

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI STREAMING MUSIK MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Rivan Septyan^{1*}, Daning Nur Sulistyowati²

¹Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jl. Margonda raya No. 545, Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jl. Margonda raya No. 545, Indonesia
 Septyanrivan2@gmail.com, ²daningnur.dgs@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi streaming musik sebagai sarana hiburan yang praktis dan mudah diakses. Aplikasi JOOX dan Langit Musik merupakan dua platform streaming musik 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 streaming musik 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 yang merupakan 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 Streaming Musik; JOOX; Langit Musik

Abstrak

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 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.

Kata kunci: User Experience; User Experience Questionnaire; Music Streaming Application; JOOX; Langit Musik

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses dan menikmati musik, dari media fisik menuju layanan streaming berbasis internet. Aplikasi streaming musik memungkinkan pengguna mendengarkan berbagai jenis musik secara instan dan fleksibel, sehingga semakin diminati. Di Indonesia, beberapa aplikasi streaming musik yang populer antara lain JOOX dan Langit Musik, yang menawarkan berbagai fitur seperti playlist, lirik, dan personalisasi konten [1].

Meskipun memiliki jumlah pengguna yang tinggi, kedua aplikasi tersebut masih menerima berbagai keluhan dari pengguna, khususnya terkait performa aplikasi, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan antarmuka. Berdasarkan ulasan pengguna di *Google Play Store*, ditemukan permasalahan seperti aplikasi yang lambat, gangguan saat pemutaran lagu, kesulitan login, serta antarmuka yang kurang responsif. Hal ini menunjukkan bahwa aspek pengalaman pengguna (*user experience*) masih perlu dievaluasi secara menyeluruh [2].

Pengalaman pengguna merupakan faktor penting yang memengaruhi kepuasan, loyalitas, dan keberlanjutan penggunaan aplikasi. Evaluasi pengalaman pengguna dapat memberikan gambaran mengenai persepsi, emosi, serta tingkat kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang mengukur enam aspek utama, yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty* [3].

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan dan mengevaluasi nilai pengalaman pengguna dari dua aplikasi streaming music JOOX dan Langit Musik menggunakan metode UEQ. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan layanan, serta menjadi referensi akademik dalam penelitian *user experience* pada aplikasi hiburan digital di Indonesia [4].

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Pengalaman Pengguna

User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Hassenzahl mengemukakan bahwa desain UX berorientasi pada menciptakan pengalaman yang positif dan memuaskan dengan mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kemudahan penggunaan dan aksesibilitas. Norman menekankan bahwa UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas terhadap produk, sehingga penting bagi desainer untuk menerapkan prinsip-prinsip desain yang berfokus pada pengguna [5].

2.2. Streaming Musik

Streaming Music secara sederhana berarti mengakses musik melalui *internet* secara langsung (*on-demand*), tanpa harus mengunduh *file* secara permanen ke perangkat, artinya musik diputar ("*stream*") dari *server* ke perangkat pengguna. Dengan layanan *streaming* pengguna bisa mendengarkan berbagai lagu kapan saja asalkan terhubung ke *internet* daripada harus membeli CD, mengunduh *file*, atau menyimpan musik secara lokal. Secara konseptual *streaming* musik adalah bagian dari transformasi distribusi musik di era digital dari distribusi fisik (CD, kaset) ke unduhan digital, ke layanan *streaming on-demand* [6].

2.3. User Experience Questionnaire (UEQ)

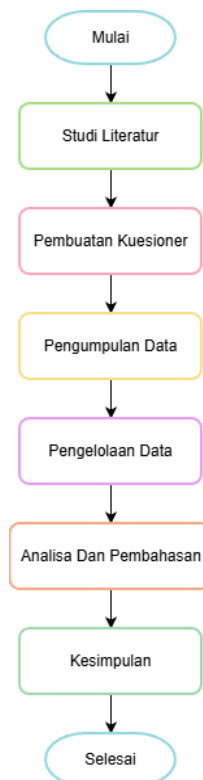
UEQ (*User Experience Questionnaire*) merupakan alat atau kuesioner yang efisien untuk mengukur *User Experience (UX)*. Metode ini dapat memudahkan untuk mengukur UX pada sebuah aplikasi. UEQ memiliki 6 skala penilaian yaitu *Attractiveness, Perspicuity,*

Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. UEQ memungkinkan penilaian secara cepat pengalaman pengguna untuk produk interaktif apa pun. Skala kuesioner dirancang untuk mencakup kesan komprehensif tentang pengalaman pengguna. Format kuesioner mendukung respons pengguna untuk mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika mereka menggunakan produk [7].

