

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia digital begitu pesat, terutama pada bidang editing video. Terdapat banyak sekali aplikasi editing video yang beredar diluar sana. Diantara banyaknya aplikasi video editing yang digunakan di Indonesia terdapat dua aplikasi video editing yang sangat populer dan banyak digunakan oleh orang yaitu aplikasi Adobe Premiere Pro dan Capcut.

Adobe Premiere Pro dan Capcut merupakan dua aplikasi editing video yang populer, masing-masing memiliki basis pengguna yang cukup besar dan beragam. Adobe Premiere Pro dikenal sebagai perangkat lunak editing video profesional dengan banyak fitur lengkap dan canggih, sementara Capcut lebih dikenal sebagai aplikasi yang lebih sederhana dan mudah digunakan. Keduanya tentunya jelas memiliki perbedaan pada tampilan, performa, fitur, dan biaya yang pastinya membuat pengalaman pengguna yang berbeda pula tentunya.

Maka dari itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Editing Adobe Premiere Pro Dan Capcut Menggunakan Metode UEQ” yang mana penelitian tersebut akan membandingkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Capcut.

Menurut Alben, user experience adalah “Keseluruhan aspek tentang bagaimana seorang pengguna menggunakan produk interaktif, seberapa mudah mereka memahami cara kerjanya, bagaimana perasaan mereka ketika menggunakannya dan bagaimana pencapaian tujuan mereka dalam menggunakan produk ini”[1]. Guna memenuhi kebutuhan pengembangan suatu produk atau teknologi dibutuhkan UX sebagai pembelajaran yang ditujukan untuk pengguna (manusia)[2].

Metode yang akan penulis gunakan yaitu metode User Experience Questionnaire (UEQ). User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode

yang menggunakan kuesioner untuk menguji dan mengevaluasi tingkat User Experience. Terdapat 26 item dengan 6 skala untuk mengukur masing-masing itemnya. Skala-skala tersebut adalah Attractiveness, Perpicuity, Efficiency, Dependability, Simulation, Novelty. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner Google Form, kemudian data tersebut diproses dan dianalisis menggunakan Data Analysis Tool untuk mengetahui hasil validasi data, nilai rata-rata, dan benchmark.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu: Bagaimana perbandingan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Capcut menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)?

1.3 Batasan Masalah

1. Menggunakan Capcut versi desktop.
2. Responden yang akan diikutsertakan dalam penelitian ini adalah pengguna yang memiliki pengalaman dalam menggunakan kedua aplikasi tersebut setidaknya selama 6 bulan.
3. Data pengalaman pengguna akan didapatkan melalui google form yang akan disebarkan melalui platform media social.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna Adobe Premiere Pro dan Capcut dengan menggunakan metode UEQ.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat – manfaat bagi penulis maupun bagi orang lain. Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui bagaimana hasil perbandingan pengalaman pengguna pada aplikasi Video editing Adobe Premiere Pro dan Capcut menggunakan metode

UEQ.

2. Dapat menjadi pedoman atau sebagai bahan pertimbangan bagi calon pengguna aplikasi tersebut.
3. Menambah pengalaman bagi penulis untuk melakukan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan Pustaka dan dasar – dasar teori yang digunakan untuk melakukan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang deskripsi dan analisis dari metode penelitian yang akan digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil yang didapat setelah melakukan penelitian.

BAB V PENUTUP, berisikan Kesimpulan yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian dan saran kepada pembaca dan penelitian selanjutnya.