

## Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ulang Aplikasi Joox

### *Application of Design Thinking Method on Redesigning Joox Application*

Annisa Pramescella<sup>1</sup>, Eka Putri Rachmawati\*<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang*

<sup>1</sup>*ceya1529@gmail.com*, <sup>2</sup>*ekaputrirachmawati@usm.ac.id*

\**Penulis Koresponden*

Received: 29 Mei 2025

Accepted: 29 Juli 2025

Published: 26 Agustus 2025



This work is licensed under  
a [Creative Commons Attribution 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
Copyright (c) 2025 JUSTINDO

#### ABSTRAK

Joox merupakan salah satu layanan *streaming* musik yang populer di Indonesia, dengan penerapan metode *design thinking* dalam perancangan ulang aplikasi Joox. Dengan meningkatkan ekspektasi pengguna dan persaingan ketat, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi Joox. Metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang inovatif. Penelitian ini melibatkan 10 responden dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yang terdiri dari pengguna aktif yang menggunakan aplikasi Joox pada rentang usia 18-25 tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara dan *survei*, peneliti mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna, seperti kombinasi warna dan tipografi yang tidak optimal, serta fitur-fitur yang membingungkan. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa *design* ulang aplikasi Joox mendapatkan skor rata-rata 93, yang termasuk dalam kategori "acceptable". Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memperkuat posisi Joox sebagai aplikasi *streaming* musik terkemuka di Indonesia.

**Kata kunci:** joox, design thinking, UI/UX, pengalaman pengguna, system usability scale.

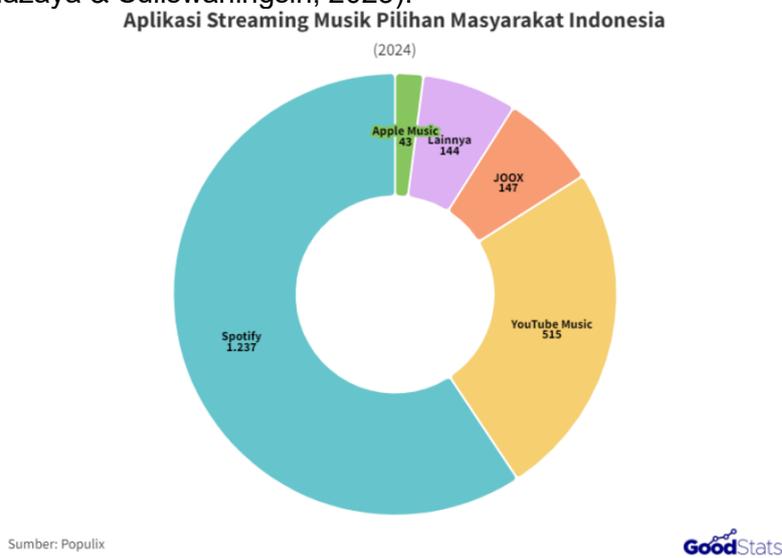
#### ABSTRACT

Joox is one of the popular music streaming services in Indonesia, with the application of design thinking methods in redesigning the Joox application. With increasing user expectations and fierce competition, this research aims to evaluate and improve the user interface (UI) and user experience (UX) of the Joox application. The design thinking method consists of five stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Testing*. It is used to understand user needs and design innovative solutions. The study involved 10 respondents selected through purposive sampling, consisting of active users aged 18–25 who use the Joox app. Data was collected through interviews and surveys, enabling researchers to identify user issues such as suboptimal color combinations and typography, as well as confusing features. Test results using the System Usability Scale (SUS) showed that the redesign of the Joox application received an average score of 93, which falls into the "acceptable" category. This research is expected to increase user satisfaction and strengthen Joox's position as the leading music streaming application in Indonesia.

**Keywords:** joox, design thinking, UI/UX, user experience, system usability scale.

## 1. Pendahuluan

Aplikasi Joox merupakan salah satu layanan *streaming* musik yang populer di Indonesia bahkan Asia. Dan dengan perkembangan teknologi di era digital ini Joox berupaya memberikan pengalaman yang terbaik untuk penggunanya. Joox diluncurkan pada tahun 2015 oleh Tencent, yang merupakan pemilik perusahaan aplikasi pesan *instant* yaitu *Wechat*. Joox tersedia dalam bentuk aplikasi ponsel dan situs Web. Aplikasi musik *streaming* tersebut bersifat '*freemium*', artinya pengguna dapat mengunduh aplikasi secara gratis, namun akses penggunaannya terbatas (Karyono et al., 2019). Dan dalam industri *streaming* musik yang kompetitif, cukup banyak aplikasi *streaming* lain yang hampir sama dengan Joox. Dengan seiringnya waktu, tantangan besar muncul ketika kebutuhan dan ekspektasi pengguna semakin meningkat, ditambah dengan adanya persaingan yang ketat di pasar *streaming* musik. Terlebih pengguna juga semakin kritis dalam menilai kualitas layanan yang mereka gunakan (Mazaya & Suliswaningsih, 2023).



