

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Temuan penelitian memungkinkan kesimpulan yang dapat ditarik, sebagai berikut.

1. Mayoritas pengguna aplikasi CapCut kurang puas, dibuktikan dengan nilai benchmark yang didapatkan dibawah rata-rata yang terdiri dari aspek Attractiveness, Perspecuity, novelty, stimulation, dan efficiency berada pada below average, sementara dependability memiliki nilai bad.
2. Aspek yang perlu dilakukan dapat dikatakan bahwa keseluruhan aspek perlu untuk diperbaiki guna meningkatkan kepuasan pengguna Capcut.

#### 5.1. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pihak pengembang aplikasi dan peneliti selanjutnya.

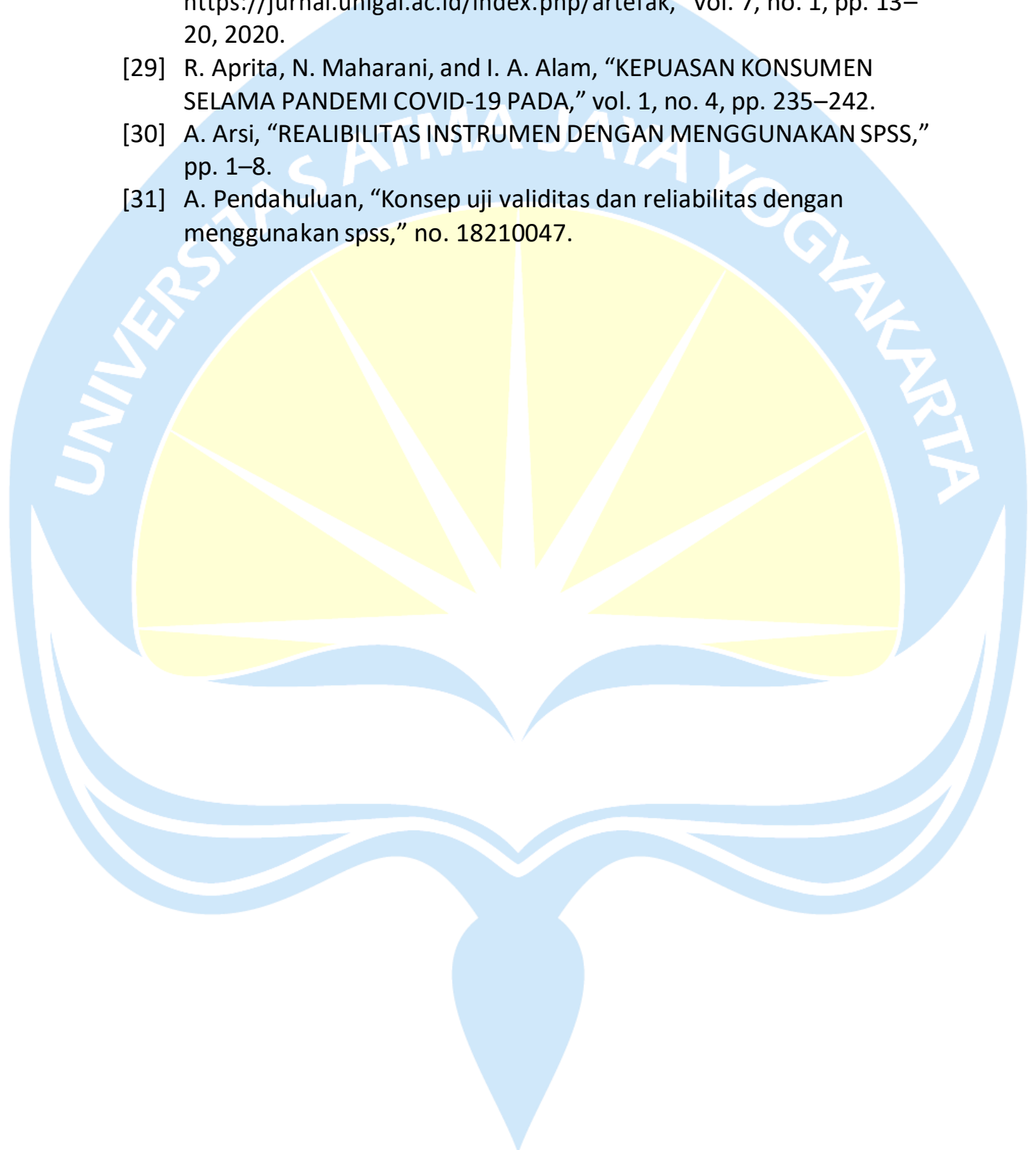
1. Cup cut perlu melakukan pengembangan pada tampilan (attractiveness & stimulation), fitur (perspecuity), pembaruan (novelty), keamanan (dependability), dan efisiensi (efficiency) guna mengurangi ulasan negatif pada aplikasi tersebut.
2. Perlu ditingkatkannya pada keamanan (dependability) dengan two faktor verification sistem terhadap login akun pada aplikasi serta ditambahkan 3D Secure menggunakan media One Time Password (OTP) yang dikirimkan lewat pesan singkat ke nomor ponsel yang terdaftar untuk melakukan otentikasi
3. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk mendapatkan hasil evaluasi pengalaman pengguna dari perspektif ahli (*expert*) yang berpengalaman di bidang UI (*User Interface*) atau UX (*User Experience*).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Tarantang, A. Awwaliyah, M. Astuti, and M. Munawaroh, "Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia," *J. Al-Qardh*, vol. 4, no. 1, pp. 60–75, 2019, doi: 10.23971/jaq.v4i1.1442.
- [2] T. S. Sm, "Analisis semiotika makna nasionalisme dalam film cahaya dari timur: Beta Maluku Karya Angga Dwimas Sasongko," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2017.
- [3] A. D. Nugroho, "Teknik Era Bisu dalam Visualisasi Film The Artist," *Pantun, J. Ilm. Seni Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [4] F. A. Aziz, "Menakar Kesyariahan Fintech Syariah di Indonesia," *Al-Manahij J. Kaji. Huk. Islam*, vol. 14, no. 1, pp. 1–18, 2020, doi: 10.24090/mnh.v14i1.3567.
- [5] D. B. Kharisma, "Membangun Kerangka Pengaturan Startup Di Indonesia," *J. Rechts Vinding Media Pembn. Huk. Nas.*, vol. 10, no. 3, p. 431, 2021, doi: 10.33331/rechtsvinding.v10i3.766.
- [6] Intan Rakhmayanti Dewi, "TikTok Lengser, Ini Raja Aplikasi Baru Buatan China," 2023.
- [7] "CapCut - Video Editor."
- [8] "CapCut."
- [9] "FCC chairman wants the world to follow india's tiktoban."
- [10] Z. M. Arkan, A. Gandhi, and A. P. Kurniati, "Evaluasi dan Perancangan Ulang User Experience Pada Aplikasi Media Sosial Xyz Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *eProceedings Eng.*, vol. 10, no. 5, pp. 5080–5086, 2023.
- [11] T. Yasman, "Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang," vol. 3, no. 1, 2024.
- [12] A. Hananto and F. X. E. Arianto, "Analisa Kegiatan Produksi Dalam Pendidikan Praktik Guna Peningkatan Kualitas Hasil Produksi Dengan New Quality Control Tools," *J. Inkofar \**, vol. 6, no. 2, pp. 2581–2920, 2022.
- [13] V. Intanny, I. Widiyastuti, and M. D. K. Perdani, "Pengukuran kebergunaan dan user experience (ux) marketplace jogjaplaza.id dengan metode ueq dan use questionnaire," *J. Pekommas*, vol. 3, no. 2, pp. 117 – 126, 2018.
- [14] Si. Rasio Henim and R. Perdana Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Politek. Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020.

