

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBIL
LAYANAN AUDIO “SPOTIFY”
DENGAN MENGGUNAKAN METODE MeCue 2.0**

PROYEK

Oleh:

**M. DENI ISMAIL HASIBUAN
NIM: 15.211.3905
MORA SOTARDODO TARIGAN
NIM: 15.211.2845**

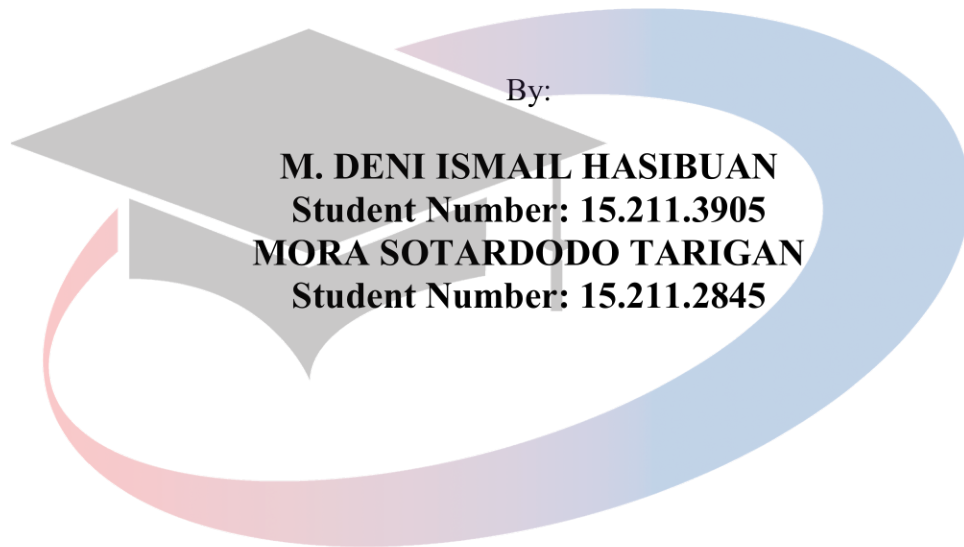
UNIVERSITAS
MIKROSKIL



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2020**

**USER EXPERIENCE MEASUREMENT OF
AUDIO STREAMING “SPOTIFY” MOBILE APPLICATION USING
MeCue 2.0 METHOD**

FINAL PROJECT



By:

**M. DENI ISMAIL HASIBUAN
Student Number: 15.211.3905
MORA SOTARDODO TARIGAN
Student Number: 15.211.2845**

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**STUDY PROGRAM INFORMATION SYSTEM
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2020**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBIL
LAYANAN AUDIO “SPOTIFY”
DENGAN MENGGUNAKAN METODE MeCue 2.0

PROYEK

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

M. DENI ISMAIL HASIBUAN
NIM: 15.211.3905
MORA SOTARDODO TARIGAN
NIM: 15.211.2845

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, MMSI., Ph.D.

Medan, Juli 2020
Diketahui dan Disahkan Oleh

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : M. Deni Ismail Hasibuan
NIM : 15.211.3905
Peminatan : e-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Pengukuran User Experience Aplikasi Mobil Layanan Audio "SPOTIFY" dengan Menggunakan Metode MeCue 2.0

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari manapun.

Medan, Juli 2020

Saya yang membuat pernyataan,



M. Deni Ismail Hasibuan

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Mora Sotardodo Tarigan
NIM : 15.211.2845
Peminatan : e-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Pengukuran User Experience Aplikasi Mobil Layanan Audio "SPOTIFY" dengan Menggunakan Metode MeCue 2.0
Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari manapun.

Medan, Juli 2020

Saya yang membuat pernyataan,



Mora Sotardodo Tarigan

PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBIL LAYANAN AUDIO “SPOTIFY” DENGAN MENGGUNAKAN METODE MeCue 2.0

Ringkasan Eksekutif

Spotify adalah aplikasi mobil yang memudahkan pengguna dalam mendengarkan audio streaming secara online baik berupa lagu dan podcast. Berdasarkan observasi peneliti terhadap penilaian aplikasi Spotify yang ada di Playstore ataupun AppStore, masih ada tanggapan sebagian pengguna yang belum puas terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi user experience terhadap aplikasi Spotify dengan metode meCUE questionnaire yang terdiri dari 5 modul, yakni Modul I (Perception of Instrumental Qualities), Modul II (Perception of Non-Instrumental Qualities), Modul III (user emotions), Modul III (consequences of use), Modul IV (Consequences) dan Modul V (overall evaluation) dengan jumlah 34 item pernyataan. kuesioner meCUE diterjemahkan dan kemudian disebarluaskan kepada 70 responden. Selanjutnya, kuesioner yang telah didapatkan hasilnya dihitung pada meCUE Questionnaire lalu dilakukan Uji Validitas & Reliabilitas Cronbach Aphas's sehingga hasil evaluasi UX dapat diketahui. Hasil dari perhitungan nilai rata-rata tertinggi untuk Spotify adalah 5,26 (Usability) dengan dengan nilai Cronchbach Alpha nya sebesar 0.69, dan nilai rata-rata terendah 2,44 (negative emotions) dengan nilai Cronchbach Alpha nya sebesar 0.91. Berdasarkan hasil pengukuran meCUE 2.0 pada "Spotify" mendapatkan Rata-rata untuk nilai keseluruhan untuk Spotify adalah 3,84. sehingga dapat disimpulkan bahwa user experience aplikasi mobil "Spotify" dinyatakan "Cukup Baik".

