

Analisa Pengaruh Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi CapCut dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

Analysis of the Influence of User Satisfaction on the CapCut Application Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) Method

Anggita Sari Devi¹, Muhammad Muharrom²

Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia^{1,2}

Email: anggitaanggita333@gmail.com¹, muhammad.muu@bsi.ac.id²

Abstract

In the rapid development of technology and the internet, providing access to digital public spaces encourages many people to create various kinds of interesting content according to their needs. To support the production of interesting and high-quality content, the use of technology such as the CapCut video editor application is needed. This application is present as a form of convenience in creating interesting content equipped with AI-based features. This study aims to analyze how user satisfaction affects the use of the CapCut application based on the end user computing satisfaction (EUCS) research model with a quantitative descriptive method. The sampling technique using purposive sampling was taken based on certain criteria with a sample size of 96 respondents. The data analysis technique is multiple linear regression and the statistical data test uses the SPSS version 26 tool. The conclusion from the results of this study was that the content, accuracy, ease of use variables did not have a significant effect on end user satisfaction while the format and timeliness variables had a significant effect on end user satisfaction and in this study the five EUCS variables had a percentage contribution of 58,3% to the satisfaction of end users of the CapCut application.

Keywords: User satisfaction, EUCS method, SPSS, CapCut

Abstrak

Dalam perkembangan teknologi dan internet yang semakin cepat memberikan adanya akses ruang publik digital mendorong banyak orang menciptakan beragam macam konten menarik sesuai kebutuhannya. Untuk menunjang produksi konten yang menarik dan berkualitas tinggi dibutuhkan pemanfaatan teknologi seperti aplikasi video editor CapCut. Aplikasi ini hadir sebagai bentuk kemudahan dalam menciptakan sebuah konten yang menarik dilengkapi dengan fitur berbasis AI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh kepuasan pengguna terhadap penggunaan aplikasi CapCut berdasarkan model penelitian *end user computing satisfaction (eucs)* dengan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling diambil berdasarkan kriteria tertentu dengan jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 96 responden. Teknik analisis data adalah regresi linier berganda dan pada uji data statistik menggunakan tools SPSS versi 26. Kesimpulan dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa dari variabel *content*, *accuracy*, *ease of use* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna akhir sedangkan variabel *format* dan *timeliness* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna akhir dan pada penelitian ini kelima variabel EUCS memiliki persentase sumbangan pengaruh sebesar 58,3% terhadap kepuasan pengguna akhir aplikasi CapCut.

Kata Kunci: Kepuasan pengguna, Metode EUCS, SPSS, CapCut

I. PENDAHULUAN

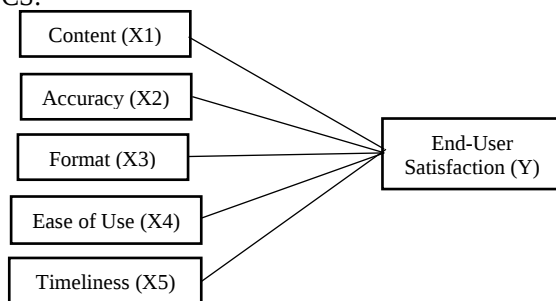
Seiring perkembangan digitalisasi teknologi dan internet yang semakin cepat di berbagai aspek aktivitas kehidupan manusia di akhir abad 21 mengalami berbagai macam perubahan yang salah satunya merupakan meluasnya platform ruang publik digital. Ruang publik digital muncul dalam bentuk beragam platform dan praktik yang memungkinkan banyak orang secara kolaboratif menciptakan sebuah konten dan informasi. Fenomena ini memberikan implikasi lebih di luar teknologi dikarenakan

dalam pembuatan sebuah konten memberikan peran yang lebih besar kepada pengguna dalam memproduksi konten yang menarik, berkualitas, serta memberikan banyak manfaat dalam mempermudah pekerjaan. Untuk memungkinkan pengguna mudah dalam membuat konten yang bagus dibutuhkan aplikasi *video editor* yang sudah terbukti kualitasnya yaitu aplikasi CapCut. CapCut merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh pada tahun 2020 sejak perilisannya di tahun 2019 berdasarkan pada laman *article business of apps* dengan total 14 juta pemasangan di kawasan Asia Tenggara dengan rata-rata

pengunduh berada direntang umur 13-24 tahun atau biasa disebut dengan generasi milenial [1] CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video berkualitas tinggi dengan perpaduan teknologi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) yang dikembangkan oleh Bytedance dirilis pada tahun 2019 [2]. CapCut memberikan dampak positif terhadap penggunaannya yaitu memungkinkan pengguna mudah dalam membuat dan mengedit video tanpa harus memiliki pengalaman (*professional*) di bidangnya [3].

