

## ABSTRAK

### **PENGARUH *ELECTRONIC WORD OF MOUTH* DAN *BRAND IMAGE* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN APLIKASI MUSIK SPOTIFY DI BANDAR LAMPUNG**

**OLEH :**

**SAYU PUTU DEVI RINDI ANTIKA**

Di era perkembangan saat ini, menggunakan aplikasi untuk mendengarkan musik menjadi trend dan popularitas, dan salah satu aplikasi streaming musik yang paling populer adalah Spotify. Fenomena pada spotify adalah spotify memiliki persentase pangsa pasar aplikasi musik Indonesia tahun 2021 sebesar 34%, namun hasil ini disebut masih lambat dari angka yang ditargetkan spotify. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *electronic word of mouth* dan *brand image* terhadap keputusan penggunaan aplikasi Musik Spotify di Bandar Lampung. Jenis Penelitian ini bersifat kuantitatif asosiatif dengan menggunakan metode analisis regresi berganda karena menggunakan lebih dari satu variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Electronic word of mouth* (X1), *Brand image* (X2), dan Keputusan Penggunaan aplikasi musik spotify di Bandar Lampung (Y). Metode penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *nonprobability sampling* dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang dimana pengambilan sampel berdasarkan pada kriteria-kriteria tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi Musik Spotify di Bandar Lampung. Sehingga didapatkan sampel sebanyak 100 responden menggunakan rumus Zskor. Hasil penelitian menyatakan bahwa *electronic word of mouth* dan *brand image* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan aplikasi Musik Spotify di Bandar Lampung. Serta saran pada penelitian ini adalah merekomendasikan Spotify, untuk mempertahankan itensitas berinteraksi pada pengguna Aplikasi Musik Spotify dengan membalas komentar-komentar di media sosial, dan merekomendasikan Spotify untuk tetap mempertahankan fitur-fitur lagu yang sudah ada.

Kata kunci : *Electronic Word of Mouth*, *Brand Image*, Keputusan Penggunaan.