

MENGUKUR KEPUASAN MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI *MUSIC STREAMING* MENGGUNAKAN METODE AHP

Syifa Nur Rakhmah^{1*}; Henny Leidiyana²

Sistem Informasi¹
Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia¹
www.nusamandiri.ac.id¹
syifa.snk@nusamandiri.ac.id^{1*}

Sistem Informasi²
Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia²
www.bsi.ac.id²
henny.hnl@bsi.ac.id²
(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract—*Online streaming applications are currently very popular among the public, especially students. Because of this user interest, the author wanted to conduct research. This research uses the AHP method to measure students' level of satisfaction with the use of music streaming applications. The research evaluation criteria included quality, service, price and payment. Questionnaires are used to determine student preferences and assessment of related criteria. The collected data was analyzed using the AHP method and the application priorities were compared. These findings will help developers and users improve quality and user experience. The research was conducted using the Analytical Hierarchy Process (AHP) methodology on students in the Bekasi City area with a population of 7058 people and obtained a sample size of 379 respondents using the Slovin formula. The research results show that Spotify is the most popular music streaming application among users, especially students. Followed by applications such as Joox and YouTube.*

Keywords: *AHP, music, satisfaction.*

Abstrak—*Aplikasi streaming online saat ini sangat diminati di kalangan masyarakat, terutama pelajar. Karena minat pengguna ini, penulis ingin melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode AHP untuk mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi streaming musik. Kriteria evaluasi penelitian yang dilakukan meliputi kualitas, pelayanan, harga, dan pembayaran. Kuesioner digunakan untuk menentukan preferensi siswa dan penilaian kriteria terkait. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode AHP dan dibandingkan prioritas aplikasinya. Temuan ini akan membantu pengembang dan pengguna meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna. Penelitian dilakukan dengan metodologi Analytical Hierarchy Process (AHP) pada mahasiswa wilayah Kota Bekasi dengan jumlah populasi 7058 orang dan mendapatkan jumlah sampel 379 responden dengan menggunakan rumus Slovin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Spotify menjadi aplikasi streaming musik terpopuler di kalangan pengguna, terutama siswa. Diikuti oleh aplikasi seperti Joox dan YouTube.*

Kata kunci: AHP, musik, kepuasan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa dampak besar terhadap industri musik. Aplikasi *streaming* musik telah menjadi salah satu inovasi terpopuler, memberikan pengguna akses ke jutaan lagu secara *online*. Pelajar merupakan kelompok

pengguna yang aktif menggunakan aplikasi *streaming* musik untuk mendengarkan musik sesuai selera masing-masing (Noviani et al., 2020).

Dengan banyaknya pilihan aplikasi *streaming* musik yang tersedia, seperti Spotify, Joox, dan YouTube *Music*, pengguna seringkali dihadapkan pada dilema dalam memilih aplikasi

yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kesukaannya (Amanda, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi *streaming* musik guna meningkatkan pengalaman pengguna dan memberikan layanan yang lebih baik (Shaharani, 2023).

Metode AHP (*Analytic Hierarchy Process*) adalah pendekatan yang dapat digunakan untuk mengukur preferensi dan prioritas pengguna terhadap kriteria-kriteria yang relevan dalam memilih aplikasi *music streaming* (Maysaroh et al., 2022). Metode ini memungkinkan pengguna untuk memberikan penilaian dan bobot pada setiap kriteria yang diberikan, sehingga dapat menghasilkan perbandingan prioritas yang obyektif (Prehanto, 2020).

Data yang akurat dan dirumuskan dengan benar diperlukan untuk pengambilan keputusan terbaik. Ini disebabkan oleh fakta bahwa setiap keputusan yang dibuat akan memiliki dampak yang signifikan pada kelompok yang bertanggung jawab untuk membuat keputusan tersebut, baik saat keputusan itu dibuat maupun di masa mendatang. Oleh karena itu, kita harus memiliki kemampuan untuk membuat keputusan secara menyeluruh tentang seluruh komponen penyusunnya (Sari, 2017).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan menggunakan metode AHP untuk mengidentifikasi tiket elektronik. Hasil penelitian menunjukkan dapat mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi terpopuler di kalangan masyarakat (Rakhmah & Nisa, 2023). Penelitian lainnya membahas terkait penggunaan pendekatan *Analytical Hierarchy Process*, dimana pengguna dapat mengetahui bagaimana memilih aplikasi *streaming* untuk menonton drama Korea sesuai yang diinginkan. Penelitian ini memanfaatkan 30 kuesioner dari populasi kota Bekasi (Agustini & Nisa, 2021). Adapun penelitian yang terkait adalah menentukan faktor penentu yang mempengaruhi loyalitas pengguna menggunakan aplikasi *streaming* musik *online*. Analisa dilakukan menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan aplikasi SmartPLS 4.0. hasil dari penelitian yang sudah dilakukan adalah variabel *Perceived Security* dan *Satisfaction*, memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Loyalty* (Widiagusti & Napitupulu, 2024).

Dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan *Analytical Hierarchy Process* (AHP) untuk mengukur kepuasan pengguna dengan tiket pembelian serta menggunakan metode serupa untuk mengetahui kepuasan pada *streaming* film, maka penelitian selanjutnya akan berfokus pada

tiga aplikasi *streaming* musik populer: Spotify, Joox, dan YouTube *Music*. Adapun metode yang digunakan oleh peneliti lainnya adalah menggunakan metode SEM dalam mencari tahu faktor penentu dalam penggunaan aplikasi *streaming* musik, hal ini menjadi salah satu alasan penelitian yang kami lakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan prioritas pengguna terhadap ketiga aplikasi ini.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode AHP dengan mengadaptasi penelitian kuantitatif dalam proses analisis data (Indrawan & Jalilah, 2021). Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menguji hipotesis (dugaan sementara) yang diajukan dalam penelitian dengan menggunakan pengukuran objektif dan analisis matematis (statistik) dari sampel data yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian seperti kuesioner, jejak pendapat, tes, atau instrumen lainnya (Sugiyono, 2019).

Menentukan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah penting. Karena keterbatasan peneliti untuk menjangkau semua populasi, yang seringkali membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar, menggunakan sampel adalah salah satu metode yang paling efisien (Ajat, 2018). Hasil penelitian yang diambil dari sampel yang tidak terlalu kecil dapat digeneralisasi ke objek penelitian. Rumus Slovin dapat digunakan untuk mengukur ukuran sampel (Haryanto et al., 2021).

Oleh karena itu diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berharga kepada pengembang aplikasi *streaming* musik dan penyedia layanan musik untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas yang ditawarkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dalam memilih aplikasi *streaming* musik yang sesuai dengan kebutuhan dan kesukaannya.

Dengan pemahaman tersebut, penelitian ini akan membahas langkah-langkah penelitian yang dilakukan, termasuk metode yang digunakan, kuesioner yang akan disebar kepada responden, analisis data, serta ekspektasi hasil penelitian (Zulfikar et al., 2021). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan aplikasi *music streaming* dan pemahaman lebih baik tentang kebutuhan dan kepuasan pengguna.

BAHAN DAN METODE

Rancangan penelitian yang merupakan tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Berdasarkan metode Slovin dengan tingkat kesalahan 5% diperoleh hasil sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{(1+(N \times e^2))} \quad (1)$$

$$n = \frac{7058}{(1+(7058 \times 0,05^2))}$$

$$n = \frac{7058}{(1+(17,645))}$$

$$n = \frac{7058}{18,645}$$

$n = 378,546527219$ dibulatkan menjadi 379.

Hasil responden penelitian ini mencakup 379 mahasiswa, digunakan sebagai salah satu variabel dalam kuesioner untuk menentukan jumlah total responden yang akan mengisi kuesioner AHP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) sebagai sistem pendukung keputusan pemilihan aplikasi *streaming* musik. Data penelitian diperoleh dengan mengisi kuesioner dari 379 responden yang menggunakan aplikasi *streaming* musik. Kriteria yang digunakan dalam pencarian ini adalah kualitas, pelayanan, harga dan pembayaran. Untuk kriteria kualitas, ada tiga subkriteria: resolusi musik, *file* musik, dan suara. Untuk kriteria pelayanan terdapat tiga subkriteria yaitu kelengkapan koleksi, ketersediaan layanan gratis, dan kelengkapan fungsionalitas. Kriteria penetapan harga memiliki tiga subkriteria, yaitu promosi pengguna baru, diskon bulanan, dan harga murah. Kriteria pembayaran memiliki tiga subkriteria yaitu pemilihan metode pembayaran, efektivitas kemudahan pembayaran, dan jangka waktu pembayaran.