Namun dibalik popularitasnya pada aplikasi CapCut ini seringkali ditemukan kendala yang terlalu sering muncul yaitu terjadi *error* atau *bug* pada systemnya hal ini pun perlu diperhatikan dalam memberikan kepuasan terhadap penggunaannya. Tujuan dalam penelitian ini untuk memberikan konteks tentang persepsi pengguna aplikasi CapCut serta untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kepuasannya yang akan diterapkan dengan metode EUCS. Pada beberapa penelitian yang mengadopsi EUCS dengan objek penelitian yang berbeda-beda mengindikasikan bahwa metode ini cocok untuk mengukur kepuasan pengguna akhir pada penggunaan sebuah aplikasi [4]. Hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya salah satunya penelitian dengan judul analisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi KAI Access sebagai platform pemesanan tiket kereta api dengan menggunakan metode EUCS yang dari hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa terdapat tiga variabel yang berpengaruh diantaranya akurasi, bentuk dan ketepatan waktu [4].

Maka dalam hal ini, EUCS merupakan kerangka kerja untuk memperkirakan tingkat pengaruh kepuasan sebuah aplikasi yang memusatkan pemenuhan akan kebutuhan berdasar pada perspektif *end-user* [5]. Terdapat lima variabel untuk dianalisis dalam mengetahui pengaruh kepuasan pengguna akhir pada metode ini, yaitu isi (*content*), akurasi (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan pengguna (*ease of use*), dan ketepatan waktu (*timeliness*) [6]. Novelty yang ditemukan dari penelitian ini terlihat pada objek yang diteliti dari sekian banyaknya penelitian yang mengadopsi model variabel EUCS, belum ada penelitian yang konsisten meneliti kepuasan pengguna akhir aplikasi *video editor* CapCut. Berikut ini merupakan kerangka model evaluasi variabel EUCS:



Gambar 1. Model Evaluasi EUCS

Sumber: Penelitian, 2024

1. Variabel *Content*, konstruk ini digunakan untuk menentukan tingkat kepuasan dari sisi *system content*,

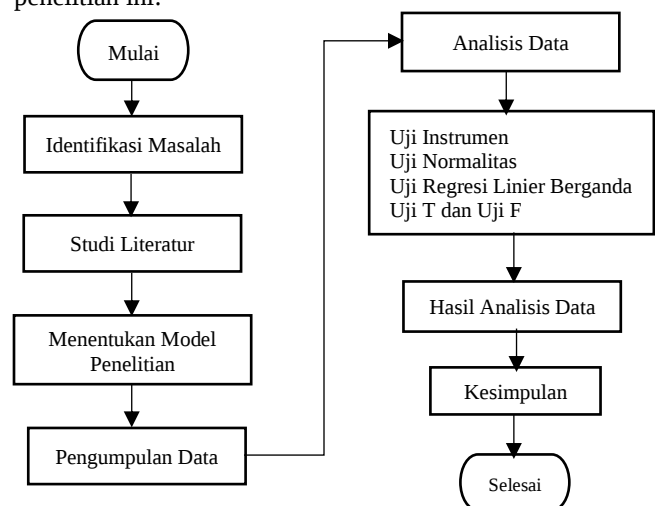
apakah sistem memberikan kebutuhan akan kesesuaian informasi mengenai kelengkapan dan panduan informasi sistem.

2. Variabel *Accuracy*, konstruk ini digunakan untuk mengetahui ukuran dari kepuasan pengguna terhadap tingkat akurasi data yang diterima pada saat pemrosesan sistem berlangsung.
3. Variabel *Format*, konstruk ini berkonsentrasi pada cara sistem tertentu diuji dan dievaluasi. Bentuk dari informasi yang ditampilkan merupakan elemen penting yang perlu diperhatikan yang dapat memengaruhi kebiasaan user dalam menggunakan sebuah aplikasi mengenai desain tampilan atau *icon-icon* maupun fitur-fitur yang mudah ditemukan pada aplikasi tersebut.
4. Variabel *Ease of Use*, konstruk ini digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan kemudahan dalam mempelajari dan memahami aplikasi tersebut dalam penggunaannya.
5. Variabel *Timeliness*, konstruk ini untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan pada kecepatan sistem dalam melakukan ketersediaan dan penyajian informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara *real-time* berarti tiap masukan ataupun permintaan *user* diproses tepat sehingga *output* sistem memenuhi tenggat waktu yang ditentukan oleh batasan respon.

II. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini deskriptif dengan pendekatan kuantitatif menggunakan model variabel *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh pada tahun 1988 yang pada umumnya model variabel tersebut untuk mengukur kepuasan pengguna agar dapat melihat bagaimana perspektif pengguna mempengaruhi kepuasan terhadap aplikasi CapCut.

Dimulainya aktivitas awal pada sebuah penelitian mempunyai kerangka kerja ilmiah yang terstruktur secara sistematis. Berikut merupakan alur dari tahapan kerja dalam penelitian ini:



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Sumber: Penelitian, 2024

Berdasarkan Gambar 2 yang menunjukkan tahapan dari penelitian ini adalah:

1) *Identifikasi Masalah*

Tahapan dari mengidentifikasi masalah tentu saja untuk mengetahui fenomena dari permasalahan yang akan dianalisa sesuai dengan tujuan penelitian.

2) *Studi Literatur*

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi relevan terkait penelitian yang sedang dilakukan.

3) *Menentukan Model Penelitian*

Pada tahap ini, penentuan model penelitian sangat penting untuk dilakukan agar dapat memberikan gambaran terkait kecocokan metode yang akan digunakan pada penelitian ini.

4) *Pengumpulan Data*

Di tahap pengumpulan data tentu saja penulis melakukan observasi secara online terkait objek penelitian, mengumpulkan jawaban responden melalui penyebaran kuesioner secara online dan mengumpulkan berbagai referensi seperti buku, artikel jurnal, prosiding dan karya ilmiah lainnya yang dapat mendukung penelitian.

5) *Analisis Data*

Pada tahapan ini dilakukan analisis data dari jawaban responden berdasarkan metode EUCS yang digunakan dengan melakukan uji instrumen, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda dan uji hipotesis.

6) *Hasil Analisis Data*

Pada tahap ini menginterpretasikan hasil dari uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini serta hasil analisis demografis dari setiap jawaban responden.

7) *Kesimpulan dan Saran*

Kesimpulan merupakan proses akhir dari sebuah penelitian dengan memberikan penjelasan singkat terkait hasil dari permasalahan yang diteliti. Saran merupakan sebuah pendapat yang dikemukakan peneliti untuk penelitian di masa yang akan datang untuk dikembangkan.

A. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah pertanyaan maupun pernyataan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan jawaban dari setiap responden melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan secara *online* maupun *offline*.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Kode	Pertanyaan
Content (X1)	C1	Penggunaan fitur-fitur aplikasi CapCut berfungsi dengan baik
	C2	Aplikasi CapCut menyediakan alat-alat pengeditan video yang sangat lengkap dan beragam
	C3	Saya merasa kualitas video yang diedit pada aplikasi CapCut sudah cukup bagus
	C4	Penggunaan aplikasi CapCut

