

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT
VIDEO EDITOR MENGGUNAKAN METODE EUCS**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Fradea Novi Ramadhayanti

8040190079

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI
CAPCUT VIDEO EDITOR MENGGUNAKAN
METODE EUCS

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Fradea Novi Ramadhayanti
- b. NIM : 8040190079
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Jambi, 16 November 2001
- e. Alamat : Jl. Perdabas Rt. 23 Kec. Kota Baru
Kenali Asam Atas
- f. No. Telepon : 083186762633

Email : fradeanovi11@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : Fradea Novi Ramadhayanti / 8040190079

PRODI : SI/ ~~SK~~/TI*)

JUDUL : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT
EDITOR VIDEO MENGGUNAKAN METODE EUCS

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan penolakan Proposal Skripsi:

- Topik Skripsi tidak relevan dengan Program Studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Herti Yani,S.Kom,M.S.I

NIK : YDB.11.83.078

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang pesat membuat zaman ini berisikan teknologi canggih hasil dari perkembangan zaman sebelumnya. Perkembangan teknologi ini berkembang secara luas disegala bidang. Bidang informasi, transportasi, pangan, ekonomi, pendidikan, medis, dan komunikasi. Perkembangan ini berawal dari inovasi dengan tujuan yang positif bagi kehidupan makhluk hidup, namun tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan dampak yang negatif. Seperti dampak negatif dalam bidang informasi dimana dapat lebih mudah terciptanya hoax dengan penyalahgunaan teknologi editing sebagai bagian dari teknologi bidang informasi.

Video editing merupakan suatu proses penseleksian, penambahan judul, variasi, transisi, effect, lagu, sound effect, narasi, merubah tampilan warna, menu khusus untuk bentuk kepingan baik itu format DVD maupun Blue Ray dari video mentah menjadi video yang mempunyai tampilan dan format video seperti yang kita inginkan [1]. Terdapat beberapa software dan aplikasi pengeditan video yang umum digunakan. Aplikasi edit video tersebut juga sudah banyak tersedia di Google Playstore yang merupakan layananbawaan yang terdapat pada android. Menariknya, banyak dari aplikasi edit video tersebut yang dapat diakses sekalipun dalam keadaanoffline walau tak sedikit dari aplikasi edit video tersebut berbayar dan hanya menyediakan fitur terbatas untuk akun gratis.

Capcut merupakan salah satu aplikasi mengedit video di Android yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. Capcut menjadi aplikasi favorit bagi banyak orang karena menawarkan fitur gratis, termasuk beragam *effect*, sehingga konten yang dihasilkan lebih bagus dan menarik, Namun disamping kelebihan-kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi Capcut, dari ulasan yang didapat dari pengguna pada Playstore peneliti menemukan beberapa permasalahan yang sering dialami oleh pengguna yaitu, setelah melakukan update beberapa pengguna

menemukan bug pada template seperti ketika memakai template hasil foto yang telah dimasukkan ke template tidak teratur, tiba-tiba aplikasi terkeluar sendiri, mengalami *blackscreen* pada video yang telah disimpan, mengalami lag, dan beberapa masalah pengguna lainnya, yang membuat pengguna tidak puas dengan aplikasi Capcut[2].

Mengacu pada permasalahan diatas, terlihat adanya permasalahan yang terjadi ketika pengguna menggunakan aplikasi *Capcut video editor*, permasalahan tersebut akan mempengaruhi kepuasan pengguna. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi *Capcut video editor* agar bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan, oleh karena itu judul yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu **“ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITOR MENGGUNAKAN METODE EUCS”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu: “Bagaimana tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi capcut dengan menggunakan metode EUCS?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya permasalahan diluar dari tema dan judul penelitian, maka peneliti melakukan pembatasan pada batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa kepuasan pengguna aplikasi Capcut.
2. Penelitian ini menggunakan Metode EUCS yang menggunakan 5 variabel bebas yaitu : *content, accuracy, format, ease of use, timeliness*
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner.
4. Responden pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi Capcut
5. Software pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS.