Dalam menguji data hasil kuesioner yang telah terkumpul, dilakukan dua pengujian yaitu uji validitas dan uji reabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 dan hasil uji reliabilitas yang

telah dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Uji Validitas

R Hitung	R Tabel	Keterangan	Varians
0,812610506	0,138	Valid	373,2613361
0,814579738	0,138	Valid	442,1277259
0,669242689	0,138	Valid	205,0186051
0,216237331	0,138	Valid	40,24887504
0,291762362	0,138	Valid	5,432675666
0,140444638	0,138	Valid	0,260557286
0,247298378	0,138	Valid	0,996884735
0,144801147	0,138	Valid	1,073381793
0,510778302	0,138	Valid	1,47421253

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Hasil dari uji *validitas* pada Tabel 2 ini adalah sebagai salah satu bentuk analisis data yang sudah masuk untuk diukur *variable* data nya sudah *valid* atau tidak untuk benar-benar diolah pada metode AHP selanjutnya. Dimana hasil dari analisis data yang dilakukan pada uji *validitas* ini seluruh *variable* yang telah diisi dinyatakan *valid* sehingga seluruh *variable* bisa dilakukan penilaian lanjutan menggunakan metode AHP.

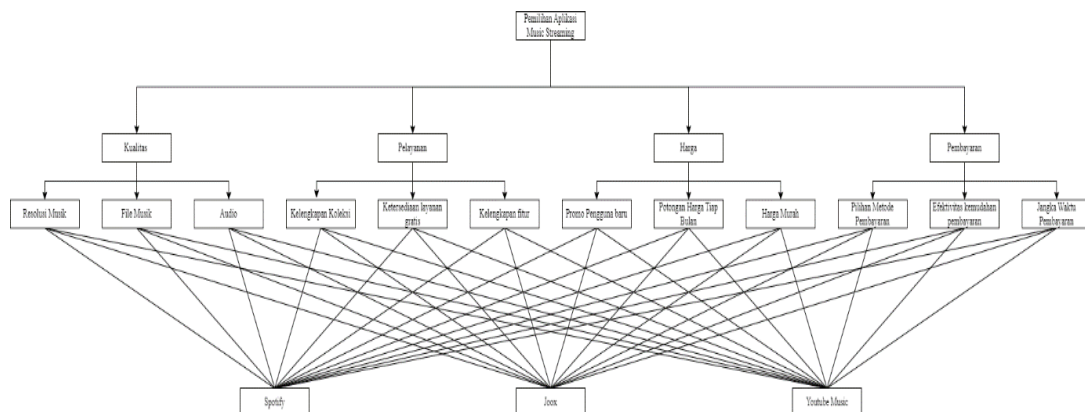
Tabel 3. Uji Reliabilitas

Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,7	0,838213731	RELIABEL

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Dari hasil uji reliabilitas pada Tabel 3 ini dihasilkan nilai 0,838213731 dimana hasil tersebut diatas nilai acuan sebesar 0,7. Dengan hasil tersebut maka dinyatakan reliabel sehingga, hasil uji reliabilitas ini digunakan sebagai salah satu jenis analisis data yang sudah masuk untuk mengukur reliabilitas variabel data untuk pengolahan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) berikutnya.

Saat memilih aplikasi *streaming* musik, ada tiga alternatif yang perlu dipertimbangkan: Spotify, Joox, dan YouTube Music. Tabulasi grafik AHP pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 2. Tabulasi Grafik AHP

Pada Gambar 2 menunjukkan tabulasi grafik hubungan antara kriteria utama penilaian AHP seperti Spotify, Joox, dan YouTube Music. Setiap kriteria utama memiliki sub kriteria yang sama yaitu Kualitas, Pelayanan, Harga serta Pembayaran. Hal ini dilakukan supaya masing-masing kriteria utama dan sub kriteria memiliki hubungan yang sama untuk dilakukan perhitungan matriks perbandingan berpasangan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 379 responden, diperoleh matriks perbandingan berpasangan pada kriteria utama didapat perbandingan masing-masing kriteria seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Utama

	Kualitas	Pelayanan	Harga	Pembayaran
Kualitas	1	9/9	9/9	8/6
Pelayanan	9/9	1	8/8	8/7
Harga	9/9	8/8	1	9/7
Pembayaran	6/8	7/8	7/9	1

