

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI VIDEO EDITING VEGAS PRO DAN EDIUS
MENGUNAKAN METODE UX CURVE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ADDNAN NURWAKHID

19.11.2736

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI VIDEO EDITING VEGAS PRO DAN EDIUS
MENGUNAKAN METODE UX CURVE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ADDNAN NURWAKHID

19.11.2736

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI VIDEO EDITING VEGAS PRO DAN EDIUS
MENGUNAKAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

ADDNAN NURWAKHID

19.11.2736

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, M.Kom.

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI VIDEO EDITING VEGAS PRO DAN EDIUS
MENGUNAKAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

ADDNAN NURWAKHID

19.11.2736

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Haryoko, S. Kom. M. Cs.
NIK : 190302286

Ria Andriani, M.Kom
NIK : 190302458

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Addnan Nurwakhid
NIM : 19.11.2736

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Vegas Pro Dan Edius Menggunakan Metode UX Curve

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, 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 sepenuhnya 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, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Addnan Nurwakhid

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Vegas Pro Dan Edius Menggunakan Metode UX Curve” dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pada Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Daroji dan Ibu Sri Sumarti yang telah memberikan arahan dan support penuh terhadap penulis.
2. Ibu Ria Andriani, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan memberikan pandangan sehingga penulis bisa selesai dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Adik saya, Ahmad Khoirul Anam yang turut menyemangati dan mendukung segala usaha yang penulis lakukan.
4. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan memberikan bantuan dalam bentuk apapun.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Vegas Pro Dan Edius Menggunakan Metode UX Curve” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan pada Prodi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Daroji dan Ibu Sri Sumarti yang telah memberikan arahan dan support penuh terhadap penulis.
3. Ibu Ria Andriani, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan memberikan pandangan sehingga penulis bisa selesai dalam mengerjakan tugas akhir ini.
4. Adik saya, Ahmad Khoirul Anam yang turut menyemangati dan mendukung segala usaha yang penulis lakukan.
5. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan memberikan bantuan dalam bentuk apapun.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

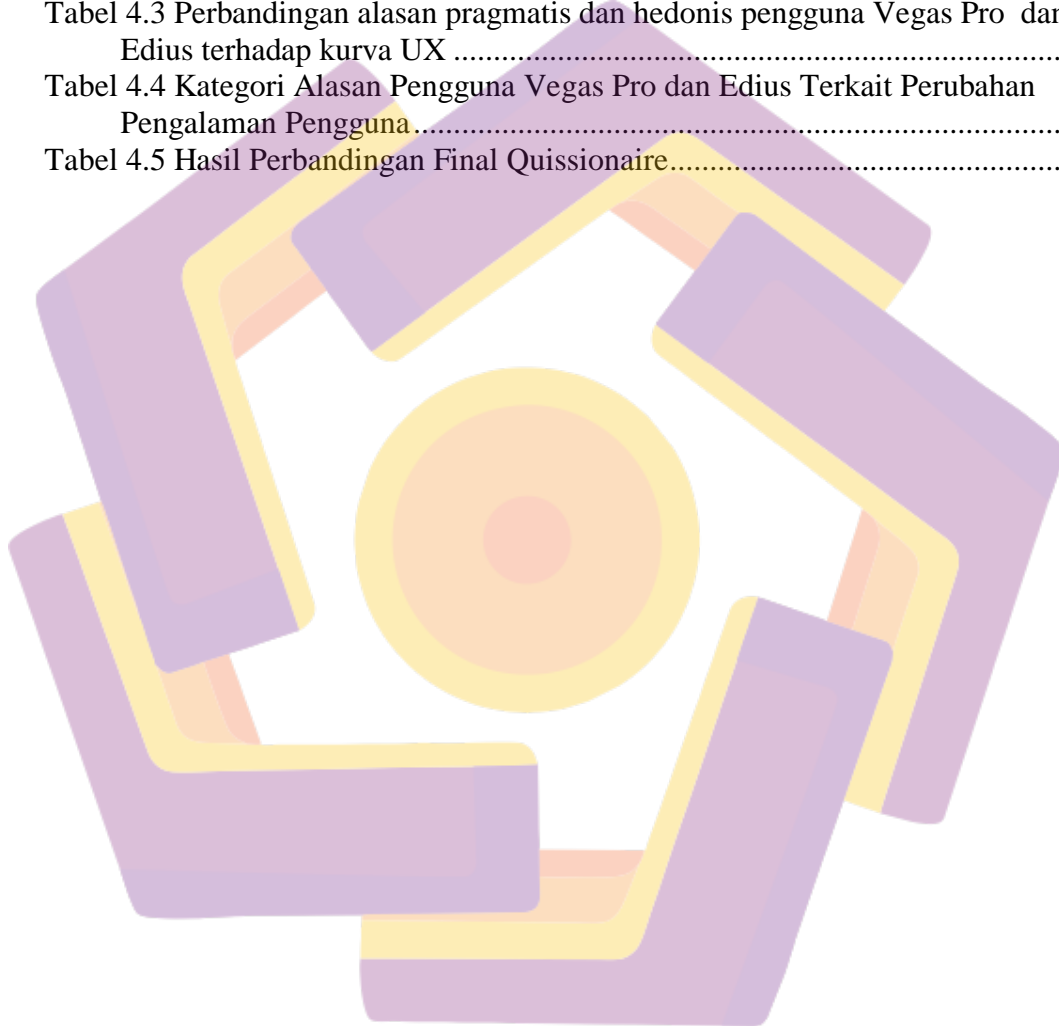
DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN | xii |
| DAFTAR ISTILAH | xiii |
| INTISARI | xiv |
| <i>ABSTRACT</i> | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 3 |
| 1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN | 3 |
| 1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN | 4 |
| 1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN | 4 |
| 1.6.5 BAB 5 PENUTUP | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Studi Literatur | 5 |
| 2.2 Dasar Teori | 18 |
| 2.2.1 Vegas Pro | 18 |
| 2.2.2 Edius | 19 |
| 2.2.3 User Experience / Pengalaman Pengguna..... | 20 |
| 2.2.4 Video Editing | 21 |
| 2.2.5 UX Curve | 21 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 2.2.6 | Long-Term UX Evaluation | 22 |
| 2.2.7 | Parameter Penelitian | 23 |
| 2.2.8 | Kecenderungan Perubahan..... | 24 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 25 |
| 3.1 | Objek Penelitian..... | 25 |
| 3.2 | Alur Penelitian | 25 |
| 3.3 | Analisis Kebutuhan..... | 30 |
| 3.3.1 | Kebutuhan Fungsional | 30 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Non Fungsional | 31 |
| 3.4 | Observasi responden | 26 |
| 3.5 | Penyebaran Quisioner Kepada Responden | 27 |
| 3.6 | Mengumpulkan Hasil Jawaban Responden | 27 |
| 3.7 | Rekap Data Hasil Quisioner | 29 |
| 3.8 | Analisis dan Pembahasan..... | 29 |
| 3.9 | Validasi data responden | 30 |
| 3.10 | Memasukkan data kedalam kurva..... | 30 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 32 |
| 4.1. | Hasil | 32 |
| 4.2. | Hasil Kurva UEQ..... | 34 |
| 4.2.1. | Vegas Pro | 34 |
| 4.2.2. | Edius | 39 |
| 4.3. | Pembahasan | 44 |
| 4.3.1. | Jumlah Kecenderungan Kurva | 44 |
| 4.3.2. | Alasan Perubahan Pengalaman Pengguna | 46 |
| 4.3.3. | Analisis Hasil Final Questionnaire | 50 |
| 4.3.4. | Hasil Pebandingan Final Quissionaire | 53 |
| BAB V PENUTUP | | 55 |
| 5.1 | Kesimpulan | 55 |
| 5.2 | Saran | 56 |
| REFERENSI | | 57 |
| LAMPIRAN..... | | 60 |

