

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
STREAMING MUSIC ONLINE MENGGUNAKAN *MECUE*
QUISTIONNAIRE (STUDI KASUS SPOTIFY DAN RESSO)**

TUGAS AKHIR



Farah Nadya Syifa

1172002001

**PROGRAM SARJANA STRATA 1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2022**

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
STREAMING MUSIC ONLINE MENGGUNAKAN *MECUE*
QUISTIONNAIRE (STUDI KASUS SPOTIFY DAN RESSO)**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Komputer



Farah Nadya Syifa

1172002001

**PROGRAM SARJANA STRATA 1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2022**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Farah Nadya Syifa

NIM : 1172002001

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Farah Nadya Syifa', written in a cursive style.

Tanggal : 7 Agustus 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Farah Nadya Syifa

NIM : 1172002001

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer

Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Streaming Music Online
Menggunakan meCUE Quistionnaire (Studi Kasus SPOTIFY dan
RESSO)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2 : Ir. Kenny Badjora Lubis, M.Kom

Penguji: Sigit Wijayanto, B.Sc., M.Sc.

Penguji: Refyul Rey Fatri, S.Si., M.Sc.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal: 10 Agustus 2022

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji serta syukur dihaturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan limpahan kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi *Streaming Music Online* Menggunakan *meCUE Quistionnaire* (Studi Kasus SPOTIFY dan RESSO)”. Adapun penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk mendapatkan gelar sarjana dari Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie, Prodi Sistem Informasi.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Ibu Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Ir. Kenny Badjora Lubis, M.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang telah bersedia untuk memberikan waktu, memberikan arahan, memberikan perhatian yang intents dan juga semangat untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Sigit Wijayanto, M.Sc dan Bapak Refyul Rey Fatri, S.Si., M.Sc. Selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan, evaluasi yang membangun dan juga motivasi sehingga proses pengerjaan tugas akhir ini berjalan dengan optimal.
3. Kedua orang tua yakni Ayah dan Mama, tidak lupa juga adikku yang ganteng Farhan, nenekku tercinta Bunek dan seluruh keluarga yang tidak ada hentinya untuk memberikan fasilitas baik moril maupun non moril serta do'a dan juga dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Bakrie yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, yang telah membantu dalam pemberian pembelajaran yang berharga dan juga membantu dalam administrasi dan lain-lain selama perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tanpa hambatan.

5. Serli Patiar, Sahabatku, yang tidak ada hentinya memberikan semangat dan juga dukungan serta menjadi tempat bertukar pikiran, mencurahkan keluh kesah selama penyusunan Tugas Akhir ini hingga pada akhirnya Tugas Akhir ini telah terselesaikan dengan baik.
6. Teman-teman Kuliah, Frandigo Luthfi Pratama dan Fitria Ramadina yang selalu memberikan semangat, dukungan dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Seluruh Teman, Angkatan 2017 Program Studi Sistem Informasi, yang terus membantu dalam penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini.
8. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk perbaikan tugas akhir ini dan sangat diharapkan, di masa yang akan datang, semoga penelitian dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan serta untuk kemajuan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya program studi Sistem Informasi Universitas Bakrie.

Jakarta, 19 Juli 2022

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai *civitas* akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Farah Nadya Syifa
NIM : 1172002001
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Studi Evaluatif

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non – exclusive Royalty – Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul :

Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi *Streaming Music Online*
Menggunakan *meCUE Questionnaire* (Studi Kasus SPOTIFY dan RESSO)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Tanggal : 5 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Farah Nadya Syifa

**Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi *Streaming Music Online*
Menggunakan *meCUE Questionnaire* (Studi Kasus SPOTIFY dan RESSO)**

Farah Nadya Syifa

ABSTRAK

Saat ini cara mendengarkan musik sangatlah beragam dan perkembangan media untuk mendengarkan musik pun terus menerus meningkat. Salah satunya adalah dengan aplikasi *streaming music online*. Aplikasi *streaming music online* tersebut pun sangatlah beragam baik dari nama maupun fiturnya. Dan, pada masing-masing aplikasi tersebut tentunya memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Dari masing-masing kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *streaming music online* tersebut dapat dibuat sebuah evaluasi dari berbagai sisi salah satunya dari sisi pengguna (*user experience*).

Dalam penelitian ini evaluasi *user experience* tersebut dilakukan dengan menggunakan *meCUE Questionnaire 2.0* yang memiliki 5 module penilaian *user experience* dengan menggunakan dua objek penelitian yakni aplikasi *streaming music online* Spotify dan juga Resso.

Pada penelitian ini juga didapatkan kesimpulan bahwa pada masing-masing objek penelitian terdapat hasil evaluasi yang berbeda dan kedua objek pun memiliki keunikannya masing-masing. Oleh sebab itu, penelitian berfokus pada kedua objek tersebut.

Kata Kunci : Evaluasi, *meCUE Questionnaire 2.0*, *Streaming Music Online*, Aplikasi

*Evaluation of User Experience in Online Music
Streaming Applications Using meCUE Questionnaire
(SPOTIFY and RESSO Case Studies)*

Farah Nadya Syifa

ABSTRACT

Currently, the way to listen to music is very diverse and the development of media for listening to music is continuously increasing. One of them is with an online music streaming application. The online music streaming application is also very diverse both in terms of name and features. And, in each of these applications of course have advantages and disadvantages. From each of the advantages and disadvantages of the online music streaming application, an evaluation can be made from various sides, one of which is from the user side (user experience).

