

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Proyek

Layanan Internet berkembang pesat di sektor *music digital* sehingga berdampak pada bagaimana bisnis terhubung ke aplikasi mobil secara efektif. Pengguna cenderung melakukan layanan musik *streaming* dengan mudah melalui aplikasi mobil. Aplikasi mobil menjadi salah satu hal yang harus dimiliki oleh sebuah perusahaan. Salah satu perusahaan yang mengikuti tren ini adalah SPOTIFY Ltd yang merupakan perusahaan yang memiliki fokus pada *website* atau aplikasi mobil SPOTIFY dengan fitur memutar musik tidak berbayar dan bisa memilih untuk mengupgrade ke SPOTIFY *Premium* yang memberikan layanan musik *streaming*. [1]

Aplikasi SPOTIFY merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan layanan musik-digital, podcast, dan video yang memberi akses ke jutaan lagu dan konten lain dari artis di seluruh dunia. Koleksi musik SPOTIFY kini tergolong luas karena adanya perbaruan setiap minggu. *Streaming* musik SPOTIFY hukumnya legal, karena telah membayar royalti pada setiap label rekaman serta para musisinya. Dengan cara ini, SPOTIFY telah mendukung artis dan membantu penjualan baik merchandise hingga tiket konsernya. SPOTIFY memberikan kelebihan lain seperti penghilangan iklan serta multi-akses (ponsel, komputer, *offline mode*). Dari semua itu, hal yang paling menonjol yakni ketika mengakses *online music streaming* nya. Dimana pengguna akan ditawarkan kepraktisan dengan *cloud music library* yang lengkap tersebut. Intinya, SPOTIFY saat ini menjadi produk yang dapat menggantikan penjualan musik tradisional (CD atau kaset) untuk segala kalangan musisi. Selain itu, layanan *streaming* tersebut juga mengklaim bahwa telah menurunkan tingkat pembajakan sebesar 55% lewat taktik pemasaran nya. [2]

Pengalaman pengguna (*User Experience*) merangkum semua aspek emosi pengguna, Keyakinan, Keinginan, Persepsi, Responfisik, Psikologi, Perilaku, dan Pencapaian yang terjadi setelah digunakan. Untuk mencapai sebuah *User Experience* yang berkualitas tinggi dalam penawaran perusahaan, harus ada penggabungan yang sejalan antara berbagai disiplin ilmu, termasuk teknik, pemasaran, desain grafis dan industri, dan desain antarmuka. Penting untuk membedakan pengalaman pengguna total dari antarmuka pengguna (*UI*), meskipun *UI* jelas merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah desain. Kita juga harus membedakan *UX* dan kegunaan: Menurut definisi *Usability* atribut kualitas *UI*, meliputi apakah sistem mudah dipelajari, efisien digunakan, menyenangkan, dan sebagainya. Sekali lagi, ini sangat penting, dan lagi total pengalaman pengguna adalah konsep yang lebih luas lagi.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi SPOTIFY. Pengalaman pengguna (*User Experience*) merangkum semua aspek emosi pengguna, keyakinan, keinginan persepsi, respon fisik, psikologi, perilaku, dan pencapaian yang terjadi setelah digunakan. Sebagai contoh, ketika pengguna menggunakan aplikasi SPOTIFY, apakah fitur-fitur di dalam aplikasi tersebut mudah digunakan. Sebuah aplikasi seharusnya tidak hanya bisa digunakan dan juga berguna, namun seharusnya dapat membuat pengguna nyaman pada saat menggunakan aplikasi. Pengukuran *User Experience* berfungsi untuk mengetahui apa yang dirasakan pengguna, apakah pengguna merasa senang, mendapatkan kemudahan, memiliki perasaan tertekan, atau merasa puas ketika menggunakan aplikasi.

