

**Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Capcut*
Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Abdul Rahman Seh Ukur Purba

NPM: 191710433

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Abdul Rahman Seh Ukur Purba
NPM : 191710313
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Capcut*
Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun
Yang menyatakan,



Abdul Rahman Seh Ukur Purba
191710433

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI CAPCUT MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

Abdul Rahman Seh Ukur Purba

191710433

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 05 Maret 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Paulus Mudjihartono, S.T., M.T., Ph.D.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Paulus Mudjihartono, S.T., M.T., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Dr. FI. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 05 Maret 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PRAKATA

Puji dan syukur dipajatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan penyertaan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Capcut* Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam rangka mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini, peneliti menyadari bahwa mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan anugerah, dan bimbingan terhadap peneliti.
2. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang.
3. Bapak Paulus Mudjihartono, ST, MT, PhD. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing selama pengerjaan Tugas Akhir
4. Bapak Julius Galih Prima Negara, S. Kom., M. Kom. sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing selama pengerjaan Tugas Akhir.
5. Teman-teman seperjuangan pada masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini Alphasiwi, Andreas Pranata, Dihan Rahul, Theovano, Yelita, dan semua teman perkuliahan Angkatan 2019. Terima kasih atas dukungan dan kenangan yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan ini.
6. Teman-teman kontrakan yang selalu memotivasi dan mengingatkan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
7. Seluruh responden yang telah bersedia mengisi kuesioner dan kepada teman-teman yang telah membantu menyebarkan kuesioner untuk penelitian ini.

8. Serta seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan seluruhnya, dengan ini saya ucapkan terima kasih untuk doa dan dukungannya.

Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Hal ini disebabkan oleh berbagai keterbatasan yang ada. Oleh karena itu, Peneliti memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat pada Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 2023



Abdul Rahman Seh Ukur Purba

INTISARI

Capcut adalah aplikasi video editing banking dari perusahaan ByteDance yang berguna untuk menunjang kegiatan pembuatan video maupun konten untuk menyampaikan suatu informasi. Pada tahun 2023, aplikasi ini cukup banyak digunakan dengan jumlah pengguna aktif sekitar 200 juta pengguna. Namun, terdapat masalah terkait penyalahgunaan data privasi oleh perusahaan ByteDance dengan mengambil imei dan data lokasi pengguna menyebabkan pengguna meragukan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas aplikasi capcut berdasarkan pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan cara menyebarkan kuesioner online yang melibatkan 110 responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi capcut mendapatkan evaluasi positif untuk seluruh aspek dengan nilai mean *attractiveness* (0,917), *perspicuity* (0,825), *efficiency* (0,752), *dependability* (0,755), *stimulation* (0,855), *novelty* (0,427). Berdasarkan hasil benchmark menggunakan UEQ *Data Analysis Tools*, capcut mendapatkan nilai tertinggi pada aspek *attractiveness*, dan terendah pada aspek *dependability* karena itu, perlu dilakukan pembaharuan aspek *perspicuity* pada aplikasi capcut

Kata Kunci: Capcut; Video Editing; User Experience Questionnaire; User Experience

ABSTRACT

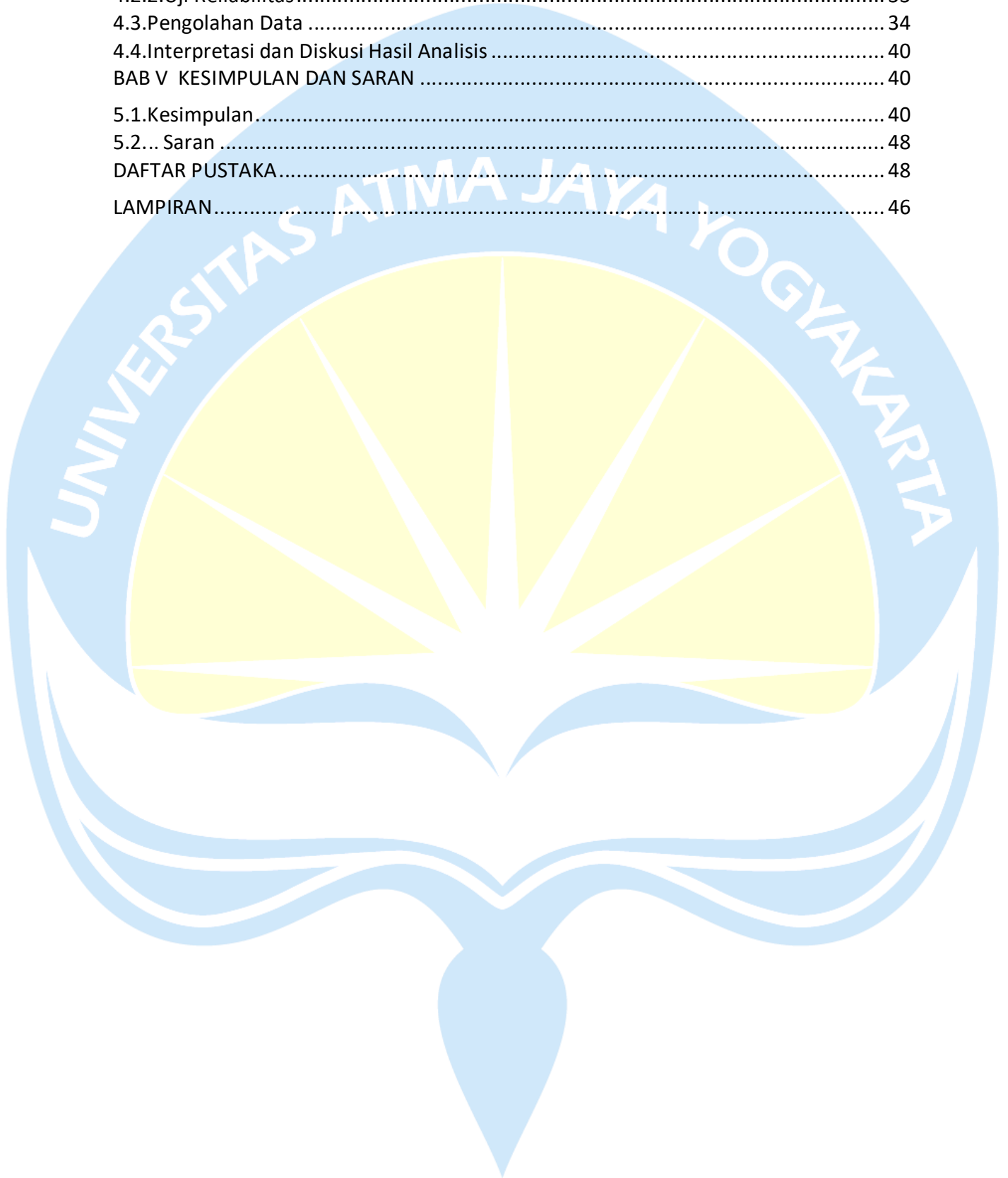
Capcut is a video editing banking application from the ByteDance company which is useful for supporting video and content creation activities to convey information. In 2023, this application will be quite widely used with around 200 million active users. However, there is a problem regarding the misuse of data privacy by the ByteDance company by taking IMEI and user location data causing users to underestimate the application. This research aims to determine the quality of the Capcut application based on user experience using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. Data collection was carried out using a purposive sampling technique by distributing questionnaires online involving 110 respondents. The results of this research show that the Capcut application received a positive evaluation for all aspects with average values for attractiveness (0.917), sharpness (0.825), efficiency (0.752), dependability (0.755), stimulation (0.855), novelty (0.427). Based on benchmark results using UEQ Data Analysis Tools, Capcut got the highest score in the attractiveness aspect, and the lowest in the dependability aspect. Therefore, it is necessary to update the perspicuity aspect of the Capcut application.