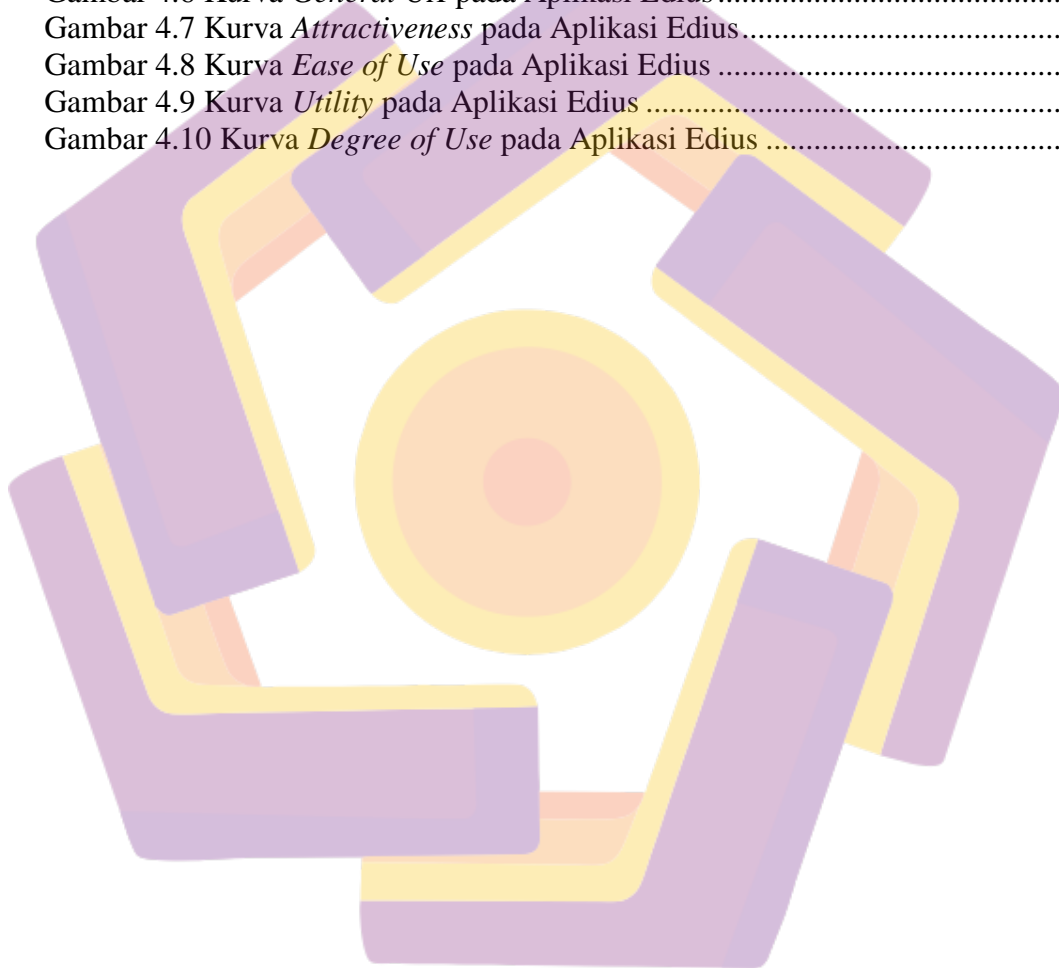
DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Perangkat Lunak | 31 |
| Tabel 3.2 Perangkat Keras | 31 |
| Tabel 4.1 Responden..... | 32 |
| Tabel 4.2 Perbandingan jumlah kecenderungan kurva tiap dimensi pada aplikasi Vegas Pro dan Edius..... | 45 |
| Tabel 4.3 Perbandingan alasan pragmatis dan hedonis pengguna Vegas Pro dan Edius terhadap kurva UX | 47 |
| Tabel 4.4 Kategori Alasan Pengguna Vegas Pro dan Edius Terkait Perubahan Pengalaman Pengguna..... | 49 |
| Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Final Quissionaire..... | 53 |