Variabel	Kode	Pertanyaan
		memberikan manfaat bagi saya
Accuracy (X2)	A1	Saya merasa hasil dari pengeditan video pada CapCut akurat dan sesuai dengan harapan saya
	A2	Aplikasi CapCut dapat diandalkan sebagai salah satu aplikasi video editor terbaik
	A3	Aplikasi CapCut jarang terjadi kesalahan atau error/bug pada saat proses pengeditan video
Format (X3)	F1	Aplikasi CapCut memiliki fitur-fitur desain yang menarik yang tidak dimiliki oleh aplikasi video editor lain seperti fitur <i>enhance</i> , <i>facial beauty</i> , <i>make up</i> , <i>smoothness</i> , <i>brighten skin</i> , dan bahkan fitur <i>visual body</i>
	F2	Saya merasa intruksi atau panduan yang disediakan CapCut sudah cukup jelas
	F3	CapCut membantu saya meningkatkan kreativitas dan produktivitas dalam pengeditan video
Ease of Use (X4)	E1	Saya merasa aplikasi CapCut sangat mudah digunakan
	E2	Aplikasi CapCut meningkatkan efisiensi saya dalam mengedit video konten
	E3	Saya merasa fungsi ikon dan fitur yang tersedia di CapCut mudah dipahami dan dipelajari
Timeliness (X5)	T1	Saya merasa CapCut memiliki ketepatan waktu yang baik dalam menyesuaikan durasi dan urutan klip video dengan cepat
	T2	Respons time CapCut dalam menerapkan efek dan perubahan dalam pengaturan video cukup cepat
	T3	Saya merasa CapCut cepat dan mudah dalam mengimpor/mengespor serta membagikan video yang telah diedit ke media sosial
End-user satisfaction (Y)	EUS1	Saya memahami dan mengerti cara menggunakan CapCut dengan baik tanpa panduan aplikasi
	EUS2	Saya bergantung pada CapCut karena tingkat layanan yang mereka tawarkan memenuhi kebutuhan saya
	EUS3	Saya merekomendasikan CapCut sebagai aplikasi video editor yang memiliki efektivitas tinggi
	EUS4	Saya merasa senang dan puas dengan fitur dan layanan yang disediakan CapCut

Sumber: Penelitian, 2024

B. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian perlu dilakukan beberapa tahapan dalam mengumpulkan data berdasarkan jenis dan sumbernya. Berikut data yang digunakan peneliti, yaitu:

1) Observasi

Melakukan pengamatan terhadap kebiasaan pengguna CapCut melalui ulasan atau *review* yang ada pada *google playstore* maupun *appstore*.

2) Kuesioner

Melakukan penyebaran kuesioner kepada pengguna CapCut untuk memperoleh jawaban dari setiap responden yang kemudian akan dianalisis menjadi hasil pada penelitian ini.

3) Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data mulai dari teori-teori penelitian dengan metode *EUCS* serta dari penelitian terdahulu sebagai bahan pendukung penelitian yang akan dijadikan referensi dan pembanding atau kebaruan penelitian saat ini.

Adapun penentuan populasi dan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, di mana populasi yang mewakili penelitian berfokus pada pengguna aplikasi CapCut yang berada pada rentang umur 13-24 tahun berdasarkan kriteria khusus atau pertimbangan tertentu mengingat banyak pengguna yang menginstall aplikasi tersebut. Untuk menentukan berapa banyak sampel dari sebuah populasi pengguna CapCut agar dapat mewakili secara representative diambil menggunakan perhitungan dari rumus *lemeshow* yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 P (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 (0,25)}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

Keterangan :

n: nilai sampel

Z: Derajat kepercayaan = 95% = 1.96

P: *Maximum probability estimation* 5% = 0.5

d: nilai kesalahan/*sampling error* = 10% atau nilai alpha = 0.1

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus *lemeshow* diperoleh nilai 96,04 artinya sebanyak 96 orang responden yang akan digunakan pada penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan pengujian serta menggunakan perhitungan secara statistik dirangkum sebagai berikut:

A. Karakteristik Responden

Berikut merupakan informasi yang didapatkan oleh peneliti dari hasil observasi analisis demografis yang diperoleh dari setiap jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 2. Karakteristik Responden

Profil Responden	Keterangan	Jumlah	Persentase
Jumlah Responden (N)		96	100%
Jenis Kelamin	Laki-laki	20	21%
	Perempuan	76	79%
Usia	13-17 tahun	14	15%
	18-23 tahun	79	82%
	24-30 tahun	3	3%
Pekerjaan	Pelajar	14	15%
	Mahasiswa	52	54%
	Karyawan Swasta	17	18%
	Wirausaha	1	1%
	Lainnya	12	12%
Lama Penggunaan	< 6 bulan	21	22%
	6 bulan – 1 tahun	24	24%
	> 1 tahun	51	54%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pada Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa paling banyak pengguna CapCut didominasi oleh perempuan, rata-rata usia pengguna CapCut berada di rentang 18-23 tahun sebanyak 82%, CapCut ini paling banyak digunakan oleh Mahasiswa dengan lama penggunaan sebanyak 54% berada di rentang lebih dari 1 tahun.

B. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui seberapa baik instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat. Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan SPSS versi 26. Adapun kriteria validitas suatu data diuji apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka data tersebut dinyatakan valid.

