

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA
PADA APLIKASI VIDEO EDITING ADOBE PREMIERE PRO
DAN FINAL CUT PRO MENGGUNAKAN METODE**

UX CURVE

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi Informatika



disusun oleh

LEO AGISTA

19.61.0170

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2023

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA
PADA APLIKASI VIDEO EDITING ADOBE PREMIERE PRO
DAN FINAL CUT PRO MENGGUNAKAN METODE**

UX CURVE

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi Informatika



disusun oleh

LEO AGISTA

19.61.0170

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2023

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI VIDEO EDITING ADOBE PREMIERE PRO DAN FINAL CUT
PRO MENGGUNAKAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

Leo Agista

19.61.0170

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal < Senin, 19 Juni 2023 >

Dosen Pembimbing,



Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.

NIK. 190302037

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI VIDEO EDITING ADOBE PREMIERE PRO DAN FINAL CUT
PRO MENGGUNAKAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

Leo Agista

19.61.0170

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal < Senin, 19 Juni 2023 >

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.

NIK. 190302037

Lukman, M.Kom

NIK. 190302151

Robert Marco, M.T.

NIK. 190302228

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer

Tanggal < Senin, 19 Juni 2023 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Leo Agista

NIM : 19.61.0170

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI VIDEO EDITING ADOBE PREMIERE PRO DAN FINAL CUT PRO MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

Dosen Pembimbing : **Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini **sempurnya** menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan **ketidakbenaran** dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, < Senin 19 Juni 2023 >

Yang Menyatakan,



Leo Agista

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro Menggunakan Metode UX Curve” dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pada jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Saya Leo Agista selaku penulis, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Saprin Maryadi dan Ibu Aima Juwita yang senantiasa terus mensupport penulis dalam keadaan sedih ataupun senang sehingga menjadikan penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga berjalan dengan lancar sampai skripsi ini diselesaikan dan juga selesainya skripsi ini juga berkat dari doa mereka.
2. Ibu Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis bisa selesai dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Adik saya tersayang, Muhammad Fajar Syadika dan Rayyan Rama AlGhifara yang memotivasi saya dan terus mendukung segala usaha yang penulis lakukan.
4. Keponakan saya tersayang Alifa, Farzana, Lulu, Laqif yang selalu membuat saya terus termotivasi ingin menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman - teman seperjuangan Skripsi Prodi Bachelor Informatic 2019. Yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam bentuk apapun.
6. Sahabat - sahabat saya Rafi, Danny, Fauzi, Charel, Ika, dan Hasna yang selalu memberikan dukungan dan memberikan bantuan dalam bentuk apapun.
7. Dan untuk seseorang yang saat ini sedang menemani saya, yang terus menemani dan terus mendorong saya ketika sedang malas mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Saya dengan rendah hati menghadirkan kata pengantar ini sebagai bagian dari penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro Menggunakan Metode UX Curve” melalui rangkaian tulisan ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, dukungan, dan bantuan selama proses penulisan skripsi ini. Pertama - tama izinkan saya mengucapkan rasa syukur saya terhadap nikmat dan kesehatan yang telah diberikan Allah SWT kepada saya, serta petunjuk-Nya yang senantiasa mengiringi langkah - langkah penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang informatika.

Saya juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom., selaku dosen pembimbing saya, yang telah membimbing saya, mengarahkan dan memberikan masukan yang berharga sepanjang penulisan skripsi ini. Saya juga berterima kasih kepada semua dosen pengajar dan staff administrasi Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan fasilitas yang baik yang mendukung saya selama proses perkuliahan saya dan menulis skripsi ini. Kemudian juga saya juga menyampaikan terimakasih kepada keluarga saya, terkhusus kedua orang tua dan saudara-saudari saya, atas dukungan, motivasi, dan doa yang terus dipanjatkan selama saya menempuh perkuliahan.

Berhasilnya terwujud skripsi ini juga merupakan hasil dorongan dan motivasi dari mereka. Tidak lupa juga saya juga berterima kasih kepada teman - teman saya yang telah banyak membantu saya selama proses perkuliahan dan pembuatan skripsi ini. Saya berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Informatika. Saya menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan untuk pengembangan penelitian di masa depan.

