

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA CAPCUT DAN KINEMASTER MENGUNAKAN METODE END-USER COMPUTING SATISFACTION

Pratama Angga Buana¹⁾; Antonius Gilang Ardyan²⁾; Fredrik Sebastian Tamboto³⁾; Noer Hidayat Prakoso⁴⁾; Danang Yunan Yudistira⁵⁾; Gerri Wicaksana Derek⁶⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾ Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang

Email : ¹⁾Pratama_angga@usm.ac.id; ²⁾Ardyangilang55@gmail.com; ³⁾Sebastian03@gmail.com;

⁴⁾noermerpatiputih@gmail.com; ⁵⁾danangyunan03@gmail.com; ⁶⁾gerriderek18@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze user satisfaction levels for the CapCut and KineMaster video editing applications using the End-User Computing Satisfaction (EUCS) approach. The analysis was conducted due to the growing popularity and widespread use of both applications among content creators, especially on mobile platforms, which raises questions about which application better meets user expectations in terms of usability and performance. This research employed a descriptive quantitative method with data collected through questionnaires involving 67 respondents. The instrument's validity was tested using Pearson's Product Moment correlation, and reliability was assessed using Cronbach's Alpha method. The results show that CapCut excels in the Content (4.06), Accuracy (3.99), and Format (3.88) dimensions, while KineMaster leads in Ease of Use (3.52) and Timeliness (3.80). Overall, both applications achieved a Satisfied category in user satisfaction levels. This study provides strategic recommendations to improve the less dominant aspects of each application and serves as a reference for selecting video editing applications based on user needs.

Keywords : EUCS, KineMaster, User Satisfaction, Video Editing Application

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di bidang multimedia saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya aplikasi yang mudah diakses dan praktis digunakan, khususnya pada kategori aplikasi editor video. Sebagian besar aplikasi tersebut dirancang untuk memberikan kemudahan dalam proses penyuntingan video dan dapat dioperasikan melalui perangkat *smartphone*. Dalam penelitian ini, dua aplikasi editor video yang dibahas adalah CapCut dan KineMaster.

CapCut merupakan salah satu aplikasi editor video yang paling populer. Pengguna aplikasi ini mayoritas adalah remaja yang lebih sering menggunakan *smartphone* dibandingkan laptop atau PC. CapCut memiliki reputasi yang baik karena menawarkan proses pengeditan yang impresif serta mampu menghasilkan video berkualitas tinggi (HD) [1]. Aplikasi ini juga sering dimanfaatkan sebagai media bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan video dan animasi yang dihasilkan melalui CapCut, siswa

dapat lebih mudah memahami dan menerapkan materi pembelajaran [2].

KineMaster, seperti halnya CapCut, merupakan aplikasi editor video yang memungkinkan pengguna untuk menyunting video dengan mudah kemudian dibagikan ke berbagai *platform* media sosial. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur seperti pemotongan, penyambungan, dan penggabungan video dengan antarmuka yang sederhana [3]. Selain itu, KineMaster menyediakan beragam transisi dan filter warna yang dapat digunakan untuk menyempurnakan video sehingga menjadi lebih menarik [4].

Penelitian ini berangkat dari latar belakang bahwa aplikasi KineMaster dirasa dapat memudahkan pengguna dalam menghasilkan video berkualitas, yang sangat relevan untuk pembelajaran daring. Di era digital, siswa cenderung menggunakan ponsel dan menyukai konten video seperti di YouTube. Dengan memanfaatkan KineMaster, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara kreatif melalui video yang menarik. Selain itu, popularitas YouTube sebagai profesi baru

menunjukkan potensi besar dalam pembuatan konten video yang mendidik dan bermanfaat.

Penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan aplikasi CapCut dan KineMaster dalam konteks inovasi media pembelajaran, terutama pada kemudahan akses dan kreativitas pengguna dalam menghasilkan konten pembelajaran berbasis video. Namun, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek pemanfaatan teknologi daripada mengevaluasi sejauh mana pengguna merasa puas saat menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut. Belum ada kajian komprehensif yang menilai secara kuantitatif kepuasan pengguna berdasarkan dimensi-dimensi tertentu seperti konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu [5]. Padahal, pemahaman terhadap kepuasan pengguna sangat penting untuk menentukan efektivitas aplikasi dalam memenuhi kebutuhan editing video, baik untuk keperluan edukasi maupun konten digital lainnya. Jika hal ini diabaikan, maka pengembang aplikasi akan kesulitan dalam meningkatkan fitur dan layanan yang sesuai dengan ekspektasi pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis kepuasan pengguna CapCut dan KineMaster menggunakan pendekatan *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan kedua aplikasi, baik CapCut maupun KineMaster dapat dievaluasi melalui pendekatan *Literature Review*, dan *End-User Computing Satisfaction*?

