

**ANALISIS *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* PADA
APLIKASI MUSIK MENGGUNAKAN SUS DAN UEQ**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana

Muhammad Raffy Pratama

11220650

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2026

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta ridha-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada:

Allah SWT, atas segala nikmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang senantiasa diberikan dalam setiap langkah perjalanan hidup saya.

Nabi Muhammad SAW, sebagai teladan terbaik yang mengajarkan arti kesabaran, keikhlasan, dan semangat dalam menuntut ilmu.

Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti, dukungan, pengorbanan, serta menjadi alasan terbesar saya untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih atas setiap pelajaran hidup yang telah diberikan.

Almarhumah Isra Miranti, sosok yang sangat berarti dalam hidup saya. Meskipun kini telah berpulang ke hadirat Allah SWT, doa, kasih sayang, nasihat, dan kenangan indah yang ditinggalkan akan selalu hidup di dalam hati saya. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bentuk penghormatan dan ungkapan terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan semasa hidup. Semoga Allah SWT menempatkan beliau di tempat terbaik di sisi-Nya dan melimpahkan rahmat serta ampunan-Nya. Aamiin.

Keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, doa, dan motivasi sehingga saya mampu melewati setiap tantangan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Dosen pembimbing dan seluruh dosen Universitas Nusa Mandiri, yang telah memberikan ilmu, arahan, bimbingan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.

Sahabat dan teman-teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, semangat, dan kenangan yang telah terukir selama perjalanan menempuh pendidikan.

Serta untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, bangkit dari setiap kesulitan, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu menyelesaikan salah satu impian ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah besar berikutnya.

Akhir kata, saya mempersembahkan karya sederhana ini kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal kebaikan bagi banyak orang.

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."
(QS. Al-Insyirah: 6)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Raffy Pratama

NIM : 11220650

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 USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MUSIK MENGGUNAKAN METODE SUS DAN UEQ”**, adalah asli (orsinil) 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 **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 02 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Muhammad Raffy Pratama

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhamad Raffy Pratama

NIM : 11220650

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 USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MUSIK MENGGUNAKAN SUS DAN UEQ**”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini 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 di : Jakarta

Pada tanggal : 02 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Raffy Pratama

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Raffy Pratama
NIM : 11220650
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Tugas Akhir : Analisis Usability dan User Experience Aplikasi Musik Menggunakan SUS dan UEQ

Telah dipertahankan pada periode 2026-1 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, 18 Agustus 2026

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Siti Ernawati, M.Kom.

DEWAN PENGUJI

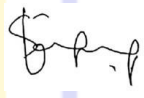
Penguji I : Dr.. Shinta Oktaviana R , M.Kom.

Penguji II : Ridan Nurfalalah , M.Kom.




Ditandatangani Digital:
Siti Ernawati
2026-10-19 09:35:56




Ditandatangani Digital:
Shinta Oktaviana R
2026-08-18 16:54:41




Ditandatangani Digital:
Ridan Nurfalalah
2026-08-18 18:55:29

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “**Analisis Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Musik Menggunakan SUS dan UEQ**” adalah hasil karya tulis asli Nama Mahasiswa 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 : Muhammad Raffy Pratama
Alamat : Perum. Kijang Kencana III Blok. C no.362A
No.Telp : 083831981070
E-mail : raffyleon.10@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul " **ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MUSIK MENGGUNAKAN SUS DAN UEQ** " dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan baik moril maupun materiil kepada penulis.
3. Rektor Universitas Nusa Mandiri beserta seluruh jajaran yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan.
4. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
6. Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.

8. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
9. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, semangat, dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak guna penyempurnaan penelitian di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya di bidang *usability* dan *user experience* pada aplikasi musik *streaming*.

Jakarta, 02 Agustus 2026
Penulis



Muhammad Raffy Pratama

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Muhammad Raffy Pratama (11220650) ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MUSIK MENGGUNAKAN SUS DAN UEQ

Setiap aplikasi untuk menghadirkan tingkat *usability* dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *usability* dan *user experience* pada aplikasi Spotify, Joox, dan YouTube Music menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 73 responden pengguna aplikasi musik *streaming*. Analisis dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, perhitungan skor SUS, serta analisis enam dimensi UEQ dan benchmark UEQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil analisis, Spotify memperoleh hasil terbaik dibandingkan Joox dan YouTube Music, terutama pada dimensi *Efficiency*. Sementara itu, dimensi *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Stimulation*, dan *Novelty* masih memerlukan peningkatan karena berada pada kategori *Bad* atau *Below Average* berdasarkan benchmark UEQ. Secara keseluruhan, Spotify memberikan tingkat *usability* dan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dua aplikasi lainnya.