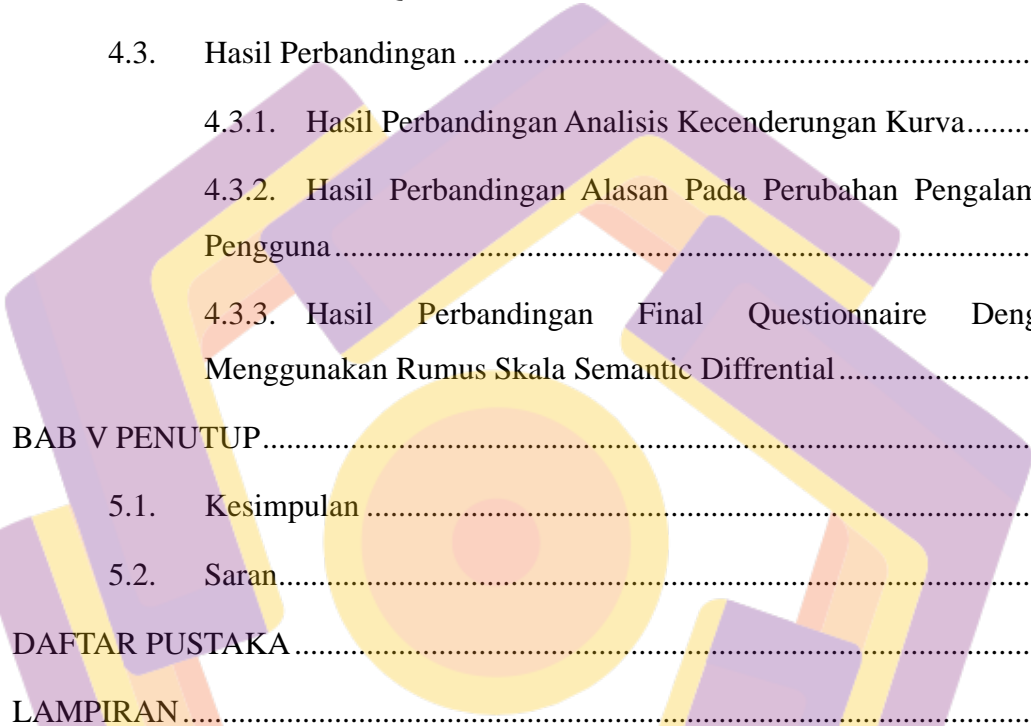
Yogyakarta, < Senin, 19 Juni 2023 >

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2. Manfaat Bagi Pengguna	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Literatur	6
2.2. DasarTeori.....	17
2.2.1. Pengalaman Pengguna.....	17

