

**ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
SPOTIFY DAN APPLE MUSIC MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



Oleh

Putriza Juantara

NIM 09031382025147

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
SPOTIFY DAN APPLE MUSIC MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di program studi Sistem Informasi SI

Oleh

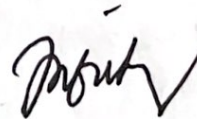
Putriza Juantara (09031382025147)

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



Ahmad Rifai, S.T., M.T
NIP. 197910202010121003

**Palembang, 29 April 2024
Pembimbing,**



Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T
NIP. 199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putriza Juantara
NIM : 09031382025147
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Analisis Perbandingan *User Experience* Pada Aplikasi Spotify dan Apple Music Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil Pengecekan Ithenticate : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 22 April 2024



Putriza Juantara

NIM. 09031382025147

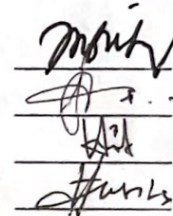
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah lulus dan diuji pada :

Hari : Senin
Tanggal : 1 April 2024
Nama : Putriza Juantara
NIM : 09031382025147
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE*
PADA APLIKASI SPOTIFY DAN APPLE MUSIC
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)

Tim Penguji:

1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T.
2. Ketua Penguji : Ken Ditha, M. Kom.
3. Sekretaris Penguji : Naretha Kawadha P. G., M. Kom.
4. Penguji : M. Husni Syahbani, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat karunia, hidayah dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Analisis Perbandingan *User Experience* Pada Aplikasi Spotify dan Apple Music Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

Laporan skripsi merupakan salah satu syarat mata kuliah dan penulis membuat tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan strata 1 pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan laporan skripsi ini, penulis banyak memperoleh dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rezeki, rahmat, hidayah, ilmu, dan sehingga penulis mampu melaksanakan skripsi dan menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Pahlawan dan Panutanku, Ayahanda Zainul Bahri, yang selalu mendidik, mendoakan, memotivasi, dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan.
3. Pintu surgaku, Ibunda Juliati, yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan.
4. *My lovely sister*, Melliza Yuantara, sebagai tempat berkeluh kesah serta memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Bapak Alm. Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada periode 2020 – 2024.
6. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya pada periode 2019 – 2023.
7. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya pada periode sekarang.
8. Ibu Nabila Rizky Oktadini. S.SI., M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan saran dan arahan dalam pembuatan laporan skripsi ini.

9. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan laporan skripsi dengan baik.
10. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani laporan skripsi dengan lancar
11. Rekan-rekan mahasiswa terutama dari kelas Sistem Informasi Bilingual B atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
12. Teman sekaligus saudara saya yaitu Alike Febriantika, Intan Aprilia Sari, dan Siti Fatimah yang sudah membantu saya dalam penyelesaian penelitian ini.
13. Sahabat saya yaitu Nadira Rafa Aryananda Hakiki yang selalu hadir untuk mendukung dan membantu memberikan saya semangat dalam penyelesaian penelitian ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar tugas akhir ini dapat lebih baik lagi kedepannya. Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Palembang, 22 April 2024

Putriza Juantara

NIM. 09031382025147

**ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
SPOTIFY DAN APPLE MUSIC MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Oleh

Putriza Juantara 09031382025147

ABSTRAK

Cara orang mendengarkan musik seiring dengan perubahan zaman berubah dari konvensional ke *digital*. Spotify dan Apple Music adalah salah satu aplikasi *streaming* musik yang paling populer di Indonesia. Berdasarkan data persentase aplikasi *streaming musik* yang paling sering digunakan, Spotify meraih persentase sebesar 17,52% dan Apple Music sebesar 1,63%. Spotify memiliki *rating* 4,4 dengan 28 juta ulasan, sedangkan Apple Music memiliki *rating* 4,0 dengan 545 ribu ulasan di Google Play Store. Pada App Store, Spotify memiliki *rating* 4,8 dengan 1,6 juta ulasan dan Apple Music memiliki *rating* 4,8 dengan 9 ribu ulasan. Data tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan dan *rating* Apple Music lebih rendah daripada Spotify. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengalaman pengguna aplikasi Spotify dan Apple Music dengan mengukur aspek *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty* dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara daring dan memperoleh sebanyak 133 jawaban yang dapat diolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap aspek *user experience (UX)* dari kedua aplikasi memiliki evaluasi positif yang ditandai dengan nilai rata-rata setiap aspek lebih dari 0,8. Meskipun demikian, hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai UX Spotify lebih tinggi dari Apple Music serta terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua aplikasi pada aspek *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation*. Namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek *novelty*-nya.

