

Pengaruh Desain *User Interface* (UI) Terhadap *User Experience* (UX) Dalam Mendengarkan Musik Online

Afiq Fadhil Cannavaro^a, Adhika Pramita Widyasari^{b*}

Email* : dikasari9@gmail.com^{b*}

Sekolah Tinggi Teknologi Ronggolawe^{a,b}

Intisari

Kata kunci:
desain antarmuka,
pengalaman pengguna,
musik online, metode
kuantitatif, survei

Layanan streaming musik digital semakin populer dan menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern. Salah satu faktor penting yang memengaruhi kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi musik digital adalah desain antarmuka (user interface). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh desain antarmuka (UI) terhadap pengalaman (UX) mendengarkan musik online. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik survei terhadap 100 responden pengguna aktif Spotify, JOOX, dan YouTube Music. Variabel independen yang diteliti adalah desain antarmuka, sedangkan variabel dependen adalah pengalaman pengguna. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan skor mencapai 4.26 yang termasuk kategori “sangat baik”, dengan perolehan skor seperti: aspek fitur interaktif (skor 4.45), tampilan visual (skor 4.35), kemudahan dalam navigasi (skor 4.20), dll. Hal ini terbukti bahwa desain antarmuka memiliki pengaruh signifikan terhadap pengalaman mendengarkan musik dan berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

Tentang naskah:

-diterima, 24 Juni 2025
-diterbitkan, 1 Juli 2025

Abstract

Digital music streaming services are increasingly popular and have become part of the lifestyle of modern society. One of the important factors that influence user comfort and satisfaction in using digital music applications is the interface design (user interface). This study aims to determine the effect of interface design (UI) on the experience (UX) of listening to music online. The method used is a quantitative approach with a survey technique on 100 respondents who are active users of Spotify, JOOX, and YouTube Music. The independent variable studied is interface design, while the dependent variable is user experience. Data were collected through questionnaires and analyzed using simple linear regression. The results showed that the average overall score reached 4.26 which is included in the "very good" category, with scores such as: interactive feature aspects (score 4.45), visual appearance (score 4.35), ease of navigation (score 4.20), etc., This proves that interface design has a significant influence on the music listening experience and plays an important role in creating a positive user experience.

Keyword:

*interface design, user
experience, online music,
quantitative method,
survey*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam lima tahun terakhir telah mendorong perubahan besar dalam cara masyarakat mengakses hiburan, termasuk musik. Platform streaming musik seperti Spotify, YouTube Music, dan Joox menjadi media utama bagi pengguna dalam menikmati musik secara praktis dan personal. Salah satu aspek kunci yang menentukan kepuasan pengguna pada layanan ini adalah desain antarmuka pengguna (user interface/UI) yang digunakan dalam aplikasi tersebut. Desain interface tidak hanya berperan dalam kemudahan navigasi, namun juga memengaruhi

persepsi, kenyamanan, dan pengalaman emosional pengguna selama menggunakan aplikasi (Kim et al., 2021).

Studi yang dilakukan oleh Kim et al. (2021) menunjukkan bahwa elemen UI seperti konsistensi visual, navigasi intuitif, dan personalisasi fitur dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi musik daring. Penelitian serupa oleh Hassenzahl (2023) juga menekankan pentingnya kualitas interaksi antara pengguna dan sistem dalam membentuk user experience (UX) yang menyeluruh. Namun demikian, gap penelitian masih terlihat, karena sebagian besar studi sebelumnya lebih berfokus

pada algoritma rekomendasi dan kualitas konten, sementara pengaruh langsung dari elemen UI terhadap UX masih kurang dieksplorasi secara mendalam (Iswanudin, 2021; Ojm, 2024).

Selain itu, aspek interaktif seperti komentar lagu dan fitur sosial pada aplikasi streaming terbukti memperkaya pengalaman mendengarkan secara emosional (Li et al., 2024). Penelitian oleh Alif et al. (2023) menggunakan pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi musik di Indonesia, dan menemukan bahwa UI yang menarik secara estetika dan fungsional sangat memengaruhi kenyamanan pengguna dalam mengakses fitur utama aplikasi, seperti pemutaran musik, pencarian, dan manajemen playlist.

Berdasarkan permasalahan dan tinjauan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain antarmuka terhadap pengalaman mendengarkan musik online. Fokus penelitian adalah mengidentifikasi elemen UI yang paling berpengaruh dalam membentuk persepsi kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat menggunakan layanan streaming musik.

