

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* APLIKASI JOOX DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Sriwijaya)**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

**Arief Ramadhan**

**09031282126048**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* APLIKASI JOOX DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Sriwijaya)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

**Arief Ramadhan (09031282126048)**

Palembang, 02 Januari 2025

**Menyetujui,**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**

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



**Pembimbing**

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

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arief Ramadhan  
NIM : 09031282126048  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Aplikasi Joox dengan menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (Studi kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya)

Hasil Pengecekan *Software Authenticate/Turnitin*: 10%

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

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



Palembang, 02 Januari 2025  
Peneliti



Arief Ramadhan  
09031282126048

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 30 Desember 2024

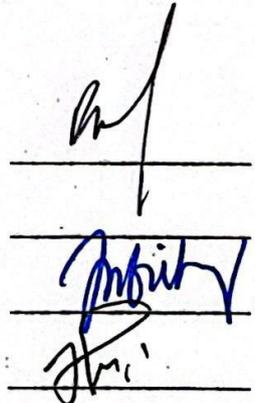
Nama : Arief Ramadhan

NIM : 09031282126048

Judul : Analisis *User Experience* Aplikasi Joox dengan menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (Studi kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya)

Komisi Penguji:

1. Ketua : Dedy Kurniawan, M.Sc.
2. Sekretaris :
3. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
4. Penguji : Ahmad Rifai, S.T., M.T.



Handwritten signatures of the examination committee members, corresponding to the list above. The signatures are written in black ink on horizontal lines.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Handwritten signature of Ahmad Rifai, S.T., M.T.

Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP 197910202010121003



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**“Al adabu Fauqol ilmi”**

adab lebih tinggi dari pada ilmu, orang berilmu belum tentu beradab tetapi orang  
beradab sudah pasti berilmu

**Motto :**

“Motto ga penting, yang paling penting itu Sholat”

**Skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- ❖ Allah SWT
- ❖ Orang tua dan Keluarga
- ❖ Para sahabat dan teman seperjuangan selama kuliah
- ❖ Dosen Pembimbing
- ❖ Para Dosen dan Pegawai Fasilkom Unsri
- ❖ Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini
- ❖ Almamater, Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan nikmat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Analisis User Experience Aplikasi Joox dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Studi Kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya)**". Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi sarjana Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh input, berupa bimbingan, bantuan, dukungan, dan yang paling penting adalah doa dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu senantiasa memberikan rahmat dan nikmat berupa ilmu, kesempatan, dan tentunya kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga besar yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan, serta memberikan dorongan agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan cepat yang menjadi semangat peneliti.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.

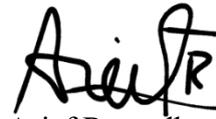
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan dan arahan, serta memberikan bimbingan terbaik sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Ari Wedhasmara, M.TI. selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah membantu, membimbing, dan membagi ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah mempermudah dan membantu semua kegiatan penulis.
9. Abang-abang tingkat penulis yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang selalu menjadi tempat sharing penulis tentang apapun selama di bangku perkuliahan.
10. Kanda dan Dinda yang telah menghabiskan waktu dan tertawa bersama penulis.
11. Serta seluruh teman dari kelas SIBIL B dan angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang selalu memberikan motivasi dan membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga dilancarkan segala urusan dan dapat bertemu lagi di lain kesempatan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya sebagai bentuk penyempurnaan penelitian ini. Demikian, dengan segala keterbatasan, penulis mengharapkan Tugas

Akhir ini dapat bermanfaat dalam hal menambah wawasan dan pengetahuan kepada banyak orang, Aamiin Yaa Rabbal Alamin.

Palembang, 02 Januari 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arief R'.

