



STUDI PERILAKU KONSUMEN DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN PEMBELIAN STREAMING MUSIK PADA APLIKASI DIGITAL SPOTIFY

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S-1

Bidang Ilmu Manajemen Fakultas Ekonomi

Universitas Widya Kartika

Oleh

Daniel Randy

11119015

UWIK

PEMBIMBING

Erwin Rediono Tan, MBA

111/06.68/02.07/902

PROGRAM STUDI MANAJAMEN

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA

2023

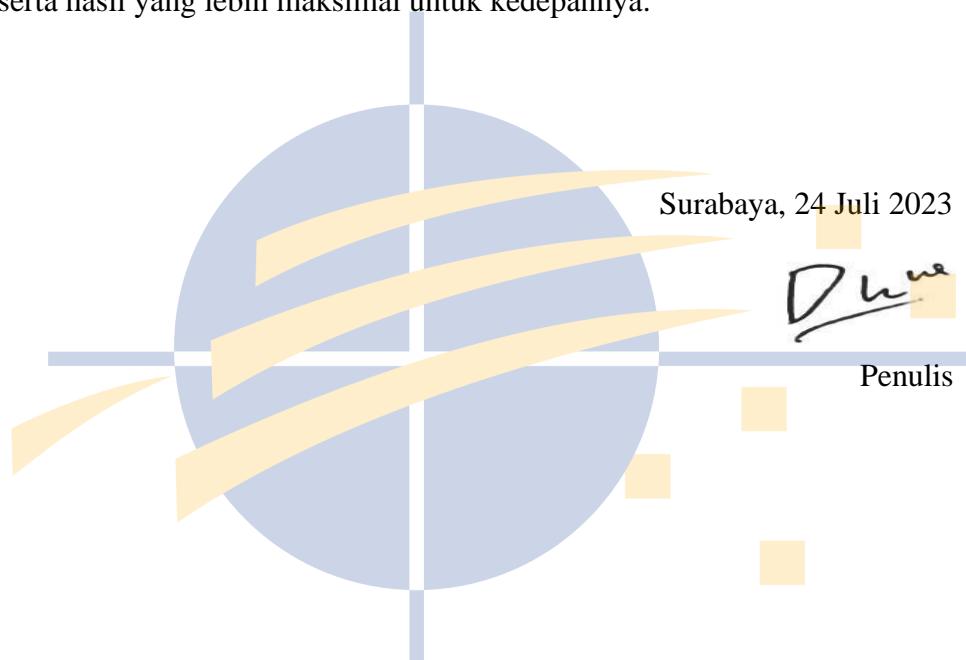
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya yang telah selalu menunutun saya selama melaksanakan proses menulis skripsi ini, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Studi Prilaku Keputusan Konsumen Dalam Mengambil Keputusan Pembelian Streaming Musik Pada Aplikasi Spotify”. Pengerajan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Manajemen (S.M) pada S-1 Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Widya Kartika Surabaya. Pada kesempatan ini, saya sebagai penulis ingin menyampaikan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Yth. Filipus Priyo Suprobo, S.T., M.T. selaku rektor & Arief Budiman, B.S., M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Widya Kartika.
2. Yth. Ibu Dr. Erna Ferrinadewi Kusnarsiyah, S.E., M.M. selaku Ketua Program
3. Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Widya Kartika dan Dosen Wali.
4. Yth. Bapak Erwin Rediono Tan, MBA. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membantu dan memberikan saran dalam proses penyusunan skripsi.
5. Yth. Bapak Muis Murtadho, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu dan memberikan saran dalam proses penyusunan skripsi.
6. Yth. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membimbing penulis selama belajar di Universitas Widya Kartika Surabaya.
7. Ungkapan terimakasih penulis ucapkan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta perhatian kepada penulis.
8. Sahabat – sahabat saya yang ada di Universitas Widya Kartika

maupun yang di luar yang telah memberikan dukungan atas proses pelaksanaan tugas akhir.

Saya sebagai penulis juga menyadari bahwa penulisan ini masih mengalami banyak kekurangan dan juga saya secara terbuka akan menerima saran dan kritik apapun dari para pembaca, agar dapat mendapatkan masukan serta hasil yang lebih maksimal untuk kedepannya.



UWIKA

ABSTRAK

Daniel Randy

Skripsi

Studi Perilaku Konsumen Dalam Mengambil Keputusan Pembelian Streaming Musik Pada Aplikasi Digital Spotify

Latar belakang dalam penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui alasan para konsumen dalam mengambil keputusan pembelian streaming musik pada aplikasi *Digital Spotify* dibandingkan dengan memilih produk yang lain, sedangkan di sisi lain seiring berkembangnya teknologi juga banyak aplikasi musik yang baru dan menarik secara fitur, namun Spotify masih dapat bersaing dan masih banyak yang menyukai aplikasi tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku konsumen dalam keputusan pembelian streaming musik pada aplikasi *Digital Spotify*? Dan faktor-faktor apa yang mendukung dan menghambat konsumen dalam keputusan pembelian *Streaming* musik pada aplikasi *Digital Spotify*?

