

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI VSCO DI  
KOTA JAMBI DENGAN MENGGUNAKAN METODE END  
USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Diajukan oleh :

Choryn Fitria

8040190371

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

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

## IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI  
VSCO DI KOTA JAMBI MENGGUNAKAN METODE  
END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Choryn Fitria
- b. NIM : 8040190371
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Jambi, 25 Desember 2001
- e. Alamat : Jln. Letmud Sarniem Rt.12 No. 04
- f. No. Telepon : 082316242533

Email : [Choryn2512@gmail.com](mailto:Choryn2512@gmail.com)

## PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : Choryn Fitria /8040190371

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

JUDUL : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI VSCO DI  
KOTA JAMBI MENGGUNAKAN METODE END USER  
COMPUTING SATISFACTION (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. LATAR BELAKANG MASALAH

Kebudayaan masyarakat yang modern di era serba media sosial dan internet seperti sekarang, menyebabkan banyak masyarakat berlomba-lomba untuk menampilkan hal-hal yang menarik dalam akun media sosialnya. Mulai dari foto diri sendiri, foto pemandangan, hingga berbagai video. Terkadang, hasil jepretan kamera tidak selalu memuaskan penggunanya meskipun telah menggunakan kamera yang bagus. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menunjang hasil foto dan video agar selalu maksimal. Akibatnya, banyak perusahaan yang meluncurkan sebuah aplikasi untuk mengedit foto dan video yang mudah digunakan oleh penggunanya. Edit foto adalah merencanakan dan memilih serta menggabungkan kembali potongan gambar yang diambil para editor untuk disebar dalam bentuk modifikasi gambar [1]. Salah satu aplikasi untuk mengedit foto dengan filter-filter kekinian ialah Visual Supply Company atau lebih dikenal dengan nama VSCO.

VSCO merupakan salah satu aplikasi edit foto dan video yang sangat populer di kalangan para pengguna *Smartphone*, karena terdapat pilihan filter yang kekinian, elegan dan sangat menarik untuk digunakan. VSCO didirikan pada tahun 2011 oleh Joel Flory dan Greg Lutze. Serta merupakan salah satu contoh aplikasi pengeditan foto instan yang juga digunakan oleh fotografer profesional dalam pekerjaannya. Dalam edit foto dan video banyak hal yang dapat dilakukan, mulai dari memberi efek, dan mengatur kecerahan pada foto dan video.

Namun disamping kelebihan-kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi VSCO, ada beberapa kekurangan yang dinilai cukup penting bagi pengguna aplikasi VSCO. Seperti aplikasi tiba-tiba terkeluar sendiri saat digunakan, muncul tulisan untuk berlangganan yang menghalangi layar pengeditan, aplikasi setelah di update membuat fitur yang digunakan semakin terbatas, pada fitur gratis hasil foto tidak bisa dibagikan ke wa/ig, pengguna telah upgrade ke premium tetapi filter tidak terbuka, pengguna tidak bisa login padahal email dan kata sandi sesuai, tools bawaan yang sebelumnya tidak berbayar sekarang menjadi berbayar, untuk edit video harus berlangganan kalau tidak berlangganan tidak bisa mengedit.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi VSCO agar bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan. Oleh karena itu judul yang akan diangkat dalam penelitian ini berjudul “**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI VSCO DI KOTA JAMBI DENGAN MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)**”

## **2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna aplikasi VSCO di kota Jambi?
2. Bagaimana pengaruh penerapan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) pada aplikasi VSCO di kota Jambi?

## **3. BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan metode EUCS yang menggunakan 5 dimensi yaitu : *content, accuracy, format, ease of use, timelines.*
2. Responden dalam penelitian ini adalah para pengguna aplikasi VSCO.
3. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibuat melalui *google form.*
4. Tools yang digunakan untuk mengolah hasil kuesioner yaitu menggunakan SPSS.