Gambar 1. Aplikasi Streaming Musik Pilihan Masyarakat Indonesia

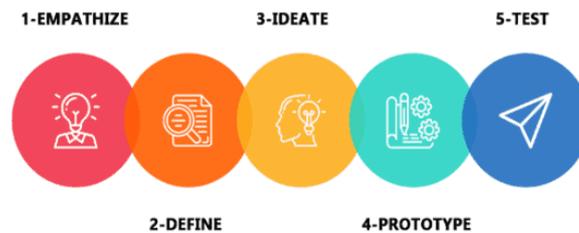
Persaingan streaming musik di Indonesia saat ini dikuasai oleh Sportify, YouTobe Music disusul dengan Joox (Sepnandito & Suharyati, 2024). Sesuai dengan data survei yang dilakukan Populix bahwa aplikasi streaming musik pilihan masyarakat Indonesia pada tahun 2024 yaitu mayoritas masyarakat Indonesia memilih Sportify sebagai aplikasi musik favorit dengan total 1237 responden, disusul dengan YouTube Music dengan total 515 reponden, dan Joox memiliki total 147 dari 2.086 responden.

Pengguna bisa menilai ketidakpuasan nya atas kualitas yang diberikan dari aplikasi yang digunakan mulai dari navigasi aplikasi yang sulit dimengerti, kelengkapan fitur yang masih kurang, antarmuka yang tidak optimal hingga kualitas konten yang ditawarkan kurang menarik. Beberapa ulasan pengguna pada *Google Play Store* pada tahun 2024 menunjukkan banyak keluhan diantaranya pada fitur pencarian lagu yang masih menyulitkan pengguna menemukan lagu, selain itu pengguna merasa aplikasi kurang *responsive*, berbeda dengan pengalaman yang ditawarkan kompetitor. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi evaluasi mendalam terhadap UI aplikasi Joox. Dengan menggunakan metode *design thinking* dapat untuk mengevaluasi UI/UX karena menghasilkan solusi kreatif yang berpusat pada pengguna (Nasution et al., 2024).

Bisa dikatakan bahwa UI/UX sangat penting karena dapat membuat pengguna merasa nyaman mendengarkan musik jika dirancang dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan *Design thinking* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Empathize, define, Ideate, Prototype, Test*. Metode *design thinking* adalah pendekatan inovasi yang berfokus pada manusia, dimana yang terlibat adalah desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna, teknologi, dan kebutuhan bisnis. pada intinya metode ini dirancang untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna dan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Darmawan et al., 2022).

Untuk mengevaluasi UI/UX aplikasi Joox dengan menggunakan *design thinking*, dimana untuk mengetahui seberapa baik pengalaman pengguna yang dihasilkan oleh aplikasi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan minat pengguna dan tetap menarik untuk menggunakan aplikasi musik Joox (Mazaya & Suliswaningsih, 2023). Selain itu, menjadikan aplikasi Joox ini lebih meningkat *engagement* dan daya saing aplikasi Joox dengan inovasi UI/UX yang responsive terhadap tren dan kebutuhan pasar. Metode ini memungkinkan aplikasi Joox untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna yang terus berubah, memberikan antarmuka dan navigasi yang lebih mudah dipahami, pengalaman yang lebih personal. Hal yang diharapkan untuk penelitian ini adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna, menumbuhkan loyalitas pengguna dalam penggunaan, dan sebagai aplikasi *streaming* musik utama di Indonesia.

## 2. Metode Penelitian



Gambar 2. Metode *Design Thinking*

Dalam perancangan ulang *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi Joox menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *Empathize, define, ideate, prototype, dan test*. *Design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Dimana pada metode *design thinking* ini bertujuan untuk memetakan permasalahan sehingga mendapatkan solusi dan inovasi dari sudut pandang pengguna.