Tabel 3. Uji Validitas

Variabel	Item	Korelasi	R-Tabel	Valid/Non Valid
Content	C1	0,776	0,200	Valid
	C2	0,777	0,200	Valid
	C3	0,811	0,200	Valid
	C3	0,691	0,200	Valid
Accuracy	A1	0,718	0,200	Valid
	A2	0,730	0,200	Valid
	A3	0,673	0,200	Valid
Format	F1	0,856	0,200	Valid

Variabel	Item	Korelasi	R-Tabel	Valid/Non Valid
	F2	0,807	0,200	Valid
	F3	0.809	0,200	Valid
Ease of Use	E1	0,871	0,200	Valid
	E2	0,888	0,200	Valid
	E3	0,885	0,200	Valid
Timeliness	T1	0,844	0,200	Valid
	T2	0,845	0,200	Valid
	T3	0,797	0,200	Valid
End-User Satisfaction	EUS1	0,670	0,200	Valid
	EUS2	0,868	0,200	Valid
	EUS3	0,829	0,200	Valid
	EUS4	0,813	0,200	Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan Tabel 3 diatas diketahui bahwa hasil dari uji validitas pada penelitian ini dari setiap item kuesioner yaitu r hitung $>$ r tabel 0,200, maka instrumen pada penelitian ini dinyatakan **Valid**.

C. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas suatu instrumen yang sudah dinyatakan valid dapat dihandalkan bila hasil uji pada reliabilitas menunjukkan reliabel artinya jika digunakan dapat memberikan data yang sama dan apabila tidak reliabel maka ketika digunakan akan memberikan hasil yang berbeda [7]. Adapun syarat pengujian reliabilitas, dikatakan reliabel jika *cronbach's alpha* berada di angka 0,6 sampai 0,7 maka reliabilitas diterima.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.930	20

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan Tabel 4 diatas diperoleh hasil dari uji reliabilitas dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,930 $>$ 0,7 dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan pada penelitian ini reliabel.

D. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh atau dikumpulkan terdistribusi normal atau tidak [8]. Adapun kriteria dalam pengambilan keputusannya jika data berdistribusi normal yaitu apabila signifikansi nilainya $>$ 0,05. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *kolmogorov-smirnov test*.

Tabel 5. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		96
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.13148915
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.079
	Negative	-.081
Test Statistic		.081
Asymp. Sig. (2-tailed)		.124 ^c

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang tertera pada tabel 5 menunjukkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data yang berdistribusi normal yaitu nilai yang didapatkan pada uji normalitas ini sebesar $0,124 > 0,05$.

E. Uji Regresi Linier Berganda

Uji regresi berganda dilakukan untuk menganalisis representasi regresi yang mempunyai dampak diantara satu variabel terikat dengan beberapa variabel bebasnya [9]. Uji regresi berganda ini umum untuk dilakukan, namun pada penelitian ini penting dilakukan karena memiliki lebih dari dua variabel X artinya sebanyak lima variabel *EUCS* digunakan pada penelitian ini. Untuk menilai dampak pemahaman keterkaitan yang terjalin diantara satu variabel terikat dengan dua atau lebih variabel bebas.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients B
(Constant)	4.250
Content	.048
Accuracy	.077
Format	.304
Ease of Use	.129
Timeliness	.458

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berikut pada Tabel 6 diperoleh hasil pengujian regresi berganda dibawah ini:

$$EUS(Y) = 4,250 + 0,048 CON + 0,077 ACC + 0,304 FOR + 0,129 EOU + 0,458 TIM + \epsilon$$

1. Nilai Konstanta = 4,250. Yang berarti jika tidak ada variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*, maka besarnya kepuasan pengguna akhir (EUS) adalah 4,250
2. Nilai koefisien *Content* = 0,048 artinya ketika variabel *content* meningkat maka kepuasan pengguna cenderung meningkat sebesar 0,048
3. Nilai koefisien *Accuracy* = 0,077 artinya ketika variabel *accuracy* meningkat maka kepuasan pengguna cenderung meningkat sebesar 0,077
4. Nilai koefisien *Format* = 0,304 artinya ketika variabel *format* meningkat maka kepuasan pengguna cenderung meningkat sebesar 0,304

5. Nilai koefisien *Ease of Use* = 0,129 artinya ketika variabel *ease of use* meningkat maka kepuasan pengguna cenderung meningkat sebesar 0,129
6. Nilai koefisien *Timeliness* = 0,458 artinya ketika variabel *timeliness* meningkat maka kepuasan pengguna cenderung meningkat sebesar 0,458

F. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji ini dilakukan untuk mengetahui ukuran kemampuan model yang sejauh mana dapat menjelaskan variansi dari sebuah variabel terikat [10]. Dengan kata lain pada pengujian koefisien determinasi ini untuk melihat seberapa besar persentase sumbangan pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependennya.

