Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi
Volume 12 Issue 2 2025 Pages 971 - 986
p-ISSN: 1858-005X e-ISSN: 2655-3392 DOI: https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i2.1575
website: https://journalstkippgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK

EFEKTIVITAS DESAIN UI/UX SISTEM DAW (*DIGITAL AUDIO WORKSTATION*) PADA PRODUKTIVITAS PENGGUNA

Jhanif Indra Saputra[1*], Beni Suranto[2]
[1,2] Universitas Islam Indonesia, Indonesia
*Corresponding author: 20523002@students.uii.ac.id

Abstract: *Digital Audio Workstation*s (DAWs) are essential *Tools* for music production, facilitating recording, editing, and composition. This study compares the *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) of two widely used DAWs, FL Studio and *Ableton Live*, to analyze their impact on user efficiency and comfort. Using a mixed-methods approach, this research involved usability testing and questionnaires with five participants of varying experience levels. Results indicate that FL Studio offers higher task completion efficiency, making it suitable for users prioritizing speed. In contrast, *Ableton Live* provides better long-term usability due to its structured *Interface*, enhancing workflow stability. These findings contribute to the understanding of UI/UX design in music production *software*, aiding developers and producers in selecting the most suitable DAW for their needs.

Keywords: *User Interface*, *User Experience*, *Digital Audio Workstation*, Comparative Study

Abstrak: *Digital Audio Workstation* (DAW) merupakan perangkat lunak utama dalam produksi musik, memungkinkan rekaman, penyuntingan, dan komposisi audio. Studi ini membandingkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) antara Dua DAW populer yaitu FL Studio dan *Ableton Live* untuk menganalisis dampaknya terhadap efisiensi dan kenyamanan pengguna. Dengan pendekatan mixed-methods, penelitian ini melibatkan pengujian dan kuesioner terhadap lima partisipan dengan tingkat pengalaman berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa FL Studio lebih efisien dalam penyelesaian tugas, menjadikannya pilihan tepat bagi pengguna yang mengutamakan kecepatan. Sementara itu, *Ableton Live* menawarkan pengalaman penggunaan jangka panjang yang lebih nyaman berkat tata letak yang lebih terstruktur. Temuan ini memberikan wawasan bagi pengembang dan produser musik dalam memilih DAW yang sesuai dengan kebutuhan produksi mereka.

Kata Kunci: Desain Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, *Digital Audio Workstation*, Studi Komparatif

Copyright (c) 2025 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam industri musik selama beberapa tahun terakhir telah merevolusi cara produser dan musisi menciptakan karya mereka, salah satunya melalui penggunaan perangkat lunak *Digital Audio Workstation* (DAW). DAW merupakan *software* yang berfungsi untuk merekam, mengedit, dan memproduksi audio.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, desain antarmuka pengguna (UI/UX) pada DAW semakin menjadi aspek yang krusial. Pengguna DAW biasanya menghabiskan

banyak waktu bekerja dalam aplikasi ini, sehingga kualitas antarmuka memiliki pengaruh langsung terhadap tingkat produktivitas dan kreativitas mereka. Di kalangan produser musik, perdebatan panjang masih berlangsung antara pengguna *Ableton Live* dan FL Studio terkait kelebihan dan kekurangan masing-masing DAW, yang mencakup aspek pengalaman pengguna, efisiensi penggunaan aplikasi dalam proses produksi musik, serta persepsi terhadap desain antarmuka pengguna (UI/UX) dari kedua aplikasi tersebut.

Beberapa penelitian telah membahas pengalaman pengguna dalam perangkat lunak musik digital. Misalnya, penelitian oleh (Wang et al., 2022) meneliti perbedaan pengalaman pengguna dalam *software* desain antarmuka, namun tidak secara spesifik mengkaji DAW. Selain itu, penelitian oleh (Macchiusi, 2017) membahas peran visualisasi dalam DAW tetapi tidak menganalisis secara langsung dampaknya terhadap produktivitas pengguna. Sejauh ini, studi mengenai perbandingan UI/UX dalam DAW masih terbatas, khususnya dalam konteks perbedaan pengalaman antara pengguna pemula dan berpengalaman.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan membandingkan FL Studio dan *Ableton Live* dari segi pengalaman pengguna dan dampaknya terhadap produktivitas. Dengan menggunakan metode studi komparatif dan uji pengguna, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing DAW, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana faktor UI/UX memengaruhi efektivitas produksi musik. *User Interface* (UI) adalah desain antarmuka yang dirancang untuk mesin dan perangkat lunak, termasuk komputer, ponsel, serta perangkat elektronik lainnya. Dengan fungsi menjembatani atau menerjemahkan informasi dari sistem operasi, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal (Nurpalah et al., 2021). Sementara *User Experience* (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau teknologi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal (Basatha, 2022). UX yang baik merupakan pengalaman menyeluruh yang positif yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah sistem (Putra & Dirgahayu, 2024).

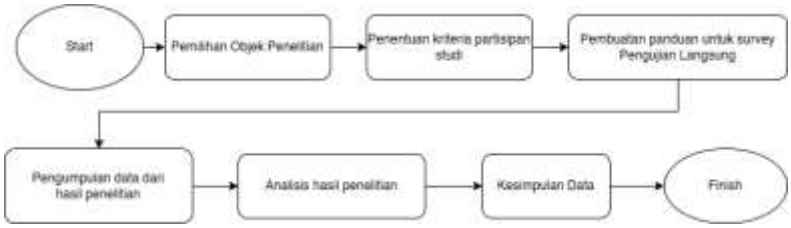
Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan komparasi terhadap desain UI/UX pada *Digital Audio Workstation* (DAW) untuk memahami pengaruhnya terhadap produktivitas dan kreativitas pengguna dalam memproduksi musik. Penelitian ini

berfokus pada preferensi pengguna *Ableton Live* dan FL Studio terkait UI/UX masing-masing aplikasi. Dengan merinci aspek-aspek antarmuka dan pengalaman pengguna. Metode yang digunakan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Studi Perbandingan (*Comparative Study*) dan Kuesioner dengan Analisis Deskriptif. Penelitian komparatif merupakan jenis penelitian deskriptif yang berfokus pada perbandingan, yaitu membandingkan keberadaan satu atau lebih variabel pada dua atau lebih sampel yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta keunggulan masing-masing (Sugiyono, 2013).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Studi Perbandingan untuk menilai pengalaman pengguna dalam menggunakan kedua DAW, dengan melibatkan partisipan yang memiliki berbagai tingkat keahlian. Data dikumpulkan melalui observasi langsung penggunaan kedua DAW, fokus pada efektivitas desain antarmuka yang memengaruhi produktivitas dan kenyamanan pengguna. Sementara itu, Kuesioner dengan Analisis Deskriptif digunakan untuk menggali pengalaman dan preferensi pengguna setelah pengujian, dengan meminta partisipan menilai kenyamanan, navigasi, dan kemudahan penggunaan antarmuka pada kedua DAW.

Proses dimulai dengan Pemilihan Objek Penelitian, diikuti dengan penentuan partisipan yang terdiri dari produser pemula dan berpengalaman, Berikutnya disusun Panduan untuk Pengujian Langsung, dan Tahap terakhir dilakukan Pengumpulan Data, yang dilakukan dengan menghimpun hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada masing-masing DAW.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pemilihan objek penelitian

Pada tahap pemilihan, Peneliti memilih dua DAW yang sering digunakan dalam industri musik, yaitu FL Studio dan *Ableton Live*, sebagai objek penelitian. Pemilihan ini didasarkan pada tingkat popularitas keduanya di kalangan produser musik, yang menunjukkan bahwa FL Studio dan *Ableton Live* memiliki peran penting dalam produksi

musik. Menurut hasil polling yang dilakukan oleh situs web Music Radar pada tahun 2016, dirilis daftar 10 DAW paling populer, di antaranya termasuk *Ableton Live* dan FL Studio(Macchiusi, 2017). Popularitas tersebut juga mengindikasikan keberadaan komunitas pengguna yang besar, sehingga memudahkan dalam mencari partisipan untuk penelitian ini.