Kata Kunci: *Usability, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), Spotify, Joox, YouTube Music.*

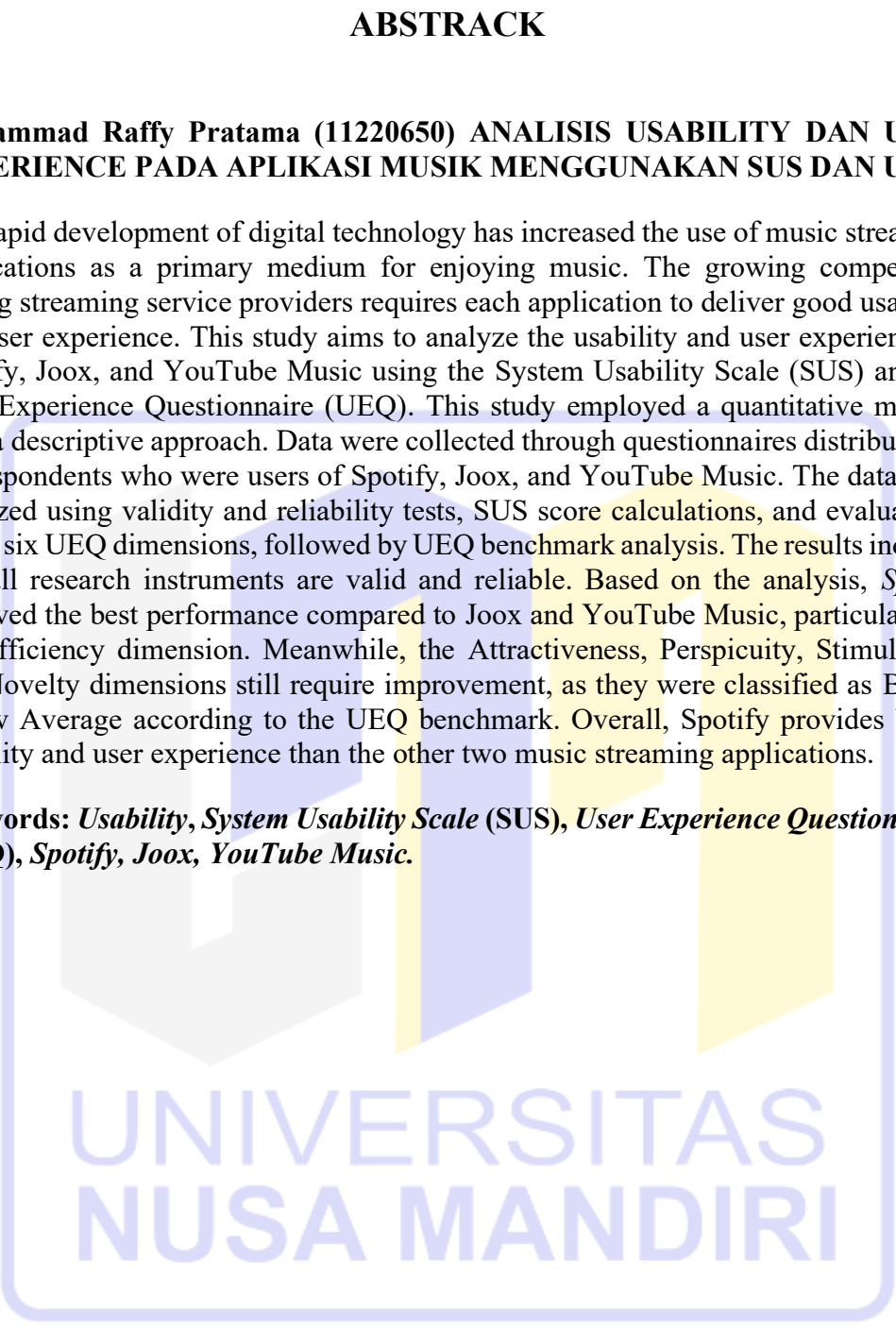
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Muhammad Raffy Pratama (11220650) ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MUSIK MENGGUNAKAN SUS DAN UEQ