Tabel 7. Hasil Uji R^2

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.764 ^a	.583	.560	1.16249
a. Predictors: (Constant), Timeliness, Content, Accuracy, Ease of Use, Format				
b. Dependent Variable: End User Satisfaction				

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui nilai *R Square* diperoleh sebesar 0,583 artinya model *varians* variabel bebas yang diantaranya variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* memberikan kontribusi terhadap variabel dependennya yaitu *end-user satisfaction* memiliki sebesar 58,3% sedangkan sisa kelebihannya sebesar 41,7% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

G. Uji T

Uji T bertujuan untuk menguji hipotesis secara parsial agar dapat menentukan apakah variabel independen berdampak signifikan atau sebaliknya tidak signifikan terhadap variabel dependen [11]. Tingkat signifikansi uji T sebesar 5% dengan penentuan nilai t tabel menggunakan rumus *degree of freedom* = $N - K - 1$ dimana N merupakan jumlah sampel, K adalah jumlah variabel. $DF = 96 - 5 - 1 = 90$ Nilai t tabel didapatkan 90 = 0,205.

Tabel 8. Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.250	1.306		3.254	.002
	Content	.048	.093	.052	.513	.609
	Accuracy	.077	.134	.058	.576	.566
	Format	.304	.143	.256	2.122	.037
	Ease of Use	.129	.129	.111	1.002	.319
	Timeliness	.458	.114	.400	4.011	.000
a. Dependent Variable: End User Satisfaction						

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berikut hasil pengujian yang didapatkan pada penelitian ini:

1. Didapatkan hasil aktual dari variabel *Content* dengan nilai t hitung sebesar 0,513 > t tabel 0,205 serta nilai signifikansi 0,609 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *content* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *end-user satisfaction*.
2. Didapatkan hasil aktual dari variabel *Accuracy* dengan nilai t hitung sebesar 0,576 > t tabel 0,205 serta nilai signifikansi 0,566 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *accuracy* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *end-user satisfaction*.
3. Didapatkan hasil aktual dari variabel *Format* dengan nilai t hitung sebesar 2.122 > t tabel 0,205 serta nilai signifikansi 0,037 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *format* berpengaruh signifikan terhadap variabel *end-user satisfaction*.
4. Didapatkan hasil aktual dari variabel *Ease of Use* dengan nilai t hitung sebesar 1,002 > t tabel 0,205 serta nilai signifikansi 0,319 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *end-user satisfaction*.
5. Didapatkan hasil aktual dari variabel *Timeliness* dengan nilai t hitung sebesar 4.011 > t tabel 0,205 serta nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *timeliness* berpengaruh signifikan terhadap variabel *end-user satisfaction*.

H. Uji F

Uji F bertujuan untuk menguji kelayakan model secara simultan atau bersama-sama dalam penelitian agar dapat mengetahui apakah dari model regresi yang sama terlihat dampak diantara variabel bebas dengan variabel terikatnya [12]. Kriteria uji f yaitu apabila signifikansi lebih besar dari 0,05 maka terdapat pengaruh secara simultan.

Tabel 9. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	170.208	5	34.042	25.190	.000 ^b
	Residual	121.625	90	1.351		
	Total	291.833	95			
a. Dependent Variable: End User Satisfaction						
b. Predictors: (Constant), Timeliness, Content , Accuracy , Ease of Use, Format						

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan Tabel 9 diatas dapat diketahui hasil pengujian simultan F diperoleh nilai f hitung sebesar 25.190 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan variabel *timeliness* secara bersamaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna akhir (*end-user satisfaction*).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut yang diketahui bahwa mengadopsi model variabel EUCS untuk objek penelitian aplikasi CapCut sudah cukup menggambarkan kepuasan dari penggunaan aplikasi CapCut berdasar pada perspektif *end-user* hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji statistik yang digunakan pada penelitian ini serta *review* pengguna aplikasi CapCut yang terdapat di *playstore* maupun *appstore* 2024.