In this study, the user experience evaluation was carried out using meCUE Questionnaire which has 5 user experience assessment modules using two research objects, namely the online music streaming application Spotify and Resso. In this study, it was also concluded that in each research object there are different evaluation results and both objects have their own uniqueness. Therefore, the research focuses on these two objects.

***Keywords : Evaluation, meCUE Questionnaire 2.0,
Streaming Music Online, Application***

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	3
HALAMAN PENGESAHAN	4
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	7
ABSTRAK.....	8
ABSTRACT.....	9
DAFTAR ISI	10
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	7
2.1 Aplikasi.....	7
2.1.1 Aplikasi <i>Streaming Music Online</i>	7
2.2 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.3 Kuisisioner meCUE atau <i>meCUE Questionnaire</i>	12
2.4 Teknik Pengambilan Sampel	19
2.5 Skala Pengukuran.....	19
2.6 Instrumen Penelitian.....	20
2.7 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Kerangka Penelitian	26
3.2 Jenis Penelitian	29
3.3 Lokasi dan Timeline Penelitian	29
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.3.2 Timeline Penelitian	29
3.4 Sumber Data.....	30

3.5	Instrumen Penelitian dan variabel	32
3.6	Teknik Analisis Data.....	33
3.7	Gambaran Penggunaan Kuesioner.....	33
3.8	Analisis Hasil	42
3.9	Kesimpulan dan Saran.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Gambaran Umum Responden.....	43
4.2	Hasil.....	43
4.3	Hasil Uji Statistik	58
4.3.2	Uji Reliabilitas	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		65
5.1	KESIMPULAN.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pernyataan Module I meCUE Quistionnaire 2.0.....	13
Tabel 2. 2 Pernyataan Module II meCUE Quistionnaire 2.0.....	14
Tabel 2. 3 Pernyataan Module III meCUE Quistionnaire 2.0	15
Tabel 2. 4 Pernyataan Module IV meCUE Quistionnaire 2.0	16
Tabel 2. 5 Pernyataan Module V meCUE Quistionnaire 2.0	17
Tabel 2. 6 Penilaian Skala Likert.....	20
Tabel 2. 7 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Skala Likert berdasarkan meCUE Quistionnaire 2.0	32
Tabel 3. 2 Pernyataan meCUE Quistionnaire 2.0 yang digunakan untuk penelitian	33
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Validitas SPOTIFY.....	60
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Validitas RESSO	61
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas RESSO	63
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas SPOTIFY.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Demografi Usia Streaming Music Online Dailysocial.id	2
Gambar 2. 1	Modul meCUE Quistionnaire 2.0.....	12
Gambar 2. 2	Contoh Hasil Grafik Module 1 meCUE Quistionnaire 2.0.....	18
Gambar 2. 3	Contoh Hasil Grafik Module II meCUE Quistionnaire 2.0	18
Gambar 2. 4	Contoh Hasil Grafik Module III meCUE Quistionnaire 2.0.....	18
Gambar 2. 5	Contoh Hasil Grafik Module IV meCUE Quistionnaire 2.0.....	18
Gambar 2. 6	Contoh Hasil Grafik Module V meCUE Quistionnaire 2.0	19
Gambar 3. 1	Kerangka Penelitian	26
Gambar 3. 2	Rumus Uji Validitas.....	33
Gambar 4. 1	Demografi Jenis Kelamin Responden	43
Gambar 4. 2	Demografi Usia Responden	44
Gambar 4. 3	Demografi Lokasi Responden	45
Gambar 4. 4	Demografi Penggunaan Aplikasi.....	45
Gambar 4. 5	Demografi Frekuensi Penggunaan Aplikasi	47
Gambar 4. 6	Demografi Waktu Penggunaan Aplikasi	48
Gambar 4. 7	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module 1 SPOTIFY	49
Gambar 4. 8	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module II SPOTIFY	50
Gambar 4. 9	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module III SPOTIFY	51
Gambar 4. 10	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module IV SPOTIFY	52
Gambar 4. 11	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module V SPOTIFY	53
Gambar 4. 12	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module I RESSO	54
Gambar 4. 13	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module II RESSO	55
Gambar 4. 14	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module III RESSO.....	56
Gambar 4. 15	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module IV RESSO	57
Gambar 4. 16	Grafik Hasil Pengolahan Data meCUE Quistionnaire 2.0 Module V RESSO.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Timeline Penelitian	68
Lampiran 2 Dokumen Penelitian atau Penyebaran Kuesioner	70
Lampiran 3 Penerjemahan Kuesioner	71
Lampiran 4 Perbandingan Nilai meCUE Quistionnaire dari kedua object (Spotify & Resso)	72
Lampiran 5 Perbandingan Indikator meCUE Quistionnaire 2.0 Kedua Object Secara Grafik	73
Lampiran 6 Kuesioner Penelitian	74
Lampiran 7 File Excel Hasil Jawaban Responden dari Kuesioner Online	81
Lampiran 8 Pemilahan Data Hasil Penelitian Menggunakan Excel	82
Lampiran 9 Pengolahan Data Menggunakan Excel dengan meCUE Quistionnaire 2.0	83
Lampiran 10 Uji Valilditas Spotify dan Resso Menggunakan Software IBM SPSS Statistics Versi 26.....	84
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian Tugas Akhir.....	86
Lampiran 12 Jawaban Pihak Object Penelitian.....	88