1.4 LANDASAN TEORI

1.4.1 Analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda- tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing – masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

Menurut Dwi Prastowo [1] “analisis diartikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan”

1.4.2 KEPUASAN PENGGUNA

Kepuasan penggunaan merupakan peradaan bersih dari senang atau tidak senang dalam menerima sistem informasi dari keseluruhan manfaat yang di harapkan seseorang di mana perasaan tersebut di hasilkan dari interaksi dengan sistem informasi. Indikator – indikator yang digunakan dalam variabel kepuasan penggunaan adalah sebagai berikut : efisiensi, keefektivan, rasa puas, dan kebanggan [3]

Menurut Tse menyatakan bahwa [4]” kepuasan merupakan respon pelanggan terhadap evaluasi persepsi atas perbedaan antara harapan awal sebelum pembelian dan kinerja actual produk sebagai mana yang dipersepsikan setelah memakai atau mengkonsumsi produk bersangkutan”

1.4.3 Aplikasi

Aplikasi adalah sekelompok atribut yang terdiri dari beberapa form, report yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengakses data. Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah – perintah untuk melakukan pengolahan data [5]

Berdasarkan defenisi di atas disimpulkan bahwa aplikais merupakan alat terapan yang di fungsikan untuk menyimpan sesuatu hal, data , permasalahan kedalam suatu sarana atau media yang siap di pakai bagi user.

1.4.4 CAPCUT

CapCut merupakan salah satu aplikasi di PlayStore yang terkemuka. CapCut sendiri menjadi salah satu aplikasi yang sangat populer di PlayStore, karena kemampuan dan beberapa fitur menariknya dalam pengeditan video[2].

1.4.5 VIDEO EDITOR

Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam website www.caraeditvideo.com editing video adalah [6] “sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk Video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (cut to cut) kemudian menggabungkan potonganpotongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton”

1.4.6 END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

Merupakan metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan pada sebuah sistem informasi. Definisi End User Computing Satisfaction dari sebuah sistem informasi

adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut [7]

Model evaluasi EUCS yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh menggunakan model yang lebih menekankan kepuasan pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan pengguna dari sistem.

6. METODOLOGI PENELITIAN

A. Alat Dan Bahan Penelitian

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat bantu (*tools*) yang di gunakan penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Alat Penelitian
 - a. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - Laptop Acer Aspire 3 A314-32
dengan Intel® Celeron® N4120 processor
 - RAM 4GB
 - Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya
 - b. Perangkat Lunak (*Software*)
 - Sistem Operasi Windows 11
 - Microsoft Word 2021
 - *Browser* Google Chrome
 - SPSS
 - Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya
2. Bahan Penelitian
 - a. Kertas A4
 - b. Data yang diperoleh dari pengguna aplikasi *Capcut*

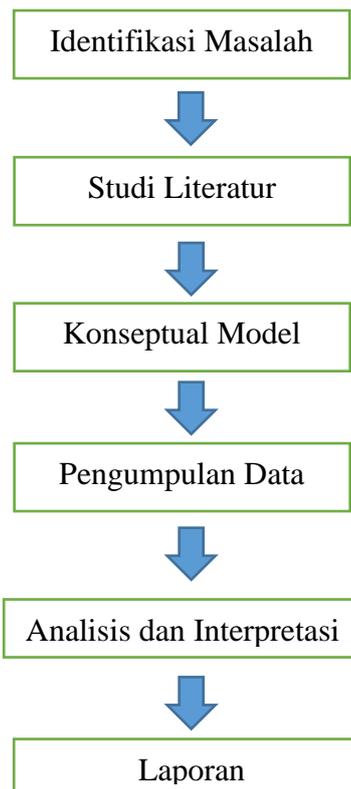
B. Metode Penelitian

Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini maka perlu adanya susunan Kerangka kerja atau Framework guna memperjelas tahapan-tahapan atau sistematika yang akan dilakukan

Tahapan atau sistematika penelitian dilaksanakan untuk menghasilkan output yang teridentifikasi oleh aktor yang secara konseptual dan dilakukan pengembangan model penelitian serta menghasilkan penelitian yang akurat.