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Pada Tabel 4 menunjukkan hasil dari penempatan kuesioner ke dalam matriks perbandingan berpasangan. Penggabungan semua kriteria utama untuk menunjukkan hasilnya. Matriks perbandingan berpasangan ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Matriks Perbandingan Berpasangan Untuk Kriteria Utama dengan *Eigen Vector*

	Kualitas	Pelayanan	Harga	Pembayaran	<i>Eigen Vector</i>
Kualitas	1	1	1	1,3	0,26
Pelayanan	1	1	1	1,1	0,26
Harga	1	1	1	1,3	0,27
Pembayaran	0,8	0,9	0,7	1	0,21
Total	3,8	3,9	3,7	4,7	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan jika hasil dari matriks berpasangan di dapatkan nilai *Eigen Vector* dengan urutan faktor kriteria utama yang mempengaruhi pemilihan aplikasi *streaming music* adalah Harga 27%, Kualitas 26,3%, Pelayanan 25,6%, Pembayaran 21,2%. Berdasarkan hasil tabel 5 maka didapatkan nilai konsistensi kriteria adalah:

$$CR = \frac{CI}{CR} \quad (2)$$

$$CR = \frac{0}{0,90} = 0$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan alternatif. Perhitungan alternatif untuk kualitas resolusi musik ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Alternatif untuk Kualitas Resolusi Musik dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1,14285	0,875	0,331
Joox	0,875	1	1	0,318
Youtube Music	1,14285	1	1	0,348
Total	3,0178	3,1428	2,875	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Tabel 6 menunjukkan nilai *Eigen Vector* yang dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Kualitas Resolusi Musik adalah Youtube Music 34,8%, Spotify 33,1%, Joox 31,8%. Selain itu, perhitungan alternatif untuk kualitas file musik ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Alternatif untuk Kualitas File Musik dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1,14285	1	0,348
Joox	0,875	1	1,14285	0,331
Youtube Music	1	0,875	1	0,318
Total	2,875	3,01785	3,14285	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Tabel 7 menunjukkan nilai *Eigen Vector* yang dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk File Musik adalah Spotify 34,8%, Joox 33,1%, Youtube Music 31,8%. Perhitungan alternatif kualitas audio dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Alternatif untuk Kualitas Audio dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	1	0,333
Joox	1	1	1,14285	0,348
Youtube Music	1	0,875	1	0,318
Total	3	2,875	3,14285	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 8 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Kualitas Audio adalah Joox 34,8%, Spotify 33,3%, Youtube Music 31,8%. Hasil perhitungan alternatif untuk kelengkapan koleksi musik ditunjukkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Alternatif untuk Kelengkapan Koleksi Musik dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1,125	1	0,346
Joox	0,88888	1	1	0,320
Youtube Music	1	1	1	0,333
Total	2,88888	3,125	3	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 9 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Kelengkapan Koleksi Musik adalah Spotify 34,6%, Youtube Music 33,3%, Joox 32%. Untuk hasil perhitungan alternatif ketersediaan layanan secara gratis ditampilkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Alternatif untuk Ketersediaan Layanan Secara Gratis dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	0,875	0,318
Joox	1	1	1	0,333
Youtube Music	1,14285	1	1	0,348
Total	3,14285	3	2,875	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 10 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Ketersediaan Layanan Secara Gratis adalah Youtube Music 34,8%, Joox 33,3%, Spotify 31,8%. Selanjutnya hasil perhitungan alternatif kelengkapan fitur ditunjukkan pada Tabel 11.

Tabel 11. Alternatif untuk Kelengkapan Fitur dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	1	0,333
Joox	1	1	1	0,333
Youtube Music	1	1	1	0,333
Total	3	3	3	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 11 hasil nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Kelengkapan Fitur adalah Spotify 33,3%, Joox 33,3%, Youtube Music 33,3%. Untuk hasil perhitungan alternatif promo pengguna baru ditunjukkan pada Tabel 12.

