



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini adalah Spotify. Spotify adalah perusahaan layanan *streaming* musik, podcast dan video komersial Swedia yang menyediakan hak digital manajemen yang dilindungi konten dari label rekaman dan perusahaan media Spotify diluncurkan pada September 2008 oleh Swedia startup Spotify AB. Spotify menyediakan hak digital management yang dilindungi oleh label rekaman dan perusahaan media. Sejak bulan Desember 2013, Spotify telah tersedia di android, Blackberry, iOS, Linux, Microsoft, dsb.

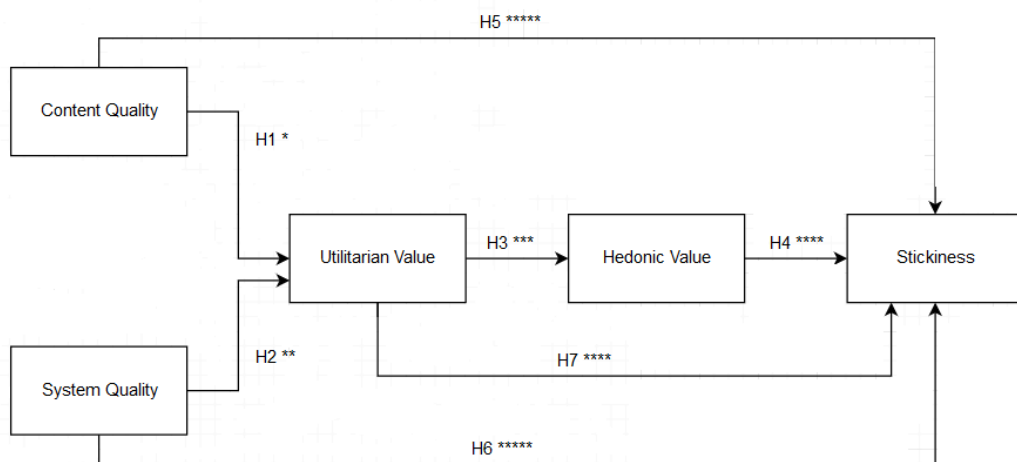
Spotify beroperasi dibawah model bisnis freemium yang memiliki dua tingkatan layanan streaming musik online yaitu *free* dan *premium*. Perbedaan dari Spotify *premium* dan *free* adalah Spotify *free* bisa tetap mendengarkan musik tetapi akan ada iklan diantara lagu dan beberapa Batasan yang hanya bisa didapat dengan mengakses Spotify *premium*. Spotify *premium* tidak akan mendapatkan iklan dan dapat mengakses fitur-fitur seperti suara *high quality*, mendengarkan musik di *offline mode*, dan dapat mengakses Spotify Connect yang berfungsi untuk mensinkronisasikan sesi penggunaan pada cloud untuk mengontrol Spotify melalui perangkat apa pun. Dalam perkembangannya Spotify 75 juta pengguna aktif dengan 20 juta pengguna berbayar pada tahun 2015 dan 30 juta pengguna berbayar pada tahun 2016. Pada tahun 2017, Spotify mengklaim memiliki 100 juta pengguna aktif dimana 50 juta diantaranya merupakan pengguna berbayar. Pada

tahun 2016 Spotify memasuki pasar Indonesia dan bersaing dengan streaming musik online lainnya di Indonesia (Russell, 2017).

### 3.2 Metode Penelitian

#### 3.2.1 Model Penelitian

Berikut adalah model penelitian yang digunakan pada penelitian ini



**Gambar 3. 1 Model Awal Penelitian**

Simbol	Sumber
*	(Shin, 2017)
**	(Kim, 2011)
***	(Babina, 2004)
****	(Dubelaar & Alpert, 2003)
*****	(Xu, Qi, & Li, 2018)

#### 3.2.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesa penelitian dibangun berdasarkan model penelitian terdahulu. Pada penelitian ini terdapat 7 hipotesis diantaranya yaitu :

**Tabel 3. 1 Hipotesis Penelitian**

<b>Hipotesis</b>	<b>Hubungan Hipotesis</b>	<b>Sumber</b>
H1	<i>Content Quality</i> akan mempengaruhi <i>Utilitarian Value</i>	(Xu, Qi, & Li, 2018)
H2	<i>System Quality</i> akan mempengaruhi <i>Utilitarian Value</i>	(Xu, Qi, & Li, 2018)
H3	<i>Utilitarian Value</i> akan mempengaruhi <i>Hedonic Value</i>	(Hsu & Lin, 2016)
H4	<i>Hedonic Value</i> akan mempengaruhi <i>Stickiness</i>	(Zhang, Guo, & Liu, 2017)
H5	<i>Content Quality</i> akan mempengaruhi <i>Stickiness</i>	(Xu, Qi, & Li, 2018)
H6	<i>System Quality</i> akan mempengaruhi <i>Stickiness</i>	(Xu, Qi, & Li, 2018)
H7	<i>Utilitarian Value</i> akan mempengaruhi <i>Stickiness</i>	(Hsu & Lin, 2016)

