
Analisis Pengaruh Dimensi Budaya Terhadap Penggunaan Aplikasi Capcut Menggunakan UTAUT2

Sigit Ariyansir¹, Syaifullah², Tengku Khairil Ahsyar³, Muhammad Jazman⁴, Arif Marsal⁵

12050313153@students-uin-suska.ac.id¹, syaifullah@uin-suska.ac.id², tengkukhairil@uin-suska.ac.id³, jazman@uin-suska.ac.id⁴, arif.marsal@uin-suska.ac.id⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Informasi Artikel

Diterima : 21 Okt 2024
Direvisi : 20 Nov 2024
Disetujui : 30 Nov 2024

Kata Kunci

Dimensi Budaya, Capcut, User Experience, SmartPLS, UTAUT2.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan penggunaan aplikasi Capcut, menggunakan model extended UTAUT2 Hofstede dengan variabel budaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner. Metode analisis yang digunakan adalah PLS-SEM, dengan model eksternal, model internal dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sekian banyak hipotesis yang diuji, hanya H3 (pengaruh sosial terhadap niat berperilaku), H7b (kebiasaan terhadap perilaku penggunaan) dan H14 (perilaku penggunaan gairah/pengekangan) yang diterima. Hipotesis lain, seperti ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, dan dimensi budaya lainnya, tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan dan perilaku. Kesimpulannya, faktor kebiasaan dan pengaruh sosial menjadi pendorong utama diadopsinya aplikasi Capcut, sedangkan faktor lain tidak banyak berpengaruh dalam konteks penelitian ini.

Keywords

cultural dimension, Capcut, User Experience, SmartPLS, UTAUT2.

Abstract

This research aims to determine the factors that influence the intention and use of the Capcut application, using Hofstede's extended UTAUT2 model with cultural variables. Data was collected through observation, interviews, document review and questionnaires. The analytical method used is PLS-SEM, with external models, internal models and hypothesis testing. The research results show that of the many hypotheses tested, only H3 (social influence on behavioral intentions), H7b (habits on usage behavior) and H14 (passion/restraint usage behavior) were accepted. Other hypotheses, such as performance expectations, effort expectations, and other cultural dimensions, did not show significant influence on usage intentions and behavior. In conclusion, habitual factors and social influence are the main drivers for adopting the Capcut application, while other factors do not have much influence in the context of this research.

A. Pendahuluan

Era digital dimulai dengan kemajuan pesat teknologi informasi. Media sosial telah menjadi salah satu media pembelajaran yang memungkinkan banyak hal untuk dilakukan [1]. Khususnya, minat untuk berbagi pengalaman melalui visualisasi video semakin meningkat [2]. Akibatnya, alat pengeditan yang efektif dan mudah digunakan diperlukan. Capcut adalah perangkat lunak atau software yang sangat populer, terutama untuk pengeditan video, yang dapat digunakan pada smartphone, PC, atau laptop emulator. Beberapa fitur aplikasi ini adalah transisi animasi dan efek berbasis kecerdasan buatan. Digunakan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa terhadap konten pribadi, serta konten yang relevan untuk remaja dan kuliah [3].

Capcut adalah salah satu program pengolah video yang sangat disukai dan sangat canggih. Hal ini tepat karena aplikasi menyediakan berbagai fitur penting untuk mengedit video tanpa memerlukan software tambahan yang kompleks, yang memungkinkan pengguna melakukan aktivitas editing video dengan menyenangkan [4]. Aplikasi Capcut ini juga bermanfaat karena dirancang untuk kegiatan yang dilakukan melalui smartphone. Fitur-fitur yang tersedia di CapCut dapat membantu siswa PGMI IAI Uluwiyah Mojokerto dalam mengembangkan kemampuan multimedia untuk keperluan pembelajaran [5].