### 2.1. *Empathize*

Tahap *Empathize* merupakan tahap dengan tujuan untuk memahami dan berbagi perasaan yang dialami pengguna saat menggunakan Joox. Untuk mencapai tujuan ini, pengguna yang menggunakan Joox secara langsung diwawancarai untuk melakukan survei. Dalam wawancara melibatkan 10 pengguna Joox, baik pengguna reguler dan pengguna sesekali. Pertanyaan yang diajukan berfokus pada pengalaman mereka menggunakan aplikasi Joox. Hasil dari survei dan wawancara tersebut akan disimpulkan dengan menggunakan diagram hubungan untuk mengelompokkan masalah berdasarkan apa yang pengguna katakan (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

### 2.2. *Define*

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana hasil survei pengguna akan dianalisis dan dikumpulkan. Setelah melakukan proses *empathize*, proses *define* digunakan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna (Khairy, 2022). Hasil wawancara digunakan sebagai inti dari masalah yang akan diteliti. Pada tahap ini, *user persona, user journey maps*, dan solusi untuk membantu tahap berikutnya dibuat berdasarkan hasil wawancara dan survei. *User persona* merupakan gabungan satu dari beberapa keresahan atau kebutuhan pengguna yang dipilih. Dan untuk *maps* perjalanan pengguna yang digunakan untuk mengidentifikasi alur pengguna dalam aplikasi Joox. Dri tahap *empathize*, melakukan identifikasi user pesona bernama Sandra, seorang mahasiswa yang senang mendengarkan musik. Dengan kebutuhannya untuk menemukan lagu yang sesuai dengan selera dan tidak puas dengan rekomendasi lagu yang kurang relevan. Selain itu, solusi membantu dalam menentukan masalah yang telah disimpulkan dengan mengubah masalah menjadi bentuk pertanyaan yang akan digunakan untuk menanyakan masalah tersebut.

### 2.3. *Ideate*

Tahap ketiga ini disebutkan dalam *How Might We* yang telah dibuat, ide-ide atau solusi untuk menyelesaikan masalah dikumpulkan melalui proses *design system*, yang merupakan Gambaran yang memberikan pemahaman tentang desain yang akan dibuat dan digunakan untuk mencari referensi tentang warna, huruf, dan elemen lain (Haryuda et al., 2021). Dalam masalah tersebut, kami membuat solusi dengan *design system* untuk palet warna yang lebih modern dan typografi

yang mudah dibaca dan juga memberikan *iconography* yang intuitif untuk mendukung fitur baru yang dibutuhkan.

#### 2.4. Prototype

Tahap ini dilakukan setelah mengumpulkan ide-ide untuk model aplikasi yang dapat diuji coba sebelum digunakan secara public, tahap ini akan diimplementasikan menjadi desain tahap awal yang tidak memiliki konten yang dikenal sebagai *wireframe*. Selanjutnya, pembuatan berkualitas tinggi dengan konten, warna, dan tipografi telah dimulai. Penelitian ini juga akan menggunakan alat desain Figma untuk mengulang aplikasi tersebut. (Dumalang et al., 2023). *Prototype* ini mencakup seluruh alur interaksi pengguna dalam penggunaan aplikasi, sebagaimana pengguna memilih lagu sesuai selera, dan bagaimana pengguna dapat menyimpan daftar putarnya (Setiyani & Tjandra, 2022).

#### 2.5. Testing

Tahap *testing* merupakan tahap uji solusi dan umpan balik dari pengujian aplikasi yang telah diperbaiki dilakukan pada tahap pengujian. Meskipun ini adalah Langkah terakhir dalam proses, adakemungkinan untuk menghentikannya (Sari et al., 2020). Pada langkah ini, pengguna diminta untuk mencoba *prototype*. Hasilnya nanti akan dicatat dan ditentukan apakah pengguna dapat menggunakannya dengan baik atau tidak. Dengan adanya pengujian *prototype*, melibatkan 10 pengguna dari sampel yang sama pada tahap *empathize*. Pengguna diberikan skenario seperti mencari lagu sesuai dengan *genre* musik yang diinginkan, lalu membuat playlist baru dari rekomendasi. Dan pada tahap *testing* ini tetap dilakukan pengamatan dan mencatat umpan balik pengguna. Tahap ini dilakukan dengan skala *System Usability Scale* (SUS), yang mengukur seberapa puas responden dengan *prototype*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penerapan metode *design thinking* dalam perancangan ulang aplikasi Joox ini memiliki tujuan yaitu, untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, berdasarkan pandangan pengguna terhadap aplikasi Joox. Dan dengan metode ini, peneliti bisa mengetahui lebih dalam mengenai tantangan dan kebutuhan dari pengguna (Ansori et al., 2023). Dengan demikian, dengan menerapkan metode *design thinking* dalam perancangan ulang aplikasi music Joox mampu memberikan hasil yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