Penentuan kriteria partisipan studi

Pada tahap selanjutnya, dilakukan penentuan kriteria partisipan dilakukan dengan memilih lima produser musik yang sesuai untuk terlibat dalam pengujian langsung. Kriteria tersebut mencakup tingkat pengalaman dalam menggunakan kedua DAW dan frekuensi penggunaannya dalam proses produksi musik, guna memastikan hasil pengujian yang relevan. Kriteria yang dipenuhi oleh calon partisipan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Calon Partisipan

No.	Kriteria Calon Partisipan (Awam)	Kriteria Calon Partisipan (Berpengalaman)
1	Partisipan berumur diatas >=17 Tahun	Partisipan berumur diatas >=17 Tahun
2	Tertarik Produksi Musik	Paham DAW yang diujikan (Ableton/FL Studio)
3	Ingin Belajar Musik	Ingin Mendalami DAW lain (Pengguna Ableton ingin belajar ke Fl Studio, maupun sebaliknya)
4	Memahami dan mengerti penggunaan teknologi	Memahami dan mengerti penggunaan teknologi
5	Paham Teori Musik (Opsional)	Paham Teori Musik (Opsional)

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, peneliti memilih 5 partisipan sebagai berikut: 3 Mahasiswa yang belum pernah menggunakan DAW tetapi memiliki ketertarikan pada produksi musik untuk mengamati pengalaman awal mereka saat mencoba aplikasi. 1 Mahasiswa yang sudah familiar dan ingin mendalami produksi musik untuk memberikan umpan balik dari sudut pandang pengguna dengan tingkat literasi teknologi lebih tinggi. 1 Mahasiswa sekaligus Produser Musik yang memiliki pengalaman dalam menggunakan DAW, untuk memberikan perspektif profesional mengenai kelebihan dan kekurangan aplikasi.

Pembuatan Panduan untuk survei pengujian langsung

Tahapan selanjutnya menyusun panduan atau daftar tugas yang identik untuk masing-masing aplikasi, berupa serangkaian langkah untuk membuat musik sederhana. Panduan ini akan diberikan kepada partisipan dan digunakan dalam proses observasi lebih

lanjut untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing aplikasi. Tugas partisipan ditetapkan sepeti dalam tabel 3 berikut.

Tabel 2. Daftar Task

Task Sequence	Task
Task 1	Partisipan diminta Memasukan Folder Sample ke DAW
Task 2	Mengatur Project (Mensetting Beats Per Minute)
Task 3	Memasukan Sample ke Drumrack
Task 4	Membuat Drums sederhana
Task 5.1	Mixing Instrument Sederhana (mengatur Volume)
Task 5.2	Mixing Instrument Sederhana (mengatur Panning)
Task 6.1	Save Project
Task 6.2	Export Lagu

Pengumpulan data dari hasil penelitian

Pada tahap ini, partisipan akan mengisi kuisioner dalam dua sesi. Sesi pertama menggunakan skala Likert untuk menilai pengalaman mereka setelah menggunakan kedua DAW pada tabel 4.

Tabel 3. Skala Penilaian

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Peneliti menggunakan skala likert 4 poin dengan meniadakan nilai tengah (zero point) karena sejalan dengan penelitian (Kelwarani et al., 2022) untuk menghindari adanya jawaban bersifat netral, dimana diartikan sebagai belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban, serta tersedianya jawaban tengah akan menimbulkan menjawab ketengah.

Berikut Pertanyaan-pertanyaan untuk partisipan setelah pengujian langsung tercantum pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 4. Skala Penilaian

No.	Kode	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Total
			1	2	3	4	
1	P1	Saya merasa lebih nyaman menggunakan "….."					

No.	Kode	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Total
			1	2	3	4	
2	P2	Saya mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih cepat di "…..".					
3	P3	Saya dengan mudah menemukan dan menggunakan fitur-fitur di "….."					
4	P4	Fitur-fitur di "…." mempermudah saya dalam menjalankan tugas					
5	P5	Navigasi dan tata letak antarmuka di "…." mudah dipahami.					
6	P6	Tampilan "….." lebih nyaman digunakan dalam jangka waktu lama.					
7	P7	Saya akan memilih "….." untuk produksi musik ke depannya.					

Setelah kuisioner menggunakan metode skala Likert selesai, dilanjutkan dengan kuisioner deskriptif yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 5. Tabel Pertanyaan Deskriptif

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana kesan umum Anda saat menggunakan FL Studio & *Ableton Live*?
2	Dari kedua DAW tersebut, mana yang menurut Anda lebih mudah digunakan? Mengapa?
3	Bagaimana pengalaman Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas di kedua DAW?
4	Dari kedua DAW, apa ada fitur tertentu yang mempermudah atau justru menghambat dalam menjalankan task?
5	Seberapa mudah Anda menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang Anda butuhkan di FL Studio? Bagaimana Dengan *Ableton Live*?
6	Bagaimana dengan navigasi dan tata letak antarmuka dari Kedua DAW? Mana yang lebih mudah dipahami?
7	Dari sisi tampilan, mana yang menurut Anda lebih nyaman dilihat dan digunakan dalam jangka waktu lama?
8	Berdasarkan pengalaman Anda, mana DAW yang Anda pilih untuk digunakan dalam produksi musik kedepannya? Mengapa?

Pengumpulan data dari hasil penelitian

Pada tahap akhir penelitian, data yang diperoleh dari observasi pengujian dan wawancara akan diolah secara mendalam untuk dianalisis. Analisis ini mencakup perbandingan tata letak antarmuka dan tampilan dari kedua DAW, yaitu FL Studio dan *Ableton Live*. Hasil analisis akan memberikan pemahaman tentang bagaimana desain UI/UX pada kedua DAW memengaruhi produktivitas pengguna dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan wawasan terkait elemen desain yang berdampak pada efisiensi dan pengalaman pengguna. Temuan dari pengujian, wawancara, serta perbandingan desain diharapkan dapat membantu produser musik dalam memilih DAW yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi Pengujian Langsung

Hasil observasi waktu penyelesaian task dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Daftar Observasi Durasi *Ableton Live*

No.	Nama Responden	Task									Total
		T1	T2	T3	T4	T5.0	T5.1	T5.2	T6.1	T6.2	
1	Ridho A.	00.19,58	00.09,89	00.17,15	07.54,34	00.37,59	02.55,04	01.42,37	00.32,38	00.25,64	**14.53.97**
2	Raini T.	00.19,62	00.06,79	00.31,60	07.34,97	01.35,68	03.32,43	01.10,28	00.43,48	00.44,40	**16.19,25**
3	Dika E.	00.23,71	00.13,90	00.51,44	06.15,89	01.09,21	01.12,39	00.38,83	00.46,37	00.31,22	**12.03,96**
4	Aprilia R.*	00.16,55	00.10,31	00.25,93	03.31,49	00.31,43	01.13,65	00.38,66	00.39,68	00.40,13	**08.07,83**
5	Hawada A.*	00.12,89	00.05,16	00.26,66	03.40,79	00.42,28	00.42,38	00.32,03	00.25,46	00.26,19	**07.13,83**

*= Berpengalaman

Tabel 7. Daftar Observasi Durasi FL Studio

No.	Nama Responden	Task								Total
		T1	T2	T3	T4	T5.1	T5.2	T6.1	T6.2	
1	Ridho A.	00.24,84	00.09,35	00.23,17	07.33,52	01.17,67	00.41,73	00.26,39	00.30,94	**11.27,61**
2	Raina T.	00.30,48	00.11,17	00.38,52	07.42,53	01.09,53	00.37,40	00.35,58	00.21,33	**11.46,54**

No.	Nama Responden	Task								Total
		T1	T2	T3	T4	T5.1	T5.2	T6.1	T6.2	
3	Dika E.	00.49,51	00.18,50	00.50,63	04.25,63	01.32,12	01.55,24	00.17,41	00.25,93	**10.35,97**
4	Aprilia R.*	00.32,92	00.10,78	00.41,71	02.04,90	01.23,37	00.46,73	00.17,96	00.30,49	**06,28,86**
5	Hawada A.i*	00.34,18	00.09,52	00.15,14	02.15,01	01.22,50	01.08,57	00.22,49	00.21,01	**06.28,42**

*= Berpengalaman

Kuisioner Skala

Tabel 8. Kusioner Skala Penilaian *Ableton Live*

No.	Nama Responden	Pertanyaan							Total Skor Keseluruhan
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
1	Ridho A.	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**22**
2	Raini T.	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**23**
3	Dika E.	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**3**	**4**	**20**
4	Aprilia R.*	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**28**
5	Hawada A.*	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**28**
Total Skor Pertanyaan		**18**	**17**	**17**	**18**	**18**	**18**	**19**	**125**
Rata – Rata Skor		**3,6**	**3,4**	**3,4**	**3,6**	**3,6**	**3,6**	**3,8**	**3,57**
Bobot Kepuasan									**89.29%**

