

# I. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Pada era digital ini, penggunaan aplikasi edit video semakin meluas. Editing sebagai proses terakhir dalam pembuatan film secara sederhana dimaksudkan sebagai upaya untuk memilah-milah gambar atau klip, memotong gambar dan membuang gambar yang tidak diperlukan sekaligus merangkai gambar-gambar yang diperlukan agar tercipta alur film yang sesuai dengan plot cerita yang sudah dirancang (Dizianto, n.d.). Aplikasi editing video adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memungkinkan pengguna untuk memanipulasi dan mengolah video dengan berbagai cara (BAKRI, 2023).

Saat ini aplikasi edit video tidak hanya tersedia dalam bentuk desktop. Terdapat aplikasi edit video dalam bentuk mobile seperti CapCut, InShot dan Kinemaster. CapCut merupakan sebuah aplikasi yang menarik dan memudahkan editor pemula ataupun *experience* dalam membuat media berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik (Aprilliana & Efendi, 2022). InShot merupakan sebuah aplikasi yang cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit video secara simple tanpa ribet (Syukhria, 2021). Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam mengolah dan mengedit video maupun foto dengan fitur yang lengkap (Putri & Mudinillah, 2021).

Menurut informasi yang dilaporkan oleh Media Indonesia, CapCut menempati peringkat pertama teratas sebagai aplikasi pengedit video yang paling diminati oleh pengguna (Sagita et al., 2023). Reputasi aplikasi CapCut terbentuk karena kemampuannya dalam menampilkan proses menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan secara mendalam. Aplikasi ini memudahkan pembuatan video HD atau gambar dalam suatu video, sehingga hasilnya terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik (Aprilliana & Efendi, 2022). CapCut adalah salah satu aplikasi pengeditan video populer di Play Store dan App Store. Saat ini aplikasi CapCut berada di peringkat 10 besar dimana hal ini menunjukkan bahwa banyak orang menggunakan CapCut, terutama untuk kebutuhan mengedit video di ponsel (Syahmewah, 2023).

Kepopuleran CapCut terlihat dari berbagai platform media sosial, digunakan oleh *content creator* maupun masyarakat umum untuk menghasilkan konten visual dengan cepat dan mudah. Meskipun beberapa penelitian terhadap aplikasi CapCut telah dilakukan, namun penelitian secara spesifik yang

menyoroti terkait pemanfaatan CapCut pada UMK di Kota Jambi masih terbatas. Melihat CapCut sangat populer, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat *usability* CapCut bagi UMK di Kota Jambi sebagai media yang dapat digunakan dalam upaya promosi usaha.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah jenis usaha yang mengutamakan intensitas tenaga kerja (padat karya) dan tidak memerlukan persyaratan khusus, seperti tingkat pendidikan atau keterampilan tertentu dari para pekerjanya (Primatami & Hidayati, 2019). UMK memiliki kontribusi signifikan terhadap perekonomian lokal, termasuk di Kota Jambi. Di Kota Jambi, UMK mendapat dukungan penuh dari pemerintah, termasuk pemanfaatan teknologi seperti aplikasi pengedit video untuk promosi produk (Salsabilla, n.d.). Dalam menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat, pelaku UMK kerap memanfaatkan media digital, seperti aplikasi pengeditan video, untuk mempromosikan produk mereka secara efektif (Prathivi et al., 2019). Promosi melalui video merupakan cara yang paling strategis sehingga konsumen dapat melihat sekaligus menikmati produk (secara virtual dalam imajinasi) atau jasa yang dijual oleh pelaku usaha (Widiarto, 2016). Keberhasilan penggunaan Capcut sangat bergantung pada aspek *usability* aplikasi. Evaluasi *usability* penting untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga UMK dapat tetap kompetitif di pasar dengan aplikasi yang mudah digunakan dan menghasilkan konten memuaskan. Sehingga, penting untuk memahami bagaimana tingkat *usability* terhadap aplikasi CapCut ini.

Dalam melakukan analisis terhadap *usability*, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk penelitian tersebut yaitu seperti *System Usability Scale* (SUS), *Post Study System Usability Questionnaires* (PSSUQ), dan *Usability Metric for User Experience* (UMUX). *System Usability Scale* (SUS) merupakan skala sederhana dengan sepuluh item yang memberikan pandangan global tentang penilaian subjektif terhadap usability (Brooke, n.d.). Sementara itu, *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan metode evaluasi yang menggunakan kuesioner berisi 26 item untuk mengukur pengalaman pengguna (*User Experience*) untuk mengevaluasi aspek spesifik dari interaksi pengguna dengan sistem atau aplikasi (Maulani, 2021). *Post Study System Usability Questionnaires* (PSSUQ) adalah kuesioner dengan 16 item pertanyaan yang mengukur kepuasan pengguna terhadap produk atau sistem, serta memberikan skor kepuasan secara keseluruhan dengan rata-rata sub-skala, seperti kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas antarmuka (Aprilia, 2015). Kemudian, *Usability Metric for User Experience* (UMUX) merupakan pengukur *usability* yang dirasakan dengan

menggunakan lebih sedikit item yang sejalan dengan definisi *usability* yang mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan sebuah aplikasi (Berkman & Karahoca, 2016).