The rapid development of digital technology has increased the use of music streaming applications as a primary medium for enjoying music. The growing competition among streaming service providers requires each application to deliver good usability and user experience. This study aims to analyze the usability and user experience of Spotify, Joox, and YouTube Music using the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ). This study employed a quantitative method with a descriptive approach. Data were collected through questionnaires distributed to 73 respondents who were users of Spotify, Joox, and YouTube Music. The data were analyzed using validity and reliability tests, SUS score calculations, and evaluations of the six UEQ dimensions, followed by UEQ benchmark analysis. The results indicate that all research instruments are valid and reliable. Based on the analysis, *Spotify* achieved the best performance compared to Joox and YouTube Music, particularly in the Efficiency dimension. Meanwhile, the Attractiveness, Perspicuity, Stimulation, and Novelty dimensions still require improvement, as they were classified as Bad or Below Average according to the UEQ benchmark. Overall, Spotify provides better usability and user experience than the other two music streaming applications.

Keywords: *Usability, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), Spotify, Joox, YouTube Music.*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. F. of the P. Industry, “IFPI Global Music Report 2025,” IFPI, 2025.
- [2] Statista, “Music Streaming - Worldwide Market Report 2025,” 2025.
- [3] I. O. for Standardization, “ISO 9241-210:2019 Ergonomics of Human-System Interaction — Human-centred Design for Interactive Systems,” 2019.
- [4] Y. Rogers, H. Sharp, and J. Preece, *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 2023.
- [5] R. Hartson and P. S. Pyla, *The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience*. 2019.
- [6] I. O. for Standardization, “ISO 9241-11:2018 Ergonomics of Human-System Interaction — Usability: Definitions and Concepts,” 2018.
- [7] B. Albert and T. Tullis, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics*. 2022.
- [8] J. Brooke, “SUS: A ‘quick and dirty’ usability scale,” in *Usability evaluation in industry*, Taylor & Francis, 1996, pp. 189–194.
- [9] J. Sauro and J. R. Lewis, *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*, 2nd ed. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann, 2016.
- [10] J. R. Lewis, *Measuring Perceived Usability: The CSUQ, SUS, and UMUX*. Morgan Kaufmann, 2018.
- [11] M. Schrepp, J. Kollmorgen, and J. Thomaschewski, “A Comparison of SUS, UMUX-Lite, and UEQ-S,” 2023.
- [12] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook Version 10,” 2023.
- [13] T. A. Haryanto and E. R. Yulia, “Analisis Usability Aplikasi Streaming Musik Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *J. Mhs. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 247–254, 2025, doi: 10.24127/jmsi.v7i1.9809.

- [14] I. K. R. Janardana, "Analisis usability dan user experience aplikasi Spotify dengan metode System Usability Scale dan UEQ," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, 2025, [Online]. Available: <https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/view/6442>
- [15] A. C. Kamilla and J. Parhusip, "Pengukuran Usability Spotify Desktop App Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *RIGGS J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 4, pp. 5257–5263, 2025.
- [16] Spotify, "Spotify Reports First Quarter 2025 Earnings," 2025, *Spotify Newsroom*. [Online]. Available: <https://newsroom.spotify.com/2025-04-29/spotify-reports-first-quarter-2025-earnings/>
- [17] G. P. Store, "JOOX Music," 2026, *Google Play*. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ibg.joox>
- [18] YouTube, "YouTube Music and Premium reach 125 million subscribers," 2025, *YouTube Blog*. [Online]. Available: <https://blog.youtube/>
- [19] A. M. Deshmukh and R. Chalmeta, "Validation of System Usability Scale as a usability metric to evaluate voice user interfaces," *PeerJ Comput. Sci.*, vol. 10, 2024, doi: 10.7717/peerj-cs.1918.
- [20] J. Kollmorgen, M. Schrepp, and J. Thomaschewski, "Influence of Demographic Variables and Usage Behaviour on the Perceived User Experience," 2023.
- [21] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*, Version 11.0. 2023.
- [22] A.-L. Meiners, M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "A Benchmark for the UEQ+ Framework: Construction of a Simple Tool to Quickly Interpret UEQ+ KPIs," 2023.
- [23] A.-L. Meiners, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Trust, Perspicuity, Efficiency: Important UX Aspects to Consider for the Successful Adoption of Collaboration Tools in Organisations,"

2023.

- [24] Statista, “Music Streaming Market Overview,” *Statista*.
- [25] Spotify, “About Spotify,” *Spotify*.
- [26] Spotify, “Spotify for Developers Documentation,” *Spotify*.
- [27] JOOX, “JOOX Official Website,” *JOOX*.
- [28] YouTube, “YouTube Music Official Website,” *YouTube*.
- [29] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
- [30] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2023.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI