 1-10)

1. Apakah rancangan *interface* ini sudah menggambarkan brand “Circle Player”? (unsur lingkaran)



Meng-gambarkan dengan Baik	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Tidak meng-gambarkan
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2. Ketika Rancangan *Interface* ini ketika diterapkan akan mudah diingat bahwa aplikasi ini adalah aplikasi musik melingkar?

Mudah Diingat	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Sukar Diingat
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

3. Apakah rancangan Menu *Now Playing* sudah menggambarkan "Circle Player" dan navigasinya cukup familiar??



Meng-gambarkan	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Tidak Meng-gambarkan

4. Apakah rancangan *Equalizer* sudah menggambarkan "Circle Player" dan navigasinya cukup familiar??



Meng-gambarkan	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Tidak Meng-gambarkan

Hasil perhitungan dari penilaian responden disajikan dalam tabel 3. berikut ini:

Tabel 3. Penilaian Responden

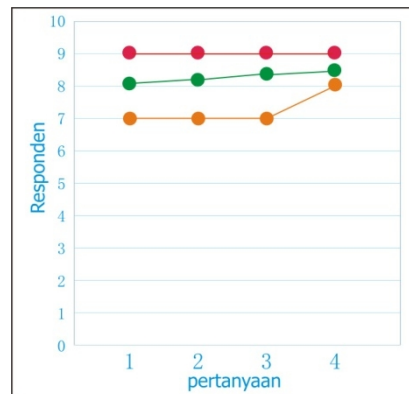
		Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertanyaan	1	9	8	9	7	8	8	9	7	8	8
	2	7	8	8	8	9	9	8	8	9	8
	3	9	8	8	8	9	9	8	8	9	8
	4	7	8	9	9	9	8	9	9	9	8

Dari data Tabel 3. diatas dapat ditentukan hasil penentuan atas penilaian rancangan tatap muka dengan penentuan nilai rata-rata dengan merekapitulasi nilai dari seluruh responden.

Tabel 4. Penilaian Responden

Pertanyaan (No-)	Nilai Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
1	8.1	7	9
2	8.2	7	9
3	8.4	8	9
4	8.5	7	9

Hasil rekapitulasi Tabel 4. diatas disajikan dalam bentuk grafik pada Gambar 4 berikut ini:



Gambar4. Grafik rekapitulasi responden

Kesimpulan dari pengujian hasil perancangan *design* tatap muka kepada *user*, dengan grafik diatas dapat dilakukan penyimpulan sebagai berikut:

1. Menurut responden bahwa rancangan ini sudah menggambarkan *brand circle player* (unsur lingkaran). Dapat dilihat dari nilai rata-rata tertinggi diatas nilai rata-rata pertanyaan lain. Sehingga unsur lingkaran untuk tujuan *branding* produk sudah dapat dikatakan terpenuhi.
2. Bahwa rancangan tatap muka ini ketika diterapkan dalam aplikasi akan sangat mudah diingat. Dilihat dari penilaian responden yang rata-rata menyimpulkan dengan rata-rata point 8.2 aplikasi ini mudah diingat.
3. Dilakukan penelitian lebih spesifik dari tampilan menu utama (*Now Playing*) dengan nilai tertinggi 9 dengan rata-rata 8.4 dari responden menunjukkan bahwa menu utama dan navigasi yang dirancang mudah diingat.
4. Menu *Equalizer* yang dirancang ini menurut responden cukup familiar. Dapat dilihat dari penilaian tertinggi 9 dengan penilaian rata-rata 8.5 dari responden.

3. Kesimpulan

Perancangan *User Interface* dengan tujuan *Product Branding* ini, jika diterapkan sudah dapat memenuhi kebutuhan tujuan tersebut. Dari menu utama, equalizer serta menu secara keseluruhan

Daftar Pustaka

- [1] Hartanto, A.D. 2014. Perancangan Layangan Untuk Kostumisasi Antar Muka Sistem Operasi Android Berbasis Website. Jurnal. Issn : 2088-9747
- [2]. Khanedy, E.K. 2012. Membuat Aplikasi Android Sederhana.
- [3] Fitri, I.N. 2014. Aplikasi Pemutar Musik Terbaik Untuk Android. Ilmuti.org

- [4] Amborowati, A. Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design)
- [5] Whitten, J, L, et all, 2004. Edisi 6 Metode Design Dan Analisa Sistem, Edisi Bahasa Indonesia, McGrawHill companies
- [6] Sigit, S. (1999). Pengantar Metodologi Penelitian. Sosial-Bisnis-Manajemen. Yogyakarta: Lukman Offset.

Biodata Penulis

Bernadhed, M.Kom, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Program Studi Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2010. Tahun 2014 memperoleh gelas Magister Komputer (M.kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika Amikom Yogyakarta. Mendalami Bidang Ilmu Teknologi Informatika seperti Desain Grafis, ANSI, HCI dan Rekayasa Perangkat Lunak.

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom, memperoleh gelar Sarjana Sains (S.Si) dari Program Studi Ilmu Komputer UGM pada tahun 1997. Tahun 2002 memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) dengan predikat cumlaude dari Program Pascasarjana Ilmu Komputer UGM. Tahun 2010 memperoleh gelar Doktor dari Program Doktor Ilmu Komputer UGM. Sejak 1998 menjadi Staff Pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan sejak 2010 menjadi Wakil Direktur I Bidang Akademik Program Pascasarjana STMIK AMIKOM Yogyakarta.