- [15] Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, and Martin Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.
- [16] S. P. Kristanto, L. Hakim, and F. Hariyati C, "Usability Evaluation In Ruang Guru Applications Using User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Mantik*, vol. 4, no. 1, pp. 181–186, 2020.
- [17] M. A. Kresnanto, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire ( UEQ ) ( Studi pada RedDoorz dan Airy )," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3637–3646, 2020.
- [18] R. Islam, R. Islam, and T. Mazumder, "Mobile Application and Its Global Impact," *Int. J. Eng. Technol. IJET-IJENS*, vol. 10, no. August, p. 14, 2020.
- [19] A. Mathematics, "Segmen Berita Feature pada Program Berita Jawa Tengah Hari Ini di TVRI Stasiun Jawa Tengah," pp. 1–23, 2016.
- [20] E. L. C. Law, A. P. O. S. Vermeeren, M. Hassenzahl, and M. Blythe, "Towards a UX manifesto," *People Comput. XXI HCI. But Not as We Know It - Proc. HCI 2007 21st Br. HCI Gr. Annu. Conf.*, vol. 2, no. September, 2007, doi: 10.14236/ewic/hci2007.95.
- [21] M. Muchlis, A. Christian, and M. P. Sari, "Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih," *Eksplora Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 149–157, 2019, doi: 10.30864/eksplora.v8i2.215.
- [22] E. Ratmoko and M. Pakereng, "Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–18, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i1.498.
- [23] V. Yoga and P. Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale ( SUS )," vol. 3, no. 1, pp. 3–7, 2022.
- [24] T. Journal and E. O. January, "The Journal of Educators Online-JEO January 2016 ISSN," vol. 13, no. 1, pp. 58–79, 2016.
- [25] K. N. Cahyo and E. Riana, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika," vol. 1, no. 1, pp. 45–53, 2019.
- [26] M. Rauschenberger, M. S. P. Medien-systempartner, M. Schrepp, S. A. P. Ag, M. P. Cota, and S. Olschner, "Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products . How to use the User