Kata Kunci: Aplikasi *Streaming* Musik, Spotify, Apple Music, *User Experience, User Experience Questionnaire*.

**COMPARATIVE ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON SPOTIFY AND
APPLE MUSIC APPLICATIONS USING THE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

Putriza Juantara 09031382025147

ABSTRACT

The way people listen to music with the changing times is changing from conventional to digital. Spotify and Apple Music are among the most popular music streaming apps in Indonesia. Based on data on the percentage of the most frequently used music streaming apps, Spotify has a percentage of 17.52% and Apple Music has 1.63%. Spotify has a rating of 4.4 with 28 million reviews, while Apple Music has a rating of 4.0 with 545 thousand reviews on the Google Play Store. On the App Store, Spotify has a rating of 4.8 with 1.6 million reviews and Apple Music has a rating of 4.8 with 9 thousand reviews. The data shows that the intensity of use and rating of Apple Music is lower than Spotify. This study aims to compare the user experience of Spotify and Apple Music applications by measuring aspects of attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. Data was collected through distributing questionnaires online and 133 answers were obtained that could be processed. The results showed that each aspect of user experience (UX) from both applications had a positive evaluation characterised by an average value of each aspect of more than 0.8. Nevertheless, the comparison results show that Spotify's UX score is higher than Apple Music and there are significant differences between the two applications in the aspects of attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation. However, there is no significant difference in the novelty aspect.

Keywords: Music Streaming Service Providers, Spotify, Apple Music, User Experience, User Experience Questionnaire.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Layanan Musik Online.....	5
2.2 <i>User Experience (UX)</i>	5
2.3 Aplikasi Spotify.....	6
2.4 Aplikasi Apple Music.....	6
2.5 Populasi dan Sampel.....	7
2.5.1 Populasi.....	7
2.5.2 Sampel.....	7
2.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	7
2.7 <i>UEQ Data Analysis Tools</i>	9
2.8 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Alur Penelitian.....	13
3.2 Merumuskan Masalah dan Tujuan Penelitian.....	14
3.2.1 Masalah Penelitian.....	14
3.2.2 Tujuan Penelitian.....	14

