

SKRIPSI
STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI EDITING
VIDEO *ADOBE PREMIERE* DAN *CAPCUT* PADA MAHASISWA
KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE



OLEH:

NUR FADILLAH AMIR

NIM: 19.3100.005

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

2023 M / 1445 H

**STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI EDITING
VIDEO *ADOBE PREMIERE* DAN *CAPCUT* PADA MAHASISWA
KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**



OLEH:

NUR FADILLAH AMIR

NIM: 19.3100.005

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Pada Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab
Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2023 M / 1445 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* Dan *Capcut* Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Nama Mahasiswa : Nur Fadillah Amir

Nomor Induk Mahasiswa : 19.3100.005

Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab Dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah, Nomor B-3614/In.39/FUAD.03/PP.00.9/11/2022

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Sulvinajayanti, M.I.Kom.
NIP : 198801312015032006

Pembimbing Pendamping : A. Dian Fitriana, M.I.Kom.
NIDN : 2030039002



Mengetahui
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah



Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP. 19641231 199203 1 045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Proposal Skripsi : Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* Dan *Capcut* Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Nama Mahasiswa : Nur Fadillah Amir

Nomor Induk Mahasiswa : 19.3100.005

Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

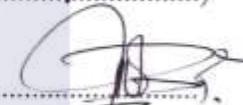
Fakultas : Ushuluddin, Adab Dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah, Nomor B-3614/In.39/FUAD.03/PP.00.9/11/2022

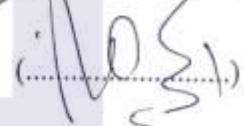
Tanggal Kelulusan : 25 Juli 2023

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Sulvinajayanti, M.I.Kom. (Ketua) 

A. Dian Fitriana, M.I.Kom. (Sekretaris) 

Nahrul Hayat, M.I.Kom. (Anggota) 

Muhammad Haramain, M.Sos.I. (Anggota) 

Mengetahui:
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah




Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP. 19641231 199203 1 045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tersayang Amirudding. C, dan Ibunda tercinta Jumria, karena dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Sulvinajayanti, M.I.Kom dan Ibu A. Dian Fitriana, M.I.Kom, selaku pembimbing I dan pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras dalam mengelola lembaga pendidikan ini demi kemajuan IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, atas pengabdianannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Nurhakki, S.Sos., M.Si selaku ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam untuk semua ilmu serta motivasi berkarya dan berprestasi yang telah diberikan kepada penulis.
4. Bapak Nahrul Hayat, M.I.Kom selaku dosen memberikan banyak arahnya terkait studi :


NUR FADILLAH AMIR
19.3100.005

5. Bapak/Ibu Dosen dan jajaran staf administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah serta staf akademik yang telah begitu banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berbagai berkas untuk penyelesaian studi.
6. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi, terutama dalam penulisan skripsi ini.
7. Rekan rekan seperjuangan KPI yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu, yang selalu menjadi teman belajar dan diskusi selama penulis menuntut ilmu di IAIN Parepare. Serta telah menjadi objek dalam penelitian ini, dan memberikan bantuannya kepada penulis dalam memperoleh informasi untuk hasil penelitian.
8. Saudara tak sedarah namun searah, Herviani yang begitu banyak memberikan bantuan, dukungan dan berbagi cara pemikiran dalam pembuatan skripsi ini. Semoga bisa wisuda dan sukses bersama nantinya.

Tak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun material sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt., berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Penulis berharap semoga dengan adanya skripsi ini, tidak hanya memberikan manfaat bagi penulis tapi juga dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam menyusun, mencari rujukan bahkan dapat menambah ilmu pengetahuan pembaca. *Aamin ya rabbal'amin.*

Parepare, 17 Juli 2023
28 Zulhijjah 1444 H

Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

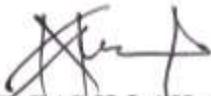
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : NUR FADILLAH AMIR
NIM : 19.3100.005
Tempat/Tanggal Lahir : Pinrang, 21 April 2002
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* Dan *Capcut* Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah, Nomor B-3614/In.39/FUAD.03/PP.00.9/11/2022

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, penulis bersedia diberikan hukuman sebagaimana mestinya.

Parepare, 17 Juli 2023

Penulis


NUR FADILLAH AMIR
19.3100.005

ABSTRAK

Nur fadillah amir. *Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video Adobe Premiere Dan Capcut Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam (IAIN) Parepare.* (Dibimbing oleh Sulvinajayanti dan A. Dian Fitriana).

Aplikasi editing video merupakan salah satu media yang berfungsi sebagai alat untuk merangkai gambar, suara hingga teks menjadi cerita yang utuh. Dalam melakukan proses editing video, pengguna perlu mengetahui ketergunaan aplikasi editing sesuai dengan kebutuhannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan aplikasi editing video (*Adobe Premiere* dan *Capcut*) yang sering digunakan di ranah mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan komparatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif dan uji *Independent Sample t Test*, serta teori yang digunakan yaitu ketergunaan (*usability*) oleh Jacob Nielsen.

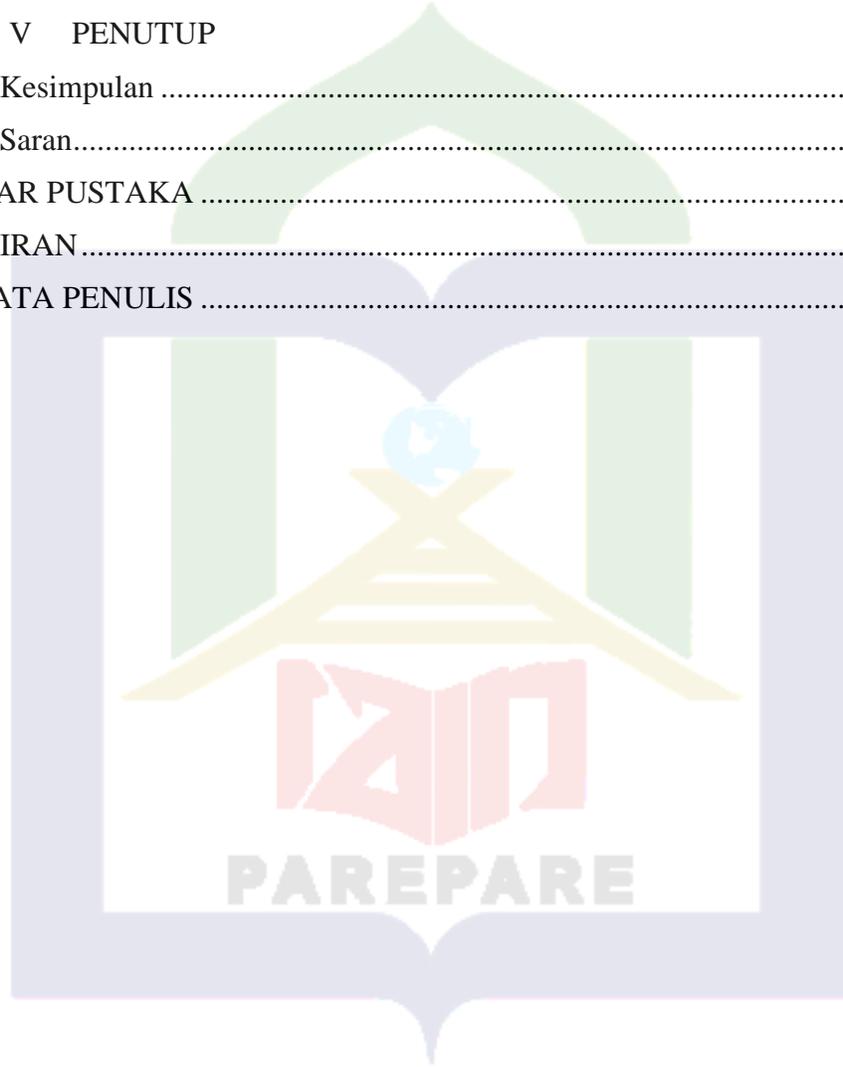
Hasil penelitian menyatakan terdapat perbandingan penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* dari segi kemudahan (*learnability*), hal tersebut dapat diketahui berdasarkan uji *Independent Sample t Test*, dimana hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} 5,209 > t_{tabel} 1,995$ dengan nilai rata-rata *Adobe Premiere* 15,6 dan *Capcut* 18,84. Kemudian, dari segi efisiensi (*effeciency*) juga terdapat perbandingan dimana $t_{hitung} 3,204 > t_{tabel} 1,995$ dengan nilai rata-rata *Adobe Premiere* 11,24 dan *Capcut* 13,35. Dan dari segi kepuasan (*satisfaction*) menyatakan bahwa tidak terdapat perbandingan kedua aplikasi, dimana $t_{hitung} 1,613 < t_{tabel} 1,995$ dengan nilai rata-rata *Adobe Premiere* 13,7 dan *Capcut* 12,91.

Kata Kunci: Penggunaan, Editing, *Adobe Premiere*, *Capcut*

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iiiv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Relevan	9
B. Tinjauan Teori.....	11
C. Kerangka Konseptual.....	15
D. Kerangka Pikir	26
E. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi Dan Sampel	31
D. Jenis dan Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	33
F. Operasional Variabel.....	34

G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	I
LAMPIRAN.....	V
BIODATA PENULIS.....	XIX



DAFTAR TABEL

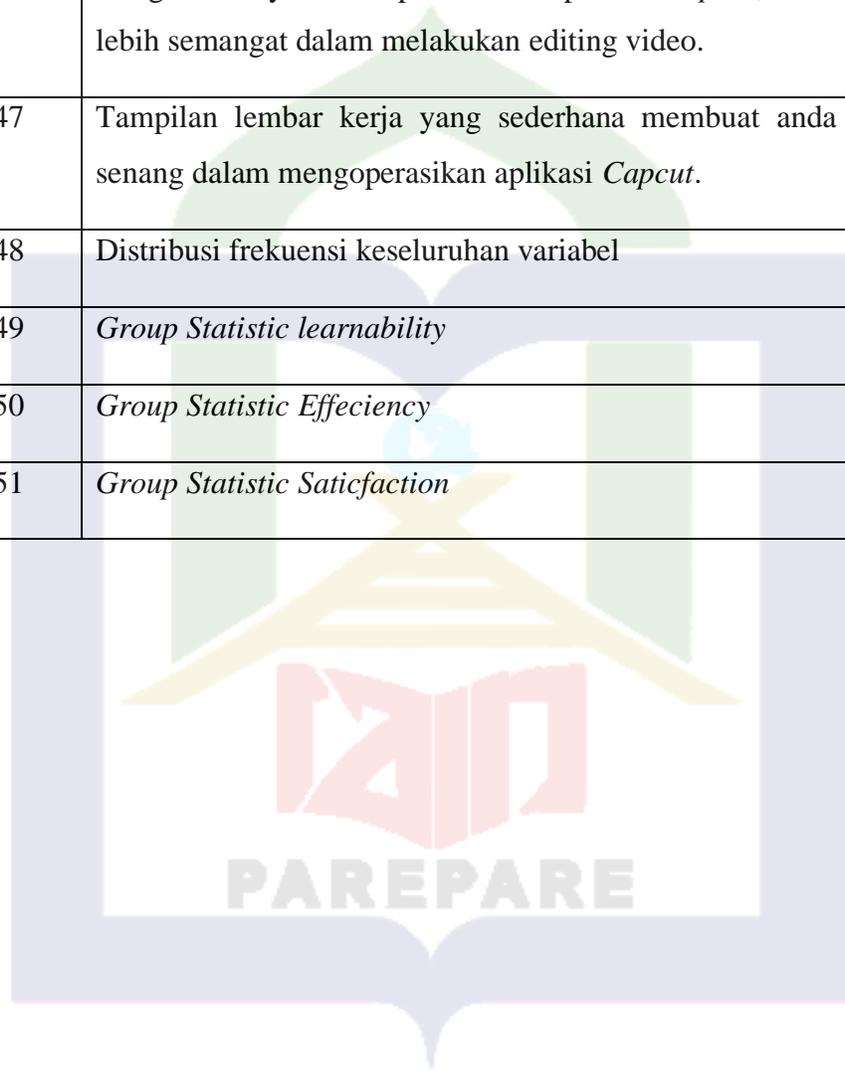
No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Jadwal Penelitian	30
3.2	Data Mahasiswa Aktif Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam	31
3.3	Operasional Variabel	34
4.1	Hasil uji validitas	41-42
4.2	Hasil uji reliabilitas	43
4.3	Hasil uji normalitas	43-44
4.4	Data Frekuensi keseluruhan variabel X	44
4.5	Statistik deskriptif variabel X	45
4.6	Secara keseluruhan, aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah digunakan.	46
4.7	Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> di perangkat anda.	46
4.8	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> tersedia di perangkat personal komputer dan mobile smartphone mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.	47
4.9	Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah dipahami.	48
4.10	Tools dan fitur pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah di ingat dan dipahami.	48

4.11	Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.	49
4.12	Tata letak menu yang muncul pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> sudah sangat jelas.	50
4.13	Peletakan tools <i>Adobe Premiere</i> yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.	50
4.14	Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	51
4.15	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.	52
4.16	Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	52
4.17	Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> dengan cepat dan tanpa kesulitan.	53
4.18	Dalam penggunaan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , dana yang anda keluarkan relatif kecil.	54
4.19	Dalam mengoperasikan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.	54
4.20	Kualitas video yang dihasilkan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> sangat jernih.	55

4.21	Anda menyukai tampilan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> karena sangat menarik.	56
4.22	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.	56
4.23	Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	57
4.24	Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , anda lebih semangat dalam melakukan editing video.	57
4.25	Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	58
4.26	Data Frekuensi keseluruhan variabel Y	59
4.27	Statistik deskriptif variabel Y	59
4.28	Secara keseluruhan, aplikasi <i>Capcut</i> mudah digunakan.	60
4.29	Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi <i>Capcut</i> di perangkat anda.	61
4.30	Aplikasi <i>Capcut</i> tersedia di perangkat personal komputer dan mobile smartphone mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.	61
4.31	Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi <i>Capcut</i> mudah dipahami.	62
4.32	Tools dan fitur pada aplikasi <i>Capcut</i> mudah di ingat dan dipahami.	63

4.33	Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi <i>Capcut</i> , proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.	63
4.34	Tata letak menu yang muncul pada aplikasi <i>Capcut</i> sudah sangat jelas.	64
4.35	Peletakan tools <i>Capcut</i> yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.	65
4.36	Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi <i>Capcut</i> .	65
4.37	Aplikasi <i>Capcut</i> memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.	66
4.38	Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi <i>Capcut</i> .	67
4.39	Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi <i>Capcut</i> dengan cepat dan tanpa kesulitan.	67
4.40	Dalam penggunaan aplikasi <i>Capcut</i> , dana yang anda keluarkan relatif kecil.	68
4.41	Dalam mengoperasikan aplikasi <i>Capcut</i> , anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.	69
4.42	Kualitas video yang dihasilkan aplikasi <i>Capcut</i> sangat jernih.	69
4.43	Anda menyukai tampilan aplikasi <i>Capcut</i> karena sangat menarik.	70

4.44	Aplikasi <i>Capcut</i> memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.	71
4.45	Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi <i>Capcut</i> .	71
4.46	Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi <i>Capcut</i> , anda lebih semangat dalam melakukan editing video.	72
4.47	Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi <i>Capcut</i> .	73
4.48	Distribusi frekuensi keseluruhan variabel	73-74
4.49	<i>Group Statistic learnability</i>	77
4.50	<i>Group Statistic Effeciency</i>	78
4.51	<i>Group Statistic Saticfaction</i>	79



DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Logo Aplikasi <i>Adobe Premiere</i>	19
2.2	Halaman Awal <i>Adobe Premiere</i>	20
2.3	Pengaturan format file proyek pada <i>Adobe Premiere</i>	20
2.4	Lembar kerja <i>Adobe Premiere</i>	21
2.5	Logo aplikasi <i>Capcut</i>	22
2.6	Halaman awal Aplikasi <i>Capcut</i>	22
2.7	Pengaturan format file proyek pada <i>Capcut</i>	23
2.8	Lembar kerja aplikasi <i>Capcut</i>	23
2.9	Bagan kerangka pikir	27
4.1	Data frekuensi variabel X	45
4.2	Data frekuensi variabel Y	59
4.3	Data frekuensi keseluruhan variabel	74
4.4	Hasil Uji t <i>Lernability</i>	77
4.5	Hasil Uji t <i>Effeciency</i>	78
4.6	Hasil Uji t <i>Satisfaction</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1.	Kuesioner/Angket	VI
2.	Cooding Book	XIII
3.	Cooding Sheet	XIX
4.	Uji Validitas	XXIII
5.	Uji Reliabilitas	XXV
6.	Uji Normalitas	XXVI
7.	R-Tabel	XXVI
8.	T-Tabel	XXVIII
9.	Uji Hipotesis	XXX
10.	Surat Keterangan Persetujuan Pembimbing	XXXII
11.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	XXXIII
12.	Surat Izin Penelitian	XXXIV
13.	Surat Keterangan Selesai Penelitian	XXXVI
14.	Dokumentasi	XXXVII

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat bagi peradaban manusia. Teknologi selalu memberikan suatu cara hidup baru dalam kehidupan. Berbagai aktivitas, masalah dan segala jenis kebutuhan tidak lagi asing terhadap pemanfaatan teknologi sebagai alat penyelesaiannya. Teknologi menjadi sarana untuk menyediakan segala sesuatu yang diperlukan bagi kelangsungan hidup. Suatu teknologi tidak hanya terbatas pada alat-alat yang pada umumnya digunakan untuk membantu menjalankan berbagai pekerjaan manusia secara fisik, melainkan juga mencakup segala pekerjaan manusia dalam hal menyimpan, memproses serta mengirimkan sebuah data atau informasi dengan mudah. Suatu hal yang berkaitan dengan penyampaian atau penyaluran informasi, umumnya dikenal dengan istilah komunikasi.

Komunikasi dan informasi menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial, pastinya akan memiliki ketergantungan terhadap manusia lainnya untuk saling berinteraksi saat memiliki kebutuhan tertentu. Interaksi yang dilakukan tersebut salah satunya melalui komunikasi. Tanpa disadari, setiap individu pernah melakukan komunikasi baik itu dalam bentuk lisan, tulisan ataupun hanya sekedar gerakan. Seiring berkembangnya teknologi dan informasi, komunikasi juga semakin lama akan terus berkembang. Hal ini dikarenakan sifat manusia sebagai pelaku komunikasi juga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap teknologi.

Hingga saat ini, banyak sekali perubahan yang terjadi dalam bidang komunikasi. Dimulai dari saat manusia melakukan komunikasi dari bentuk yang paling sederhana sampai pada komunikasi elektronik. Perkembangan yang terjadi dengan cepat tersebut membuat para ahli menyebutnya sebagai revolusi komunikasi. Perubahan yang cepat pada bidang komunikasi di dorong oleh adanya berbagai penemuan baru pada bidang

teknologi sehingga apa yang dulunya menjadi sebuah kendala seperti jarak, waktu, kapasitas dan kecepatan dalam melakukan komunikasi, sekarang sudah ada penyelesaiannya. Everett M. Rogers (1969) membagi revolusi komunikasi ini menjadi empat era, yaitu era komunikasi tulisan, percetakan, telekomunikasi dan komunikasi interaktif.¹

Era telekomunikasi menjadi salah satu perkembangan bagi bidang teknologi, informasi dan komunikasi. Dimana pada era tersebutlah yang menjadi awal munculnya berbagai jenis alat seperti radio dan televisi sebagai sarana penyampaian informasi berupa suara dan gambar (*audio visual*). Namun, era komunikasi interaktiflah yang menjadi pelengkap dari era telekomunikasi ini. Komunikasi interaktif ditandai dengan munculnya komputer, satelit, *smartphone* hingga internet. Masuknya alat-alat tersebut ke jaringan komunikasi membuat terwujudnya berbagai kemudahan baru dalam berkomunikasi. Sejalan dengan berkembangnya komunikasi tersebut membuat perubahan yang cukup besar di kehidupan manusia. Teknologi berkembang dalam lingkup komunikasi sebagai sarana guna memberikan kemudahan bagi manusia. Hal tersebut juga tersirat dari firman Allah dalam Al-Qur'an, surah Ar-Rahman (55) Ayat 33, yaitu:

يَمْعَشِرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ أَسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَتَفَدُّوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُدُوا لَا تَتَفَدُّونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Artinya : “Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)”.²

Abdul Al-Razzaq Naufal dalam bukunya *Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadits*, mengartikan kata “*Sulthon*” diatas dengan ilmu pengetahuan, kemampuan atau

¹ Dalle Juhriansyah, et al., *Pengantar Teknologi Informasi*, ed. Tim Editor RGP, 1st ed. (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020).

² Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

teknologi. Kemudian dijelaskan bahwa ayat tersebut memberikan informasi kepada manusia bahwa mereka tidak mustahil untuk menembus ruang angkasa, bila pengetahuan, ilmu serta kemampuan atau teknologi yang mereka ciptakan itu memadai. Dalam hal ini, Al-Qur'an tidak memberi petunjuk secara merinci, tetapi Al-Qur'an memberi modal dasar dimana didalamnya tertera bahwa Allah sudah memberi manusia akal dan Al-Qur'an ini merupakan sarananya, dimana manusia dianjurkan untuk menggali dan mengolah akal tersebut hingga bermanfaat. Hal ini merupakan anjuran bagi manusia untuk mengembangkan kemampuannya sejauh apapun, akan tetapi tetap diberikan peringatan bahwa tetap Allah lah yang mengatur segalanya.³

Tindakan komunikasi yang dulunya hanya bisa dilakukan dengan tatap muka, sebatas suara, hingga hanya bisa diterima tanpa memberikan umpan balik karena terbatas ruang dan waktu, dengan adanya komunikasi interaktif hal tersebut bisa terselesaikan. Komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan tulisan, suara, gambar, hingga suara dan gambar (*audio visual*) di waktu yang sama namun pada lokasi yang berbeda (komunikasi tidak langsung) dengan menggunakan bantuan teknologi sebagai media komunikasi seperti perangkat keras (*hardware*) dan lunak (*aplikasi/software*).

Komunikasi tidak langsung yang salah satunya sering kita dapatkan di televisi, komputer dan internet adalah komunikasi dalam bentuk penyatuan dari tulisan, suara dan gambar yang biasa kita kenal dengan sebutan video. Video sebagai media komunikasi menjadi sumber informasi, sarana hiburan dan sebagai tempat untuk mengekspresikan ide yang sedang *trend* saat ini. Animasi sering disebut video, foto digabungkan dengan suara sering disebut video, bahkan teks yang bergerak juga disebut video. Video itu suatu media yang berbasis *audio visual*, artinya media yang

³ Ibnu Mahmudin, "Urgensi Perilaku Keagamaan Pada Era Society 5.0," in *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Konseling*, vol. 03 (Madiun: Prodi Bimbingan Konseling FKIP Universitas PGRI Madiun, 2019), h. 12.

bersuara dan bergerak yang biasanya ditayangkan melalui perangkat komputer, internet dan sejenisnya.⁴

Banyak proses yang perlu dilalui dalam penyajian informasi dengan bentuk video. Hal ini disebabkan karena seseorang tidak hanya dituntut agar video yang ingin disajikan itu terselesaikan, akan tetapi perlu adanya beberapa tambahan ide dan desain hingga kata yang menarik guna membuat informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak terkomunikasikan dengan baik. Mulai dari tahap perencanaan, penyusunan konsep, pengambilan gambar dan berbagai tahap produksi lainnya hingga sampai pada tahap penyusunan gambar atau sering disebut tahap editing. Editing ini menjadi sebuah tahap dimana proses penyusunan gambar-gambar dan suara menjadi suatu rangkaian yang utuh dan tersusun dilakukan, sehingga terbentuk suatu cerita yang mampu memberikan informasi dan menyampaikan pesan sesuai naskah serta dapat menghibur khalayak atau pemirsa.

