

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju salah satunya adalah *smartphone* atau telpon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Kehadiran dari *smartphone* ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. *Smartphone* mempermudah kehidupan manusia karena banyaknya fitur-fitur yang ada di beberapa aplikasi yang terdapat di *smartphone* diantara banyaknya aplikasi yang sudah bisa kita gunakan secara *mobile* salah satunya adalah aplikasi pengedit video secara instan di *mobile* [1].

Aplikasi ini sudah banyak digunakan di perangkat *mobile*. Karena semakin banyak dan populernya pengguna aplikasi ini maka semakin banyak juga produsen-produsen yang membuat aplikasi pengedit video tersebut. oleh karena itu munculah permasalahan antara pemilihan aplikasi a, b dan c. Dari beberapa aplikasi yang populer tersebut terdapat dua aplikasi yang benar-benar populer dan paling banyak digunakan yakni VN dan FilmoraGo. Jumlah pengunduh aplikasi FilmoraGo yang terdapat pada google playstore yakni mencapai 77 juta pengguna dan telah mendapatkan ulasan sebanyak 612 ribu pengguna. Sedangkan jumlah pengunduh aplikasi VN telah mencapai 10 juta pengguna dan telah mendapatkan 893 ribu ulasan.

Dari beberapa ulasan tersebut terdapat beberapa ulasan yang berkomentar baik dan buruk tentang segi tampilan dan segi kegunaan dari dua aplikasi tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin mengangkat penelitian ini untuk menguji *usability dan performa* dari Aplikasi VN dan FilmoraGo tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing* yaitu pengujian kebergunaan atau ketergunaan yang mengukur berdasarkan kemudahan dipelajari, efisien dalam penggunaan, mudah diingat dan mampu berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan [2].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana menguji dan mendapatkan skor dari *Usability* dan *performa* aplikasi VN dan FilmoraGo dengan menerapkan Metode *Usability Testing*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan VN dan FilmoraGo
2. Platform yang digunakan hanya menggunakan android
3. Pengujian hanya dilakukan pada *usability* dan *performa* saja
4. Responden *usability* dibagi menjadi 3 grup yaitu pemula, pengguna, profesional
5. Penelitian hanya menggunakan metode pengujian *Usability Testing*

6. Teknik yang digunakan pada *usability* testing menggunakan *Single Ease Question* dan *Use Questionary*
7. Pengujian *usability* menguji pada komponen *learnability, flexibility, efektififness, satisfication, memoribility*
8. Pengujian performa hanya pada saat rendering

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menguji *Usability* aplikasi VN dan FilmoraGo
2. Mengetahui skor *interface* dan kegunaan dari aplikasi Vn dan FilmoraGo
3. Menguji Performa aplikasi Vn dan FilmoraGo di android

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari skripsi ini sebagai berikut :

1. Menambah wawasan serta ilmu pengujian dalam menguji aplikasi edit video di android
2. Sebagai bahan referensi untuk pengembangan selanjutnya
3. Mempermudah pengguna android dalam mencari rekomendasi aplikasi edit video
4. Mengetahui rekomendasi aplikasi edit video yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

## 1.0 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan pengembang. Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka pelaksanaan disusun tahapan secara terperinci. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur. Metodologi penelitian sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusun penelitian ini, maka diperlukan data – data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas pengumpulan data ini berupa data-data yang mendukung seperti data pengguna, pengujian dan data aplikasi.

#### a. Metode Studi kasus

Metode studi kasus yaitu metode mencari data referensi yang sesuai dengan kebutuhan skripsi dari jurnal, buku serta membaca skripsi. Dengan menggunakan studi kasus peneliti bisa membandingkan dengan permasalahan yang terjadi sebelumnya.

#### b. Metode Studi Objek

Metode studi objek yaitu mengamati langsung tampilan dan aplikasi android Vn dan FilmoraGo dengan mengamati langsung aplikasi android yang sudah terdapat aplikasi vn dan Filmora agar mengetahui apa saja yang perlu diuji dari aplikasi tersebut baik *usability*, maupun performa yang akan di uji pada tahap selanjutnya.

#### c. Experiment

Metode ini yaitu mengukur seberapa baik performa yang dihasilkan oleh 2 aplikasi ini. diantaranya yang akan diuji adalah bagian rendering untuk menguji seberapa cepat rendering dan seberapa baik performa yang akan dihasilkan.

#### **d. Kuisisioner**

Kuisisioner adalah alat ukur dalam mengukur usability dari aplikasi yang diuji, kuisisioner yang diuji menggunakan *google form*. hasil dari kuisisioner digunakan untuk kepuasan pada komponen usability. dikarenakan metode kuisisioner ini bisa mendapatkan nilai secara subjektif dari sisi pengguna.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan keadaan yang diamati dilapangan dengan lebih spesifik, transparan dan mendalam.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

langkah perancangan yang akan dilakukan pada penulisan penelitian ini sebagai berikut :

##### **a. Usability**

##### **1. Penentuan Skenario pengujian**

Tahapan ini adalah pendeskripsian aplikasi, pengguna aplikasi fitur yang di uji dan metode pengujian seperti apa yang digunakan.

## 2. Penentuan Responden

Tahapan pemilihan responden dan pengguna yang sesuai situasi penerapan aplikasi yang dibuat.

## 3. Pengujian

Tahapan responden dan peneliti menguji fungsi yang terdapat di *interface* pada aplikasi Vn dan Filmora.

## 4. Pengisian Kuisioner

Tahapan responden mengisi kuisioner yang telah disiapkan. Pengisian berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

### b. **Performa**

#### 1. Pengumpulan kebutuhan alat dan bahan

Tahapan ini untuk menentukan kebutuhan alat dan bahan apa saja yang akan dibutuhkan nanti dalam pengujian.

#### 2. Penentuan skenario Pengujian

Tahapan ini untuk menyusun tugas-tugas yang akan dilakukan pada pengujian.

#### 3. Pengujian Performa

Tahapan penguji performa melakukan pengujian aplikasi vn dan Filmora.

## 1.7 Sistematika Penullsan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan di bahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan

masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan , metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pengujian aplikasi dan konsep dasar penunjang pengujian

## **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan menyajikan data awal pengambilan dengan pengolahan data pada interface dan kegunaan dari Vn dan Filmorago.

## **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menyajikan proses pengujian dan hasil dari pengujian aplikasi vn dan filmorago

## **BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan berdasarkan tujuan penelitian serta saran lebih lanjut untuk pengembangan penelitian.