3.3	Studi Literatur.....	14
3.4	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	14
3.4.1	Pendekatan Penelitian	14
3.4.2	Metode Penelitian.....	15
3.5	Menyusun Instrumen Penelitian	15
3.5.1	Memperkenalkan Kuesioner	16
3.5.2	Profil Responden.....	17
3.5.3	Pertanyaan Kuesioner.....	18
3.6	Menentukan Populasi dan Sampel	19
3.6.1	Populasi Penelitian	19
3.6.2	Teknik Pengambilan Sampel.....	19
3.6.3	Sampel Penelitian.....	19
3.7	Penyebaran Kuesioner	20
3.8	Pengolahan Data dan Analisis Komparatif.....	21
3.9	Kesimpulan dan Saran	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		22
4.1	Analisis <i>Inconsistency Data</i>	22
4.1.1	Hasil Analisis <i>Inconsistency Data</i>	23
4.1.2	Pembahasan Analisis <i>Inconsistency Data</i>	24
4.2	Karakteristik Responden	25
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	26
4.2.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Provinsi	27
4.3	Analisis Statistik Deskriptif.....	28
4.3.1	Hasil dan Pembahasan Analisis Nilai UX Aplikasi Spotify	29
4.3.2	Hasil dan Pembahasan Analisis Nilai UX Aplikasi Apple Music ..	32
4.4	Analisis <i>T-test</i>	35
4.4.1	Hasil dan Pembahasan Analisis <i>T-test</i>	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN.....		42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Skala UEQ	8
Gambar 2.2 Struktur Skala UEQ.....	9
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	13
Gambar 3.2 Perkenalan Kuesioner.....	16
Gambar 3.3 Profil Responden	17
Gambar 3.4 Instrumen UEQ	18
Gambar 4.1 Analisis <i>Inconsistency Data</i> Spotify dan Apple Music	24
Gambar 4.2 Analisis <i>Inconsistency Data</i> Setelah Update	25
Gambar 4.3 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	26
Gambar 4.4 Diagram Responden Berdasarkan Usia.....	26
Gambar 4.5 Nilai <i>Mean</i> Skala UEQ Aplikasi Spotify	29
Gambar 4.6 Nilai <i>Mean</i> per <i>Item</i> Skala UEQ Aplikasi Spotify	30
Gambar 4.7 Grafik Hasil Pengujian UEQ aplikasi Spotify	30
Gambar 4.8 Hasil Perbandingan dengan Skala <i>Benchmark</i> Spotify	32
Gambar 4.9 Nilai <i>Mean</i> Skala UEQ Aplikasi Apple Music.....	32
Gambar 4.10 Nilai <i>Mean</i> per <i>Item</i> Skala UEQ Aplikasi Apple Music	33
Gambar 4.11 Grafik Hasil Pengujian UEQ aplikasi Apple Music	34
Gambar 4.12 Hasil Perbandingan dengan Skala <i>Benchmark</i> Apple Music	35
Gambar 4.13 Hasil Perbandingan UEQ <i>Scale Means</i> Spotify dan Apple Music	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Asal Provinsi	27
Tabel 4.2 Ketetapan Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>) pada UEQ	28
Tabel 4.3 Hasil Perbandingan dataset UEQ aplikasi Spotify	31
Tabel 4.4 Hasil Perbandingan dataset UEQ aplikasi Apple Music	34
Tabel 4.5 Hasil <i>T-test</i> UEQ Spotify dan Apple Music	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pengantar Kuesioner.....	A-1
Lampiran 2: Profil Responden	B-1
Lampiran 3: Pertanyaan Kuesioner	C-1
Lampiran 4: Data Responden.....	D-1
Lampiran 5: Data Survei APJII; Layanan Aplikasi <i>Music Streaming</i> Paling Sering Digunakan Tahun 2023	E-1
Lampiran 6: Data Survei We Are Social; Jumlah Pengguna Internet di Indonesia	F-1
Lampiran 7: Data Survei APJII; 3 Konten Internet Hiburan Paling Sering Dikunjungi tahun 2023.....	G-1
Lampiran 8: Data We Are Social; Alasan Penggunaan Internet di Indonesia	H-1
Lampiran 9: Ulasan Negatif Pada Kedua Aplikasi	I-1
Lampiran 10: Hasil Pengecekan Turnitin.....	J-1
Lampiran 11: Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing TA	K-1
Lampiran 12: Surat Keterangan Pengecekan Similarity	L-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era *digital* saat ini, hampir semua bidang kehidupan masyarakat dipengaruhi oleh teknologi dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Salah satu pengaruh dari teknologi yaitu cara orang-orang mendengarkan musik berubah dari konvensional menjadi *digital*. Pergeseran ke era *digital* telah memaksa industri musik untuk mengubah cara distribusi kepada pelanggannya. Sebelum pendistribusian musik dilakukan secara *digital*, pelanggan masih harus memiliki musik dalam bentuk *vinyl*, kaset dan CD. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat dan didukung oleh kemudahan akses internet, musik saat ini dapat dinikmati secara *digital* melalui *platform streaming* musik online yang *legal*.

Menurut laporan We Are Social yang dirilis pada bulan Januari 2023, jumlah pengguna jaringan internet di Indonesia mencapai 212,9 juta pengguna, atau sekitar 77% dari total populasi penduduk Indonesia dan 59,2% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk mengakses dan mendengarkan musik. Menurut hasil survei yang dilaporkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 3 konten hiburan yang paling sering dikunjungi yaitu video *online* sebesar 55,06%, musik *online* sebesar 48,29% dan game *online* sebesar 23,02%. Hal ini menunjukkan bahwa mendengarkan musik secara *online* menjadi salah satu penggunaan internet terbanyak di Indonesia.

Dengan tingginya persentase pengguna yang mendengarkan musik secara *online* tentu para perusahaan penyedia jasa layanan *streaming* musik berlomba-lomba untuk menyediakan kualitas dan layanan aplikasi yang lebih baik. Sehingga pengguna mendapatkan pengalaman terbaik dalam menggunakan aplikasi mereka. Salah satu aplikasi penyedia jasa layanan *streaming* musik yang populer di Indonesia saat ini adalah Spotify dan Apple Music.

