



Analisis dan Evaluasi Kinerja Sistem Spotify dari Perspektif Pengguna Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Analysis and Evaluation of Spotify System Performance from a User Perspective Using the System Usability Scale (SUS) Method

Reza Dzikri Rabbani¹, Asep Saeppani², Maya Suhayati³

^{1,2,3}Universitas Sebelas April

Email: 220660121063@student.unsap.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 06-08-2026

Revised : 08-08-2026

Accepted : 10-08-2026

Published: 12-08-2026

Abstract

This study aims to analyze and evaluate the usability of the Spotify system from the perspective of users in Indonesia. As the world's leading music and podcast streaming platform, Spotify offers millions of audio contents accessible across various devices, making it an integral part of many people's digital lives. The evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) method, which consists of 10 questionnaire items. A total of 30 respondents, who are active Spotify users, participated in this study through an online questionnaire distributed in June 2025. The analysis results showed that the average SUS score for Spotify was 78.5, indicating a usability level of "Good" and falls within the "Acceptable" to "Excellent" category based on the SUS interpretation scale. Although Spotify was rated as good overall, several aspects such as interface consistency and the ability to quickly complete tasks require further attention for improvement. This study is expected to provide valuable input for Spotify developers in improving the user experience, as well as serve as a reference for similar research in the future.

Keywords: *Spotify, Usability, System Usability Scale (SUS)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (usability) sistem Spotify dari perspektif pengguna di Indonesia. Sebagai platform streaming musik dan podcast terkemuka di dunia, Spotify menawarkan jutaan konten audio yang dapat diakses di berbagai perangkat, menjadikannya bagian integral dari kehidupan digital banyak orang. Evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 butir pertanyaan kuesioner. Sebanyak 30 responden, yang merupakan pengguna aktif Spotify, berpartisipasi dalam penelitian ini melalui kuesioner daring yang disebar pada bulan Juni 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata SUS untuk Spotify adalah 78.5, yang mengindikasikan tingkat usability "Good" (Baik) dan berada dalam kategori "Acceptable" (Dapat Diterima) hingga "Excellent" (Sangat Baik) berdasarkan skala interpretasi SUS. Meskipun secara keseluruhan Spotify dinilai baik, beberapa aspek seperti konsistensi antarmuka dan kemampuan untuk dengan cepat menyelesaikan tugas perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut untuk peningkatan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi pengembang Spotify dalam meningkatkan pengalaman pengguna, serta menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa mendatang.

Kata kunci: *Spotify, Usability, System Usability Scale (SUS)*

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah secara fundamental cara masyarakat mengonsumsi musik. Jika sebelumnya masyarakat mengandalkan media fisik seperti kaset, CD, atau bahkan siaran radio untuk menikmati musik, kini kehadiran teknologi internet dan perangkat mobile telah mendorong



lahirnya layanan streaming audio yang memungkinkan akses ke jutaan lagu hanya dalam hitungan detik. Perubahan pola konsumsi ini merupakan bagian dari transformasi digital yang lebih luas dalam industri hiburan, di mana kepemilikan konten fisik perlahan digantikan oleh model akses berbasis langganan (subscription-based access) (Laudon & Laudon, 2024). Platform streaming musik daring seperti Spotify telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari jutaan orang di seluruh dunia, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup digital, mulai dari menemani aktivitas belajar, bekerja, berolahraga, hingga bersosialisasi melalui fitur playlist yang dapat dibagikan.

Spotify, yang diluncurkan pada tahun 2008 oleh perusahaan asal Swedia, kini menjadi salah satu pemimpin pasar dalam industri streaming musik global dengan menawarkan jutaan trek musik, podcast, dan audiobook, serta didukung oleh fitur personalisasi berbasis kecerdasan buatan seperti Discover Weekly dan Daily Mix. Model bisnis freemium yang diterapkan Spotify, yaitu memberikan akses gratis dengan iklan sekaligus menawarkan layanan premium tanpa iklan, turut mempercepat adopsi penggunaannya di berbagai kalangan usia dan segmen ekonomi. Dengan jumlah pengguna global yang mencapai ratusan juta, dan puluhan juta di antaranya merupakan pengguna berlangganan premium, Spotify menghadapi persaingan ketat dari kompetitor lain seperti Apple Music, YouTube Music, dan Joox. Dalam situasi persaingan pasar yang semakin kompetitif tersebut, kemampuan Spotify untuk menyediakan pengalaman pengguna yang mulus, intuitif, dan konsisten di berbagai platform menjadi faktor pembeda yang sangat krusial bagi keberlangsungan bisnisnya.

