

ABSTRAK

Noice merupakan aplikasi konten audio pertama di Indonesia dengan menghadirkan sejumlah konten audio menarik seperti halnya podcast, radio, musik, audiobook dan live audio yang dapat menemani penggunaanya dimana saja dan kapan saja dengan hanya mengakses aplikasi *Noice* melalui smartphone. Pada aplikasi *Noice*, khalayak dapat mendengarkan sejumlah podcast dari kreator papan atas, khalayak juga dapat mendengarkan sejumlah 44 channel radio yang tersedia di mana saja, khalayak juga dapat mendengarkan intisari sebuah buku dan menambah wawasan kapan saja serta khalayak dapat berinteraksi secara *live* menggunakan *Noice live* dengan pengguna lainnya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif. Pengguna Aplikasi *Noice* menjadi variabel independen pada penelitian ini sedangkan variabel dependen ialah variable Pemenuhan Kebutuhan Hiburan. Penelitian ini akan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* dengan jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 100 responden. Teknik analisa data menggunakan uji asumsi klasik, uji normalitas, uji heteroskedastisitas, koefisien korelasi, koefisien determinasi, analisis regresi linier sederhana serta pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Pengguna Aplikasi *Noice* (X), berpengaruh secara terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan (Y) pada (Studi Kasus pada Remaja Pengguna Aplikasi *Noice* di Kota Bandung) secara statistik (signifikan) dan memberikan kontribusi sebesar 82,6% terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan (Y) pada (Studi Kasus pada Remaja Pengguna Aplikasi *Noice* di Kota Bandung) dan untuk sisanya yaitu sebesar 17,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

Kata Kunci: Aplikasi *Noice*, Hiburan, *New Media*, *Uses and Gratification*