Spotify dan Apple Music adalah aplikasi *streaming* musik *legal* yang memungkinkan penggunanya untuk mendengarkan musik secara *online*. Spotify resmi diluncurkan di Indonesia pada tahun 2016. Salah satu fitur unik yang

ditawarkan oleh Spotify adalah memungkinkan pengguna untuk berbagi musik dengan teman dan berbagi apa yang didengarkan orang lain. Seperti yang diuraikan di situs web resmi mereka, Spotify berfungsi berdasarkan strategi bisnis freemium, menawarkan pengguna dua tingkat layanan streaming musik online yang berbeda; opsi gratis dan langganan premium. Perbedaan yang signifikan antara tingkat layanan gratis dan *premium* yaitu dengan opsi Spotify gratis, pengguna tidak dapat mengakses beberapa konten karena adanya iklan dan fitur terbatas. Di sisi lain, orang yang berlangganan secara berbayar dapat mengakses semua fitur tanpa terbatas pada konten dan iklan.

Apple Music merupakan aplikasi penyedia jasa *streaming* musik yang resmi diluncurkan oleh Apple pada tahun 2015. Berbeda dengan Spotify, untuk menikmati layanan Apple Music secara *free* pelanggan harus mendaftar akun dan memilih paket langganan terlebih dahulu. Namun, versi *free* hanya tersedia selama 3 bulan selanjutnya pelanggan akan dikenakan biaya langganan sesuai dengan paket yang dipilih. Apple Music menawarkan akses lebih dari 75 juta lagu termasuk konten eksklusif seperti *live performances* dan dokumenter.

Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada Januari 2023, Spotify dan Apple Music menjadi aplikasi *streaming* musik yang paling sering digunakan pada urutan kedua dan keempat setelah Youtube Music menduduki peringkat satu dan Joox menduduki peringkat ketiga. Spotify memiliki persentase sebesar 17,52% dan Apple Music memiliki persentase sebesar 1,63%. Jika dilihat dari *rating* masing-masing aplikasi, Spotify memiliki *rating* sebesar 4,4 dengan 28 juta ulasan dan Apple Music memiliki *rating* sebesar 4,0 dengan 545 ribu ulasan pada Google Play Store. Pada App Store, Spotify memiliki *rating* sebesar 4,8 dengan 1,6 juta ulasan dan Apple Music memiliki *rating* 4,8 dengan ulasan sebanyak 9 ribu. Hal ini menunjukkan bahwa Spotify memiliki penilaian lebih tinggi daripada Apple Music di masing – masing *App Marketplace* tersebut.

Beberapa faktor mempengaruhi pilihan aplikasi pengguna, termasuk kesesuaian fungsinya, kelengkapan fitur-fiturnya, sifat antarmuka yang ramah pengguna, daya tarik desainnya, kompatibilitas produk, dan pertimbangan serupa lainnya (Khuntari, 2022). Aplikasi harus memiliki pengalaman pengguna atau biasa

dikenal dengan istilah *user experience* yang baik agar dapat di nilai berhasil oleh pengguna.

Sesuai Kusuma et al. (2019), pengalaman pengguna berkaitan dengan penggambaran emosi dan penilaian pengguna selama pemanfaatan produk atau sistem. Melalui keberadaan pengalaman pengguna, dapat berfungsi sebagai metrik untuk menilai kemandirian suatu layanan atau produk, menentukan keselarasan dengan kebutuhan dan perspektif pengguna, seperti yang disorot oleh Juniantari & Putra (2021).