Arief Ramadhan  
09031282126048

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* APLIKASI JOOX DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer**

**Universitas Sriwijaya)**

Oleh

**Arief Ramadhan**

**09031282126048**

**ABSTRAK**

JOOX merupakan platform daring untuk streaming musik yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mendengarkan musik dari berbagai genre secara langsung. JOOX menyediakan layanan streaming gratis yang disertai dengan beberapa iklan, dan juga menyajikan layanan berlangganan premium yang memberikan akses tambahan seperti pemutaran tanpa iklan, kualitas audio yang lebih baik, serta konten eksklusif lainnya. Menurut data yang didapat dari [mojomoco.com](http://mojomoco.com), aplikasi JOOX ini tidak lebih baik daripada Spotify dan melalui survey pra penelitian terhadap mahasiswa Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya menunjukkan lebih memilih mendengarkan music melalui aplikasi Spotify. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian ini untuk menganalisis pengalaman pengguna guna meningkatkan kualitas aplikasi dan mengetahui aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi. User Experience Questionnaire adalah metode untuk mengukur atau mengetahui bagaimana pengalaman pengguna berdasarkan pada Pragmatic Quality, Hedonic Quality dan Attractiveness, dengan komponen atau parameter seperti efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Hasil dari benchmark menunjukkan bahwa nilai dari keenam aspek yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation dan novelty semuanya mendapatkan nilai dibawah rata-rata (below average). Dapat disimpulkan dengan menggunakan Data Analysis Tool yang disediakan oleh UEQ bahwa aplikasi JOOX per aspek masih kurang baik dan diperlukannya perbaikan seperti peningkatan tampilan visual, penyederhanaan navigasi, optimalisasi performa, serta penambahan fitur-fitur inovatif dan interaktif.

**Kata Kunci :** JOOX, Analisis, Pengalaman Pengguna, User Experience Questionnaire

***ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON THE JOOX APPLICATION USING  
THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHOD***

***(Case Study on Information System Students, Faculty of Computer Science,  
Sriwijaya University)***

By

**Arief Ramadhan**

**09031282126048**

***ABSTRACT***

*JOOX is an online music streaming platform that gives users the opportunity to listen to music from various genres live. JOOX provides a free streaming service that is accompanied by some advertisements, and also presents a premium subscription service that provides additional access such as ad-free playback, better audio quality, and other exclusive content. According to data obtained from mojok.co, this JOOX application is no better than spotify and through a pre-research survey of information systems students, Sriwijaya University shows that they prefer to listen to music through the Spotify application. Therefore, it is necessary to conduct this research to analyze user experience in order to improve the quality of the application and find out the application is in accordance with the needs of application users. User Experience Questionnaire is a method to measure or find out how user experience is based on Pragmatic Quality, Hedonic Quality and Attractiveness, with components or parameters such as efficiency, clarity, accuracy, stimulation and novelty. The results of the benchmark show that the values of the six aspects, namely attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation and novelty, all get below average scores. It can be concluded using the Data Analysis Tool provided by UEQ that the JOOX application per aspect is still not good and improvements are needed such as improving visual appearance, simplifying navigation, optimizing performance, and adding innovative and interactive features.*

***Keywords : JOOX, Analysis, User Experience, User Experience Questionnaire***

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I_PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Masalah.....	6
BAB II_TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Penelitian Terdahulu .....	7
2.2. Definisi Aplikasi Komputer.....	11
2.3. Definisi Musik .....	11
2.4. Aplikasi Pemutar Musik .....	11
2.5. Definisi Joox.....	12
2.6. <i>User Experience (UX)</i> .....	13
2.7. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	13
2.8. <i>UEQ Data Analysis Tool</i> .....	16
2.9. Definisi Kuesioner .....	17
2.10. Definisi Responden.....	17
2.11. Populasi.....	18
2.12. Sampel .....	18
2.13. Konsistensi Data .....	18
BAB III_METODE PENELITIAN.....	20

3.1.	Tahapan Penelitian.....	20
3.2.	Metode Penelitian.....	23
3.3.	Subjek dan Objek Penelitian .....	23
3.4.	Metode Pengumpulan Data .....	24
3.5.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	24
3.5.1.	Populasi.....	24
3.5.2.	Sampel.....	24
3.6.	Alat Bantu Penelitian.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1.	Analisis Responden .....	27
4.2.	Analisis <i>Inconsistency Data</i> .....	29
4.3.	Analisis <i>UEQ Tools</i> .....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		38
5.1.	Kesimpulan.....	38
5.2.	Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....		39