#### 3.1. Empathize

##### 3.1.1 Survei

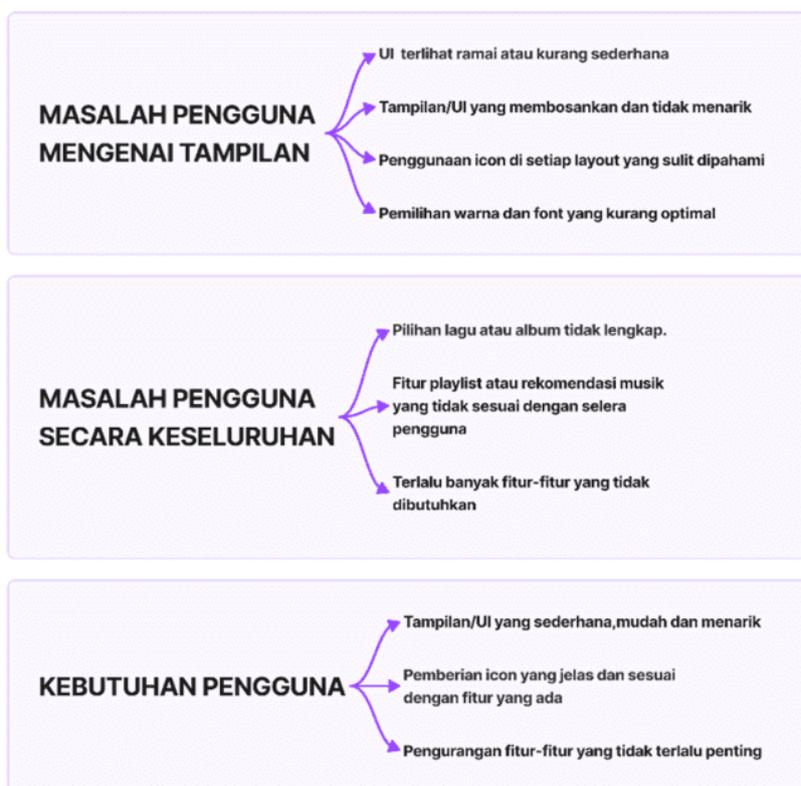
Penelitian ini dilakukan *survei* dengan pengumpulan data secara mandiri melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna aplikasi Joox. Terdapat 2 narasumber yang di wawancara pada tahap ini untuk mendapatkan informasi mengenai apa yang dirasakan terhadap pemakaiannya menggunakan aplikasi Joox. Pengguna tersebut adalah mahasiswa berusia 19 tahun dan karyawan berusia 20 tahun. Dari hasil survei didapatkan pemahaman dan kendala pengguna dalam menggunakan aplikasi Joox yang nantinya akan dijadikan data untuk evaluasi dengan tujuan mengenali kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi yang akan dirancang ulang.

Tabel 1. Daftar pertanyaan wawancara

No	Daftar Pertanyaan
1	Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi Joox?
2	Berapa lama menggunakan aplikasi Joox?
3	Bagaimana kesan memakai aplikasi Joox?
4	Bagaimana pendapatmu mengenai tampilan atau UI dan UX aplikasi Joox?
5	Kebutuhan apa yang kamu butuhkan sebagai pengguna aplikasi Joox?

##### 3.1.2 Affinity Diagram

*Affinity diagram* merupakan alat yang penting untuk membantu peneliti dalam proses *redesign* aplikasi Joox. Dengan menggunakan *affinity diagram*, membantu mereka mengatur konsep yang rumit dan membuat keputusan desain yang lebih baik.



Gambar 3. Affinity Diagram

### 3.2. Define

Tahap *define* merupakan proses untuk mendapatkan inti permasalahan yang dapat dirumuskan dari data sebelumnya atau proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati (Sari et al., 2020). Dan untuk mengidentifikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, Dimana pada tahap ini, peneliti sebelumnya menggunakan *affinity diagram* yang selanjutnya menggunakan *pain point* dan *how might we* dengan ini membantu pengembangan konsep terfokus dan berorientasi. Dengan memahami pola yang muncul, peneliti dapat menemukan solusi yang tepat untuk masalah-masalah yang dihadapi pengguna.

#### 3.2.1 Pain Point

*Pain Point* merupakan titik masalah yang dialami oleh pengguna saat menggunakan atau berinteraksi secara langsung dengan aplikasi.

