

$$Y = -2,123 + 0,189X_2 + 0,397X_3 + 0,301X_4 + 0,294X_5 + \epsilon$$

Dari persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. *Functionality* tidak signifikan
2. *Usability* memiliki nilai signifikan yang positif terhadap *Intention to Use*
3. *Efficiency* memiliki nilai signifikan yang positif terhadap *Intention to Use*
4. *Portability* memiliki nilai signifikan yang positif terhadap *Intention to Use*
5. *Application Design* memiliki nilai signifikan yang positif terhadap *Intention to Use*

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dijelaskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian konsumen terhadap *Product Attributes* Spotify mobile application?

Berikut adalah penilaian konsumen terhadap atribut produk Spotify dari berbagai dimensi:

- *Functionality*

Sebagian besar responden menilai bahwa dimensi *Functionality* dari Spotify tergolong baik. Sayangnya berdasarkan penelitian ini, *Functionality* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap niat menggunakan.

Berdasarkan survey ulang penulis ditemukan bahwa konsumen beranggapan kelengkapan lagu tidak lagi menjadi daya tarik yang dapat menarik perhatian konsumen untuk berniat menggunakan aplikasi Spotify. Spotify memang memiliki koleksi lagu yang lengkap, tetapi begitu juga dengan aplikasi-aplikasi yang lain sehingga kelengkapan lagu tidak memberikan nilai plus apa-apa. Konsumen juga berpendapat bahwa kualitas suara menjadi kurang penting karena pada akhirnya yang lebih mempengaruhi kualitas suara adalah kualitas hardwarenya

- Usability

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa kurang puas dengan *Usability* yang ada di Spotify. Spotify tergolong sebagai aplikasi yang tidak terlalu mudah untuk digunakan. Spotify menyediakan panduan dan tutorial yang lengkap di dalam website terpisah di luar aplikasi, sedangkan untuk tutorial di dalam aplikasinya sendiri dinilai masih kurang jelas. Dalam pengaturannya spotify memiliki system yang agak berbeda dengan aplikasi lain sehingga diperlukan pemahaman yang lebih sebelum bisa menggunakan aplikasi ini dengan lancar

- Efficiency

Dari hasil penelitian, sebagian besar responden merasa cukup puas dengan *Efficiency* Spotify. Sebagian besar responden menilai bahwa Spotify adalah aplikasi yang efisien dalam hal waktu, penggunaan kuota internet, dan penggunaan memory, tetapi masih dinilai cukup boros dalam hal penggunaan battery. Meskipun Spotify sudah memberikan beberapa pilihan untuk menghemat penggunaan daya battery, hal ini dinilai belum cukup oleh para responden.

- Portability

Dari hasil penelitian, sebagian besar responden merasa cukup puas dengan *Portability* Spotify. Spotify dapat dikatakan sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan oleh semua orang di berbagai macam

keadaan karena aplikasi ini compatible dengan banyak operating system dan hardware. Spotify juga mudah untuk diinstall dan tidak memerlukan spesifikasi yang terlalu tinggi dalam instalasinya.

- Application Design

Dari hasil penelitian, sebagian besar responden merasa cukup puas dengan *Application Design* Spotify. Warna hitam dengan sedikit sentuhan warna hijau pada aplikasi Spotify dinilai cukup menarik oleh para responden. Pilihan warna dan desain ini memberikan nuansa modern dan minimalis.

2. Bagaimana *Intention to Use* konsumen untuk Spotify mobile application?

Niat Menggunakan Spotify untuk mendengarkan lagu dinilai masih sangat rendah . Masih banyak responden yang tidak ingin menggunakan aplikasi ini.

Berikut beberapa alasan konsumen tidak berniat menggunakan Spotify antara lain:

- Dalam aplikasi spotify disediakan opsi/pilihan untuk skip lagu yang tidak diinginkan namun jumlah penggunaannya terbatas sehingga terkadang konsumen akan mendengarkan lagu yang tidak diinginkan.
- Spotify merupakan aplikasi yang cukup rumit untuk pengguna baru, tidak terdapat bantuan/tutorial memadai yang disediakan di dalam aplikasi.
- Spotify dinilai memiliki battery usage yang sangat tinggi sehingga sering menghabiskan battery pengguna saat digunakan.

3. Bagaimana pengaruh *Product Attributes* terhadap *Intention to Use* Spotify mobile application?

Product attributes dari Spotify terdiri dari 5 dimensi yaitu: *Functionality*, *Usability*, *Efficiency*, *Portability*, dan *Application Design*. Diantara kelima dimensi tersebut, variabel *Functionality* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*. Keempat variabel lainnya yaitu *Usability*, *Efficiency*, *Portability*, dan *Application Design* terbukti berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Intention to Use*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan, penulis dapat memberikan beberapa saran untuk Spotify yaitu:

