

ANALISIS ADOPSI APLIKASI SPOTIFY PREMIUM DI KALANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE UTAUT

ANALYSIS OF SPOTIFY PREMIUM APPLICATION ADOPTION AMONG COLLEGE STUDENTS USING THE UTAUT METHOD

D. Febry Wulangsih¹, Saniya Mahira Salma², Natasya Eka Damayanti³, Anita Wulansari⁴
E-mail : 22082010188@student.upnjatim.ac.id

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi variabel yang mempengaruhi adopsi aplikasi Spotify Premium dengan memperhatikan pengalaman pengguna terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Spotify Premium menggunakan metode UTAUT. Populasi penelitian ini diperoleh dengan melihat jumlah mahasiswa pengguna aplikasi Spotify Premium yang ada di Pulau Jawa. Penelitian ini menggunakan 104 responden sebagai sampel, yang dihitung menggunakan rumus Slovin dengan batas toleransi *error* 10%. Variabel-variabel yang termasuk dalam metode UTAUT adalah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Behavior Intention* dan *Use Behavior*. Dengan menggunakan aplikasi SmartPLS, pengujian model penelitian ini menunjukkan kesesuaian antara model dalam menentukan faktor kepuasan pengguna dalam aplikasi Spotify Premium.

Kata kunci: *Unified Theory of Acceptance and Usage of Technology (UTAUT), Kepuasan Pengguna, SmartPLS.*

Abstract

This study aims to identify variables that influence the adoption of the Spotify Premium application by paying attention to user experience to the level of user satisfaction in the Spotify Premium application using the UTAUT method. The population of this study was obtained by looking at the number of students who use the Spotify Premium application on the island of Java. This study used 104 respondents as a sample, which was calculated using the slovin formula with an error tolerance limit of 10%. The variables included in the UTAUT method are Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Behavior Intention and Use Behavior. Using the SmartPLS application, testing this research model shows the suitability of the model in determining user satisfaction factors in the Spotify Premium application.

Keywords: *Unified Theory of Acceptance and Usage of Technology (UTAUT), User Satisfaction, SmartPLS.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri musik saat ini sangat pesat sehingga mengubah banyak kehidupan masyarakat terutama dalam dunia bisnis dan industri. Pendistribusian dan konsumsi musik

global telah beralih ke digital. Dengan adanya perubahan pola konsumsi musik di masyarakat, salah satu teknologi yang paling banyak diminati dan menarik perhatian saat ini adalah layanan *streaming* musik. Menurut Daily Social id, hampir 90% responden mendengarkan *streaming* musik secara teratur dalam enam bulan terakhir. Dan dari pendengar reguler tersebut, sebagian besar 51,05% mendengarkan antara 1 hingga 14 jam *streaming* per minggu [1]. Layanan *streaming* musik sangat populer karena memberi pengguna akses mudah dan nyaman ke jutaan lagu dan konten musik lainnya. Hal ini membantu memfasilitasi aksesibilitas dan portabilitas musik, sehingga memungkinkan pengguna dengan mudah menikmati musik dimana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Banyaknya layanan *streaming* musik yang bersaing saat ini membuat perusahaan harus mampu menghasilkan produk dan layanan yang memenuhi kebutuhan dan kepuasan pelanggan.

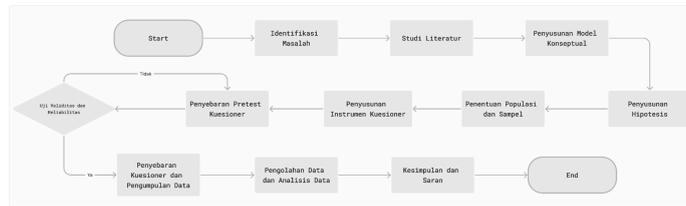
Spotify adalah satu aplikasi layanan *streaming* musik dan podcast digital, Spotify memungkinkan penggunanya untuk mengakses musik secara legal di berbagai negara. Pengguna dapat menikmati berbagai fitur dan layanan yang ditawarkan oleh akses premium aplikasi atau akses gratis. Akses premium memberikan berbagai fitur dan layanan yang tidak tersedia secara gratis, seperti akses pengguna gratis, yang memungkinkan pengguna untuk menikmati musik dan podcast. Aplikasi spotify sudah diunduh lebih dari 100 ribu pengguna, dan menurut data dari Data Books (2022) terdapat lebih dari 456 juta orang yang menggunakan Spotify pada kuartal II. Dilansir dari data yang sama, angka ini diperkirakan meningkat sebanyak 5,31% dari kuartal sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi Spotify ini dinobatkan sebagai salah satu platform *streaming* musik dan podcast yang cukup digemari [2].