Tabel 12. Alternatif untuk Promo Pengguna Baru dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	1	0,333
Joox	1	1	1	0,333
Youtube Music	1	1	1	0,333
Total	3	3	3	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 12 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Promo Pengguna Baru adalah Spotify 33,3%, Joox 33,3%, Youtube Music 33,3%. Hasil perhitungan alternatif promo potongan harga tiap bulan dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. Alternatif untuk Promo Potongan Harga Tiap Bulan dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1,125	0,875	0,330
Joox	0,88888	1	1	0,320
Youtube Music	1,14285	1	1	0,348
Total	3,03173	3,125	2,875	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 13 nilai *Eigen Vector* dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Promo Potongan Harga Tiap Bulan adalah Youtube Music 34,8%, Spotify 33%, Joox 32%. Selain itu, hasil perhitungan untuk alternatif harga murah dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 14. Alternatif untuk Harga Murah dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	1,14285	0,348
Joox	1	1	1	0,333
Youtube Music	0,875	1	1	0,318
Total	2,875	3	3,14285	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 14 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Harga Murah adalah Spotify 34,8%, Joox 33,3%, Youtube Music 31,8%. Hasil perhitungan alternatif untuk pilihan metode pembayaran ditunjukkan pada Tabel 15.

Tabel 15. Alternatif untuk Pilihan Metode Bayar dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1,14285	1	0,348
Joox	0,875	1	1,125	0,330
Youtube Music	1	0,88888	1	0,320
Total	2,875	3,03173	3,125	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 15 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Pilihan Metode Bayar adalah Spotify 34,8%, Joox 33%, Youtube Music 32%. Hasil perhitungan alternatif efektivitas kemudahan bayar dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16. Alternatif untuk Efektivitas Kemudahan Bayar dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	1,125	0,346
Joox	1	1	0,875	0,318
Youtube Music	0,88888	1,14285	1	0,333
Total	2,88888	3,14285	3	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 16 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Efektivitas Kemudahan Bayar adalah Spotify 34,6%, Youtube Music 33,3%, Joox 31,8%. Hasil perhitungan alternatif jangka waktu bayar dapat dilihat pada Tabel 17.

Tabel 17. Alternatif untuk Jangka Waktu Bayar dengan *Eigen Vector*

	Spotify	Joox	Youtube Music	<i>Eigen Vektor</i>
Spotify	1	1	1	0,333
Joox	1	1	0,875	0,318
Youtube Music	1	1,14285	1	0,348
Total	3	3,14285	2,875	

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 17 nilai *Eigen Vector* diatas dapat dibaca bahwa urutan Alternatif untuk Jangka Waktu Bayar adalah Youtube Music 34,8%, Spotify 33,3%, Joox 31,8%.

Setelah dilakukan perhitungan alternatif masing-masing kriteria, rekap perhitungan alternatif seluruh kriteria dengan hasil *Eigen Vector* masing-masing yang dapat dilihat pada Tabel 18.

Tabel 18. Perhitungan Alternatif Keseluruhan

<i>Overall Composite Weight</i>	<i>Weight</i>	Spotify	Joox	Youtube Music
Kualitas Resolusi Musik	0,331	0,331	0,318	0,348
Kualitas File Musik	0,330	0,348	0,331	0,318
Kualitas Audio	0,333	0,333	0,348	0,318
Kelengkapan Koleksi Musik	0,333	0,346	0,320	0,333
Ketersediaan Layanan Secara Gratis	0,333	0,318	0,333	0,348
Kelengkapan Fitur	0,333	0,333	0,333	0,333
Promo Pengguna Baru	0,360	0,333	0,333	0,333
Promo Potongan Harga Tiap Bulan	0,306	0,330	0,320	0,348
Harga Murah	0,333	0,348	0,333	0,318
Pilihan Metode Bayar	0,330	0,348	0,330	0,320
Efektivitas Kemudahan Bayar	0,316	0,346	0,318	0,333
Jangka Waktu Bayar	0,344	0,333	0,318	0,348
<i>Composite Weight</i>		1,344	1,308	1,328