Tabel 2. Pain Point

NO.	PAIN POINT
1	Pengguna merasa antarmuka membosankan dan tidak menarik
2	Pengguna merasa kesulitan dalam menavigasi antarmuka karena tampilan yang terlalu ramai dan kurang intuitif
3	Kombinasi warna dan jenis huruf yang tidak menarik dapat mengurangi daya tarik visual aplikasi
4	Banyaknya fitur yang tidak relevan membingungkan pengguna dan mengganggu pengalaman penggunaan

#### 3.2.2 How Might We

*How Might We* merupakan proses yang berfungsi untuk memperluas pemikiran dan membuka kemungkinan baru dalam menghasilkan ide-ide inovatif, dengan mengubah tantangan desain menjadi pertanyaan terbuka yang memudahkan peneliti untuk mengeksplor berbagai solusi yang ada.

Tabel 3. How Might We

NO.	HOW MIGHT WE
1.	Mendesain antarmuka yang lebih menarik agar pengguna merasa nyaman
2.	Menyederhanakan tampilan antarmuka agar lebih mudah dinavigasi dan menarik secara visual
3.	Meningkatkan kualitas visual aplikasi dengan pemilihan warna, font, dan icon yang lebih optimal
4.	Mengevaluasi fitur-fitur dalam aplikasi untuk menghapus atau menyederhanakan yang dianggap tidak penting oleh pengguna

### 3.2.3 User Persona

User persona ialah sebagai acuan atau representasi dari target user suatu aplikasi atau layanan. Persona berfungsi sebagai alat untuk memahami kebutuhan, keinginan, tujuan pengguna secara lebih dalam.



Gambar 4. User Pesona

### 3.2.4 User Journey Maps

User journey maps ini merupakan sebuah peta atau langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi Joox, terutama dalam konteks perbaikan fitur dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Joox.

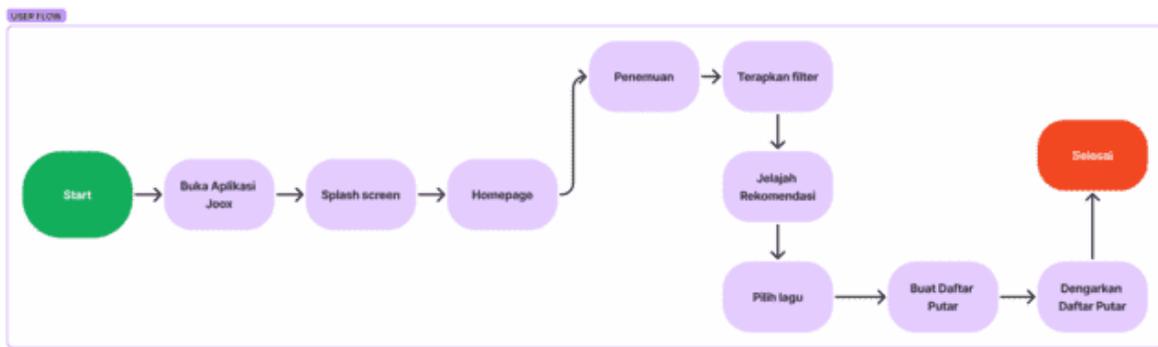


Gambar 5. User Journey Maps

## 3.3. Ideate

### 3.3.1 User Flow

User flow memberikan gambaran yang jelas tentang alur interaksi pengguna dengan fitur-fitur utama dalam aplikasi Joox, mulai dari penemuan musik hingga memberikan umpan balik.



Gambar 6. User Flow

### 3.3.2 Design System

*Design system* adalah suatu fondasi untuk membangun pengalaman pengguna yang konsisten dan menarik, dengan adanya perencanaan yang matang, hal ini dapat menciptakan aplikasi musik *streaming* yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan untuk digunakan. *Design system* pada Gambar 6. memuat beberapa komponen yang digunakan dalam *design* ulang aplikasi Joox



Gambar 7. Warna redesign

Gambar 7. tersebut terdapat 3 penggunaan warna yang digunakan dalam melakukan *design* ulang aplikasi Joox ini, yaitu #111828 yang digunakan sebagai warna latar belakang, dan menggunakan warna #FFFFFF atau warna putih sebagai warna *font* atau *text*. Warna hitam dan merah sebagai warna *primary*, dimana dalam psikologi warna merah memberikan energi, gairah dan semangat. Serta warna merah sangat efektif untuk menarik perhatian. Dan menurut psikologi warna hitam, memberikan kontras yang kuat, menciptakan kesan mewah, dan juga elegan. Dalam *font* yang digunakan seperti pada gambar tersebut menggunakan *font* Poppins. Alasan menggunakan *font* Poppins ini karena *font* yang sederhana, elegan dan dapat terbaca dengan baik oleh pengguna pada perangkat *mobile*. Serta *font* Poppins sendiri mudah dibaca dengan baik dalam segala variannya, baik *regular*, *medium*, *semibold*, dan *bold*.

