

**PENGUJIAN APLIKASI VN DAN FILMORAGO MENGGUNAKAN
METODE USABILITY TESTING DALAM PEMBUATAN
VIDEO DI ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Ronal Chomsa Putra

17.12.0074

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PENGUJIAN APLIKASI VN DAN FILMORAGO MENGGUNAKAN
METODE USABILITY TESTING DALAM PEMBUATAN
VIDEO DI ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ronal Chomsa Putra

17.12.0074

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGUJIAN APLIKASI VN DAN FILMORAGO DALAM PEMBUATAN VIDEO DI ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ronal Chomsa Putra

17.12.0074

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2021

Dosen Pembimbing,



Arifflyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGUJIAN APLIKASI VN DAN FILMORAGO DALAM PEMBUATAN VIDEO DI ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ronal Chomsa Putra

17.12.0074

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Banu Santoso, S.T., M.Eng
NIK. 190302327

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Ariflyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Desember 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Desember 2021

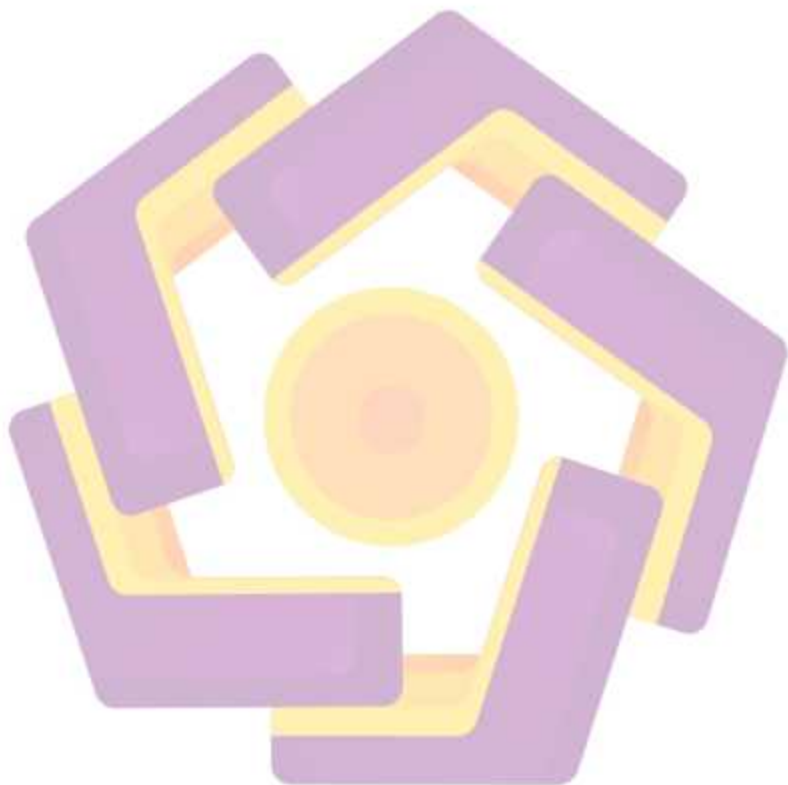


Ronal Chomsa Putra

17.12.0074

MOTTO

Berusahalah jika ingin mencapai sesuatu yang diinginkan, jika berusaha
percayalah usaha tidak akan pernah mengkhianati Hasil.



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang sembah sujud syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, Atas kuasanya saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu dan tak pernah letih untuk belajar dari setiap proses yang engkau berikan dan berkat cinta, kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan disetiap rintangan, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan dan cita-cita saya. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Kedua orang tua, semangat materi yang diberikan, terutama doa restu. Terimakasih telah menjadi orang tua terhebat dan terbaik untuk saya, dan kakak-kakak kandung yang membuat saya banyak belajar memberi contoh adik terbaik dan memberikan kesempatan kepada saya sebagai orang terpercaya dalam hidupnya. jasa yang tak akan ada harganya dan tak akan pernah terbalaskan walau dunia jaminannya. Tak luput juga kepada teman-teman saya Nadia Baby, Febri, Arba, Akbar, Shinta, Fersellia, Agni, Meilani Teman PSU, Teman SI02, teman-teman dari Kost Rionic dan masih banyak lagi saya ucapkan banyak terima kasih atas bimbinganya atas waktunya yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "PENGUJIAN APLIKASI VN DAN FILMORAGO MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DALAM PEMBUATAN VIDEO DI ANDROID" dengan lancar.