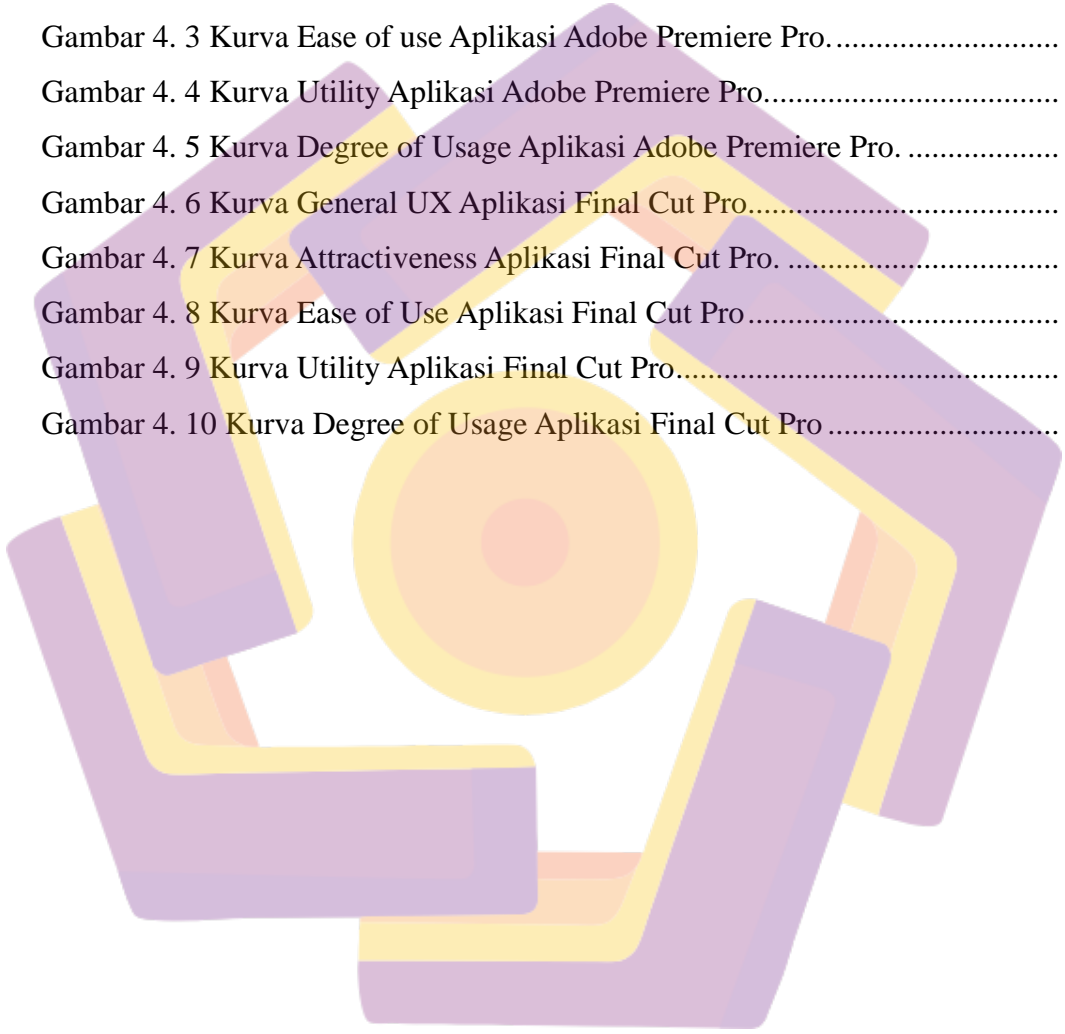
2.2.2.	Video Editing.....	17
2.2.3.	Adobe Premiere Pro	18
2.2.4.	Final Cut Pro.....	19
2.3.	Metode Analisis.....	20
2.3.1.	UX Curve.....	20
2.4.	Metode Pengujian.....	21
2.4.1.	Skala Semantic Differential.....	21
2.4.2.	Rumus Perhitungan Skala Semantic Differential	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1.	Tipe Penelitian.....	23
3.2.	Objek Penelitian.....	23
3.3.	Alur Penelitian	24
3.3.1.	Observasi Responden	25
3.3.1.1.	Menentukan Kriteria Responden.....	25
3.3.1.2.	Menentukan Waktu Lama Penggunaan	25
3.3.2.	Pengumpulan Data.....	25
3.3.2.1.	Innitial Questionnaire	26
3.3.2.2.	Curve Drawing Template Menggunakan UEQ .	26
3.3.2.3.	Final Questionnaire	26
3.3.3.	Pengolahan Data.....	27
3.3.4.	Analisis dan Pembahasan	27
3.3.5.	Kesimpulan dan Saran.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1.	Hasil	29
4.1.1.	Innitial Questionnaire	29
4.1.2.	Curve Drawing Template Menggunakan UEQ	33



4.1.2.1.	Adobe Premiere Pro	33
4.1.2.2.	Final Cut Pro.....	39
4.2.	Pembahasan.....	45
4.2.1.	Analisis Kecenderungan Kurva.....	45
4.2.2.	Alasan Perubahan Pengalaman Pengguna.....	46
4.2.3.	Final Questionnaire	50
4.3.	Hasil Perbandingan	55
4.3.1.	Hasil Perbandingan Analisis Kecenderungan Kurva.....	56
4.3.2.	Hasil Perbandingan Alasan Pada Perubahan Pengalaman Pengguna.....	60
4.3.3.	Hasil Perbandingan Final Questionnaire Dengan Menggunakan Rumus Skala Semantic Diffrential.....	61
BAB V PENUTUP.....		63
5.1.	Kesimpulan	63
5.2.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Start Page Adobe Premiere Pro CC.....	19
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Final Cut Pro	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 4. 1 Kurva General UX Aplikasi Adobe Premiere Pro.....	34
Gambar 4. 2 Kurva Attractiveness Aplikasi Adobe Premiere Pro.	35
Gambar 4. 3 Kurva Ease of use Aplikasi Adobe Premiere Pro.....	36
Gambar 4. 4 Kurva Utility Aplikasi Adobe Premiere Pro.....	37
Gambar 4. 5 Kurva Degree of Usage Aplikasi Adobe Premiere Pro.	38
Gambar 4. 6 Kurva General UX Aplikasi Final Cut Pro.....	39
Gambar 4. 7 Kurva Attractiveness Aplikasi Final Cut Pro.	40
Gambar 4. 8 Kurva Ease of Use Aplikasi Final Cut Pro.....	41
Gambar 4. 9 Kurva Utility Aplikasi Final Cut Pro.....	43
Gambar 4. 10 Kurva Degree of Usage Aplikasi Final Cut Pro	44

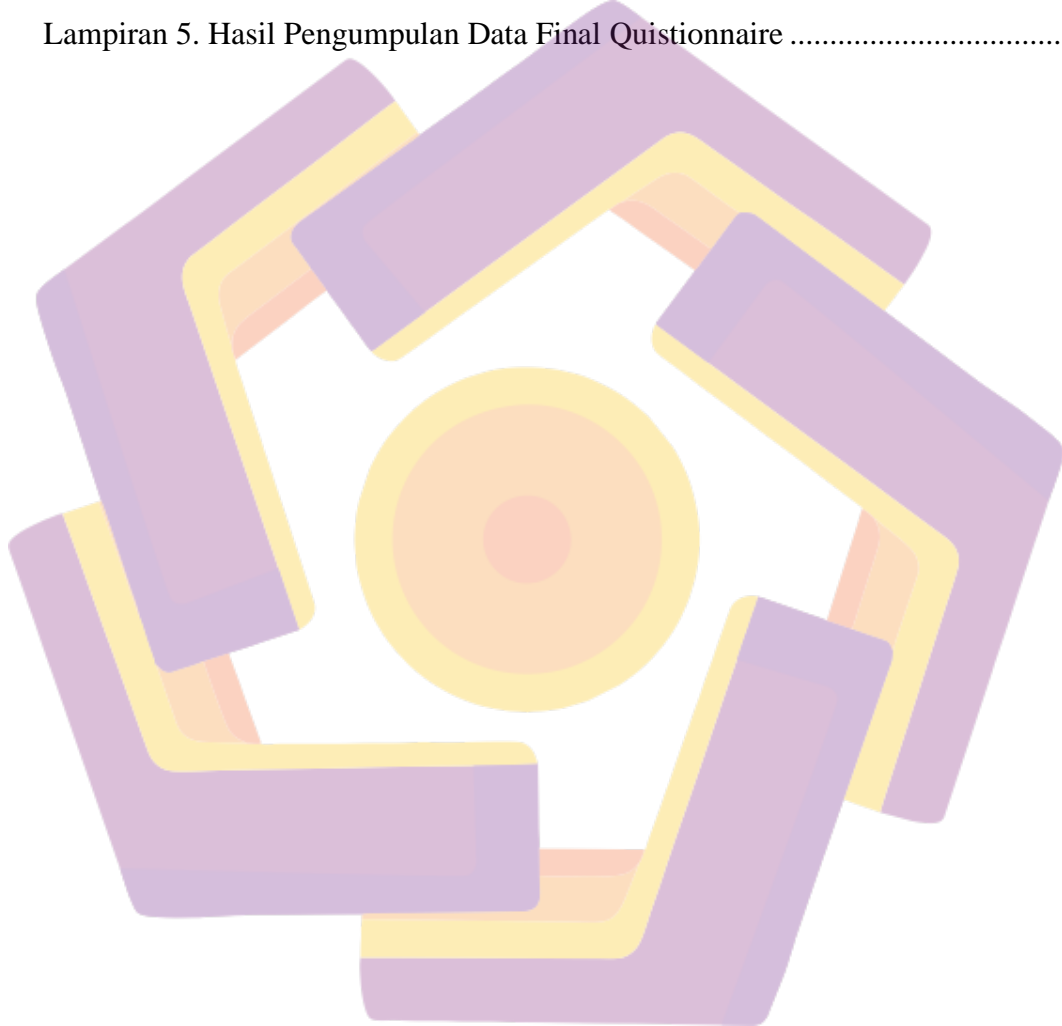


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 4. 1 Data Responden Yang Di Buang.....	30
Tabel 4. 2 Data Responden Yang Sesuai Kriteria.....	30
Tabel 4. 3 Perbandingan Jumlah Kecenderungan Arah Kurva pada Aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro	45
Tabel 4. 4 Perbandingan alasan pragmatis dan hedonis pengguna Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.....	47
Tabel 4. 5 Kategori Alasan Pengguna Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro Terkait Perubahan Pengalaman Pengguna.....	49
Tabel 4. 6 Perbandingan Jumlah Kecenderungan Kurva Improving antara Aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.....	56
Tabel 4. 7 Perbandingan Jumlah Kecenderungan Kurva Deteriorating antara Aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.	58
Tabel 4. 8 Perbandingan Jumlah Alasan pada Perubahan Pengalaman Pengguna Aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro	60
Tabel 4. 9 Rata - Rata Perbandingan Nilai Skala Pada Final Questionnaire Aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Responden.....	68
Lampiran 2. Daftar Pertanyaan Kuisisioner	69
Lampiran 3. Hasil Pengumpulan Data Curve Drawing Template Adobe Premiere Pro	72
Lampiran 4. Hasil Pengumpulan Data Curve Drawing Template Final Cut Pro ..	74
Lampiran 5. Hasil Pengumpulan Data Final Quisitionnaire	77