- Experience Questionnaire ( UEQ ). Example : Spanish Language Version,” vol. 2, pp. 39–45, 2013, doi: 10.9781/ijimai.2013.215.
- [27] L. Deng and M. Syafwin, “Using the Capcut Application as A Learning Media,” vol. 1, no. April, pp. 40–51, 2022.
- [28] D. P. Sejarah, “Jurnal Artefak Vol.7 No.1 April 2020 <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>,” vol. 7, no. 1, pp. 13–20, 2020.
- [29] R. Aprita, N. Maharani, and I. A. Alam, “KEPUASAN KONSUMEN SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA,” vol. 1, no. 4, pp. 235–242.
- [30] A. Arsi, “REALIBILITAS INSTRUMEN DENGAN MENGGUNAKAN SPSS,” pp. 1–8.
- [31] A. Pendahuluan, “Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss,” no. 18210047.



## Lampiran



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

Dengan hormat,  
Saya Abdul Rahman Seh Ukur Purba, mahasiswa program studi Sistem Informasi dari Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Capcut* Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Kuesioner ini ditujukan bagi:  
Pengguna aktif dari Aplikasi *Capcut* di Indonesia

Mohon bantuan rekan-rekan yang merupakan pengguna aktif aplikasi *Capcut* dapat membantu penelitian saya dengan mengisi kuesioner ini seakurat mungkin sesuai dengan pengalaman masing-masing saat menggunakan aplikasi *Capcut*. Identitas dan data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini saja.  
Atas bantuan dan kesediaan untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama Lengkap \*

Jawaban Anda

Jenis Kelamin \*

- Laki - Laki  
 Perempuan

Usia

- <20  
 20-25  
 >25

Domisili \*

- Nanggroe Aceh Darussalam
- Sumatera Utara
- Sumatera Selatan
- Sumatera Barat
- Bengkulu
- Riau
- Kepulauan Riau
- Jambi
- Lampung
- Bangka Belitung
- Kalimantan Barat
- Kalimantan Timur
- Kalimantan Selatan
- Kalimantan Tengah
- Kalimantan Utara
- Banten
- DKI Jakarta
- Jawa Barat
- Jawa Tengah
- Daerah Istimewa Yogyakarta
- Jawa Timur
- Bali
- Nusa Tenggara Timur
- Nusa Tenggara Barat
- Gorontalo
- Sulawesi Barat
- Sulawesi Tengah
- Sulawesi Utara
- Sulawesi Tenggara
- Sulawesi Selatan
- Sulawesi Selatan (Ibu Kota Makassar)
- Maluku Utara
- Maluku
- Papua Barat

- Sulawesi Tenggara
- Sulawesi Selatan
- Sulawesi Selatan (Ibu Kota Makassar)
- Maluku Utara
- Maluku
- Papua Barat
- Papua
- Papua Tengah
- Papua Pegunungan
- Papua Selatan
- Papua Barat Daya

Sudah berapa lama menggunakan aplikasi Capcut? \*

- < 1 tahun
- 1-2 tahun
- > 2 tahun









## LAMPIRAN

### WAWANCARA

#### Informan Ke-1

##### A. Identitas Diri

Nama : Bonaventura Verell Aditya

Usia : 23

Jenis Kelamin : Laki-laki

##### B. Daftar Pertanyaan

1. Apa saja masalah atau kendala yang sering terjadi selama menggunakan aplikasi *Capcut*?

Jawab: Setelah melakukan pembaharuan melalui *app store*, makin banyak iklan yang tersedia dan fitur terlalu banyak.