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology* (UTAUT) yang merupakan model berbasis teori yang dikembangkan oleh Venkatesh dkk. Metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology*) yang digunakan dalam penelitian ini mencakup variabel dependen, yaitu *Use Behavior* (Perilaku Pengguna), variabel independen, yaitu *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), dan *Facilitating Conditions* (Kondisi Fasilitas) [3].

Penelitian ini dilakukan di kalangan mahasiswa pengguna aplikasi *streaming* musik Spotify Premium. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi *streaming* musik khususnya aplikasi Spotify Premium di kalangan mahasiswa.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu dengan menyebarkan kuesioner secara online untuk mengumpulkan data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang dapat mempengaruhi adopsi atau kepuasan pengguna untuk menggunakan aplikasi Spotify Premium. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) adalah model pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah alur penelitian yang digunakan untuk penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Identifikasi Masalah

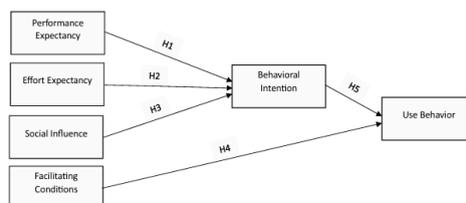
Pada tahap identifikasi masalah, dilakukan dengan merumuskan masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini masalah yang teridentifikasi yaitu meskipun Spotify sudah memiliki fitur berbayar atau yang biasa disebut dengan Spotify Premium tetapi tingkat kepuasan pelanggannya masih kurang. Hal ini menunjukkan bahwa banyak pengguna Spotify Premium yang belum puas dalam menggunakan aplikasi ini. Dalam hal ini, adopsi teknologi oleh pengguna sangat penting untuk kesuksesan dan kepuasan produk dan layanan. Oleh karena itu, analisis diperlukan untuk memahami komponen yang mempengaruhi kepuasan terhadap aplikasi Spotify Premium.

2.2 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini dimulai dengan pencarian beberapa artikel, buku, dan jurnal yang dilakukan dengan mempelajari penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari studi literatur ini yaitu untuk membuat landasan teori dan mempelajari sejumlah teori dasar yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang permasalahan yang akan diteliti yaitu tentang adopsi aplikasi Spotify Premium di kalangan mahasiswa.

2.3 Penyusunan Model Konseptual

Model konseptual yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan pada Gambar 2. Model yang digunakan adalah UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology*) merupakan penyempurnaan teori penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh dkk. Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology*) bertujuan untuk menjelaskan bagaimana perilaku pengguna terhadap teknologi informasi. UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology*) merupakan penyempurnaan dari delapan teori penerimaan sistem informasi yang telah ada, yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Models* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM and TPB* (C-TAM TPB), *Model of the PC Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT) dan *Social Cognitive Theory* (SCT) [4]. Dalam penelitian ini model adaptasi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muneer sebelumnya [5]. Model tersebut mencakup enam jenis variabel yang terdiri dari *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Behavioral Intention*, serta *Use Behavior*.



Gambar 2. Model Konseptual Penelitian

Berikut merupakan deskripsi variabel dalam penyusunan model konseptual UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yang digunakan pada penelitian ini.

Table 1. Deskripsi Variabel

Kode	Variabel	Deskripsi
PE	<i>Performance Expectancy</i>	Mengukur tingkat kepercayaan pengguna terhadap aplikasi Spotify Premium.
EE	<i>Effort Expectancy</i>	Mengukur seberapa mudah pengguna dapat menggunakan atau mempelajari aplikasi Spotify Premium.
SI	<i>Social Influence</i>	Mengukur pengaruh yang dirasakan oleh pengguna dari orang lain atau lingkungan sosial dalam menentukan penggunaan layanan Spotify Premium.
FC	<i>Facilitating Condition</i>	Mengukur tingkat ketersediaan dan aksesibilitas fasilitas atau fitur yang dibutuhkan pengguna dalam menggunakan layanan Spotify Premium.
BI	<i>Behavioral Intention</i>	Mengukur bagaimana niat pengguna untuk mengadopsi aplikasi Spotify Premium dimasa yang akan datang.
UB	<i>Use Behavior</i>	Mengukur sejauh mana pengguna sudah menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Spotify Premium.

