



## Evaluasi Usability Aplikasi Spotify Berbasis Mobile Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Muhammad Hafidz Wahyu Asy Syarif<sup>a\*</sup>, Aditya Triguna Wicaksana<sup>b</sup>, Setyo Bagus Adi Nugroho<sup>c</sup>,  
 Zuhurul Anam<sup>d</sup>, Dendyy Kurniawan<sup>e</sup>

<sup>a</sup> Teknik Informatika; [hafidzwahyu1289@gmail.com](mailto:hafidzwahyu1289@gmail.com), Universitas Sains dan Teknologi Komputer; Semarang Jawa Tengah

<sup>b</sup> Teknik Informatika; [awicaksana155@gmail.com](mailto:awicaksana155@gmail.com), Universitas Sains dan Teknologi Komputer; Semarang Jawa Tengah

<sup>c</sup> Teknik Informatika; [setyobagusadinugroho@gmail.com](mailto:setyobagusadinugroho@gmail.com), Universitas Sains dan Teknologi Komputer; Semarang Jawa Tengah

<sup>d</sup> Teknik Informatika; [rezautama708@gmail.com](mailto:rezautama708@gmail.com), Universitas Sains dan Teknologi Komputer; Semarang Jawa Tengah

<sup>e</sup> Sistem Komputer, [dendyy@stekom.ac.id](mailto:dendyy@stekom.ac.id), Universitas Sains dan Teknologi Komputer; Semarang Jawa Tengah

\* Penulis Korespondensi: Aditya Triguna Wicaksana

### ABSTRACT

*Spotify is a mobile-based music streaming application that is widely used by the public to access digital entertainment in a practical manner. The high level of usage of this application requires ease of use (usability) so that users can operate the application comfortably and efficiently. Therefore, usability evaluation is needed to determine the extent to which the Spotify application is able to meet user needs. This study aims to evaluate the usability level of the mobile-based Spotify application using the System Usability Scale (SUS) method. The research was conducted using a descriptive quantitative approach by distributing a SUS questionnaire consisting of ten questions to 58 respondents who are Spotify application users. The data obtained was analyzed by calculating the SUS score of each respondent and the average usability score. The results showed that the mobile-based Spotify application obtained an average SUS score of 62.59, which is in the marginal category with a grade of C and an OK rating. These results indicate that the Spotify application is generally quite easy to use, but there are still several usability aspects that need to be improved. The System Usability Scale (SUS) method was used because it is able to provide quick, reliable usability measurements and is widely used in the evaluation of mobile-based applications. Thus, it can be concluded that the usability of the mobile-based Spotify application is quite good, but there are still aspects that need to be improved.*

**Keywords:** *Spotify; Mobile Application; Usability; System Usability Scale*

### Abstrak

Spotify merupakan aplikasi streaming musik berbasis mobile yang banyak digunakan oleh masyarakat dalam mengakses hiburan digital secara praktis. Tingginya tingkat penggunaan aplikasi ini menuntut adanya kemudahan penggunaan (usability) agar pengguna dapat mengoperasikan aplikasi dengan nyaman dan efisien. Oleh karena itu, evaluasi usability diperlukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Spotify mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability aplikasi Spotify berbasis mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui penyebaran kuesioner SUS yang terdiri dari sepuluh pertanyaan kepada 58 responden pengguna aplikasi Spotify. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung skor SUS masing-masing responden serta nilai rata-rata skor usability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Spotify berbasis mobile memperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 62,59 yang berada pada kategori marginal dengan grade C dan penilaian OK. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Spotify secara umum cukup mudah digunakan, namun masih terdapat beberapa aspek usability

yang perlu ditingkatkan. Metode System Usability Scale (SUS) digunakan karena mampu memberikan pengukuran usability yang cepat, reliabel, dan banyak diterapkan dalam evaluasi aplikasi berbasis mobile. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa usability aplikasi Spotify berbasis mobile sudah cukup baik, tetapi masih memerlukan perbaikan agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