2. Bagaimana tanggapan pengguna dengan adanya aplikasi *CapCut*?

Jawab: Sangat membantu saya dalam pengeditan video melalui smartphone.

3. Apa harapan pengguna untuk aplikasi *CapCut*?

Jawab: Harapan saya pihak *CapCut* menampilkan sedikit iklan seperti sebelumnya dan penjelasan terhadap setiap fitur

##### A. Daftar Pertanyaan

1. Apa saja masalah atau kendala yang sering terjadi selama menggunakan aplikasi *CapCut*?

Jawab: Setelah melakukan pembaharuan melalui *app store*, tidak bisa memakai template yang tersedia dan mengupload template yang tersedia

2. Apakah anda sudah memastikan terkoneksi dengan internet pada saat mengakses aplikasi *CapCut*?

Jawab: Setelah melakukan pembaharuan melalui *app store*, tidak bisa memakai template yang tersedia dan mengupload template yang tersedia

3. Bagaimana tanggapan pengguna dengan adanya aplikasi *CapCut*?

Jawab: Sangat membantu saya membuat video clip untuk pribadi maupun project bersama.

4. Apa harapan pengguna untuk aplikasi *CapCut*?

Jawab: Harapan saya pihak *CapCut* bisa membenahi fitur fitur penjelasan fitur fitur yang disediakan

TABEL REVISI

No	Tugas Revisi	Halaman Revisi
1.	Penomoran subbab dari halaman 23 - 28 masih salah	Penomoran telah diubah (halaman 23 - 28)
2.	Cek formatting. Ikuti ketentuan sesuai panduan, misalnya penggunaan jenis & ukuran font yang konsisten. Sebagai contoh di halaman 21 poin 2.2.6 fontnya berbeda	Jenis & ukuran font telah diubah (halaman 21)
3.	Ditambahkan penjelasan yang bisa memperkuat hasil. Misalnya mengapa variabel tertentu mendapatkan nilai paling rendah.	Menambahkan Penjelasan Untuk Memperkuat Hasil dari data yang dipaparkan (halaman 44)
4.	kenapa penelitian ini penting dilakukan? apa dampaknya jika tidak dilakukan?	Menambahkan Pembahasan Urgensi penelitian ini (halaman 3)
5.	Pada latar belakang, pembahasan mengenai user experience masih sangat minim.	Menambahkan Pembahasan User Experience (halaman 3)
6.	poin pertanyaan di bagan penelitian dengan di pertanyaan penelitian tidak sama.	Merubah Bagan Keterkaitan (halaman 5)
7.	masih banyak kata asing tidak bercetak miring (italic). cek semua halaman	Merubah kata asing menjadi bercetak miring telah diperbaiki (halaman 1,2,3,16,23,24,25,26,27,37,43)
8.	masih ada typo. cek semua halaman	Memperbaiki pembenaran kata dan kalimat(halaman2,3, 24,27,37,43)
9.	Apakah ada keterkaitan antara data demografi dengan hasil penelitian?	Menambahkan Penjelasan Demografi Responden Pada metode UEQ (halaman 30)
10.	Metodologi masih bersifat deskriptif belum menjelaskan teknis penelitian. Bagaimana cara pengolahan data tahap demi tahap di UEQ Tools? lalu mengapa kuesioner positif negatif sering	Menambahkan Penjelasan kuesioner positif negatif sering dibolak balik (halaman 20)

	dibolak balik? tujuannya untuk apa? bagaimana cara membaca datanya?	
11.	saran perbaikan di hasil pembahasan dari sudut pandang kamu sebagai orang SI.	Menambahkan Penjelasan Saran Perbaikan (halaman 50)
12.	skala yaitu daya tarik (attractiveness), kualitas pragmatis (pragmatic quality), dan kualitas hedonis (hedonic quality) belum dibahas.	Menambahkan Penjelasan Skala Pada metode UEQ (halaman 18)
13	Elaborasi rumusan yg ada dalam excel template. Terutama dari isian responden sampai dengan angka yg muncul seperti dalam Tabel 4.10 atau Gambar 4.6.	Menambahkan dan menjelaskan rumus UEQ (halaman 41)