Dalam buku Referensi Mengukur *Usability* Perangkat Lunak dikatakan bahwa, analisis *usability* menggunakan kuesioner UMUX memiliki kelebihan karena kuesioner UMUX cukup ringkas untuk dijadikan sebagai modul *usability* dalam metrik pengalaman kepuasan pengguna yang lebih luas (M.T, 2021). UMUX dikembangkan sebagai respons terhadap kebutuhan akan alat ukur yang lebih singkat namun tetap akurat dan reliabel dalam menilai *usability*. Metode ini menilai tiga aspek utama *usability* yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terkait dengan kepuasan pengguna salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Willi Riyadi dan Kurniabudi dengan judul “Analisis *Usability* Aplikasi Belanja Dengan PSSUQ Dan UMUX”. Aplikasi yang dijadikan objek penelitian tersebut adalah aplikasi Belanja. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana *usability* dari aplikasi Belanja menggunakan metode UMUX dan PSSUQ. Penelitian tersebut terbukti efektif dalam mengukur tingkat *usability* dari aplikasi yang terkait. Hasil dari penelitian ini didapat nilai 65,16 yang diperoleh dari penggunaan metode UMUX dimana jika menggunakan *usability Score Grade* diketahui nilai *acceptability ranges* yaitu “*Marginal High*” dengan *grade scale* bernilai “D” serta *adjective ratings* bernilai “*Good*”. Sehingga perlu dilakukannya beberapa perbaikan dari sisi tampilan (*user interface*) dan kemudahan agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*). Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Indra Maryati dengan judul “Evaluasi Tingkat Kebergunaan *Prototype Repository* Perpustakaan dengan *Guerilla Usability Testing*” dengan tujuan untuk mengetahui hasil analisis yang terkait, dan memberikan perbaikan yang dapat dilakukan *User Interface*. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan bahwa tingkat kebergunaan dengan menggunakan metode UMUX yaitu sebesar 79,17 yang berarti termasuk ke dalam kategori baik. Sehingga, sangat disarankan jika hasil prototipe diterapkan dengan segera.

Berdasarkan penelitian terkait, penelitian ini memiliki tujuan yang sama yaitu mengukur tingkat kepuasan pengguna dari sebuah aplikasi atau sistem namun pada objek yang berbeda. Dapat diketahui bahwa penelitian menggunakan metode *Usability Metric for User Experience* terbukti mampu menganalisa *usability* dari sebuah aplikasi atau sistem yang ada. Metode ini telah terbukti relevan dan efektif dalam mengukur *usability* pada aplikasi atau sistem digital. Penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan UMUX

menunjukkan bahwa metode ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa baik suatu aplikasi memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dengan demikian, UMUX menjadi pilihan yang tepat untuk menganalisis *usability* aplikasi Capcut dalam penelitian ini. Oleh karenanya, peneliti memilih metode *Usability Metric for User Experience* (UMUX) untuk melakukan analisis *usability* pada aplikasi Capcut.

Berdasarkan uraian, informasi dan permasalahan yang diperoleh, maka untuk mengetahui seberapa tingkat *usability* terhadap penggunaan CapCut, peneliti memilih judul penelitian yaitu “ANALISIS *USABILITY* APLIKASI CAPCUT MENGGUNAKAN METODE *USABILITY METRIC FOR USER EXPERIENCE* (UMUX) PADA USAHA MIKRO KECIL (UMK) DI KOTA JAMBI”. Pemilihan Capcut sebagai objek penelitian didasarkan pada relevansi dan popularitasnya dalam konteks kebutuhan UMK untuk membuat konten video yang menarik. Sementara itu, UMK di Kota Jambi dipilih sebagai subjek penelitian karena peran strategis mereka dalam perekonomian lokal serta tantangan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung operasional dan pemasaran.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui seberapa besar tingkat *usability* dari aplikasi CapCut pada UMK di Kota Jambi. Kemudian, diharapkan penelitian ini mampu memberikan wawasan yang mendalam mengenai *usability* terhadap penggunaan CapCut oleh UMK di Kota Jambi. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga bagi pengembang aplikasi seperti Capcut dalam mengoptimalkan fitur dan layanan mereka untuk lebih mendukung kebutuhan pengguna dari sektor UMK.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan diangkat dari penelitian ini yaitu bagaimana hasil analisis *usability* aplikasi Capcut menggunakan metode *Usability Metric for User Experience* (UMUX) pada Usaha Mikro Kecil (UMK) di Kota Jambi.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis *usability* aplikasi Capcut menggunakan metode *Usability Metric for User Experience* (UMUX) pada Usaha Mikro Kecil (UMK) di Kota Jambi.

2. Menganalisis potensi perbaikan atau peningkatan yang diinginkan oleh pelaku UMK untuk meningkatkan *usability* aplikasi.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Menyediakan wawasan yang mendalam tentang *usability* yang mempengaruhi penggunaan aplikasi CapCut pada Usaha Mikro Kecil (UMK) di Kota Jambi.
2. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi terhadap literatur mengenai tingkat *usability* terhadap aplikasi CapCut dengan menggunakan metode UMUX pada Usaha Mikro Kecil (UMK) di Kota Jambi.

#### **1.5. Batasan Penelitian**

Kemudian, adapun batasan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada analisis *usability* aplikasi CapCut, dengan fokus pada *usability* aplikasi di perangkat seluler (*smartphone*).
2. Penelitian ini membatasi metode evaluasi *usability* menggunakan metode *Usability Metric for User Experience* (UMUX) sebagai kerangka evaluasi utama.
3. Pengguna yang menjadi subjek penelitian adalah pelaku Usaha Mikro Kecil (UMK) di Kota Jambi yang sudah pernah menggunakan aplikasi CapCut.
4. Aspek teknis atau pemahaman mendalam terkait dengan pengembangan aplikasi CapCut tidak akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini lebih difokuskan pada *usability* terhadap pengalaman pengguna.