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan evaluasi berdasarkan metode *EUCS*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan target responden berupa remaja yang pernah menggunakan kedua aplikasi tersebut. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* untuk memastikan relevansi pertanyaan kuesioner terhadap variabel penelitian [6]. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, di mana nilai di atas 0,6 dianggap reliabel [7]. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung rata-rata skor untuk setiap dimensi *EUCS*. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi yang mendalam terhadap kepuasan pengguna aplikasi CapCut

dan KineMaster, sekaligus memberikan wawasan yang signifikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan membandingkan kedua aplikasi editor video tersebut. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas layanan sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna secara optimal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi bahan tinjauan pustaka dari penelitian ini :

Devi et al. melakukan penelitiannya karena CapCut sebagai salah satu pilihan utama untuk menghasilkan konten kreatif. Namun, beberapa pengguna melaporkan kendala seperti bug dan error yang dapat memengaruhi kepuasan. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh lima variabel *EUCS*, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*, terhadap kepuasan pengguna aplikasi CapCut. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan dari kelima variabel, format dan *timeliness* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sementara *content*, *accuracy*, dan *ease of use* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan [8].

Penelitian Kurnia et al. ini menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi CapCut berdasarkan variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, *timeliness*, dan *satisfaction*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa merasa sangat puas dalam menggunakan aplikasi CapCut untuk sebagian besar variabel. Namun, terdapat masukan pada variabel *accuracy* dan *timeliness* yang perlu ditingkatkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal [9].

Penelitian Khoiriyah et al. bertujuan mengevaluasi kepuasan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.

Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa. Hasilnya video pembelajaran menggunakan KineMaster memberikan dampak positif terhadap kepuasan dan pemahaman siswa dengan nilai rata-rata 89,66 untuk kepuasan dan 90 untuk pemahaman. Kesimpulannya, KineMaster terbukti efektif sebagai media pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan motivasi melalui fitur-fitur yang menarik [10].

Penelitian Nofrizal et al. dilakukan karena proses pembelajaran yang kurang efektif dan optimalnya guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran daring menggunakan *smartphone* dianggap tidak efisien karena adanya aplikasi non-edukatif yang mengganggu konsentrasi. Penelitian bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan KineMaster untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan analisis data komparatif nilai siswa selama tiga tahun terakhir. Hasil penelitian, video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, dan terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [11].

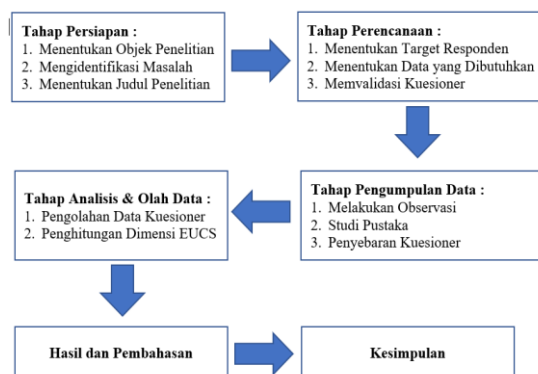
Penelitian Hanif et al. bertujuan untuk memfasilitasi guru dalam pembuatan berbagai media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi KineMaster. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, yang dinilai fleksibel dan akurat dalam menggali data. Hasilnya menunjukkan KineMaster sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini menarik dan mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Kesimpulannya, penggunaan KineMaster membantu guru mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa dengan cara yang interaktif dan kreatif. Diharapkan, ke depan siswa akan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran [12].

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan yang membandingkan dua aplikasi editor video, yaitu CapCut dan KineMaster untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada satu aplikasi, penelitian ini menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk menganalisis lima dimensi kepuasan pengguna, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*, secara simultan pada kedua aplikasi. Selain itu,

penelitian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan analisis *literature review* untuk memberikan landasan teori yang kuat. Kebaruan lain adalah fokus pada pengembangan rekomendasi strategis bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas layanan kedua aplikasi, menjadikan penelitian ini lebih aplikatif dibandingkan studi terdahulu yang lebih berorientasi pada evaluasi. Dengan pendekatan komparatif ini, penelitian memberikan kontribusi baru dalam memahami tingkat kepuasan pengguna aplikasi editor video.

