

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI CAPCUT
MENGUNAKAN METODE *MODULAR EVALUATION*
OF KEY COMPONENTS OF USER EXPERIENCE 2.0
(MECUE 2.0)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Devila Jariah

NIM 09031282126103

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

APRIL 2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI CAPCUT
MENGUNAKAN METODE *MODULAR EVALUATION*
OF KEY COMPONENTS OF USER EXPERIENCE 2.0
(MECUE 2.0)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di

Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

DEVILA JARIAH

09031282126103

Pembimbing 1 : Nabila Rizky Oktadini, M.T.
NIP. 199110102018032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Maret 2025

Nama : Devila Jariah

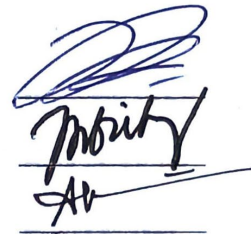
NIM : 09031282126103

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi CapCut Menggunakan
Metode *Modular Evaluation of Key Components of User
Experience 2.0 (MeCUE 2.0)*

Komisi Penguji

1. Ketua : Pacu Putra Suarli, M.Cs.
2. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, M.T.
3. Penguji : Allsela Meiriza, M.T.

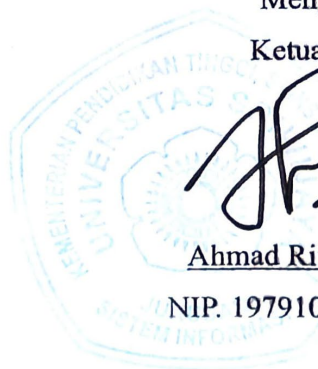


Mengetahui,
Ketua Jurusan



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003



HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Devila Jariah
NIM : 09031282126103
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul Skripsi : Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi CapCut
Menggunakan Metode *Modular Evaluation of Key Components of User Experience 2.0 (MeCUE 2.0)*

Hasil pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 17%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan, atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 14 April 2025



Devila Jariah

NIM. 09031282126103

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

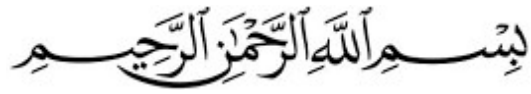
“And Allah is the best of planners”

(Q.S. Al-Anfal:30)

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ **Diri Sendiri**
- ❖ **Kedua Orang Tua, Saudara, dan Keluarga Besar**
- ❖ **Rekan Seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing**
- ❖ **Seluruh Dosen dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer**
- ❖ **Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi CapCut Menggunakan Metode *Modular Evaluation of Key Components of User Experience 2.0 (MeCUE 2.0)***”. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan penuh rasa hormat dan bersyukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.
2. Ayah dan Ibu tersayang, yang sudah berjuang demi kesuksesan penulis, selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis dalam segala hal.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Putri Eka Sevtiyuni, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang

- selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa penyusunan skripsi.
 7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan bantuan selama masa perkuliahan.
 8. Saudara-saudara penulis, M. Zikri Soleh, M. Fathir Ahmad Azzamy, dan Fathiya Aqila Azzahra, yang selalu menemani dan memberikan dukungan kepada penulis.
 9. Nurvaizan Ramadhan sebagai *support system* yang selalu menyemangati saat penyusunan skripsi. Terima kasih sudah selalu membantu dengan sabar dan mau direpotkan selama masa perkuliahan penulis.
 10. Teman yang berkontribusi selama perjalanan perkuliahan, Syahla, Ajeng, Adel, dan Dinda, yang selalu memberikan nasihat, motivasi, menjadi tempat diskusi dan bertukar pikiran.
 11. Seluruh teman seperjuangan jurusan Sistem Informasi 2021, khususnya kelas SIREG A.
 12. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi dalam penyusunan skripsi.
 13. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, dengan ketulusan dan keikhlasan memberikan doa dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

14. *Last but not least*, kepada diri sendiri yang sudah berjuang, berusaha, dan pantang menyerah selama masa perkuliahan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Palembang, 14 April 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Devila Jariah', with a stylized flourish at the end.