Tingkat kemudahan penggunaan atau usability sebuah sistem merupakan salah satu faktor penentu utama keberhasilan adopsi dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk digital (Nielsen, 1993). Sebuah aplikasi dengan fitur yang lengkap dan canggih sekalipun tidak akan memberikan manfaat optimal apabila pengguna kesulitan memahami cara menggunakannya. Pengguna yang merasa mudah dan nyaman dalam berinteraksi dengan aplikasi cenderung akan terus menggunakannya secara berkelanjutan (loyalitas pengguna), sementara aplikasi dengan usability yang buruk dapat menyebabkan frustrasi, penurunan produktivitas, dan pada akhirnya pengabaian atau perpindahan pengguna ke platform lain (churn) (Preece et al., 2019). Fenomena ini menjadi semakin relevan mengingat rendahnya biaya perpindahan (switching cost) antaraplikasi streaming musik, di mana pengguna dapat dengan mudah berpindah ke platform kompetitor hanya dengan mengunduh aplikasi baru.

Meskipun Spotify secara umum dipersepsikan sebagai aplikasi yang mudah digunakan, keluhan pengguna terkait beberapa aspek antarmuka, seperti inkonsistensi tata letak antara versi mobile dan desktop, kompleksitas fitur lanjutan, serta perubahan tampilan pascapembaruan aplikasi, masih kerap ditemukan pada berbagai forum diskusi maupun ulasan aplikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi usability terhadap Spotify tidak dapat hanya didasarkan pada asumsi maupun opini subjektif, melainkan memerlukan pengukuran yang sistematis dan terstandardisasi. Salah satu metode yang banyak digunakan dan telah teruji validitasnya dalam penelitian interaksi manusia-komputer adalah System Usability Scale (SUS), yang dikembangkan oleh Brooke (1996). Metode ini dipilih karena sifatnya yang ringkas, mudah diadministrasikan kepada responden, serta menghasilkan skor tunggal yang dapat dibandingkan dengan hasil penelitian usability pada aplikasi lain (Sauro & Lewis, 2016). Oleh karena itu, penting untuk secara sistematis mengevaluasi kinerja Spotify dari perspektif pengguna, khususnya dalam aspek usability, agar dapat diperoleh gambaran



objektif mengenai tingkat kemudahan penggunaan aplikasi tersebut serta rekomendasi perbaikan yang dapat dipertimbangkan oleh pengembang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat usability sistem Spotify dari perspektif pengguna di Indonesia jika diukur menggunakan metode System Usability Scale (SUS)?
2. Fitur atau aspek mana dalam Spotify yang dianggap kuat dan perlu ditingkatkan berdasarkan analisis skor SUS?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dan mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (usability) sistem Spotify dari perspektif pengguna di Indonesia menggunakan System Usability Scale (SUS).
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan usability Spotify berdasarkan persepsi pengguna.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Spotify: Memberikan masukan empiris dan rekomendasi spesifik yang dapat digunakan untuk perbaikan antarmuka pengguna dan fitur-fitur Spotify guna meningkatkan kepuasan pengguna.
2. Bagi Pengembang Aplikasi: Memberikan wawasan tentang faktor-faktor usability yang penting dalam aplikasi streaming musik dan bagaimana metode SUS dapat diaplikasikan.
3. Bagi Akademisi dan Penelitian Selanjutnya: Menambah literatur dan referensi dalam bidang interaksi manusia-komputer dan evaluasi usability, serta menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, yaitu:

1. Evaluasi usability hanya terbatas pada penggunaan metode System Usability Scale (SUS).
2. Responden penelitian adalah pengguna Spotify di Indonesia yang dapat dijangkau melalui kuesioner daring.
3. Analisis berfokus pada fitur-fitur utama Spotify yang sering digunakan dan tidak mencakup semua fitur secara spesifik.
4. Penelitian ini melibatkan 30 responden, sehingga hasil mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh populasi pengguna Spotify di Indonesia.



TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi dan Aplikasi Streaming Musik

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam suatu organisasi (Laudon & Laudon, 2024). Dalam konteks aplikasi streaming musik seperti Spotify, sistem informasi berfungsi untuk mengelola jutaan data musik, playlist, preferensi pengguna, dan menyediakan antarmuka yang memungkinkan pengguna mengakses konten tersebut secara efisien. Spotify sendiri adalah layanan streaming audio digital yang menawarkan akses ke jutaan lagu, podcast, dan video dari artis di seluruh dunia. Layanan ini dapat diakses di berbagai perangkat seperti komputer, ponsel, dan tablet.