### 3.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, ide atau rencana rancangan sistem membentuk model dan standar ukuran bisa direalisasikan dalam bentuk desain antarmuka pengguna yang sudah dibuat untuk nantinya bisa diuji kepada pengguna sbelum pengembangan akhir (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

Penelitian ini dilakukan dengan tahap awal membuat kerangka dasar antarmuka pada aplikasi *streaming* musik Joox. *Wireframing* ini untuk menentukan struktur halaman berdasarkan *user journey* yang sudah diketahui sebelumnya. Dan pada kerangka tersebut elemen utama seperti *splash screen* dengan logo Joox, halaman beranda yaitu kategori musik, fitur pencarian, halaman profil serta *player interface* dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dalam mengakses musik. *Wireframe* juga menunjukkan struktur navigasi *bottom* yang terdiri dari, *home*, *browse*, *search*, *library*, *profile*. Dalam komponen tersebut dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses pemutaran musik.



Gambar 8. Sketsa *wireframe redesign* aplikasi Joox

Langkah selanjutnya setelah membuat *wireframe* yaitu melakukan *prototype* interaktif untuk menguji alur dan fungsi aplikasi secara keseluruhan. *Prototype* dilakukan dengan melibatkan pengguna dan memungkinkan pengguna menjelajahi aplikasi dalam simulasi yang menyerupai kondisi sebenarnya. Dan adanya *layout* yang adaptif dapat memastikan konten musik dapat diakses dengan optimal. Dengan memperhatikan elemen yang sudah dirancang sebelumnya, memungkinkan dapat mempresentasikan tampilan dan fungsi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.



Gambar 9. Prototype Joox

Gambar 8 adalah *Prototype redesign* aplikasi Joox tersebut, terdapat beberapa fitur yang akan ada pada aplikasi tersebut. Fitur awal yang akan diakses oleh pengguna yaitu jelajahi *genre* dimana fitur ini memungkinkan pengguna untuk langsung menjelajahi berbagai *genre* musik yang disukai, seperti Indie, Rock, dan lainnya dan juga terdapat rekomendasi. Fitur halaman penjelajahan dimana memungkinkan pengguna untuk menjelajahi seluruh perpustakaan musik yang tersedia di JOOX. Selanjutnya terdapat fitur pemutaran dimana pengguna memilih lagu yang ingin didengarkan dan memulai pemutaran. *Prototype* perancangan ulang aplikasi Joox ini menunjukkan bahwa fokus pada penemuan musik baru, personalia, dan komunitas. Fitur seperti rekomendasi lagu, *playlist*, dan penjelasan *genre* memungkinkan pengguna untuk menemukan musik yang mereka sukai dengan mudah.

### 3.5. Testing

Pada tahap menguji aplikasi yang sudah dirancang ulang ini, maka untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut berfungsi dengan baik dan menemukan kesalahan atau kekurangan dan untuk mengukur kepuasan pengguna. Pengujian menggunakan *Usability Testing* kepada 10 responden untuk pengujian *prototype* dan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk mengukur kepuasan pengguna. Responden akan diberikan pertanyaan yang akan dijawab setelah menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan. Dan dari 10 pertanyaan tersebut memiliki skala nilai 1-5, Dimana nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan nilai 5 artinya sangat setuju (Dumalang et al., 2023). Berikut table *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui umpan balik *user* terhadap aplikasi pada Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

NO	PERTANYAAN
1.	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi Joox yang telah didesain ulang
2.	Beberapa fitur dalam aplikasi ini terasa mudah dipahami dan digunakan
3.	Saya yakin sebagian besar orang dapat belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat
4.	Saya merasa fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini sudah saling terintegrasi dengan baik
5.	Saya merasa aplikasi Joox yang baru ini rumit untuk digunakan
6.	Saya harus mempelajari terlalu banyak hal sebelum dapat menggunakan aplikasi ini
7.	Saya memerlukan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur-fitur di aplikasi Joox yang baru
8.	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi Joox yang baru dirancang ini
9.	Saya merasa tampilan antarmuka aplikasi yang di desain ulang tidak jauh berbeda dengan antarmuka sebelumnya
10.	Saya merasa aplikasi ini sudah memberikan pengalaman yang memuaskan dan efisien