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :



1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang dilakukan untuk mengetahui inti dari persoalan penyebab permasalahan dan solusi yang tepat untuk

menyelesaikan masalah tersebut dengan berfokus pada analisis untuk mendapatkan gambaran akan kepuasan pengguna aplikasi Capcut, metode yang akan digunakan adalah metode End user Computing Satisfaction (Eucs) untuk mengukur kepuasan pengguna.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku jurnal dan internet untuk melengkapi konsep dan teori yang digunakan tujuannya agar teori yang dibahas memiliki landasan dan keilmuan yang ilmiah dari penelitian tersebut sehingga dapat mempermudah dalam memahami konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian yang dibahas.

3. Konseptual Model

Konseptual model diawali dengan identifikasi faktor-faktor yang diperoleh dari kegiatan studi literatur lalu membuat konsep yang dapat menggambarkan hubungan antar pengguna aplikasi dan kualitas layanan yang diterima dalam memenuhi keinginan pengguna..

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pengumpulan dan pengukuran informasi mengenai variabel-variabel yang diamati dengan cara sistematis yang memungkinkan seseorang menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan menguji hipotesis dan mengevaluasi hasil pengumpulan data yang akurat sangat penting untuk menjaga integritas penelitian guna mendukung deteksi kesalahan dalam proses pengumpulan data.

5. Analisis Data

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan analisis guna mengetahui dan mengukur sejauh mana aplikasi Capcut, dapat membantu pengguna dalam kegiatan transfer file berdasarkan hasil pengukuran kualitas aplikasi tersebut.

6. Pembuatan Laporan

Tahapan akhir dalam penelitian ini yaitu pembuatan laporan penelitian melalui laporan penelitian. Penelitian ini pembaca dapat mengetahui proses tahapan penelitian Bagaimana analisis dan pengolahan data yang dilakukan yang disusun sebagai laporan dan dapat dijadikan dokumentasi bagi penelitian selanjutnya.

7. Jadwal Penelitian

Agar menghindari terjadinya ketidak teraturan dalam pencarian data pengerjaan penelitian skripsi ini, penulis membuat jadwal kegiatan penelitian yang berisi gambaran, kegiatan dan waktu yang direncanakan dalam penelitian yang bisa dilihat pada tabel yang ada dibawah ini

No.	Kegiatan	Bulan Ke-															
		1				2				3				4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penentuan Topik	■	■														
2.	Studi Literatur			■	■												
3.	Perumusan Masalah					■	■										
4.	Pengumpulan Data							■	■	■							
5.	Analisis Sistem									■	■	■	■				
6.	Pembuatan Laporan													■	■	■	■

DAFTAR PUSTAKA

- [1] JKSNPP, “Prosedur Kerja Sulh,” no. November, pp. 1–20, 2009.
- [2] S. Firmansah, F. Jaya, and S. Seituni, “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo,” *Holist. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 21–24, 2021, doi: 10.56495/hs.v1i2.21.
- [3] R. Machmud, *Kepuasan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Kasus pada T3-Online)*. 2018. [Online]. Available: <https://repository.ung.ac.id>
- [4] “ANALISIS PENGARUH KUALITAS LAYANAN,” p. 634, 2014, [Online]. Available: <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>
- [5] B. Pbb and A. Farhan, “BAB_2.pdf.” 2003.
- [6] BBSTV, “Proses Editing Video Program ‘ Musik & Inspirasi ’ Pt . Bama Berita Sarana Televisi,” p. 51016, 2014.
- [7] A. Ilias, M. R. Yaso’, M. Z. A. Razak, and R. A. Rahman, “The Study of End-User Computing Satisfaction (EUCS) on Computerised Accounting System (CAS) Among Labuan F.T Private Companies,” *Sustain. Compet. a Lib. Econ. Role Account.*, vol. 2, no. 1, pp. 12–35, 2015, doi: 10.5848/csp.1487.00001.