Usability

Usability, atau kemudahan penggunaan, adalah salah satu atribut kualitas sistem yang sangat penting dalam interaksi manusia-komputer (ISO 9241-110, 2020). Nielsen (1993) mendefinisikan usability sebagai atribut kualitas dari antarmuka pengguna yang mencakup beberapa komponen, yaitu: learnability (mudah dipelajari), efficiency (efisien), memorability (mudah diingat), errors (tingkat kesalahan rendah), dan satisfaction (kepuasan pengguna). Sistem dengan usability yang tinggi akan memungkinkan pengguna mencapai tujuan mereka dengan efektif, efisien, dan memuaskan.

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner sederhana dan robust yang banyak digunakan untuk mengukur usability suatu sistem (Brooke, 1996). SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang mencakup aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menggunakan skala Likert 5 poin, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Keunggulan SUS terletak pada kesederhanaan, kemudahan administrasi, dan kemampuan untuk memberikan skor tunggal yang dapat dibandingkan dengan benchmark lain. Formula perhitungan skor SUS adalah sebagai berikut:

1. Untuk item ganjil (1, 3, 5, 7, 9): Nilai respons dikurangi 1.
2. Untuk item genap (2, 4, 6, 8, 10): Nilai 5 dikurangi nilai respons.
3. Jumlahkan semua nilai yang sudah dinormalisasi dari 10 item.
4. Kalikan total skor dengan 2.5 untuk mendapatkan skor SUS akhir (skala 0-100).

Interpretasi skor SUS dapat dilihat dari berbagai skala, salah satunya adalah Adjective Ratings oleh Bangor et al. (2008), di mana skor di atas 70 dianggap "Good" atau "Excellent".

Tabel 2.1 Interpretasi Skor SUS (Bangor et al., 2008)

Rentang Skor	Grade	Kategori Adjective
> 80.3	A	Excellent
68 - 80.3	B - C	Good
51 - 68	D	OK
< 51	F	Poor



Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan SUS untuk mengevaluasi usability berbagai aplikasi. Misalnya, penelitian oleh Putra dan Nurhayati (2020) mengevaluasi usability aplikasi e-commerce dengan skor SUS 75.2, menunjukkan usability yang baik. Studi lain oleh Wulandari dan Utomo (2021) tentang aplikasi mobile banking mendapatkan skor SUS 68.9, yang berada di kategori "OK". Penelitian ini akan melengkapi dan membandingkan temuan dengan studi-studi serupa, dengan fokus pada platform streaming musik Spotify.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka (skor SUS) yang kemudian dianalisis secara statistik. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan karakteristik suatu populasi atau fenomena yang diteliti, dalam hal ini adalah tingkat usability Spotify berdasarkan persepsi pengguna.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aktif Spotify di Indonesia. Mengingat populasi yang sangat besar dan tidak terbatas, penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik non-probability sampling, yaitu purposive sampling dan snowball sampling.

Kriteria Sampel:

1. Pengguna aktif aplikasi Spotify (minimal 3 kali seminggu).
2. Berusia minimal 17 tahun.
3. Bersedia mengisi kuesioner secara jujur dan lengkap.

Jumlah Sampel: Penelitian ini menargetkan 30 responden yang memenuhi kriteria. Jumlah ini dianggap memadai untuk studi usability kuantitatif menggunakan SUS, berdasarkan rekomendasi ahli seperti Sauro dan Lewis (2016) yang menyatakan bahwa sampel sekitar 20-30 partisipan sudah cukup untuk mendapatkan data usability yang stabil dan representatif.

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner daring. Instrumen penelitian utama adalah System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan. Kuesioner ini didistribusikan melalui platform Google Forms dan disebarluaskan melalui media sosial serta komunitas daring pengguna Spotify selama periode Juni 2025. Sebelum penyebaran massal, kuesioner diuji coba kepada 5 responden untuk memastikan kejelasan dan pemahaman pertanyaan.

Metode Analisis Data

Data yang terkumpul dari kuesioner SUS dianalisis menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Tabulasi Data: Respons dari setiap responden untuk 10 pertanyaan SUS dimasukkan ke dalam spreadsheet.