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Jika dalam perhitungan persentase akan didapatkan sebagai berikut:

$$a. \text{ Spotify} = \frac{1,344}{3,980} \times 100\% = 34\%$$

$$b. \text{ Joox} = \frac{1,308}{3,980} \times 100\% = 33\%$$

$$c. \text{ Youtube Music} = \frac{1,328}{3,980} \times 100\% = 33\%$$

Berdasarkan Tabel 18 menunjukkan hasil dari penilaian *Composite Weight* perhitungan AHP, dimana dihasilkan jika Spotify merupakan aplikasi musik *streaming* yang paling diminati berdasarkan tingkat kepuasan di antara pengguna, terutama di kalangan Mahasiswa Wilayah Bekasi dengan perolehan nilai 1,344 atau sama dengan 34%. Kemudian Joox dan Youtube *music* memperoleh nilai yang sama. Joox dengan perolehan nilai 1,308 atau sama dengan 33% dan yang terakhir Youtube *Music* dengan perolehan nilai 1,328 atau sama dengan 33%.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP), penelitian ini mengukur tingkat kepuasan siswa di wilayah Bekasi saat menggunakan aplikasi *streaming* musik *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Spotify memiliki tingkat kepuasan tertinggi siswa saat menggunakan aplikasi *streaming* musik *online*. Menurut hasil perhitungan berat komposit, kriteria harga adalah faktor utama yang mempengaruhi kepuasan pengguna saat memilih aplikasi *streaming* musik *online*. Nilai harganya sebesar 27 persen, disusul oleh kriteria kualitas sebesar 26,3 persen, kriteria pelayanan sebesar 25,6 persen, dan kriteria pembayaran paling rendah sebesar 21,2 persen. Dikarenakan keterbatasan peneliti saat ini, untuk kedepannya penelitian ini diharapkan bisa dikembangkan dengan perhitungan kualitatif dengan pengambilan data yang diambil secara langsung berdasarkan *data set* pengguna pada aplikasi. Adanya perkembangan aplikasi *streaming* yang terus bertambah terus menerus, kedepannya penelitian bisa menambahkan untuk meneliti lebih banyak aplikasi *streaming* yang digunakan oleh masyarakat.

REFERENSI

- Agustini, F., & Nisa, K. (2021). Penerapan Model AHP Pada Pemilihan Aplikasi Streaming Drama Korea. *Informatics For Educators And Professional : Journal of Informatics*, 5(2), 127.
- Ajat, R. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. (Depublish, Ed.). Yogyakarta.
- Amanda, R. (2022). Music streaming dalam industri musik era industri 4.0. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of*

- Communications Studies*), 6(1), 358–382.
- Haryanto, Firdhayanthie, E. w, & Nisaa, N. M. H. (2021). Dampak Penggunaan Internet Sebagai Media Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Slovin. *Akrab Juara*, 3(2), 6.
- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739.
- Maysaroh, M., Fahmi, M., Destiana, H., Maulana, Y. I., & Komarudin, I. (2022). Metode AHP dalam Sistem Pendukung Keputusan pada Pemilihan Website Penerbangan Online. *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital Dan Manajemen*, 1(2), 49–59.
- Noviani, D., Pratiwi, R., Silvianadewi, S., Benny Alexandri, M., & Aulia Hakim, M. (2020). Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik di Indonesia. *Jurnal Bisnis Strategi*, 29(1), 14–25.
- Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Model Sistem Pendukung Keputusan Dengan AHP Dan IPMS*. (C. Mashuri, Ed.) (1st ed.). Surabaya: Scopindo.
- Rakhmah, S. N., & Nisa, K. (2023). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process Untuk Pemesanan Tiket Pesawat Secara Online (E-Ticket) Di Wilayah Bekasi. *Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 15(2). Retrieved from
- Sari, F. (2017). *Metode Dalam Pengambilan Keputusan* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Shaharani, M. (2023). 10 Platform Musik Terpopuler, Spotify Posisi Teratas! Retrieved from <https://goodstats.id/article/10-platform-musik-terpopuler-spotify-posisi-teratas-WefvV>
- Statistik, B. P. (2023). Partisipasi Murni (APM) dan Angka Partisipasi Kasar (APK) Menurut Jenjang Pendidikan 2021-2023. Retrieved June 26, 2024, from <https://bekasikota.bps.go.id/indicator/28/97/1/gka-partisipasi-murni-apm-dan-angka-partisipasi-kasar-apk-menurut-jenjang-pendidikan.html>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Alfabeta, Ed.). Bandung.
- Widiagusti, D., & Napitupulu, T. A. (2024). Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Loyalitas Pengguna Aplikasi Streaming Musik. *Economics and Digital Business Review*, 5(1), 325–342.
- Zulfikar, R., Mukhayaroh, A., & Samudi, S. (2021). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Dan Dampaknya Pada Kepercayaan Konsumen Pada Situs Pemesanan Tiket Pesawat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 7(1), 100–109.