## **4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **4.1 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan masalah yang diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan aplikasi VSCO dari sudut pandang pengguna.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh variabel bebas (*content, accuracy, format, ease of use, timeliness*) terhadap variabel terikat *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

### **4.2 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak VSCO  
Diharapkan sebagai masukan bagi pihak VSCO sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Bagi Peneliti  
Diharapkan penelitian ini mampu menjadi penelitian yang berkualitas sehingga dapat menjadikan peneliti berhasil dengan nilai yang memuaskan.
3. Bagi Peneliti Berikutnya  
Diharapkan dapat sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil analisis dengan menggunakan End User Computing Satisfaction (EUCS).

## **5. LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian. Pembahasan pada bagian ini, difokuskan pada literatur-literatur yang membahas konsep teoritis yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

## **5.1 ANALISIS**

Analisis merupakan aktivitas evaluasi untuk meneliti suatu objek atau peristiwa tertentu melalui beberapa percobaan dan pengujian sehingga dapat diketahui hasil kebenaran dari peristiwa yang diteliti.

Menurut Pitriyanti et al. [2] “Analisis merupakan bentuk penyelidikan terhadap suatu kejadian, analisis juga bertujuan untuk mengetahui situasi yang sebenarnya terjadi.”

## **5.2 TAHAPAN ANALISIS**

Tahapan analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (systems planning) dan sebelum tahap desain sistem (system design). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya.

Di dalam tahap analisis, terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem sebagai berikut :

1. Identify, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. Understand, yaitu memahami kerja sistem yang dibuat.
3. Analyze, yaitu menganalisis sistem.
4. Report, yaitu membuat laporan hasil analisis sistem.

## **5.3 KEPUASAN PENGGUNA**

Kepuasan pengguna merupakan respon atau upan balik yang dimunculkan pengguna setelah memakai sistem informasi. Kepuasan pengguna dapat terpenuhi melalui kualitas produk dan kesesuaian pendapat pengguna terhadap sistem informasi, hal tersebut dapat terbentuk oleh tingkat pengalaman, serta kebutuhan pengguna terhadap pelayanan jasa. Mewujudkan kepuasan pengguna bukan hal yang mudah dilakukan karena kepuasan pengguna sulit diukur dan memerlukan perhatian yang khusus.

Erica & Rasyid [3] menyatakan “Kepuasan yang didapatkan pelanggan merupakan hasil dari evaluasi atau penilaian atas fitur produk atau jasa yang mereka

gunakan dalam pemenuhan kebutuhan, yang mana kinerjanya sesuai atau bahkan melebihi harapan.”

#### **5.4 APLIKASI**

Aplikasi merupakan perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang dibuat untuk melakukan perintah khusus dan berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras komputer.

Abdurahman & Riswaya [4] menyatakan bahwa “Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.”

#### **5.5 VSCO**

VSCO adalah sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai filter digital dari berbagai pilihan tema yang dapat diaplikasikan pada foto. Perusahaan ini didirikan di Oakland pada tahun 2011, dan memiliki kantor *Colorado Sprigs* dan *New York City*. VSCO merupakan aplikasi edit foto dan video yang mana didalamnya terdapat banyak sekali pilihan filter yang bagus dan menarik untuk mengedit. Aplikasi ini tersedia di android dan ios, aplikasi ini sangat direkomendasikan bagi para editor yang menggunakan *smartphone* karena aplikasi ini sangat mendukung untuk mendukung untuk mengatur *color grading* yang sangat dibutuhkan untuk kesempurnaan video atau foto [5].

#### **5.6 END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)**

End user Computing Satisfaction (Eucs) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari 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 [6].