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Logo Joox .....	13
<b>Gambar 2. 2</b> Struktur Skala pada User Experience Questionnaire.....	14
<b>Gambar 2. 3</b> Benchmark Interval Untuk Skala UEQ .....	16
<b>Gambar 3. 1</b> Tahapan Penelitian .....	20
<b>Gambar 4. 1</b> Diagram Jenis Kelamin Responden.....	27
<b>Gambar 4. 2</b> Diagram Angkatan Responden .....	28
<b>Gambar 4. 3</b> Diagram Penggunaan Aplikasi .....	28
<b>Gambar 4. 4</b> Inconsistency Data .....	30
<b>Gambar 4. 5</b> Hasil Analisis Inconsistency Data .....	32
<b>Gambar 4. 6</b> Hasil Nilai Variabel UEQ .....	33
<b>Gambar 4. 7</b> Pengukuran Skala UEQ .....	34
<b>Gambar 4. 8</b> Distribusi Pertanyaan per item.....	34
<b>Gambar 4. 9</b> Hasil Uji Skala UEQ.....	35
<b>Gambar 4. 10</b> Grafik Data Perbandingan .....	37

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian Terdahulu .....	7
<b>Tabel 4. 1</b> Nilai <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic Quality</i> .....	36
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil Data Perbandingan UEQ .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Surat Kesiediaan Pembimbing.....	A - 1
<b>Lampiran 2.</b> Form Pengajuan Topik Skripsi.....	B - 1
<b>Lampiran 3.</b> Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	C - 1
<b>Lampiran 4.</b> Surat Pengecekan Similarity.....	D - 1
<b>Lampiran 5.</b> Hasil Similarity .....	E - 1
<b>Lampiran 6.</b> Form Penilaian Desk Evaluasi.....	F - 1
<b>Lampiran 7.</b> Kartu Konsultasi .....	G - 1
<b>Lampiran 8.</b> Kuesioner .....	H - 1
<b>Lampiran 9.</b> Hasil Kuesioner.....	I - 1
<b>Lampiran 10.</b> Dokumentasi Penyebaran Kuesioner .....	J - 1
<b>Lampiran 11.</b> Form Perbaikan Ujian Komprehensif .....	K - 1

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara orang mendengarkan musik. Dengan kemajuan teknologi, orang sekarang dapat menikmati musik melalui berbagai platform digital seperti Spotify, Joox, Apple Music, dan YouTube Music (Sijadah et al., 2023). Sebelumnya, musik didengarkan melalui media fisik seperti CD dan kaset, tetapi sekarang cukup dengan mendengarkan lagu melalui internet. Perubahan ini tidak hanya memudahkan akses musik, tetapi juga memungkinkan orang untuk menemukan dan mendengarkan musik yang lebih beragam dan relevan dengan preferensi mereka. Selain itu, teknologi juga telah memudahkan proses produksi musik dengan menggunakan perangkat lunak dan peralatan digital, sehingga musisi dapat merekam, mengedit, dan menghasilkan musik dengan kualitas profesional. Dengan demikian, teknologi telah membawa revolusi dalam cara kita mendengarkan musik, membuat pengalaman mendengarkan musik menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan.

Dalam Survei Internet Indonesia 2023, diterbitkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), disebutkan platform musik yang paling populer di masyarakat pada tahun 2023 ada Spotify dengan persentase 17,52%. Disusul platform musik lain seperti Joox sebesar 12,95%.

Survei tersebut menjelaskan bahwa Joox masih berada di posisi ranking keempat dan kalah bersaing dari Spotify.

JOOX merupakan platform daring untuk streaming musik yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mendengarkan musik dari berbagai genre secara langsung. JOOX adalah platform yang dibuat oleh Tencent Holdings Ltd. dari Shenzhen, Tiongkok, yang juga bertanggung jawab atas platform chatting populer WeChat. Selain itu, platform ini menawarkan layanan streaming gratis yang disertai dengan iklan. Pengguna dapat menikmati konten eksklusif lainnya melalui langganan premium mereka, yang memungkinkan pemutaran tanpa iklan dan kualitas audio yang lebih baik.(Lazuardi & Juarna, 2023).