Salah satu Metode yang dapat digunakan adalah pengukuran berdasarkan teori Metode MeCue 2.0 (*Modular Evaluation of Key Components of User*) adalah sebuah alat atau kuesioner yang mudah dan efisien dalam mengukur *User Experience (UX)* [3]. Kuesioner meCUE digunakan untuk mengevaluasi aplikasi tersebut. Metode meCUE versi bahasa Indonesia memiliki keunggulan yaitu sudah teruji korelasinya, dan juga reliable sehingga dapat menghasilkan sesuatu untuk diperhitungkan pada alat bantu Uji Validitas dan Realibilitas yang kemudian instrumen tersebut akan digunakan sebagai metode evaluasi *User Experience* pada aplikasi SPOTIFY. Metode meCue 2.0 berisi 5 module yaitu:

1. Modul I (*Perception of Instrumental Qualities*) variabel nya terdiri dari Kegunaan (*Usefulness*) & Pemakaian (*Usability*).
2. Modul II (*Perception of Non-Instrumental Qualities*) variabel nya terdiri dari Penampilan Estetik (*Visual Aesthetic*), Status (*Status*), dan Komitmen (*Commitment*).
3. Modul III (*User Emotions*) variabel nya terdiri dari Emosi/Perasaan Positif (*Positive Emotions*) & Emosi/Perasaan Negatif (*Negative Emotions*).
4. Modul IV (*Consequences of Use*) variabel nya terdiri dari Loyalitas Produk (*Product Loyalty*), & Niat untuk Menggunakan (*Intention to Use*).
5. Modul V (*Overall Evaluation*) variabel nya yaitu Evaluasi Keseluruhan (*Overall Evaluation*).

Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti tingkat *User Experience* pada aplikasi mobil layanan audio SPOTIFY berdasarkan metode meCUE 2.0 agar pengukuran yang dilakukan dapat menjadi masukan bagi pengembang untuk memperbaiki atau meningkatkan *User Experience* pada sistem selanjutnya. Sehingga dapat terus meningkatkan daya tarik pengguna serta memiliki pengguna yang setia dalam menggunakan aplikasinya

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan Tugas Akhir dengan judul **“PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBIL LAYANAN AUDIO “SPOTIFY” DENGAN MENGGUNAKAN METODE MeCue 2.0”**

1.2. Tujuan Proyek

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi mobile layanan musik streaming “SPOTIFY” dengan menggunakan metode *Modular Evaluation of Key Components of User* (meCue 2.0)

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup proyek ini adalah :

1. Menggunakan Metode meCue 2.0 menggunakan 5 skala penelitian dengan 10 variabel yaitu: Kegunaan (*Usefulness*), Pemakaian (*Usability*), Penampilan Estetik (*Visual Aesthetic*), Status (*status*), Komitmen (*commitment*), Emosi/Perasaan Positif (*Positive Emotions*), Emosi/Perasaan Negatif (*Negative Emotions*), Loyalitas Produk (*Product Loyalty*), Niat untuk Menggunakan (*Intention to Use*) dan Evaluasi Keseluruhan (*Overall Evaluation*).
2. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa/i kelas di Program Studi S1 STMIK & STIE Mikroskil berjumlah 70 yang menggunakan Aplikasi Mobil SPOTIFY.
3. Pengukuran tingkat kepuasan pengguna dengan pengisian kuesioner.

1.4. Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing Personil Proyek.

Tabel 1.1. Personil Proyek

NIM	NAMA	TUGAS
1521113905	M. Deni Ismail Hasibuan	1. Mengumpulkan bahan dan refrensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diuji 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Pengolahan data dan kuesioner 5. Menyusun kesimpulan 6. Menyusun laporan proyek
152112845	Mora Sotardodo Tarigan	1. Mengumpulkan bahan dan refrensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diuji 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Pengolahan data dan kuesioner 5. Menyusun kesimpulan

		6. Menyusun laporan proyek
--	--	----------------------------

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek.

Tabel 1.2. Jadwal Pelaksanaan Proyek

NO	Keterangan Kegiatan	Maret 2020				April 2020				Mei 2020				Juni 2020				Juli 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan bahan dan refrensi																				
2	Mengamati aplikasi mobil SPOTIFY																				
3	Menyusun dan menyebarkan kuesioner																				
4	Pengolahan data dan kuesioner																				
5	Menyusun kesimpulan																				
6	Menyusun laporan proyek																				