Kata Kunci: Spotify, User Experience, meCUE Questionnaire, Uji Validitas dan Reliabilitas

Executive Summary

Spotify is a mobile application that makes it easy for users to listen to streaming audio online in the form of songs and podcasts. Based on the observations of researchers on the assessment of Spotify applications in the Playstore or Appstore, there are still responses from some users who are not satisfied with the use of the application. This study aims to measure user experience for the Spotify application with the meCUE questionnaire method which consists of 5 modules, namely Module I (Perception of Instrumental Qualities), Module II (Perception of Non-Instrumental Qualities), Module III (user emotions), Modules III (Consequences of use), Module IV (Consequences) and Module V (overall evaluation) with a total of 34 statement items. the meCUE questionnaire was translated and then distributed to 70 respondents. Furthermore, the questionnaire that has been obtained is calculated on the meCUE Questionnaire and then conducted a Cronbach Aphas's Validity & Reliability Test so that the UX evaluation results can be known. The results of the calculation of the highest average value for Spotify is 5.26 (Usability) with a Cronchbach Alpha value of 0.69, and the lowest average value of 2.44 (negative emotions) with a Cronchbach Alpha value of 0.91. Based on meCUE 2.0 measurement results on "Spotify" get an average for the overall value for Spotify is 3.84. so it can be concluded that the user experience of the car application "Spotify" is declared "Good Enough".

Keywords: Spotify, User Experience, meCUE Questionnaire, Validity and Reliability Test

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, yang merupakan salah satu pemenuhan kurikulum Program Studi S-1 Sistem Informasi dengan peminatan Sistem Informasi Enterprise dan Sistem Informasi Ebisnis pada STMIK Mikroskil Medan. Adapun judul dari Tugas Akhir ini adalah “Pengukuran User Experience Aplikasi Mobil Layanan Audio “SPOTIFY” dengan Menggunakan Metode MeCue 2.0”

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak menghadapi kendala dan kesulitan baik secara rohani dan jasmani. Namun berkat bimbingan, bantuan dan dukungan yang tiada hentinya dari banyak pihak sehingga penulis dapat melewati kesulitan-kesulitan yang dihadapi. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan Terimakasih, yaitu kepada:

1. Orang tua dan Keluarga yang senantiasa telah mendukung dan memberikan motivasi baik dari segi moral maupun material sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, MMSI., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Ibu Angela, S.Kom., M.MSI. selaku Pendamping Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Ketua STMIK Mikroskil Medan.
5. Bapak Djoni, S.kom., M.MSI., selaku Wakil Ketua I STMIK Mikroskil Medan.
6. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
7. Ibu Chatrine Sylvia, S.Kom., M.MSI., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
8. Teman-teman Pasbar dan juga Teman-teman Twitter yang telah memberikan motivasi, semangat, dukungan, serta meluangkan waktu untuk berbagi pikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
9. Seluruh Responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.

Penulis menyadari bahwa isi dan teknik penulisan dari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi tata bahasa maupun materi yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, penulis menerima setiap kritik dan saran dari pembaca dan semua pihak yang mengarah pada perbaikan laporan ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan, mahasiswa/I, dan pihak yang membutuhkan.

Medan, Juli 2020
Penulis,



M. Deni Ismail Hasibuan
Mora Sotardodo Tarigan

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR ISI

Ringkasan Eksekutif	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Proyek	1
1.2. Tujuan Proyek.....	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Rencana Pelaksanaan Proyek.....	3
1.4.1 Personil Proyek.....	3
1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Aplikasi Mobile	6
2.2. Audio Streaming	7
2.3. Interaksi Manusia dan Komputer	7
2.4. User Interface (UI).....	9
2.5. User Experience (UX)	11
2.6. Modular Evaluation of Key Components of User (meCue 2.0).....	11
BAB III PELAKSANAAN.....	19
3.1. Objek Penelitian.....	19
3.1.1 SPOTIFY	19
3.1.2 Menu Login dan Form Pendaftaran.....	19
3.1.3 Tampilan Menu	21
3.1.4 Pemutaran Audio SPOTIFY	28

3.2. Metode Pengumpulan Data.....	32
3.3. Rancangan Penelitian	36
3.4. Metode Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Analisis Hasil.....	46
4.1.1 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Kategori	46
4.1.2 Hasil dan Pengukuran.....	47
4.2. Evaluasi Individu	53
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
4.3.1 Grafik.....	60
BAB V PENUTUP	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	86