Pengguna Joox terdiri dari berbagai kalangan masyarakat Indonesia, yang menikmati berbagai fitur dan layanan yang ditawarkan oleh aplikasi ini. Mereka termasuk penggemar musik yang mencari hiburan, karaoke, dan interaksi sosial melalui platform Joox. Dengan meningkatnya kebutuhan akan hiburan di saat pandemi Covid-19 kemarin, pengguna Joox meningkat hingga 30 persen, menurut informasi dari *Head of Marketing* Joox Indonesia, Yuanita Agata. Selain itu, di Indonesia, kebiasaan mendengarkan musik biasanya dimulai sejak pagi dan cenderung meningkat pesat menjelang sore hari, dengan mayoritas pecinta musik menyukai playlist yang menyajikan kumpulan lagu-lagu terbaru, K-Pop, dan, lagu-lagu dengan nuansa melankolis atau penuh emosi.

Saat ini banyak aplikasi yang bermunculan dengan berbagai macam fungsi. Dengan banyaknya pilihan aplikasi tersebut, kenyamanan penggunaan menjadi faktor kunci. Aplikasi yang nyaman digunakan akan terus dipakai oleh pengguna, meningkatkan kepuasan mereka terhadap fungsionalitas aplikasi. Sebaliknya, jika aplikasi sering error, tidak mudah digunakan, dan tidak nyaman dipandang maka akan menghasilkan *User Experience* (UX) yang tidak baik (Elsiyana Johan, 2023). UX adalah aspek penting yang tidak boleh diabaikan, karena nilainya akan meningkat jika beberapa komponen produk diperhatikan, seperti kemudahan akses fitur, proses transaksi yang cepat dan mudah, serta tampilan aplikasi itu sendiri (Sadikin, 2022).

*User Experience* (UX) adalah penilaian tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna mengenai suatu produk, sistem, atau layanan. Oleh karena itu, pengalaman pengguna dapat diukur untuk mengetahui pendapat tujuan pengguna tentang produk tersebut saat mereka melakukan interaksi secara langsung dengan produk tersebut. UEQ adalah metode untuk mengukur pengalaman pengguna dengan suatu aplikasi. Survei pengalaman pengguna dinilai lebih berguna sebab dapat menyajikan hasil dari analisis menyeluruh tentang *user experience*. Metode ini akurat dan mudah digunakan (Feriano et al., 2023).

Menurut Grossman (1998) dalam Wongso (2018), semakin baik UX yang dirasakan oleh pengguna, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan mereka terhadap perusahaan. Sebaliknya, jika *user experience* kurang memuaskan, maka tingkat kepercayaan akan menurun. Menurut pandangan peneliti, kepercayaan terhadap sistem sering kali terbentuk melalui pengalaman

positif. Ketika pengguna merasa puas dengan interaksi mereka dengan sistem, mereka cenderung mengembangkan kepercayaan terhadap sistem tersebut. Pengalaman yang baik mencakup kemudahan penggunaan, kinerja yang optimal, dan kemampuan sistem untuk membantu pengguna mencapai tujuan mereka. Kepercayaan pengguna dengan sistem tersebut membantu membangun kepuasan pengguna.

Pengukuran *user experience* pada aplikasi diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan untuk memberikan usulan perbaikan guna meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi (Akhsani et al., 2020). Dengan melakukan pengukuran UX, pengembang dapat memahami pengalaman pengguna secara mendalam dan membuat keputusan yang lebih baik dalam proses desain dan pengembangan aplikasi, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesuksesan aplikasi di pasar yang kompetitif.

Menurut data yang didapat dari [mojok.co](https://www.mojok.co). Aplikasi joox ini tidak lebih baik daripada spotify (Gunawan, 2024). Dan melalui survey pra penelitian terhadap mahasiswa Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya menunjukkan dari total mahasiswa yang mengisi survey, mahasiswa SI lebih memilih mendengarkan music melalui aplikasi Spotify dengan 85,7% dibandingkan dengan aplikasi Joox, Soundcloud dan Youtube musik yang masing-masing hanya 4,8%. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, analisis ulasan pengguna harus dilakukan. Penilaian pengguna memberikan *insight* berharga dan bermanfaat dalam memperbaiki serta mengembangkan aplikasi. Dengan

demikian, metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat digunakan untuk menilai *User Experience* (UX).