*= Berpengalaman

Tabel 9. Kusioner Skala Penilaian FL Studio

No.	Nama Responden	Pertanyaan							Total Skor Keseluruhan
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
1	Ridho A.	**2**	**1**	**2**	**2**	**2**	**1**	**2**	**12**
2	Raini T.	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**14**
3	Dika E.	**3**	**2**	**2**	**3**	**3**	**2**	**2**	**17**
4	Aprilia R.*	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**9**
5	Hawada A.*	**2**	**3**	**2**	**4**	**1**	**1**	**1**	**14**
Total Skor Pertanyaan		**11**	**9**	**9**	**12**	**9**	**7**	**9**	**66**
Rata – Rata Skor		**2,2**	**1,8**	**1,8**	**2,4**	**1,8**	**1,4**	**1,8**	**1,88**
Bobot Kepuasan									**47,14%**

*= Berpengalaman

Kuisioner Pertanyaan Deskriptif

Tabel 10. Hasil Kuisioner Deskriptif

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kesan umum Anda saat menggunakan FL Studio & *Ableton Live*?	Sebagian besar partisipan menilai kedua DAW sulit dipelajari oleh pemula, namun masing-masing memiliki keunggulan. FL Studio memiliki antarmuka yang padat, sementara *Ableton Live* lebih sederhana dengan warna netral. Beberapa partisipan merasa kebingungan karena kurang familiar, sedangkan yang berpengalaman menilai keduanya memberikan pengalaman serupa.
2	Setelah Pengujian, dari kedua DAW tersebut mana yang menurut Anda lebih mudah digunakan? Mengapa merasa lebih mudah dibandingkan DAW yang tidak anda pilih?	Seluruh partisipan sepakat bahwa *Ableton Live* lebih mudah digunakan karena antarmuka yang compact, rapi, dan memudahkan pemula dalam mengakses *Tools*. Beberapa partisipan juga merasa pengalaman sebelumnya dengan DAW ini membuat alur kerja lebih mulus.
3	Bagaimana pengalaman Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas di kedua DAW?	Partisipan pemula merasa *Ableton Live* awalnya menantang, tetapi tampilannya yang compact mengurangi waste motion. Sebaliknya, FL Studio dinilai kurang terorganisir, terutama pada satu monitor, sehingga sulit mengakses *Tools* kompleks. Partisipan berpengalaman mencatat perbedaan signifikan di antara keduanya, memerlukan penyesuaian saat pertama kali digunakan.
4	Seberapa mudah Anda menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang Anda butuhkan di FL Studio? Bagaimana Dengan *Ableton Live*?	Partisipan pemula menilai FL Studio membingungkan meski berikon besar, sedangkan *Ableton Live* lebih terorganisir namun dengan ikon kecil. Partisipan berpengalaman menyebut FL Studio butuh eksplorasi lebih lanjut, sementara fitur Ableton lebih mudah diakses karena tersedia shortcut.
5	Adakah fitur di kedua DAW yang memudahkan atau menyulitkan Anda?	Partisipan kesulitan mengubah BPM di FL Studio karena slider mouse dan file explorer yang berantakan. Mixing di *Ableton Live* lebih menantang tapi lebih mudah dipahami dibanding FL Studio yang tampak sederhana namun membingungkan. Plugin FL Studio dinilai kurang teratur, sementara *Ableton Live* lebih fungsional namun butuh adaptasi bagi pemula.
6	Bagaimana dengan navigasi dan tata letak antarmuka dari Kedua DAW? Mana yang lebih mudah dipahami? apa alasannya?	Mayoritas partisipan menilai Ableton lebih mudah dipahami berkat tata letak rapi dan fitur import file yang simpel. FL Studio dianggap kurang teratur meski berikon besar, sementara *Tools* Ableton kecil tetapi lebih jelas dan mudah ditemukan.
7	Dari sisi tampilan, mana yang menurut Anda lebih nyaman dilihat dan digunakan dalam jangka waktu lama?	Hampir semua partisipan memilih *Ableton Live* karena tampilannya lebih nyaman, sederhana, mudah digunakan, dan terlihat profesional dibanding FL Studio.

No.	Pertanyaan	Jawaban
8	Berdasarkan pengalaman Anda, mana DAW yang Anda pilih untuk digunakan dalam produksi musik kedepannya?	Semua partisipan memilih *Ableton Live* untuk produksi musik karena navigasi mudah, tata letak terorganisir, tampilan sederhana, serta workflow yang lebih efisien dan profesional dibanding FL Studio.

Analisis Hasil Komparasi

Sebelum memulai analisis komparasi, peneliti akan memberikan gambaran tentang layout dari masing-masing DAW. Secara umum, FL Studio dan *Ableton Live* memiliki tampilan yang serupa, namun terdapat perbedaan dalam penataan elemen pada masing-masing DAW, seperti yang ditampilkan pada gambar berikut.