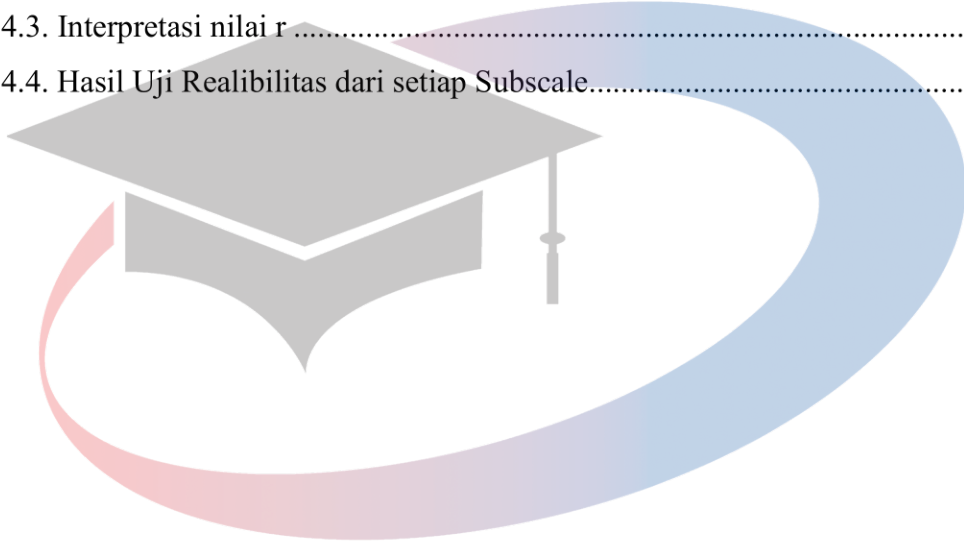
UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Components of User Experience (CUE).....	12
Gambar 2.2 Modular structure of the meCUE questionnaire.....	14
Gambar 3.1 Tampilan halaman awal aplikasi mobil SPOTIFY	19
Gambar 3.2 Tampilan halaman pendaftaran e-mail	20
Gambar 3.3 Tampilan Menu.....	21
Gambar 3.4 Tampilan Menu Home	22
Gambar 3.5 Tampilan Menu Cari.....	23
Gambar 3.6 Tampilan Menu Koleksi Kamu bagian Musik.....	24
Gambar 3.7 Tampilan Koleksi Kamu bagian Podcast.....	25
Gambar 3.8 Tampilan Menu Premium	26
Gambar 3.9 Tampilan Menu Pengaturan.....	27
Gambar 3.10 Tampilan rekomendasi Lagu, Album, Artis, Playlist, Acara dan episode podcast.	28
Gambar 3.11 Tampilan rekomendasi Lagu, Album, Artis, Playlist, Acara dan episode podcast.	29
Gambar 3.12 Tampilan pemilihan lagu untuk diputar selanjutnya.	30
Gambar 3.13 Tampilan pemilihan lagu untuk diputar selanjutnya.	31
Gambar 3.14 Rancangan Penelitian.....	37
Gambar 3.15 Data mentah N=20.....	39
Gambar 3.16 Diagram Modul 1 sampai 5. N=20	43
Gambar 4.1 Persentase Responden Berdasarkan Stambuk Mahasiswa	46
Gambar 4.2 Persentase Responden Berdasarkan Jurusan	47
Gambar 4.3 Data Hasil Penyebaran Kuesioner	49
Gambar 4.4 Transformasi Data Hasil Kuesioner	52
Gambar 4.5 Skala Rataan Perorangan dari Responden	55
Gambar 4.6 Nilai individual dari dimensi atau skala; N = 70	56
Gambar 4.7 Nilai Median Subscale dari Seluruh Jawaban Responden.....	57
Gambar 4.8 Nilai Mean Values Subscale dari Seluruh Jawaban Responden.....	58
Gambar 4.9 Nilai Standard Deviation Subscale dari Seluruh Jawaban Responden.....	59
Gambar 4.10 Nilai Minimum Subscale dari Seluruh Jawaban Responden.....	60
Gambar 4.11 Nilai Maximum Subscale dari Seluruh Jawaban Responden	60
Gambar 4.12 Grafik tiap Subscale dari Seluruh Jawaban Responden	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Personil Proyek.....	3
Tabel 1.2. Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	5
Tabel 3.1. Penjelasan Skala Likert	35
Tabel 3.2 Nilai individual dari dimensi atau skala; N = 20.....	38
Tabel 4.1. Penjelasan Skala Likert	46
Tabel 4.2. Rangkuman jawaban seluruh responden	48
Tabel 4.3. Interpretasi nilai r	58
Tabel 4.4. Hasil Uji Realibilitas dari setiap Subscale.....	59



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Online Penelitian	77
Lampiran 2: Semua Jawaban Responden	84
Lampiran 3: Worksheet meCue Questionnaire Excel	86



UNIVERSITAS MIKROSKIL