2.4 Penyusunan Hipotesis

Hipotesis penelitian ini didasarkan pada hubungan antara variabel yang sudah diperlihatkan dalam model konseptual UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology*) dan beberapa temuan riset, yaitu sebagai berikut.

Table 2. Hipotesis

Kode	Hipotesis
H1	<i>Performance Expectancy</i> (PE) atau ekspektasi kinerja memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) atau niat perilaku.
H2	<i>Effort Expectancy</i> (EE) atau ekspektasi usaha memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) atau niat perilaku.
H3	<i>Social Influence</i> (SI) atau memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) atau niat perilaku.
H4	<i>Facilitating Conditions</i> (FC) atau kondisi fasilitas memiliki pengaruh terhadap <i>Use Behavior</i> (UB) atau niat perilaku.
H5	<i>Behavioural Intentions</i> (BI) atau niat perilaku memiliki pengaruh terhadap <i>Use Behavior</i> (UB) atau perilaku pengguna.

2.5 Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian, dimana peneliti dapat meneliti elemen-elemen yang ada dalam suatu wilayah penelitian yang meliputi orang, obyek maupun benda lainnya [6]. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang ada di Pulau Jawa, berdasarkan Badan Pusat Statistik total dari mahasiswa yang ada di Pulau Jawa yaitu 4.860.967 mahasiswa. Dalam menentukan sampel, penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* berjenis *simple random sampling*. Kemudian, jumlah sampel yang dibutuhkan dihitung dengan rumus Slovin, dengan tingkat *error tolerance* adalah 10%. Dalam penelitian H. A. Imran, menjelaskan bahwa rumus Slovin digunakan untuk menentukan *sampling size* yang ukuran populasinya kurang jelas [7]. Menurut hasil perhitungan jumlah sampel dalam penelitian

ini, didapatkan jumlah minimal sampel sebanyak 100 responden. Berikut merupakan rumus Slovin.

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

Keterangan:

n = jumlah minimal sampel

N = jumlah populasi pengguna

e = error tolerance (%)

Berikut merupakan perhitungan hasil jumlah minimal sampel yang diperlukan dalam penelitian ini.

Diketahui:

N = 4.860.967

e = 10%

maka,

$$n = \frac{4.860.967}{1 + 4.860.967 \cdot (10\%)^2} = 99,999 \text{ jika}$$

dibulatkan, yaitu 100 responden.

2.6 Penyusunan Kuesioner

Penelitian ini menggunakan instrumen pertanyaan yang didasarkan pada pengalaman penulis yang sudah disesuaikan dengan topik penelitian.

Table 3. Instrumen Pernyataan Kuesioner

No.	Variabel	Indikator	Pernyataan
1.	<i>Performance Expectancy</i>	PE1	Saya merasa bahwa menggunakan layanan Spotify Premium dapat meningkatkan pengalaman mendengar musik lancar dan tanpa iklan yang mengganggu.
		PE2	Saya merasa bahwa menggunakan layanan Spotify Premium dapat meningkatkan kecepatan pemutaran lagu dan playlist dibandingkan dengan versi gratisnya.
		PE3	Saya merasa bahwa kualitas suara yang disediakan oleh Spotify Premium lebih baik daripada versi gratisnya.
		PE4	Saya merasa bahwa Spotify Premium menyediakan rekomendasi musik yang lebih tepat dan relevan berdasarkan preferensi saya.
		PE5	Saya merasa bahwa Spotify Premium memberikan akses tanpa batas ke jutaan lagu dan playlist.
2.	<i>Effort Expectancy</i>	EE1	Saya merasa proses berlangganan Spotify Premium cukup mudah dipahami dan tidak memakan waktu.
		EE2	Saya merasa navigasi antarmuka pengguna Spotify Premium cukup intuitif dan mudah dipahami.
		EE3	Saya merasa tidak kesulitan dalam menemukan fitur - fitur tambahan di Spotify Premium seperti mode offline dan kontrol kualitas suara.
		EE4	Saya merasa proses pembayaran langganan Spotify Premium tidak rumit dan efisien.
		EE5	Saya merasa cukup mudah untuk mengunduh lagu atau playlist di Spotify Premium untuk didengarkan secara offline.
3.	<i>Social Influence</i>	SI1	Saya merasa penggunaan Spotify Premium oleh teman atau keluarga saya mempengaruhi keputusan saya untuk mencoba layanan ini.
		SI2	Saya merasa penting untuk memiliki akses ke lagu - lagu yang sedang populer di kalangan teman atau keluarga saya, yang membuat saya lebih tertarik untuk berlangganan Spotify Premium.

