

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Musik merupakan bagian dari kehidupan bagi masyarakat di seluruh dunia, musik adalah seni yang berusaha untuk mengisi jiwa dan melukiskan emosi melalui lagu [1]. Bisa dikatakan juga musik menjadi suatu alat bantu untuk menenangkan jiwa dan pikiran manusia. Pada era sebelumnya masyarakat bisa mendengarkan musik melalui radio, televisi, ataupun langsung menonton konser idola mereka di atas panggung. Seiring pesatnya perkembangan di bidang teknologi informasi, mengakibatkan cara mendengarkan musik mengalami perubahan yang signifikan. Dengan adanya aplikasi *Streaming Music Online*, terutama generasi milenial, dapat dengan mudah mengunduh dan menikmati musik yang diinginkan.

Ada beberapa aplikasi *Streaming Music Online* yang tersedia gratis maupun berbayar seperti JOOX dan Spotify. Aplikasi tersebut memungkinkan para pengguna untuk mendengarkan music secara *online* maupun *offline*. Layanan berbasis aplikasi *streaming online* ini semakin banyak diminati oleh pengguna smartphone di Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh DailySocial, 85% responden menyatakan mendengarkan *Streaming Music Online* secara reguler dalam enam bulan terakhir. Menurut DailySocial 56,12% responden mengaku menggunakan layanan *Streaming Music Online* karena mendapatkan akses gratis dari penyedia jasa dan layanan internet mereka dan layanan *Streaming* berbayar yang paling banyak digunakan yaitu JOOX, yang digunakan oleh 70,73% responden [2].

Spotify merupakan layanan musik streaming asal Swedia, yang bermula pada tahun 2008. Di Indonesia Spotify hadir pada tahun 2016 [3], meskipun tergolong baru Spotify seketika menjadi salah satu aplikasi *Streaming* paling populer di Indonesia. Spotify memiliki layanan *Premium* yang mengharuskan penggunanya berlangganan agar dapat menikmati musik tanpa iklan. Sedangkan JOOX merupakan layanan streaming musik asal China yang dirilis pada tahun 2015 [4], dan pada tahun yang sama Joox hadir di Indonesia. Sama seperti Spotify, Joox juga menerapkan layanan *Premium Features*. Perbedaannya Joox hanya dapat mendengarkan sebagian koleksi lagu jika belum berlangganan. Tidak seperti Spotify yang dapat menikmati seluruh koleksi lagu. Secara demografi Spotify sesungguhnya lebih superior secara global, dengan angka 217 juta pengguna [5].

Di balik banyaknya pengguna aplikasi tersebut terdapat berbagai ulasan yang berisi *positive review* dan *critical review*. Terdapat ulasan kekecewaan dan ada juga yang

menyatakan bahwasanya aplikasi *Streaming Music* tersebut memuaskan dari sisi *User Experience* [6]. Pada sebuah aplikasi, desain adalah hal yang utama untuk memikat pengguna. *User Experience* memainkan peran keseluruhan dalam membantu aplikasi agar menonjol, *User Experience* tidak hanya membantu bisnis untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengukur dan membandingkan *User Experience* dari kedua aplikasi Joox dan Spotify dengan menggunakan metode penilaian *User Experience* yang sudah ada. Terdapat banyak metode untuk mengukur *User Experience*, antara lain Metode *Heuristic Evaluation*, *Metode McCall*, *Metode Simple Additive Weighting (SAW)*, dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Dari metode-metode tersebut penulis memilih satu dari antaranya yaitu metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Menurut Laugwitz, Held, & Schrepp, *User Experience Questionnaire (UEQ)* adalah instrumen penelitian yang digunakan pada pengolahan data survei terkait pada pengalaman pengguna untuk melakukan uji penilaian kualitas subjektif [7]. Keunggulan *UEQ (User Experience Questionnaire)* antara lain adalah menjadi suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif. *UEQ* memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif. Skala kuesioner dirancang untuk menangani kesan pengalaman pengguna yang menyeluruh. Format kuesioner mendukung respon user untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika memakai suatu produk. Sikap terhadap pengukuran pengalaman pengguna lebih positif daripada yang diidentifikasi dalam wawancara, dan terdapat pandangan yang bernuansa pada detail pengukurannya [7].

Sebagian besar evaluasi pengalaman pengguna yang dilakukan menggunakan kuesioner dapat dijalankan secara cepat namun kurang baik dalam menangkap dinamika perubahan pengalaman pengguna, maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian untuk melakukan perbandingan pengalaman pengguna dari sisi *User Experience* pada dua aplikasi *music streaming* yaitu *JOOX* dan *Spotify*. Keduanya dipilih berdasarkan jumlah *subscriber* tertinggi di Indonesia [3].

Berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Pengujian *User Experience* pada Aplikasi *Streaming Music* dengan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Studi Kasus : *Joox* dan *Spotify*)**”

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk menguji dan mengevaluasi *user experience* pada dua Aplikasi *Streaming Music*: “Joox dan Spotify” dan membandingkan skor dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Dalam penelitian ini, beberapa prioritas masalah akan dibahas, agar tidak menyimpang dari tujuan proyek penelitian untuk menilai *User Experience* pada Aplikasi *Streaming Music* JOOX dan Spotify.

1. Jumlah partisipan yang akan digunakan dalam penelitian ini minimal sebanyak 97 orang, diambil menggunakan rumus Slovin dengan *Confidence Level* 95% dan *Margin of Error* 10%, partisipan tersebut adalah mahasiswa/mahasiswi STMIK Mikroskil.
2. Menggunakan metode UEQ dengan 6 skala penilaian, yaitu: *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty Data*.
3. Pengujian dilakukan terhadap aplikasi Joox dan Spotify pada *platform Android*.
4. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Data Analysis Tools*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menjelaskan tugas dari masing – masing pelaksana proyek.

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
162114045	Tri Agung Pramana	<ol style="list-style-type: none">1. Perencanaan Proyek2. Mengumpulkan bahan referensi3. Mengobservasi Aplikasi JOOX dan Spotify4. Menyusun dan mengolah perekaman data responden5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner6. Menyusun Laporan Proyek
172110075	Andolin Simanjuntak	<ol style="list-style-type: none">1. Perencanaan Proyek2. Mengumpulkan bahan referensi

		3. Mengobservasi Aplikasi JOOX dan Spotify 4. Menyusun dan Menyebarkan Kuesioner 5. Menyusun Laporan Proyek
--	--	---

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

N O	Tahapan	Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan Proyek																
2	Mengumpulkan bahan referensi																
3	Mengobservasi Aplikasi JOOX dan Spotify																
4	Menyusun dan Menyebarkan Kuesioner																
5	Menyusun dan mengolah perekaman data responden																
6	Analisis data dan kesimpulan																
7	Menyusun laporan proyek																

UNIVERSITAS
MIKROSKIL