

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Editing* video merupakan suatu proses penyeleksian, penambahan efek, warna, suara dan lainnya yang menghasilkan suatu video yang menarik. Kemajuan teknologi yang terus berkembang memudahkan mahasiswa umum untuk melakukan pengeditan video secara mudah. *Editing* video sekarang tidak diperlukan perangkat pengeditan yang mahal, cukup menggunakan komputer, laptop, bahkan ponsel pintar saja sudah memadai bagi setiap individu untuk melakukan penyuntingan video dalam sebuah aplikasi [1]. Aplikasi *edit* video semakin populer di kalangan mahasiswa dengan hadirnya *platform-platform* seperti *CapCut*, *InShot*, *KineMaster*, *Adobe Premiere Rush* dan *PowerDirector*. Aplikasi-aplikasi ini menawarkan beragam fitur yang memudahkan pengguna dalam mengedit video dengan hasil yang tampak profesional, tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. *CapCut* aplikasi gratis dari *ByteDance* (pembuat TikTok) yang menawarkan *editing* mudah dengan efek kreatif, transisi keren, dan fitur AI seperti *auto-caption* dan *background removal*. *InShot Editor* video sederhana dengan *tools* dasar (pemotongan, penggabungan, teks, musik) dan fitur unik seperti rasio aspek fleksibel untuk *Instagram*, *TikTok*, atau *YouTube*. *KineMaster* aplikasi profesional berbasis *smartphone* dengan lapisan *editing (layer)*, *keyframe*, *blending mode*, dan dukungan resolusi 4K. *Adobe Premiere Rush* versi ringan dari *Premiere Pro* untuk pemula, dengan sinkronisasi *cloud* antar-*device*. Cocok untuk *vlogger* dengan fitur *color grading* dasar, *audio balancing*, dan *template* siap pakai. *PowerDirector* aplikasi *powerful* dengan fitur pro seperti *motion tracking*, efek *green screen*, dan dukungan 360/4K. Tersedia versi gratis. Kehadiran aplikasi-aplikasi ini telah mendemokratisasi proses pembuatan konten dan memberikan peluang lebih besar bagi kreator konten amatir untuk bersaing di pasar digital.

Namun, meskipun popularitasnya terus meningkat, tidak semua pengguna merasakan kepuasan penuh terhadap pengalaman penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut. Beberapa keluhan yang sering diutarakan meliputi ketersediaan fitur-fitur premium yang

berbayar, performa aplikasi yang kadang lambat, serta iklan yang mengganggu. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana kualitas layanan yang diberikan oleh aplikasi-aplikasi *edit* video ini dapat memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna. Penilaian tingkat kepuasan pengguna menjadi hal yang penting, terutama dalam menentukan area perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Sebagai solusi untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna secara mendetail, perlu dilakukan klasifikasi yang komprehensif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan metode *Naive Bayes*. Metode *Naive Bayes* merupakan salah satu pengklasifikasi statistik, di mana klasifikasi ini dapat memprediksi probabilitas keanggotaan kelas suatu data yang akan masuk ke dalam kelas tertentu, sesuai dengan perhitungan probabilitas, untuk menyelesaikan sebuah kasus *Supervised Learning* [2]. Dengan metode ini, pengembang aplikasi dapat memiliki pandangan yang lebih jelas mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

Metode *Naive Bayes* digunakan untuk mengklasifikasi jawaban teks dari kuesioner ke dalam kategori tertentu, seperti puas dan tidak puas. Dengan mengklasifikasi kata-kata dalam jawaban responden, NB membantu mengidentifikasi pola yang muncul terkait pengalaman menggunakan aplikasi. Hasil klasifikasi ini bisa memberikan *insight* tentang apa yang perlu ditingkatkan atau dipertahankan dalam aplikasi tersebut. Hasil dari klasifikasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *edit* video. Konsep kepuasan memiliki pengertian tingkat kepuasan seseorang atau pemakai setelah membandingkan kenyataan dari kinerja atau hasil yang dirasakan dengan harapan dan persepsinya tersebut [3].

Menurut penelitian yang mengangkat judul “Analisis Sentimen Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Menggunakan Metode *Naive Bayes*”. Analisis sentimen ulasan *KineMaster* di *Google Play Store* menggunakan *Naive Bayes* menghasilkan akurasi 85%, dengan distribusi sentimen positif (65%), negatif (20%), dan netral (15%). Ulasan positif mendominasi, memuji fitur lengkap dan kemudahan penggunaan, sementara ulasan negatif fokus pada watermark dan *bug*. Metrik evaluasi (*precision* 82%, *recall* 74%, *F1-score* 78%) menunjukkan model ini cukup efektif untuk klasifikasi sentimen[4].

Temuan-temuan dari penerapan metode *Naive Bayes* akan menjadi landasan penting bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan fitur dan kualitas layanan, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih optimal dan berkelanjutan. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul **“Klasifikasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa Dalam Penggunaan Aplikasi Edit Video Diplaystore Menggunakan Metode *Naive Bayes*”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *edit* video di *Playstore*?
2. Bagaimana faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan atau ketidakpuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *edit* video tersebut?
3. Bagaimana kinerja metode *Naive Bayes* dalam mengklasifikasikan tingkat kepuasan mahasiswa secara akurat dan andal berdasarkan data *feedback* yang diberikan?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Dengan mengetahui rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengklasifikasi tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *edit* video di *Playstore* dengan *feedback* ke dalam kategori puas, dan tidak puas menggunakan metode *Naive Bayes*.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan atau ketidakpuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *edit* video.
3. Memberikan rekomendasi kepada pengembang aplikasi berdasarkan hasil klasifikasi *Naive Bayes* untuk meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna, sehingga aplikasi dapat lebih memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mahasiswa.

#### 1.4. Batasan Penelitian

Batasan penelitian di maksudkan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan, agar penelitian lebih terarah. Batasan masalah ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada aplikasi pengeditan video yang tersedia di *Playstore* yaitu seperti *CapCut*, *InShot*, *KineMaster*, *Adobe Premiere Rush* dan *PowerDirector*.
2. Responden yang diklasifikasi dalam penelitian ini menggunakan mahasiswa Universitas Malikussaleh Prodi Sistem Informasi yang menggunakan aplikasi *CapCut*, *InShot*, *KineMaster*, *Adobe Premiere Rush* dan *PowerDirector*.
3. Data yang digunakan dalam penelitian berupa *form* survei yang berisikan beberapa pertanyaan-pertanyaan seputar aplikasi untuk memastikan relevansi konteks.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di deskripsikan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan kepada pengembang aplikasi mengenai aspek yang memengaruhi tingkat kepuasan pengguna.
2. Menyediakan rekomendasi prioritas perbaikan pada aspek teknis dan pengalaman pengguna aplikasi pengeditan video.
3. Membantu pengguna dalam memilih aplikasi pengeditan video yang sesuai dengan kebutuhan mereka berdasarkan hasil penelitian.