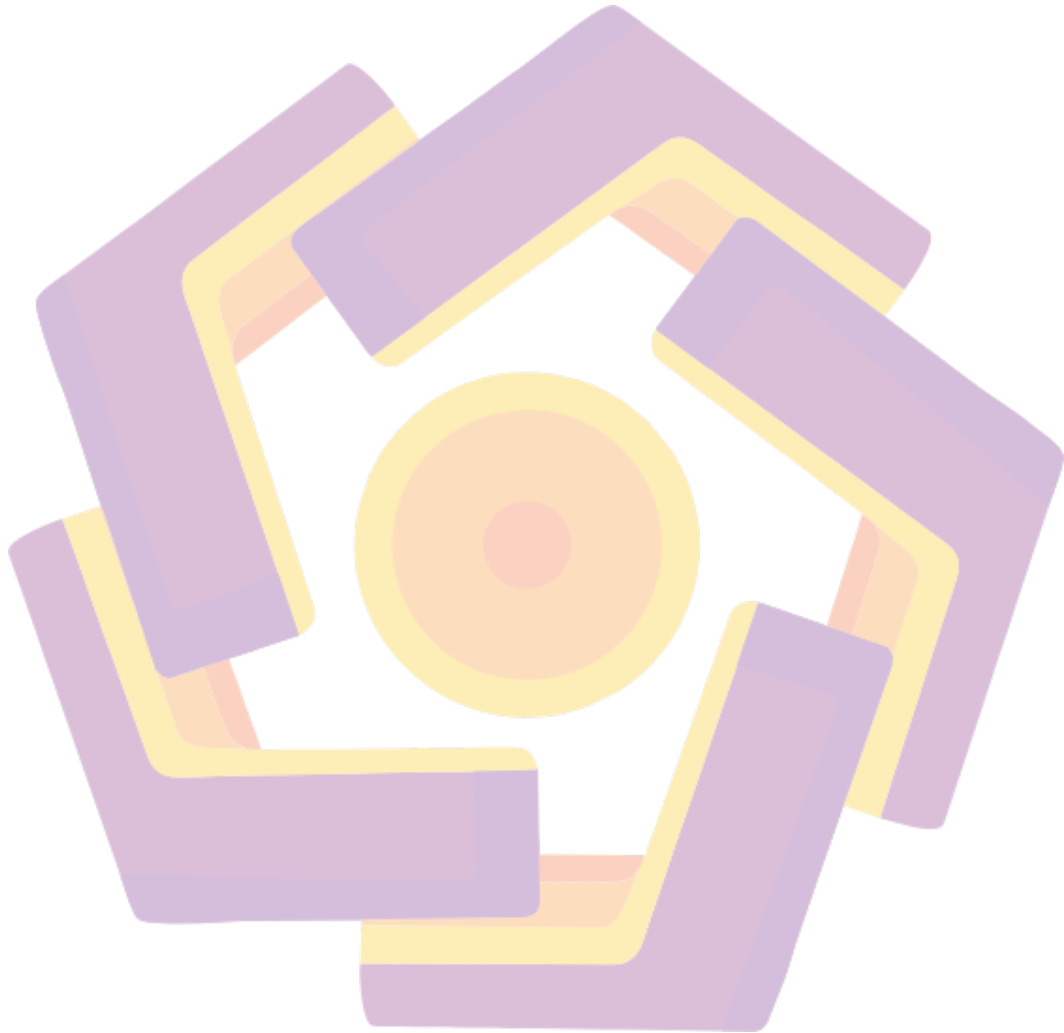


DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Alur Penelitian | 26 |
| Gambar 4.1 Kurva <i>General UX</i> pada Aplikasi Vegas Pro..... | 34 |
| Gambar 4.2 Kurva <i>Attractiveness</i> pada Aplikasi Vegas Pro | 35 |
| Gambar 4.3 Kurva <i>Ease of Use</i> pada Aplikasi Vegas Pro | 36 |
| Gambar 4.4 Kurva <i>Utility</i> pada Aplikasi Vegas Pro..... | 37 |
| Gambar 4.5 Kurva <i>Degree of Use</i> pada Aplikasi Vegas Pro..... | 38 |
| Gambar 4.6 Kurva <i>General UX</i> pada Aplikasi Edius | 39 |
| Gambar 4.7 Kurva <i>Attractiveness</i> pada Aplikasi Edius..... | 40 |
| Gambar 4.8 Kurva <i>Ease of Use</i> pada Aplikasi Edius | 41 |
| Gambar 4.9 Kurva <i>Utility</i> pada Aplikasi Edius | 42 |
| Gambar 4.10 Kurva <i>Degree of Use</i> pada Aplikasi Edius | 43 |

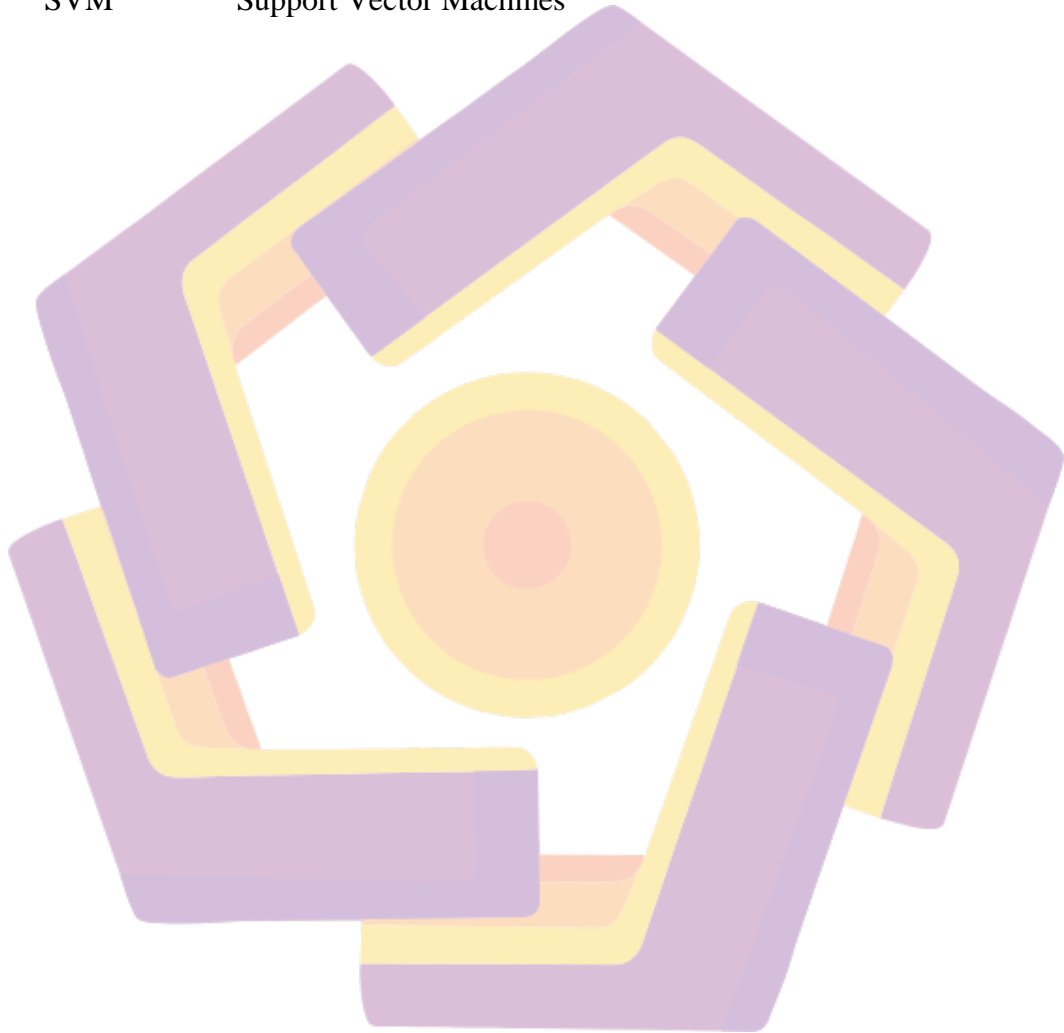


DAFTAR LAMPIRAN



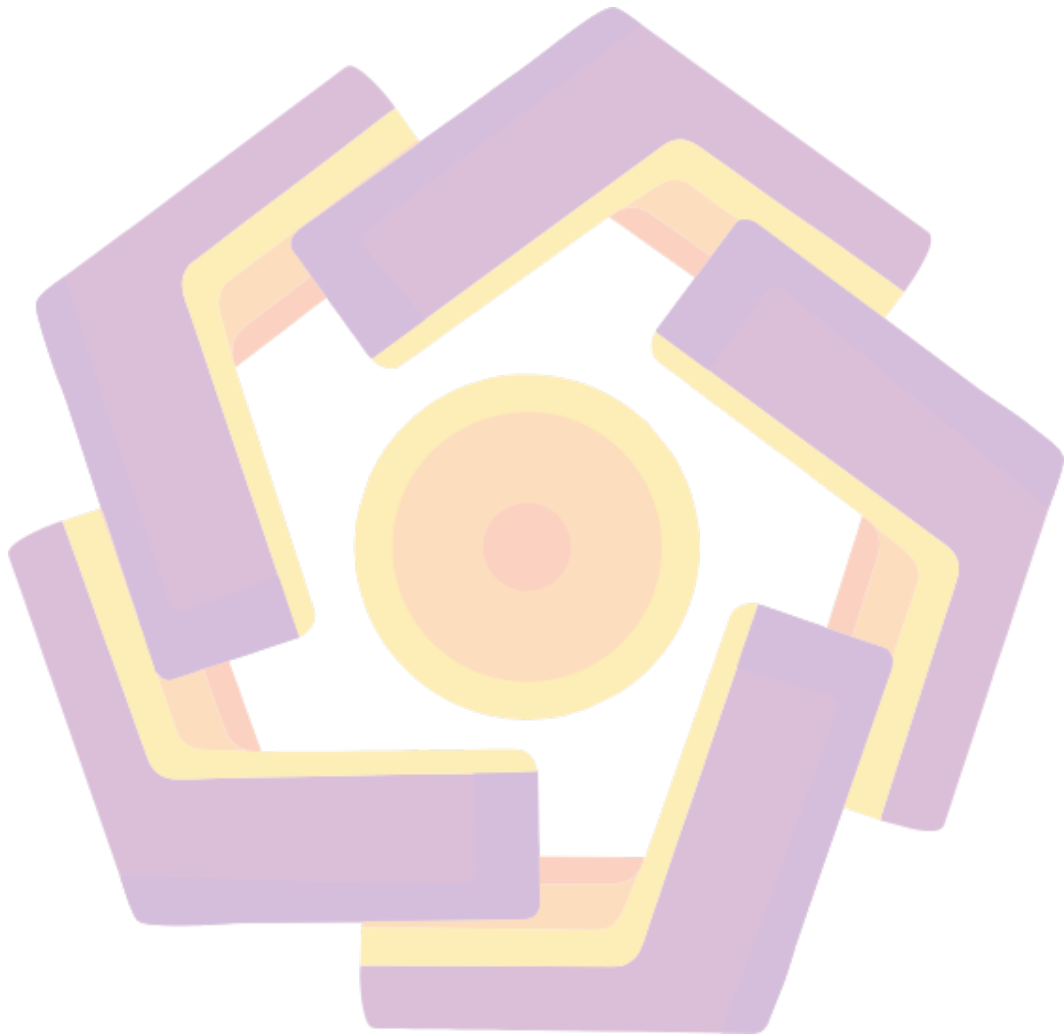
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

| | |
|----------|---|
| Ω | Tahanan Listrik |
| μ | Konstanta gesekan |
| ANFIS | Adaptive Network Fuzzy Inference System |
| SVM | Support Vector Machines |



DAFTAR ISTILAH

| | |
|-------------|-----------------------------|
| Vektor | besaran yang mempunyai arah |
| Eigen Value | akar akar persamaan |



INTISARI

Teknologi informasi membuka akses terhadap perkembangan editing video, salah satunya aplikasi editing video yang semakin kompleks. Terdapat dua aplikasi editing video yang sering digunakan di Indonesia, yaitu Vegas Pro dan Edius. Dalam persaingan produk digital, pengalaman pengguna (user experience) adalah salah satu aspek yang penting. Penelitian ini membandingkan perubahan pengalaman pengguna terhadap dua aplikasi: Vegas Pro dan Edius. Kedua aplikasi tersebut merupakan dua perangkat lunak yang populer dan sering digunakan oleh para profesional di bidang editing video, keduanya tentunya memiliki perbedaan kelebihan dan kekurangan masing-masing baik itu dari segi fitur atau tampilan yang pastinya membuat pengalaman pengguna yang berbeda pula.