Gambar 2. Perbandingan Layout UI kedua DAW

Tata letak FL Studio terdiri dari lima area utama: Topbar di bagian atas, *Browser* dan Track Title Bar di sisi kiri, Playlist di area tengah, serta Audio Effect Chain yang ditampilkan dalam bentuk jendela yang dapat dipindahkan (movable *windows*). Berbeda dengan FL Studio, tata letak *Ableton Live* lebih terstruktur dengan lima area utama: Top Bar di bagian atas, *Browser* di sisi kiri, Track Title Bar di sisi kanan, Audio Effect Chain di taskbar bawah, dan Main Lane di bagian tengah.

Berdasarkan keluhan yang teridentifikasi dari kuisioner dan pengujian langsung, terdapat sejumlah aspek dan fungsionalitas yang menjadi tantangan pada FL Studio dibandingkan dengan *Ableton Live*. Berikut ini adalah analisis temuan yang mencakup perbedaan dalam hal tampilan, efisiensi, dan kenyamanan penggunaan di antara kedua DAW.

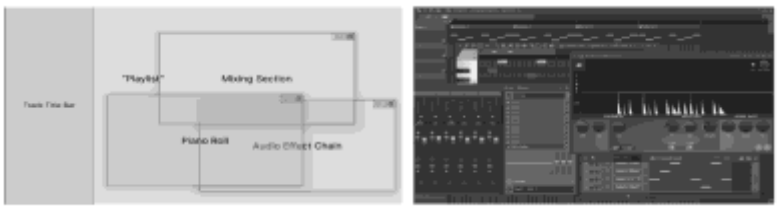
Organisasi *Library* dan Efek Audio

Partisipan menilai struktur library FL Studio kurang intuitif dibandingkan *Ableton Live*. Ableton menata sample dan efek secara terpisah dalam satu jendela, memungkinkan navigasi yang mudah tanpa kebingungan. Sebaliknya, FL Studio menggabungkan sample dan efek dalam satu direktori berurutan alfabet tanpa kategori yang jelas. Bagi pengguna baru, ini menyulitkan pencarian dan memperlambat alur kerja. Pengelompokan kategori yang lebih terstruktur pada FL Studio dinilai dapat membantu mempercepat pencarian dan meningkatkan kenyamanan, terutama bagi pengguna yang memerlukan akses cepat saat bekerja pada proyek musik.

Gambar 3. *Browser* Pada FL Studio & *Ableton Live*

Penempatan *Tools* di *Interface*

Penempatan *Tools* di FL Studio dinilai kurang efisien karena *Tools* yang dibuka muncul sebagai movable *windows* yang tersebar di tengah layar. Ini menciptakan tampilan yang berantakan, khususnya bagi pengguna dengan monitor tunggal, karena pengguna harus sering berpindah antara *Tools* yang berbeda. Hal ini mengganggu fokus dan menambah waktu pengerjaan. Sebaliknya, *Ableton Live* menempatkan *Tools* terbuka secara otomatis di taskbar bawah, sehingga antarmuka tetap rapi dan memudahkan perpindahan antar *Tools*. Menurut (Abdul et al., 2024), Konsistensi akan membantu pengguna untuk memahami antarmuka menjadi lebih mudah, sehingga mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi.



Gambar 4. *Tools* Pada *Interface* FL Studio

Gambar 5. *Tools* Pada *Interface Ableton Live*

Proses Menambahkan atau Mengimpor Sample

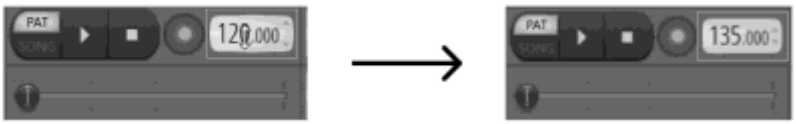
Proses menambahkan sample di FL Studio dianggap kurang praktis. Pengguna harus membuka menu settings di taskbar atas, mengakses file settings, dan menambahkan folder secara manual, yang memerlukan beberapa langkah tambahan. Sebaliknya, *Ableton Live* memiliki fitur "*Add Folder*" yang langsung tersedia di *Browser*, mempermudah pengguna untuk menambahkan sample secara cepat tanpa perlu berpindah menu. Kemudahan akses seperti ini dinilai memberikan pengalaman pengguna yang lebih efisien, terutama bagi mereka yang bekerja dalam waktu terbatas atau dengan alur kerja yang cepat.