Tidak hanya sekedar merangkai gambar, suara dan efek pada video, seseorang yang melakukan editing (*editor*) juga memerlukan teknologi berupa perangkat keras (*hardware*) seperti komputer atau *smartphone*, maupun perangkat lunak (*software*) seperti aplikasi dengan fungsi tertentu dalam melakukan proses editingnya. Seiring berkembangnya teknologi, terdapat banyak sekali aplikasi editing video yang muncul guna mendesain komunikasi secara tidak langsung dalam bentuk video saat ini. Misalnya yang populer kita dapatkan seperti *Adobe Premiere*, *Sony Vegas*, *Corel Video Studio*, *Filmora*, *Movie Maker*, *Capcut*, *Viva Video*, *Vn*, *Kine Master* dan lain sebagainya.

Mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam merupakan mahasiswa yang dituntut aktif, salah satunya dalam bidang penyampaian atau penyaluran informasi menggunakan teknologi baik itu televisi ataupun radio dan internet. Dalam

⁴ Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar* (Malang: CORE, 2017), h. 100.

proses pencarian, penyampaian, penyaluran hingga penerimaan informasi utamanya di media televisi atau media penyiaran di *smartphone* seperti You Tube, mahasiswa pada jurusan tersebut dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan seperti di dunia penyiaran pada umumnya, misalnya penulis naskah (*script writer*), pembawa acara (*host*), juru kamera (*cameraman*), sutradara hingga seseorang yang melakukan editing video (*editor*). *Editor* video dalam penyiaran tidak hanya dituntut untuk menguasai naskah, tetapi juga kreatif dalam melakukan penyusunan gambar dan suara hingga efek yang tersedia pada *software* serta dapat memilih aplikasi mana yang cocok untuk video yang dirangkainya.

Dalam melakukan proses editing video, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 IAIN Parepare menggunakan berbagai aplikasi atau *software* yang sering digunakan saat mengerjakan berbagai tugas yang diberikan dari dosen. Data yang diperoleh saat survey awal dari 36 mahasiswa sebagai sampel dan 30 diantaranya ikut berpartisipasi dengan jumlah populasi 57 mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019, terdapat 23,3% mahasiswa pengguna aplikasi *Adobe Premiere*, 33,3% pengguna aplikasi *Capcut*, dan 43,4% pengguna aplikasi editing lainnya seperti *Sony Vegas*, *Vn*, *Kine Master* dan *Viva Video*.

Pada penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian mengenai perbandingan penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* sebagai aplikasi yang umumnya dikenal banyak orang dan digunakan dalam mengedit video dengan aplikasi sejenis. Seperti yang diteliti oleh Utomo dan Yuliana mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana serta Ali dan Agung mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu, dimana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari segi keterampilan, *Adobe Premiere* memiliki nilai rata-rata yang cukup rendah dikarenakan aplikasi yang dibandingkan dengan *Adobe Premiere* lebih sederhana. Begitupun dari segi teknis seperti *rendering*, aplikasi *Adobe Premiere* memiliki kecepatan yang kurang saat melakukan *ekspor* video dibandingkan dengan aplikasi lain yang menjadi pembanding.

Untuk itu, peneliti merasa tertarik meneliti kembali penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dengan aplikasi lainnya yaitu *Capcut*. Dimana pada hasil survey awal peneliti, *Capcut* menjadi salah satu aplikasi yang sering digunakan oleh mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019. *Capcut* juga menjadi aplikasi populer di kalangan remaja saat ini. Dimana banyak sekali fitur-fitur yang tersedia di aplikasi tersebut. Selain tersedia di perangkat *mobile*, *Capcut* baru saja merilis versi *desktop* pada Agustus 2022. Kedua aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang sudah di dukung oleh fitur AI (*Artificial Intelligence*) atau suatu entitas kecerdasan yang dibuat dengan menirukan kecerdasan manusia atau biasa disebut otomatisasi aktivitas yang mirip dengan kemampuan berfikir manusia seperti aktivitas pemecahan masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan (*decision making*), pembelajaran (*learning*) dan masih banyak lagi, sehingga dapat membuat pekerjaan atau proses editing video terselesaikan dengan cepat, tepat dan memperoleh hasil yang memuaskan.⁵

Karena masing-masing aplikasi dapat digunakan di perangkat *mobile*, *web* dan *desktop*, maka dari itu, peneliti membandingkan keduanya, dengan ketentuan pengguna dua aplikasi tersebut pernah menggunakannya pada perangkat komputer (*desktop*). Disisi lain, peneliti tidak akan membandingkan kedua aplikasi tersebut dari segi keterampilan ataupun segi teknis penggunaannya, tetapi peneliti akan lebih fokus pada segi kemudahan dalam menggunakan aplikasi, efisiensi, hingga kepuasan dalam penggunaan kedua aplikasi ini. Dari latar belakang tersebut, maka masalah yang akan diteliti lebih lanjut adalah tentang studi perbandingan penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

⁵ Asharyanto, Muhammad, "Mempercepat Usia Aktor Film Secara Otomatis Dengan *artificial Intelligence* Pada Aplikasi FaceApp Dan Ebsynth" *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, vol 8, no. 1 (2023): h. 57

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare?
2. Apakah terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare?
3. Apakah terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* Dan *Capcut* Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Adapun secara khusus, penelitian ini menjawab bagaimana permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan diatas, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, diharapkan mampu memberikan sumbangsi bagi disiplin ilmu khususnya kepada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam dalam meneliti perbandingan penggunaan aplikasi editing video.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai aplikasi editing video yang populer dan sering digunakan di ranah mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare. Serta dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan aplikasi editing video yang mudah digunakan, efisien dari segi dana, waktu dan keadaan serta pengguna dapat merasa puas dengan hasil video yang di rangkainya. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi masukan kepada masyarakat dan mahasiswa, khususnya program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dalam usaha peningkatan kualitas hasil editing menggunakan dua aplikasi yang secara ilmiah sudah diuji kebenarannya sesuai dengan hipotesis dari teori yang digunakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak menutup kemungkinan memiliki kesamaan dan perbedaan pada penulisan skripsi oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini ialah:

Pertama, penelitian terdahulu dengan judul “Perbandingan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Edit Vidio *Adobe Premiere* dan *Sony Vegas* pada Siswa Kejuruan Multimedia. (Studi di SMK N 1 Pringapus)” disusun oleh Utomo dan Yuliana, mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Pendidikan TI dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana pada tahun 2017. Penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui perbandingan keterampilan siswa yang menggunakan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan aplikasi *Sony Vegas*, sebagai sarana ujian praktek kejuruan multimedia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bentuk *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Group Pre-test-Post test Design*. Adapun populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas XII Multimedia di SMK N 1 Pringapus. Sedangkan hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil rata-rata belajar siswa dalam menggunakan aplikasi editing video dimana *Adobe Premiere* lebih rendah rata-ratanya.⁶ Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni, pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan dari sample yang sama sedangkan penelitian terdahulu menggunakan sampel yang berbeda, begitupun dari aplikasi yang menjadi pembanding serta, penelitian ini meneliti dari segi kemudahan, efisiensi dan kepuasan, bukan dari segi keterampilan penggunaan. Dan yang terakhir penelitian ini menggunakan pendekatan komparatif bukan *eksperimental*.

⁶ Utomo dan Yuliana, “Perbandingan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Edit Vidio *Adobe Premiere* Dan *Sony Vegas* Pada Siswa Kejuruan Multimedia (Studi SMK N 1 Pringapus)” (Universitas Kristen Satya Wacana, 2017).

Kedua, penelitian terdahulu yaitu “Facebook atau Twitter? Studi Komparasi Tingkat Kebergunaan Situs Jejaring Sosial”. Disusun oleh Almed Hamzah yang merupakan mahasiswa dari Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kebergunaan Facebook dan Twitter sebagai situs jejaring sosial yang populer pada tahun tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif yang bersifat *cross-sectional*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya tingkat kebergunaan yang sama antara Facebook dan Twitter serta pengguna media tersebut tidak memiliki kebebasan penuh dalam menggunakan situs jejaring sosial.⁷ Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah aplikasi yang dibandingkan serta metode penelitian yang berbeda. Namun dari segi pengujian teori, peneliti menggunakan teori yang sama guna memberikan gambaran yang jelas bagi peneliti dalam membuat hipotesis berdasarkan teori yang digunakan.

Ketiga, penelitian terdahulu berjudul “Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan *Adobe Media Encoder* dan *Software Adobe Premiere*”, disusun oleh Ali Sutan Pane dan Agung Kharisma Hidayah yang merupakan mahasiswa Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil waktu render dari *Adobe Media Encoder CC 2018* dan *Adobe Premiere Pro CC 2018* serta mengetahui kualitas kelayakan video yang dihasilkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian riset dan *development*. Adapun sampel dari penelitian ini adalah video *cinematic* “Objek wisata air terjun palak siring kemumu di Argamakmur”. Sedangkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecepatan rendering menggunakan *Adobe Premiere Pro* lebih cepat dibandingkan menggunakan *Adobe Media Encoder*.⁸ Perbedaan penelitian terdahulu

⁷ Almd Hamzah, “Facebook Atau Twitter? Studi Komparasi Tingkat Kebergunaan Situs Jejaring Sosial,” *Jurnal Teknologi Informasi*, (2015): h. 11.

⁸ Ali Sutan Pane and Agung kharisma Hidayah, “Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan *Adobe Media Encoder* Dan *Software Adobe Premiere*,” *Jurnal Media INFOTAMA* 18, no. 2 (2022): h. 228.

dengan penelitian ini adalah penelitian ini lebih mengarah pada perbandingan penggunaan aplikasi editing. Dari segi aplikasi, salah satunya merupakan aplikasi yang sama dengan penelitian ini. Metode penelitiannya menggunakan metode riset dan development, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif komparatif. Kemudian, penelitian terdahulu memilih video untuk dijadikan sampel sedangkan penelitian ini memilih sampelnya dari mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, IAIN Parepare.

B. Tinjauan Teori

Teori merupakan sebuah sistem yang mengisyaratkan adanya hubungan antar konsep dan akan membantu seseorang dalam memahami sebuah tanda ataupun fenomena. Teori adalah alat untuk mencapai suatu pengetahuan yang tersusun dan teori juga dapat membimbing sebuah penelitian. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Teori Ketergunaan (*usability*)

Usability berasal dari kata “*usable*” yang artinya dapat digunakan dengan baik. Ketergunaan (*usability*) merupakan sifat dari sebuah sistem yang mudah dipahami, digunakan dan dapat membantu penggunanya menyelesaikan pekerjaan sesuai tujuannya.⁹ Sesuatu yang dapat digunakan dengan baik adalah sesuatu yang apabila dalam penggunaannya, tingkat keberhasilannya lebih tinggi daripada kegagalannya serta bermanfaat dan memberikan rasa puas kepada penggunanya.

Pada awal tahun 1990-an teori *usability* muncul dengan menggantikan istilah lamanya yaitu *user friendly*. Untuk menambah pandangan terbaru dan berbeda dengan sebelumnya. *user friendly/user experience* lebih mengarah kepada seluruh pengalaman yang dirasakan oleh *user* ketika berinteraksi dengan sistem.

⁹ Wimmie Handiwidjojo and Lussy Ernawati, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit),” *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi* 2, no. 1 (2016): h. 49-55.

Sedangkan, *usability* merupakan bagian dari *user experience* yang hanya lebih spesifik yaitu pada kemudahan pengguna untuk dapat menyelesaikan pekerjaan dengan media yang digunakan. Davis (1989), menemukan bahwa kegunaan hubungan penggunaan relatif kuat daripada kemudahan penggunaan. Kegunaan secara signifikan lebih kuat terkait dengan penggunaan.¹⁰

Dalam konteks *usability*, yang dimaksud sebagai sistem adalah perangkat lunak (*software*), dimana pengguna dapat mengakses sebuah sistem berdasarkan fungsinya dengan efektif, efisien dan dapat mencapai tujuannya. Jakob Nielsen pada tahun 1994 mengungkapkan bahwa *usability* merupakan karakter dari kualitas yang menerangkan atau mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem. *Usability* juga merujuk kepada metode peningkatan seberapa mudah penggunaan sesuatu dalam proses perancangan.¹¹ Serta *International Organization for Standardization (ISO)* mendefinisikan *usability* sebagai peningkatan penggunaan suatu sistem dimana hal tersebut dapat memuaskan dan mencapai tujuan penggunaannya serta lebih efektif dan efisien.

Dalam hal ini, ada tiga aspek atau atribut dalam *usability* seperti yang dikemukakan oleh *Jacob Nielsen* serta sejalan dengan *usability* menurut *International Organization for Standardization (ISO)*, yaitu:

a) Kemudahan (*learnability*)

Kemudahan didefinisikan sebagai seberapa cepat pengguna ahli dalam menggunakan media dan seberapa mudah penggunaan suatu fungsi media saat

¹⁰ Khoirul Fatah and Tutut Dwi Andayani, "Pengaruh Dimensi-Dimensi Kemudahan Penggunaan, Kegunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Niatan Untuk Berbelanja Dari Aplikasi E-Commerce B2c Di Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Dikota Pekalongan)," *Jurnal of The URECOL*, no. 1 (2021): h. 1-20.

¹¹ Dedi Rianto Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)* 6, no. 1 (2014): h. 664.

dijalankan serta tujuan pengguna dapat tercapai.¹² Kemudahan penggunaan sendiri, merupakan tingkat dimana pengguna yakin bahwa perangkat yang digunakannya merupakan hal yang mudah dan tidak perlu usaha lebih untuk mencapai tujuannya. Konsep tersebut mencakup kemudahan penggunaperangkat dan kejelasan tujuan penggunaan sesuai dengan keinginan seseorang yang menggunakannya. Dimensi kemudahan penggunaan dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Kemudahan sebuah perangkat untuk digunakan (*easyness*).
 - 2) Tingkat kejelasan sebuah sistem atau perangkat (*clear and understandable*).
 - 3) Tingkat kemudahan untuk dipelajari dan diingat (*learn to memorability*).
 - 4) Kemudahan secara keseluruhan (*overall easiness*).¹³
- b) Efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi didefinisikan sebagai sesuatu atau faktor yang dikeluarkan agar dapat mencapai tujuan yang tepat. Efisiensi adalah ketepatan dalam pemanfaatan sumber daya yang tersedia seperti tenaga, waktu dan biaya yang terbatas akan tetapi dengan keterbatasan tersebut, dapat menghasilkan keluaran yang maksimal.¹⁴

¹² M Z Yumarlin, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Informasi Interaktif* 1, no. 1 (2016): h. 36.

¹³ Ratna A.S and Ramaditya, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money," *Jurnal Ilmu Ekonomi Indonesia*, no. 01 (2019): h. 08.

¹⁴ Gabriel, "Efisiensi: Pengertian, Konsep, Jenis, Manfaat Dan Tolak Ukurnya," Gramedia Blog, 2022, <https://www.gramedia.com/best-seller/efisiensi/>, Diakses 24 November 2022.

c) Kepuasan (*satisfaction*)

Kepuasan didefinisikan sebagai tingkat perasaan pengguna saat menggunakan sistem sesuai dengan harapan.¹⁵ Berikut adalah tolak ukur kepuasan:

- 1) Kesesuaian kebutuhan dengan pengguna.
- 2) Totalitas memberikan layanan guna memenuhi kebutuhan pengguna.
- 3) Kesenangan dan kenyamanan.¹⁶

Usability dapat diukur dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

- a) Optimum, hal ini berkaitan dengan analisis biaya dan keuntungan.
- b) Efektif, hal ini berkaitan dengan efisiensi dan produktivitas pengguna, misalnya kecepatan, terselesaikannya pekerjaan, serta benar atau tidaknya suatu pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna.
- c) Kepuasan, hal ini terkait emosi pengguna terhadap perangkat yang digunakan.
- d) Pengguna, pekerjaan dan lingkungan, serta karakteristik pengguna juga harus jadi pertimbangan.
- e) Biaya, berkaitan dengan investasi dana yang harus dikeluarkan guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Selain dari ketiga aspek dan atribut diatas, *usability* dapat dipandang dari tiga faktor utama, antara lain:

¹⁵ M Z Yumarlin, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Informasi Interaktif* 1, no. 1 (2016): h. 36.

¹⁶ Andi Pandita, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pemustaka Di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar" (*Skripsi Universitas Negeri Makassar*, 2017).

- a) *Learnability*, yaitu kemudahan berinteraksi antara pengguna dan perangkat lunak secara efektif dan mencapai hasil yang maksimal.
- b) *Fleksibility*, yaitu kemampuan pengguna dalam melakukan sesuatu dengan perangkat tanpa keterbatasan.
- c) *Robustness*, yaitu kemampuan metode analisa dalam membenarkan. Artinya, jika suatu cara gagal dalam melakukan sesuatu, masih ada cara lain untuk berhasil mencapai tujuan.¹⁷

C. Kerangka Konseptual

1. Penggunaan Aplikasi Editing

Penggunaan berasal dari kata guna yang berarti faedah, manfaat, fungsi serta kebaikan. Sementara itu, penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu atau biasa disebut dengan pemakaian.¹⁸ Penggunaan ialah kegiatan atau aktivitas menggunakan serta memakai suatu media. Pengguna media, pastinya berusaha untuk mencari media mana yang dapat memenuhi kebutuhannya. Dalam penelitian ini, penggunaan yang dimaksud yakni pemakaian pada media perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan dalam proses mengedit video.

a. Aplikasi

Aplikasi merupakan unit media perangkat lunak yang dibuat guna pemenuhan kebutuhan terhadap berbagai kegiatan dan aktivitas yang dilakukan oleh manusia.¹⁹ Aplikasi menurut Irawan ialah perangkat lunak

¹⁷ Paulus Herdiyatna, "Evaluasi Website Perpustakaan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Menggunakan Pedoman Research Based Web Dign Dan Usability Guidelines" (*Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2013).

¹⁸ Kemendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 5th ed. (Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017).

¹⁹ Ahmad Cucus, "Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android," *Sistem Informasi Dan Telematika* 10, no. 01 (2019): h. 54.

jadi yang siap pakai. Sedangkan menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, Aplikasi merupakan sistem yang memiliki manfaat sebagai media untuk mengelola data dan kegiatan seperti dokumen dan file. Menurut Asropudin, “Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms. Word dan Ms. Excel”.²⁰

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai media untuk mengolah data atau file seperti video. Dalam hal ini, banyak sekali aplikasi-aplikasi di era modern ini yang digunakan sebagai media pengolah video, baik itu di komputer, *website* maupun di perangkat *mobile*.

Dikutip dari Merdeka.com, dalam pengembangannya, aplikasi dikategorikan dalam tiga kelompok yakni (1) Aplikasi yang hanya dijalankan di komputer atau laptop (Aplikasi desktop), (2) Aplikasi yang dijalankan menggunakan koneksi internet di komputer ataupun perangkat *mobile* (Aplikasi *web*), dan (3) Aplikasi yang dijalankan di perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet.²¹ Dalam hal ini, ada banyak sekali aplikasi multimedia yang tersedia di berbagai kategori di atas. Aplikasi multimedia yang dimaksud adalah aplikasi yang dirancang untuk menyatukan serta menggabungkan beberapa elemen serta gambar dan suara menjadi sesuatu yang tersusun secara sistematis. Proses menggabungkan dan menyatukan berbagai elemen, gambar dan suara

²⁰ Suhimarita JSusianto, “Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor,” *Jurnal Akuntansi*, Vol 2 (2019): h. 33.

²¹ Edelweis Lararenjana, “Aplikasi Adalah Program Dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian Dan Jenisnya,” Merdeka.com, 2019, <https://m.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya.kln.html>, Diakses 22 November 2022.

dalam suatu wadah yang disebut aplikasi (*software*) inilah yang biasa kita sebut dengan editing.

b. Editing

Editing merupakan proses merangkai gambar dengan gambar, suara dengan gambar serta suara dengan suara menjadi rangkaian yang berurut sehingga dapat menjadi suara cerita yang utuh dan memiliki pesan yang sesuai dengan naskah dan menghibur.²² Editing juga merupakan penyatuan rekaman-rekaman suara dan gambar dengan menggunakan suatu *software* tertentu agar saling berhubungan sehingga mendukung terciptanya sebuah karya. Editing dilakukan pada saat semua proses pengambilan gambar atau rekaman telah selesai. Di bawah ini merupakan alur dalam proses editing.²³

1) *Digiizing/Capturing*

Proses pemindahan file rekaman dari alat perekam ke dalam penyimpanan internal/*hardisk*.

2) *Offline Editing*

Proses memotong atau menghilangkan adegan pada rekaman yang tidak layak dan kurang cocok dengan naskah yang dibuat serta menyusun ulang tiap rekaman sampai membentuk sebuah cerita yang berkesinambungan.

²² Alifia Febrina Anjasti, “Studi Tentang Manajemen Produksi Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Dan Kebudayaan,” *Skripsi UNESA* (Universitas Negeri Semarang, 2017).

²³ Eko Pramudya Kurniawan, “TA: Pengambilan Gambar Dan Editing Dalam Produksi Film Pendek Bergenre Drama Tentang Makna Dan Filosofi Aksara Jawa Berjudul ‘An’” *Jurnal Institut Stikom Surabaya*, vol 6, no. 1 (2019) h. 1-46.

3) *Online Editing*

Proses memasukkan judul editan, *backsound*, animasi serta beberapa efek yang diinginkan dan sesuai dengan ide si pembuat cerita.

4) *Rendering*

Rendering merupakan proses akhir saat melakukan editing. Proyek yang dibuat pada aplikasi editing akan dikeluarkan dan menjadi sebuah karya yang memiliki nilai. Hasil editing tidak akan terpotong-potong lagi saat selesai melakukan proses render dan akan menjadi kesatuan yang utuh dan dapat terbaca oleh *software*.

Dari berbagai definisi diatas, konsep penggunaan aplikasi editing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas individu yang dilakukan untuk menyatukan suatu gambar, suara, elemen, bentuk hingga efek dalam sebuah aplikasi. Ada beberapa jenis aplikasi editing video yang populer digunakan, baik itu aplikasi *desktop*, *web* ataupun *mobile*.

Terdapat beberapa contoh aplikasi editing video saat ini, seperti *Adobe Premiere*, *Sony Vegas*, *Corel Video Studio*, *Filmora*, *Movie Maker*, *Video Crop*, *Movie Video Maker*, *Canva*, *WeVideo*, *Capcut*, *Viva Video*, *Vn*, *Kine Master*, *Filmora Go* dan lain sebagainya. Adapun aplikasi editing video yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu aplikasi *Adobe Premiere* dan aplikasi *Capcut*.

a) *Adobe Premiere*

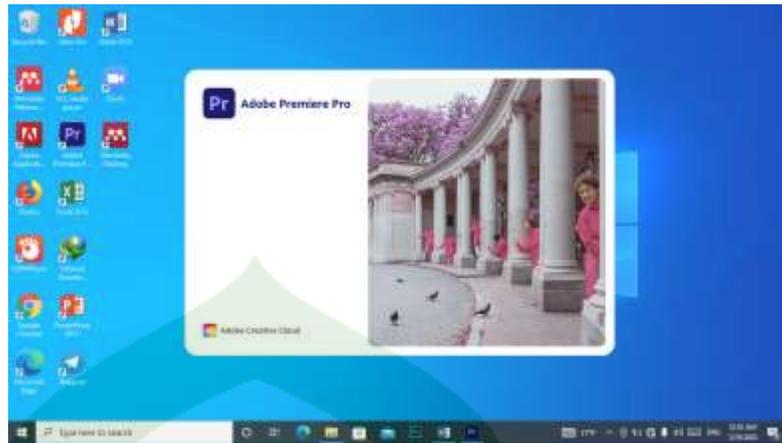
Adobe Premier adalah “bagian dari *Adobe Creative Suite*, sebuah rangkaian desain grafis, video editing dan pengembangan aplikasi *web* yang dibuat oleh *Adobe System*”.²⁴ *Adobe Premiere* merupakan salah satu aplikasi pengolah video yang sangat populer dan telah diakui kecanggihannya sejak diril pada tahun 1992. Kelengkapan fitur-fitur dan kemampuannya dalam mengolah video, menjadikan aplikasi ini banyak digunakan di dunia perfilman maupun penyiaran lainnya karena dapat membantu serta memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tugasnya.²⁵ *Adobe Premiere* adalah aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media berbentuk *audio visual*. Berikut adalah tampilan dari aplikasi *Adobe Premiere* :



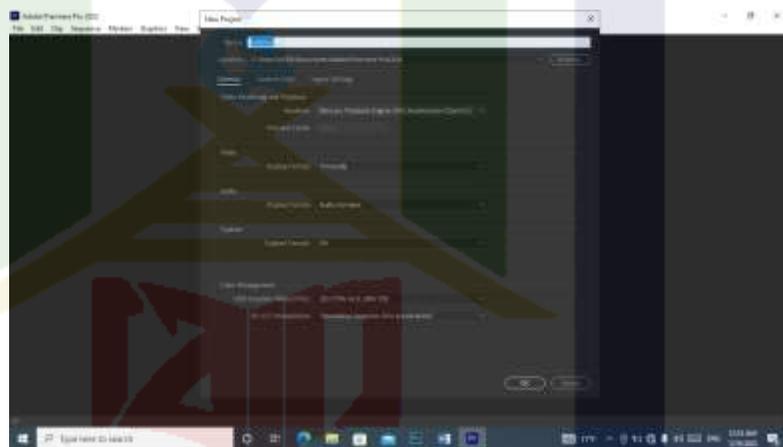
Gambar 2.1 Logo Aplikasi *Adobe Premiere*
(Sumber: teknokita.id)

²⁴ Septiana, “Pengembangan Media Pelayanan Informasi Adobe Premiere Dan Dampak Negative Online Game” (*Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan*, 2017).