	SI3	Saya merasa lebih termotivasi untuk mencoba lagu - lagu baru atau artis yang direkomendasikan oleh teman atau keluarga saya melalui Spotify Premium.
	SI4	Saya merasa penggunaan Spotify Premium oleh selebriti, influencer, atau tokoh publik mempengaruhi persepsi saya terhadap kualitas dan kegunaan layanan ini.
	SI5	Saya merasa lebih tertarik untuk berlangganan Spotify Premium setelah melihat bahwa banyak orang di sekitar saya juga menggunakan layanan ini.
4.	<i>Facilitating Conditions</i>	
	FC1	Saya merasa mudah untuk menemukan informasi tentang fitur - fitur Spotify Premium yang tersedia.
	FC2	Saya merasa tersedia banyak opsi pembayaran yang memudahkan saya untuk berlangganan Spotify Premium.
	FC3	Saya merasa panduan atau tutorial yang disediakan oleh Spotify membantu saya memahami cara menggunakan fitur - fitur Spotify Premium dengan lebih baik.
	FC4	Saya merasa pengaturan dan mengelola langganan Spotify Premium sangat mudah dilakukan.
	FC5	Saya merasa Spotify Premium dapat diakses dengan lancar dan tanpa hambatan di berbagai perangkat yang saya gunakan.
5.	<i>Behavioral Intention</i>	
	BI1	Saya merasa akan lebih cenderung menggunakan layanan Spotify Premium secara teratur di masa mendatang.
	BI2	Saya merasa akan merekomendasikan Spotify Premium kepada teman atau keluarga saya.
	BI3	Saya merasa akan lebih memilih Spotify Premium dibandingkan dengan layanan streaming musik lainnya di masa mendatang.
	BI4	Saya merasa akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi fitur - fitur tambahan Spotify Premium yang belum saya manfaatkan.
	BI5	Saya merasa akan memprioritaskan berlangganan Spotify Premium meskipun ada alternatif gratis yang tersedia.
6.	<i>Use Behavior</i>	
	UB1	Saya merasa sering menggunakan fitur mode offline di Spotify Premium untuk mendengarkan musik tanpa koneksi internet.
	UB2	Saya merasa nyaman menggunakan fitur kontrol pemutaran di Spotify Premium, seperti mengulang, melompati lagu, atau mengatur volume.
	UB3	Saya merasa rutin menggunakan fitur pencarian di Spotify Premium untuk menemukan lagu atau artis yang saya sukai.
	UB4	Saya merasa aktif menggunakan fitur rekomendasi Spotify Premium untuk menemukan lagu - lagu baru yang sesuai dengan preferensi saya.

UB5 Saya merasa terlibat dalam mendengarkan playlist atau podcast yang disarankan oleh Spotify Premium.

2.7 Penyebaran Instrumen Kuesioner

Instrumen kuesioner didistribusikan kepada 25 responden awal untuk menguji metode penelitian yang digunakan dan validitas dan reliabilitasnya.

2.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menyebarkan instrumen kuesioner kepada 25 responden. Uji validitas mengevaluasi kemampuan instrumen penelitian untuk mengukur nilai yang seharusnya diukur, dan uji reliabilitas mengevaluasi kemampuan instrumen penelitian untuk menghasilkan hasil yang stabil atau konsisten. Tools SmartPLS 4 digunakan untuk mengolah data untuk kedua pengujian tersebut.