Gambar 6. Alur Penambahan Sample Pada FL Studio & *Ableton Live*

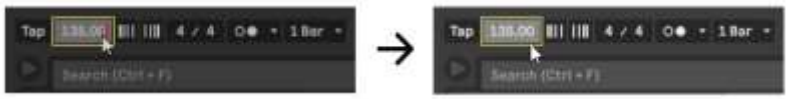
Pengaturan Tempo atau BPM

Pengaturan tempo pada FL Studio terbatas pada penggunaan slider, yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mencapai tempo yang diinginkan, terutama jika perubahan besar diperlukan. Hal ini menjadi tantangan bagi proyek musik yang membutuhkan presisi tinggi. Sebaliknya, *Ableton Live* menawarkan dua metode pengaturan tempo: melalui slider atau dengan mengetik langsung angka tempo menggunakan keyboard. Opsi input angka ini memungkinkan penyesuaian tempo yang

lebih cepat dan akurat, sehingga lebih mendukung efisiensi dalam produksi musik yang memerlukan perubahan tempo dengan presisi tinggi.



Gambar 7. Tempo Pada FL Studio



Gambar 8. Tempo Pada *Ableton Live*

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Ableton Live* lebih unggul dibandingkan FL Studio dalam segi kemudahan navigasi, tata letak antarmuka, dan aksesibilitas fitur. Temuan ini didasarkan pada pengujian langsung, kuesioner, dan wawancara yang mengungkapkan bahwa perbedaan pendekatan dalam desain antarmuka kedua DAW tersebut memberikan dampak signifikan terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna.

Penelitian ini memvalidasi teori yang dikemukakan (Wang et al., 2022), dimana desain antarmuka yang terstruktur mampu meningkatkan efisiensi pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas. Teori gestalt juga mendukung temuan ini, dimana teori tersebut membantu menjelaskan bahwa tata letak yang terorganisasi dapat mempermudah pemahaman (Mubarok, 2023). Dalam konteks penelitian ini, *Ableton Live* menunjukkan tata letak yang lebih terorganisasi dibandingkan FL Studio, sehingga pengguna dapat lebih mudah menavigasi dan mengakses fitur.

Ableton Live memberikan kemudahan dalam akses seperti mengatur tempo dan penambahan sampel sudah tersedia pada *Browser*. Sebaliknya, FL Studio mengharuskan pengguna melalui beberapa langkah tambahan untuk melakukan tugas serupa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ulum, 2024), dimana minimnya langkah navigasi pada aplikasi akan mempermudah pengguna dalam mengoperasikannya, sehingga konsumen atau pengguna cenderung merasa puas ketika aplikasi tersebut mudah digunakan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Ableton Live* lebih cocok bagi pemula karena antarmuka yang intuitif serta sederhana, sementara FL Studio yang memerlukan

eksplorasi lebih lanjut saat mengerjakan suatu tugas. Penemuan ini memvalidasi yang dikemukakan oleh (Pramadhana et al., 2024), bahwa antarmuka yang dirancang dengan baik memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem secara mudah, cepat, dan efektif.

Dalam penelitian ini, skor rata-rata pengujian pengalaman pengguna sebesar 3,57 (89,29%) pada *Ableton Live* menunjukkan bahwa DAW ini berada pada kategori "sangat baik," sedangkan skor 1,88 (47,14%) pada FL Studio menunjukkan kategori "cukup rendah." Skor ini mengindikasikan bahwa meskipun FL Studio dapat digunakan, pengguna mengalami kesulitan signifikan dalam hal navigasi dan kenyamanan antarmuka, yang juga disebut dalam penelitian(Tjahyanti & Rai Sutama, 2024), mengemukakan bahwa salah satu aspek krusial antarmuka adalah memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan antarmuka tanpa hambatan.

Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan desain DAW yang lebih inklusif, dengan memperhatikan kebutuhan pengguna pemula tanpa mengorbankan fleksibilitas bagi pengguna berpengalaman. *Ableton Live*, berkat antarmukanya yang intuitif, lebih sesuai bagi pengguna yang mengedepankan kenyamanan dan navigasi yang mudah untuk penggunaan jangka panjang. Sementara itu, FL Studio dapat ditingkatkan dengan memperbaiki tata letak dan konsistensi elemen desainnya, sambil tetap mempertahankan fleksibilitas yang menjadi keunggulannya.

Pengintegrasian temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan minimalis tidak hanya mendukung estetika, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi pengguna. Temuan-temuan ini dapat menjadi acuan bagi pengembang perangkat lunak DAW dalam merancang antarmuka yang lebih responsif, serta menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya tentang dampak desain perangkat lunak terhadap produktivitas pengguna. Implikasi dari penelitian ini penting bagi pengembangan perangkat lunak DAW, karena dapat memberikan panduan bagi pengembang dalam menciptakan antarmuka yang lebih intuitif dan adaptif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses produksi musik. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan kecerdasan buatan dalam DAW, yang dapat mempengaruhi kreativitas dan pola kerja pengguna, memberikan arah baru dalam pengembangan teknologi untuk mendukung penciptaan musik.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap terhadap kedua DAW, disimpulkan bahwa *Ableton Live* dan FL Studio, memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang berbeda. *Ableton Live* unggul dalam memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, berkat desain antarmuka yang intuitif dan kemudahan navigasi, sehingga memfasilitasi kenyamanan dan efisiensi dalam penggunaan jangka panjang. Sementara itu, FL Studio lebih efektif bagi pengguna yang mengutamakan fleksibilitas, meskipun desainnya kurang konsisten dan dapat menambah beban bagi pengguna baru.

Bagi produser musik, hasil penelitian pemilihan DAW sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan workflow pengguna. *Ableton Live* lebih cocok bagi mereka yang mengutamakan stabilitas dan kemudahan navigasi, sedangkan bagi pengguna yang menginginkan fleksibilitas lebih tinggi bisa memilih FL Studio. Berdasarkan Temuan ini, bagi pengembang DAW direkomendasikan untuk menyeimbangkan fleksibilitas dan kemudahan penggunaan dalam perancangan antarmuka. Pengembang FL Studio dapat meningkatkan navigasi yang lebih terstruktur, pengelolaan plugin yang lebih rapi, serta aksesibilitas fitur untuk mendukung pengguna baru. Sementara itu, pengembang *Ableton Live* dapat mengevaluasi kemungkinan peningkatan fleksibilitas tanpa mengorbankan kemudahan navigasi. Penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh teknologi terbaru, seperti kecerdasan buatan, terhadap pengalaman dan produktivitas dalam pembuatan musik. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk perbaikan desain perangkat lunak dan pengembangan fitur yang lebih mendukung kebutuhan kreatif pengguna di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul, K., Soegiarto, A., & Puspita Sari, W. (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

Basatha, R. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi*.

Kelwarani, S., Moh Latar, I., & Anaktototy, J. (2022). Survei Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pjok Pada MAN 3 Seram Timur Kabupaten Seram Bagian Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *Vol.8*. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Macchiusi, I. (2017). *"Knowing Is Seeing": The Digital Audio Workstation And The Visualization Of Sound*.

Mubarok, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, *11*(2), 152. https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002

Nurpalah, A., Rhamdhan, D. D., Maulana, H., & Rafdhi, A. A. (2021). Effect of UI/UX Designer on Front End. In *International Journal of Research and Applied Technology* (Vol. 1, Issue 2).

Pramadhana, D., Rizki Amalia, D., Lubis Ghozali, A., & Negeri Indramayu, P. (2024). *Perancangan Desain Antarmuka Smart E-Commerce Penjualan Hasil Pertanian (Sipehtani) Berbasis Wireframing*.

Putra, P., & Dirgahayu, T. (2024). Evaluasi Dan Rekomendasi Peningkatan Pada Website Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Sleman. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 12(1), 155 - 172.* https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i1.1337

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*.

Tjahyanti, L., & Rai Sutama, G. (2024). Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Keterbacaan Dan Aksesibilitas Untuk Pengguna Dengan Disabilitas. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, *3*(1), 5–9.

Ulum, F. (2024). Pengaruh Kemudahan dan Promosi terhadap Kepuasan Konsumen Traveloka di Kota Malang. In *Edisi* (Vol. 1).

Wang, J., Xu, Z., Wang, X., & Lu, J. (2022). A Comparative Research on Usability and *User Experience* of *User Interface* Design *Software*. In *IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications* (Vol. 13, Issue 8). www.ijacsa.thesai.org