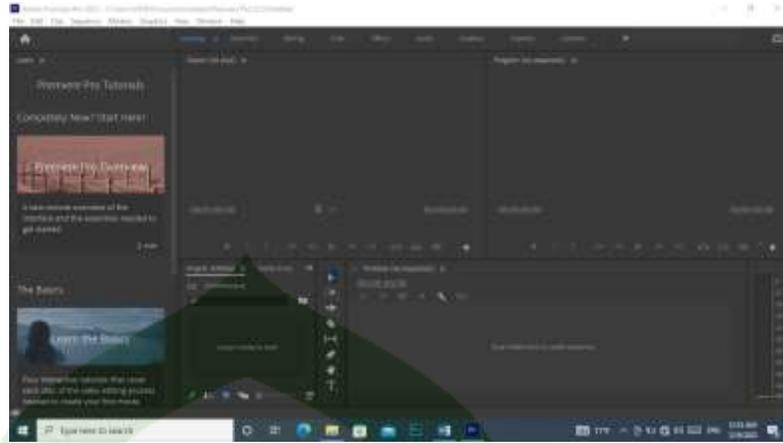
²⁵ Nyoman Sugihartini, Ketut Agustini, and I Made Ardwi Pradnyana, “Pelatihan Video Editing Tingkat Smk Se-Kota Singaraja,” *Widya Laksana* 6, no. 2 (2017): h. 172.



Gambar 2.2 Halaman Awal *Adobe Premiere*
(Sumber: *Interface Adobe Premiere*)



Gambar 2.3 Pengaturan format file proyek pada *Adobe Premiere*
(Sumber: *Interface Adobe Premiere*)



Gambar 2.4 Lembar kerja *Adobe Premiere*
(Sumber: *Interface Adobe Premiere*)

b) *Capcut*

Capcut merupakan salah satu aplikasi editing video baru pada tahun 2020 yang sebelumnya hanya bisa digunakan di perangkat *mobile*. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis pada *store mobile smartphone*, namun tidak semua fitur yang disediakan di aplikasinya itu gratis. Pada bulan Agustus 2022, aplikasi ini merilis versi terbarunya yakni dapat digunakan di *desktop*. *Capcut* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan. Alasannya karena ada banyak fungsi yang disediakan dan belum tentu dimiliki aplikasi lain. Hal inilah yang membuat aplikasi *Capcut* populer di ranahnya.

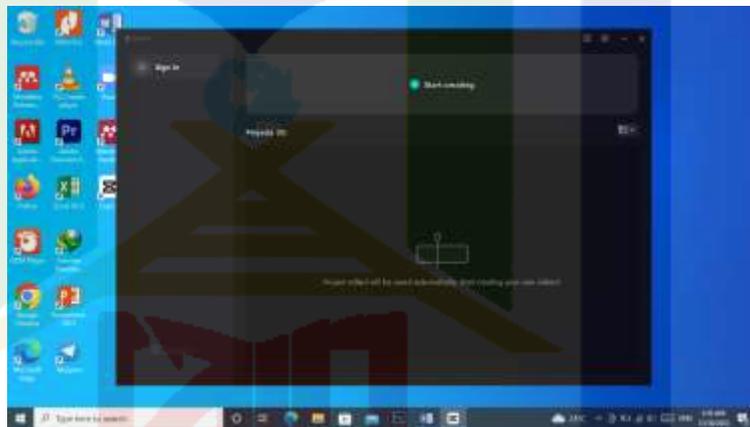
Menurut Conney Stephanie, Aplikasi *Capcut* adalah aplikasi yang membuat penggunaanya dapat melakukan proses editing video yang berkualitas dan menarik dikarenakan banyak sekali fitur yang ditawarkan oleh *Capcut* seperti efek cantik, *backsound music*, *sticker*, *font* dan berbagai fitur yang mengikuti *tren* perkembangan zaman.²⁶

²⁶ Novalin Melissa Hutabarat, "Penggunaan Aplikasi Edit Video Dalam Materi Seni Musik Pada Pembelajaran Secara Daring," *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): h. 81-90.

Kelengkapan fitur dan kemampuannya dalam mengolah video video, menjadikan aplikasi ini sering digunakan oleh kalangan *youtuber*, karena keberadaannya yang mudah di dapatkan serta mampu membuat penggunanya bereksperimen dalam mengedit.²⁷ Berikut adalah tampilan dari aplikasi *Capcut*:

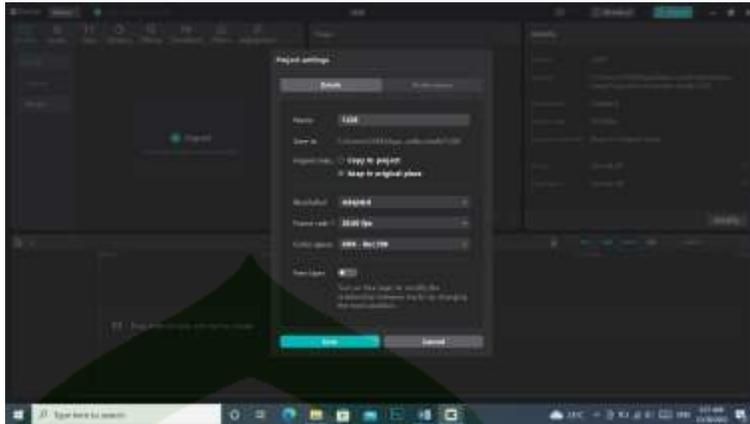


Gambar 2.5 Logo aplikasi *Capcut*
(Sumber: apps.apple.com)

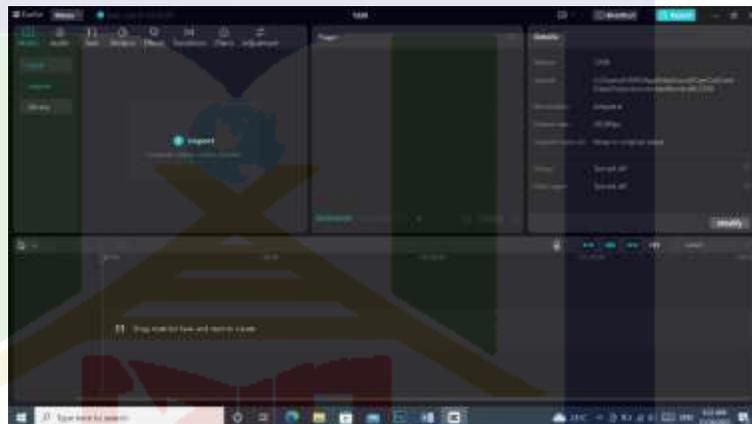


Gambar 2.6 Halaman awal Aplikasi *Capcut*
(Sumber: *Interface Capcut*)

²⁷ Luvita Fariska Deriyana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 7 7, no. 1 (2022): h. 10.



Gambar 2.7 Pengaturan format file proyek pada *Capcut*
(Sumber: *Interface Capcut*)



Gambar 2.8 Lembar kerja aplikasi *Capcut*
(Sumber: *Interface Capcut*)

2. Video

Video berasal dari kata *vidi* atau *visum* yang berarti melihat atau memiliki daya penglihatan. Video adalah gambar bergerak yang dapat dilihat oleh mata disertai suara. Video merupakan rekaman gambar bergerak yang ditayangkan di berbagai media elektronik.²⁸ Video telah menjadi hal yang

²⁸ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): h. 91.

lumrah ditengah masyarakat. Bukan hanya di komputer, video juga tersedia di perangkat *mobile*, baik itu hasil rekaman ataupun telah disediakan di media sosial seperti *Youtube* dan *Instagram*. Video juga termasuk kedalam media *audio* visual karena terdiri dari gabungan beberapa elemen seperti gambar, suara, teks hingga animasi yang berjalan serentak dan dapat membuat pemirsa menikmatinya.²⁹ Media *visual* seperti video yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan, juga disebutkan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah (2) ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
 إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: ‘Sebutkanlah kepadaku-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!’”³⁰

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam, a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi. Benda-benda tersebut kemudian diberikan gambaran bentuknya oleh Allah SWT. Ayat tersebut memperkenalkan media *visual* berupa gambar dan bentuk, dimana kedua elemen ini merupakan dasar dari terciptanya sebuah video. Berikut ini yang merupakan unsur-unsur video:

²⁹ Dhimas Adi Satria, “Peningkatan Kemampuan Videografi Dan Mobile Editing Video Menggunakan Smartphone Pada Organisasi Kepemudaan Daerah,” in *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2019, h. 109-114.

³⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Bandung: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019)

a. Teks

Teks merupakan unit-unit dalam penggunaan bahasa. Teks sering dinyatakan sebagai sebuah kalimat yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki berbagai bentuk dan makna.

b. Gambar (*Image*)

Gambar merupakan karya yang dapat menjelaskan sesuatu. Sebuah gambar mampu menyampaikan berbagai makna yang diinginkan. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon, penanda ataupun teks. Tetapi, gambar memiliki bagian tertentu yang menampilkan objek tersendiri.

c. Suara (*Audio*)

Audio merupakan suatu hal yang bisa di dengar, disebabkan oleh perubahan tekanan udara yang sampai kepada gendang telinga manusia.

d. Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar bergerak secara beraturan yang terbentuk dari susunan objek serta telah dipertimbangkan dan diperhitungkan waktu dan cara pergerakannya.

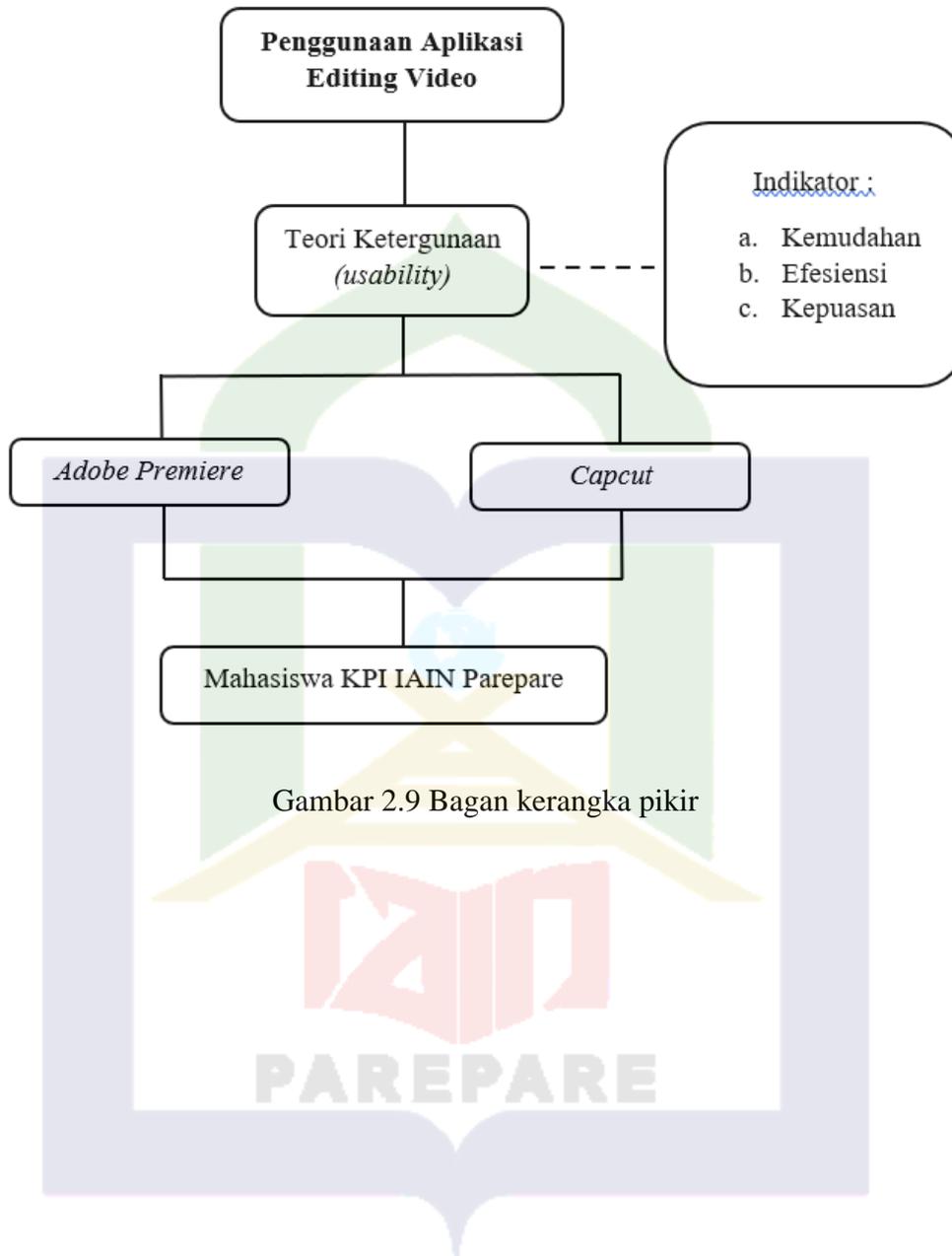
Dari berbagai konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi editing video merupakan sebuah media dalam perangkat keras yang tidak dapat dilihat oleh mata telanjang yang berfungsi sebagai alat untuk menyusun berbagai rangkaian gambar, suara dan teks hingga membentuk sebuah alur cerita yang utuh.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran grafik mengenai hubungan antar konsep atau variabel yang menjelaskan alur sebuah penelitian secara teratur. kerangka pikir dibuat guna mempermudah individu dalam memahami alur penelitian.³¹ Objek penelitian pada penelitian ini ialah mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbandingan penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* mahasiswa, baik dari segi kemudahan, efisiensi dan kepuasan. Berikut merupakan bagan kerangka pikir untuk memahami landasan berpikir penelitian ini:



³¹ Ningrum, "Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017," *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (2017).



Gambar 2.9 Bagan kerangka pikir

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan yang masih belum teruji kebenarannya. Bisa dikatakan bahwa, hipotesis ini hanya bersifat sementara dikarenakan hanyalah sebuah perkiraan mengenai hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis komparatif dikarenakan untuk menunjukkan nilai variabel yang berbeda. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. **H0:** Tidak terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
H1: Terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- b. **H0:** Tidak terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
H1: Terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- c. **H0:** Tidak terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
H1: Terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang merupakan sebuah cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan memecahkan masalah secara sistematis dan data yang dikumpulkan berupa rangkaian angka-angka.³² Pada dasarnya, penelitian kuantitatif mencakup penentuan pemilihan subjek, sumber informasi didapatkan, teknik yang digunakan saat mengumpulkan data hingga bagaimana perlakuan terhadap penelitiannya. Peneliti menggunakan jenis pendekatan komparatif kuantitatif. Pendekatan komparatif merupakan suatu penelitian yang sifatnya membandingkan. Variabelnya masih sama dengan variabel mandiri, akan tetapi untuk sampel yang lebih dari satu, atau waktunya berbeda.³³

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang faktual terkait studi perbandingan penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam. Dengan dasar tersebut, peneliti menggunakan variabel : Penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* sebagai variabel (X) dan penggunaan aplikasi editing video *Capcut* sebagai variabel (Y).

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai studi perbandingan penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa ini dilaksanakan di kampus Institut Agama Islam (IAIN) Parepare.

³² Kurniawan and Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Kasdin Sihotang (Yogyakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2016).

³³ Untung Nugroho, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*, 1st ed. (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2018).

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah proposal diseminarkan dan telah memperoleh izin penelitian selama kurang lebih dua bulan lamanya atau sesuai kebutuhan penelitian.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan															
		November				Desember				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra Penelitian																	
1	Pemilihan Ide	■															
2	Perumusan Masalah	■	■														
3	Penyusunan Teori Dan Konsep			■	■												
4	Penyusunan Metode Penelitian				■												
5	Survey Lapangan					■											
6	Pembuatan Dan Penyusunan Instrumen						■										
7	Penyusunan Populasi Dan Sampel							■	■								
Penelitian Lapangan																	
8	Penyebaran Angket									■	■						
9	Pengumpulan Angket											■	■				
Pasca Penelitian																	
10	Pengolahan Hasil Penelitian													■	■		
	a. Penyusunan Coding Sheet													■	■		
	b. Perhitungan Akumulatif														■	■	
	c. Paparan Hasil Penelitian Dan Pembahasan														■	■	
11	Kesimpulan															■	■

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Excel*)

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah yang tergeneralisasi dan terdiri dari obyek dan subyek yang memiliki karakteristik tertentu. Dalam penelitian, diperlukan adanya subjek yang akan dijadikan populasi. Apabila populasi yang ingin diteliti sudah diketahui maka keberadaan populasi tersebut baik dari segi kualitas dan kuantitas sangat memungkinkan untuk diteliti.

Pada penelitian ini, yang menjadi populasinya adalah mahasiswa aktif program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare berdasarkan data dari Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yakni berjumlah 235 orang yang merupakan mahasiswa angkatan 2019 sampai 2022.

Tabel 3.2 Data Mahasiswa Aktif Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam

NO.	ANGKATAN	JUMLAH MAHASISWA
1.	2019	57
2.	2020	70
3.	2021	55
4.	2022	53
	JUMLAH TOTAL	235

Sumber: Data sekunder Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Parepare

2. Sampel

Menurut Sugiyono, “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.³⁴ Sampel merupakan suatu susunan data yang mana hanya sebagian populasi yang diambil dan digunakan untuk menentukan sifat yang dimaksud dari populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik Slovin sebagai teknik dalam penarikan sampel agar dapat lebih mudah menghitungnya dengan rumus perhitungan yang sederhana.

Rumus Slovin dalam menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Ket : n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran Populasi

e = Presentase kelonggaran kesalahan pengambilan sampel (0,1)

Maka untuk mengetahui sampel pada penelitian ini, digunakanlah perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{235}{1+235(0,1)^2}$$

$$n = \frac{235}{1+235(0,01)}$$

$$n = \frac{235}{1+2,35}$$

$$n = \frac{235}{3,35} = 70,14 \text{ atau dibulatkan menjadi } 70$$

³⁴ Untung Nugroho, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*, 1st ed. (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2018).

Sesuai dengan teknik perhitungan sampel, maka responden dalam penelitian ini berjumlah 70 mahasiswa.

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data dikelompokkan menjadi dua yaitu sumber data yang ditemukan dan diberikan secara langsung (data primer) dan sumber yang tidak langsung diberikan kepada pengumpul data, bisa lewat orang lain ataupun lewat dokumen (data sekunder). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari penelitian secara langsung dan merupakan sumber data asli berupa angket atau kuisioner yang diperoleh dari jawaban responden. Peneliti memperoleh data primer pada penelitian ini dengan cara pembagian kuisioner. Kuisioner merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan secara tertulis kepada responden yang merupakan anggota sampel untuk mendapatkan gambaran yang jelas.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang diberikan kepada pengumpul data, contohnya lewat orang lain, instrument penelitian serta dokumen terkait. Sumber data ini merupakan pelengkap dari informasi lain yang berkaitan dengan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Yang terpenting dalam penelitian yaitu pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan antara lain:

1. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu cara pengumpulan data dengan menyebarkan atau menentukan daftar pertanyaan kepada responden tentang masalah yang terkait, dengan harapan mendapatkan respon terhadap masalah tersebut. Untuk angket atau kuesioner, terdapat beberapa pertanyaan dengan variasi tiap variabel. Tiap pertanyaan akan diberikan kategori atau skor menggunakan skala pengukuran data dalam bentuk jarak namun tidak memiliki nol (0) mutlak (Skala pengukuran interval).

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menyalin data yang terdapat pada internet ataupun penelitian terdahulu.

F. Operasional Variabel

Operasional variabel merupakan pernyataan praktis dan teknis tentang variabel dan sub variabel yang dapat diukur dan datanya dapat dicari. Dibawah ini merupakan operasional variabel penelitian ini:

Tabel 3.3 Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Ukur
Penggunaan Aplikasi Editing Video <i>Adobe Premiere</i> (Variabel X)	Kemudahan (<i>Learnability</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah digunakan - Memiliki kejelasan - Mudah dipelajari dan diingat - Mudah secara keseluruhan 	Interval
	Efisiensi (<i>Effeciency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu - Tenaga - Dana 	

	Kepuasan (<i>Saticfaction</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian kebutuhan - Totalitas layanan - Kesenangan dan kenyamanan 	
Penggunaan Aplikasi Editing Video <i>Capcut</i> (Variabel Y)	Kemudahan (<i>Learnability</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah digunakan - Memiliki kejelasan - Mudah dipelajari dan diingat - Mudah secara keseluruhan 	Interval
	Efisiensi (<i>Effeciency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu - Tenaga - Dana 	
	Kepuasan (<i>Saticfaction</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian kebutuhan - Totalitas layanan - Kesenangan dan kenyamanan 	

Sumber: Data sekunder, aspek atau dimensi *usability* menurut *International Organization for Standardization (ISO)* pada jurnal *Informasi Interaktif 1* oleh Yumarlin

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan cara pemberian nilai atau skor ataupun kode terhadap masing-masing pertanyaan atau pernyataan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket, maka harus memenuhi dua kriteria, yaitu:

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu alat ukur yang menunjukkan seberapa jauh alat ukur memiliki ketepatan dalam melaksanakan fungsinya dengan menggunakan korelasi *Product Moment*.³⁵

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien validitas item yang dicari

n = Jumlah responden

x_i = Skor item percobaan pertama

y_i = Skor item percobaan selanjutnya

Jika “r” hitung > “r” table maka kuesioner dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana alat ukur dipercaya bila digunakan lebih dari satu kali untuk suatu objek yang sama akan memberikan hasil yang sama pula. Uji ini dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha*.³⁶

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyak soal

³⁵ Febrinawati Yusup, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,” *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018).

³⁶ Ibid.