Adapun pengajuan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-1 Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi penulis mengalami beberapa hambatan, tantangan dan kesulitan, namun berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dan fasilitas terbaik dalam menyelesaikan pendidikan
2. Bapak Arifiyanto Hadinegoro S.Kom, M.T. Selaku dosen pembimbing yang slalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang membimbing proses belajar dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 17-S1 Sistem Informasi, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan

5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dan mendoakan dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan sepuh hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi Para pengguna Aplikasi Vn dan Filmora pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Yogyakarta, 18 November 2021



Ronal Chomsa Putra
17.12.0074

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 KONSEP DASAR PENGUJIAN.....	11
2.2.1 Definisi Pengujian.....	12
2.2.2 Prinsip Pengujian	10
2.3 USABILITY	14

2.3.1	Parameter Usability	14
2.4	USABILITY TESTING	16
2.5	KONSEP DASAR VIDEO	17
2.5.1	Pengertian Video	17
2.5.2	Kelebihan dan Kekurangan Video	17
2.6	APLIKASI EDITING VIDEO	18
2.6.1	FILMORAGO	18
2.6.2	Vn VIDEO EDITOR	22
2.7	USE QUESTIONAIRE	24
2.8	SINGLE EASE QUESTIONS	25
2.9	SKALA LIKERT	25
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	GAMBARAN UMUM PENELITIAN	26
3.2	TAHAPAN PENELITIAN	26
3.3	ANALISIS	27
3.3.1	Analisis Deskriptif Kualitatif	27
3.3.2	Perbandingan Pengujian Lama dan Baru	29
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN	30
3.4.1	Kebutuhan Dalam Pengujian Usability	30
3.4.2	Kebutuhan Dalam Pengujian Performa	31
3.4.3	Kebutuhan Lainnya	31
3.5	PERANCANGAN PENGUJIAN USABILITY DAN KEMUDAHAN	32
3.5.1	Penentuan Skenario Pengujian	33
3.5.2	Pemilihan Responden	36
3.5.3	Perancangan Pengujian Usability Aplikasi Vn dan Filmorago	37
3.6	PERANCANGAN KUISIONER	37
3.6.1	Daftar Pertanyaan Use Quisionnaire	37
3.6.2	Media Penyebaran Kuisioner	38
3.7	PERANCANGAN PENGUJIAN PERFORMA	39
3.7.1	Tahapan Perancangan Pengujian	39
3.7.1.1	Pengumpulan Alat dan Bahan	40