III. METODE PENELITIAN

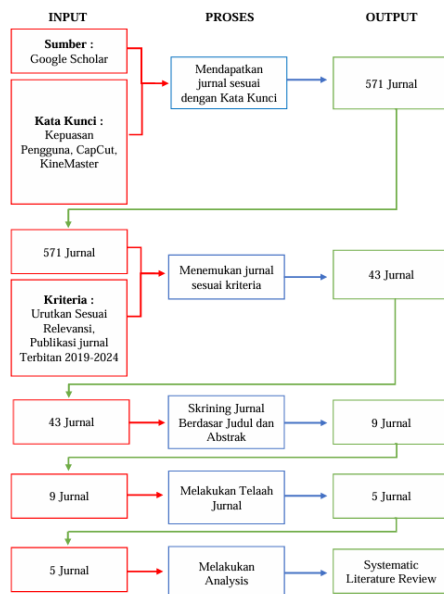
Metodologi penelitian adalah rangkaian tahapan sistematis yang dilaksanakan selama proses penelitian, dimulai dari persiapan hingga penyusunan laporan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang terbagi menjadi empat tahapan utama, yaitu : (1) tahap persiapan, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengumpulan data, dan (4) tahap pengolahan serta analisis data. Gambar 1 memberikan ilustrasi alur metodologi penelitian secara visual.



Gambar 1 Metode Penelitian.

3.1 Tahap Persiapan

Tahap awal ini melibatkan penentuan objek penelitian, identifikasi masalah, serta penetapan judul penelitian. Identifikasi masalah dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review (SLR)* untuk memahami, meninjau, dan mengevaluasi penelitian-penelitian relevan yang dapat menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif [13]. Pendekatan ini mengikuti tahapan yang diadaptasi dari metode PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) [14]. Gambar 2 menunjukkan langkah-langkah dalam melakukan identifikasi masalah menggunakan metode SLR.



Gambar 2 Systematic Literature Review

3.2 Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan penentuan target responden menggunakan metode *purposive sampling*, identifikasi data yang diperlukan, serta validasi kuesioner. Metode *purposive sampling* ini dilakukan untuk menentukan jumlah target responden dengan jumlah populasi yang telah diketahui, yaitu mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi CapCut dan KineMaster. Dari total populasi sebanyak 80 responden, sampel diambil menggunakan rumus Slovin dengan *margin of error* 5%, menghasilkan jumlah sampel sebanyak 67 responden.

$$\frac{N}{1+N.e^2} \quad (1)$$

Dimana :

N : Jumlah Populasi adalah 80

e : *Margin of Error* sebesar 5% atau 0,05

Maka diperoleh perhitungan :

$$n = \frac{80}{1+80.(0,05)^2}$$

$$n = \frac{80}{1+0,2}$$

$$n = \frac{80}{1,2}$$

$$n = 66,67$$

Sebelum penyebaran kuesioner kepada responden, dilakukan proses validasi instrumen untuk memastikan setiap pernyataan dalam kuesioner sesuai dengan indikator dimensi EUCS. Validasi isi dilakukan melalui konsultasi dengan ahli, sedangkan validitas empiris diuji menggunakan uji korelasi

Product Moment Pearson berdasarkan data uji coba pada 30 responden awal. Selain itu, reliabilitas instrumen diukur menggunakan *Cronbach's Alpha*, di mana nilai $\geq 0,6$ dianggap dapat diandalkan. Kuesioner disebarikan secara *online* melalui *Google Form* kepada 67 responden yang telah memenuhi kriteria *purposive sampling*, yaitu mahasiswa aktif yang memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi CapCut dan KineMaster.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang sebelumnya telah divalidasi kepada 67 responden terpilih. Tabel 1 menampilkan daftar pernyataan yang digunakan dalam kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi CapCut dan KineMaster.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner EUCS

Metode	Dimensi / Aspek	Kode	Pernyataan Kuesioner
EUCS	Content	C1	Aplikasi CapCut/KineMaster menyediakan fitur yang sesuai dengan kebutuhan saya dalam pengeditan video.
		C2	Konten panduan dan tutorial di aplikasi CapCut/KineMaster mudah dipahami dan membantu pengguna.
		C3	Fitur-fitur yang disediakan oleh CapCut/KineMaster memungkinkan saya menghasilkan video berkualitas tinggi.
	Accuracy	A1	Hasil pengeditan di CapCut/KineMaster sesuai dengan apa yang saya inginkan tanpa ada kesalahan teknis.
		A2	Proses rendering video di CapCut/KineMaster berjalan dengan akurasi tinggi tanpa distorsi kualitas.
		A3	Aplikasi CapCut/KineMaster jarang mengalami error atau bug selama proses pengeditan.
	Format	F1	Tampilan antarmuka CapCut/KineMaster intuitif dan memudahkan

			navigasi saat pengeditan video.
		F2	Pilihan format ekspor video yang disediakan CapCut/KineMaster sesuai dengan kebutuhan saya untuk berbagai platform
		F3	Tata letak fitur dan ikon di CapCut/KineMaster dirancang dengan baik sehingga mudah ditemukan.
	Ease of Use	E1	Saya merasa aplikasi CapCut/KineMaster sangat mudah digunakan, bahkan untuk pengguna pemula.
		E2	Fitur-fitur pengeditan video di CapCut/KineMaster dapat diakses dan dipelajari dengan cepat.
		E3	Aplikasi CapCut/KineMaster mempermudah saya menyelesaikan pekerjaan pengeditan video lebih efisien.
	Timelines	T1	Aplikasi CapCut/KineMaster memberikan hasil rendering video dalam waktu yang relatif cepat
		T2	Proses impor dan ekspor video di CapCut/KineMaster berlangsung tanpa hambatan atau keterlambatan
		T3	Efek atau perubahan yang diterapkan pada video di CapCut/KineMaster langsung terlihat secara real-time.

3.4 Tahap Analisis & Olah Data

Setelah kuesioner diterima, data diolah menggunakan metode analisis rata-rata berdasarkan dimensi *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*. Pengukuran dilakukan menggunakan skala *Likert*. Validitas data diuji menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Tabel 2 menunjukkan konversi tanggapan responden berdasarkan skala Likert yang digunakan.

Tabel 2. Tingkat Kepuasan

Level	Skor (1-5)	Tingkat Kepuasan
1	1,00-1,80	Sangat Tidak Puas
2	1,81-2,60	Tidak Puas
3	2,61-3,40	Cukup Puas
4	3,41-4,20	Puas
5	4,21-5,00	Sangat Puas

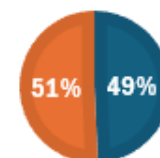
3.5 Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil dari metode SLR, pengolahan data responden, serta analisisnya. Penjelasan hasil disusun untuk menyimpulkan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi CapCut dan KineMaster. Hasil ini menjadi dasar untuk menarik kesimpulan akhir terkait penelitian yang dilakukan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 67 responden menunjukkan bahwa data telah terkumpul sepenuhnya. Gambar 3 memberikan gambaran tentang distribusi jenis kelamin responden. Dari 67 responden, terdapat 34 perempuan dan 33 laki-laki.

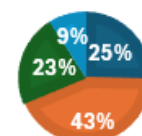
■ LAKI ■ PEREMPUAN



Gambar 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Selanjutnya, Gambar 4 menunjukkan distribusi usia responden. Mayoritas responden berusia 20 tahun dengan jumlah 29 orang. Sebanyak 17 responden berusia di atas 20 tahun, sementara 15 responden berusia 19 tahun, dan sisanya 6 responden berusia di bawah 19 tahun.

■ >20 ■ 20 ■ 19 ■ <19



Gambar 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Pengujian validitas dilakukan untuk memastikan instrumen kuesioner mampu

mengukur variabel yang dimaksud. Validitas diukur dengan membandingkan nilai R-hitung dengan R-tabel. Berdasarkan data yang ditunjukkan pada Tabel 3 dan Tabel 4, seluruh dimensi *EUCS*, baik pada aplikasi CapCut maupun KineMaster, dinyatakan valid karena nilai R-hitung > R-tabel.

Tabel 3. Uji Validitas Dimensi EUCS CapCut

Aspek	ID	R-Hitung	R-Tabel	Status
Content	C1	0,823	0,2	Valid
	C2	0,679		
	C3	0,811		
Accuracy	A1	0,708		
	A2	0,638		
	A3	0,720		
Format	F1	0,641		
	F2	0,671		
	F3	0,688		
Ease Of Use	EU1	0,420		
	EU2	0,416		
	EU3	0,599		
Timeliness	T1	0,584		
	T2	0,732		
	T3	0,517		

Tabel 4. Uji Validitas Dimensi EUCS KineMaster

Aspek	ID	R-Hitung	R-Tabel	Status
Content	C1	0,756	0,2	Valid
	C2	0,790		
	C3	0,727		
Accuracy	A1	0,760		
	A2	0,734		
	A3	0,797		
Format	F1	0,762		
	F2	0,711		
	F3	0,660		
Ease Of Use	EU1	0,612		
	EU2	0,473		
	EU3	0,592		
Timeliness	T1	0,769		
	T2	0,736		
	T3	0,656		

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi konsistensi dan stabilitas instrumen penelitian. Pengujian menggunakan metode *Cronbach's Alpha* menunjukkan

bahwa semua instrumen pada kuesioner memiliki nilai lebih dari 0,6. Hal ini membuktikan bahwa instrumen yang digunakan, baik pada aplikasi CapCut maupun KineMaster, telah memenuhi syarat reliabilitas seperti yang ditampilkan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Dimensi EUCS CapCut

Aspek	R Hitung	R Tabel	Status
Content	0,835	0,6	Reliabel
Accuracy	0,841		
Format	0,824		
Ease of Use	0,824		
Timeliness	0,814		

Tabel 6. Uji Reliabilitas Dimensi EUCS KineMaster

Aspek	R Hitung	R Tabel	Status
Content	0,823	0,6	Reliabel
Accuracy	0,854		
Format	0,832		
Ease of Use	0,805		
Timeliness	0,824		

Tabel 7 menunjukkan hasil analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap masing-masing dimensi *EUCS* pada aplikasi CapCut dan KineMaster.

Tabel 7. Tingkat Kepuasan Pengguna

Metode	Variabel	Mean	Level	Tingkat Kepuasan
EUCS Cap Cut	Content	4,06	4	Puas
	Accuracy	3,99	4	Puas
	Format	3,88	4	Puas
	Ease of Use	3,42	4	Puas
	Timeliness	3,75	4	Puas
EUCS Kine Master	Content	3,88	4	Puas
	Accuracy	3,82	4	Puas
	Format	3,76	4	Puas
	Ease of Use	3,52	4	Puas
	Timeliness	3,80	4	Puas

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa dilihat dari dimensi *EUCS* pada bagian *Content*, *Accuracy*, dan *Format* aplikasi editor video CapCut lebih unggul berdasar pengalaman penggunanya. Dimensi *Content* pada aplikasi CapCut 4,06 sedangkan KineMaster 3,88; dimensi *Accuracy* CapCut 3,99 sedangkan KineMaster 3,82; dan untuk

dimensi *Format* pada CapCut 3,88 sedangkan KineMaster 3,76. Namun, untuk dimensi *Ease of Use* dan *Timeliness* aplikasi editor video KineMaster lebih unggul sedikit dibandingkan CapCut, yaitu 3,52 KineMaster unggul dibanding CapCut hanya 3,42 untuk dan 3,80 untuk KineMaster dimensi *Timeliness* dibandingkan Capcut selisih tipis 3,75.

Berdasarkan keseluruhan data, tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi editor video CapCut dan KineMaster termasuk dalam kategori Puas. Aplikasi CapCut menunjukkan keunggulan pada dimensi *Content*, *Accuracy*, dan *Format* (dalam artian aplikasi ini unggul dalam hal kualitas konten dan hasil video). Sementara KineMaster unggul pada dimensi *Ease of Use* dan *Timeliness*, dengan kata lain aplikasi tersebut lebih nyaman untuk digunakan. Dengan menggunakan pendekatan *EUCS*, pengguna maupun pengembang aplikasi dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi berdasarkan persepsi pengguna, sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan.

V. PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap dua aplikasi editor video populer, yaitu CapCut dan KineMaster, berdasarkan dimensi *EUCS* (*End-User Computing Satisfaction*). Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan, tingkat kepuasan pengguna terhadap kedua aplikasi berada dalam kategori Puas. CapCut memiliki keunggulan pada dimensi *Content* (4,06), *Accuracy* (3,99), dan *Format* (3,88), yang menonjol dalam hal kualitas konten, akurasi hasil, dan format penggunaannya. Sementara itu, KineMaster lebih unggul pada dimensi *Ease of Use* (3,52) dan *Timeliness* (3,80), yang menunjukkan kemudahan penggunaan dan kecepatan aplikasi yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas. Instrumen penelitian ini juga telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan relevan untuk mencapai tujuan penelitian.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada pengembang aplikasi untuk meningkatkan aspek yang kurang dominan pada masing-masing aplikasi. CapCut perlu meningkatkan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kecepatan aplikasi (*timeliness*) agar dapat menjangkau pengguna dengan tingkat keahlian yang lebih

beragam. Sebaliknya, KineMaster perlu meningkatkan kualitas konten (*content*), akurasi hasil (*accuracy*), dan format hasil video untuk menarik lebih banyak pengguna.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang untuk menghasilkan hasil yang lebih generalisasi. Selain itu, analisis lebih mendalam terhadap fitur-fitur spesifik pada kedua aplikasi dapat memberikan pemahaman lebih jauh mengenai preferensi pengguna. Bagi pengguna, CapCut dapat menjadi pilihan untuk kebutuhan yang mengutamakan kualitas konten dan format terbaik, sedangkan KineMaster cocok bagi pengguna yang membutuhkan aplikasi yang mudah digunakan dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Putri, M. Idris, dan D. B. Irawan, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol. 3, No. 3, hlm. 2468–2480, 2023, Diakses: 2 Januari 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2300/1704/3469>
- [2] N. Fitri dan N. Anas, "Pengembangan video pembelajaran berbasis capcut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar," *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, vol. 10, no. 1, hlm. 649–660, Agu 2024, doi: 10.29210/1202424412.
- [3] R. Oktaviana, E. Ehwanudin, dan M. R. Hayati, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri," *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, vol. 13, no. 1, Mar 2024, doi: 10.59141/comserva.v1i9>.,hal.2.

- [4] Visual Communication Design, "Berikut ini 6 Aplikasi Edit Video Terbaik di HP dan Desktop," Binus University.
- [5] P. Angga Buana, A. Wicaksana, dan S. Adinugroho, "Pengukuran Kegunaan dan Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Virtual Tour Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Wisata," *Jurnal Algoritma*, vol. 21, no. 2, Nov 2024, doi: 10.33364/algoritma/v.21-2.1991.
- [6] C. D. A.A. Istri dan Rizki Fadila, "Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Masyarakat Tentang Program JKN," *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, vol. 11, no. 1, hlm. 307–315, Jun 2023, doi: 10.37824/jkqh.v11i1.2023.462.
- [7] F. D. P. Anggraini, A. Aprianti, V. A. V. Setyawati, dan A. A. Hartanto, "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, hlm. 6491–6504, Mei 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3206.
- [8] A. S. Devi dan M. Muharrom, "Analisa Pengaruh Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi CapCut dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *JURNAL SESSION (Software Development, Digital Business Intelligence, and Computer Engineering)*, vol. 3, no. 1, hlm. 26–32, Sep 2024, doi: 10.57203/session.v3i1.2024.26-32.
- [9] R. Kurnia, N. H. Aini, dan S. Suhartini, "Analysis Of Prabumulih University Student Satisfaction with the Capcut Application Using The End User Computing Satisfaction (EUCS) Method," *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications*, vol. 4, no. 1, hlm. 2808–4519, Okt 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://ioinformatic.org/>
- [10] E. L. Khoiriyah, A. M. Sari, dan D. Imtihanudin, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster Di Era Pasca New Normal Pada Materi Greeting Exspression Di SMPN 3 Cipeucang," *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, vol. 5, no. 6, hlm. 1773, Nov 2021, doi: 10.33578/pjr.v5i6.8562.
- [11] D. Nofrizal, F. Firman, dan D. Desyandri, "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Di SDN 04 Muaro Sungai Lolo," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 10, no. 3, hlm. 135–147, Sep 2024.
- [12] M. Hanif, L. MoHa, dan G. F. Anugerah, "The Application of Kinemaster as a Learning Media for Indonesian Language Class IV in Covid-19 Period," *Journal of Social Science Utilizing Technology*, vol. 1, no. 3, hlm. 143–157, Nov 2023, doi: 10.70177/jssut.v1i3.564.
- [13] D. Fitriani dan A. Putra, "Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan Tradisional," *Journal of Mathematics Education and Learning*, vol. 2, no. 1, hlm. 18, Mar 2022, doi: 10.19184/jomeal.v2i1.29093.
- [14] T. K. F. Chiu, Q. Xia, X. Zhou, C. S. Chai, dan M. Cheng, "Systematic literature review on opportunities, challenges, and future research recommendations of artificial intelligence in education," 1 Januari 2023, *Elsevier B.V.* doi: 10.1016/j.caeai.2022.100118.