$\sum \alpha_b^2$ = Jumlah varians item

α_t^2 = Varians total

Untuk menjadi perhatian, instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien yang diperoleh $> 0,60$.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengecek apakah datang yang diteliti berasal dari populasi yang sebarannya normal.³⁷ Uji ini perlu dilakukan karena semua perhitungan statistik parametrik memiliki asumsi normalitas sebaran. Uji ini dilakukan dengan teknik *Kolmogorof Smirnov* menggunakan *SPSS* versi 26, dengan ketentuan

- 1) Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

H. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini Statistik Inferensial. Statistik Inferensial adalah teknik analisis yang digunakan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan secara logis atau data yang ada dalam penelitian. Maka perlu diuji melalui hipotesis dengan menggunakan rumus uji t. Uji t merupakan salah satu uji hipotesis penelitian yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepaluan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat ada tidaknya perbandingan penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare, yakni uji *Independent Sample T-test*. Uji *Independent Sample T-test* merupakan suatu metode statistik parametrik yang digunakan untuk

³⁷ Febrinawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018).

membandingkan dua sampel dalam hal rata-rata yang tidak saling berhubungan.³⁸ Persyaratan pokok dalam uji *Independent Sample T-test* adalah data yang digunakan berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak).

Hipotesis dari uji t sendiri, terdiri dari H₀ yaitu tidak terdapat perbedaan dan H₁ yaitu terdapat perbedaan. Pernyataan tersebut sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, dimana tujuannya membandingkan dua aplikasi editing video yang memiliki fungsi dan tujuan yang sama namun dalam cara penggunaan yang berbeda. Dalam hal ini, digunakan rumus *Uji Independent Sample t-Test* dengan menggunakan taraf nyata atau taraf signifikan 5% (0,05). Berikut langkah-langkahnya:

Uji *Independent Sample T-test* menggunakan bantuan program *Statistical Program for Social Science* (SPSS) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbandingan kedua aplikasi, maka digunakan cara berikut:

1. Buatlah sebuah variabel, dengan nama: nilai, type variabel numerik, angka decimal: 0, masukkan data.
2. Pilih menu *Analyze*, kemudian pilih *Submenu Compare Means - Independent-Samples T Test*.

³⁸ Nuryadi, Tutut, Dkk , *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, 1st. ed. (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2018).

3. Pilih *OK*. Dan analisis akan di tampilkan di jendela output *SPSS*.

Ketentuan dalam uji t yaitu sebagai berikut:

(1) Taraf signifikan (α) = 5% 0,05

(2) Kriteria dalam *Uji Independent Sample T-test* yaitu:

H0 diterima apabila $t_{hitung} < - t_{tabel}$ atau $sig. > 0,05$

H0 ditolak apabila $t_{hitung} > - t_{tabel}$ atau $sig. < 0,05$

(3) Formulasi hipotesis :

H0: Tidak terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H1: Terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H0: Tidak terdapat perbedaan efesiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H1: Terdapat perbedaan efesiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H0: Tidak terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H1: Terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang akan dibahas pada bab ini meliputi data masing-masing variabel dan uji analisis data sebagai penentu ada tidaknya perbedaan penggunaan antara aplikasi editing video *Adobe Premiere* (X) dan *Capcut* (Y). Dalam memperoleh data, peneliti membuat kuesioner yang dibagikan melalui sosial media seperti *WhatsApp* dan *Instagram*, dan diisi oleh 70 mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare yang juga merupakan pengguna dari kedua aplikasi editing video tersebut. Untuk indikator dari penggunaan media sendiri, terdiri dari kemudahan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*) dan kepuasan (*satisfaction*) dimana total dari semua pertanyaan berjumlah 40 item (Variabel X = 20 dan Variabel Y = 20).

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan angket atau kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden. Kriteria pengujian uji validitas dengan *SPSS*, yakni jika “r” hitung > “r” tabel maka kuesioner dikatakan valid.

Tabel 4.1 Hasil uji validitas secara keseluruhan data penelitian

Item X Pertanyaan	r hitung	Validitas	Item Y Pertanyaan	r hitung	Validitas
1	,515**	Valid	21	,460**	Valid
2	,624**	Valid	22	,242*	Valid
3	,574**	Valid	23	,454**	Valid
4	,622**	Valid	24	,322**	Valid
5	,625**	Valid	25	,329**	Valid
6	,627**	Valid	26	,311**	Valid

7	,724**	Valid	27	,407**	Valid
8	,758**	Valid	28	,367**	Valid
9	,660**	Valid	29	,327**	Valid
10	,496**	Valid	30	,371**	Valid
11	,603**	Valid	31	,316**	Valid
12	,677**	Valid	32	,503**	Valid
13	,646**	Valid	33	,239*	Valid
14	,493**	Valid	34	,261*	Valid
15	,455**	Valid	35	,315**	Valid
16	,579**	Valid	36	,299*	Valid
17	,563**	Valid	37	,261*	Valid
18	,516**	Valid	38	,258*	Valid
19	,616**	Valid	39	,286*	Valid
20	,661**	Valid	40	,284*	Valid

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dari kedua variabel yakni *Adobe Premiere* dan *Capcut* dinyatakan valid yakni r_{hitung} dari setiap item pernyataan diatas $\geq r_{tabel}$ 0,2352 (dengan, $df=N-2$), serta nilai Sig. (2-tailed) secara keseluruhan lebih kecil dari 0,05 (5%).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara serentak terhadap seluruh item pernyataan dalam kuesioner penelitian. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yakni jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka kuesioner dinyatakan konsisten (reliabel) dan jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka kuesioner dinyatakan tidak konsisten (tidak *reliabel*).

Tabel 4.2 Hasil uji reliabilitas keseluruhan data penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,913	40

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan dari kedua variabel yakni *Adobe Premiere* dan *Capcut* dinyatakan reliabel yakni nilai *Cronbach's Alpha* secara keseluruhan sebesar 0,903 yang artinya lebih besar dari 0,60.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yang diolah dengan program *SPSS* versi 26. Pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat:

- 1) Jika nilai Sig. >0,05, maka dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Sig. <0,05, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.3 Hasil uji normalitas data penelitian

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		<i>Adobe Premiere</i>	<i>Capcut</i>
N		70	70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	40,54	52,64
	Std. Deviation	10,057	6,443
Most Extreme Differences	Absolute	,071	,157
	Positive	,054	,127
	Negative	-,071	-,157
Test Statistic		,071	,157
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		,845	,057
Point Probability		,000	,000

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai *Exact* signifikansi penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* sebesar 0,845 atau lebih besar dari 0,05 dan nilai *Exact* signifikansi penggunaan aplikasi *Capcut* sebesar 0,057 yang berarti lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel yang diuji tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

4. Deskripsi jawaban responden

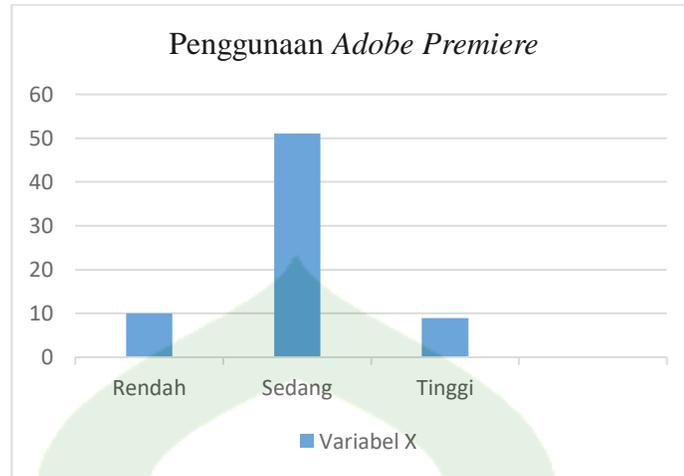
Data yang diperoleh merupakan hasil dari pengumpulan data dengan instrumen angket/kuesioner menggunakan skala *Likert* yang berisi pernyataan-pernyataan terkait penggunaan aplikasi editing video oleh 70 mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

a) Data penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* secara keseluruhan

Tabel 4.4 Data Frekuensi keseluruhan variabel X

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
20-30	Rendah	10	14%
31-51	Sedang	51	73%
52-60	Tinggi	9	13%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Excel*)



Gambar 4.1 Data Frekuensi keseluruhan variabel X
Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Word*)

Tabel diatas menunjukkan bahwa data pengguna aplikasi *Adobe Premiere* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare sebanyak 10 responden termasuk dalam kategori rendah, 51 responden termasuk dalam kategori sedang dan 9 responden dikategorikan tinggi.

Tabel 4.5 Statistik deskriptif variabel X

No	Keterangan	Nilai	Kategori
1	Mean	40,54	Sedang
2	Median	40	Sedang
3	Modus	49	Tinggi
4	Nilai Minimum	20	Rendah
5	Nilai Maximum	60	Tinggi

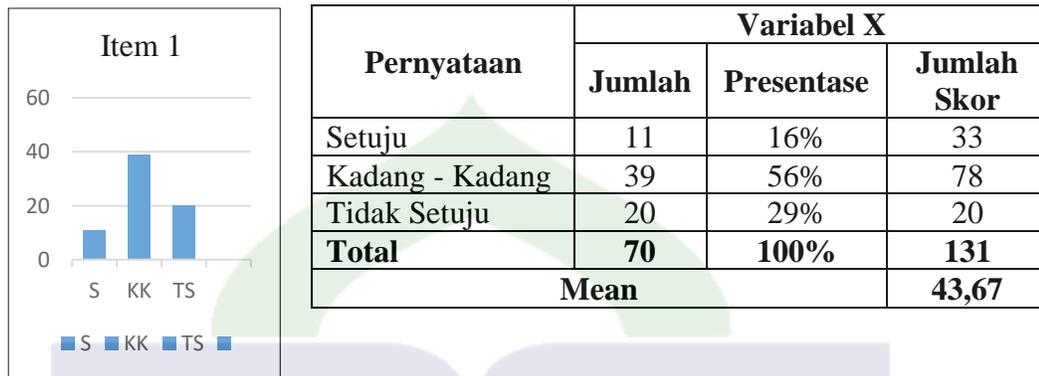
Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Excel*)

Tabel diatas menunjukkan Mean (M) atau nilai rata-rata sebesar 40,54 dan dikategorikan sedang, Median (Me) atau nilai tengah dari data sebesar 40 dan berada dalam kategori sedang, Modus (Mode) atau nilai yang sering muncul adalah 49 yang termasuk dalam kategori tinggi, nilai minimum atau nilai terendah adalah 20 yang termasuk dalam kategori rendah dan nilai maximum sebesar 60 yang termasuk dalam kategori tinggi.

b) Data per item penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere*

1) Kemudahan (*learnability*)

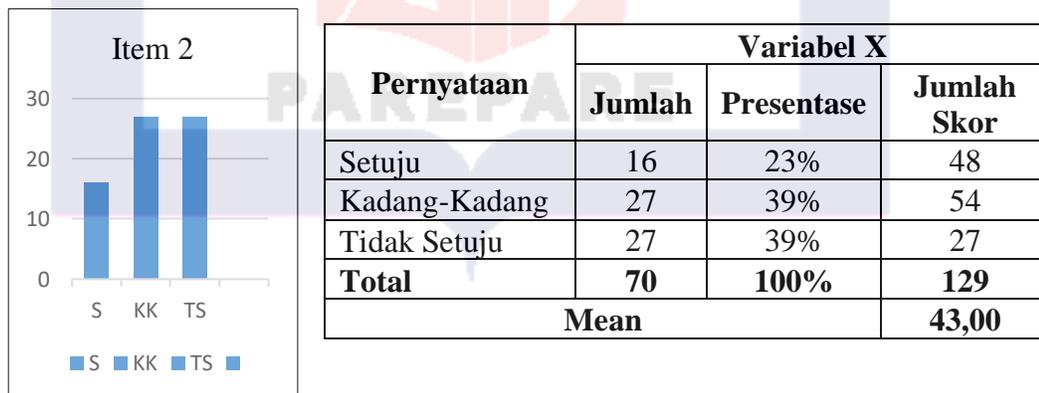
Tabel 4.6 Secara keseluruhan, aplikasi *Adobe Premiere* mudah digunakan.



Sumber: *Frekuensi X item 1*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Secara keseluruhan, aplikasi *Adobe Premiere* mudah digunakan”, terdapat 11 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 16%. Kemudian 39 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 56% dan 20 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 29%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 43,67.

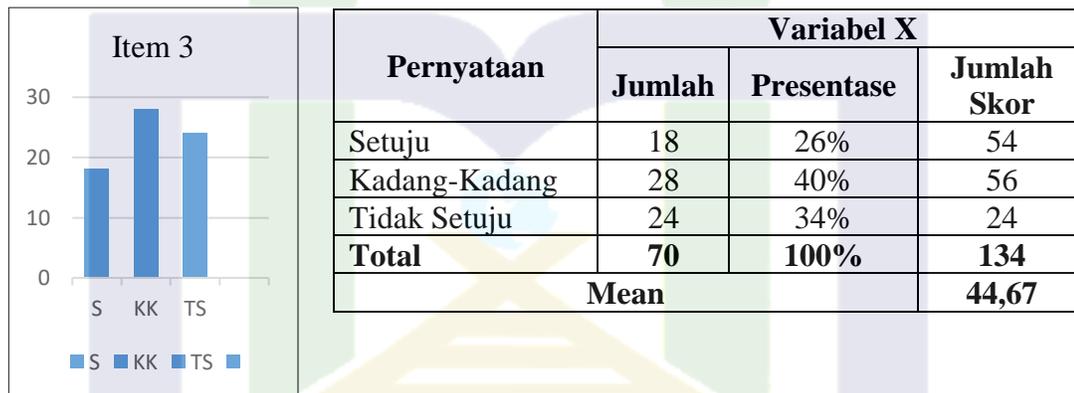
Tabel 4.7 Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi *Adobe Premiere* di perangkat anda.



Sumber: *Frekuensi X item 2*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi *Adobe Premiere* di perangkat anda”, terdapat 16 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 23%. Kemudian 27 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 39% dan 27 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 39%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 43,00.

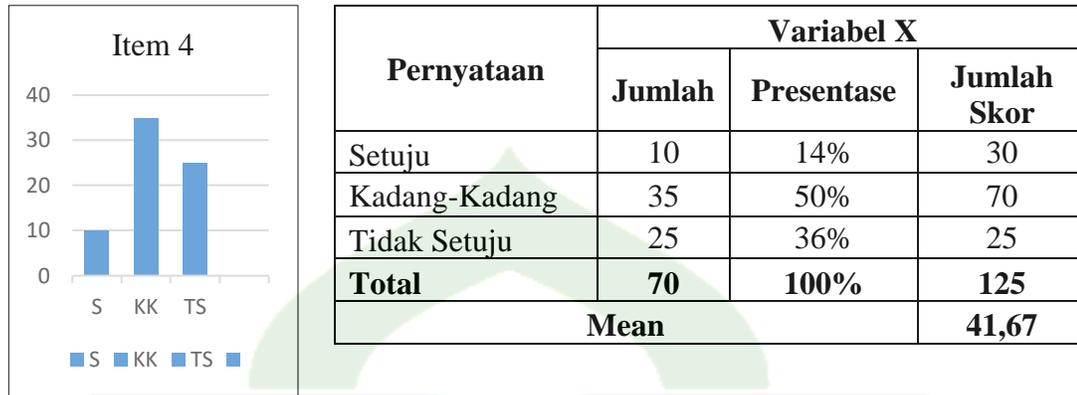
Tabel 4.8 Aplikasi *Adobe Premiere* tersedia di perangkat personal komputer dan mobile smartphone mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.



Sumber: *Frekuensi X item 3*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Aplikasi *Adobe Premiere* tersedia di perangkat personal komputer dan mobile smartphone mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi”, terdapat 18 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 28%. Kemudian 28 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 40% dan 24 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 34%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 44,67.

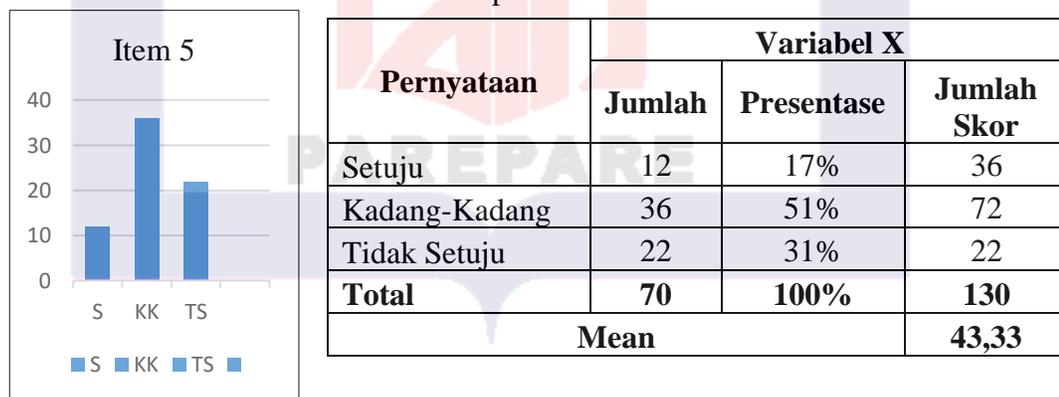
Tabel 4.9 Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi *Adobe Premiere* mudah dipahami.



Sumber: *Frekuensi X item 4*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi *Adobe Premiere* mudah dipahami”, terdapat 10 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 14%. Kemudian 35 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 50% dan 25 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 36%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 41,67.

Tabel 4.10 Tools dan fitur pada aplikasi *Adobe Premiere* mudah di ingat dan dipahami.

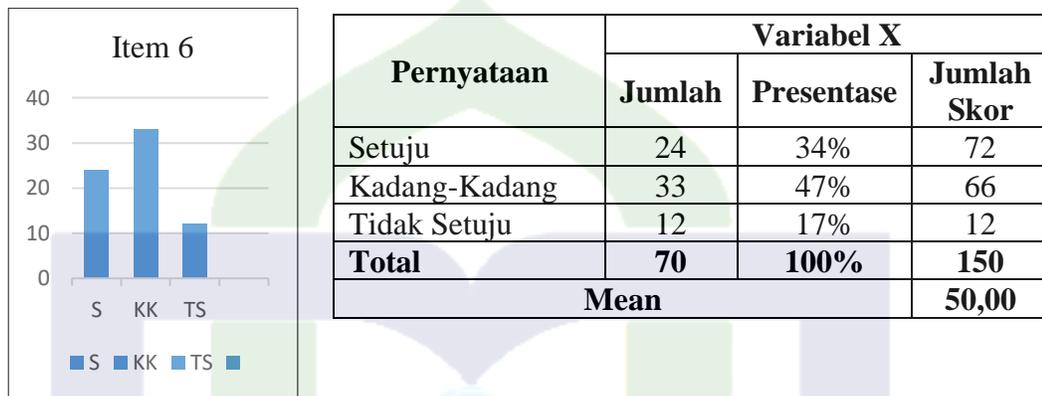


Sumber: *Frekuensi X item 5*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tools dan fitur pada aplikasi *Adobe Premiere* mudah di ingat dan dipahami”, terdapat 12 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 17%. Kemudian 36 mahasiswa yang

menjawab kadang-kadang dengan persentase 51% dan 22 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 31%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 43,33.

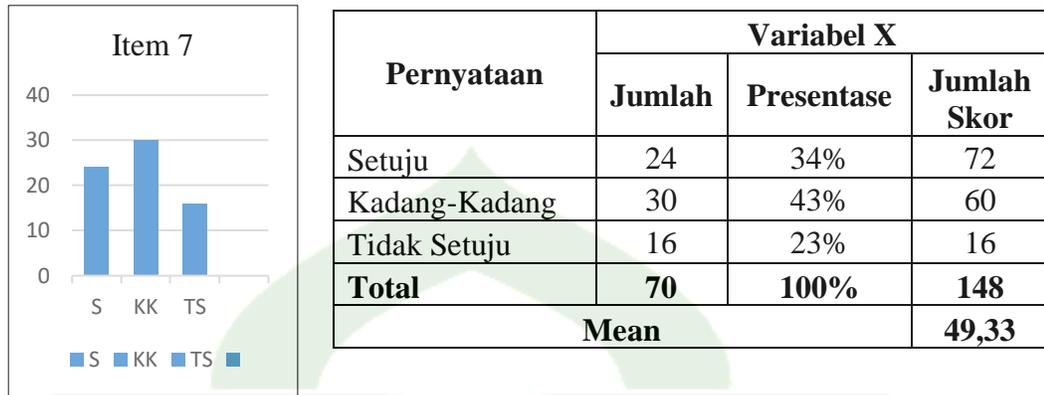
Tabel 4.11 Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi *Adobe Premiere*, proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.



Sumber: *Frekuensi X item 6*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi *Adobe Premiere*, proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik”, terdapat 24 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 34%. Kemudian 33 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 47% dan 12 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 17%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 50,00.

Tabel 4.12 Tata letak menu yang muncul pada aplikasi *Adobe Premiere* sudah sangat jelas.



Sumber: *Frekuensi X item 7*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tata letak menu yang muncul pada aplikasi *Adobe Premiere* sudah sangat jelas”, terdapat 24 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 34%. Kemudian 30 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 43% dan 16 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 23%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 49,33.

Tabel 4.13 Peletakan tools *Adobe Premiere* yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.



Sumber: *Frekuensi X item 8*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Peletakan tools *Adobe Premiere* yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda

butuhkan saat melakukan editing”, terdapat 22 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 31%. Kemudian 30 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 43% dan 18 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 26%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 48,00.

2) Efisiensi (*effeciency*)

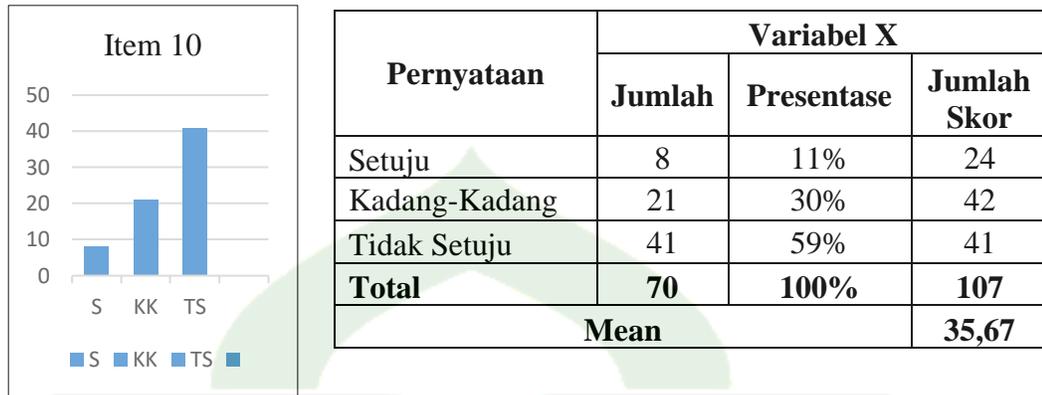
Tabel 4.14 Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*.



Sumber: *Frekuensi X item 9*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*”, terdapat 12 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 17%. Kemudian 34 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 49% dan 24 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 34%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 42,67.

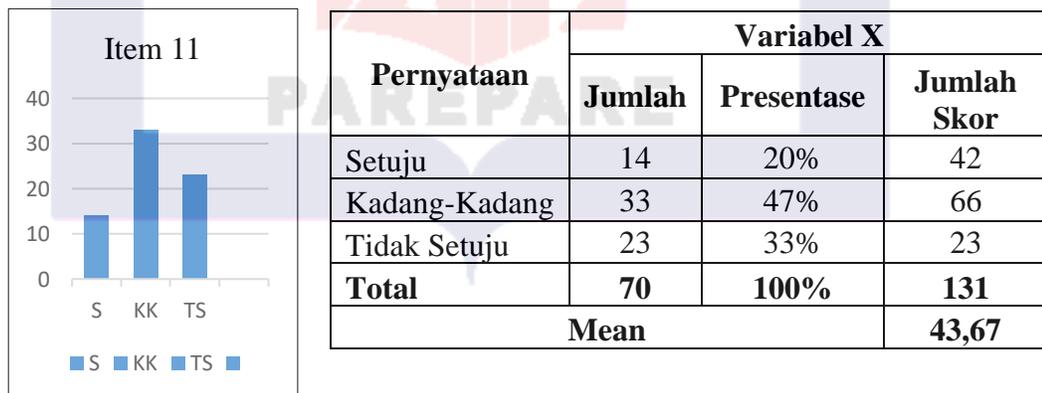
Tabel 4.15 Aplikasi *Adobe Premiere* memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.