2. Kerangka Teori

2.1. Desain Antarmuka Pengguna (User Interface)

Desain antarmuka pengguna (UI) adalah elemen visual dan interaktif dari sebuah sistem atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten secara langsung. Menurut Kim, Lee, dan Kang (2021), UI pada aplikasi musik mencakup struktur navigasi, tata letak, elemen visual seperti ikon dan warna, serta interaktivitas tombol dan kontrol. UI yang baik ditandai dengan kemudahan akses, konsistensi antar elemen, dan estetika yang menyenangkan (Abdul Kholik et al., 2024). Elemen-elemen ini dapat memengaruhi persepsi pengguna dalam menggunakan aplikasi secara intuitif dan nyaman. Penggunaan pendekatan desain berpusat pada pengguna (user-centered design) menjadi praktik umum dalam merancang UI yang efisien dan menyenangkan.

2.2. Pengalaman Pengguna (User Experience)

Pengalaman pengguna (user experience/UX) mencakup seluruh interaksi dan persepsi pengguna terhadap produk digital, termasuk kepuasan, efisiensi, dan emosi yang ditimbulkan selama proses penggunaan (Hassenzahl, 2023). UX dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kegunaan (usability), utilitas, dan kenyamanan emosional. Dalam konteks musik online, UX tidak hanya mencakup kualitas suara, tetapi juga bagaimana pengguna dapat mencari, memilih, dan memutar lagu dengan mudah. Penelitian oleh Alif et al. (2023) menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi UX dalam aplikasi streaming musik dan menemukan bahwa desain interface yang menarik secara visual dan mudah digunakan berkontribusi signifikan terhadap kepuasan pengguna.

2.3. Aplikasi Musik Digital dan Interaktivitas

Layanan musik digital seperti Spotify, YouTube Music, dan Joox menghadirkan fitur-fitur seperti personalisasi, rekomendasi otomatis, dan playlist cerdas. Menurut Li et al. (2024), elemen interaktif seperti fitur komentar, tombol suka, serta integrasi dengan media sosial dapat memperkaya pengalaman mendengarkan musik karena memungkinkan keterlibatan emosional dan sosial. UI yang mampu menyajikan fitur-fitur tersebut secara efisien akan memperkuat hubungan antara pengguna dan platform, serta meningkatkan retensi pengguna.

2. 4. Gap Analisis

Studi sebelumnya (Firdaus et al., 2024; Giffarinda et al., n.d.; Karyono et al., n.d.; Natasya & Prasetyo, 2024; Nuryasin & Ferina, 2024) menunjukkan bahwa kualitas UI memiliki dampak terhadap UX secara umum, tetapi masih terdapat kesenjangan dalam riset yang secara spesifik mengaitkan elemen-elemen UI dengan aspek pengalaman mendengarkan musik online. Beberapa penelitian lebih berfokus pada performa teknis aplikasi atau algoritma rekomendasi, namun belum banyak yang mengeksplorasi bagaimana desain visual, alur navigasi, dan fitur-fitur interaktif secara langsung memengaruhi kenyamanan dan keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi

kekosongan tersebut dengan menganalisis pengaruh elemen UI terhadap UX dalam konteks penggunaan aplikasi musik digital di Indonesia.

3. Metodologi

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengukur pengaruh desain antarmuka terhadap pengalaman mendengarkan musik online. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu mengukur hubungan antar variabel secara objektif melalui data numerik dan statistik.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aktif aplikasi streaming musik seperti Spotify, JOOX, dan YouTube Music yang berusia antara 17–35 tahun di wilayah Indonesia. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan kriteria pengguna yang telah menggunakan aplikasi minimal selama 6 bulan. Jumlah responden yang direncanakan sebanyak 100 orang.

3.3. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

Variabel independen (X): Desain Antarmuka (meliputi navigasi, estetika visual, konsistensi elemen, interaktivitas).

Variabel dependen (Y): Pengalaman Mendengarkan Musik (meliputi kenyamanan, kemudahan penggunaan, kepuasan emosional, dan keterlibatan pengguna).

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang dibagikan kepada responden menggunakan Google Form. Instrumen kuesioner disusun berdasarkan dimensi User Experience Questionnaire (UEQ) yang telah dimodifikasi untuk konteks aplikasi musik online. Kuesioner menggunakan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

3.5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik menggunakan perangkat lunak SPSS. Analisis yang dilakukan meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, analisis deskriptif, serta analisis regresi linear sederhana untuk

mengetahui pengaruh desain antarmuka terhadap pengalaman pengguna. Taraf signifikansi ditentukan pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Implementasi Desain Interface

Aplikasi musik online yang dirancang terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu halaman login, halaman registrasi, beranda utama (dashboard), sidebar playlist, dan tampilan pemutar lagu. Desain interface berfokus pada kesederhanaan (minimalis), aksesibilitas, dan estetika gelap (dark mode) yang umum digunakan pada aplikasi musik modern.