1. Berdasarkan hasil kuesioner dapat dilihat bahwa penilaian terhadap bahasa dan ketersediaan bahasa masih bisa ditingkatkan lagi. Spotify sebaiknya menyediakan fitur penggantian bahasa di dalam aplikasinya sehingga tidak perlu mengganti bahasa smartphone secara keseluruhan jika ingin mengganti bahasa dalam Spotify.
2. Berdasarkan hasil kuesioner dapat dilihat bahwa responden merasa bahwa aplikasi ini cenderung sulit untuk dipelajari dan dioperasikan. Hal ini berkaitan erat dengan kurangnya ketersediaan tutorial yang mendukung di dalam aplikasi. Sebaiknya selain menyediakan panduan/tutorial yang lengkap di website, disediakan juga di dalam aplikasinya. Jika tidak memungkinkan untuk panduan lengkap, setidaknya fitur FAQ (Frequently Asked Questions) akan sudah sangat membantu para pengguna baru. Tutorial yang terpisah dari aplikasi akan menurunkan efisiensi aplikasi Spotify.

3. Penggunaan battery yang boros juga menjadi salah satu masalah utama pada aplikasi Spotify. Sementara ini solusi Spotify untuk masalah ini hanyalah penyediaan fitur untuk mengganti kualitas streaming musik, dengan merendahkan kualitasnya akan menurunkan juga konsumsi daya batterynya. Hal ini kurang membantu karena fitur ini harus diset secara manual. Sebaiknya Spotify memberikan fitur pembacaan penggunaan daya battery, ketika daya battery digunakan dengan cukup banyak dalam kurun waktu tertentu maka akan memunculkan peringatan secara otomatis untuk menurunkan kualitas streaming sehingga pemborosan battery dapat dihindari.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Dmour Hani, Alshurideh Muhammad, Shishan Farah.(2014).” *The Influence of Mobile Application Quality and Attributes on the Continuance Intention of Mobile Shopping*” *Life Science Journal*;11(10)
- Cheng, Yung-Ming. (2014). “*Roles of interactivity and usage experience in elearning acceptance: a longitudinal study*” *International Journal of Web Information Systems*, 10(1):2-23.
- Gao, Y., Li, H., Luo, Y. (2015). “*An empirical study of wearable technology acceptance in healthcare*” *Industrial Management & Data Systems*, 115(9):1704-1723.
- Kotler, P. and Armstrong, G. (2012) *Principles of Marketing*. 14th Edition, Pearson Education Limited, Essex, England
- N.N. Haslinda, M.A.Z. Fariha, A.W.S. Fahmy, W.O.W. Roslina, A.A.N. Sukinah, Y. Azliza, S.N. Suhana, S. Nurshuhada. (2014).” *Refinement of the ISO 9126 Model for Evaluating Software Product Quality in e-Book*” [*Australian Journal of Basic and Applied Sciences*](#) 8(4):29-34

Park, E., Kim, K. J. (2013). "User Acceptance Of Long-Term Evolution (LTE) Services" *Program*, 47(2):188-205.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2013). *Research Method for Business*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.

Teymorzadeh Mahza, Javdani Taghi.(2017). "Introducing a Particular Quality Model in Mobile Application Development: The Mobile Application Developers' Perspective" *JSW 2017 Vol.12(5)*: 339-347

Zhu, Ge., Sangwan, Sunanda., Lu, Ting-Jie. (2010). "A new theoretical framework of echnology acceptance and empirical investigation on self-efficacy-based value adoption model" *Nankai Business Review International*, 1(4):345-372.

<https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-music-industry-in-an-age-of-digital-distribution/> diakses pada tanggal 10 mei 2019 pukul 11.13

<https://tekno.kompas.com/read/2016/03/30/08535267/Spotify.Sudah.Bisa.Diakses.di.Indo> nesia diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.21

<https://blog.technavio.com/blog/best-music-streaming-apps> diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.23

<https://spinnup.com/blog/the-role-of-soundcloud-in-your-career/> diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.26

<https://expandedramblings.com/index.php/pandora-statistics/> diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.24

<https://expandedramblings.com/index.php/apple-music-statistics-and-facts/>

<https://michaelsoft.com.my/joox/> diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.31

<https://www.engadget.com/2019/05/09/youtube-music-google-play-music/> diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.28

<https://expandedramblings.com/index.php/deezer-facts-statistics/> diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 00.40

https://www.researchgate.net/publication/317547924_Introducing_a_Particular_Quality_Model_in_Mobile_Application_Development_The_Mobile_Application_Developers'_Perspective diakses pada tanggal 11 Mei 2019, pukul 01.25

<https://sbm.binus.ac.id/2015/11/20/uji-asumsi-klasik-uji-heteroskedastisitas/>diakses pada tanggal 28 Juni 2019, pukul 23.20

Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

I. PROFIL RESPONDEN

Pilihlah jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan diri anda

1. Jenis kelamin:

- Pria
 Wanita

2. Usia tahun

3. Apakah Anda merupakan seseorang yang suka mendengarkan musik?

- Ya
 Tidak

4. Darimana biasanya Anda mendengarkan music/lagu favorit anda? (boleh memilih lebih dari 1)

- CD/kaset
 Radio
 Youtube
 Mobile Apps