Dalam melakukan perhitungan skor SUS, terdapat beberapa tahapan perhitungan yang perlu diperhatikan, yaitu: (1). Pertanyaan ganjil diitung dengan cara mengurangi nilai 1, (2). Pertanyaan genap skornya diitung dengan cara mengurangi 5, (3). Hasil skor responden dari 10 pertanyaan, (4). Hasil skor SUS.

skor pertanyaan ganjil = penilaian responden – 1 (1)

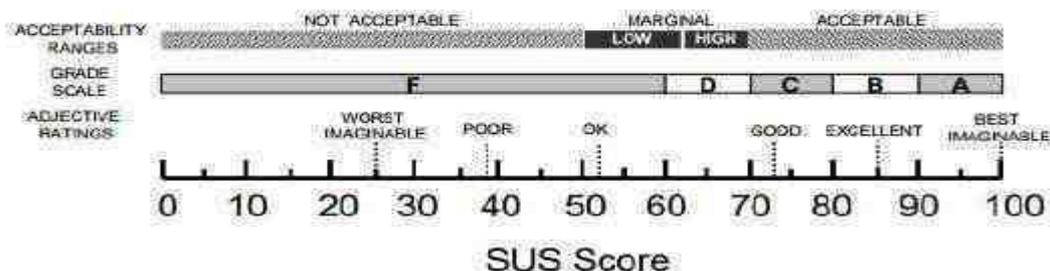
skor pertanyaan genap = 5 – penilaian responden (2)

hasil skor responden = skor nomor 1 + skor nomor 2 + ... + skor nomor 10)x2,5 (3)

hasil skor SUS = Total penjumlahan hasil skor responden jumlah responden (4)

Tabel 3. Hasil perhitungan nilai System Usability Scale (SUS)

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total Nilai	Nilai x 2,5
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97,5
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	85
R5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	95
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R8	2	3	4	4	2	2	3	3	2	2	27	67,5
R9	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	35	87,5
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
<b>Nilai Akhir</b>												<b>93</b>

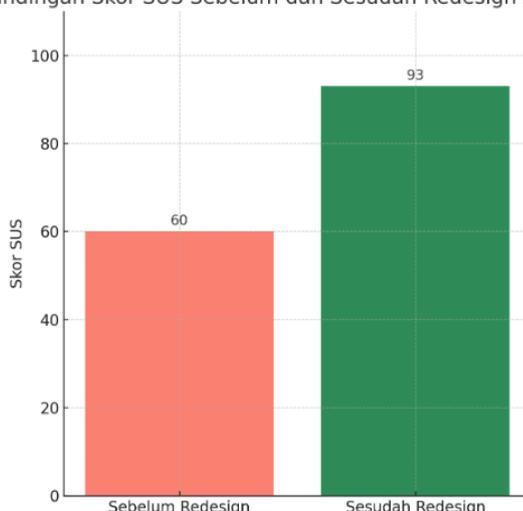


Gambar 10. Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Berdasarkan hasil pengujian SUS pada Tabel 3. yang telah dilakukan didapatkan diperoleh nilai rata-rata untuk *prototype design* ulang aplikasi Joox sebesar 9,3. Skor ini menunjukkan kategori “acceptable”. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengguna menerima dengan baik *design* ulang aplikasi Joox.

3.6. Analisis Hasil Pengujian

Perbandingan Skor SUS Sebelum dan Sesudah Redesign Aplikasi Joox



Gambar 11. Perbandingan Usability Aplikasi

Berdasarkan Gambar 10. Dilakukan pengujian dengan membandingkan hasil skor System Usability Scale (SUS) pada aplikasi Joox sebelum *redesign* dan sesudah *redesign*. Sebagaimana

sebelumnya sudah dilakukan wawancara terhadap 10 responden aktif pengguna aplikasi Joox memiliki rata-rata skor SUS sebesar 60, yang termasuk dalam kategori *marginal low*. Sementara setelah dilakukannya *redesign* aplikasi dengan menggunakan metode *design thinking* skor SUS meningkat dengan nilai sebesar 93. Peningkatan skor tersebut, mampu menunjukkan bahwa terjadi perubahan UI/UX berhasil dengan meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna.