INTISARI

Kemajuan Teknologi yang semakin pesat membuat banyak perkembangan dalam bidang industri kreatif salah satunya pada bidang video editing, Video editing merupakan elemen penting dalam produksi konten Multimedia, dan untuk mengedit sebuah video dibutuhkan aplikasi yang bisa mengolah audio dan video yaitu Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro, kedua aplikasi tersebut merupakan dua perangkat lunak yang populer dan sering digunakan oleh para profesional di bidang ini, keduanya tentunya memiliki perbedaan kelebihan dan kekurangan masing-masing baik itu dari segi fitur atau tampilan yang pastinya membuat pengalaman pengguna yang berbeda pula. Maka dari itu tujuan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan pengalaman pengguna Aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro berdasarkan dari pengalaman mereka dari awal penggunaan sampai dengan sekarang, agar dapat menjadi referensi bagi pengguna dalam memilih aplikasi mana yang sesuai untuk kebutuhan editing mereka.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode UX Curve, yang mana terdapat 5 dimensi atau sudut pandang yaitu General UX, Attractiveness, Ease of Use, Utility, dan Degree of Usage dengan model kurva untuk menganalisis dan memvisualisasikan pengalaman pengguna. Penelitian ini melibatkan responden yang memiliki pengalaman penggunaan minimal selama 6 bulan. Data pengalaman pengguna dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara online.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah kecenderungan kurva improving yang diperoleh Final Cut Pro lebih banyak dibandingkan dengan kurva improving Adobe Premiere Pro, sedangkan untuk kurva deteriorating dan stable Adobe Premiere Pro lebih mendominasi, hal tersebut menunjukkan bahwa para responden merasa lebih puas terhadap Final Cut Pro dibandingkan dengan Adobe Premiere Pro. Hal tersebut didukung dengan jumlah persentase alasan positif yang didapat Final Cut Pro yaitu sejumlah 86.8%, sedangkan persentase alasan positif Adobe Premiere Pro sejumlah 69 % . kemudian juga didukung dengan Final Cut Pro lebih banyak meninggalkan kesan dan pengalaman bagi pengguna, dibuktikan dengan jumlah alasan pengguna yang diperoleh Final Cut Pro lebih banyak dibandingkan Adobe Premiere Pro.

Kata Kunci : Pengalaman Pengguna, UX Curve, Aplikasi Video Editing, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro.

ABSTRAK

Technological advances are increasingly rapidly making many developments in the creative industry, one of which is in the field of video editing. Video editing is an important element in the production of Multimedia content, and to edit a video an application is needed that can process audio and video, namely Adobe Premiere Pro and Final Cut Pro. , these two applications are two software that are popular and often used by professionals in this field, both of course have different advantages and disadvantages of each, both in terms of features or appearance, which certainly makes for a different user experience. Therefore the aim of this study is to analyze the comparison of user experience of the Adobe Premiere Pro and Final Cut Pro video editing applications based on their experience from the beginning of use until now, so that they can be a reference for users in choosing which application is suitable for their editing needs.

The method used in this study is the UX Curve method, in which there are 5 dimensions or points of view, namely General UX, Attractiveness, Ease of Use, Utility, and Degree of Usage with a curve model to analyze and visualize user experience. This study involved respondents who had at least 6 months of experience in using it. User experience data is collected using a questionnaire distributed online.

The results of this study indicate that the total trend of the improving curve obtained by Final Cut Pro is more than the improving curve of Adobe Premiere Pro, whereas the curve for the deterioration and stable Adobe Premiere Pro is more dominating, indicating that the respondents feel more satisfied with Final Cut Pro. compared to Adobe Premiere Pro. This is supported by the percentage of positive reasons obtained by Final Cut Pro, which is 86.8%, while the percentage of positive reasons for Adobe Premiere Pro is 69%. then it is also supported by Final Cut Pro which leaves more impressions and experiences for users, as evidenced by the number of reasons users obtain Final Cut Pro more than Adobe Premiere Pro.

Keywords : *User Experience, UX Curve, Video Editing Application, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro.*