Metodologi penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan mengambil jumlah 10 orang sebagai narasumber, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan teknik pengambilan data melalui data primer. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa ada 4 faktor yang membuat konsumen memutuskan untuk membeli atau berlangganan di aplikasi Spotify yaitu adalah faktor sosial, faktor pribadi, faktor sikap, dan faktor psikologis pada setiap narasumber yang memutuskan untuk memilih berlangganan Spotify.

Kata Kunci: Perilaku konsumen, Pengambilan Keputusan, Streaming Musik, Aplikasi Spotify

UWIKA

ABSTRACT

Daniel Randy

Thesis

Study of Consumer Behavior in Making Decisions to Purchase Streaming Music on the Spotify Digital Application

The background of this research is that researchers want to know the reasons consumers make decisions to purchase music streaming on the Spotify digital application compared to choosing other products, whereas on the other hand, as technology develops, there are also many new and interesting music applications in terms of features, but Spotify is still can compete and there are still many people who like the application. The problem formulation in this research is what is consumer behavior in purchasing decisions about streaming music on the Digital Spotify application? And what factors support and hinder consumers in purchasing decisions to stream music on the Digital Spotify application?

This research methodology uses qualitative methods and takes 10 people as sources. The data collection technique in this research uses interviews. The data analysis technique in this research uses descriptive analysis with data collection techniques using primary data. The results of this research found that there are 4 factors that make consumers decide to buy or subscribe to the Spotify application, namely social factors, personal factors, attitude factors and psychological factors for each interviewee who decides to subscribe to Spotify.

Keywords: *Consumer behavior, Decision Making, Music Streaming, Spotify Application*

The logo consists of the word "UWIKA" in a bold, light blue sans-serif font. The letters are slightly overlapping, creating a sense of depth. Behind the text is a circular graphic element divided into four quadrants by a vertical and horizontal axis. The top-left quadrant is yellow, the top-right is blue, the bottom-left is blue, and the bottom-right is yellow. The central intersection of the axes is white.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Gambaran Umun Tentang Spotify	6
1.1.2 Fitur-Fitur Spotify	7
1.1.3 Perbandingan Harga Layanan Streaming Musik	8
1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Spotify	9
1.1.4.1 Kelebihan Spotify.....	9
1.1.4.2 Kekurangan Spotify	10
1.1.5 Visi dan Misi Spotify	11
1.1.6 Perbandingan Fitur Layanan Streaming Musik.....	13
1.1.7 Pasar Industri Musik Digital Dunia.....	13
1.1.8 Perbedaan Layanan Premium Dengan Freemium.....	15
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan Penelitian	16
1.4 Manfaat Penelitian	16
1.5 Lingkup penelitian	17
1.6 Sistematika Penulisan	17
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Penelitian Dahulu	19
2.1.1 Lubis, Siti Savira.....	19
2.1.2 Cipto Adi Santoso	20
2.1.3 Jonatha Agne Saputra.....	20
2.2. Persamaan dalam penelitian ini antara lain :	22
2.2.1 Perbedaan dalam penelitian ini antara lain :	22
2.3 Landasan Teori.....	22

2.3.1 Pengertian Perilaku Konsumen	22
2.3.2 Model Perilaku Konsumen.....	23
2.3.3 Faktor – Faktor yang mempengaruhi perilaku pembelian konsumen	24
2.3.3.1 Faktor Kebudayaan	24
2.3.3.2 Faktor Sosial	25
2.3.3.3 Faktor Pribadi	26
2.3.3.4 Faktor Psikologis.....	27
2.4 Keputusan Pembelian.....	28
2.4.1 Proses – Proses Dalam Keputusan Pembelian	29
2.4.2 Dasar Konsumen Melakukan Pembelian	30
2.4.3 Tipe-Tipe Konsumen Dalam Mengambil Keputusan Pembelian	31
2.5. Sejarah Musik	33
2.5.1 Teori Musik.....	33
2.5.2 Unsur – Unsur Musik	33
2.6 Media Digital	36
2.6.1 Jenis Media Digital	36
2.6.2 Dampak Media Digital.....	37
BAB III. METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian.....	39
3.2 Sumber Data Penelitian.....	40
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.3.1 Observasi.....	42
3.3.2 Wawancara	42
3.3.3 Dokumentasi	42
3.4 Teknik Analisis Data.....	42
3.5 Flowchart Penelitian.....	44
3.6 Data Narasumber.....	45
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Profil Narasumber	46
4.2 Hasil Pembahasan	46
4.2.1 Pengetahuan tentang produk	47