2.9 Penyebaran Kuesioner dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti menyebarkan kuesioner secara luas untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian ini. Kuesioner ini disebar dengan instrumen yang telah dianggap valid dan reliabel. Penyebaran kuesioner dan pengumpulan data ini dilakukan hingga jumlah minimal sampel terpenuhi, yaitu sebanyak 100 responden.

2.10 Pengolahan Data dan Analisis Data

Setelah data diperoleh, data akan ditabulasi menggunakan Microsoft Excel dan dianalisis menggunakan teknik SEM-PLS dengan SmartPLS 4. Teknik SEM-PLS dipilih karena dapat digunakan untuk menguji hubungan prediktif antar konstruk dalam suatu model penelitian dengan meninjau ada atau tidaknya pengaruh antar variabel [8]. Metode atau teknik analisis ini memiliki dua tahapan evaluasi model, antara lain yaitu model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*) [9]. Untuk menguji *outer model* menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan *inner model* akan menggunakan *R-square*, lalu untuk menguji hipotesis menggunakan *P-value* dan uji T-statistik [10].

2.11 Kesimpulan dan Saran

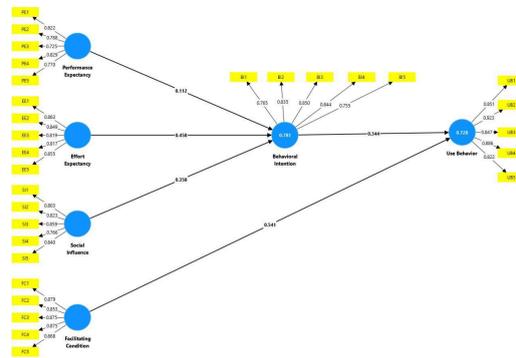
Setelah analisis selesai, peneliti membuat kesimpulan dan memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan temuan peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kuesioner yang sudah disebar, diperoleh data dari 104 responden, data-data tersebut akan ditabulasi menggunakan Microsoft Excel dan dianalisis menggunakan teknik SEM-PLS dengan *software* SmartPLS 4. Berikut merupakan pembahasan terkait analisis data yang sudah dilakukan dalam penelitian ini.

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan *tools* SmartPLS. Terdapat beberapa ketentuan yang digunakan pada pengujian validitas, yaitu jika nilai *loading factor* > 0.7 dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) > 0.5 , maka indikator dan variabel dianggap valid. Sedangkan untuk menilai reliabilitas diperlukan nilai *cronbach's alpha* > 0.7 atau nilai *composite reliability* > 0.7 , maka variabel dapat dianggap reliabel [11]. Berikut hasil analisis menggunakan teknik SEM-PLS dengan *software* SmartPLS 4.



Gambar 3. Output Hasil Analisis
Table 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Indikator	Loading Factor	AVE	Ket. Validitas	Cronbach's Alpha	Comp. Reliability	Ket. Reliabilitas
Performance Expectancy	PE1	0.822	0.621	Valid	0.848	0.858	Reliabel
	PE2	0.788		Valid			
	PE3	0.725		Valid			
	PE4	0.829		Valid			
	PE5	0.770		Valid			
Effort Expectancy	EE1	0.864	0.707	Valid	0.897	0.897	Reliabel
	EE2	0.849		Valid			
	EE3	0.819		Valid			
	EE4	0.817		Valid			
	EE5	0.855		Valid			
Social Influence	SI1	0.803	0.670	Valid	0.877	0.876	Reliabel
	SI2	0.823		Valid			
	SI3	0.859		Valid			
	SI4	0.766		Valid			
	SI5	0.840		Valid			
Facilitating Conditions	FC1	0.879	0.757	Valid	0.920	0.921	Reliabel
	FC2	0.853		Valid			
	FC3	0.875		Valid			
	FC4	0.875		Valid			
	FC5	0.868		Valid			
Behavioral Intention	BI1	0.765	0.657	Valid	0.869	0.876	Reliabel
	BI2	0.835		Valid			
	BI3	0.850		Valid			
	BI4	0.844		Valid			
	BI5	0.755		Valid			
Use Behavior	UB1	0.851	0.751	Valid	0.917	0.920	Reliabel
	UB2	0.923		Valid			
	UB3	0.847		Valid			
	UB4	0.886		Valid			
	UB5	0.822		Valid			