3. Bahan dan Metode

3.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menganalisis pengalaman pengguna terhadap aplikasi streaming music JOOX dan Langit Musik. Metode UEQ dipilih karena mampu mengukur persepsi pengguna secara komprehensif terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna (*user experience*), seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. UEQ dirancang dengan struktur skala semantik diferensial yang memungkinkan pengguna memberikan penilaian secara intuitif dan efisien. Selain itu, metode ini telah terbukti valid dan reliabel dalam berbagai penelitian yang berfokus pada evaluasi kualitas antarmuka dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi interaktif. Adapun tahap penyusunan penelitian ini terdiri atas enam tahapan, yaitu:



Gambar III.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini disusun secara sistematis untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam mengenai pengalaman pengguna terhadap aplikasi streaming music dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

3.2. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua metode, yaitu studi literatur dan penyebaran kuesioner. Studi literatur dilakukan untuk memperkuat landasan teori dan pemahaman konseptual terhadap topik yang diteliti, dengan merujuk pada referensi ilmiah seperti jurnal, buku, dan sumber resmi.

Sementara itu, pengumpulan data utama dilakukan melalui kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang dibagikan secara daring menggunakan Google Form. Kuesioner ini terdiri dari 26 item yang mencakup enam dimensi pengalaman pengguna: *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty*. Responden diminta mengisi kuesioner setelah menggunakan aplikasi JOOX atau Langit Musik, untuk menilai persepsi

mereka terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan kualitas layanan aplikasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* guna menghasilkan penilaian kuantitatif terhadap kualitas UX aplikasi secara menyeluruh.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat dipahami	2
kreatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	monoton	3
mudah dipelajari	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sulit dipelajari	4
bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	kurang bermanfaat	5
membosankan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mengasyikkan	6
tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menarik	7
tak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat diprediksi	8
cepat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	lambat	9
berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	konvensional	10
menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mendukung	11
baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	buruk	12
rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sederhana	13
tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mengembirakan	14
lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	terdepan	15
tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	nyaman	16
aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak aman	17
memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	efisien	20
jelas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	membingungkan	21
tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	praktis	22
terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	berantakan	23
atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak atraktif	24
ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak ramah pengguna	25
konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	inovatif	26

Gambar III.2 Kuesioner UEQ

3.3. Pengolahan Data dan Analisis

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hasil tanggapan responden yang telah mengisi kuesioner terhadap aplikasi JOOX atau Langit Musik. Data yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam *User Experience Questionnaire (UEQ) Tool*, yang secara otomatis akan mengelola dan mengonversi data menjadi nilai kuantitatif. Proses pengolahan ini meliputi tahap transformasi data, perhitungan nilai rata-rata (*mean*) dari setiap skala yang diukur, hingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengalaman pengguna terhadap aplikasi. Prosedur lengkap pengolahan data UEQ ditampilkan pada Gambar III.3



Gambar III.3 Proses Pengolahan Data

Setelah data dimasukkan ke dalam *UEQ Tool*, sistem akan mengonversi jawaban responden ke dalam bentuk skala numerik, dengan rentang nilai dari -3 hingga +3, di mana +3 mencerminkan penilaian paling positif dan -3 paling negatif. Selanjutnya, *tool* UEQ ini akan menghitung nilai rata-rata untuk setiap responden, lalu merata-ratakan kembali per aspek UEQ. Hasil inilah yang kemudian dianalisis untuk menggambarkan persepsi pengguna terhadap masing-masing dimensi pengalaman pengguna. Tahapan ini memungkinkan peneliti untuk menafsirkan hasil kuesioner secara lebih objektif dan memahami nilai dari setiap variabel yang diteliti.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 100 responden pengguna aktif aplikasi JOOX dan Langit Musik. Data dikumpulkan melalui kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang mengevaluasi enam dimensi pengalaman pengguna: *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.

