

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini perkembangan dunia digital begitu pesat terutama pada bidang broadcasting. Salah satunya adalah aplikasi pengeditan video yang semakin kompleks. Diantara banyaknya aplikasi video editing yang digunakan di Indonesia ada dua aplikasi video editing yang sangat populer dan sering digunakan yaitu aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.

Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro merupakan aplikasi pengolah video berbasis desktop, keduanya tentunya jelas memiliki perbedaan pada fitur, tampilan, performa, dan biaya yang pastinya membuat pengalaman pengguna yang berbeda pula tentunya. Berdasarkan pengalaman peneliti yang kebetulan 2 tahun terakhir bekerja dibidang video editor sering mendapatkan pertanyaan - pertanyaan mengenai dua aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro dari para pengguna pemula dan calon pengguna, pertanyaan yang sering peneliti terima semua kebanyakan dari pengguna sistem operasi Mac OS baik itu perangkat macbook ataupun iMac. Adapun beberapa pertanyaan tersebut yaitu:

1. Dari segi tampilan, aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro, mana yang lebih nyaman digunakan ?
2. Dari segi fitur, aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro, mana yang lebih lengkap dan mudah digunakan ?
3. Dari segi biaya, aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro, mana yang lebih murah dan terjangkau ?
4. Dari segi performa, aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro, mana yang lebih ringan digunakan di sistem operasi Mac OS ?
5. Diantara aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro, mana yang lebih mudah dipelajari dan digunakan ?

Berdasarkan pertanyaan - pertanyaan diatas maka penulis berinisiatif ingin melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro Menggunakan

Metode UX Curve” yang mana akan membandingkan kinerja ke-dua aplikasi dalam memenuhi kebutuhan para pengguna pada sistem Mac OS, perbandingan akan dilakukan dengan memanfaatkan pengalaman pengguna (user experience) yang telah menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro selama jangka waktu yang panjang.

Untuk mengetahui persepsi dari para pengguna tersebut, digunakan sebuah metode yaitu metode UX Curve, merupakan metode evaluasi pengalaman pengguna retrospektif yang dapat dimanfaatkan untuk membandingkan atau menyelidiki kualitas pengalaman pengguna dengan cara mengamati dinamika perubahan pengalaman pengguna. Menurut Singh (2011), UX Curve dikembangkan untuk membantu pengguna dalam melaporkan pengalaman mereka dari waktu ke waktu pada sebuah produk secara retrospektif. Dengan menggunakan Metode UX Curve akan melibatkan beberapa responden yang telah menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro minimal selama 1-6 bulan. Dalam penggunaan metode UX Curve ini, peneliti mengkombinasikan penggambaran Curve Drawing template dengan User Experience Questionnaire (UEQ). Maka dari itu pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan pengalaman pengguna dengan menggunakan metode UX Curve dengan cara memberikan kuesioner kepada para responden. Pengumpulan data akan dilakukan dengan memberikan pertanyaan seputar aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro kepada responden untuk membantu mengingat kembali pengalaman yang pernah mereka rasakan. Metode UX Curve akan berbentuk kurva yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang dibagi menjadi dua bagian yaitu pengalaman negatif dan positif.

Hasil penelitian ini nanti diharapkan dapat menjawab pertanyaan - pertanyaan para calon pengguna dan pengguna pemula aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro. dan juga tujuan perbandingan ini bukan untuk menyatakan pemenang, melainkan untuk menunjukkan perbedaan kekuatan dan kelemahan antara kedua aplikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian ini. Dengan itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menganalisis perbandingan pengalaman pengguna aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro menggunakan metode UX Curve.
2. Aplikasi video editing manakah yang lebih baik kinerjanya jika digunakan untuk pemula pada sistem operasi Mac OS.
3. Mengetahui seberapa baik pengalaman pengguna yang dihasilkan oleh aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan - permasalahan sebagai berikut:

1. Analisis perbandingan yang dilakukan terhadap aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro meliputi perbandingan fitur, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, performa dan biaya.
2. Sumber data untuk penelitian ini didapat dari penyebaran kuesioner kepada pengguna Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro pada sistem Mac OS.
3. Perbandingan dilakukan dengan menggunakan sebuah metode UX Curve.
4. Penelitian ini hanya akan menganalisis dan membandingkan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro pada sistem operasi Mac OS.

Pengalaman pengguna dalam judul memiliki arti sudah pernah menggunakan aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro minimal selama 6 bulan.

1.4. Tujuan Penelitian

Dilakukannya penelitian ini pastinya ingin mencapai sebuah tujuan, adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Mengetahui perbandingan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Adobe Premiere pro dan Final Cut Pro dengan menggunakan metode UX Curve.
2. Membandingkan kinerja aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro pada sistem Mac OS, sehingga dapat memberikan rekomendasi kepada pengguna pemula dalam menentukan aplikasi video editing mana yang paling sesuai untuk kebutuhan editing mereka.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program studi S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta..

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi masyarakat maupun penulis, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan terutama tentang hal yang berkaitan dengan analisis perbandingan pada aplikasi menggunakan metode UX Curve.
2. Menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan tentang aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro pada sistem Mac OS.

1.5.2. Manfaat Bagi Pengguna

1. Mengetahui bagaimana hasil perbandingan kinerja aplikasi Video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro menggunakan metode UX Curve.
2. Dapat dijadikan sebagai pedoman ataupun bahan pertimbangan bagi para calon pengguna dan pengguna pemula yang ini menggunakan.

- aplikasi Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro pada sistem Mac OS.
3. Memberikan pengetahuan kepada para pengguna profesional yang ingin mengetahui perbedaan kinerja dari kedua aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut pro.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini merangkum uraian - uraian dalam setiap bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini merupakan bagian pengantar dari penelitian yang akan dibahas pada skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tinjauan pustaka dan teori - teori pendukung yang berkaitan dengan skripsi untuk menunjang dalam proses penelitian ini. Teori yang akan diangkat yaitu mengenai analisis perbandingan aplikasi video editing Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro menggunakan metode UX Curve.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang deskripsi metode penelitian dan juga analisis yang akan digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai proses dan hasil perbandingan menggunakan metode UX Curve.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat dari penelitian yang dibuat dan saran kepada pembaca guna penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber bacaan yang peneliti gunakan sebagai acuan peneliti.