2. Perhitungan Skor SUS Individu: Untuk setiap responden, skor SUS dihitung dengan mengikuti langkah-langkah perhitungan SUS yang telah dijelaskan pada Tinjauan Pustaka (normalisasi nilai dan perkalian dengan 2.5).
3. Perhitungan Skor SUS Rata-Rata: Rata-rata dari semua skor SUS individu dihitung untuk mendapatkan skor usability rata-rata Spotify.
4. Interpretasi Skor SUS: Skor rata-rata yang diperoleh diinterpretasikan menggunakan skala interpretasi SUS (misalnya, Adjective Ratings oleh Bangor et al., 2008) untuk menentukan tingkat usability Spotify.
5. Analisis Deskriptif Per Item: Dilakukan analisis persentase atau rata-rata untuk setiap item pertanyaan SUS untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan spesifik berdasarkan respons pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

Penelitian ini berhasil mengumpulkan 30 respons kuesioner yang valid dari pengguna Spotify di Indonesia. Sebaran demografi responden adalah sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin: Laki-laki (53%), Perempuan (47%).
2. Rentang Usia: 17-24 tahun (67%), 25-34 tahun (27%), >34 tahun (6%).
3. Frekuensi Penggunaan Spotify: Harian (80%), Beberapa kali seminggu (17%), Mingguan (3%).
4. Jenis Akun Spotify: Premium (73%), Gratis (27%). Mayoritas responden adalah pengguna muda yang aktif dan mayoritas memiliki akun premium, mencerminkan target pasar utama Spotify.

Hasil Kuesioner dan Perhitungan Skor SUS

Data mentah dari 30 responden diolah untuk menghitung skor SUS. Berdasarkan perhitungan dari seluruh 30 responden, didapatkan skor SUS rata-rata untuk Spotify adalah 78.5.

Analisis Skor SUS

Berdasarkan skala interpretasi SUS oleh Bangor et al. (2008), skor 78.5 termasuk dalam kategori "Good" (Baik). Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pengguna merasakan Spotify memiliki tingkat usability yang tinggi dan dapat diterima. Dalam skala Acceptability Ranges, skor ini juga termasuk dalam kategori "Acceptable" hingga "Excellent". Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna dapat berinteraksi dengan Spotify secara efektif, efisien, dan memuaskan.

Analisis Detail Per Item SUS

Untuk mendapatkan wawasan lebih dalam, dilakukan analisis pada setiap item pertanyaan SUS. Nilai rata-rata pada tabel di bawah adalah nilai setelah normalisasi (0-4), di mana nilai yang lebih tinggi untuk item positif dan nilai yang lebih rendah untuk item negatif menunjukkan hasil yang lebih baik.

**Tabel 4.1 Rata-rata Skor Item SUS Terpilih (setelah normalisasi, 0-4)**

Item	Pernyataan	Rata-rata (0-4)
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan sistem ini	3.8
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	0.9
6	Saya rasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini	1.2
8	Saya rasa sistem ini sangat merepotkan untuk digunakan	0.7
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini	3.9
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menguasai sistem ini	1.1

Dari tabel di atas, terlihat bahwa item-item seperti "Saya rasa saya akan sering menggunakan sistem ini" (item 1, skor 3.8) dan "Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini" (item 9, skor 3.9) mendapatkan skor positif yang sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa pengguna sangat puas dan percaya diri dalam menggunakan Spotify, serta memiliki niat tinggi untuk terus menggunakannya. Item negatif seperti "Saya rasa sistem ini terlalu kompleks" (item 2, skor 0.9) dan "Saya rasa sistem ini sangat merepotkan untuk digunakan" (item 8, skor 0.7) mendapatkan skor yang sangat rendah, menguatkan persepsi bahwa Spotify mudah dan tidak merepotkan.

Namun, item 6 "Saya rasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini" menunjukkan skor yang sedikit lebih tinggi (1.2) dibandingkan item negatif lainnya. Meskipun masih dalam kategori baik, ini bisa mengindikasikan bahwa sebagian kecil pengguna merasakan adanya ketidakkonsistenan antarmuka atau fitur tertentu di Spotify. Demikian pula, item 10 "Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menguasai sistem ini" (1.1) juga menunjukkan ada sedikit persepsi bahwa beberapa pengguna mungkin merasa perlu waktu untuk menguasai semua fitur Spotify, meskipun secara umum learnability-nya baik.

PEMBAHASAN

Skor SUS rata-rata 78.5 menempatkan Spotify dalam kategori usability "Good" (Bangor et al., 2008). Hal ini mendukung posisi Spotify sebagai salah satu platform streaming musik terkemuka. Hasil ini menunjukkan bahwa desain antarmuka dan fungsionalitas utama Spotify telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif, di mana pengguna merasa mudah untuk mempelajari dan menggunakan aplikasi, serta memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi saat berinteraksi dengannya. Kesimpulan ini sejalan dengan prinsip usability yang dikemukakan oleh Nielsen (1993) mengenai learnability, efficiency, dan satisfaction, yang merupakan atribut kunci dari sistem yang baik.