3.7.1.2	Penentuan Skenario Pengujian Performa	41
3.7.1.3	Proses Pengujian Performa	41
3.8	PENGOLAHAN DATA	43
3.8.1	Pengukuran Use Questionnaire	43
3.8.2	Pengukuran Single Ease Question	46
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1	PENGUJIAN USABILITY	48
4.1.1	Pengujian Usability dari segi kemudahan	48
4.1.1.1	Proses Pengujian	48
4.1.1.2	Hasil Pengujian kemudahan dengan post task	52
4.1.2	Pengujian Usability dari segi User Experience	56
4.2	PENGUJIAN PERFORMA.....	62
4.3	PENGOLAHAN DATA	68
4.3.1	Pengolahan data Usability Aplikasi Vn dan Filmora	68
4.3.1.1	Pengolahan data Seq Aplikasi Vn.....	68
4.3.1.2	Pengolahan data Seq Aplikasi Filmora	70
4.3.2	Pengolahan data kuisioner <i>usability user experience</i>	73
4.3.2.1	Pengolahan data Kuisioner <i>Usability User Experience</i> Aplikasi Vn.....	74
4.3.2.2	Pengolahan data Kuisioner <i>Usability User Experience</i> Aplikasi Filmora	77
4.3.3	Pengolahan data Pengujian Performance	82
4.3.3.1	Pengolahan data Pengujian Performance Aplikasi Vn.....	82
4.3.3.2	Pengolahan data Pengujian Performance Aplikasi Filmora.....	83
BAB V	PENUTUP	86
5.1	KESIMPULAN.....	86
5.2	SARAN.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Aplikasi Filmora	19
Gambar 2.1	Tampilan Aplikasi Vn	23
Gambar 3.1	Alur Metode Penelitian	27
Gambar 3.2	Pengujian E-reder Single Ease Question	28
Gambar 3.3	Rancangan Pengujian Usability dan Kemudahan	32
Gambar 3.4	Tahapan Pengujian Performa	40
Gambar 3.5	Skema Proses Pengujian Render	42
Gambar 3.6	Pengukuran Skala 1-7 SEQ.....	47
Gambar 4.1	Proses Pengujian Usability.....	48
Gambar 4.2	Halaman 1 Hasil Pengisian Task Skenario Aplikasi Vn.....	49
Gambar 4.3	Halaman 2 Hasil Pengisian Task Skenario Aplikasi Vn.....	50
Gambar 4.4	Halaman 3 Hasil Pengisian Task Skenario Aplikasi Vn.....	51
Gambar 4.5	Hasil Pengujian kemudahan kategori data nama, umur, pekerjaan, kelompok penguji	54
Gambar 4.6	Hasil Pengujian kemudahan kategori aplikasi yang diuji dan hasil tugas kemudahan yang telah diselesaikan	55
Gambar 4.7	Grafik Umur Responden	56
Gambar 4.8	Grafik jenis kelamin responden	57
Gambar 4.9	Grafik Aplikasi yang diuji.....	57
Gambar 4.10	Grafik Pernyataan 1.....	58
Gambar 4.11	Grafik Pernyataan 2.....	58
Gambar 4.12	Grafik Pernyataan 3.....	59
Gambar 4.13	Grafik Pernyataan 4.....	59
Gambar 4.14	Grafik Pernyataan 5.....	60
Gambar 4.15	Grafik Pernyataan 6.....	60
Gambar 4.16	Grafik Pernyataan 7.....	61
Gambar 4.17	Grafik Pernyataan 8.....	61
Gambar 4.18	Grafik Pernyataan 9.....	62
Gambar 4.19	Grafik Pernyataan 10.....	62

Gambar 4.20	Hasil input bahan pengujian Vn.....	63
Gambar 4.21	Hasil input bahan pengujian Vn	64
Gambar 4.22	Proses akhir penambahan transisi,efek,dan text	65
Gambar 4.23	Grafik Seq Aplikasi Vn Profesional	68
Gambar 4.24	Grafik Seq Aplikasi Vn Pengguna	69
Gambar 4.25	Grafik Seq Aplikasi Vn Pemula.....	70
Gambar 4.26	Grafik Seq Aplikasi Vn Profesional.....	70
Gambar 4.27	Grafik Seq Aplikasi Vn Pengguna	71
Gambar 4.28	Grafik Seq Aplikasi Vn Pemula.....	72
Gambar 4.29	Skor Akhir pengujian Kemudahan kedua aplikasi.....	73
Gambar 4.30	Hasil Skor Usability pada aplikasi Vn	77
Gambar 4.31	Hasil Skor Usability pada aplikasi FilmoraGo.....	81
Gambar 4.32	Skor Akhir Pengolahan data Usability.....	82
Gambar 4.33	Hasil Pengujian Performa Rendering Aplikasi Vn	83
Gambar 4.34	Hasil Pengujian Performa Rendering aplikasi Filmora.....	84
Gambar 4.35	Perbandingan Waktu Rendering Aplikasi Vn dan Filmora	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian	10
Tabel 3.1	<i>Task</i> Responden	33
Tabel 3.2	Skenario <i>Task SEQ</i>	33
Tabel 3.3	Pertanyaan Kuisiner <i>Use questionnaire</i>	38
Tabel 3.4	Bobot Nilai	44
Tabel 3.5	Presentasi Nilai	45
Tabel 3.6	Kategori Kelayakan.....	45
Tabel 4.1	Hasil <i>Task Post Single Ease Question</i>	52
Tabel 4.2	Proses dan Hasil Render	66
Tabel 4.3	Nilai Intepretasi Kuisiner pada Aplikasi Vn	75
Tabel 4.4	Nilai Intepretasi Kuisiner pada Aplikasi Filmora	79