Sumber: *Frekuensi X item 10*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Aplikasi *Adobe Premiere* memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek”, terdapat 8 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 11%. Kemudian 21 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 30% dan 41 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 59%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 35,67.

Tabel 4.16 Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi *Adobe Premiere*.



Sumber: *Frekuensi X item 11*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi *Adobe Premiere*”, terdapat 14 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 20%. Kemudian 33 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 47% dan 23 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 33%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 43,67.

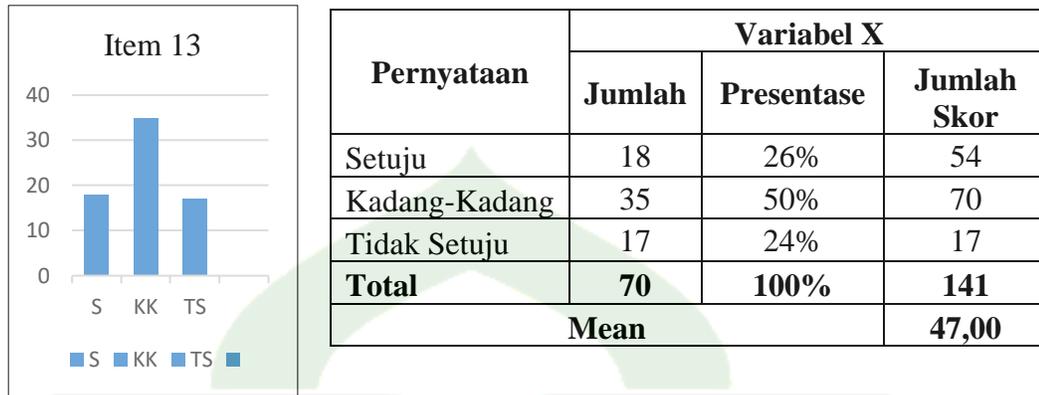
Tabel 4.17 Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi *Adobe Premiere* dengan cepat dan tanpa kesulitan.



Sumber: *Frekuensi X item 12*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi *Adobe Premiere* dengan cepat dan tanpa kesulitan”, terdapat 15 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 21%. Kemudian 31 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 44% dan 24 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 34%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 43,67.

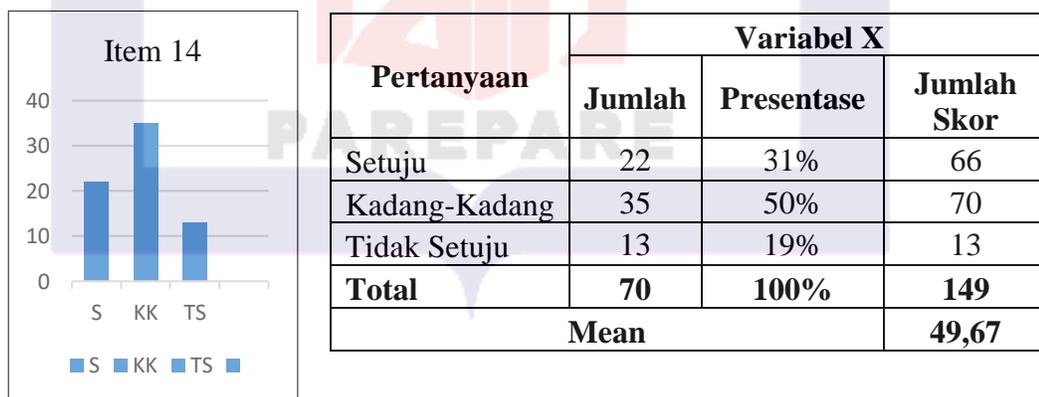
Tabel 4.18 Dalam penggunaan aplikasi *Adobe Premiere*, dana yang anda keluarkan relatif kecil.



Sumber: *Frekuensi X item 13*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Dalam penggunaan aplikasi *Adobe Premiere*, dana yang anda keluarkan relatif kecil”, terdapat 18 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 26%. Kemudian 35 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 50% dan 17 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 24%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 47,00.

Tabel 4.19 Dalam mengoperasikan aplikasi *Adobe Premiere*, anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.



Sumber: *Frekuensi X item 14*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Dalam mengoperasikan aplikasi *Adobe Premiere*, anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang

cukup banyak”, terdapat 22 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 31%. Kemudian 35 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 50% dan 13 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 19%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 49,67.

3) Kepuasan (*satisfaction*)

Tabel 4.20 Kualitas video yang dihasilkan aplikasi *Adobe Premiere* sangat jernih.



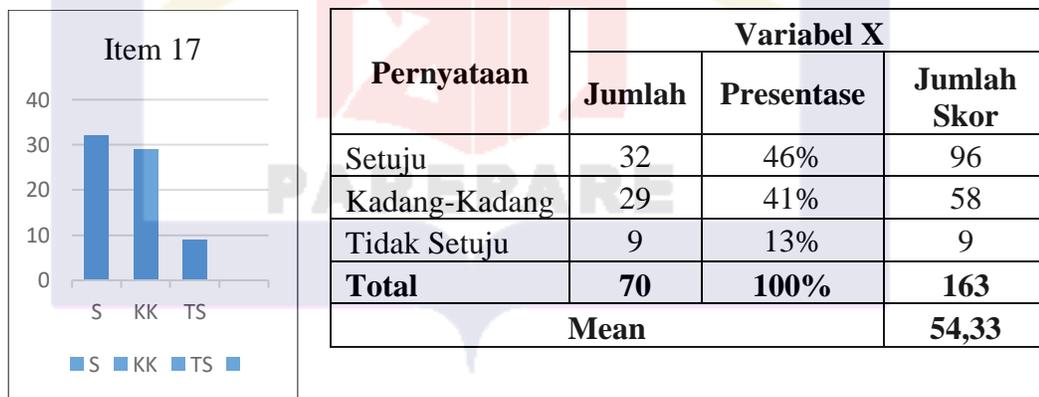
Sumber: *Frekuensi X item 15*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Kualitas video yang dihasilkan aplikasi *Adobe Premiere* sangat jernih”, terdapat 50 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 71%. Kemudian 15 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 21% dan 5 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 7%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 61,67.

Tabel 4.21 Anda menyukai tampilan aplikasi *Adobe Premiere* karena sangat menarik.

Sumber: Frekuensi X item 16

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda menyukai tampilan aplikasi *Adobe Premiere* karena sangat menarik”, terdapat 32 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 46%. Kemudian 28 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 40% dan 10 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 14%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 54,00.

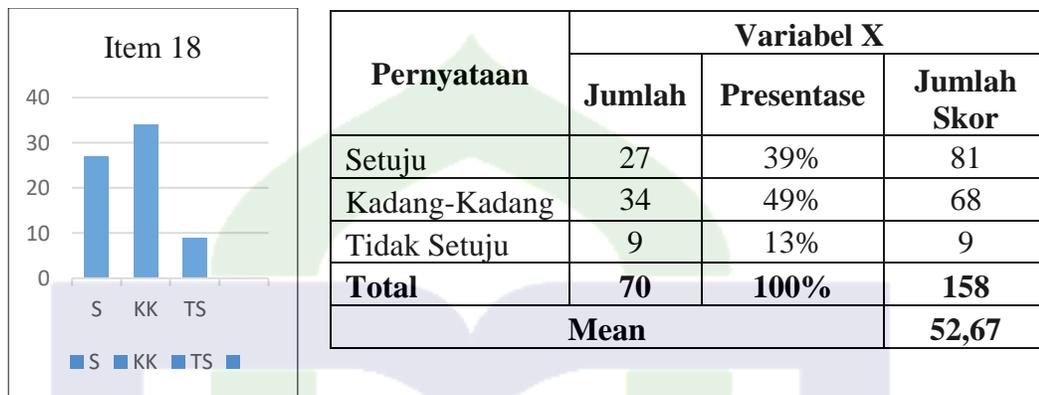
Tabel 4.22 Aplikasi *Adobe Premiere* memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.

Sumber: Frekuensi X item 17

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Aplikasi *Adobe Premiere* memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda”, terdapat 32 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 46%. Kemudian 29

mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 41% dan 9 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 13%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 54,33.

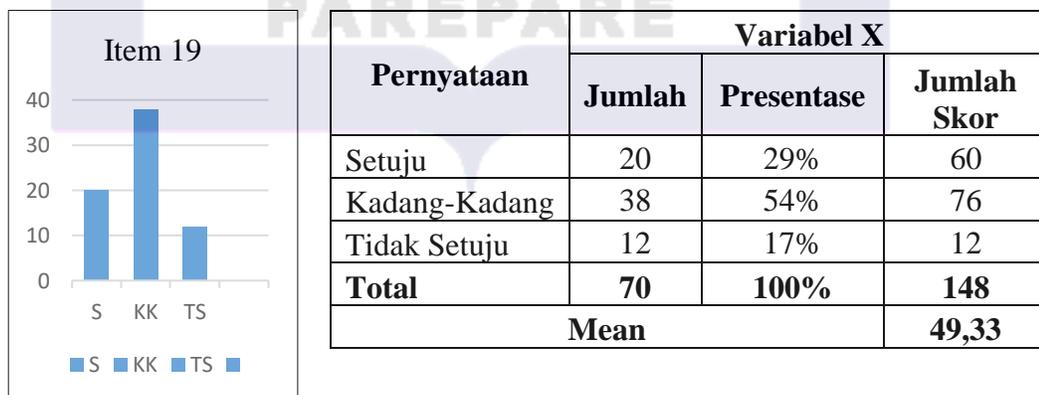
Tabel 4.23 Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi *Adobe Premiere*.



Sumber: *Frekuensi X item 18*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi *Adobe Premiere*”, terdapat 27 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 39%. Kemudian 34 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 49% dan 9 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 13%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 52,67.

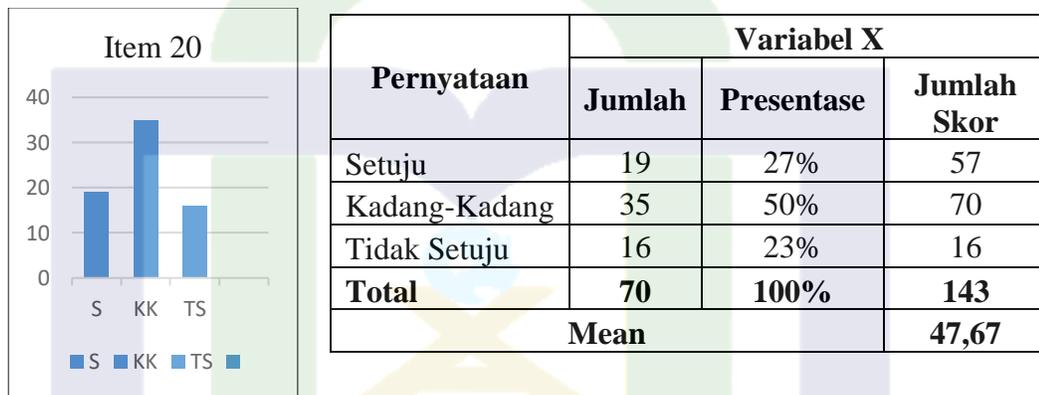
Tabel 4.24 Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi *Adobe Premiere*, anda lebih semangat dalam melakukan editing video.



Sumber: *Frekuensi X item 19*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi *Adobe Premiere*, anda lebih semangat dalam melakukan editing video”, terdapat 20 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 29%. Kemudian 38 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 54% dan 12 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 17%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 49,33.

Tabel 4.25 Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi *Adobe Premiere*.



Sumber: *Frekuensi X item 20*

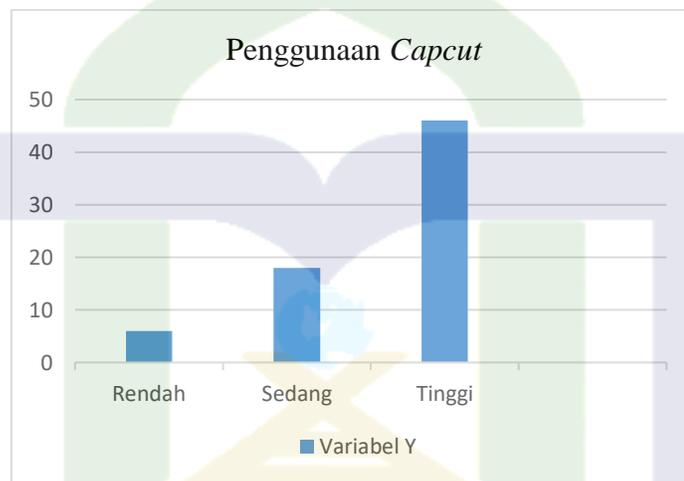
Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi *Adobe Premiere*”, terdapat 19 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 27%. Kemudian 35 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 50% dan 16 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 16%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 47,67.

c) Data penggunaan aplikasi editing video *Capcut* secara keseluruhan

Tabel 4.26 Data Frekuensi keseluruhan variabel Y

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
35-46	Rendah	6	9%
47-59	Sedang	18	26%
60	Tinggi	46	66%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Excel*)



Gambar 4.2 Data Frekuensi keseluruhan variabel X

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Word*)

Tabel dan diagram diatas menunjukkan sebanyak 6 responden termasuk dalam kategori rendah, 18 responden termasuk dalam kategori sedang dan 46 responden dikategorikan tinggi.

Tabel 4.27 Statistik deskriptif variabel Y

No	Keterangan	Nilai	Kategori
1	Mean	53,45	Sedang
2	Median	55	Sedang
3	Modus	57	Tinggi
4	Nilai Minimum	35	Rendah
5	Nilai Maximum	60	Tinggi

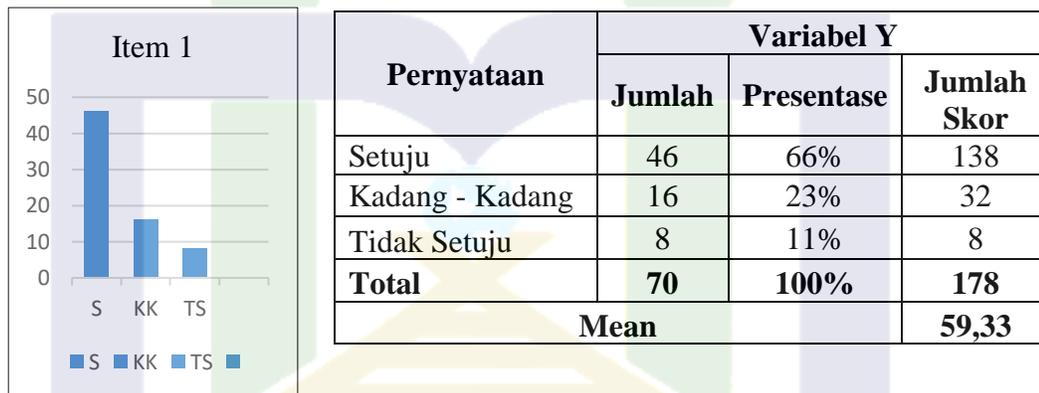
Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Excel*)

Tabel diatas menunjukkan Mean (M) atau nilai rata-rata sebesar 53,45 dan dikategorikan sedang, Median (Me) atau nilai tengah dari data sebesar 55 dan berada dalam kategori sedang, Modus (Mode) atau nilai yang sering muncul adalah 57 yang termasuk dalam kategori tinggi, nilai minimum atau nilai terendah adalah 35 yang termasuk dalam kategori rendah dan nilai maximum sebesar 60 yang termasuk dalam kategori tinggi.

d) Data per item penggunaan aplikasi editing video *Capcut*

1) Kemudahan (*learnability*)

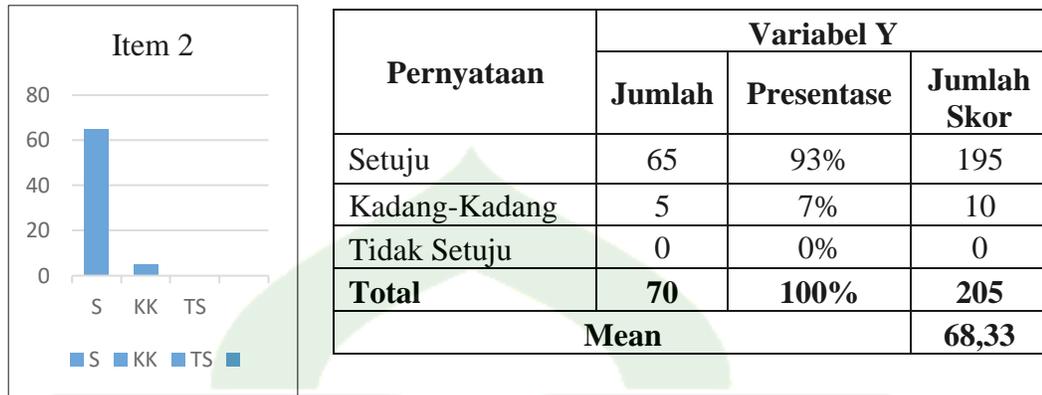
Tabel 4.28 Secara keseluruhan, aplikasi *Capcut* mudah digunakan.



Sumber: *Frekuensi Y item 1*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Secara keseluruhan, aplikasi *Capcut* mudah digunakan”, terdapat 46 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 66%. Kemudian 16 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 23% dan 8 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 11%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 59,33.

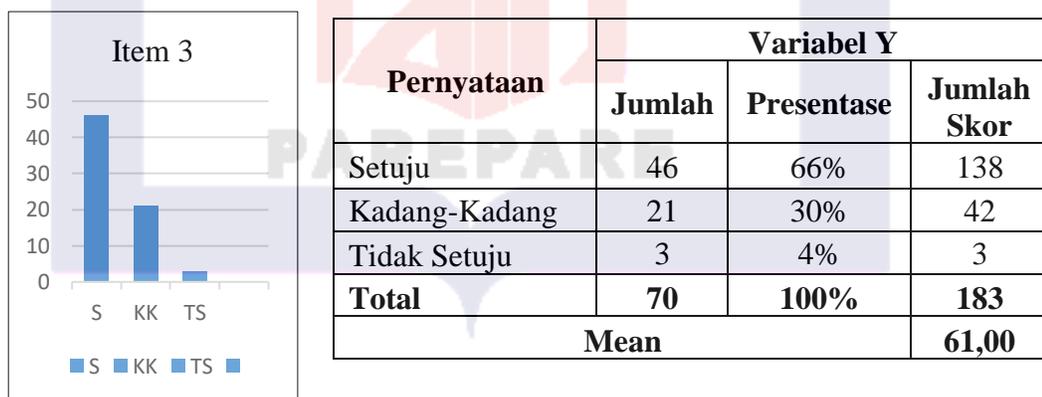
Tabel 4.29 Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi *Capcut* di perangkat anda.



Sumber: *Frekuensi Y item 2*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi *Capcut* di perangkat anda”, terdapat 65 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 93%. Kemudian 5 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 7% dan 0 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 0%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 68,33.

Tabel 4.30 Aplikasi *Capcut* tersedia di perangkat personal komputer dan mobile smartphone mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.



Sumber: *Frekuensi Y item 3*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Aplikasi *Capcut* tersedia di perangkat personal komputer dan mobile smartphone mempermudah anda

mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi”, terdapat 46 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 66%. Kemudian 21 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 30% dan 3 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 4%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 61,00.

Tabel 4.31 Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi *Capcut* mudah dipahami.



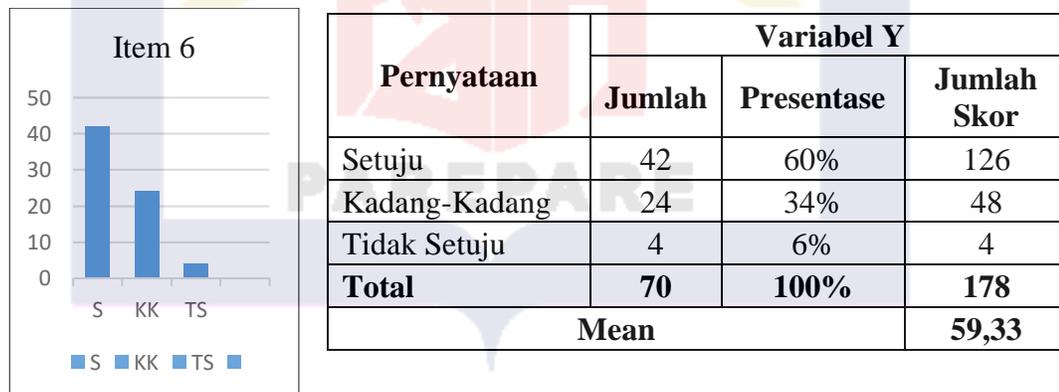
Sumber: *Frekuensi Y item 4*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi *Capcut* mudah dipahami”, terdapat 52 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 74%. Kemudian 14 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 20% dan 4 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 6%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 62,67.

Tabel 4.32 Tools dan fitur pada aplikasi *Capcut* mudah di ingat dan dipahami.

Sumber: *Frekuensi Y item 5*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tools dan fitur pada aplikasi *Capcut* mudah di ingat dan dipahami”, terdapat 56 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 80%. Kemudian 10 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 14% dan 4 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 6%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 64,00.

Tabel 4.33 Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi *Capcut*, proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.

Sumber: *Frekuensi Y item 6*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi *Capcut*, proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik”, terdapat 42 mahasiswa yang menjawab setuju dengan

persentase 60%. Kemudian 24 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 34% dan 4 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 6%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 59,33.

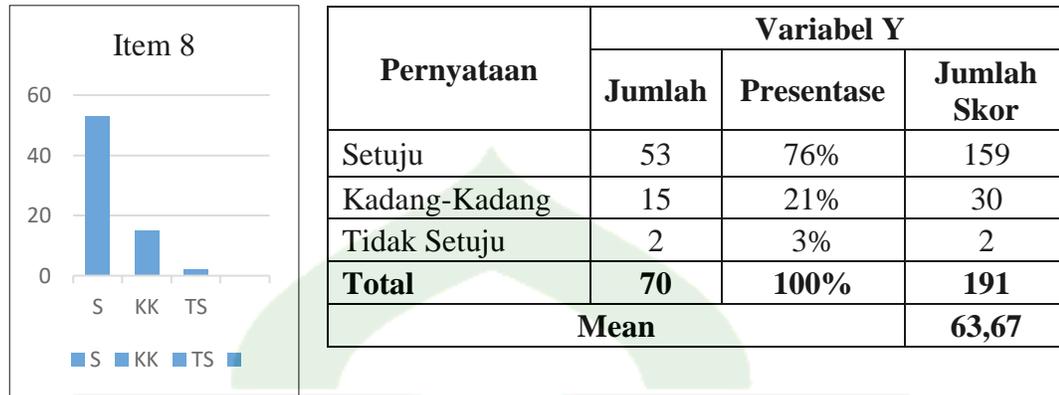
Tabel 4.34 Tata letak menu yang muncul pada aplikasi *Capcut* sudah sangat jelas.



Sumber: *Frekuensi Y item 7*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tata letak menu yang muncul pada aplikasi *Capcut* sudah sangat jelas”, terdapat 55 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 79%. Kemudian 13 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 19% dan 2 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 3%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 64,33.

Tabel 4.35 Peletakan tools *Capcut* yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.

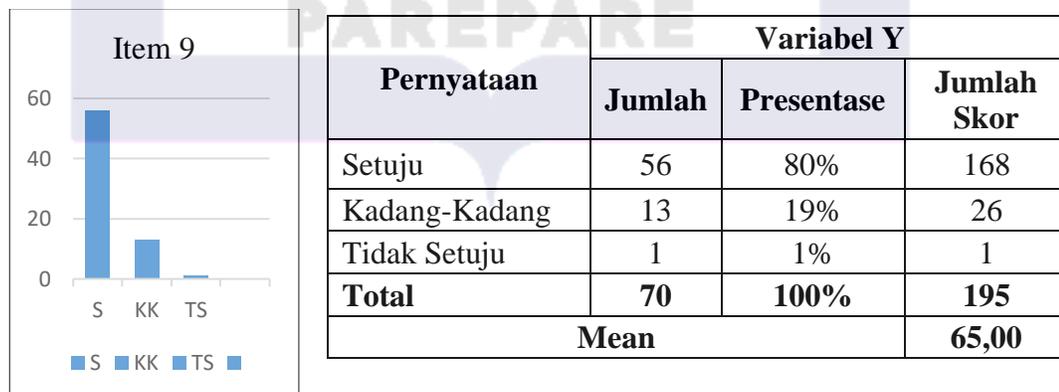


Sumber: Frekuensi Y item 8

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Peletakan tools *Capcut* yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing”, terdapat 53 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 76%. Kemudian 15 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 21% dan 2 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 3%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 63,67.

2) Efisiensi (*effeciency*)

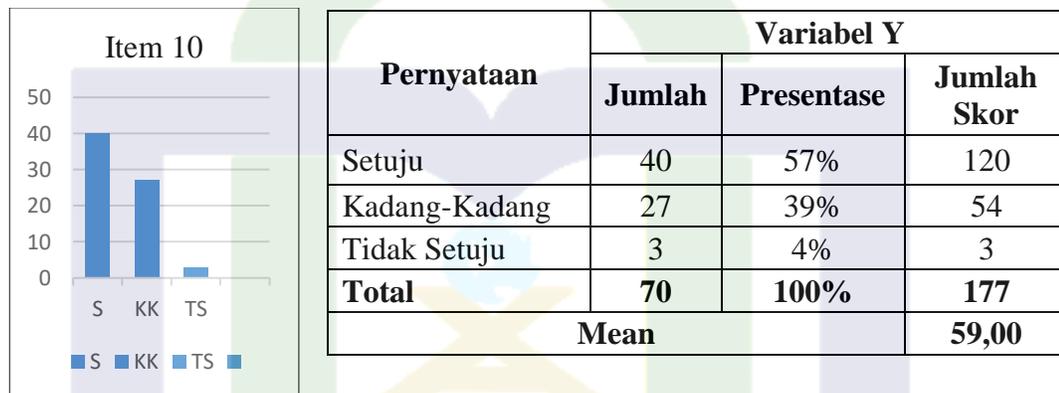
Tabel 4.36 Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi *Capcut*.



Sumber: Frekuensi Y item 9

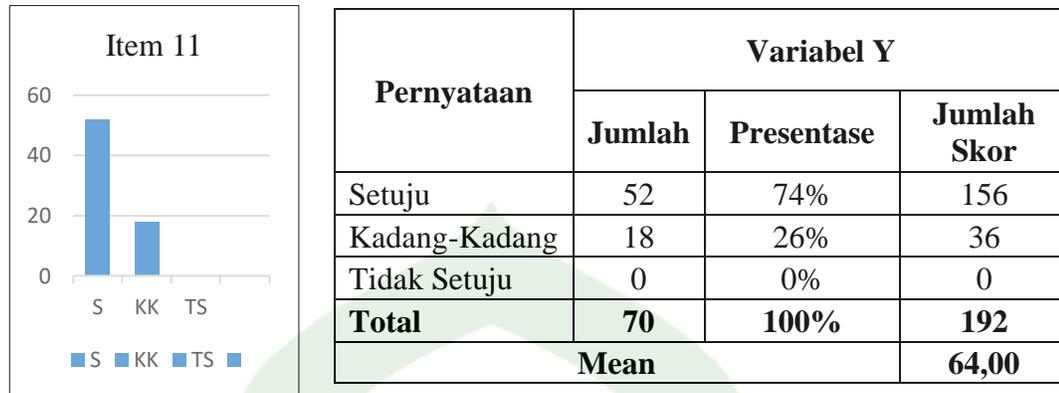
Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi *Capcut*”, terdapat 56 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 80%. Kemudian 13 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 19% dan 1 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 1%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 65,00.

Tabel 4.37 Aplikasi *Capcut* memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.



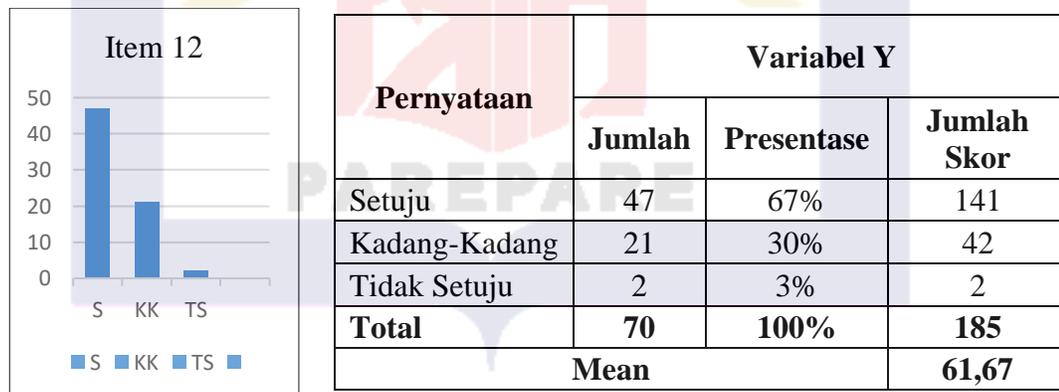
Sumber: *Frekuensi Y item 10*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Aplikasi *Capcut* memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek”, terdapat 40 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 57%. Kemudian 27 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 39% dan 3 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 4%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 59,00.

Tabel 4.38 Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi *Capcut*.

Sumber: Frekuensi Y item 11

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi *Capcut*”, terdapat 52 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 74%. Kemudian 18 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 26% dan 0 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 0%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 64,00.

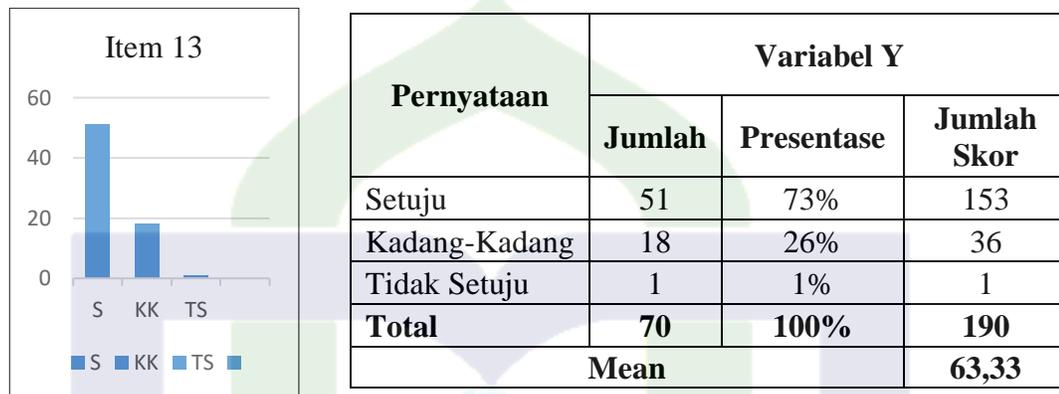
Tabel 4.39 Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi *Capcut* dengan cepat dan tanpa kesulitan.

Sumber: Frekuensi Y item 12

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi *Capcut* dengan cepat dan tanpa kesulitan”, terdapat 47 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 67%. Kemudian 21

mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 30% dan 2 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 3%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 61,67.

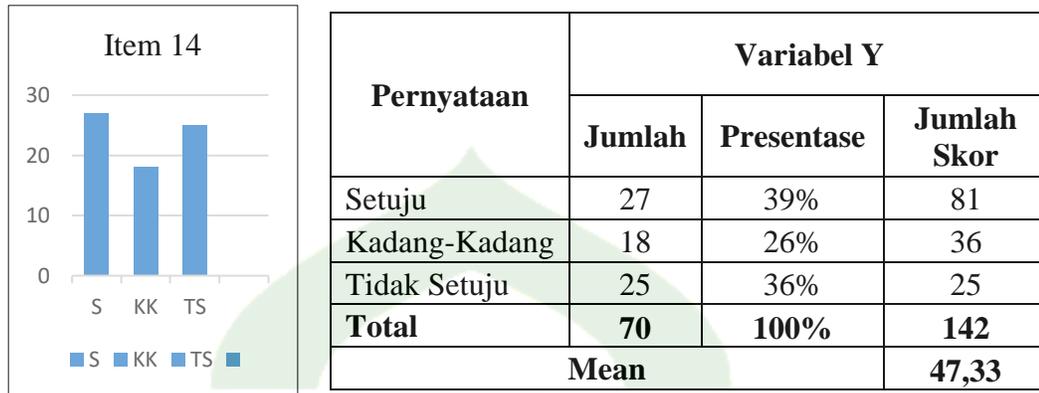
Tabel 4.40 Dalam penggunaan aplikasi *Capcut*, dana yang anda keluarkan relatif kecil.



Sumber: *Frekuensi Y item 13*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Dalam penggunaan aplikasi *Capcut*, dana yang anda keluarkan relatif kecil”, terdapat 51 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 73%. Kemudian 18 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 26% dan 1 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 1%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 63,33.

Tabel 4.41 Dalam mengoperasikan aplikasi *Capcut*, anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.

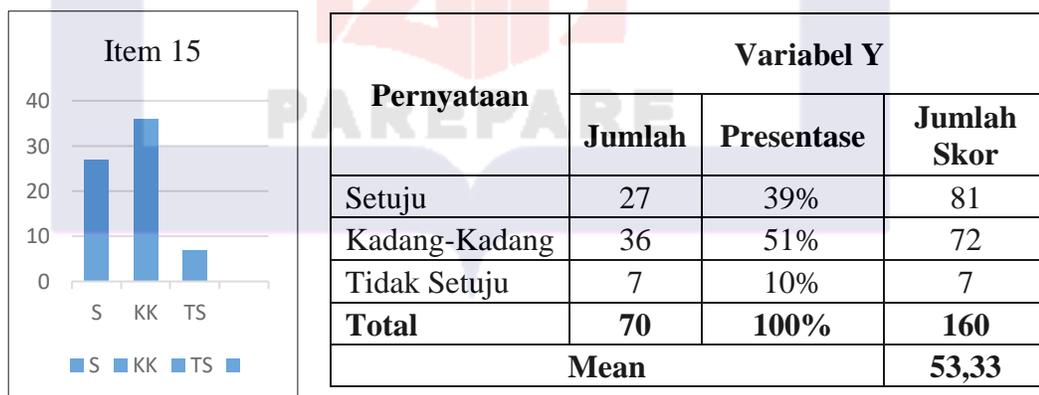


Sumber: Frekuensi Y item 14

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Dalam mengoperasikan aplikasi *Capcut*, anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak”, terdapat 27 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 39%. Kemudian 18 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 26% dan 25 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 36%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 47,33.

3) Kepuasan (*satisfaction*)

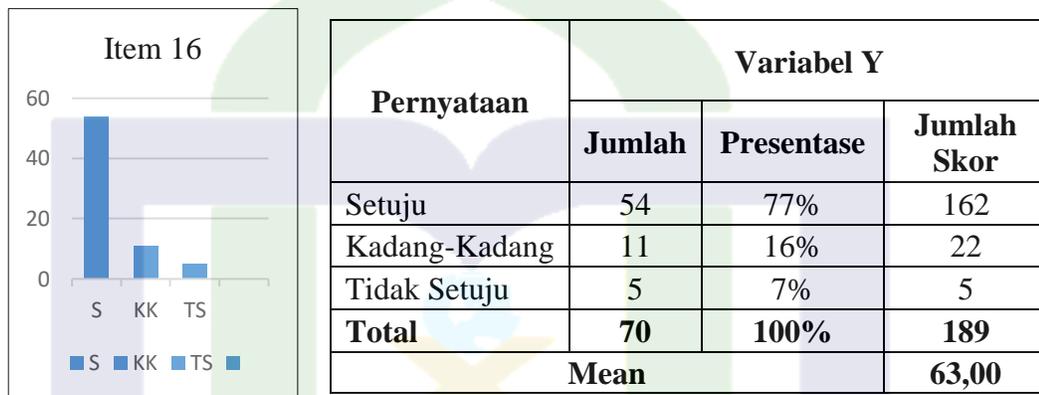
Tabel 4.42 Kualitas video yang dihasilkan aplikasi *Capcut* sangat jernih.



Sumber: Frekuensi Y item 15

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Kualitas video yang dihasilkan aplikasi *Capcut* sangat jernih”, terdapat 27 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 39%. Kemudian 36 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 51% dan 7 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 10%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 53,33.

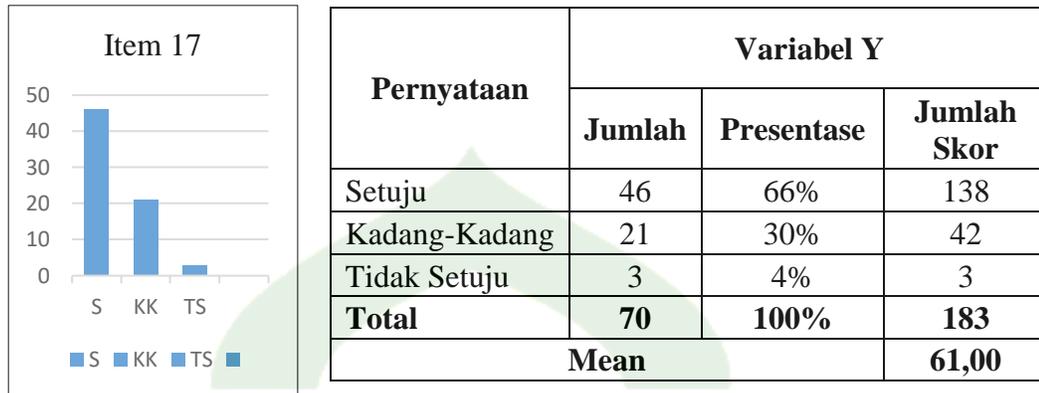
Tabel 4.43 Anda menyukai tampilan aplikasi *Capcut* karena sangat menarik.



Sumber: *Frekuensi Y item 16*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda menyukai tampilan aplikasi *Capcut* karena sangat menarik”, terdapat 54 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 77%. Kemudian 11 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 16% dan 5 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 7%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 63,00.

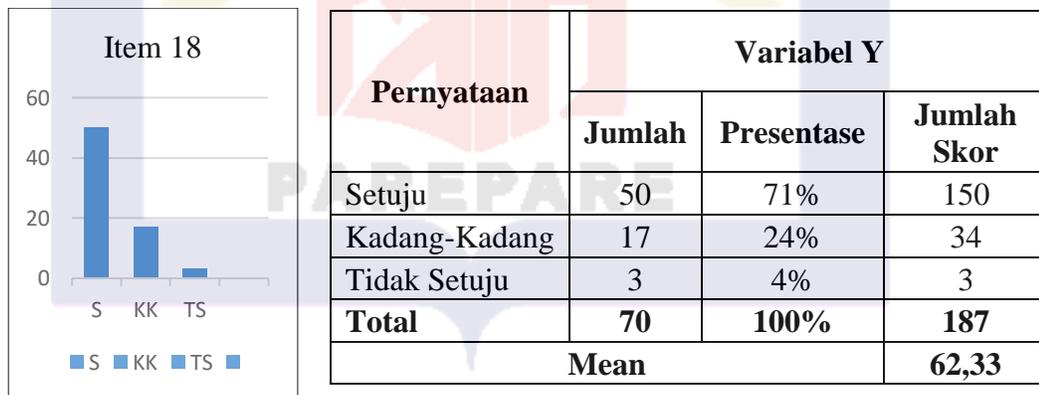
Tabel 4.44 Aplikasi *Capcut* memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.



Sumber: *Frekuensi Y item 17*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Aplikasi *Capcut* memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda”, terdapat 46 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 66%. Kemudian 21 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 30% dan 3 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 4%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 61,00.

Tabel 4.45 Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi *Capcut*.

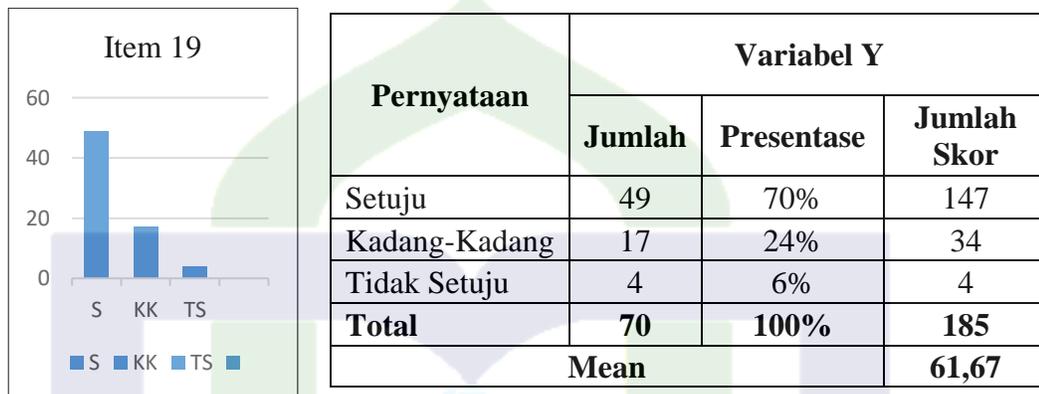


Sumber: *Frekuensi Y item 18*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi *Capcut*”, terdapat 50 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 71%. Kemudian 17 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang

dengan persentase 24% dan 3 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 4%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 62,33.

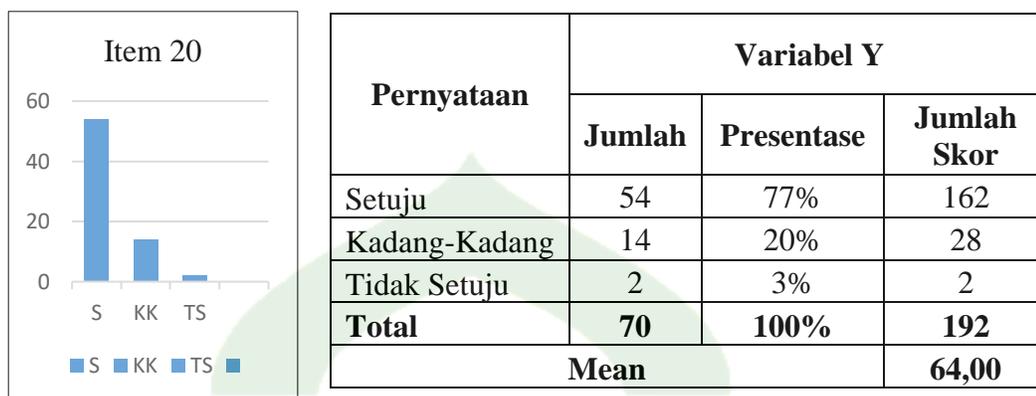
Tabel 4.46 Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi *Capcut*, anda lebih semangat dalam melakukan editing video.



Sumber: *Frekuensi Y item 19*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi *Capcut*, anda lebih semangat dalam melakukan editing video”, terdapat 41 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 70%. Kemudian 17 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 24% dan 4 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 6%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 61,67.

Tabel 4.47 Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi *Capcut*.



Sumber: *Frekuensi Y item 20*

Berdasarkan tabel diatas, dengan pernyataan “Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi *Capcut*”, terdapat 54 mahasiswa yang menjawab setuju dengan persentase 77%. Kemudian 14 mahasiswa yang menjawab kadang-kadang dengan persentase 20% dan 2 mahasiswa yang menjawab tidak setuju dengan persentase 3%. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan jumlah skor sebesar 64,00.

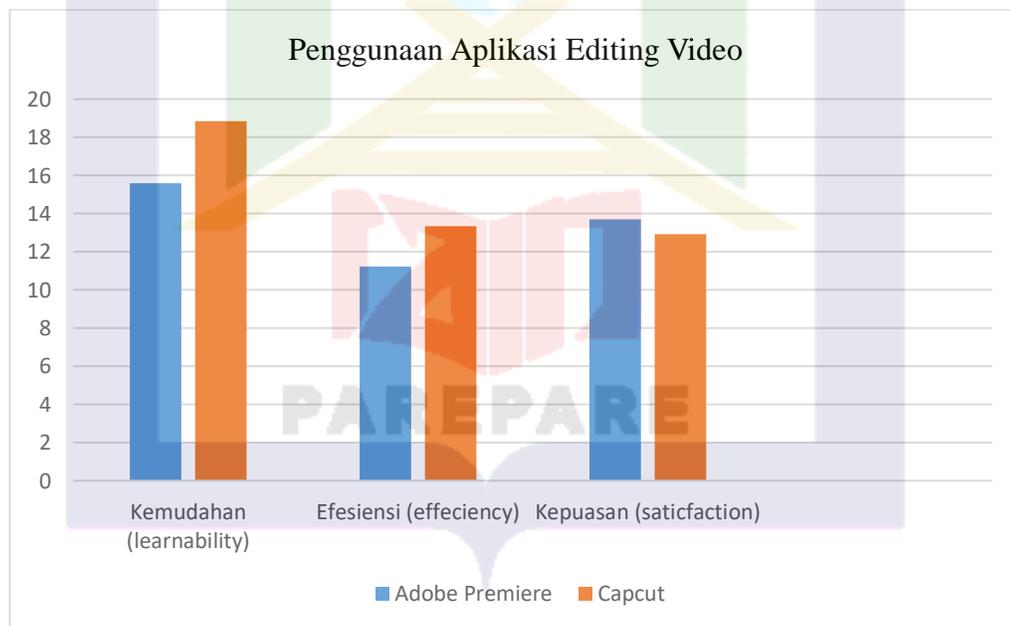
Dari hasil uji deskriptif variabel diatas, penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* dari berbagai indikator dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.48 Distribusi frekuensi keseluruhan

Variabel	Indikator	Interval	Kategori	F	P (%)	Mean
<i>Adobe Premiere</i>	Kemudahan	8-11	Rendah	17	24%	15,6
		12-16	Sedang	37	53%	
		17-24	Tinggi	16	23%	
	Efisiensi	6-8	Rendah	13	19%	11,24
		9-14	Sedang	45	64%	
		15-18	Tinggi	11	16%	

	Kepuasan	6-10	Rendah	8	11%	13,7
		11-14	Sedang	44	63%	
		15-18	Tinggi	18	26%	
<i>Capcut</i>	Kemudahan	15-19	Rendah	0	0%	18,84
		20-21	Sedang	45	64%	
		22-24	Tinggi	25	36%	
	Efisiensi	9-12	Rendah	9	13%	13,35
		13-14	Sedang	35	50%	
		15	Tinggi	26	37%	
	Kepuasan	5-10	Rendah	8	11%	12,91
		11-13	Sedang	40	57%	
		14-15	Tinggi	21	10%	

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Excel*)



Gambar 4.3 Data Frekuensi keseluruhan

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan *Microsoft Wordl*)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* mudah sebesar 15,6 dan termasuk dalam kategori sedang (53%), sedangkan rata-rata yang menyatakan bahwa aplikasi editing video *Capcut* itu mudah sebesar 18,84 dan termasuk dalam kategori sedang (64%). Kemudian, nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* efisien sebesar 11,24 dan termasuk dalam kategori sedang (64%), sedangkan yang menyatakan bahwa aplikasi editing video *Capcut* itu efisien sebesar 13,35 dan termasuk dalam kategori sedang (50%). Dan terakhir, nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa mereka puas dalam menggunakan aplikasi editing video *Adobe Premiere* sebesar 13,7 dan termasuk dalam kategori sedang (53%), dan rata-rata responden yang menyatakan bahwa mereka puas dengan aplikasi editing video *Capcut* sebesar 12,91 yang termasuk dalam kategori sedang (57%).

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Pengujian hipotesis dengan bantuan *SPSS* adalah *Independent Sample T Test*. Metode *Independent Sample T Test* digunakan dalam analisis perbandingan penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut*, yang hasil akhirnya untuk mendapatkan perbedaan hasil dari masing-masing penggunaan aplikasi editing video. Adapun hipotesis yang akan diuji dirumuskan secara statistic sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H1; Terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H0: Tidak terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H1; Terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H0: Tidak terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

H1; Terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

Adapun Kriteria dalam *Uji Independent Sample T-test* yaitu:

- H0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau sig. $> 0,05$
- H0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sig. $< 0,05$

Dimana t_{hitung} digunakan dalam pengujian apakah variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel tergantung atau tidak, sedangkan t_{tabel} ditentukan dari tabel distribusi yang berfungsi untuk menentukan sebuah hipotesis berdasarkan jumlah responden. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 70 responden maka t_{tabel} yang digunakan adalah 1,995. Dengan tabel sebagai berikut:

- a) Uji t perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

Tabel 4.49 *Group Statistic learnability*

Group Statistics					
	Aplikasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemudahan Penggunaan	<i>Adobe Premiere</i>	70	15,60	4,645	,555
	<i>Capcut</i>	70	18,84	2,357	,282

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah pengguna Aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut* sebanyak masing-masing 70. Nilai rata-rata untuk mahasiswa yang mudah menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* yakni 15,60 dan aplikasi *Capcut* sebanyak 18,84.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kemudahan Penggunaan	Equal variances assumed	28,390	,000	-5,209	138	,000	-3,243	,623	-4,474	-2,012
	Equal variances not assumed			-5,209	102,316	,000	-3,243	,623	-4,478	-2,008

Gambar 4.4 Hasil Uji t *Lernability*

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Berdasarkan hasil di atas diperoleh $t_{hitung} -5,209$ dan $t_{tabel} 1,995$, dan nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 (5%). Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} 5,209 > t_{tabel} 1,995$, dimana tanda negatif (-) dari uji diatas menunjukkan arah berlawanan yang artinya terjadi perbedaan signifikansi namun berarah negatif (jika penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* mengalami peningkatan, maka penggunaan aplikasi *Capcut* akan mengalami penurunan, begitupun sebaliknya), dan dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil

diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

- b) Uji t perbedaan efesiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

Tabel 4.50 *Group Statistic Efeciciency*

Group Statistics					
	Aplikasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Efesiensi Penggunaan	<i>Adobe Premiere</i>	70	11,90	3,547	,424
	<i>Capcut</i>	70	13,39	1,572	,188

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah pengguna Aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut* sebanyak masing-masing 70. Nilai rata-rata untuk mahasiswa yang efisien menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* yakni 11,90 dan aplikasi *Capcut* sebanyak 13,39.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Efesiensi Penggunaan	Equal variances assumed	19,400	,000	-3,204	138	,002	-1,486	,464	-2,403	-.569
	Equal variances not assumed			-3,204	65,104	,002	-1,486	,464	-2,408	-.565

Gambar 4.5 Hasil Uji t *Efeciciency*

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Berdasarkan hasil di atas diperoleh $t_{hitung} -3,204$ dan $t_{tabel} 1,995$, dan nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 (5%). Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} 3,204 > t_{tabel} 1,995$, dimana tanda negatif (-) dari uji diatas menunjukkan arah berlawanan yang artinya terjadi perbedaan signifikansi namun berarah negatif (jika penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* mengalami peningkatan, maka

penggunaan aplikasi *Capcut* akan mengalami penurunan, begitupun sebaliknya), dan dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

- c) Uji t perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

Tabel 4.51 *Group Statistic Saticfaction*

Group Statistics					
	Aplikasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kepuasan Penggunaan	<i>Adobe Premiere</i>	70	13,70	3,281	,392
	<i>Capcut</i>	70	12,91	2,418	,289

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah pengguna Aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut* sebanyak masing-masing 70. Nilai rata-rata untuk mahasiswa yang puas menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* yakni 13,70 dan aplikasi *Capcut* sebanyak 12,91.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kepuasan Penggunaan	Equal variances assumed	6,419	,012	1,613	138	,109	,786	,487	-,178	1,749
	Equal variances not assumed			1,613	126,886	,109	,786	,487	-,178	1,750

Gambar 4.6 Hasil Uji t *Satisfaction*

Sumber: Data penelitian 2023 (Diolah menggunakan Program *IBS SPSS Statistics 26*)

Berdasarkan hasil di atas diperoleh t_{hitung} 1,613 dan t_{tabel} 1,995, dan nilai Sig. lebih besar dari 0,05 (5%). Sehingga dapat disimpulkan t_{hitung} 1,613 < t_{tabel} 1,995 dan dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil

diatas, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Seiring berkembangnya teknologi, kemampuan seseorang dalam mengolah sebuah informasi yang menarik, bervariasi dan selalu *update* khususnya dalam bentuk video saat ini juga sangat dibutuhkan. Hal ini disebabkan oleh matangnya masyarakat dalam menguasai media digital, sehingga harus ada sentuhan khusus ketika melakukan penyiaran pada media digital. Media editing *audio visual* yang digunakan untuk mengolah sebuah informasi agar lebih menarik dan bervariasi diantaranya *Adobe Premiere* dan *Capcut*. Kedua aplikasi tersebut merupakan media editing video yang didalamnya seseorang bisa memadukan animasi, gambar, audio hingga berbagai ilustrasi yang disediakan.

Kehadiran kedua aplikasi tersebut dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi penggunanya, serta menjadi sebuah sarana alternatif dalam menuangkan imajinasi pengguna menjadi sebuah video yang sesuai keinginan pengguna. Oleh karena itu, peneliti kemudian mendeskripsikan perbandingan antara aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* dari segi kemudahan, efisiensi dan kepuasan penggunaan dalam membantu mahasiswa mengerjakan berbagai tugas dan pekerjaan berbasis *audio visual*.

Perbandingan antara aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut* ternyata memiliki perbedaan jika ditinjau dari segi penggunaan dan pemanfaatannya. Peneliti membandingkan penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* dengan aplikasi yang berbeda yaitu *Capcut*, yang merupakan aplikasi editing video yang sering digunakan saat ini, pada 70 mahasiswa yang dijadikan sampel. Penelitian mengacu pada penggunaan sebuah media editing video yang merupakan media yang digunakan mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam dalam menyiarkan

inspirasi di media sosial maupun media massa. Dalam penggunaan media sendiri, ketergunaan (*usability*) media tersebut dapat diketahui dari beberapa indikator seperti kemudahan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*) dan kepuasan (*satisfaction*).³⁹

Dengan adanya sebuah perbandingan antara penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* Dan *Capcut*, tentunya berkaitan dengan teori ketergunaan (*usability*) yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen (1994), bahwa sesuatu yang dapat digunakan dengan baik adalah sesuatu yang apabila dalam penggunaannya, tingkat keberhasilannya lebih tinggi daripada kegagalannya serta bermanfaat dan memberikan rasa puas kepada penggunanya.⁴⁰ Dengan membandingkan penggunaan kedua aplikasi tersebut, seseorang dapat mengetahui kualitas dari setiap aplikasi baik itu dari segi kemudahan, efisiensi hingga kepuasan saat menggunakannya.

Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare menjadi salah satu pengguna aplikasi editing video dengan beberapa tujuan, antara lain memotong, menyatukan, merangkai, memberikan efek dan animasi yang menarik guna membuat orang-orang puas menikmatinya. Dikarenakan mahasiswa tersebut tergolong sebagai kalangan yang umumnya mempunyai akses lebih terhadap media, terkhusus dalam dunia editing video. Mahasiswa yang mudah memanfaatkan penggunaan teknologi dan mempelajari banyak sesuatu mengenai berbagai hal tentang penyiaran dan dunia editing untuk membuat sebuah informasi yang berbobot, karena aktivitas tersebut merupakan salah satu bentuk komunikasi secara tidak langsung yang banyak digunakan saat ini. Oleh sebab itu, mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam diasumsikan mengetahui berbagai media, tidak

³⁹ Dedi Rianto Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)* 6, no. 1 (2014): h. 664.

⁴⁰ Wimmie Handiwidjojo and Lussy Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi* 2, no. 1 (2016): h. 49-55.

hanya media komunikasi tetapi juga media yang pendukung terciptanya sebuah komunikasi dan mengetahui segala aspek dari segi kemudahan, efisiensi dan kepuasan terhadap hasil yang merupakan keluaran (*output*) dari media tersebut.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent Sample t Test* yang merupakan salah satu uji hipotesis penelitian dalam uji perbandingan (*comparative*). Uji *Independent Sample T-test* merupakan suatu metode statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel dalam hal rata-rata yang tidak saling berhubungan. Hipotesis dari uji t sendiri, terdiri dari H₀ yaitu tidak terdapat perbedaan dan H₁ yaitu terdapat perbedaan. Pernyataan tersebut sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, dimana tujuannya membandingkan dua aplikasi editing video yang memiliki fungsi dan tujuan yang sama namun dalam cara penggunaan yang berbeda.

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji validitas, maka hasilnya dapat dijelaskan bahwa semua pernyataan yang diajukan oleh peneliti kepada responden sebanyak 40 butir pernyataan perbandingan penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* (variabel X) dan *Capcut* (variabel Y) dinyatakan valid. Kemudian, nilai reliabilitas untuk uji reliabilitas menunjukkan bahwa kedua variabel yakni *Adobe Premiere* dan *Capcut* dinyatakan reliabel dimana nilai *Cronbach's Alpha* secara keseluruhan sebesar 0,903. Dari hasil uji normalitas menyatakan bahwa data kedua variabel tersebut dinyatakan terdistribusi normal dengan nilai *Exact* signifikansi penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* sebesar 0,845 dan nilai *Exact* signifikansi penggunaan aplikasi *Capcut* sebesar 0,057.

Hasil penelitian mengenai tingkat penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dengan jumlah 20 butir pernyataan yang disebarkan kepada 70 responden penelitian, diperoleh nilai rata-rata variabel yaitu 40,54 dan termasuk dalam kategori **sedang**. Kemudian tingkat penggunaan aplikasi editing video

Capcut dengan jumlah 20 butir pernyataan, diperoleh nilai rata-rata variabel yaitu 52,64 dan termasuk dalam kategori **sedang**.

Untuk menjawab hipotesis penelitian, H_0 diterima apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , dan H_0 ditolak apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hasil uji perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} 5,209 lebih besar dari t_{tabel} 1,995. Berdasarkan kriteria diatas, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan dinyatakan bahwa **terdapat perbedaan** kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare. Dimana dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi keseluruhan pada hasil penelitian diatas, yaitu nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa aplikasi *Adobe Premiere* mudah sebesar 15,6 sedangkan nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa aplikasi *Capcut* itu mudah sebesar 18,84.

Ketergunaan media dari segi kemudahan (*learnability*) merupakan tingkat dimana mahasiswa yakin bahwa aplikasi yang digunakannya mudah dan tidak perlu usaha lebih untuk mencapai apa yang diinginkannya. Dengan adanya keyakinan bahwa aplikasi tersebut bisa mengembangkan dan meningkatkan kualitas dirinya tanpa usaha lebih, maka mahasiswa akan banyak memilih aplikasi tersebut untuk digunakan secara berkala.⁴¹

Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare dalam hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Luvita (2022), bahwasanya aplikasi *Capcut* memiliki fitur yang mampu membantu penggunaanya mengolah video dan berekspresi dengan mudah serta keberadaannya pun tidak sulit untuk dicari.⁴²

⁴¹ M Z Yumarlin, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Informasi Interaktif* 1, no. 1 (2016): h. 36.

⁴² Luvita Fariska Deriyana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA 77*, no. 1 (2022): h. 10.

Tidak heran, jika mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi editing video tersebut mudah untuk digunakan dan bukan berarti aplikasi editing video *Adobe Premiere* tidak mudah, akan tetapi kurang mudah dan dibutuhkan pelatihan keterampilan.

Selanjutnya, hasil uji perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* diatas menunjukkan menunjukkan bahwa t_{hitung} 3,204 lebih besar dari t_{tabel} 1,995. Berdasarkan kriteria hipotesis, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan dinyatakan bahwa **terdapat perbedaan** efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare. Dimana dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi keseluruhan variabel, nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa aplikasi *Adobe Premiere* efisien sebesar 11,24 sedangkan nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa aplikasi *Capcut* itu efisien sebesar 13,35.

Efisiensi (*efficiency*) merupakan faktor yang dikeluarkan dalam penggunaan sebuah media agar dapat mencapai tujuan yang tepat. Dalam artian efisiensi adalah ketepatan dalam pemanfaatan sumber daya yang tersedia seperti tenaga, waktu dan biaya yang terbatas akan tetapi dengan keterbatasan tersebut, dapat menghasilkan keluaran yang maksimal saat menggunakan sebuah media.⁴³

Dalam hal ini, mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare memilih aplikasi editing video *Capcut* yang efisien. Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Ali dan Agung (2022) menyatakan bahwa dari segi waktu, aplikasi *Adobe Premiere* lebih cepat dalam melakukan *rendering* dibandingkan

⁴³ Gabriel, "Efisiensi: Pengertian, Konsep, Jenis, Manfaat Dan Tolak Ukurnya," Gramedia Blog, 2022, <https://www.gramedia.com/best-seller/efisiensi/>, Diakses 24 November 2022.

dengan aplikasi yang dibandingkan.⁴⁴ Akan tetapi, jika dibandingkan kembali dengan aplikasi *Capcut*, aplikasi *Adobe Premiere* nyatanya kurang efisien.

Selanjutnya, hasil uji perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* diatas menunjukkan menunjukkan t_{hitung} 1,613 lebih kecil dari t_{tabel} 1,995. Berdasarkan kriteria hipotesis, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak dan dinyatakan bahwa **tidak terdapat perbedaan** kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare. Dimana dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi keseluruhan, nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa mereka puas menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* sebesar 13,7 sedangkan nilai rata-rata responden yang menyatakan bahwa mereka puas menggunakan aplikasi *Capcut* sebesar 12,91.

Kepuasan (*satisfaction*) merupakan tingkat perasaan pengguna saat menggunakan media aplikasi sesuai dengan harapan. Dimana tolak ukur kepuasan sendiri terdiri dari kesesuaian kebutuhan dengan pengguna, totalitas memberikan layanan guna memenuhi kebutuhan pengguna serta kesenangan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sebuah media.⁴⁵

Perbandingan antara aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* yang menunjukkan perbedaan diatas tersebut, ternyata juga ditemukan hal yang sama pada penelitian yang dilakukan sebelumnya. Sebagaimana, penelitian yang dilakukan oleh Utomo dan Yuliana (2017) yang membandingkan keterampilan penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* dan *Sony Vegas* dengan hasil yang menunjukkan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Adobe Premiere*, keterampilan

⁴⁴ Ali Sutan Pane and Agung kharisma Hidayah, "Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere," *Jurnal Media INFOTAMA* 18, no. 2 (2022): h. 228.

⁴⁵ Andi Pandita, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pemustaka Di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar" (*Skripsi Universitas Negeri Makassar*, 2017).

siswa lebih rendah dibandingkan dengan aplikasi pembanding.⁴⁶ Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Adobe Premiere* memang selalu lebih rendah hasilnya baik itu dari segi penggunaan maupun keterampilan.

Dalam penggunaan aplikasi editing video, mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam tidak membedakan aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut*. Kedua aplikasi editing video tersebut membuat mereka puas akan hasil dan *output* yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Meskipun, dari segi kemudahan dan efisiensi berbeda, pengguna tetap tau media aplikasi mana yang cocok dan membuat dirinya totalitas dalam berkarya.



⁴⁶ Utomo dan Yuliana, “Perbandingan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Edit Vidio Adobe Premiere Dan Sony Vegas Pada Siswa Kejuruan Multimedia (Studi SMK N 1 Pringapus)” (Universitas Kristen Satya Wacana, 2017).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penggunaan aplikasi editing video seperti *Adobe Premiere* dan *Capcut*, pengguna memiliki beberapa hal yang dipertimbangkan. Khususnya dari segi kemudahan (*learnability*), efisiensi (*effeciency*) dan kepuasan (*saticfaction*). Dari hasil penelitian diatas, diketahui bahwa dalam penggunaan kedua aplikasi editing video tersebut memiliki perbedaan. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Dari segi kemudahan (*learnability*), diketahui bahwa berdasarkan uji *Independent Sample t Test*, hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} 5,209 > t_{tabel} 1,995$ dengan taraf signifikan 5% sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan kemudahan (*learnability*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare, dengan hasil rata-rata *Adobe Premiere* sebesar 15,6 dan *Capcut* 18,84.
2. Dari segi efisiensi (*effeciency*), diketahui bahwa berdasarkan uji *Independent Sample t Test*, hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} 3,204 > t_{tabel} 1,995$ dengan taraf signifikan 5% sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan efisiensi (*efficiency*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare, dengan hasil rata-rata *Adobe Premiere* sebesar 11,24 dan *Capcut* 13,35.
3. Dari segi kepuasan (*satisfaction*), diketahui bahwa berdasarkan uji *Independent Sample t Test*, hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} 1,613 < t_{tabel} 1,995$ dengan taraf signifikan 5% sehingga dapat dinyatakan H_0 diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan kepuasan (*saticfaction*) dalam penggunaan aplikasi editing video *Adobe*

Premiere dan *Capcut* pada mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Parepare, dengan hasil rata-rata *Adobe Premiere* sebesar 13,7 dan *Capcut* 12,91.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, disarankan bahwa:

1. Media aplikasi editing video *Capcut* dapat dijadikan salah satu aplikasi alternative bagi mahasiswa yang ingin melakukan editing video yang mudah dan efisien. Dan aplikasi editing video *Adobe Premiere* dapat dijadikan aplikasi alternative jika mahasiswa ingin video yang dihasilkan berkualitas dan memuaskan.
2. Agar kemudahan dan efisiensi penggunaan aplikasi editing *Adobe Premiere* dapat dirasakan oleh mahasiswa, maka dosen atau tenaga pendidik harus menambah materi penggunaan aplikasi ini serta melakukan pelatihan, karena tidak hanya untuk proses mengerjakan tugas saja, melainkan untuk menguasai berbagai aplikasi editing khususnya *Adobe Premiere* yang populer digunakan oleh editor profesional serta bekal setelah mahasiswa menempuh pendidikan dan beralih ke dunia komunikasi dan penyiaran yang lebih besar.
3. Diharapkan di masa yang akan datang, dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut pada perbandingan penggunaan aplikasi editing video yang lain dan dilakukan lokasi yang lain pula.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Dan Terjemahannya.

A.S and Ramaditya, Ratna. “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money.” *Jurnal Ilmu Ekonomi Indonesia*, no. 01 (2019): h. 08.

Anas, Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada, 2011. h.43.

Anjasti, Alifia Febrina. “Studi Tentang Manajemen Produksi Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Dan Kebudayaan.” *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 2017.

Asharyanto, Muhammad, “Mempercepat Usia Aktor Film Secara Otomatis Dengan *artificial Intelligence* Pada Aplikasi FaceApp Dan Ebsynth” *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, vol 8, no. 1 (2023): h. 57.

Cucus, Ahmad. “Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android.” *Sistem Informasi Dan Telematika* 10, no. 01 (2019): h. 54.

Deriyani, Luvita Fariska. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* Di Kelas V SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 77, no. 1 (2022): h. 10.

Fatah, Khoirul, and Tutut Dwi Andayani. “Pengaruh Dimensi-Dimensi Kemudahan Penggunaan, Kegunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Niatan Untuk Berbelanja Dari Aplikasi E-Commerce B2c Di Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Dikota Pekalongan).” *Jurnal of The URECOL*, no. 1 (2021): h. 1-20.

Gabriel. “Efisiensi: Pengertian, Konsep, Jenis, Manfaat Dan Tolak Ukurnya.” *Gramedia Blog*, 2022. <https://www.gramedia.com/best-seller/efisiensi/>, Diakses

24 November 2022.

Hadi, Sofyan. “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar.” In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, (Malang: CORE, 2017): h. 100.

Hamzah, Almd. “Facebook Atau Twitter? Studi Komparasi Tingkat Kebergunaan Situs Jejaring Sosial.” *Jurnal Teknologi Informasi*, 2015, h. 11.

Handiwidjojo, Wimmie, and Lussy Ernawati. “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit).” *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi* 2, no. 1 (2016): h. 49-55.

Herdiyatna, Paulus. “Evaluasi Website Perpustakaan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Menggunakan Pedoman Research Based Web Dign Dan Usability Guidelines.” *Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2013.

Hutabarat, Novalin Melissa. “Penggunaan Aplikasi Edit Video Dalam Materi Seni Musik Pada Pembelajaran Secara Daring.” *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): h. 81-90.

JSusianto, Suhimarita. “Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor.” *Jurnal Akuntansi*, Vol 2, (2019): h. 33.

Juhriansyah, et al., Dalle. *Pengantar Teknologi Informasi*. Edited by Tim Editor RGP. 1st ed. Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020.

Kemendikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 5th ed. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.

Kurniawan, Eko Pramudya. “TA: Pengambilan Gambar Dan Editing Dalam Produksi Film Pendek Bergenre Drama Tentang Makna Dan Filosofi Aksara Jawa Berjudul ‘An’” 6, *Jurnal Institut Stikom Surabaya*, no. 1 (2019): h. 1-46.

- Lararenjana, Edelweis. “Aplikasi Adalah Program Dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian Dan Jenisnya.” Merdeka.com, 2019. <https://m.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya.kln.html>, Diakses 24 November 2022.
- Mahmudin, Ibnu. “Urgensi Perilaku Keagamaan Pada Era Society 5.0.” In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Konseling*, (Madiun: Prodi Bimbingan Konseling FKIP Universitas PGRI Madiun, 2019): h.12.
- Ningrum. “Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017.” *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (2017).
- Nugroho, Untung. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. 1st ed. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2018.
- Pandita, Andi. “Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pemustaka Di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar.” *Skripsi Universitas Negeri Makassar*, 2017.
- Pane, Ali Sutan, and Agung kharisma Hidayah. “Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software *Adobe Premiere*.” *Jurnal Media INFOTAMA* 18, no. 2 (2022): h. 228.
- Puspitaningtiyas, Kurniawan and. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Kasdin Sihotang. Yogyakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2016.
- Rahadi, Dedi Rianto. “Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android.” *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)* 6, no. 1 (2014): h. 664.
- Satria, Dhimas Adi. “Peningkatan Kemampuan Videografi Dan Mobile Editing Video

- Menggunakan Smartphone Pada Organisasi Kepemudaan Daerah.” In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, (Yogyakarta, 2019): h.109-114.
- Septiana. “Pengembangan Media Pelayanan Informasi *Adobe Premiere* Dan Dampak Negative Online Game.” *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan*, 2017.
- Sugihartini, Nyoman, Ketut Agustini, and I Made Ardwi Pradnyana. “Pelatihan Video Editing Tingkat Smk Se-Kota Singaraja.” *Widya Laksana* 6, no. 2 (2017): h. 172.
- Utomo dan Yuliana. “Perbandingan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Edit Vidio *Adobe Premiere* Dan *Sony Vegas* Pada Siswa Kejuruan Multimedia (Studi SMK N 1 Pringapus).” *Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana*, 2017.
- Yuanta, Friendha. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): h. 91.
- Yumarlin, M Z. “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing.” *Informasi Interaktif* 1, no. 1 (2016): h. 36.
- Yusup, Febrinawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018).



LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Lampiran Kuesioner/Angket

NAMA MAHASISWA : NUR FADILLAH AMIR
NIM : 19.3100.005
FAKULTAS : USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
PRODI : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JUDUL : Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video
Adobe Premiere dan *Capcut* Pada Mahasiswa
Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Parepare.

Kepada yang terhormat,

Saudara/i

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubung dengan pengambilan data untuk keperluan skripsi, saya mengharap kesediaan saudara/i untuk meluangkan waktu mengisi daftar pertanyaan ini.

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Keberhasilan saya dalam penelitian ini, tidak lepas dari kerelaan dan kesediaan saudara/i untuk menjawab semua pertanyaan dengan lengkap dan jujur. Jawaban yang saudara/i berikan saya jamin kerahasiaannya, karena semata-mata hanya untuk kepentingan akademisdalam penyusunan skripsi.

Atas bantuan dan kesediaan saudara/i saya ucapkan banyak terima kasih.