Pentingnya usability dalam sebuah aplikasi tidak hanya berdampak pada kepuasan pengguna tetapi juga pada keberlanjutan adopsi sistem (Preece et al., 2019). Tingginya skor SUS Spotify mengindikasikan bahwa aplikasi ini telah berhasil memenuhi ekspektasi dasar pengguna dalam hal kemudahan penggunaan, yang sejalan dengan temuan penelitian terdahulu mengenai aplikasi dengan usability yang baik (Putra & Nurhayati, 2020). Kemudahan penggunaan ini memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka, seperti menemukan dan mendengarkan musik, secara efektif dan efisien (Nielsen, 1993; Sauro & Lewis, 2016).

Meskipun demikian, analisis per item SUS menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan. Indikasi inkonsistensi (item 6) dapat merujuk pada perbedaan layout antar platform (misalnya,



mobile vs. desktop), penempatan fitur yang tidak seragam, atau bahkan perubahan antarmuka yang membingungkan setelah pembaruan aplikasi. Sementara itu, persepsi "perlu belajar banyak hal" (item 10) mungkin terkait dengan fitur-fitur lanjutan atau yang kurang sering digunakan, seperti fitur kolaborasi playlist, pengaturan privasi lanjutan, atau fitur social listening. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengalaman dasar sangat baik, ada potensi untuk meningkatkan discoverability dan learnability untuk fitur-fitur yang lebih kompleks.

Berdasarkan temuan ini, Spotify dapat mempertimbangkan untuk:

1. Melakukan pengujian pengguna (user testing) yang lebih mendalam untuk mengidentifikasi titik-titik inkonsistensi yang dipersepsikan pengguna dan memahami sumber frustrasi. Pendekatan seperti think aloud protocol dapat memberikan wawasan kualitatif yang mendalam (Dix et al., 2004).
2. Menyediakan tutorial singkat atau onboarding yang lebih terpandu untuk fitur-fitur yang lebih canggih atau tersembunyi, membantu pengguna baru atau pengguna yang ingin menjelajahi lebih dalam.
3. Memastikan konsistensi desain dan fungsi di seluruh platform dan versi aplikasi, sejalan dengan prinsip dialog dalam interaksi manusia-sistem (ISO 9241-110, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan evaluasi yang telah dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dari 30 responden pengguna Spotify di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa tingkat usability sistem Spotify adalah Baik (Good) dengan skor rata-rata SUS sebesar 78.5. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna secara umum merasa Spotify mudah digunakan, efisien, dan memuaskan. Aspek learnability dan kepercayaan pengguna terhadap sistem juga terbukti sangat baik.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan:

Untuk *Spotify*:

1. Meskipun usability secara keseluruhan baik, disarankan untuk melakukan tinjauan mendalam terhadap potensi inkonsistensi dalam antarmuka atau alur kerja, terutama pada fitur-fitur yang mungkin kurang sering digunakan atau saat ada pembaruan.
2. Mempertimbangkan untuk menyempurnakan panduan atau onboarding singkat untuk fitur-fitur yang lebih canggih atau tersembunyi, sehingga pengguna dapat menguasai sistem dengan lebih cepat tanpa merasa "perlu belajar banyak hal".
3. Terus mempertahankan desain yang intuitif dan responsif yang telah berhasil dicapai.

Untuk Penelitian Selanjutnya:

1. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode evaluasi usability lain seperti Heuristic Evaluation atau Think Aloud Protocol untuk mendapatkan wawasan kualitatif yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna.



2. Melakukan studi komparatif dengan aplikasi streaming musik pesaing untuk mengidentifikasi keunggulan komparatif usability Spotify.
3. Fokus pada usability fitur-fitur spesifik seperti fitur podcast, playlist kolaboratif, atau fitur sosial.
4. Memperluas cakupan responden ke wilayah yang lebih luas atau segmen pengguna yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2008). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574-594.
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation In Industry* (pp. 189-194). Taylor & Francis.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-Computer Interaction* (3rd ed.). Prentice Hall.
- International Organization for Standardization. (2020). ISO 9241-110: Ergonomics of human-system interaction - Part 110: Dialogue principles.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2024). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm* (18th ed.). Pearson.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). Basic Books.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (5th ed.). Wiley.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.