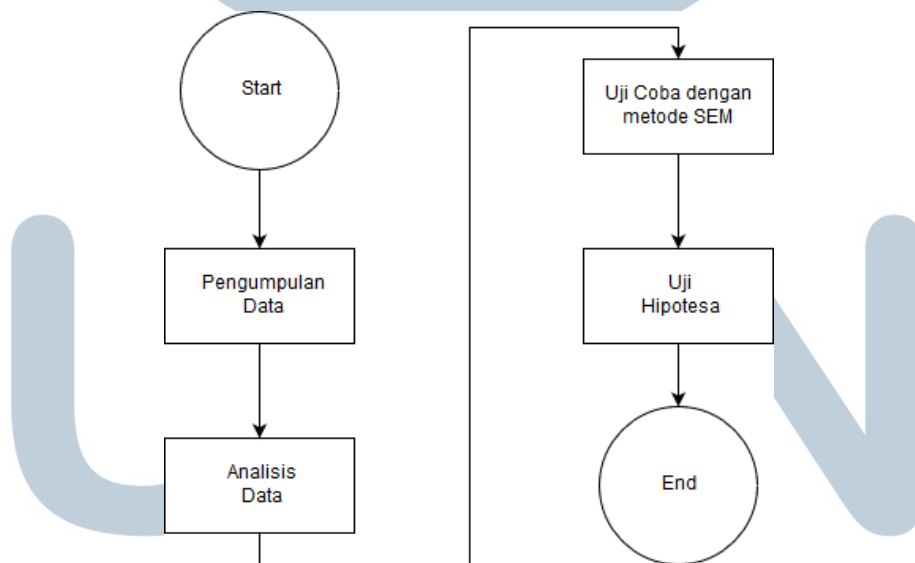
### 3.2.3 Alat Penelitian

Penelitian ini menggunakan *tools* SPSS (*Statistica Program and Service Solution*) untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *user stickiness*. Peneliti menggunakan SPSS karena SPSS memiliki *user interface* yang *user friendly* dan mudah digunakan untuk kalangan pengguna awam.

**Tabel 3. 2 Tabel perbandingan SPSS dan LISREL**

SPSS	LISREL
Cocok untuk model yang tidak terlalu rumit	Cocok untuk model yang cukup rumit / rumit
Tidak memiliki minimal sampel	Memiliki minimal sampel(200 data) dan lebih cocok digunakan untuk mengolah data yang memiliki skala yang besar
Lebih <i>user friendly</i>	Menggunakan <i>Syntax</i>

### 3.2.4 Kerangka Pikir Penelitian



**Gambar 3. 2 Kerangka Pikir Penelitian**

Gambar 3.2 merupakan proses kerangka pikir yang akan digunakan pada penelitian ini. Terdapat 4 tahapan pengerjaan dalam penelitian ini yaitu :

1. Pertama hal yang dilakukan adalah pengumpulan sesuai dengan kebutuhan dari model penelitian. Data akan didapat dari kuesioner akan disebarakan secara online. Jumlah data yang akan dikumpulkan yaitu kurang lebih sebanyak 200 data.
2. Tahap kedua dilakukan setelah proses pengumpulan data telah memenuhi kuota yang dibutuhkan. Pada tahapan ini, akan dilakukan *data cleansing* untuk data-data yang tidak memenuhi kriteria penelitian. Selain itu, akan dilakukan juga penjabaran mengenai data-data yang telah diperoleh. Setelah dilakukan *data cleansing*, akan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas untuk mengetahui data dianggap valid atau tidak.
3. Tahap ketiga pengolahan data dengan metode *Structural Equation Modeling* pada *software* IBM SPSS Amos untuk mengolah data yang sudah dipersiapkan sebelumnya.
4. Tahap keempat dilakukan setelah hasil pengolahan data selesai diolah pada tahap ketiga, dan hasilnya akan diuji dengan hipotesa penelitian untuk mengetahui apakah hipotesa penelitian diterima atau ditolak.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA