

ANALISIS PERILAKU PERSEPSI HEDONIS TERHADAP KESUKSESAN APLIKASI CAPCUT MENGGUNAKAN METODE DELONE DAN MCLEAN

Delisa Nurhayati, Ismi Kaniawulan, Dayan Singasatia

Program Studi Teknik Informatika S1, STT Wastukencana Purwakarta
Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151
Delisanurhayati11@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

Saat ini, teknologi berkembang dengan cepat, salah satunya adalah aplikasi Capcut, yang dirancang untuk mempermudah pengguna mengedit foto dan video. Namun, penggunaan aplikasi ini belum optimal, sehingga perlu dilakukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan bahwa aplikasi ini berfungsi secara sempurna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi hubungan antara perilaku hedonis dan kesuksesan aplikasi Capcut. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi variabel yang mempengaruhi kesuksesan aplikasi Capcut. Data dibagikan langsung kepada responden melalui media WhatsApp setelah dikumpulkan melalui metode survei Google form. Dalam penelitian ini, peneliti mengubah teori Model Kesuksesan Sistem Informasi Delone dan Mclean. Variabel yang mereka hitung termasuk manfaat bersih, kepuasan pengguna, kualitas sistem, dan kualitas layanan. Mereka menggunakan variabel eksternal seperti persepsi hedonis. Data dianalisis menggunakan metode SEM menggunakan IBM SPSS 26.0 dan AMOS 24.0 program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi hedonis dan kualitas layanan tidak mempengaruhi kesuksesan aplikasi Capcut. Sebaliknya, faktor lain yang mempengaruhi adalah kualitas informasi dan layanan, yang menyebabkan pengguna merasa puas dengan aplikasi Capcut dan manfaat bersihnya.

Kata kunci: *Kualitatif, Delone dan Mclean, Capcut, Aplikasi yang Berhasil, Hedonis*

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang saat ini, teknologi dapat mempermudah segala sesuatu, dan media video adalah salah satunya. Di era digital yang semakin berkembang ini, penggunaan video sangat bermanfaat karena membuat informasi lebih menarik, mudah dipahami, dan informatif (Amunnudin, 2020). Oleh karena itu, videografi sangat penting agar semua orang dapat melakukannya di era komputer dan internet saat ini. Videografi adalah alat bantu audio visual yang digunakan dalam konteks belajar untuk menularkan ide, sikap, dan pengetahuan melalui tulisan dan kata yang diucapkan. Ini dapat digunakan sebagai media untuk merekam kejadian yang dirangkum dalam gambar dan suara, yang dapat disimpan sebagai kenangan atau sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang pernah terjadi. Semua kebutuhan videografi dapat dipenuhi, dan mereka dapat dibuat oleh orang yang sudah berpengalaman atau pemula [1].

CapCut adalah perangkat lunak atau software yang dapat digunakan oleh pengguna pada perangkat keras seperti smartphone dan emulator pada PC atau laptop. Software penyuntingan video CapCut menjadi salah satu yang paling dicari di playstore untuk pengguna Android dan iPhone. CapCut dapat menyunting video untuk digunakan dalam pembuatan konten dengan efek visual unik, yang menjadi hak klaim dari Bytedance [2].

Analisis yang dilakukan menggunakan metode DELONE dan MCLEAN akan menemukan informasi yang dapat membantu mengoptimalkan kesuksesan penggunaan aplikasi CapCut dan perilaku persepsi

hedonis terhadap kepuasan penggunaannya. Gaya hidup hedonis berfokus pada kebahagiaan. Namun, perilaku hedonis dapat muncul karena berbagai faktor. Salah satunya yaitu lingkungan sosial. Aplikasi Capcut telah berkembang bersama dengan Tiktok, aplikasi yang hampir semua orang menggunakan. Selain itu, aplikasi CapCut terus menambah fitur yang diperlukan pengguna untuk mengedit foto dan video. Akibatnya, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut tentang aplikasi CapCut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Analisis

Ada banyak perspektif yang berbeda tentang teori analisis. Analisis adalah upaya untuk menunjukkan pola-pola yang konsisten dalam data sehingga hasil analisis dapat dipelajari dan diterjemahkan. Dengan kata lain, analisis adalah proses merangkum sejumlah besar data yang masih mentah, mengelompokkan atau memisahkan komponen dan bagian-bagian yang relevan dari satu sama lain, dan kemudian menghubungkan data ini untuk menjawab masalah. Menurut pendapat lain, analisis berarti menyelidiki peristiwa untuk mengetahui keadaan sebenarnya sehingga Anda dapat memahami dengan benar dan memahami artinya secara keseluruhan. Analisis melihat lebih jauh ke dalam fenomena untuk mengetahui keadaan sebenarnya [3].

2.2. Kepuasan Pengguna

Kepuasan berasal dari kata Latin "satis", yang berarti "cukup baik" dan "facio", yang berarti

"melakukan atau membuat". Kepuasan pelanggan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang setelah membandingkan persepsi mereka terhadap kinerja atau hasil suatu produk dengan harapan atau harapannya [4].

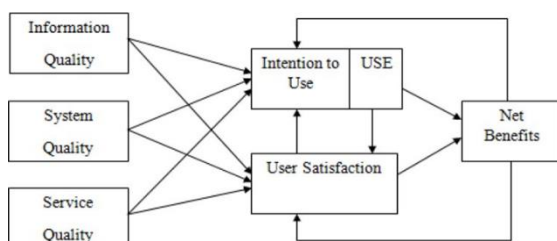
2.3. Aplikasi Mobile

Aplikasi internet yang berjalan pada smartphone atau piranti mobile lainnya biasanya disebut sebagai "aplikasi mobile" dan memungkinkan pengguna terhubung ke internet, yang biasanya dapat dilakukan pada PC, atau menggunakan aplikasi internet pada piranti yang dapat dibawa. Aplikasi telepon didefinisikan sebagai aplikasi yang berjalan pada platform telepon tertentu, seperti Android, Windows, atau iOS [5].

2.4. Capcut

Sejak peluncuran pertamanya pada 10 April 2020, aplikasi CapCut telah diperluas untuk memungkinkan pengguna mengedit video dan membuat konten yang menarik dengan berbagai efek dan fitur. Perangkat lunak tersebut sebelumnya disebut Viamaker sebelum pengembangnya mengubah namanya menjadi CapCut. Fitur-fitur aplikasi CapCut mudah dipahami oleh banyak pengguna. Satu alasan editor untuk memilih aplikasi CapCut adalah kemampuan editingnya yang luar biasa dan berbagai filter yang bermanfaat. memiliki banyak fitur unik dan emoji yang dapat membuatnya lucu. Selama pemutaran, fitur-fitur ini ditampilkan secara internal dalam bentuk video animasi atau animasi bergerak dengan berbagai bentuk dan efek suara [6].

2.5. Model Delone and Mclean



Gambar 1. Metode Delone and Mclean

Model DeLone dan McLean menunjukkan ketergantungan sistem informasi pada enam ukuran kesuksesan. Ini adalah model dengan enam elemen atau pengukuran: kualitas sistem (kualitas sistem), kualitas informasi (kualitas informasi), penggunaan (penggunaan), kepuasan pengguna (kepuasan pengguna), dampak individu (dampak individu), dan dampak organisasi. Menggunakan model proses dan kausal ini, dapat dijelaskan bahwa kualitas sistem dan informasi secara independen dan bersama-sama mempengaruhi penggunaan (penggunaan) dan kepuasan pengguna (kepuasan pengguna). Model kesuksesan ini tidak mengukur pengukuran kesuksesan sistem informasi secara terpisah dalam

enam dimensi, tetapi lebih baik mengukur bagaimana satu dimensi mempengaruhi dimensi lainnya [7].

2.6. Persepsi Hedonis

Peneliti juga menambahkan variabel Perceived utilitarian dan Perceived Hedonic karena keduanya merupakan elemen penting yang mewakili pengalaman pengguna IT. Menurut beberapa peneliti, Perceived utilitarian dan Perceived Hedonic adalah faktor yang menentukan kepuasan pengguna dan berdampak pada kepuasan mereka [8].

2.7. Populasi

Peneliti juga menambahkan variabel Perceived utilitarian dan Perceived Hedonic karena keduanya merupakan elemen penting yang mewakili pengalaman pengguna IT. Menurut beberapa peneliti, Perceived Utilitarian dan Perceived Hedonic adalah faktor yang menentukan kepuasan pengguna dan berdampak pada kepuasan mereka.

2.8. Sempel

Pengukuran sampel adalah cara untuk menghitung berapa banyak sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Sebuah sampel harus mewakili kondisi populasi dalam jumlah dan sifatnya.

2.9. Kuesioner

Kuisisioner adalah metode pengumpulan data yang terdiri dari sejumlah item pertanyaan yang dimuat ke dalam formulir Google dan disebarkan kepada peserta untuk dijawab. Kuisisioner sendiri berarti metode pengumpulan data yang berisi pertanyaan yang disebarkan kepada peserta baik secara tertulis maupun secara online [9].

2.10. Google Form

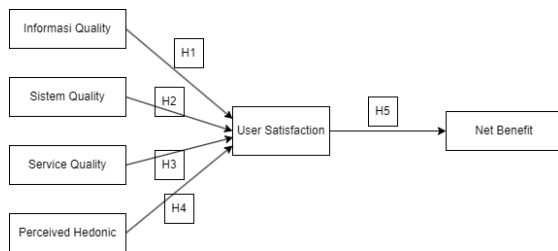
Google Forms, juga dikenal sebagai Google Forms, adalah alat yang sangat bermanfaat untuk mengumpulkan data, merencanakan acara, dan mengirim survei. Spreadsheet dapat dihubungkan ke form; jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan akan dikirimkan otomatis ke spreadsheet. Jika tidak, mereka akan ditampilkan di halaman yang disebut "Ringkasan Tanggapan", yang dapat diakses melalui menu Tanggapan. Google Form adalah bagian dari layanan Google Docs. Aplikasi ini sangat bermanfaat bagi siswa, guru, dosen, karyawan, dan profesional yang sering membuat quiz, form, dan survei di internet. Fitur Form Google dapat dibagikan kepada orang lain secara umum atau hanya kepada pemilik akun Google menggunakan opsi aksesibilitas seperti read only (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen) [10].

3. Metode Penelitian

3.1. Hipotesis

Untuk mencapai tujuan penelitian, hipotesis yang akan diuji akan digunakan untuk membentuk hipotesis

penelitian yang didasarkan pada model Delone dan McLean.



Gambar 2. Hipotesis Penelitian

3.2. Kuesioner

Kuesioner terdiri dari tiga bagian:

1. Petunjuk pengisian kuesioner: menjelaskan langkah-langkah untuk mengisi kuesioner sehingga diharapkan setiap kuesioner yang dikirim valid.
2. Keterangan umum tentang responden: berisi pernyataan tentang Identitas responden (nama), Jenis kelamin, Usia, dan apakah responden telah menggunakan aplikasi atau tidak.
3. Peneliti membuat pernyataan berdasarkan variabel penelitian. Pernyataan dalam kuesioner dibuat menggunakan skala Likert, yang terdiri dari lima skala penilaian.

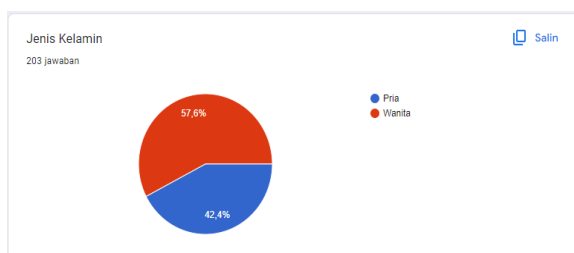
3.3. Teknik Sampling

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel probabilitas, yang didefinisikan sebagai "teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel". Metode pengambilan sampel probabilitas mencakup pengambilan sampel acak sederhana, pengambilan sampel stratifikasi yang disarankan, pengambilan sampel stratifikasi yang diproporsionalkan, dan pengambilan sampel area atau cluster. Semua metode ini digunakan tanpa mempertimbangkan siapa yang ada di dalam populasi.

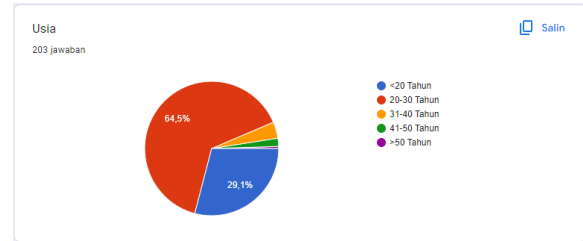
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Identitas Responden

Berdasarkan data dari kuesioner pre-test yang terdiri dari 24 soal dan 203 responden, profil responden disusun berdasarkan jenis kelamin dan usia.



Gambar 3. Jenis Kelamin Responden



Gambar 4. Usia Responden

4.2. Pengujian Kuesioner

Untuk tahap pre-test, kuesioner dibagikan kepada sekitar tiga puluh anggota sampel sebelum didistribusikan ke responden yang telah ditetapkan sebelumnya selama proses sampling. Untuk mengevaluasi kuesioner, uji validitas dan reliabilitas dilakukan dalam dua tahap. Pertama, item untuk setiap variabel diuji validitas dan reliabilitasnya; jika hasilnya menunjukkan bahwa item tersebut tidak memenuhi kriteria, item tersebut akan diubah dalam kuesioner dengan mengurangi item yang tidak memenuhi kriteria tersebut. Tahap kedua menguji kembali item pernyataan yang telah diubah. Hasil pengolahan data dalam pengujian pra-test ini dihasilkan dengan bantuan Microsoft Excel 2010.

4.3. Uji Validitas

Uji validitas konstruk penelitian ini dilakukan dengan teknik korelasi product moment menggunakan program SPSS versi 26. Untuk menguji signifikansi, nilai r hitung dan r tabel dibandingkan untuk derajat kebebasan ($df = n - 2$), dengan n adalah jumlah sampel dari pre-test kuesioner, yang berjumlah 30 orang. Kriteria validitas adalah jika r hitung lebih besar dari r tabel, di mana r tabel berasal dari Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Uji Validitas

No	Atribut Penerimaan	Hitung	Tabel	keterangan
Information Quality				
1	IQ1	0,717	0,361	Valid
2	IQ2	0,842	0,361	Valid
3	IQ3	0,824	0,361	Valid
4	IQ4	0,841	0,361	Valid
5	IQ5	0,862	0,361	Valid
Sistem Quality				
1	SQ1	0,771	0,361	Valid
2	SQ2	0,780	0,361	Valid
3	SQ3	0,882	0,361	Valid
4	SQ4	0,813	0,361	Valid
Service Quality				
1	SQL1	0,850	0,361	Valid
2	SQL2	0,860	0,361	Valid
3	SQL3	0,829	0,361	Valid
4	SQL4	0,813	0,361	Valid
Perceived Hedonic				
1	PH1	0,789	0,361	Valid
2	PH2	0,778	0,361	Valid

No	Atribut Penerimaan	Hitung	Tabel	keterangan
3	PH3	0,843	0,361	Valid
4	PH4	0,829	0,361	Valid
User Satisfaction				
1	US1	0,856	0,361	Valid
2	US2	0,780	0,361	Valid
3	US3	0,913	0,361	Valid
4	US4	0,887	0,361	Valid
Net Benefit				
1	NB1	0,885	0,361	Valid
2	NB2	0,876	0,361	Valid
3	NB3	0,874	0,361	Valid

4.4. Uji Reabilitas

Sebuah kuesioner dikatakan handal jika jawaban responden terhadap pernyataannya konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas menentukan seberapa konsisten hasil pengukuran dengan objek yang sama akan menghasilkan data. Pengujian reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai alfa Cronbach lebih dari 0,6, konstruk atau variabel dianggap reliabel. Jika nilai alfa Cronbach kurang dari 0,6, konstruk atau variabel dianggap tidak reliabel.

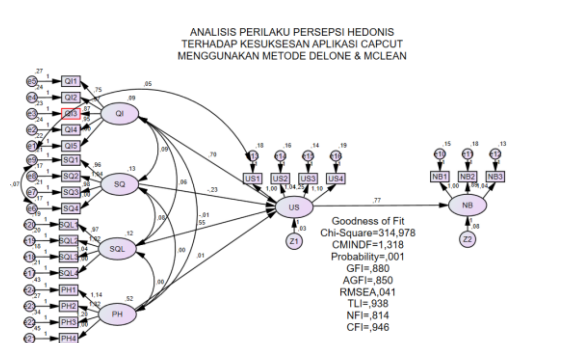
Tabel 2. Tabel Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.978	24

4.5. Pengujian Keseluruhan Model Penelitian

Untuk pengujian penelitian ini, model analisis faktor konformasi digunakan, yang didukung oleh aplikasi IBM SPSS AMOS versi 26.

4.6. Model Penelitian Setelah Dimodifikasi



Gambar 5 Model Penelitian Setelah Dimodifikasi

Kualitas Informasi (IQ) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (US). Hasil penelitian menunjukkan nilai C.R sebesar 2,796 dan nilai kemungkinan 0,005, sehingga hipotesis H0 ditolak. Kualitas layanan (SQL) memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan pengguna (US); hasilnya menunjukkan nilai kemungkinan -0,043 dan nilai kemungkinan 0,297, yang menunjukkan bahwa

kualitas sistem (SQ) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna (US). Ini dianggap signifikan karena hasil yang didapat memiliki nilai C.R sebesar 3,950 dan nilai kemungkinan ***, sehingga hipotesis H0 ditolak. Kepuasan Pengguna (AS) dipengaruhi secara signifikan oleh Persepsi Hedonic (PH), karena hasil yang didapat memiliki nilai C.R sebesar 0,287 dan nilai Kemungkinan sebesar 0,774, sehingga hasil hipotesis H0 diterima. Kepuasan Pengguna (AS) dipengaruhi secara signifikan terhadap Net Benefit (NB), karena hasil yang didapat memiliki nilai C.R sebesar 5,729 dan nilai Kemungkinan sebesar ***, sehingga hasil hipotesis H0 ditolak.

4.7. Hasil Pengujian Hipotesis dengan SEM

Tabel 3 Hasil Pengujian Hipotesis dengan SEM

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
US	<---	QI	,704	,252	2,796	,005	par_19
US	<---	SQ	-,229	,220	-1,043	,297	par_20
US	<---	SQL	,547	,152	3,590	***	par_21
US	<---	PH	,010	,034	,287	,774	par_22
NB	<---	US	,766	,133	5,739	***	par_23

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah validitas dan reliabilitas kuesioner pretest diuji menggunakan software IBM SPSS AMOS versi 26.0, kuesioner didistribusikan kepada responden menggunakan teknik pengambilan sampel probabilitas, yaitu random sampling sederhana. Selain itu, penelitian ini menggunakan software AMOS versi 24.0 untuk melakukan pengujian model struktural pada konstruk Delone dan Mclean. Peneliti memilih lima konstruk yang ada pada model Delone dan Mclean: manfaat neto, kepuasan pengguna, kualitas data, sistem, dan layanan. Selain variabel eksternal, variabel Persepsi Hedonis, ada 24 indikator dan item pernyataan. Hasil penelitian untuk mengevaluasi kesuksesan aplikasi CapCut termasuk: Menurut analisis, kepuasan pengguna dipengaruhi oleh kualitas informasi dengan indikator keakuratan, relevansi kebutuhan, kelengkapan, ketepatan waktu, dan kemudahan penggunaan, memengaruhi kepuasan pengguna dengan indikator kinerja kepuasan pengguna, kepuasan secara keseluruhan, dan insentif untuk menggunakan aplikasi secara menerus. Kualitas sistem tidak memengaruhi kepuasan pengguna dengan aplikasi CapCut. Ini ditunjukkan oleh indikator kinerja yang menunjukkan kepuasan pengguna, kepuasan total, dan insentif untuk menggunakannya lagi dan lagi. Karena indikator kepuasan, kesenangan, kemudahan, dan fitur yang menarik tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna dengan aplikasi CapCut, persepsi hedonis tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. indikator kepuasan pengguna, kepuasan umum, rekomendasi pengguna, dan penggunaan aplikasi secara berulang. Persepsi hedonis tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan

aplikasi CapCut karena indikator kepuasan, kesenangan, kemudahan, dan fitur yang menarik tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Indikator kinerja kepuasan pengguna, kepuasan secara keseluruhan, rekomendasi untuk orang lain, dan penggunaan aplikasi secara berulang tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Dengan indikator kinerja kepuasan pengguna dan kepuasan umum, aplikasi CapCut memengaruhi manfaat bersih dengan meningkatkan pengetahuan pengguna, menghemat waktu, dan mengurangi lama pencarian.

Penulis mengusulkan hal-hal berikut berdasarkan temuan penelitian: Meningkatkan kualitas informasi pada aplikasi Capcut untuk spesifikasi yang lebih tinggi. Melakukan penelitian tambahan tentang variabel yang mempengaruhi pelaksanaan rekomendasi ini. Meningkatkan kualitas layaknya. Ada kemungkinan bahwa saat memilih templat, tidak akan ada iklan. Meskipun tidak memiliki pengaruh yang signifikan, aplikasi Capcut dapat ditingkatkan untuk penelitian lebih lanjut tentang komponen yang mempengaruhi struktur. Tidak adanya iklan saat memilih templat adalah saran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. R. Tsalatsa, K. J. Siahaan, and S. Daniar, "Pelatihan Pengembangan Hard Skill Videografi Di SMK Negeri Wonosalam Guna Meningkatkan Promosi Desa Wisata," *J. Masy. Mengabdikan Nusantara*, vol. 2, no. 2, pp. 56–63, 2023, [Online]. Available: <https://ejurnal.stipas.ac.id/index.php/jmmn/article/view/149>
- [2] L. F. Deriyan and Nurmairina, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD," *J. Penelit. Pendidik. MIPA*, vol. VII, pp. 1–10, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- [3] S. Maghfiroh and I. K. D. Nuryana, "Penerapan Metode TAM dan DeLone And McLean IS Succes untuk Mengevaluasi Keberhasilan Aplikasi Lazada," *JEISBI J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 3, pp. 24–32, 2022.
- [4] D. Kris Sintiana Putri *et al.*, "Sistem Pendukung Keputusan Pemulihan Ekonomi Pasca Covid-19 Dengan Metode Simple Additive Weighting," *J. Rekayasa Teknol. Nusa Putra*, vol. 8, no. 2, pp. 1–15, 2022, doi: 10.52005/rekayasa.v8i2.146.
- [5] D. Wulandari, A. Setyanto, and A. Nasiri, "Analisis Keberhasilan Sistem Informasi PMB Amikom Yogyakarta Dengan Metode the Updated Delone & Mclean Is Success Model," *J. Intechno*, vol. 1, no. 3, pp. 1–5, 2019.
- [6] J. Markus *et al.*, "Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo Explanation Text Material Development With the Assistance of Capcut Video Editing Application in Class Xi Ips 1 Sma Negeri," vol. X, pp. 136–150, 2022.
- [7] E. P. Sari and S. Sukardi, "Optimalisasi Penggunaan E-learning dengan Model Delone dan McClean," *J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, p. 141, 2020, doi: 10.23887/jet.v4i2.24819.
- [8] M. Hassenzahl, "The effect of perceived hedonic quality on product appealingness," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 13, no. 4, pp. 481–499, 2001, doi: 10.1207/S15327590IJHC1304_07.
- [9] I. N. Aziza, "Smart Farming Untuk Peternakan Ayam," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 36–40, 2019.
- [10] A. W. Hadiana, "Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Penghargaan Ukm Skala Mikro Di Kabupaten Bandung Barat Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process," *Informatics Digit. Expert*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2022, doi: 10.36423/index.v3i1.688