Penulis,

Nur Fadillah Amir

NIM. 19.3100.005

I. Identitas Responden

Nama :
 Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
 Mahasiswa Angkatan : 2019 2020 2021 2022
 Alamat :
 Nomor HP/Whatsapp :

Menggunakan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* dan *Capcut* : Ya/Tidak

Intensitas menggunakan aplikasi editing video *Adobe Premiere*:

- Sering
 Kadang-kadang
 Tidak Pernah

Intensitas menggunakan aplikasi editing video *Capcut* :

- Sering
 Kadang-kadang
 Tidak Pernah

II. Petunjuk Pengisian Angket

- b. Bacalah pertanyaan berikut dengan teliti. Setiap pertanyaan mempunyai tiga alternative jawaban, yaitu:
 SS : Apabila **SETUJU** melakukannya, dengan **SKOR 3**.
 S : Apabila **KADANG-KADANG** melakukannya, dengan **SKOR 2**.
 TS : Apabila **TIDAK SETUJU** melakukannya, dengan **SKOR 1**.
- c. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu kotak yang telah disediakan.
- d. Apabila mahasiswa ingin memperbaiki jawaban yang sudah terlanjur, maka lingkariilah jawaban tersebut kemudian beri tanda *check list* (√) pada jawaban yang baru.
- e. Kerjakan semua pertanyaan dengan teliti, jujur dan jangan sampai ada yang terlewati.

Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* (Variabel X)

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		
		S	KK	TS
Kemudahan (<i>Learnability</i>)				
1.	Secara keseluruhan, aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah digunakan.			
2.	Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> di perangkat anda.			
3.	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> tersedia di perangkat personal komputer dan <i>mobile smartphone</i> mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.			
4.	Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah dipahami.			
5.	Tools dan fitur pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah di ingat dan dipahami.			
6.	Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.			
7.	Tata letak menu yang muncul pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> sudah sangat jelas.			
8.	Peletakan tools yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.			

Efisiensi (<i>Efficiency</i>)				
1.	Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .			
2.	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.			
3.	Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .			
4.	Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> dengan cepat dan tanpa kesulitan.			
5.	Dalam penggunaan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , dana yang anda keluarkan relatif kecil.			
6.	Dalam mengoperasikan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.			
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)				
1.	Kualitas video yang dihasilkan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> sangat jernih.			
2.	Anda menyukai tampilan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> karena sangat menarik.			
3.	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.			

4.	Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .			
5.	Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , anda lebih semangat dalam melakukan editing video.			
6.	Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .			

Penggunaan Aplikasi Editing Video *Capcut* (Variabel Y)

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		
		S	KK	TS
Kemudahan (<i>Learnability</i>)				
1.	Secara keseluruhan, aplikasi <i>Capcut</i> mudah digunakan.			
2.	Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi <i>Capcut</i> di perangkat anda.			
3.	Aplikasi <i>Capcut</i> tersedia di perangkat personal komputer dan <i>mobile smartphone</i> mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.			
4.	Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi <i>Capcut</i> mudah dipahami.			

5.	Tools dan fitur pada aplikasi <i>Capcut</i> mudah di ingat dan dipahami.			
6.	Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi <i>Capcut</i> , proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.			
7.	Tata letak menu yang muncul pada aplikasi <i>Capcut</i> sudah sangat jelas.			
8.	Peletakan tools yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.			
Efisiensi (<i>Effeciency</i>)				
1.	Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi <i>Capcut</i> .			
2.	Aplikasi <i>Capcut</i> memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.			
3.	Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi <i>Capcut</i> .			
4.	Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi <i>Capcut</i> dengan cepat dan tanpa kesulitan.			
5.	Dalam penggunaan aplikasi <i>Capcut</i> , dana yang anda keluarkan relatif kecil.			

6.	Dalam mengoperasikan aplikasi <i>Capcut</i> , anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.			
Kepuasan (<i>Saticfaction</i>)				
1.	Kualitas video yang dihasilkan aplikasi <i>Capcut</i> sangat jernih.			
2.	Anda menyukai tampilan aplikasi <i>Capcut</i> karena sangat menarik.			
3.	Aplikasi <i>Capcut</i> memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.			
4.	Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi <i>Capcut</i> .			
5.	Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi <i>Capcut</i> , anda lebih semangat dalam melakukan editing video.			
6.	Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi <i>Capcut</i> .			

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrument tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

2. Lampiran Coding Book Penelitian

1. Tabel Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* (Variabel X) Coding Book Variabel X

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Nilai
Kemudahan (<i>Learnability</i>)			
1.	Secara keseluruhan, aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah digunakan.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
2.	Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> di perangkat anda.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
3.	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> tersedia di perangkat personal komputer dan <i>mobile smartphone</i> mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
4.	Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah dipahami.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
5.	Tools dan fitur pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> mudah di ingat dan dipahami.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
6.	Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak Setuju	3 2 1
7.	Tata letak menu yang muncul pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> sudah sangat jelas.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak Setuju	3 2 1

8.	Peletakan tools yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak Setuju	3 2 1
Efisiensi (<i>Effeciency</i>)			
1.	Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak Setuju	3 2 1
2.	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak Setuju	3 2 1
3.	Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak Setuju	3 2 1
4.	Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi <i>Adobe Premiere</i> dengan cepat dan tanpa kesulitan.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
5.	Dalam penggunaan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , dana yang anda keluarkan relatif kecil.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
6.	Dalam mengoperasikan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
Kepuasan (<i>Saticfaction</i>)			
1.	Kualitas video yang dihasilkan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> sangat jernih.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1

2.	Anda menyukai tampilan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> karena sangat menarik.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
3.	Aplikasi <i>Adobe Premiere</i> memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
4.	Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
5.	Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi <i>Adobe Premiere</i> , anda lebih semangat dalam melakukan editing video.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
6.	Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi <i>Adobe Premiere</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1

2. Tabel Penggunaan Aplikasi Editing Video *Capcut* (Variabel Y)

Coding Book Variabel Y

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Nilai
Kemudahan (<i>Learnability</i>)			
1.	Secara keseluruhan, aplikasi <i>Capcut</i> mudah digunakan.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
2.	Anda sangat mudah untuk melakukan penginstalan aplikasi <i>Capcut</i> di perangkat anda.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
3.	Aplikasi <i>Capcut</i> tersedia di perangkat personal komputer dan <i>mobile smartphone</i>	a) Setuju	3

	mempermudah anda mengerjakan proyek editing di berbagai kondisi.	b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	2 1
4.	Tampilan, fitur dan tata letak menu pada aplikasi <i>Capcut</i> mudah dipahami.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
5.	Tools dan fitur pada aplikasi <i>Capcut</i> mudah diingat dan dipahami.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
6.	Anda selalu yakin bahwa dalam penggunaan aplikasi <i>Capcut</i> , proses editing anda akan lebih produktif dan terselesaikan dengan baik.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
7.	Tata letak menu yang muncul pada aplikasi <i>Capcut</i> sudah sangat jelas.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
8.	Peletakan tools yang tepat membuat anda selalu mengenali lokasi tools yang anda butuhkan saat melakukan editing.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
Efisiensi (<i>Effeciency</i>)			
1.	Anda dapat menyelesaikan proyek editan anda dengan waktu yang cepat saat menggunakan aplikasi <i>Capcut</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
2.	Aplikasi <i>Capcut</i> memerlukan ruang penyimpanan yang kecil dalam menyimpan proyek.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
3.	Anda sangat terbantu dengan kecepatan ekspor video aplikasi <i>Capcut</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang	3 2

		c) Tidak setuju	1
4.	Anda dapat menggunakan berbagai tools pada aplikasi <i>Capcut</i> dengan cepat dan tanpa kesulitan.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
5.	Dalam penggunaan aplikasi <i>Capcut</i> , dana yang anda keluarkan relatif kecil.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
6.	Dalam mengoperasikan aplikasi <i>Capcut</i> , anda perlu mengeluarkan tenaga pendukung yang cukup banyak.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
Kepuasan (<i>Saticfaction</i>)			
1.	Kualitas video yang dihasilkan aplikasi <i>Capcut</i> sangat jernih.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
2.	Anda menyukai tampilan aplikasi <i>Capcut</i> karena sangat menarik.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
3.	Aplikasi <i>Capcut</i> memberikan fungsi yang sangat sesuai dengan kebutuhan anda.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
4.	Anda merasa puas dengan kinerja aplikasi <i>Capcut</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
5.	Dengan adanya beberapa fitur di aplikasi <i>Capcut</i> , anda lebih semangat dalam melakukan editing video.	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1

6.	Tampilan lembar kerja yang sederhana membuat anda senang dalam mengoperasikan aplikasi <i>Capcut</i> .	a) Setuju b) Kadang-kadang c) Tidak setuju	3 2 1
----	--	--	-------------



3. Lampiran Coding Sheet Penelitian

“Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video *Adobe Premiere* Dan *Capcut* Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam

Negeri (IAIN) Parepare

Coding Sheet hasil penelitian

A. Variabel X

RSPDN	URUTAN PERNYATAAN PADA KUESIONER																				JMLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	46
2	1	1	2	2	1	2	3	3	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	1	38
3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	50
5	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	49
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
7	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	3	3	2	1	35
8	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	39
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	1	2	1	33
11	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	46
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	41
13	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	24
14	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	44
15	2	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	49
16	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	3	3	1	2	31
17	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	1	35
18	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	55
19	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
20	2	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	50
21	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	43
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	41
24	2	2	1	2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	49

25	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	24
26	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	45
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	26
28	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	37
29	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	41
30	2	3	3	2	2	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	49
31	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	34
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
34	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	53
35	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
36	1	3	1	1	1	2	3	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	36
37	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	45
38	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	44
39	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	54
40	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	1	3	2	3	3	3	1	36
41	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	48
42	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	50
43	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	38
44	1	2	3	1	1	2	1	1	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	37
45	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	3	3	1	1	3	2	2	2	1	1	33
46	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	3	1	3	3	3	3	2	1	37
47	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	50
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	3	1	27
49	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	31
50	2	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	40
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
52	2	3	3	1	2	3	3	3	3	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	51
53	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	54
54	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	49
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	58
56	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	26
57	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	44
58	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	26
59	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	41
60	2	2	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	36
61	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	37

62	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	30
63	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	37
64	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	42
65	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	54
66	2	3	2	1	2	3	3	3	2	1	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	47
67	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	30
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	25
69	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
70	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60

B. Variabel Y

RSPDN	URUTAN PERNYATAAN PADA KUESIONER																				JMLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	49
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	57
3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	47
4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	52
5	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	52
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	57
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	54
9	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	52
10	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	46
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	57
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	57
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	56
14	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	52
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	58
16	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	49
17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	56
18	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	57
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
21	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	52

22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	57
25	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	53
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	56
27	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
28	3	3	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	1	1	3	2	2	2	2	44
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	3	3	55
31	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	55
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
33	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	51
34	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	2	1	2	2	2	41
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
36	2	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
37	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	56
38	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
39	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	1	2	1	2	2	2	2	37
40	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	1	1	2	2	48
41	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	44
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
43	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	47
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	55
45	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	48
46	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	40
47	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	54
48	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	56
49	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	53
50	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	3	49
51	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	53
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
53	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	1	38
54	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	33
55	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	1	1	1	2	1	1	2	40
56	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	55
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	57
58	1	3	2	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	49

6. Lampiran Uji Normalitas

→ **NPar Tests**

[DataSet4]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Adobe Premiere	Capcut
N		70	70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	40,54	52,64
	Std. Deviation	10,057	6,443
Most Extreme Differences	Absolute	,071	,157
	Positive	,054	,127
	Negative	-,071	-,157
Test Statistic		,071	,157
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		,845	,057
Point Probability		,000	,000

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

7. Lampiran R-tabel

R-tabel

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249

7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694

45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798

8. Lampiran T-tabel

Df (n-2)	Two Tailed Test		Df (n-2)	Two Tailed Test	
	0,05	0,01		0,05	0,01
1	12,7062	63,6567	36	2,02809	2,71948
2	4,30265	9,92484	37	2,02619	2,71541
3	3,18245	5,84091	38	2,02439	2,71156
4	2,77645	4,60409	39	2,02269	2,70791
5	2,57058	4,03214	40	2,02108	2,70446
6	2,44691	3,70743	41	2,01954	2,70118
7	2,36462	3,49948	42	2,01808	2,69807

8	2,306	3,35539	43	2,01669	2,6951
9	2,26216	3,24984	44	2,01537	2,69228
10	2,22814	3,16927	45	2,0141	2,68959
11	2,20099	3,10581	46	2,0129	2,68701
12	2,17881	3,05454	47	2,01174	2,68456
13	2,16037	3,01228	48	2,01063	2,6822
14	2,14479	2,97684	49	2,00958	2,67995
15	2,13145	2,94671	50	2,00856	2,67779
16	2,11991	2,92078	51	2,00758	2,67572
17	2,10982	2,89823	52	2,00665	2,67373
18	2,10092	2,87844	53	2,00575	2,67182
19	2,09302	2,86093	54	2,00488	2,66998
20	2,08596	2,84534	55	2,00404	2,66822
21	2,07961	2,83136	56	2,00324	2,66651
22	2,07387	2,81876	57	2,00247	2,66487
23	2,06866	2,80734	58	2,00172	2,66329
24	2,0639	2,79694	59	2,001	2,66176
25	2,05954	2,78744	60	2,0003	2,66028
26	2,05553	2,77871	61	1,99962	2,65886
27	2,05183	2,77068	62	1,99897	2,65748
28	2,04841	2,76326	63	1,99834	2,65615
29	2,04523	2,75639	64	1,99773	2,65485
30	2,04227	2,75	65	1,99714	2,6536
31	2,03951	2,74404	66	1,99656	2,65239
32	2,03693	2,73848	67	1,99601	2,65122
33	2,03452	2,73328	68	1,99547	2,65008
34	2,03224	2,72839	69	1,99495	2,64898
35	2,03011	2,72381	70	1,99444	2,6479

9. Lampiran Uji Hipotesis

Kemudahan (*learnability*)

T-TEST GROUPS=Aplikasi (1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Kemudahan
/CRITERIA=CI(.95).

T-Test

Group Statistics

Aplikasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemudahan Pengajaran	70	15.90	4.645	.595
Caprol	70	14.84	2.357	.282

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances

T-test for Equality of Means

Kemudahan Pengajaran		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemudahan Pengajaran	Equal variances assumed	26.330	.000	-5.209	139	.000	-3.243	.623	-4.474	-2.012
	Equal variances not assumed			-5.209	102.318	.000	-3.243	.623	-4.478	-2.008

Efisiensi (*efficiency*)

T-TEST GROUPS=Aplikasi (1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Efisiensi
/CRITERIA=CI(.95).

T-Test

Group Statistics

Aplikasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Efisiensi Pengajaran	70	11.90	3.547	.424
Caprol	70	13.39	1.672	.188

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances

T-test for Equality of Means

Efisiensi Pengajaran		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Efisiensi Pengajaran	Equal variances assumed	19.405	.000	-3.204	139	.002	-1.486	.464	-2.403	-.569
	Equal variances not assumed			-3.204	95.104	.002	-1.486	.464	-2.408	-.565

Kepuasan (*satisfaction*)

```

T-TEST GROUPS=Aplikasi (2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Kepuasan
/CRITERIA=CI (.95).
    
```

T-Test

Group Statistics

Keputusan Pengukuran	Apresiasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Adalah Penerima		70	13,70	3,281	,397
Calcut		70	12,91	2,418	,289

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kepuasan Pengukuran	Equal variances assumed	8,418	,012	1,013	138	,318	,786	,487	-.178	1,749
	Equal variances not assumed			1,013	126,898	,318	,786	,487	-.178	1,750



10. Lampiran Surat Persetujuan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor: B-36/14 /In.39/FUAD.03/PP.00.9/11/2022 Parepare, 21 November 2022

Hal : **Surat Penetapan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth. Bapak/Ibu:

1. Sulvinajayanti, M.I.Kom
2. A. Dian Fitriana, M.I.Kom

Di-
Tempat

Assalamualaikum, Wr.Wb.

Dengan hormat, menindaklanjuti penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dibawah ini:

Nama : NUR FADILLAH AMIR
NIM : 19.3100.005
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DAN CAPCUT TERHADAP MINAT EDITING VIDEO MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE (STUDI KOMPARATIF KUANTITATIF)

Bersama ini kami menetapkan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing skripsi pada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Penetapan ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab. Kepada bapak/ibu di ucapkan terima kasih

Wassalamu Alaikum Wr.Wb

Dekan,

Dr. A. Murkidam, M.Hum
NIP. 19641231 199203 1 045

11. Lampiran Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Fakultas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Amal Bakil No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telpone (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 509 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-03-1/In.39/FUAD.03/PP.00.9/05/2023

Parepare, 31 Mei 2023

Lamp : -

Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.

Walikota Parepare

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare

Di-

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare menerangkan bahwa:

Nama	: NUR FADILLAH AMIR
Tempat/Tgl. Lahir	: Pinrang, 21 April 2002
NIM	: 19.3100.005
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Salipolo, Kec. cempa, Kab. Pinrang

Bermaksud melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Adapun judul Skripsi :

STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI EDITING VIDEO ADOBE PREMIERE DAN CAPCUT PADA MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan penelitian di Wilayah Kota Parepare terhitung mulai bulan Mei 2023 s/d Juni 2023.

Demikian harapan kami atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

Wassalamu Alaikum Wr. Wb

Nurkidam, M.Hum.
NIP. 19641231 199203 1 045

12. Lampiran Surat Izin Penelitian

		SRN IP0000487
PEMERINTAH KOTA PAREPARE		
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU		
<i>Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstpp@pareparekota.go.id</i>		
REKOMENDASI PENELITIAN		
Nomor : 487/IP/DPM-PTSP/6/2023		
Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.		
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.		
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.		
Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :		
MENGIZINKAN		
KEPADA		
NAMA	: NUR FADILLAH AMIR	
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE	
Jurusan	: KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM	
ALAMAT	: SALIPOLO, KEC. CEMPA, KAB. PINRANG	
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :	
JUDUL PENELITIAN	: STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI EDITING VIDEO ADOBE PREMIERE DAN CAPCUT PADA MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE	
LOKASI PENELITIAN	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE	
LAMA PENELITIAN	: 06 Juni 2023 s.d 06 Juli 2023	
a.	Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung	
b.	Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan	
Dikeluarkan di: Parepare Pada Tanggal : 07 Juni 2023		
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE		
 Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM		
Pangkat : Pembina Tk. I (IV/b) NIP : 19741013 200604 2 019		
Biaya : Rp. 0.00		

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Badan Sertifikasi Elektronik



KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangbappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian



13. Lampiran Surat Selesai Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21397, Fax. (0421) 24004
PO Box 999 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-1863/n.39/FUAD.03/PP.00.9/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Dr. A. Nurkidam, M.Hum
NIP : 19641231 199203 1 045
Pangkat/Gol. : Lektor Kepala/IVa
Jabatan : Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dengan ini menerangkan bahwa :

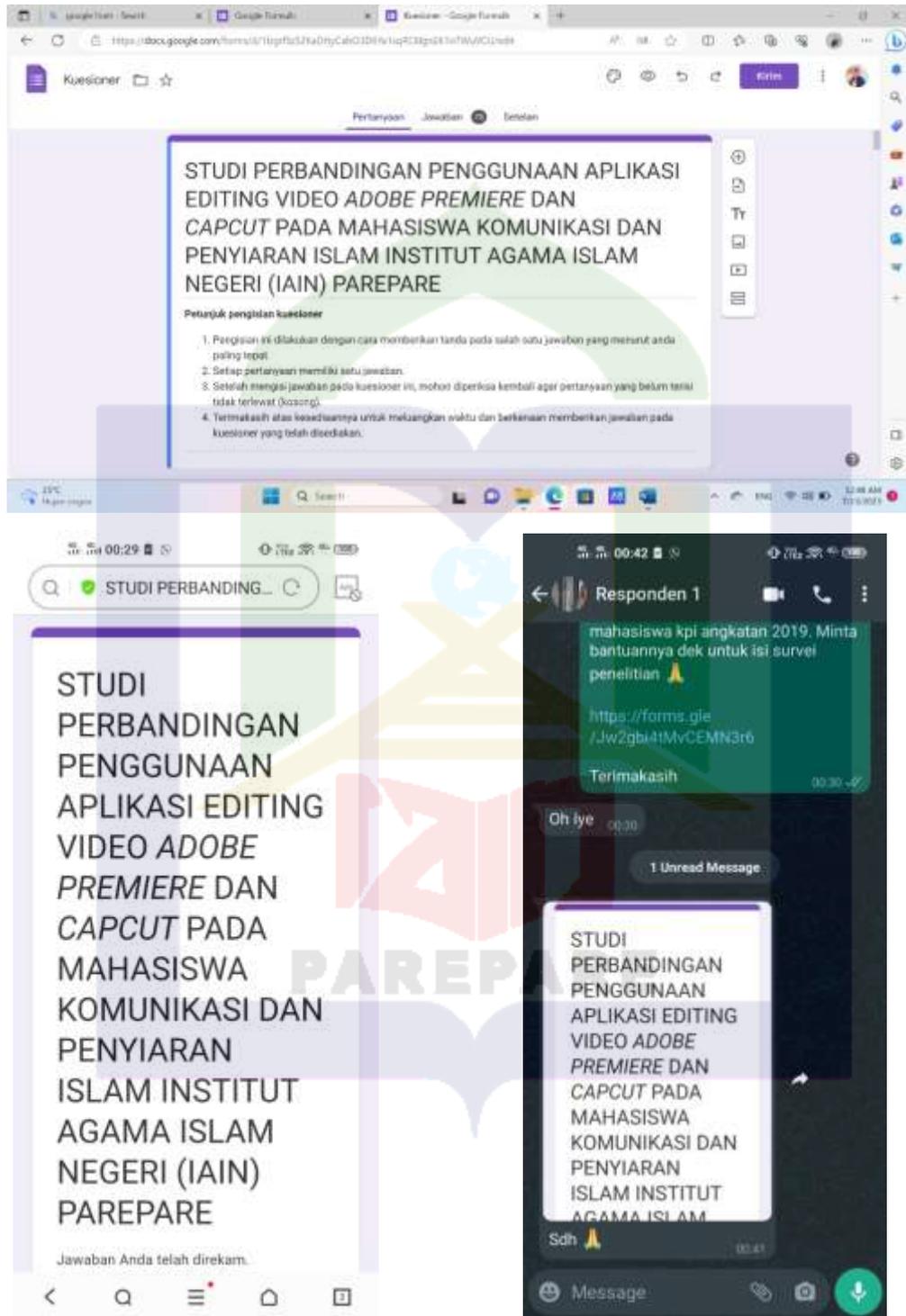
Nama : Nur Fadillah Amir
NIM/Fakultas : 19.1500.005
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare
Judul : STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI EDITING VIDEO ADOBE PREMIERE DAN CAPCUT PADA MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN PAREPARE)

Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada IAIN Parepare. Terhitung mulai tanggal 06 Juni 2023 s.d 06 Juli 2023.

Parepare, 10 Juli 2023
Dekan,


Dr. A. Nurkidam, M.Hum
NIP. 19641231 199203 1 045

14. Dokumentasi



BIODATA PENULIS



Nur Fadillah Amir, lahir pada tanggal 21 April 2002 di Pinrang, Sulawesi Selatan. Merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Amirudding. C dan Ibu Jumria. Penulis bertempat tinggal di Desa Salipolo, Kecamatan Cempa, Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan.

Penulis pertama kali memulai pendidikan formal pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 221 Salipolo dan lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 4 Duampanua dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, di Sekolah Menengah Kejuruan (SMKN) 1 Pinrang, dan mengambil program keahlian multimedia serta lulus pada tahun 2019. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, dengan memilih Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Pada semester akhir, penulis melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Leworeng, Kecamatan Donri-Donri, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan dan melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Televisi Republik Indonesia (TVRI) Sulawesi Selatan, hingga sampai pada tugas akhir menyusun skripsi dengan judul **“Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi *Adobe Premiere* dan *Capcut* Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare”**.