

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah banyak membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Salah satu kemajuan yang paling dirasakan masyarakat yaitu dengan adanya kemunculan internet yang membuat pekerjaan masyarakat menjadi lebih mudah dan telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat [1]. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pada tahun 2024 jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia telah mencapai 221.563.479 jiwa di mana tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5% [2].

Selain menjadi alat bantu dalam pekerjaan, teknologi dan internet juga dapat menjadi sarana hiburan bagi masyarakat. Salah satu hiburan yang paling banyak diminati masyarakat adalah dengan mendengarkan musik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia music adalah nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu) [3]. Pada tahun 2024, jumlah pendengar layanan music streaming di Indonesia mencapai 212,9 juta pengguna [4].

Adapun platform musik yang saat ini sedang naik-daun adalah YouTube Music. Berdasarkan informasi dari Play Store, YouTube Music dirilis pada

tanggal 5 November 2019 oleh Google LLC dan telah diunduh sebanyak 5 miliar lebih. Data yang diambil dari GoodStats, melalui survei yang dilakukan oleh Populix pada tahun 2024 dengan melibatkan 2.086 responden menunjukkan bahwa platform YouTube Music menempati posisi kedua dengan jumlah responden sebanyak 515. Sedangkan pada posisi pertama diduduki oleh Spotify dengan jumlah responden 1.237, Joox berada pada posisi ketiga dengan responden sebanyak 147, Apple Music sebanyak 43 responden dan menempati posisi kelima, lalu yang terakhir platform musik lainnya sebanyak 144 responden [5].

Kata musik telah menimbulkan banyak pandangan dari masyarakat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yanping Sun, Chuanning Sun, Chang Li, Xinrui Shao, Qingming Liu dan Hongen Liu menyatakan bahwa mahasiswa Tiongkok yang mendengarkan musik bahasa asli dengan lirik dapat mengalami penurunan efektivitas memahami bacaan [6]. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Christian Lamban Gasong, Yohanna Ristua menyatakan bahwa siswa SMA YPPK Asisi Sentani mendapatkan dampak positif dari mendengarkan musik yaitu musik sebagai sumber kebahagiaan, dapat meningkatkan motivasi untuk berolahraga, dapat mengurangi stress, dapat membuat tidur menjadi lebih nyenyak dan dapat meningkatkan semangat dalam belajar [7].

Dalam melakukan analisis pengalaman pengguna, terdapat beberapa metode yang bisa digunakan seperti *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*,

Contextual Inquiry/Field Study, Diary Study/Experience Sampling Method (ESM) dan UEQ (User Experience Questionnaire). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi YouTube Music dengan menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*). Metode UEQ diukur berdasarkan 6 dimensi yang telah ditetapkan, yaitu *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pengalaman pengguna YouTube Music masih tergolong sedikit, terutama di Indonesia, dan belum ada yang secara khusus meneliti pengalaman pengguna YouTube Music di Kota Jambi sehingga penulis mengambil judul **“ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI YOUTUBE MUSIC DI KOTA JAMBI MENGGUNAKAN METODE UEQ (*USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu: bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi YouTube Music pada masyarakat Kota Jambi menggunakan *User Experience Questionnaire*?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak keluar dari masalah yang telah ditetapkan, maka penulis menetapkan batasan masalah terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada aplikasi YouTube Music.
2. Metode yang digunakan adalah metode UEQ (*User Experience Questionnaire*).
3. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner melalui Google Form.
4. Responden pengisian kuesioner merupakan masyarakat Kota Jambi yang menggunakan aplikasi YouTube Music.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengalaman pengguna aplikasi YouTube Music di Kota Jambi dengan menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4.2 Manfaat

Serta manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan masukan kepada pihak YouTube Music akan pengalaman pengguna aplikasi YouTube Music di Kota Jambi.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis dan pembaca.

3. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk mempelajari pengalaman pengguna serta penerapan metode UEQ pada aplikasi musik dan hiburan *online* di Indonesia.
4. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan kajian akan pengalaman pengguna terhadap aplikasi music streaming, khususnya pada tingkat Kota Jambi, yang mana sebelumnya masih terbatas.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai isi keseluruhan dari penulisan yang dapat dilihat pada sistematika penulisan yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang ada pada penelitian dari berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal dan artikel.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama penelitian dengan metode yang digunakan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi YouTube Music.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berisi gambaran umum tentang objek penelitian beserta metode penelitian yang digunakan yaitu UEQ dengan variabel yang digunakan adalah *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty*.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, berisi hasil dari analisis yang telah dilakukan peneliti pada aplikasi YouTube Music di Kota Jambi.

BAB VI : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diberikan peneliti sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan atau wawasan bagi pengguna baru ataupun pengguna lama aplikasi YouTube Music.