

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era digital yang terus berkembang saat ini, teknologi membuat segalanya menjadi lebih mudah. Media video adalah salah satunya. Di era digital yang terus berkembang ini, penggunaan video sangat membantu karena membuat informasi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat [1]. Oleh karena itu, di era komputer dan internet saat ini, videografi sangatlah penting bagi semua orang. Videografi adalah alat audiovisual yang digunakan dalam situasi pembelajaran untuk menyampaikan ide, sikap, dan pengetahuan melalui kata-kata tertulis dan lisan. Peristiwa dapat direkam dalam bentuk video dan audio, serta dapat disimpan sebagai kenangan atau dijadikan bahan ajar untuk mempelajari apa yang terjadi. Ini dapat memenuhi semua kebutuhan videografi Anda dan dapat dibuat oleh yang berpengalaman dan pemula[2].

CapCut merupakan software yang dapat digunakan pengguna pada perangkat keras seperti smartphone dan emulator pada PC atau laptop. Software edit video CapCut merupakan salah satu software terpopuler di Playstore dan app store untuk pengguna Android dan iPhone. CapCut memungkinkan Anda mengedit video dan membuat konten dengan efek visual yang unik [3].

Semakin baik performa capcut semakin banyak pula fitur-fitur berlangganan yang bermunculan di aplikasi tersebut seperti adanya perbedaan antara capcut pro dan non pro. Berdasarkan dari link

<https://jsp.co.id/perbandingan-capcut-gratis-vs-capcut-pro/> Yang mana menjelaskan bahwa capcut pro dapat menggunakan semua akses fitur berlangganan dengan sepuasnya tanpa ada batasan hanya saja biaya langganannya relatif mahal jika digunakan sekali, beberapa fitur AI mungkin tidak terlalu dibutuhkan oleh pengguna kasual dan harus tetap online untuk mengakses fitur cloud dan update premium, sedangkan non pro hanya dapat menggunakan fitur-fitur gratis yang sangat terbatas untuk dalam media pengeditan di capcut seperti adanya beberapa efek dan fitur canggih terkunci, kualitas ekspor dibatasi dan penyimpanan cloud terbatas. Secara keseluruhan, capcut non pro merupakan salah satu aplikasi video editing terbaik yang tersedia tanpa biaya. Ini adalah solusi sempurna bagi pengguna yang ingin membuat konten kreatif untuk platform seperti TikTok, Instagram, atau YouTube Shorts. Namun bagi seorang profesional, bisnis, atau content creator yang ingin hasil maksimal, fitur AI canggih, dan kebebasan penuh dalam editing, maka capcut pro adalah investasi yang sangat layak dipertimbangkan

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan melakukan analisa pada aplikasi CAPCUT dengan menggunakan metode *DeLone and McLean* untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut berjalan dengan baik dan memberikan kepuasan terhadap penggunanya. Dan untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu dilakukan Pengumpulan data responden melalui kuesioner yang dibuat dengan google form dan di distribusikan kepada pengguna CAPCUT. Untuk itu dalam hal ini akan dibuat penelitian yang berjudul **“ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT DI KOTA JAMBI MENGGUNAKAN METODE *DELONE AND MCLEAN*”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di rumuskan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini yaitu: “ Bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi CAPCUT di Kota Jambi dengan metode *DeLone and McLean* ?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan penelitian ini tidak berkambang terlalu jauh dari tujuannya, maka penulis membatasi permasalahannya yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan metode *DeLone and McLean* dengan variable bebas *information quality, system quality, service quality*, dan variable terikat *user satisfaction*.
2. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner.
3. Responden pada penelitian ini adalah masyarakat Kota Jambi, dari usia 15-25 tahun
4. Rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel terhadap banyaknya populasi responden menggunakan rumus Rao Purba.
5. Software pengolahan data yang digunakan yaitu *SmartPLS (Smart Partial Least Square)*.
6. Analisis data menggunakan metode SEM (*Structural Equation Modeling*) dan Skala Likert.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi Capcut dengan menerapkan metode *DeLone and McLean* di kota jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh variabel mana yang paling dominan mempengaruhi kepuasan pengguna.
3. Untuk mengetahui apakah aplikasi Capcut mampu menjadi referensi aplikasi editing yang bagus.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Perusahaan hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi tersebut sehingga dapat menjadi masukan untuk selalu memperbaiki kinerja aplikasi CAPCUT.
2. Bagi Peneliti di harapkan penelitian ini mampu menjadi penelitian yang berkualitas sehingga dapat menjadikan peneliti berhasil dengan nilai yang memuaskan.
3. Bagi Pengguna di harapkan dapat mempermudah dalam mengakses beberapa fitur-fitur dalam aplikasi CAPCUT.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah, apa yang akan dibahas secara umum dalam setiap bab dan laporan skripsi, yang terdiri dari 6 bab adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan

masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian, dan kutipan-kutipan yang diambil dari buku, jurnal dan sebagainya.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode penelitian yang digunakan dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam bab ini menggambarkan dan menjelaskan konseptual model, hipotesis dan indikator penelitian yang digunakan.

BAB V : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil analisis yang didapat dari faktor-faktor yang mempengaruhi niat pengguna aplikasi CAPCUT di Kota Jambi dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan.