

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *MUSIC*
STREAMING MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

RIVAN SEPTYAN

NIM: 11212761

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2025**

PERSEMBAHAN

*"Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia."
(Nelson Mandela)*

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Rachmat Effendi dan Ibu Yosita tercinta, yang dengan kasih sayang tiada henti telah membesarkan, membimbing, dan mendoakan saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan moril maupun materil, serta motivasi dan cinta yang tak pernah pudar dalam setiap langkah saya.
2. Adik dan seluruh saudara-saudaraku tersayang, yang selalu menjadi sumber semangat, dukungan, dan doa agar saya dapat menyelesaikan studi ini dengan baik dan meraih kesuksesan.
3. Teman-teman serta orang-orang terdekat yang saya cintai, yang dengan tulus menemani, memberi semangat, dan membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terselesaikan.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rivan Septyan
NIM : 11212761
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Streaming Music* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*”**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat : Jakarta
Pada tanggal : 26 Januari 2026



Rivan Septyan

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rivan Septyan
NIM : 11212761
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “**Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Streaming Music Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Jakarta

Pada tanggal : 26 Januari 2026


Rivan Septyan

The signature is written in black ink over a red circular stamp and a yellow rectangular stamp. The red stamp contains the text 'UNIVERSITAS NUSA MANDIRI' and 'FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI'. The yellow stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and '9920DAMX096856545'.

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rivan Septyan
NIM : 11212761
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Streaming Music Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Telah dipertahankan pada periode 2025-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 02 Februari 2026

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Daning Nur Sulistyowati, M.Kom.

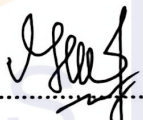
 02/26/2026

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom.



Penguji II : Siti Masturoh, M.Kom.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “**Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Music Streaming* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)**”, adalah hasil karya tulis asli **RIVAN SEPTYAN** dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Rivan Septyan
Alamat : Jl. Mandor Samin, gg. Hj Atim 1, RT 005/004
No.Telp : 082315722413
E-mail : septyanrivan2@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Tugas Akhir yang penulis ambil sebagai berikut **“ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *MUSIC STREAMING* MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)”**

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Daning Nur Sulisyowati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8A.10 Universitas Nusa Mandiri

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 26 Januari 2025

Penulis



Rivan Septyan



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Rivan Septyan (11212761), Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Music Streaming* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi musik *streaming* sebagai sarana hiburan yang praktis dan mudah diakses. Aplikasi JOOX dan Langit Musik merupakan dua *platform* musik *streaming* yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia namun masih ditemukan berbagai keluhan pengguna terkait kinerja aplikasi, tampilan antarmuka, serta kenyamanan dalam penggunaan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) yang dirasakan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi musik *streaming* JOOX dan Langit Musik menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mencakup enam aspek yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna aktif kedua aplikasi. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* untuk mengetahui nilai rata-rata pada setiap dimensi pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kedua aplikasi sebagian besar aspek berada pada kategori baik hingga sangat baik, khususnya pada aspek daya Tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi. Namun demikian aspek kebaruan masih menunjukkan nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya pada kedua aplikasi tersebut mengindikasikan bahwa unsur inovasi dan kesan baru dalam fitur maupun tampilan aplikasi masih perlu ditingkatkan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan masukan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, *User Experience Questionnaire* (UEQ), Aplikasi Musik *Streaming*, JOOX, Langit Musik

ABSTRACT

Rivan Septyan (11212761), Analysis of User Experience of the Music Streaming Application Using the User Experience Questionnaire (UEQ) Method

The development of digital technology has led to an increased use of music streaming applications as a practical and easily accessible form of entertainment. JOOX and Langit Musik are two music streaming platforms widely used by the Indonesian community; however, various user complaints related to application performance, user interface design, and overall usability are still found. These conditions indicate the need for an evaluation to determine the quality of user experience perceived by users. This study aims to analyze the user experience of JOOX and Langit Musik music streaming applications using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which consists of six dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. Data were collected through the distribution of questionnaires to who are active users of both applications. The collected data were then processed using the UEQ Data Analysis Tool to obtain average scores for each user experience dimension. The results show that for both applications, most aspects are categorized as good to excellent, particularly in terms of attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, and stimulation. However, the novelty aspect demonstrates relatively lower scores compared to other dimensions in both applications, indicating that innovation and a sense of newness in application features and interface design still need to be improved. The findings of this study are expected to serve as evaluation material and provide recommendations for application developers in enhancing overall user experience quality.

