

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai *usability* aplikasi CapCut menggunakan metode *Usability Metric for User Experience* (UMUX) pada pelaku UMK di Kota Jambi, serta analisis deskriptif terhadap aspek *usability* dan demografi responden, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Data Menggunakan Metode UMUX

Berdasarkan hasil penelitian dengan skor rata-rata UMUX sebesar 87,50, aplikasi CapCut berada dalam kategori "*Acceptable*" dengan *grade* "B" dan *adjective ratings* "*Best Imaginable*," menunjukkan tingkat *usability* yang baik dan diterima positif oleh mayoritas pengguna. Dari 48 responden, sebanyak 46 responden (95,8%) menilai aplikasi dalam kategori "*Acceptable*," sedangkan 2 responden (4,2%) menilai dalam kategori "*Marginal High*." Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi CapCut secara keseluruhan berhasil memenuhi harapan pengguna dalam aspek kegunaan, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan di aspek efisiensi agar dapat lebih optimal

2. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pengguna pelaku UMK yang berusia 26-30 tahun dengan frekuensi penggunaan aplikasi yang sering cenderung memberikan penilaian yang lebih tinggi dan positif. Ini menandakan bahwa aplikasi CapCut memiliki tingkat kegunaan yang baik bagi pengguna dalam rentang usia tersebut, dan semakin sering digunakan, semakin positif pula persepsi pengguna terhadap aplikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna dari berbagai usia, jenis kelamin, dan frekuensi penggunaan memberikan penilaian positif terhadap aspek efektivitas, kepuasan, dan efisiensi. Hal ini mengindikasikan bahwa CapCut cukup berhasil dalam memenuhi kebutuhan dasar pengguna UMK di Kota Jambi yang menginginkan aplikasi mudah untuk mengedit video promosi. Namun, beberapa kelompok pengguna memiliki preferensi yang berbeda, yang bisa menjadi bahan masukan untuk pengembang aplikasi dalam meningkatkan fitur-fitur yang ada.

Secara keseluruhan, aplikasi CapCut dianggap telah berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal efektivitas, kepuasan, keseluruhan, dan efisien aplikasi. Aplikasi ini dinilai baik, meskipun terdapat beberapa aspek yang masih

bisa diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna, terutama di kalangan pengguna yang jarang menggunakan aplikasi dan kelompok usia yang lebih muda.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan *usability* aplikasi CapCut:

1. **Pengembangan Aplikasi:** Meskipun aplikasi CapCut secara umum dinilai memiliki *usability* yang baik, perbaikan dapat difokuskan pada aspek efisiensi, terutama untuk kelompok pengguna yang lebih muda dan mereka yang jarang menggunakan aplikasi. Pengembangan fitur yang lebih intuitif dapat membantu meningkatkan efisiensi penggunaan bagi kelompok ini.
2. **Peningkatan Pengalaman Pengguna:** Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar CapCut mempertimbangkan untuk meningkatkan personalisasi fitur dan antarmuka aplikasi untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dari berbagai demografi, seperti pengguna yang lebih muda atau dengan pengalaman teknologi yang lebih sedikit.
3. **Penelitian Lebih Lanjut:** Penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang mempengaruhi *usability*, seperti pengalaman pengguna dalam konteks usaha yang berbeda, dapat dilakukan untuk memberikan wawasan yang lebih komprehensif. Hal ini akan membantu meningkatkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna yang beragam.

Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan aplikasi CapCut dapat meningkatkan *usability*-nya dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pengguna, khususnya bagi pelaku UMK yang merupakan bagian penting dari audiensnya.