INTISARI

Penggunaan aplikasi *mobile* saat ini sudah semakin banyak di kalangan anak-anak bahkan orang dewasa. diantara banyaknya aplikasi yang sudah bisa kita gunakan secara *mobile* salah satunya adalah aplikasi pengedit video secara instan. Aplikasi VN dan *FilmoraGo* merupakan 2 aplikasi *mobile* terobosan yang dibuat khususnya untuk pembuatan video dalam bentuk langsung ataupun dalam bentuk animasi. Aplikasi ini sudah banyak digunakan di perangkat *mobile* masyarakat saat ini . Karena semakin banyak dan populemya pengguna aplikasi ini maka semakin banyak juga produsen-produsen yang membuat aplikasi pengedit video tersebut sehingga membuat ragu pengguna aplikasi yang akan membuat video karena terlalu banyak pilihan.

Untuk itu penulis akan melakukan pengujian aplikasi tersebut dengan Menggunakan metode *Usability Testing* yaitu dengan cara mengidentifikasi masalah dan mencari skor *usability* kemudahan, *usability user experience* dan performa dari kedua aplikasi tersebut. Teknik yang digunakan pada pengukuran *usability* menggunakan 2 teknik yakni *single ease question* dan *use questionnaire*.

Hasil dari pengujian kedua aplikasi menunjukkan bahwa skor *usability* kemudahan yang diperoleh aplikasi VN 44,3 dan 32,0 untuk *Filmora*. Skor *usability user experience* yang diperoleh aplikasi VN 84,9 dan 72,7 untuk *Filmora*, dan untuk skor performa yang dihasilkan terdapat perbedaan skor waktu 12,6 detik dimana Aplikasi *Filmora* mempunyai waktu *render* lebih cepat dari aplikasi VN. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah rekomendasi aplikasi yang cocok untuk *editing* video di android, dari sisi *usability* aplikasi Vn lebih disarankan dan dari sisi Performa Aplikasi *Filmora* lebih unggul.

Kata kunci : *Pengujian, Usability, VN, Filmora, Usability Testing*

ABSTRACT

The use of mobile applications today is increasing among children and even adults. Among the many applications that we can use mobile one of them is a video editing application instantly. VN and FilmoraGo are two breakthrough mobile applications made especially for video creation in direct form or in the form of animation. This application is already widely used in people's mobile devices today. Because of the increasing number and popularity of users of this application, more and more manufacturers are making the video editing application so as to doubt the users of the application who will make the video because there are too many choices.

For that, the author will test the application using the Usability Testing method by identifying problems and looking for usability ease, usability user experience and performance scores from both applications. The technique used in usability measurement uses 2 techniques, namely single ease question and use questionnaire.

Results from testing both applications showed that the ease usability scores obtained by VN applications were 44.3 and 32.0 for Filmora, usability user experience scores obtained by VN applications 84.9 and 72.7 for Filmora, and for the resulting performance score there was a time difference of 12.6 seconds where the Filmora Application had a faster rendering time than the VN application.

The conclusion obtained from this study is the recommendation of applications suitable for video editing on android, in terms of usability of Vn applications is more recommended and in terms of Performance of Filmora Applications is superior.

Keyword: *Testing, Usability, VN, Filmora, Usability Testing*