Keywords: User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Music Streaming Application, JOOX, Langit Musik

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Putu, D. Anggreni, S. Informasi, and U. P. Ganesha, "Analisis Usability Dan User Experience Dengan Metode System," vol. 13, no. 2, pp. 1495–1503, 2025.
- [2] G. K. Alfarisi and M. Y. Fathoni, "2 1, 2," vol. 9, no. 25, pp. 409–419, 2023.
- [3] N. A. Aprilia, A. Faroqi, and S. Mukaromah, "APLIKASI MOBILE PERPUSTAKAAN DIGITAL IPUSNAS MENGGUNAKAN," vol. 11, no. 2, pp. 97–103, 2024, doi: 10.30656/jsii.v11i2.9196.
- [4] Y. Hermawan and P. P. Pratama, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital X Menggunakan User Experience Questionnaire," vol. 4, no. 1, 2024, doi: 10.37641/jabkes.v4i1.2529.
- [5] J. H. Permana and E. Saputra, "Evaluasi user experience pada aplikasi maxim mobile menggunakan user experience questionnaire," vol. 10, no. 2, pp. 1178–1184, 2025.
- [6] M. Putra *et al.*, "Analisis User Experience Quizizz pada Gamification di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 7, no. 3, pp. 934–941, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.40758.
- [7] H. M. Akbar, H. M. Az-zahra, and B. S. Prakoso, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile KAI Access menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan Usability Testing (Studi Kasus : PT . KAI)," vol. 7, no. 7, pp. 3537–3547, 2023.
- [8] D. Pibiana, "PENGUNAAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGANALISIS KUALITAS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MYINDIHOME MOBILE," vol. 7, no. 1, pp. 10–19, 2023.
- [9] M. Irsan, P. Studi, T. Informatika, F. Teknik, U. Tanjungpura, and J. Prof, "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE NOTIFIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK Mendukung KINERJA DI INSTANSI PEMERINTAHAN".
- [10] K. Firdaus, "Efektifitas Layanan Mobile Application ‘ mLibrary ,” 2023.
- [11] A. Kholik, A. Soegiarto, W. P. Sari, and U. Negeri, "Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna," no. 4, 2024.
- [12] R. Auliazmi, G. Rudyanto, and R. D. W. Utomo, "Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience of the Ruangguru Application," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 4, no. 1, pp. 21–36, 2021, doi:

10.25105/jsrr.v4i1.9968.

- [13] B. A. B. Ii and A. T. Pustaka, "No Title," pp. 11–38, 2022.
- [14] Y. Septiani, E. Arribe, and R. Diansyah, "(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru)," vol. 3, no. 1, pp. 131–143, 2020.
- [15] D. Noviani, R. Pratiwi, S. Silvianadewi, M. B. Alexandri, and A. Hakim, "PENGARUH STREAMING MUSIK TERHADAP INDUSTRI MUSIK DI INDONESIA," vol. 29, no. 1, 2020.
- [16] C. E. Hsu and B. Sandy, "Music Streaming Characteristics and Consumption Emotion as Determinants of Consumer Satisfaction and Purchase Intention," vol. 17, no. 3, pp. 157–188, 2021, doi: 10.7903/cmr.20647.
- [17] B. A. B. Ii and P. Negeri Sriwijaya, "No Title," pp. 6–22, 2021.
- [18] W. Talitha Fendya and S. Chendra Wibawa, "PRODUCT UNTUK MENGETAHUI KEPUASAN PENDIDIKAN KOMPUTER PADA LPK CYBER COMPUTER Wimona Talitha Fendya Setya Chendra Wibawa Abstrak Abstract," pp. 45–53.
- [19] P. C. Susanto, D. U. Arini, L. Yuntina, and J. Panatap, "Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2024.
- [20] A. Fitriani Djollong, "Tehnik pelaksanaan penelitian kuantitatif (Technique Of Quantitative Research)," vol. II, no. September, pp. 86–100, 2022.
- [21] M. Alif Kresnanto, B. Trias Hanggara, and B. Sapta Prakoso, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada RedDoorz dan Airy)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3637–3646, 2020.
- [22] R. Dimas, B. Kurniawan, S. H. Wijoyo, and N. H. Wardani, "Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Heuristic Evaluation," vol. 3, no. 6, 2022.
- [23] A. A. Masruroh, R. Juita, and B. Pangaribuan, "Analisis Kepuasan Pengguna Pada Layanan Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *INFORMAL Informatics J.*, vol. 8, no. 2, p. 143, 2023, doi: 10.19184/isj.v8i2.38011.
- [24] R. Yuwono, A. Wibowo, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile)," vol. 3, no. 6, pp. 5666–5673, 2022.

- [25] R. Islami, S. S. Hilabi, and A. Hananto, "Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket.Com Menggunakan Metode User Experience Quesionnaire," *Remik*, vol. 7, no. 1, pp. 497–505, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12106.
- [26] I. Gusti Putu Agung Arka Putra, P. Putu Ode Juliantara, I. Made Agus Oka Gunawan, and G. Indrawan, "EVALUASI USABILITY WEBSITE BUKALAPAK DAN TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," vol. 18, no. 2, pp. 166–175, 2024.
- [27] A. Syaifullah, M. L. Hamzah, A. Anofrizen, and S. Syaifullah, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna dan Kualitas Layanan pada Aplikasi DANA dan OVO Menggunakan Metode User Experience Questionnaire dan Importance Performance Analysis," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 3, pp. 1128–1139, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.40512.