4.1.1 Halaman Login dan Registrasi

Tampilan halaman login dan registrasi menggunakan layout yang simetris, dengan elemen yang berfokus pada fungsionalitas inti—yaitu input username dan password. Warna latar abu-abu gelap dengan elemen putih menciptakan kontras visual yang memadai. Elemen tombol dibuat besar dan mudah diklik, sesuai prinsip desain aksesibel.



Gambar 1. Tampilan Login

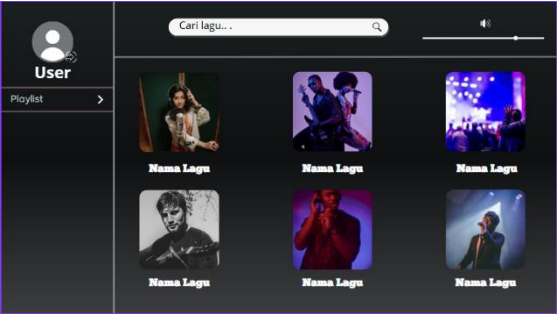


Gambar 2. Tampilan Register

4.1.2 Tampilan Beranda Utama

Pada halaman utama, pengguna dapat melihat daftar lagu yang tersedia dalam bentuk grid gambar artis/cover album beserta nama lagu. Di bagian atas, terdapat elemen pencarian lagu dan pengatur volume. Desain berfokus pada

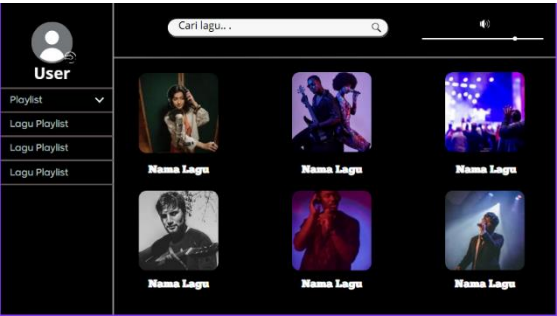
akses cepat terhadap konten musik, dengan struktur yang familiar bagi pengguna.



Gambar 3. Tampilan Beranda

4.1.3 Menavigasi Menggunakan Sidebar

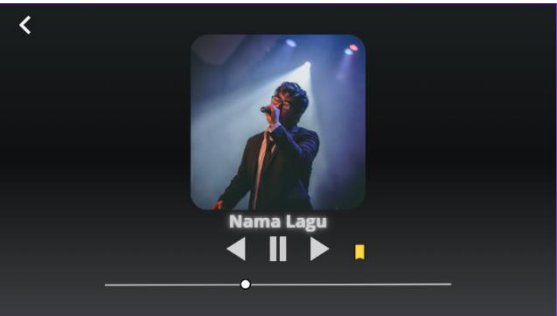
Sidebar sebelah kiri memiliki menu "Playlist" yang bila diklik akan menunjukkan submenu lagu dari playlist. Tindakan ini memudahkan pengguna untuk mengakses koleksi lagu yang mereka miliki, sehingga meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan.



Gambar 4. Tampilan Playlist Pada Sidebar

4.1.4 Desain Pemutar Musik

Desain pemutar musik dibuat dengan sederhana, menampilkan gambar sampul besar di tengah, judul lagu, dan kontrol dasar: play/pause, next, previous, serta penggeser durasi. Penempatan ikon dan tata letak mengikuti prinsip desain yang berfokus pada pengguna, sehingga memungkinkan pengguna memahami fungsinya dalam waktu singkat.



Gambar 5. Tampilan Saat Lagu Diputar

4.2 Diskusi Mengenai Hasil Evaluasi Desain Antarmuka

Hasil dari pengujian desain ini, yang dilakukan dengan observasi dan simulasi mengikuti prinsip-prinsip UX/UI, tertuang dalam tabel 1:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Desain Interface terhadap Pengalaman Mendengarkan Musik Online

Aspek Evaluasi	Observasi Dan Pembahasan
Konsistensi Visual	Penggunaan skema warna gelap secara konsisten memberi kesan profesional dan nyaman di mata.
Navigasi	Sidebar yang collapsible dan grid lagu memudahkan eksplorasi lagu secara efisien.
Keterpaduan Elemen	Layout antar halaman memiliki kesamaan struktur, memudahkan transisi pengguna.
Estetika	Penggunaan visual cover artis memperkuat aspek emosional dalam mendengarkan musik.
Interaktivitas	Elemen responsif seperti tombol play/pause dan slider volume mempermudah kontrol pengguna.
Keterlibatan Pengguna	Pemisahan antara playlist pribadi dan lagu utama meningkatkan rasa kepemilikan pengguna.