## **6. METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Alat dan Bahan Penelitian:**

Disini peneliti menggunakan alat dalam melakukan penelitian, yaitu:

#### 1. Alat Penelitian

##### a. Perangkat Keras (*Hardware*)

- Laptop ASUS X455L, Processor Intel Core i3-4005U, 1.7GHz
- Memory SDD 500GB
- RAM 2GB
- Dan *Smartphone* Oppo A5s

##### b. Perangkat Lunak (*Software*)

- Sistem operasi windows 10 64 bit
- Ms. Word 2011
- Zotero
- Google Form
- *Software* SPSS

#### 2. Bahan Penelitian

##### a. Kertas A4

##### b. Data yang diperoleh dari pengguna aplikasi VSCO

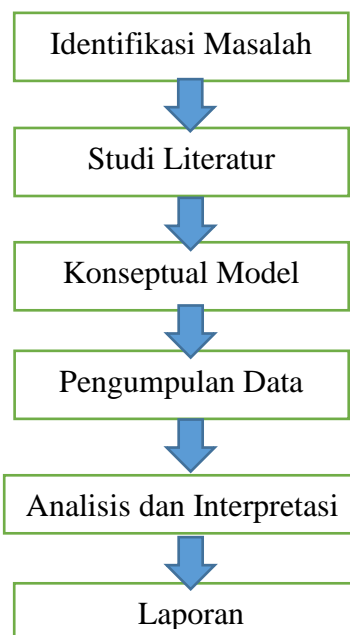
## **B. METODE PENELITIAN**

### **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:



**Gambar 6.1 Kerangka Kerja Penelitian**

### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses penentuan yang juga merupakan suatu proses penelitian yang paling penting dalam melakukan penelitian diantara proses lain, karena indentifikasi laporan yang baik akan menentukan kualitas dari penelitian. Pada tahap ini dilakukan penggalian informasi terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi VSCO untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan pengguna aplikasi VSCO.

### 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

Pada tahapan Konseptual model diawali dengan identifikasi faktor-faktor yang diperoleh dari kegiatan studi literatur lalu membuat konsep yang dapat

menggambarkan pengaruh kualitas aplikasi VSCO terhadap tingkat kepuasan pengguna.

#### 4. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode Kuesioner, metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada pengguna aplikasi VSCO berupa pertanyaan dalam bentuk google form untuk diisi dan yang berhubungan dengan objek penelitiannya yaitu tingkat kepuasan pengguna.

#### 5. Analisis Data

Meliputi berbagai data yang dikumpulkan penulis untuk mendukung jalannya proses penelitian ini. Adapun jenis-jenis data yang dikumpulkan yaitu data primer dan data skunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang dibagikan dan Data skunder data yang diperlukan sebagai pendukung data primer (buku, jurnal, dan data-data penelitian terdahulu).

#### 6. Interpretasi

Setelah data dianalisis langkah selanjutnya yaitu melakukan interpretasi terhadap data dan disusunlah kesimpulan.

#### 7. Pembuatan Laporan

Ini merupakan tahap akhir dari penelitian, semua data yang telah didapatkan dan telah dianalisis di susun secara baik lalu membuat kesimpulan terhadap seluruh kegiatan analisis yang telah dilakukan kemudian dibuat menjadi sebuah laporan.

## 1.6 Jadwal Penelitian

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] M. S. Dewi, "Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu," *E-JUPEKhu (JURNAL Ilm. Pendidik. KHUSUS)*, vol. 23, no. 1 S, pp. S88–S91, 2012.
- [2] P. Pitriyani, A. Y. Fitrianna, P. Malinda, and M. S. Hajar, "ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIK SISWA MTs DITINJAU DARI SELF CONFIDENCE," *J. Penelit. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 11, no. 1, 2018, doi: 10.30870/jppm.v11i1.2989.
- [3] D. Erica and H. Al Rasyid, "Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Jasa Transportasi Online di Jakarta," *J. Ecodemica*, vol. 19 No. 2, no. 2, pp. 168–176, 2018.
- [4] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung," *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.
- [5] and . I. N. R. S. S. M. S. P. P. D., . D. H. M. S., "Fotografi smartphone komunitas instagram," vol. 7, no. 2, no. P. P. D., . D. H. M. S., and . I. N. R. S. S. M. S. (n.d.). *Fotografi smartphone komunitas instagram.*, pp. 27–41, 2017.
- [6] A. B. Setiawan, "EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA SISTEM APLIKASI SURAT KETERANGAN TINGGAL SEMENTARA ONLINE (SKTS) DENGAN MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION," pp. 6–35, 2016.