Namun perlu diperhatikan bahwa tidak semua responden memberikan skor tinggi, berdasarkan hasil pengujian dari 10 responden tersebut terdapat responden 8 (R8) memberikan skor paling rendah diantara yang lainnya yaitu 67,5. Responden tersebut memberikan nilai rendah khususnya pada pertanyaan 1,5,6,9,10. Sesuai dengan pertanyaan pada Tabel 2. Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS). Hal ini menjadi tantangan *usability* pada pengguna tertentu, mungkin pengguna memiliki *preferensi* antarmuka yang lebih sederhana.

### 3.7 Evaluasi dan Solusi Perbaikan

Dari hasil pengujian yang terdapat perbedaan hasil nilai tersebut, maka terdapat evaluasi untuk mengatasi permasalahan pada P6 dan P5, pengguna membutuhkan bimbingan awal dalam bentuk tutorial interaktif, dan penilaian rendah pada P1 menunjukkan bahwa desain antarmuka saat ini mungkin masih terlalu kompleks. Solusi terbaik yaitu dengan menyediakan mode tampilan sederhana. Solusi lain untuk penilaian rendah pada P9 yaitu menambahkan bagian khusus pada tampilan awal untuk menyoroti pembaruan desain yang telah dilakukan. Pada P10 dapat dilakukan terhadap *user flow* dengan memastikan fitur mudah diakses. Evaluasi ini dapat mempertimbangkan *preferensi* pengguna agar antarmuka benar-benar berfungsi dengan baik.

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *design thinking* dalam perancangan ulang aplikasi Joox berhasil menghasilkan solusi yang cukup efektif untuk memenuhi kebutuhan pengguna, mulai dari kombinasi warna dan tipografi yang tidak ideal hingga fitur yang dianggap membingungkan. Metodologi ini menggunakan lima tahapan yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Dimana setiap tahapan sangat penting untuk menyusun fitur ramah untuk pengguna yang sesuai dengan preferensi mereka. Melalui wawancara dan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan utama pengguna, kebutuhan ini kemudian disusun menjadi masalah yang jelas dan spesifik pada tahap *Define*. Dengan memberikan solusi untuk meningkatkan tata letak, warna, dan penyempurnaan fitur agar mudah dipahami. Dan model aplikasi awal terdapat pada *prototype* dan kemudian dilakukan pengujian untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Berdasarkan hasil penelitian berupa perancangan ulang aplikasi Joox melalui pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 10 responden menghasilkan skor rata-rata 93. Hal ini dikategorikan sebagai “*acceptable*”, dan dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode *design thinking* pada *design* ulang aplikasi Joox berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan memperkuat posisi Joox sebagai salah satu aplikasi *streaming* musik yang kompetitif di Indonesia. Pencapaian ini menunjukkan bahwa aplikasi Joox tidak hanya dapat memudahkan aplikasi, tetapi juga berhasil meningkatkan kualitas interaksi dengan pengguna. Hampir keseluruhan pengguna ketika dilakukan pengujian, pengguna merasa nyaman dengan desain yang mudah digunakan.

Dengan demikian, aplikasi Joox yang dirancang ulang ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dalam industri *streaming* musik Indonesia, karena aplikasi Joox ini berhasil menerapkan metode *design thinking* menunjukkan dampak yang positif dan menghasilkan produk digital yang inovatif bagi para penggunanya.

## Daftar Pustaka

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Darmawan, I., Saiful Anwar, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv)

- INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Syst. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334. [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv)
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Karyono, Z. R., Mursityo, Y. T., & Az-Zahra, H. M. (2019). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6422–6429. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5721>
- Khairy, M. S. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Mazaya, N. N., & Suliswaningsih, S. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi “Dengerin” Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 12(2), 39–49. <https://doi.org/10.34010/komputa.v12i2.10157>
- Nasution, A. H., Zunaidi, R. A., Putra, P. S., & Baskara, D. B. (2024). Re-Design Aplikasi Knowledge Management System Berbasis Situs Web Pada Asosiasi Dosen Integrator Desa Dengan Design Thinking. *Abdimas Awang Long*, 7(1), 46–54. <https://doi.org/10.56301/awal.v7i1.1141>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Ci. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Sepnandito, D. P., & Suharyati. (2024). Pengaruh Fitur Spotify Social Dan Pemasaran Personalisasi Terhadap Loyalitas Pelanggan Spotify Dimediasi Dengan Kepuasan Pelanggan. *Journal of Young Entrepreneurs*, 3, 49–65. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/jye>
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). *International Journal of Science, Technology & Management*, 3(3), 690–702. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v3i3.505>