Dampak dari ketidaktahuan dari pemilihan aplikasi editing adalah menjadikan mahasiswa memiliki jangka waktu yang lebih lama untuk memahami UX aplikasi yang dipakai. Edius dan Vegas Pro adalah aplikasi yang biasanya digunakan oleh pemula dalam editing video karena keduanya mempunyai UX yang mudah digunakan diawal belajar pengeditan video.

UX Curve merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menangkap pengalaman pengguna dalam jangka panjang berdasarkan ingatan responden. Terdapat 10 responden mahasiswa dengan rentang umur 17-25 tahun yang dilibatkan dalam penelitian. Masing-masing responden diminta menggambarkan lima kurva untuk masing-masing dimensi *UX Curve: general UX, Attractiveness, ease-of-use, utility, dan degree of use* untuk masing-masing aplikasi. Hasil analisis perbandingan menunjukkan bahwa pengguna Vegas Pro dan Edius sama-sama merasakan peningkatan pengalaman pengguna sejak pertama kali menggunakan aplikasi. Pada awal penggunaan Edius dipersepsikan lebih positif daripada Vegas Pro.

Namun kemudian pengalaman penggunaan Vegas Pro mengalami peningkatan sedangkan Edius mengalami penurunan. Walaupun pada akhirnya, pengalaman pengguna kedua aplikasi cenderung meningkat. Seluruh responden melaporkan pengalaman positif juga negatif yang mengakibatkan peningkatan atau penurunan grafik pada kurva. Alasan perubahan yang paling banyak disampaikan oleh responden terkait aspek *usability* dan *utility*. Setelah mengetahui bagaimana kedua aplikasi yaitu Edius dan Vegas Pro responden semakin yakin dan akan menyarankan aplikasi Edius dan Vegas Pro yang menurut mereka lebih mudah digunakan diawal belajar menggunakan aplikasi video editing.

Kata kunci: Teknologi Informasi, *UX Curve*, Vegas Pro, Edius, Pengalaman Pengguna

ABSTRACT

Information technology opens access to video editing developments, one of which is increasingly complex video editing applications. There are two video editing applications that are often used in Indonesia, namely Vegas Pro and Edius. In digital product competition, user experience is one of the most important aspects. This research compares the changes in user experience of the two apps: Vegas Pro and Edius. The two applications are two popular software and are often used by professionals in the field of video editing, both of which have different advantages and disadvantages in terms of features or appearance that certainly make different user experiences.

The impact of ignorance of the selection of editing applications is to make students have a longer period of time to understand the UX of the application used. Edius and Vegas Pro are applications that are usually used by beginners in video editing because both have UX that is easy to use at the beginning of learning video editing.

UX Curve is a research method used to capture long-term user experience based on respondents' memories. There were 10 student respondents with an age range of 17-25 years involved in the research. Each respondent was asked to draw five curves for each UX Curve dimension: general UX, Attractiveness, ease-of-use, utility, and degree of use for each application. The results of the comparative analysis showed that users of Vegas Pro and Edius both perceived an improved user experience from the first time they used the app. At the beginning of use, Edius was perceived more positively than Vegas Pro.

However, later on, the user experience of Vegas Pro increased while Edius decreased. In the end, though, both apps' user experience tended to improve. All respondents reported positive as well as negative experiences that resulted in an increase or decrease on the curve. The most common reasons for change were related to usability and utility. After knowing how the two applications, namely Edius and Vegas Pro, respondents are more confident and will suggest Edius and Vegas Pro applications which they think are easier to use at the beginning of learning to use video editing applications.

Keyword: *Information Technology, UX Curve, Vegas Pro, Edius, User Experience.*