Devila Jariah

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI CAPCUT
MENGUNAKAN METODE *MODULAR EVALUATION
OF KEY COMPONENTS OF USER EXPERIENCE 2.0*
(MECUE 2.0)**

Oleh

DEVILA JARIAH

09031282126103

ABSTRAK

CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video berbasis *mobile*, *website*, dan desktop. Dalam versi *mobile*, CapCut memiliki *rating* 3,8 di Play Store sehingga perlu diperhatikan kualitas aplikasi melalui pengukuran pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user experience* pada aplikasi CapCut menggunakan metode meCUE 2.0. MeCUE 2.0 terdiri dari 5 modul dengan 10 indikator yang diukur menggunakan skala Likert dengan rentang sebanyak 7. Hasil pengukuran memperoleh nilai untuk setiap indikator yaitu, *usefulness* (6,04), *usability* (6,18), *visual aesthetics* (5,80), *status* (5,20), *commitment* (4,45), *positive emotions* (5,28), *negative emotions* (2,67), *intention to use* (4,74), *product loyalty* (4,71), dan *overall evaluation* (4,3). Nilai rata-rata tinggi didapatkan pada indikator *usability* (6,18) dan *usefulness* (6,04), sedangkan nilai rata-rata rendah terdapat pada indikator *commitment* (4,45), *product loyalty* (4,71), dan *intention to use* (4,74). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi CapCut sudah baik secara fungsional, tetapi masih memerlukan peningkatan pada indikator *commitment* (4,45), *product loyalty* (4,71), dan *intention to use* (4,74).

Kata Kunci: *User Experience*, MeCUE 2.0, Evaluasi, CapCut, Pengeditan Video.

***EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN THE CAPCUT APPLICATION
USING THE MODULAR EVALUATION OF KEY COMPONENTS
OF USER EXPERIENCE 2.0 (MECUE 2.0) METHOD***

By

DEVILA JARIAH

09031282126103

ABSTRACT

CapCut is a video editing application available on mobile, web, and desktop platforms. In its mobile version, CapCut has a rating of 3.8 on the Play Store, highlighting the need to assess its quality through user experience measurement. This study aims to evaluate the user experience of the CapCut application using the meCUE 2.0 method. MeCUE 2.0 consists of five modules with ten indicators measured using a 7-point Likert scale. The measurement results for each indicator are as follows: usefulness (6.04), usability (6.18), visual aesthetics (5.80), status (5.20), commitment (4.45), positive emotions (5.28), negative emotions (2.67), intention to use (4.74), product loyalty (4.71), and overall evaluation (4.3). The highest average scores were found in usability (6.18) and usefulness (6.04), while the lowest average scores appeared in commitment (4.45), product loyalty (4.71), and intention to use (4.74). These results indicate that while CapCut performs well functionally, improvements are needed in indicator commitment (4,45), product loyalty (4,71), dan intention to use (4,74).

Keywords *User Experience, MeCUE 2.0, Evaluation, CapCut, Video Editing.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6

2.2 Evaluasi	11
2.3 <i>User Experience</i>	12
2.4 Aplikasi CapCut	13
2.5 <i>Modular Evaluation of Key Components of User Experience 2.0 (MeCUE</i> <i>2.0)</i>	15
2.6 Populasi	20
2.7 Sampel.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Tahapan Penelitian	21
3.2 Identifikasi Masalah	22
3.3 Studi Literatur	22
3.4 Menentukan Metode Penelitian.....	22
3.5 Penyusunan Kuesioner	23
3.5.1 Pembuatan Kuesioner MeCUE 2.0	23
3.5.2 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.6 Penyebaran Kuesioner.....	28
3.7 Pengumpulan Data	28
3.8 Pengolahan Data.....	28
3.9 Analisis Hasil	28
3.10 Kesimpulan dan Saran.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29

4.1 Demografi Responden.....	29
4.1.1 Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	29
4.1.2 Demografi Berdasarkan Usia	29
4.1.3 Demografi Berdasarkan Pekerjaan.....	30
4.1.4 Demografi Berdasarkan Seberapa Sering Menggunakan Aplikasi CapCut	30
4.1.5 Demografi Berdasarkan Seberapa Lama Menggunakan Aplikasi	31
4.1.6 Demografi Berdasarkan Intensitas Penggunaan Aplikasi (dalam Satu Minggu).....	31
4.2 Analisis Hasil	32
4.2.1 Analisis Modul I.....	32
4.2.2 Analisis Modul II	33
4.2.3 Analisis Modul III	34
4.2.4 Analisis Modul IV	34
4.2.5 Analisis Modul V	35
4.2.6 Analisis Keseluruhan Modul.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo CapCut	13
Gambar 2. 2 Halaman Edit CapCut	14
Gambar 2. 3 Halaman Template CapCut	14
Gambar 2. 4 Modul MeCUE 2.0 (Joosten, Halim, Myron, et al., 2023)	15
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	21
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden	29
Gambar 4. 2 Diagram Usia Responden.....	29
Gambar 4. 3 Diagram Pekerjaan Responden	30
Gambar 4. 4 Diagram Seberapa Sering Menggunakan CapCut.....	30
Gambar 4. 5 Diagram Seberapa Lama Menggunakan CapCut	31
Gambar 4. 6 Diagram Intensitas Penggunaan CapCut (dalam Satu Minggu).....	31
Gambar 4. 7 Grafik Hasil Analisis Modul I	32
Gambar 4. 8 Grafik Hasil Analisis Modul II.....	33
Gambar 4. 9 Grafik Hasil Analisis Modul III	34
Gambar 4. 10 Grafik Hasil Analisis Modul IV	35
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Analisis Modul V.....	36
Gambar 4. 12 Grafik Nilai Rata-rata Setiap Indikator	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2. 2 Kerangka MeCUE 2.0 dalam Bahasa Indonesia (Darmawan et al., 2021)	17
Tabel 2. 3 Skala Likert	19
Tabel 3. 1 Kuesioner MeCUE 2.0	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian Aplikasi CapCut	A - 1
Lampiran 2 Tabel Responden Kuesioner	B - 1
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Tugas Akhir.....	C - 1
Lampiran 4 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	D - 1
Lampiran 5 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Tugas Akhir	E - 1
Lampiran 6 Surat Kesediaan Membimbing.....	F - 1
Lampiran 7 Verifikasi Hasil Suliet	G - 1
Lampiran 8 Surat Rekomendasi Sidang Komprehensif.....	H - 1
Lampiran 9 Hasil Pengolahan Data Responden CapCut.....	I - 1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cara masyarakat berinteraksi dengan berbagai aplikasi, termasuk aplikasi pengeditan video, telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi digital (Hidayat et al., 2024). Di era digital, aplikasi pengeditan video telah berkembang pesat seiring dengan semakin mudahnya mengakses teknologi dan kebutuhan masyarakat terhadap konten visual (Putri et al., 2022). Sebelumnya, pengeditan video hanya bisa dilakukan dengan menggunakan *software* yang rumit dan komputer kelas atas. Namun, dengan kemajuan teknologi seluler, aplikasi pengeditan video kini tersedia untuk semua orang melalui perangkat seluler (Tayibnaxis et al., 2022).

Salah satu aplikasi pengeditan video yang banyak digunakan saat ini adalah CapCut. CapCut adalah platform digital kreatif *all-in-one* yang memungkinkan pengeditan video di browser, desktop, dan *mobile* (Meliyawati & Hasan, 2024). Menurut perusahaan riset aplikasi *Business of Apps* yang disiarkan oleh databoks.katadata.co.id, CapCut adalah aplikasi digital yang paling banyak diunduh di Indonesia pada tahun 2022 dan tercatat telah diunduh 38,3 juta kali. Dikembangkan oleh ByteDance, aplikasi ini populer di kalangan pengguna *mobile* karena memudahkan pengeditan video dengan cepat. CapCut menawarkan banyak fitur untuk mendukung daya cipta pengguna mulai dari memotong video, menambahkan efek visual, hingga menambahkan lagu.

Dalam sebuah aplikasi, sangatlah penting untuk memperhatikan *user experience*. *User experience* adalah kondisi perasaan pengguna saat berinteraksi dengan layar saat menggunakan aplikasi (Wiwesa, 2021). *User experience* (UX)

memegang peran penting dalam kesuksesan sebuah aplikasi. *User experience* yang dibuat dengan baik akan meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi secara signifikan. Selain itu, *user experience* juga dapat mempengaruhi ulasan pengguna di toko aplikasi seperti Play Store. Ulasan ini dapat membangun reputasi positif di antara calon pengguna dan dapat meningkatkan *rating* aplikasi.