**Kata kunci:** Spotify; Aplikasi Mobile; Usability; System Usability Scale

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengakses dan menikmati musik. Kehadiran aplikasi streaming musik berbasis mobile memungkinkan pengguna untuk mendengarkan musik secara praktis tanpa batasan waktu dan tempat. Salah satu aplikasi streaming musik yang paling banyak digunakan saat ini adalah Spotify, yang menyediakan berbagai fitur seperti pemutaran musik, pembuatan playlist, rekomendasi lagu, podcast, serta mode dengarkan secara offline. Spotify merupakan salah satu platform streaming musik dengan jumlah pengguna aktif yang sangat besar di tingkat global, sehingga relevan untuk dikaji dari sisi pengalaman pengguna. Tingginya intensitas penggunaan aplikasi ini menjadikan kualitas pengalaman pengguna sebagai aspek yang perlu mendapat perhatian. Sebagai aplikasi mobile dengan jumlah pengguna yang besar, Spotify dituntut untuk memiliki tingkat kemudahan penggunaan (usability) yang baik. Usability berperan penting dalam menentukan kenyamanan kepuasan, dan keberlanjutan penggunaan aplikasi. Namun dalam praktiknya, pengguna masih dapat mengalami berbagai kendala seperti kesulitan memahami navigasi, kompleksitas fitur tertentu, maupun kebingungan dalam mengakses pengaturan aplikasi. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan kepuasan pengguna meskipun aplikasi memiliki fitur yang lengkap, dan konten yang beragam. Konsep usability sendiri didefinisikan sebagai sejauh mana suatu sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan kepada pengguna dalam konteks tertentu. Untuk memastikan bahwa aplikasi Spotify benar-benar memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna, diperlukan evaluasi usability secara sistematis. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi sudah dipelajari, efisien digunakan, serta memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan. Salah satu metode yang umum digunakan untuk mengevaluasi usability suatu sistem adalah System Usability Scale (SUS). Metode SUS menggunakan kuesioner sederhana yang terdiri dari sepuluh pernyataan dan mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat usability berdasarkan persepsi pengguna. System Usability Scale (SUS) banyak digunakan karena validitas dan reliabilitasnya yang tinggi dalam mengukur usability berbagai jenis sistem, termasuk aplikasi mobile. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat usability aplikasi Spotify berbasis mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian ini melibatkan pengguna Spotify sebagai responden untuk menilai kemudahan penggunaan aplikasi dari sudut pandang pengguna akhir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat usability aplikasi Spotify serta mengidentifikasi apakah aplikasi tersebut sudah cukup mudah digunakan atau masih memerlukan perbaikan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi dalam upaya peningkatan kualitas pengalaman pengguna aplikasi Spotify di masa mendatang.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini dikembangkan untuk memberikan kemudahan akses, fleksibilitas, serta efisiensi dalam mendukung aktivitas pengguna di berbagai bidang. Karakteristik utama aplikasi mobile meliputi antarmuka yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta kemampuan beradaptasi dengan ukuran layar dan metode interaksi sentuh. Dalam konteks penggunaan sehari-hari, aplikasi mobile dituntut memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik agar dapat digunakan oleh pengguna dengan latar belakang dan tingkat pemahaman teknologi yang berbeda-beda. Evaluasi usability pada aplikasi mobile menjadi penting karena keterbatasan layar dan interaksi sentuh dapat memengaruhi kenyamanan pengguna secara signifikan.

### 2.2. Aplikasi Spotify

Spotify merupakan aplikasi streaming musik berbasis mobile yang menyediakan layanan pemutaran musik secara daring dengan koleksi lagu yang sangat beragam. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mendengarkan musik, membuat dan mengelola playlist, memperoleh rekomendasi lagu berdasarkan preferensi pengguna, serta mengakses konten tambahan seperti podcast. Dengan jumlah pengguna yang

besar dan intensitas penggunaan yang tinggi. Spotify menjadi salah satu aplikasi yang relevan untuk dievaluasi dari sisi pengalaman pengguna, khususnya terkait kemudahan penggunaan dan kenyamanan dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia. Informasi mengenai layanan dan fitur Spotify diperoleh dari situs resmi perusahaan yang menjelaskan fokus Spotify dalam memberikan pengalaman mendengarkan musik yang personal dan mudah diakses.