4.1. Evaluasi Pengalaman Pengguna (JOOX)

Hasil pengolahan data dengan *UEQ Data Analysis Tool* menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi memperoleh nilai mean > 0,8, yang menunjukkan evaluasi positif. Rincian nilai rata-rata per dimensi adalah sebagai berikut:

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2,0	0,9	1,0	56	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,0	0,7	0,9	56	tidak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,3	2,4	1,6	56	kreaitf	monoton	Kebaruan
4	1,9	1,2	1,1	56	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,9	0,7	0,9	56	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2,0	0,9	0,9	56	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1,2	1,3	1,1	56	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1,4	1,9	1,4	56	tidak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,4	1,9	1,4	56	cepat	lambat	Efisiensi
10	1,0	3,4	1,8	56	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,3	1,3	1,1	56	menghambat	mendukung	Ketepatan
12	1,9	0,8	0,9	56	baik	buruk	Daya tarik
13	2,0	0,8	0,9	56	rumit	sederhana	Kejelasan
14	2,1	0,8	0,9	56	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,5	2,2	1,5	56	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1,8	0,7	0,8	56	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,9	0,7	0,8	56	aman	tidak aman	Ketepatan
18	1,5	1,1	1,0	56	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,7	1,3	1,1	56	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2,0	0,6	0,8	56	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2,3	0,8	0,9	56	tidak jelas	jelas	Kejelasan
22	2,1	0,8	0,9	56	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,9	0,8	0,9	56	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0,9	1,3	1,2	56	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2,3	0,8	0,9	56	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,8	3,0	1,7	56	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar III.4 Nilai Mean dan Variance JOOX

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar skala UEQ pada aplikasi JOOX memperoleh nilai evaluasi yang bersifat positif. Skala seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi menunjukkan nilai *mean* di atas 0,8 yang mengindikasikan bahwa pengguna menilai aplikasi ini cukup baik dalam aspek *usability* dan kualitas pengalaman pengguna. Sementara itu skala kebaruan mendapatkan nilai netral yaitu 0,652, menunjukkan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi JOOX kurang menawarkan elemen yang inovatif atau tidak memberikan kesan baru. Hal ini menjadi indikator penting untuk perbaikan pada sisi kreativitas dan fitur-fitur unik dalam pengembangan aplikasi ke depannya. Hal ini menjadi indikator penting untuk perbaikan pada sisi kreativitas dan fitur-fitur unik dalam pengembangan aplikasi ke depannya.

Tabel III.1
Nilai Skala Mean dan Variance JOOX

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,839	0,34
Kejelasan	2,045	0,50
Efisiensi	1,853	0,47
Ketepatan	1,598	0,59
Stimulasi	1,656	0,42
Kebaruan	0,652	1,80

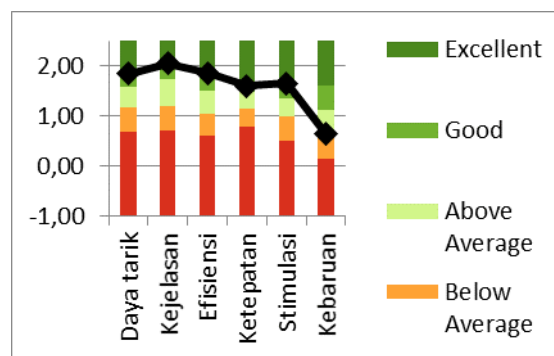
4.1.1. Perbandingan dengan Benchmark

Tabel III.2
Benchmark JOOX

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,84	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	2,04	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	1,85	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,60	Good	10% of results better, 75% of results worse

Stimulasi	1,66	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	0,65	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Dapat disimpulkan dari Tabel III.2 bahwa Aplikasi JOOX memperoleh hasil evaluasi dengan interpretasi beragam pada masing-masing skala. Pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai 1,84, Efisiensi (*Efficiency*) dengan nilai 1,85, Ketepatan (*Dependability*) dengan nilai 1,60, dan Stimulasi (*Stimulation*) dengan nilai 1,66, seluruhnya berada pada kategori "Good", yang berarti 10% hasil evaluasi dari produk lain lebih baik dan 75% hasil lebih buruk. Aspek kejelasan (*perspicuity*) mendapatkan skor tertinggi yaitu 2,04 dan masuk ke dalam kategori "Excellent", karena berada pada 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark*. Namun, untuk skala Kebaruan (*Novelty*) yang hanya memperoleh nilai 0,65, interpretasinya berada pada kategori "Below Average", yang menunjukkan bahwa 50% hasil produk lain lebih baik dan hanya 25% yang lebih buruk berdasarkan *benchmark* UEQ.