Dalam *Google Play Store*, CapCut memiliki *rating* paling rendah di antara aplikasi pengeditan video lainnya. Terdapat banyaknya ulasan negatif pengguna yang merasa tidak puas saat menggunakan aplikasi. Hal ini didukung oleh penelitian (Meliyawati & Hasan, 2024) tentang analisis sentimen pada aplikasi CapCut, bahwa dari 880 ulasan pengguna yang diambil dari di Play Store terdapat 455 ulasan negatif dan 425 ulasan positif. Ulasan negatif tersebut tentunya mempengaruhi penilaian aplikasi CapCut di Play Store. *Rating* pengguna untuk aplikasi CapCut adalah 3,8, sedangkan untuk aplikasi pengeditan video lain seperti Filmora memperoleh *rating* 4,8, InShot 4,9, VN 4,8, dan YouCut sebesar 4,8. Berdasarkan penilaian tersebut, pengalaman pengguna menjadi faktor penting yang mempengaruhi penggunaan aplikasi dalam jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi yang didasarkan pada pengalaman pengguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari aplikasi CapCut.

Metode evaluasi yang menyeluruh diperlukan untuk memahami dan mengevaluasi *user experience*. *Modular Evaluation of Key Components of User Experience* (MeCUE) adalah salah satu metode mengevaluasi *user experience*. Berdasarkan Minge et al dalam (Abriovenandita et al., 2023), meCUE dapat diterapkan pada berbagai jenis studi pengalaman pengguna dalam sistem interaktif, sangat cocok membandingkan berbagai produk dan menemukan perubahan

pengalaman dalam jangka panjang penggunaan. MeCUE dibuat berdasarkan *Component model of User Experience (CUE)* oleh Thüring & Mahlke pada tahun 2007. Model CUE menggabungkan berbagai pendekatan dan teori untuk membedakan persepsi kualitas instrumental (misalnya kegunaan) dengan non-instrumental (misalnya visual estetika dan emosi). Secara khusus, model ini berpendapat bahwa emosi memediasi kedua jenis persepsi dan mempengaruhi hasil penggunaan seperti niat penggunaan, keseluruhan evaluasi, dan penerimaan (Josten et al., 2023).

Minge et al (dalam Rahmadhani et al., 2023) mengatakan meCUE dirancang sebagai solusi untuk mengevaluasi keseluruhan komponen UX. Berbagai komponen UX sudah dievaluasi dengan beberapa instrumen yang sudah dikembangkan, misalnya UEQ yang mengukur persepsi pengguna dari segi kualitas pragmatis dan hedonis, serta LEM-Tool yang mengukur pengalaman berdasarkan komponen emosional. Akan tetapi, belum ada instrumen yang mengukur seluruh komponen tersebut secara sekaligus sejauh ini. Selain itu, untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terkait UX suatu produk diperlukan gabungan instrumen dengan skala, format, dan instruksi yang berbeda. MeCUE disusun menjadi modul-modul yang lebih kecil sehingga dapat memeriksa komponen UX secara bersamaan sesuai kebutuhan dan dapat meningkatkan kualitas secara keseluruhan. Oleh karena itu, metode ini lebih unggul dari metode lain serta adaptif dan memiliki efisiensi yang baik.

Penelitian ini menggunakan metode *Modular Evaluation of Key Components of User Experience (meCUE) 2.0* yang telah dikembangkan oleh (Darmawan et al., 2021) dengan versi bahasa Indonesia, diadaptasi dari bahasa

Jerman dan Inggris. *Modular Evaluation of Key Components of User Experience* (MeCUE) 2.0 merupakan kerangka kerja terbaru yang dikembangkan dari versi sebelumnya, yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Terdapat perubahan dibandingkan versi sebelumnya yaitu aspek instrumental dan non instrumental dipecah menjadi beberapa modul, sehingga pada versi terbaru ini terdapat 5 modul. Selain perubahan struktural, versi ini menekankan logika pengalaman dalam kuesioner yang lebih jelas dari sebelumnya. Versi baru ini secara tegas dan jelas meminta untuk mengevaluasi bagaimana fitur dirasakan. Selain itu, pada modul V juga terdapat perubahan pada skala jawaban, yaitu dari “*bad*” ke “*good*” menjadi “*as bad*” ke “*as good*” (Joosten, Halim, Sihombing, et al., 2023). Dengan menekankan logika pengalaman, menjadikan versi terbaru ini lebih sejalan digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengerjakan tugas akhir yang berjudul “**Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi CapCut Menggunakan Metode *Modular Evaluation Of Key Components Of User Experience 2.0* (MeCUE 2.0)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana evaluasi *user experience* pada aplikasi CapCut dengan metode meCUE 2.0?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengevaluasi *user experience* pada aplikasi CapCut menggunakan metode meCUE 2.0.