Keywords: *Capcut; Video Editing; User Experience Questionnaire; User Experience*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PRAKATA	iii
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR TABEL.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	3
1.3.Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4.Tujuan Penelitian.....	4
1.5.Batasan Penelitian	4
1.6.Manfaat Penelitian	5
1.7.Bagan Keterkaitan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1.Studi Sebelumnya	6
2.2.Dasar Teori	16
2.2.1. <i>Aplikasi Mobile</i>	16
2.2.2. <i>Video Editing</i>	16
2.2.3. <i>User Experience</i>	16
2.2.5. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	17
2.2.5.1 <i>User Experience Questionnaire Tools (UEQ)</i>	21
2.2.6 <i>Capcut</i>	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1.Tahapan Penelitian.....	22
3.2.Metode Penelitian	23
3.3. Studi Literatur.....	23
3.4. Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.5. Pengumpulan Data	24
3.6. Uji Validitas.....	25
3.7. Uji Reliabilitas	25
3.8. Pengolahan Data	26
3.9. Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1.Demografi Responden	29
4.1.1.Jenis Kelamin	29
4.1.2 Usia.....	29
4.1.3.Domisili	30
4.1.4.Jangka waktu pengguna.....	31

4.2.Uji Kualitas Data	32
4.2.1.Uji Validitas	32
4.2.2.Uji Reliabilitas.....	33
4.3.Pengolahan Data	34
4.4.Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1.Kesimpulan.....	40
5.2... Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan	5
Gambar 2.1 Struktur Skala UEQ	Error! Bookmark not defined. 8
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin	29
Gambar 4.2 Diagram Usia	30
Gambar 4. 3 Diagram Domisili	30
Gambar 4.4 Diagram Jangka Waktu Pengguna.....	31
Gambar 4.5 Grafik Skala <i>UEQ Capcut</i>	38
Gambar 4.6 Hasil Perbandingan <i>Benchmark</i>	41
Gambar 4.7 <i>Attractiveness</i> Aplikasi <i>CapCut</i>	42
Gambar 4.8 <i>Perspiciuity</i> Aplikasi <i>CapCut</i>	43
Gambar 4.9 <i>Efficiency</i> Aplikasi <i>CapCut</i>	44
Gambar 4.10 <i>Dependability</i> Aplikasi <i>CapCut</i>	45
Gambar 4.11 <i>Stimulation</i> Aplikasi <i>CapCut</i>	47
Gambar 4.12 <i>Novelty</i> Aplikasi <i>CapCut</i>	477

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu</u>	10
<u>Tabel 3.1 Pertanyaan UEQ dalam Bahasa Indonesia [30]</u>	27
<u>Tabel 3.2 Indikator dari Variabel Penelitian</u>	32
<u>Tabel 4.1 Uji Validitas</u>	34
<u>Tabel 4.2 Uji Reliabilitas</u>	34
<u>Tabel 4.3 Mean Item Pada Aspek <i>Attractiveness</i></u>	34
<u>Tabel 4.4 Mean Item Pada Aspek <i>Perspiciuity</i></u>	35
<u>Tabel 4.5 Mean Item Pada Aspek <i>Efficiency</i></u>	36
<u>Tabel 4.6 Mean Item Pada Aspek <i>Dependability</i></u>	36
<u>Tabel 4.7 Mean Item Pada Aspek <i>Stimulation</i></u>	37
<u>Tabel 4.8 Mean Item Pada Aspek <i>Novelty</i></u>	38
<u>Tabel 4.9 Skala UEQ</u>	39
<u>Tabel 4.10 Skala Interval Benchmark [37]</u>	40