Gambar III.5 Grafik Benchmark JOOX

4.2. Evaluasi Pengalaman Pengguna (Langit Musik)

Hasil pengolahan data dengan *UEQ Data Analysis Tool* menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi memperoleh nilai mean > 0,8, yang menunjukkan evaluasi positif. Rincian nilai rata-rata per dimensi adalah sebagai berikut:

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,8	0,8	0,9	44	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,7	0,7	0,8	44	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	-0,4	1,8	1,4	44	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,9	1,7	1,3	44	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,8	0,5	0,7	44	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1,6	0,9	0,9	44	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	0,9	1,8	1,3	44	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	-0,3	2,9	1,7	44	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0,8	2,6	1,6	44	cepat	lambat	Efisiensi
10	-0,8	1,9	1,4	44	berdaya cipta	komersional	Kebaruan
11	1,8	0,4	0,7	44	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2,2	0,4	0,7	44	baik	buruk	Daya tarik
13	1,8	1,0	1,0	44	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1,7	0,6	0,8	44	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	-0,8	2,8	1,7	44	lazim	terdepan	Kebaruan
16	2,0	0,3	0,5	44	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2,1	0,6	0,8	44	aman	tidak aman	Ketepatan
18	1,8	0,4	0,6	44	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,8	0,6	0,8	44	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,9	0,5	0,7	44	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,9	0,6	0,8	44	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1,9	0,6	0,8	44	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,7	0,9	0,9	44	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	-0,1	2,2	1,5	44	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2,1	0,7	0,8	44	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	-0,3	2,4	1,5	44	konvensional	inovatif	Kebaruan

Gambar III.6 Nilai Mean dan Variance Langit Musik

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar skala UEQ pada aplikasi Langit Musik memperoleh nilai evaluasi yang bersifat positif. Skala seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi menunjukkan nilai *mean* di atas 0,8 yang mengindikasikan bahwa pengguna menilai aplikasi ini cukup baik dalam aspek *usability* dan kualitas pengalaman pengguna. Sementara itu skala kebaruan mendapatkan nilai netral yaitu -0,585, menunjukkan

bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi Langit Musik kurang menawarkan elemen yang inovatif atau tidak memberikan kesan baru. Hal ini menjadi indikator penting untuk perbaikan pada sisi kreativitas dan fitur-fitur unik dalam pengembangan aplikasi ke depannya. Hal ini menjadi indikator penting untuk perbaikan pada sisi kreativitas dan fitur-fitur unik dalam pengembangan aplikasi ke depannya.

Tabel III.3
Nilai Skala Mean dan Variance Langit Musik

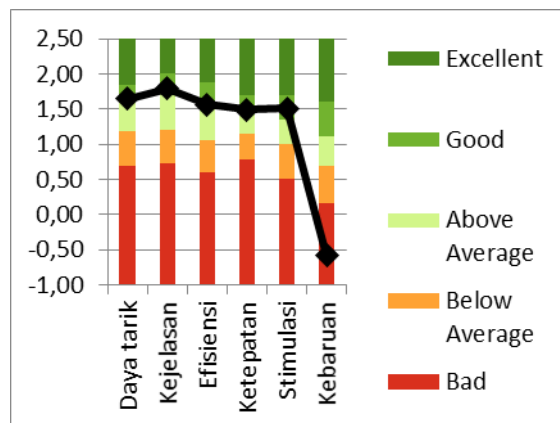
UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,652	0,18
Kejelasan	1,795	0,38
Efisiensi	1,563	0,39
Ketepatan	1,494	0,33
Stimulasi	1,511	0,34
Kebaruan	-0,585	1,16

4.2.1. Perbandingan dengan Benchmark

Tabel III.4
Benchmark Langit Musik

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,65	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,80	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	1,56	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,49	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,51	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	-0,59	Bad	In the range of the 25% worst results