2. Mengetahui indikator yang menjadi keunggulan dan kekurangan untuk dapat ditingkatkan pada aplikasi CapCut menggunakan metode meCUE 2.0.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat dijadikan dasar bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas dan daya saing aplikasi.
2. Memberikan informasi yang dapat membantu wawasan terkait *user experience* aplikasi CapCut.
3. Menjadi acuan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian ini berfokus pada aplikasi CapCut berbasis *mobile* versi 13.1.0.
2. Responden pada penelitian ini merupakan pengguna aktif aplikasi CapCut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriovenandita, R., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2023). Evaluasi User Experience dengan mengadaptasi Mecue Questionnaire pada Aplikasi Reseller (Studi Kasus pada Aplikasi Evermos). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1150–1155.
- Adnan, Zohriah, A., & Muin, A. (2024). Evaluasi Kinerja Tenaga Pendidik. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(2), 1463–1468.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Darmawan, A. K., Arifin, I., & Anwari. (2023). Exploring User Experience and User Interface of Indonesian e-Health PeduliLindungi Mobile-Apps with MeCUE 2.0 Framework. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(2), 244–253.
- Darmawan, A. K., Setyawan, M. B., Cobantoro, A. F., Masykur, F., Komarudin, A., & Waail Al Wajieh, M. (2021, November). Adaptation of the meCUE 2.0 Version for User Experience(UX) Measurement Approach into Indonesian Context. *2021 Sixth International Conference on Informatics and Computing (ICIC)*.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *JUIT (Jurnal Ilmiah Teknik)*, 2(2), 132–146.

- Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., & Herlambang, Y. T. (2024). Sosial Media dalam Masyarakat sebagai Konsep Nyata Determinisme Teknologi. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 73–80.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Metode Penelitian*. Eureka Media Askara.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.
- Joosten, Halim, F., Myron, A., & Marpaung, F. T. H. (2023). Penggunaan Metode meCUE 2.0 dalam Mengukur Pengalaman Pengguna pada Aplikasi "OYO". *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2), 281–289.
- Joosten, Halim, F., Sihombing, D. E., & Hutahaean, Y. L. (2023). Penerapan Metode meCUE 2.0 Dalam Mengukur Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi inDriver. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 58–63.
- Josten, Halim, F., Pasaribu, D. M. B., & Panjaitan, N. A. B. (2023). Penggunaan MECUE 2.0 Dalam Pengukuran User Experience Pada Aplikasi MAXIM. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(2), 129–135.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan

- Zonapivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645.
- Meliyawati, & Hasan, F. N. (2024). Analisis Sentimen Pengguna Aplikasi CapCut Pada Ulasan di Play Store Menggunakan Metode Naïve Bayes. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(4), 2272–2280.
- Nathania, C. A., Arta, S., Maufa, J. B. P., Butar Butar, N. C., Sefia, Z. U., & Handoyo, E. R. (2023). Analisis User Experience Penggunaan ChatGPT pada Lingkungan Pendidikan Tinggi. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 307–316.
- Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi, F. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone CapCut di Desa Lengkong Kulon. *Communnity Development Journal*, 4(3), 5572–5580.
- Oktaviani, V., Sastrawijaya, Y., Putra, ZE. F. F., & Tampubolon, M. (2024). Implementation of User Experience (UX) Design on Library Website. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 7(1), 37–42.
- Pahmi, Deng, L., & Syafwin, M. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1), 40–51.
- Putri, M. P., Hartati, E., & Ardiansyah, M. R. (2022). Pemanfaatan Smartphone Di Era Digital Sebagai Media Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SD Negeri 182 Palembang. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 2(2), 149–155.

- Rahmadhani, R., Meiriza, A., Sevtiyuni, P. E., Oktadini, N. R., & Putra, P. (2023). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode MeCUE Questionnaire (2.0). *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6), 4320–4330.
- Rusmani, M. A., & Arifmiboy. (2023). EVALUASI KURIKULUM. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(3), 410–415.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)* (pp. 91–100).
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *JIM (Jurnal Ilmu Multidisplin)*, 3(1), 1–12.
- Tayibnapis, R. G., Tarsani, & Purwatiningsih, S. D. (2022). Pelatihan Kreatif Desain Grafis Dan Video Editing Dengan Smartphone Rumah Gemilang Indonesia AL Azhar. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 579–591.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Wulan, D., Syaifullah, Saputra, E., Rahmawita, M., & Marsal, A. (2024). Analysis of User Experience of the CapCut Application in Generation Z for Social Media Content Using the User Experience Questionnaire Method. *Scientific Journal of Informatics*, 11(3), 721–732.