Berdasarkan analisis uji validitas dan reliabilitas yang sudah dilakukan pada tabel diatas, nilai loading factor yang dihasilkan dari tiap indikator sudah memenuhi syarat untuk dikatakan valid yaitu dengan nilai tiap *loading factor* > 0.7 dan juga nilai AVE (*Average Variance Extracted*) yang dihasilkan pada proses analisis di atas juga memenuhi syarat dengan nilai AVE > 0.5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tiap variabel indikator yang dianalisis dalam penelitian diatas dianggap valid. Kemudian untuk menentukan data reliabel, digunakan persyaratan berupa nilai *cronbach's alpha* > 0.7 dan nilai *composite reliability* nya > 0.7. Hasil analisis pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua variabel indikator yang diuji memiliki nilai *cronbach's alpha* > 0.7 dan nilai *composite reliability* nya juga > 0.7, maka dapat disimpulkan bahwa variabel indikator yang diuji pada tabel diatas juga dianggap reliabel.

3.2 R-square

R-square digunakan untuk melihat atau menjelaskan besarnya pengaruh atau variabilitas dari variabel terikat yang disebabkan oleh seluruh variabel bebas atau utama yang terhubung pada variabel terikat [12]. Pengaruh tersebut dikatakan “kuat” jika memiliki nilai *R-square* > 1.00, dikatakan “moderat” jika memiliki nilai $0.51 \leq R-square < 1.00$, dan dikatakan “lemah” jika memiliki nilai lebih $0 \leq R-square \leq 0.2$, serta dikatakan “modest” jika memiliki nilai $0.21 \leq R-square \leq 0.50$ [13]. Berikut tabel analisis *R-square* pada penelitian ini.

Table 5. Hasil *R-square*

Variabel	Indikator	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>	Keterangan
Behavioral Intention	BI	0.781	0.774	Moderat
Use Behavior	UB	0.728	0.722	Moderat

Hasil dari perhitungan *R-square* di atas adalah pada variabel *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* memiliki nilai *R-square* yang dikategorikan sebagai “moderat”. Pada variabel *Behavioral Intention* nilai *adjusted R-square* adalah sebesar 0.774, artinya bahwa kontribusi dari variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* ikut andil sebesar 77% terhadap *Behavioral Intention* pada adopsi aplikasi Spotify Premium. Sisa nya sebesar 23% akan dipengaruhi oleh faktor lain. Sementara untuk *Use Behavior*, dengan nilai *adjusted R-square* sebesar 0.722, dikatakan bahwa variabel *Facilitating Condition* dan *Behavioral Intention* memiliki pengaruh sebesar 72% dan 28% lainnya dipengaruhi oleh faktor eksternal dari penelitian ini.

3.3 Uji Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini dapat diterima atau ditolak dengan menggunakan uji signifikansi (uji hipotesis) dengan hasil dari tabel *path coefficient*. Jika nilai *P-value* < 0.05 dan *T-value* > 1.96, maka dapat dinyatakan signifikan yang berarti hipotesis diterima.

Table 6. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Indikator	<i>P-Value</i>	Pengaruh	<i>T-Statistics</i>	Ket. Hipotesis
PE → BI	H1	0.501	Tidak Signifikan	0.673	Ditolak
EE → BI	H2	0.004*	Signifikan	2.854	Diterima
SI → BI	H3	0.001*	Signifikan	3.431	Diterima
FC → UB	H4	0.000*	Signifikan	4.066	Diterima
BI → UB	H5	0.009*	Signifikan	2.622	Diterima