4.2.1 Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 100 responden, aplikasi musik yang dianalisis mendapat umpan balik yang baik secara keseluruhan, terutama dalam hal kemudahan penggunaan, estetika tampilan, dan pengalaman mendengarkan. Ini menguatkan dugaan bahwa desain antarmuka yang efektif berkontribusi positif terhadap pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi musik secara daring, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2 Hasil kuesioner dari 100 responden

No	Indikator	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Navigasi Aplikasi Mudah Dipahami	4.20	Sangat Baik
2	Tampilan Visual Menarik dan Nyaman Dipandang	4.35	Sangat Baik
3	Tampilan Antarmuka Konsisten antar Halaman	4.10	Baik
4	Fitur Pemutar Musik Mudah Digunakan	4.45	Sangat Baik
5	Aplikasi Memberikan Pengalaman yang Menyenangkan	4.25	Sangat Baik
6	Saya Merasa Terlibat secara Emosional saat Menggunakan Aplikasi	4.05	Baik
7	Saya Ingin Menggunakan Aplikasi Ini Lagi di Masa Depan	4.40	Sangat Baik

Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator “Kemudahan Penggunaan Fitur Pemutar Musik” (4.45), yang menunjukkan bahwa fungsi utama aplikasi beroperasi dengan baik.

Nilai terendah yang masih dalam kategori baik adalah “Keterlibatan Emosional Pengguna” (4.05), yang memiliki potensi untuk ditingkatkan dengan menambahkan fitur interaktif seperti komentar lagu atau opsi personalisasi.

Rata-rata keseluruhan skor mencapai 4.26, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" berdasarkan skala interpretasi UX.

5. Simpulan

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain antarmuka memiliki

dampak yang signifikan terhadap pengalaman dalam mendengarkan musik secara online. Aspek seperti tampilan visual, kemudahan dalam navigasi, dan fitur interaktif terbukti berpengaruh terhadap kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta kepuasan emosional pengguna. Hasil dari analisis regresi mengindikasikan bahwa semakin baik kualitas desain antarmuka yang dimiliki oleh aplikasi musik digital, maka semakin positif pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

Studi ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa antarmuka pengguna yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, terutama dalam konteks aplikasi hiburan digital seperti layanan streaming musik.

5.2. Saran

Untuk para pengembang aplikasi musik digital, dianjurkan untuk terus melakukan penilaian terhadap desain antarmuka agar lebih responsif, mudah dipahami, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Penambahan fitur personalisasi serta antarmuka yang dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna dapat meningkatkan keterlibatan serta kesetiaan pengguna.

Untuk penelitian yang akan datang, disarankan untuk memperluas lingkup variabel dengan mempertimbangkan faktor lainnya seperti kualitas suara, algoritma rekomendasi, atau integrasi sosial, untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna dalam aplikasi musik online.

Daftar Pustaka

Artikel jurnal:

- Abdul Kholik, Asep Soegiarto, & Wina Puspita Sari. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Alif, M. F., Gunawan, R., & Ahmad, D. (2023). User Experience Evaluation on Music Streaming Applications with UEQ Method. *Jurnal Teknik dan Sistem Komputer*, 11(2), 122–130.

- Firdaus, A. C., Ahmadi, R. N., Hidayana, F. A., & Saputro, A. (2024). *Perancangan Ui/Ux Sistem Aplikasi Streaming Musik*.
- Giffarinda, R. E., Sardi, I. L., & Wisudiawan, G. A. A. (n.d.). *Analisis dan Perancangan Design User Interface dan User Experience pada Aplikasi RRI Play Go dengan Metode User Centered Design*.
- Hassenzahl, M. (2023). The interplay of user experience and product design. *ACM Interactions*, 30(1), 34–39.
- Karyono, Z. R., Mursityo, Y. T., & Az-Zahra, H. M. (n.d.). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX)*.
- Kim, H., Lee, J., & Kang, H. (2021). Rolling Interactive Design for Digital Experience on Streaming Platforms. *Proceedings of HCI Korea 2021*, 75–82.
- Li, Y., Zhang, W., & Chen, Y. (2024). Amplifying the Music Listening Experience through Song Comments. *Multimedia Tools and Applications*, 83(2), 211–226.
- Natasya, J., & Prasetyo, M. E. (2024). *Analisis User Interface Pada Aplikasi Spotify*.
- Nuryasin, N., & Ferina, A. T. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Spotify Menggunakan Metode System Usability Scale(Sus). *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(2), 245–251. <https://doi.org/10.32520/jupei.v6i2.3286>