Dikarenakan semakin ketatnya persaingan antara perusahaan penyedia jasa layanan *streaming* musik dalam mengoptimalkan produknya, hal ini memicu perusahaan penyedia jasa layanan *streaming* musik untuk melakukan upaya peningkatan terhadap pelayanan dan kepuasan pelanggan agar dapat terus bersaing di masa mendatang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk melakukan analisis perbandingan pengalaman pengguna pada aplikasi Spotify dan Apple Music serta mencari tahu aspek apa yang menyebabkan intensitas penggunaan serta *rating* aplikasi Apple Music lebih rendah dibandingkan aplikasi Spotify dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan mengukur 6 aspek *user experience* yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui aspek mana yang sudah baik dan aspek apa saja yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi Spotify dan Apple Music. Maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian ini dengan judul: **"ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI SPOTIFY DAN APPLE MUSIC MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil analisis dan perbandingan *user experience* pada aplikasi Spotify dan Apple Music menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil perbandingan *user experience* pada setiap aspek *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari aplikasi Spotify dan Apple Music.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis, penulis berharap dapat menambah wawasan terkait bagaimana menganalisis pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) melalui penelitian ini.
2. Secara praktis, diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu penelitian ini berfokus pada menganalisis dan membandingkan *user experience* dari aplikasi Spotify dan Apple Music berdasarkan 6 aspek *user experience questionnaire* (UEQ) yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *dependability*, *efficiency*, *stimulation*, dan *novelty* dengan jumlah 100 responden menggunakan teknik *random non probability sampling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, G. K., & Fathoni, M. (Desember 2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Streaming Music Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10427075>
- Ananda, A., Prakoso, B. S., & Dwi Herlambang, A. D. (2021). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Virtual Hotel Operator di Kota Malang Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Importance Performance Analysis (IPA). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5.
- Angela, Halim, F., Pramana, T. A., & Simanjuntak, A. (2022). User Experience Evaluation On Music Streaming Applications With UEQ Method. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*. doi:<https://doi.org/10.33330/jurtekxi.v8i2.1323>
- Annisa, F. D., Jaya, J. N., & Surmiati. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3. doi:[10.47065/josh.v3i3.1527](https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527)
- Bevans, R. (Juni 2023). *An Introduction to t Tests | Definitions, Formula and Examples*. Hämtat från Scribbr: <https://www.scribbr.com/statistics/t-test/>
- Dewi, H. D., Faroqi, A., & Pratama, A. (2023). Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test.co.id dan Quizizz Menggunakan Metode UEQ. *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3.
- Elisurya, S., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Handayani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Trussmedia Grafika.
- Hendrawan, N. O., Jonemaro, E. M., & Ananta, M. T. (2023). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Halodoc dan Alodokter menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7.
- Herawati, Y., Arianti, Y. M., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). Analisis User Experience pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 2022.
- Indonesia, A. P. (2023). *Survei Penetrasi & Perilaku Internet*. Hämtat från Survei APJII: <https://survei.apjii.or.id/>
- Kemp, S. (2023). *Digital 2023*. Hämtat från PT We Are Social Indonesia: <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>

- Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8. doi:<http://dx.doi.org/10.28932/jutisi.v8i1.4499>
- Mohamad Ariansidi, M., Candiasa, I. M., & Sunarya, I. M. (2023). Analisis Usability Pada Sistem Informasi LAPORBUP Menggunakan Performance Measurement, Retrospective Think Aloud dan User Experience Questionnaire. *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3.
- Noviani, D., Pratiwi, R., Silvianadewi, S., Alexandri, M. B., & Hakim, M. A. (2020). Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik di Indonesia. *Jurnal Bisnis STRATEGI*.
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). 1. Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1.
- Pamungkas, S. (2023). *Indonesia's Go To Streaming Service : Apple Music vs Spotify*. Social Expat. Hämtat från <https://socialexpat.net/indonesias-go-to-music-streaming-service-apple-music-vs-spotify/>
- Philip, L., Pradiani, T., & Fathorrahman. (2023). Influence Brand Experience, Viral Marketing and Brand Image to Brand Loyalty to Service Users Streaming Spotify in Indonesia. *ADI Journal on Recent Innovation*, 5.
- Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S. P. (2023). Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5.
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2022). Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information Systems and Informatics*.
- Rahayu, T. S., & Aransyah, M. F. (2023). Analysis of QRIS User Experience Using The User Experience Questionnaire (UEQ) Method. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat*, 8.
- Rizki, A. N., & Ken, D. T. (2023). Perbandingan User Experience Aplikasi Tiket.com dan Pegipegi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9. doi:<http://dx.doi.org/10.28932/jutisi.v9i2.6079>
- Rohandi, M. (2021). An User Experience Analysis of UNG E-Learning Using User Experience Questionnaire Tool. *Proceedings of the 1st World Conference on Social and Humanities Research (W-SHARE 2021)*. Atlantis Press.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomasche, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of*

Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 4, 40-44.
doi:10.9781/ijimai.2017.445

- Silvana Rasio Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*.
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). Analisis Usability dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Siliwangi*, 7.
- Tasya, J. M., Suprpto, & Andi, R. P. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5.
- Wibowo, R. Y., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Yosefanita, G., Hanggara, B. T., & Rokhmawati, R. I. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Investasi Dengan Menggunakan UX CURVE (STUDI PADA BIBIT DAN AJAIB). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.