Berikut adalah hasil dari interpretasi data melalui *bootstrapping* dan diambil dari hasil tabel *path coefficient*. Dapat dilihat bahwa *Effort Expectancy* dan *Social Influence*, memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* dan *Facilitating Condition* dan *Behavioral Intention* juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Use Behavior*, maka dari itu H2, H3, H4, H5 hipotesisnya diterima. Sedangkan untuk *Performance Expectancy*, dari hasil uji

nilai *P-value* nya > 0.05 sehingga dianggap tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention* dan hipotesisnya (H1) ditolak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat 4 hipotesis yang diterima dan 1 hipotesis yang ditolak. Hasil analisis yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa, ekspektasi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*) mendorong atau mempengaruhi niat adopsi pengguna (*behavioral intention*) untuk menggunakan aplikasi Spotify Premium, dan juga kondisi fasilitas (*facilitating condition*) dan niat pengguna (*behavioral intention*) ikut serta berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna (*use behaviour*). Sedangkan ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) tidak berpengaruh terhadap niat adopsi pengguna untuk menggunakan aplikasi Spotify Premium. Untuk meningkatkan adopsi aplikasi, Spotify Premium harus berkonsentrasi pada peningkatan kinerja dan kemudahan penggunaan. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan dengan sampel yang lebih luas dan metode penelitian yang berbeda untuk memastikan temuan ini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] F. Zebua, "Maret," vol. 03. Survei Streaming Musik Online di Indonesia, 2018 | Sosial harian. D. Pada, Apr. 2018, dari. Available at: <https://dailysocial.id/report/post/online-music-streaming-in-indonesia-survey-2018#>.
- [2] R. U. Fahmi, A. G. Zahran, and S. P. Suwandi, "Analisis USER experience terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Spotify dengan metode UTAUT," *Com. Engine. Sys. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 154–169, 2023, doi: [10.46576/djtechno.v4i1.3334](https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i1.3334).
- [3] F. Odelia and S. Sembiring, "Analisis kepuasan pengguna aplikasi Spotify dengan menggunakan metode UTAUT," *J. Media Akad. (JMA)*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [4] M. Indah and H. Agustin, "Penerapan model UTAUT (unified theory of acceptance and use of technology) UNTUK memahami NIAT dan perilaku aktual pengguna go-pay DI KOTA Padang," *J Eksplor Akunt*, vol. 1, no. 4, 1949–1967, 2019 [Online]. Available at: <http://jea.ppj.unp.ac.id/index.php/jea/issue/view/16>, doi: [10.24036/jea.v1i4.188](https://doi.org/10.24036/jea.v1i4.188).
- [5] M. M. M. Abbad, "Using the UTAUT model to understand students' usage of e-learning systems in developing countries," *Educ. Inf. Technol. (Dordr)*, vol. 26, no. 6, pp. 7205–7224, Nov. 2021, doi: [10.1007/s10639-021-10573-5](https://doi.org/10.1007/s10639-021-10573-5).
- [6] D. Patmalasari, and A. D. Indriyanti, "Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Model UTAUT", *JEISBI*, vol.2, no.2, pp. 37-45, May. 2021.
- [7] H. A. Imran, "Peran Sampling dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif", *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, vol. 21, no. 1, p.111-126, 2017.
- [8] N. R. Shantika, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "Analysis of Intentions Driving Factors Using Peduli Lindungi Application with Technology Acceptance Model", *JuTISI*, vol. 8, no. 2, pp. 403 - 412, Aug. 2022.
- [9] K. Y. Wuryanto, M. A. E. Ramdhani, R. I. Nugraha, and A. Wulansari, "Evaluasi Keberhasilan SIAMIK UPN 'Veteran' Jawa Timur Dengan Pendekatan Information System Success Model DELONE AND MCLEAN", *SBT*, vol. 3, no. 1, pp. 8–14, Jun. 2023.
- [10] R. Firmansyah, Y. Fauziah, dan R. I. Perwira, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pengguna Aplikasi KAI Access Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)", *Telematika: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 20, no. 2, p. 174-186, Jun. 2023.
- [11] N. R. Shantika, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "Analysis of Intentions Driving Factors Using Peduli Lindungi Application with Technology Acceptance Model", *JuTISI*, vol. 8, no. 2, pp. 403 - 412, Aug. 2022.

- [12] P. I. Santosa, Metode Penelitian Kuantitatif: Pengembangan Hipotesis dan Pengujiannya Menggunakan SmartPLS. Penerbit ANDI, 2018.
- [13] A. N. Fatihanisya and S. Purnamasari, “Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT 2) Terhadap Perilaku Pelanggan E-Commerce Shopee Indonesia Di Kota Palembang”, *journalisi*, vol. 3, no. 2, pp. 392-417, Jun. 2021.