

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital seperti sekarang ini perkembangan dunia digital begitu pesat terutama pada bidang broadcasting. Salah satunya adalah aplikasi pengeditan video yang semakin canggih. Banyaknya aplikasi video editing yang digunakan di Indonesia ada dua aplikasi video editing yang populer untuk kalangan video editor dengan spesifikasi PC dengan standar editing yang sering digunakan yaitu aplikasi Vegas Pro dan Edius.

Vegas Pro dan Edius 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. Seiring berjalannya waktu dan zaman semakin banyak juga aplikasi desain yang sangat menjangkau bagi para desainer antara lainnya ada Capcut, VN, Animaker, dll. Bertambahnya aplikasi desain ini akan mempermudah seorang editor untuk membuat video yang ingin mereka edit dan juga dapat memuaskan para klien. Dengan begitu seorang desainer juga membutuhkan kepekaan yang lebih tentang hal-hal baru dalam dunia editing video.

Metode ini dapat menghasilkan banyak data kualitatif yang berguna yang dapat mendeskripsikan kualitas pengalaman pengguna dan mengidentifikasi pengalaman pengguna tiap individu. Selain itu, metode UX Curve dapat menunjukkan perubahan interaksi antara pengguna dengan aplikasi sehingga dapat memprediksi loyalitas pengguna terhadap aplikasi. Maka dari itu pada penelitian ini ingin mengevaluasi pengalaman pengguna (user experience) dengan menggunakan metode UX Curve dengan cara memberikan kuesioner sesuai template yang ada pada metode UX Curve dan dilakukan secara langsung dengan responden dan memberikan pertanyaan kepada responden untuk membantu mengingat kembali pengalaman yang mereka rasakan [1].

Penelitian kali ini penulis memilih menggunakan *UX Curve* karena ingin

melihat bagaimana respon dari responden kepada 2 aplikasi editing yang cukup terkenal di kalangan editor dalam waktu singkat kepada pengguna baru yang sudah pernah menggunakan aplikasi editing *mobile* yang sehari-hari responden gunakan dan metode *UX Curve* yang digunakan pada penelitian kali ini karena dengan cepat peneliti mengetahui sudut pandang dari responden dalam menggunakan kedua aplikasi editing yang ada di PC lebih cocok untuk digunakan dalam editing harian atau memang hanya untuk pekerjaan professional dalam waktu singkat. Karena metode ini memberikan hipotesa singkat terkait penggunaan aplikasi dan bias menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan dan menyarankan aplikasi yang diteliti penulis kepada teman atau kerabat dari responden.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab para calon pengguna dan pengguna pemula aplikasi Vegas Pro dan Edius. Penelitian kali ini bertujuan juga untuk mengetahui perbedaan kelebihan dan kekurangan antara aplikasi Vegas Pro dan Edius melalui 5 parameter yang ditetapkan oleh metode *UX curve*. Sehingga pengguna baru diharapkan tidak salah dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya dalam editing video sederhana dan dapat digunakan dalam editing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

1. Bagaimana implementasi metode *UX Curve* pada analisis perbandingan pengalaman pengguna aplikasi video editing Vegas Pro dan Edius ?
2. Bagaimana pengalaman pengguna setelah menggunakan aplikasi Vegas Pro dan Edius ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Analisis perbandingan yang dilakukan terhadap aplikasi Vegas Pro dan Edius dengan metode *UX Curve*.

2. Penelitian ini untuk mengetahui pengalaman pengguna aplikasi Vegas Pro dan Edius yang sedang belajar mengedit video.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbandingan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Vegas Pro dan Edius dengan menggunakan metode *UX Curve*.
2. Membandingkan pengalaman penggunaan aplikasi Vegas Pro dan Edius pada pengguna baru, sehingga dapat memberikan rekomendasi kepada pengguna yang ingin memulai video editing dalam menentukan aplikasi video editing mana yang paling sesuai.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini dapat diimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika dan dapat memahami apa yang telah didapatkan pada masa kuliah teori maupun praktikum yang merupakan persiapan untuk menghadapi dunia kerja.
2. Bagi akademik, penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar pengalaman pengguna terhadap 2 aplikasi desain yang sering digunakan di dunia video editing diantaranya : Vegas Pro dan Edius.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab, yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat

penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini akan dijelaskan tentang beberapa pengertian dan definisi yang diambil melalui studi literatur dan dasar teori yang terkait dalam penyusunan penelitian ini.

1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN

Berisi uraian tentang metode penelitian yang dimana membahas tentang objek penelitian, alur penelitian serta media yang digunakan selama penelitian.

1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

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

1.6.5 BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Video Editing Vegas Pro Dan Edius Menggunakan Metode UX Curve.