4.2.2 Pengalaman Narasumber Selain Aplikasi Spotify	48
4.2.3 Seberapa Sering Narasumber Menggunakan Aplikasi Spotify	48
4.2.4 Minat Narasumber Mengenai Layanan Premium	49
4.2.5 Alasan Narasumber Memilih Spotify.....	51
4.2.6 Kekurangan Yang Narasumber Rasakan Di <i>Spotify</i>	52
4.2.7 Ketertarikan Narasumber Terhadap Fitur Podcast Di <i>Spotify</i>	53
4.3 Analisa Wawancara.....	54
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
Lampiran 1: Hasil Wawancara	59
Lampiran 2: Hasil Wawancara	61
Lampiran 3: Hasil Wawancara	63
Lampiran 4: Hasil Wawancara	65
Lampiran 5: Hasil Wawancara	67
Lampiran 6: Hasil Wawancara	69
Lampiran 7: Hasil Wawancara	71
Lampiran 8: Hasil Wawancara	73
Lampiran 9: Hasil Wawancara	75
Lampiran 10: Hasil Wawancara.....	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	79

UWIKKA

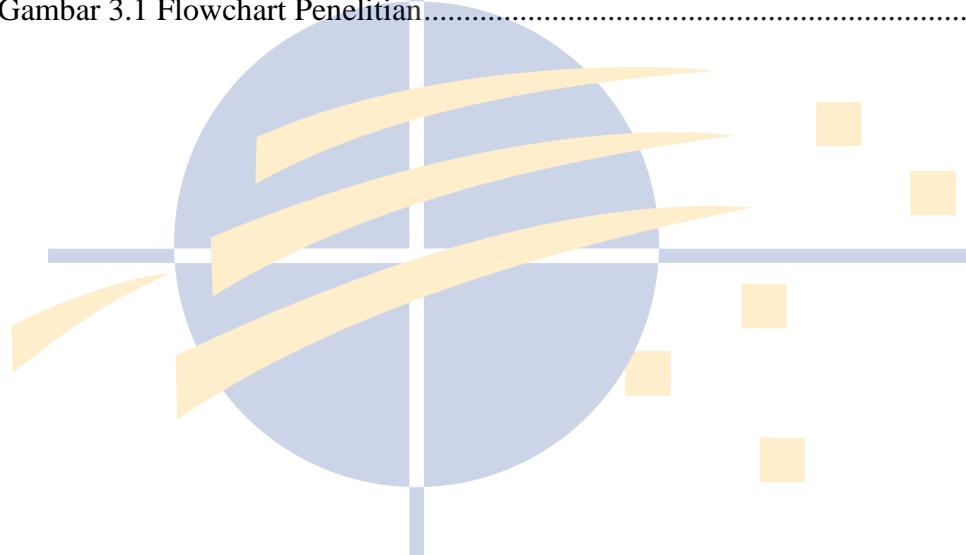
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Harga Paket Premium	14
Tabel 1.2 Daftar Fitur Paket Premium	15
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Data Narasumber.....	45
Tabel 4.1 Profil Narasumber	46
Tabel 4.2 Pengetahuan dan Sumber Informasi Narasumber Tentang Spotify .	47
Tabel 4.3 Pengalaman Narasumber Selain Aplikasi Spotify	48
Tabel 4.4 Seberapa Sering Narasumber Menggunakan Aplikasi Spotify	49
Tabel 4.5 Faktor Pendukung Berlangganan Di Spotify	50
Tabel 4.6 Alasan Narasumber Memilih Spotify	51
Tabel 4.7 Faktor Penghambat Berlangganan Di Spotify	52
Tabel 4.8 Ketertarikan Narasumber Terhadap Fitur Podcast Di Spotify	53

The logo consists of the word "UWIKKA" in a bold, light blue sans-serif font. The letters are slightly overlapping, creating a sense of depth. Behind the text is a circular graphic element composed of several intersecting and overlapping semi-transparent circles in shades of blue and yellow.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pemutar Kaset Pita	3
Gambar 1.2 Pemutar Compact Disc.....	4
Gambar 1.3 Pemutar MP3.....	5
Gambar 1.4 Grafik Pengguna Aplikasi Musik.....	6
Gambar 1.5 Tabel Perbandingan Harga Layanan Streaming Musik.....	8
Gambar 1.6 Tabel Perbandingan Fitur Aplikasi Musik	13
Gambar 1.7 Tingkat Pasar Industri Musik Digital Dunia	14
Gambar 3.1 Flowchart Penelitian.....	44



UWIKA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Wawancara.....	59
Lampiran 2 : Hasil Wawancara.....	61
Lampiran 3: Hasil Wawancara.....	63
Lampiran 4: Hasil Wawancara.....	65
Lampiran 5: Hasil Wawancara.....	67
Lampiran 6: Hasil Wawancara.....	69
Lampiran 7: Hasil Wawancara.....	71
Lampiran 8: Hasil Wawancara.....	73
Lampiran 9: Hasil Wawancara.....	75
Lampiran 10: Hasil Wawancara	

Error! Bookmark not defined.

UWIKA