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, penulis akan melakukan analisis terhadap pengalaman pengguna aplikasi Joox dengan menganalisis enam aspek *user experience* yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Dari berbagai penjelasan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis User Experience Aplikasi Joox dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Studi Kasus pada Mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya)**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu, Bagaimana penilaian *user experience* atau pengalaman pengguna aplikasi Joox dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu : untuk menganalisa pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Joox dan Memberikan rekomendasi evaluasi atau perbaikan tentang sudut pandang yang perlu dikembangkan.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi aplikasi joox dan *streaming music* lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dimasa yang akan datang dan dapat mengetahui sejauh mana pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Joox.

### **1.5. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis akan memberikan batasan masalah agar penelitian ini tidak menyimpang dari pembahasan. Data yang didapat dari metode kuesioner dan responden yaitu mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada Lazada. co. id, Blibli. com dan JD. id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11), 5862–5870.
- Akhsani, R., Nalendra, A. K., Mujiono, M., & Ismanto, I. (2020). Pengukuran User Experience Pada Aplikasi Pasbhora Dengan Metode Heuristic Evaluation. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 3(1), 38–44.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Elsiyana Johan, A. (2023). Pengaruh User Experience dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application E-Wallet DANA Menggunakan Metode DeLone & McLean. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Feriano, D., Oktadini, N. R., Meiriza, A., Sevtiyuni, P. E., & Putra, P. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Disney+ Hotstar dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(3), 1641–1650.
- Gunawan, C. (2024). *Joox Nggak Lebih Baik daripada Spotify*. Mojok.Co.
- Guo, F. (2012). More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I. *UX Matters*, 24.
- Hartzani, A. G. (2021). Evaluasi user experience pada dompet digital ovo menggunakan user experience questionnaire ueq. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.

- Indrawati, I., Belluano, P. L. L., Harlinda, H., Tuasamu, F. A. R., & Lantara, D. (2019). Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan menggunakan Pieces Framework. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, *11*(2), 118–128.
- Irnanningrat, S. N. S. (2017). Peran kemajuan teknologi dalam pertunjukan musik. *Invensi*, *2*(1), 1–8.
- Iso, W. (1998). 9241-11. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). *The International Organization for Standardization*, *45*(9).
- Kurniansyah, A., & Malau, R. M. U. (2020). Motif Penggunaan Media Streaming Joox (studi Kasus Pada Mahasiswa Pengguna Joox). *EProceedings of Management*, *7*(1).
- Kusuma, H. H. (2016). Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Musik Online Dengan Menggunakan Hedonic-Motivation System Adoption Model. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*, *1*, 1–10.
- Lazuardi, J. U. S., & Juarna, A. (2023). ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA APLIKASI JOOX PADA ANDROID MENGGUNAKAN METODE BIDIRECTIONAL ENCODER REPRESENTATION FROM TRANSFORMER (BERT). *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, *28*(3), 251–260.
- Novarismansyah, Moch. R. (2023). *Responden Adalah Sumber Data: Pengertian dan Contohnya*. Ebizmark.
- Sadikin, R. R. F. (2022). Tinjauan Dan Pengembangan Aplikasi E-Faktur Versi 3.0 Dari Segi Pengalaman Pengguna (User Experience) Dan Grafis Antar Pengguna (User Interface). *Educoretax*, *2*(4), 297–320. <https://doi.org/10.54957/educoretax.v2i4.277>
- Sangadji, E. M., & Sopiah, M. M. (2024). *Metodologi Penelitian, Pendekatan Praktis Dalam Penelitian Disertai Contoh Proposal Penelitian*. Penerbit Andi.
- Sijadah, M. F., Oktadini, N. R., Meiriza, A., Putra, P., & Sevtiyuni, P. E. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Spotify Menggunakan

- Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 6(2), 143–150.
- Solanki, J. (2024). *What is Data Consistency? Definition, examples and best practice*. Decube.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sularsa, A., Prihatmanto, A. S., & Nugroho, E. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56–62.
- Wijaya, I., Santika, P. P., Iswara, I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 217–226.
- Yahya, T., & Nurmalina, R. (2015). Aplikasi Pendataan Gudang Pupuk Di Dinas Pertanian Tanaman Dan Perkebunan. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 1(2).