### 2.3. Usability

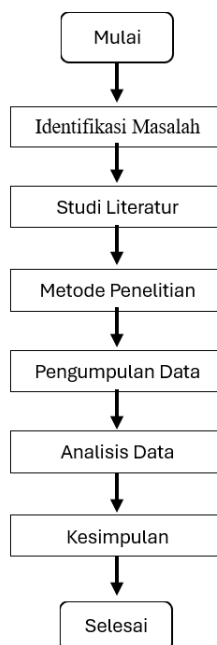
Usability merupakan ukuran sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan memuaskan. Aspek usability mencakup kemudahan dalam mempelajari sistem, kemudahan penggunaan, efisiensi dalam menyelesaikan tugas, serta tingkat kepuasan pengguna. Sistem dengan usability yang baik dapat mengurangi kesalahan penggunaan dan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem tersebut. Oleh karena itu, evaluasi usability menjadi bagian penting dalam pengembangan dan pengukuran kualitas suatu aplikasi, terutama aplikasi yang digunakan secara rutin seperti aplikasi mobile. Penerapan usability yang baik terbukti dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mengurangi kesalahan penggunaan sistem.

### 2.4. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi usability yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan skala Likert lima poin untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem. Skor SUS diperoleh melalui proses konversi jawaban responden sehingga menghasilkan nilai akhir pada rentang 0 hingga 100. Metode SUS banyak digunakan dalam penelitian karena bersifat sederhana, cepat, dan tidak memerlukan jumlah responden yang besar, namun tetap mampu memberikan gambaran kuantitatif yang jelas mengenai tingkat usability suatu sistem termasuk pada aplikasi berbasis mobile. Interpretasi skor SUS umumnya dikaitkan dengan kategori acceptability range, grade scale, dan adjective rating untuk memudahkan pemahaman tingkat usability suatu sistem.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam proses evaluasi usability Spotify berbasis mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan tingkat usability aplikasi berdasarkan persepsi pengguna. Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1 Flow Chart dibawah ini



Gambar 1 Flow Chart

Alur tersebut digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar setiap tahapan dapat dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

### 3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran dan analisis data numerik berupa skor hasil kuesioner untuk menggambarkan tingkat usability aplikasi Spotify berbasis mobile tanpa melakukan pengujian hipotesis hubungan antar verbal.

### 3.2. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah aplikasi Spotify berbasis mobile. Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi Spotify berbasis mobile yang telah menggunakan aplikasi tersebut setidaknya satu kali dalam seminggu agar penilaian usability didasarkan pada pengalaman penggunaan yang aktual. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 58 orang.

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan. Setiap pernyataan disusun menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kuesioner disebarkan kepada responden secara daring untuk memperoleh data persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Spotify berbasis mobile. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari sepuluh pernyataan. Daftar pernyataan SUS yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1

**Tabel 1 Pertanyaan SUS**

No.	Pertanyaan	Skala
1	Saya dapat mulai menggunakan fitur dasar Spotify (memutar lagu, mencari) tanpa perlu membaca panduan.	1-5
2	Saya merasa bingung dengan istilah-istilah yang digunakan Spotify untuk beberapa fitur.	1-5
3	Proses membuat, mengedit, dan mengelola playlist dapat dilakukan dengan langkah minimal.	1-5
4	Fitur-fitur penting sering kali tersembunyi atau sulit ditemukan di Spotify.	1-5
5	Setelah tidak menggunakan Spotify selama beberapa hari, saya dapat langsung menggunakan fitur-fitur utama tanpa perlu re-learning.	1-5
6	Saya merasa Spotify memiliki terlalu banyak fitur yang jarang saya gunakan.	1-5
7	Spotify menyediakan cukup opsi kustomisasi (tema, pengaturan audio, dll) sesuai preferensi saya.	1-5
8	Notifikasi dan pesan error di Spotify sering tidak jelas atau membingungkan.	1-5
9	Saya merasa memiliki kontrol penuh atas apa yang ingin saya dengarkan dan bagaimana mendengarkannya.	1-5
10	Rekomendasi musik dari Spotify sering tidak sesuai dengan selera atau kebutuhan saya.	1-5

Responden memberikan jawaban berdasarkan skala Likert lima poin. Rincian skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2 Skala Likert**

Skala	Opsi Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

### 3.4. 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menghitung skor System Usability Scale (SUS) berdasarkan jawaban responden. Untuk pernyataan bernomor ganjir, skor diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban dengan angka 1, sedangkan untuk pernyataan bernomor genap, skor diperoleh dengan mengurangkan nilai jawaban dari angka 5. Seluruh skor kemudian dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5 untuk memperoleh skor akhir para rentang 0 hingga 100.

Persamaan perhitungan skor System Usability Scale (SUS) dituliskan sebagai berikut:

$$SUS = (\sum \text{Skor Ganjil} + \sum \text{Skor Genap}) \times 2,5$$

Hasil perhitungan skor SUS masing-masing responden selanjutnya digunakan untuk menentukan nilai rata-rata skor usability aplikasi Spotify berbasis mobile. Nilai rata-rata tersebut kemudian diinterpretasikan untuk menggunakan kategori penilaian SUS yang meliputi acceptability range, grade scale, dan adjective rating untuk mengetahui tingkat usability aplikasi secara keseluruhan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil pengolahan data kuesioner System Usability Scale (SUS) yang telah diisi oleh responden serta pembahasan terhadap hasil yang diperoleh. Data yang disajikan meliputi jawaban responden, hasil perhitungan skor SUS, serta interpretasi tingkat usability aplikasi Spotify berbasis mobile.

##### 4.1. Hasil Jawaban Responden

Jawaban responden terhadap sepuluh pernyataan System Usability Scale (SUS) diperoleh melalui kuesioner dengan skala Likert lima poin. Ringkasan jawaban responden ditampilkan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pembacaan dan analisis data.

Tabel 3 Jawaban responden terhadap pernyataan SUS

Responden	Skor Hasil Responden									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Responden 1	4	4	5	3	4	3	3	2	4	3
Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3
Responden 4	4	3	3	3	4	4	5	2	5	2
Responden 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Responden 6	4	3	4	3	3	4	4	2	4	2
Responden 7	3	4	4	4	2	5	4	3	3	3
Responden 8	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Responden 9	5	2	4	2	5	2	3	3	2	2
Responden 10	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3
Responden 11	5	1	1	3	3	4	5	3	5	3
Responden 12	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2
Responden 13	5	4	4	3	4	2	1	2	2	3
Responden 14	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2
Responden 15	4	2	3	3	4	2	4	3	4	2
Responden 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 17	3	4	3	5	2	5	4	2	4	3
Responden 18	5	1	5	2	5	4	4	1	3	5
Responden 19	4	3	2	3	4	4	4	3	5	1
Responden 20	5	2	4	3	5	4	5	3	5	2
Responden 21	4	3	3	3	5	5	5	3	5	1
Responden 22	1	1	3	3	5	5	5	3	5	5
Responden 23	1	1	4	4	4	4	4	3	5	3
Responden 24	2	2	3	3	4	4	4	3	4	1
Responden 25	1	1	3	3	4	4	5	3	5	3
Responden 26	2	2	3	4	4	4	3	3	5	3
Responden 27	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
Responden 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Responden 29	3	5	1	5	5	3	3	5	5	5
Responden 30	4	3	4	3	3	2	4	2	4	3
Responden 31	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3
Responden 32	5	3	4	2	4	3	3	3	4	2
Responden 33	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2
Responden 34	5	2	4	2	5	2	4	2	5	3
Responden 35	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3
Responden 36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Responden 37	5	5	4	5	5	4	1	3	4	4
Responden 38	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2
Responden 39	4	2	2	2	3	2	4	2	4	2

Responden 40	5	1	4	2	5	2	4	2	4	2
Responden 41	5	1	4	4	5	4	4	3	3	3
Responden 42	5	3	4	2	4	3	3	2	4	2
Responden 43	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4
Responden 44	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2
Responden 45	4	2	4	2	4	2	4	3	2	4
Responden 46	4	2	4	2	4	3	3	2	4	3
Responden 47	5	3	4	3	4	4	5	3	5	3
Responden 48	4	3	4	3	5	5	4	3	5	5
Responden 49	5	3	5	4	5	4	4	3	5	4
Responden 50	5	2	4	3	5	4	4	3	5	4
Responden 51	5	1	5	3	5	3	5	3	5	3
Responden 52	5	3	5	3	5	3	5	3	5	4
Responden 53	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
Responden 54	4	2	4	2	5	4	4	3	5	5
Responden 55	4	2	4	4	4	2	4	2	5	3
Responden 56	5	2	4	2	4	2	2	2	4	4
Responden 57	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3
Responden 58	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3

Keterangan: nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan nilai 5 menunjukkan sangat setuju

Sumber: data hasil penelitian

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa jawaban responden bervariasi pada setiap pernyataan. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Spotify, baik pada aspek positif maupun negatif yang diukur dalam instrumen SUS.

#### 4.2. Hasil Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)

Data jawaban responden selanjutnya diolah untuk memperoleh skor System Usability Scale (SUS). Perhitungan skor dilakukan sesuai dengan ketentuan SUS, yaitu dengan mengonversi jawaban pernyataan ganjil dan genap, kemudian menjumlahkannya dan mengalikannya dengan faktor 2,5. Skor akhir SUS berada pada rentang 0 hingga 100.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata skor SUS aplikasi Spotify berbasis mobile sebesar 62,59. Nilai ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat usability aplikasi secara keseluruhan.

#### 4.3. Pembahasan

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa tingkat usability aplikasi Spotify berbasis mobile berada pada kategori cukup. Hal ini sejalan dengan tingginya tingkat penggunaan aplikasi, namun juga menegaskan bahwa popularitas tidak selalu berbanding lurus dengan kemudahan penggunaan. Skor SUS yang berada pada kategori marginal menunjukkan adanya peluang perbaikan, terutama pada aspek kemudahan memahami fitur dan efisiensi penggunaan.

Dengan demikian hasil evaluasi ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pengembang aplikasi Spotify untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna. Perbaikan pada aspek usability diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dan mendukung penggunaan aplikasi dalam jangka panjang.

### 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi usability aplikasi Spotify berbasis Mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS), diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 62,59. Nilai tersebut berada pada kategori marginal dengan grade C dan penilaian OK, yang menunjukkan bahwa aplikasi Spotify secara umum cukup mudah digunakan oleh pengguna. Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek usability yang perlu diperbaiki, terutama terkait kejelasan navigasi, kompleksitas fitur, serta kenyamanan penggunaan pada beberapa bagian aplikasi. Oleh karena itu aplikasi Spotify masih memiliki peluang untuk ditingkatkan agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar pengembang aplikasi Spotify dapat melakukan perbaikan pada aspek antarmuka dan penyederhanaan fitur agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode evaluasi usability lain atau

mengombinasikan SUS dengan metode lain untuk memperoleh hasil analisis yang lebih komprehensif serta melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan beragam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. N. Yolanda, H. Aini, & D. M. Sari, “Penggunaan Aplikasi Spotify Sebagai Media Baru Layanan Streaming Musik pada Generasi Z,” *Jurnal Literakom*, vol. 2, no. 1, 2024.
- [2] R. A. Pratama and E. Nugroho. “Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Menggunakan System Usability Scale.” *Jurnal RESTI*, vol. 7, no. 1, pp. 89–97, 2023.
- [3] M. Fauzan and A. Ramadhan. “Pengukuran Usability Sistem Informasi Menggunakan System Usability Scale.” *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 8, no. 3, pp. 201–209, 2021.
- [4] A. R. Putri and D. Setiawan. “Evaluasi Usability Aplikasi Digital Menggunakan Skala Likert dan SUS.” *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 19, no. 2, pp. 134–142, 2023.
- [5] R. Hidayat and S. Lestari. “Penerapan System Usability Scale pada Aplikasi Mobile Layanan Digital.” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, vol. 10, no. 1, pp. 55–63, 2024.
- [6] V. E. Matulesy, A. S. Soegoto, & R. L. Samadi, “Pengaruh User Experience, Personalization AI, dan Perceived Usefulness terhadap Loyalitas Pengguna Aplikasi Spotify pada Generasi Z,” *Musyitari: Jurnal Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi*, vol. 24, no. 10, pp. 81–90, Sep. 2025.
- [7] R. Kurniawan and M. R. Hakim. “Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Mobile Menggunakan System Usability Scale.” *Jurnal RESTI*, vol. 6, no. 4, pp. 678–685, 2022.
- [8] N. Nuryasin and A. T. Ferina. “Evaluasi Usability Aplikasi Spotify Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).” *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 45–54, 2024.
- [9] B. Santoso, A. Ridwan, and L. Handayani. “Evaluasi Usability Aplikasi Streaming Digital Menggunakan System Usability Scale.” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 14, no. 1, pp. 1–9, 2024.
- [10] M. A. Hakim and S. Fadilah. “Analisis Tingkat Usability Aplikasi Mobile Menggunakan SUS dan Skala Likert.” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 1, pp. 60–68, 2025.
- [11] Spotify Support, “What is Spotify?” Internet: <https://support.spotify.com/id-id/article/what-is-spotify/> [diakses 10 Januari 2026].
- [12] S. M. Hidayah and D. Setyawan. “Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Mobile.” *Jurnal Informatika*, vol. 17, no. 2, pp. 143–151, 2023.