Dapat disimpulkan dari Tabel III.4 bahwa Aplikasi Langit Musik memperoleh hasil evaluasi dengan interpretasi yang cukup beragam pada masing-masing skala. Pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai 1,65, Kejelasan (*perspicuity*) dengan nilai 1,80, Efisiensi (*Efficiency*) dengan nilai 1,56, Ketepatan (*Dependability*) dengan nilai 1,49, dan stimulasi (*Stimulation*) dengan nilai 1,51, seluruhnya berada pada kategori "Good", yang berarti 10% hasil evaluasi dari produk lain lebih baik dan 75% hasil lebih buruk. Hal ini mengindikasikan bahwa dibandingkan dimensi lainnya pada kategori serupa, aspek kejelasan menjadi dimensi yang paling unggul dalam memberikan kemudahan pemahaman, kejelasan tampilan, serta kemudahan penggunaan pada aplikasi Langit Musik. Sementara itu, skala Kebaruan (*Novelty*) mendapatkan skor -0,59 yang termasuk dalam kategori "Bad", karena berada dalam 25% hasil terburuk berdasarkan *benchmark* UEQ.



Gambar III.7 Grafik Benchmark Langit Musik

5. Simpulan

Secara umum, aplikasi streaming musik JOOX dan Langit Musik memperoleh penilaian pengalaman pengguna yang cukup baik. Sebagian besar dimensi User Experience Questionnaire (UEQ), yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, menunjukkan hasil positif pada kedua aplikasi, yang mengindikasikan bahwa keduanya telah mampu memenuhi kebutuhan dasar pengguna terkait kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka, serta kinerja fungsi aplikasi. Namun demikian, dimensi kebaruan pada kedua aplikasi masih memperoleh penilaian netral hingga rendah, dengan nilai mean sebesar 0,65 pada JOOX dan -0,59 pada Langit Musik.

Dimensi kejelasan (*perspicuity*) menjadi aspek paling menonjol pada kedua aplikasi. JOOX memperoleh skor tertinggi pada dimensi ini dengan nilai mean 2,04 dan masuk dalam kategori *excellent*, sedangkan Langit Musik memperoleh nilai 1,80 dengan kategori *good*, yang menunjukkan bahwa alur penggunaan dan tampilan antarmuka kedua aplikasi mudah dipahami oleh pengguna. Sebaliknya, dimensi kebaruan (*novelty*) menjadi aspek terlemah, di mana JOOX berada pada kategori *below average* dan Langit Musik pada kategori *bad*, yang mengindikasikan rendahnya persepsi pengguna terhadap unsur inovasi dan pembaruan fitur.

Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan aplikasi JOOX dan Langit Musik disarankan untuk lebih difokuskan pada peningkatan aspek kebaruan dan inovasi, baik melalui pembaruan desain visual, penambahan fitur baru, maupun penyajian pengalaman yang lebih interaktif. Evaluasi pengalaman pengguna secara berkala juga perlu dilakukan agar aplikasi tetap relevan, kompetitif, dan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan serta preferensi pengguna yang terus berkembang.

Daftar Referensi

- [1] G. K. Alfarisi and M. Y. Fathoni, "2 1, 2," vol. 9, no. 25, pp. 409–419, 2023.
- [2] 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.
- [3] N. A. Aprilia, A. Farqi, and S. Mukaromah, "APLIKASI MOBILE PERPUSTAKAAN DIGITAL IPUSNAS MENGGUNAKAN," vol. 11, no. 2, pp. 97–103, 2024, doi: 10.30656/jsii.v11i2.9196.
- [4] 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.
- [5] Abdul Kholik, Asep Soegiarto, and Wina Puspita Sari, "Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna," *TUTURAN J. Ilmu Komunikasi, Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 4, pp. 335–344, 2024, doi: 10.47861/tuturan.v2i4.1358.
- [6] D. Noviani, R. Pratiwi, S. Silvianadewi, M. Benny Alexandri, and M. Aulia Hakim, "Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik di Indonesia," *J. Bisnis Strateg.*, vol. 29, no. 1, pp. 14–25, 2020, doi: 10.14710/jbs.29.1.14-25.

- [7] 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.

LINK JURNAL: <https://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/index>