Kesimpulan dalam penelitian ini yakni:

1. Dari Uji T dapat diketahui bahwa hanya 2 variabel EUCS yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna akhir (*end-user*) aplikasi CapCut yaitu variabel *format* dan variabel *timelines*. Hasil penelitian ini memiliki kesamaan pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadhayanti et al., 2023 yang menunjukkan bahwa 2 variabel EUCS tersebut tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *end-user satisfaction*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek penelitian, jenis data yang digunakan serta lingkup penelitian [13].
2. Variabel EUCS yang tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna akhir (*end-user*) yaitu variabel *content*, *accuracy* dan *ease of use*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aplikasi CapCut untuk konstruk dari *content*, *accuracy* serta *ease of use* tidak memiliki pengaruh kuat karena pada dasarnya platform *video editor* lebih mementingkan hasil pengeditan yang berkualitas dan menarik dibandingkan penyedia layanan (*provider*).
3. Kelima variabel EUCS dengan objek penelitian aplikasi CapCut diantaranya variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* memiliki hubungan positif terhadap variabel Y yaitu *End-user satisfaction*.
4. Dari uji koefisien determinasi, hasil perhitungan menampilkan nilai R Square sebesar 0,583 hal ini menunjukkan bahwa variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* dapat menjelaskan variabel kepuasan pengguna akhir sebesar 58,3% sedangkan 41,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Y. Agnes Z, "10 Aplikasi yang Paling Banyak Diunduh di Indonesia 2023, TikTok Rajanya," *GoodStats*, 2024. [Online]. Available: <https://data.goodstats.id/statistic/agneszezfanyayonatan/10-aplikasi-yang-paling-banyak-diunduh-di-indonesia-2023-tiktok-rajanya-QU1fw>.
- [2] A. Freer, "CapCut video app sees \$100 million milestone in consumer spend," *Business of Apps*, 2023. [Online]. Available: <https://www.businessofapps.com/news/capcut-video-app-sees-100-million-milestone-in-consumer-spend/>.
- [3] "CapCut Official Website," 2020. [Online]. Available:

- <https://www.capcut.com/id-id/tools/online-video-editor>.
- [4] H. Setiawan, D. Novita, P. Studi, S. Informasi, U. Multi, and D. Palembang, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS User Satisfaction Analysis of the KAI Access Application as a Train Ticket Booking," vol. 2, no. 2, pp. 162–175, 2021.
- [5] A. A. Perdana, M. C. Utami, and Q. Aini, "End User Computing Satisfaction: Model Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (Studi Kasus) Analysis Of Auto2000 Mobile User Satisfaction Using End User," vol. 8, no. 6, 2021.
- [6] W. J. Doll, W. Xia, and G. Torkzadeh, "A Confirmatory Factor Analysis of the End-User Computing Satisfaction Instrument," *MIS Q.*, vol. 18, no. 4, p. 453, Dec. 1994.
- [7] V. Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*, Edisi 1. Jakarta: Kompas Gramedia, 2019.
- [8] Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS*, Edisi Pert. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018.
- [9] Jubilee Enterprise, *SPSS Komplet untuk Mahasiswa*. Jakarta: Kompas Gramedia, 2018.
- [10] M. M. Bode et al., "Nilai Perusahaan Pada Perusahaan Subsektor Otomotif Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia 2017-2020 The Effect Of Capital Structure , Liquidity , And Profitability On Company Value In Automotive Subsector Companies Listed On The Indonesia Stock EXCHANGE ," vol. 10, no. 2, pp. 337–345, 2020.
- [11] G. Pratiwi and T. Lubis, "Pengaruh Kualitas Produk dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan UD Adli di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan," *All Fields Sci. J. Liaison Acad. Society*, vol. 1, no. 3, pp. 27–41, 2021.
- [12] A. & S. Chandra Putri, "Kemampuan Kualitas Audit Memoderasi Pengaruh Fraud Hexagon Terhadap Fraudulent Financial Statements," vol. 10, no. 2, pp. 732–757, 2023.
- [13] F. N. Ramadhayanti, Mulyadi, and E. Rasywir, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi TIX ID Di Kota Jambi Menggunakan Metode EUCS," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 143–151, 2023.