CapCut merupakan sebuah aplikasi pengeditan video populer yang dapat diunduh secara gratis di platform Android.. Dengan tampilannya yang sederhana dan berbagai fitur yang menarik, aplikasi CapCut sangat cocok untuk editor pemula [6]. Situs Media Indonesia melaporkan bahwa CapCut adalah aplikasi pengedit video yang paling banyak digunakan. Fitur transisi animasi dan efek berbasis kecerdasan buatan adalah beberapa keunggulan aplikasi ini. Dalam peringkat sepuluh aplikasi paling banyak diunduh berdasarkan situs CNN Indonesia, CapCut menempati posisi keenam, dengan total 25 juta unduhan, terdiri dari 14 juta di Play Store dan 11 juta di App Store [7].

Sebuah kelompok mungkin memiliki perspektif yang berbeda tentang suatu objek, karena budaya adalah pemrograman kolektif yang membedakan kelompok. Budaya sangat penting dalam penelitian tentang penerimaan teknologi. Tidak banyak penelitian yang dilakukan di negara berkembang, terutama di India, yang melibatkan aspek budaya dalam penerimaan teknologi informasi. Ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara budaya organisasi dan sistem informasi yang sedang berjalan [8]. Kepuasan kerja yang lebih tinggi akan mendorong karyawan untuk tetap di perusahaan dan bertahan dalam jangka panjang [9].

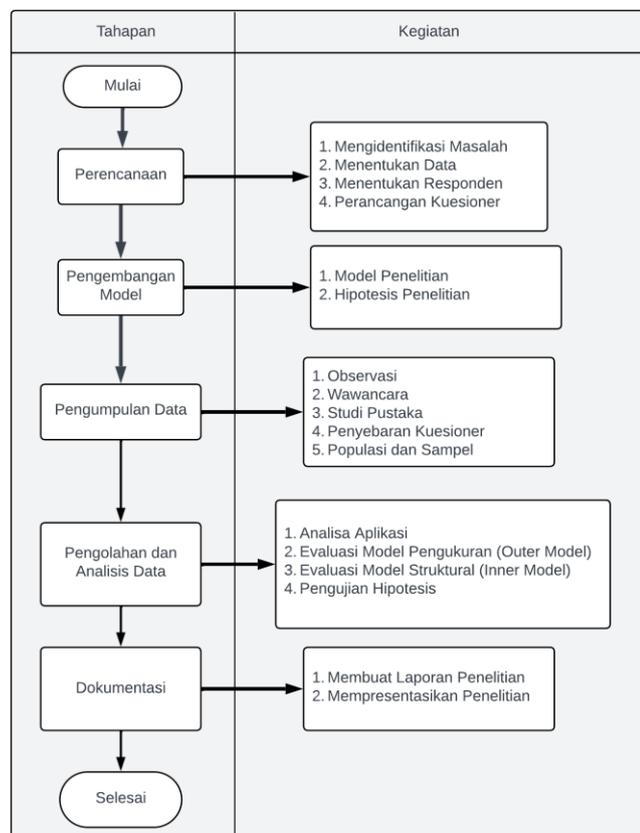
Untuk menyelidiki faktor-faktor yang memengaruhi niat dan penggunaan sistem TI, beberapa teori model telah dikembangkan, salah satunya adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) [10]. Model UTAUT2 berasal dari model adopsi teknologi seperti TAM, DOI, dan UTAUT, dan telah banyak digunakan untuk mempelajari nilai adopsi dalam berbagai konteks teknologi. UTAUT2 adalah penerus dari UTAUT karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. UTAUT diperluas menjadi UTAUT2 setelah ditambahkan tiga konsep: motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan [11]. UTAUT2 adalah perpanjangan dari model sebelumnya, tetapi para peneliti sering memperluas modelnya dengan menambahkan variabel tambahan. Di antara

variabel tambahan tersebut, kepercayaan adalah yang paling sering ditambahkan [12].

Pada studi Darniyanti (2023) menunjukkan bahwa siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan video dari aplikasi Capcut [13]. Studi pada Ary Setyadi (2024) menemukan bahwa video yang dibuat dan diedit oleh peserta telah menunjukkan bahwa mereka layak untuk diunggah di sosial media dan media lainnya. Hasil dari beberapa pertanyaan survei yang menggunakan Capcut juga menunjukkan bahwa peserta telah memahami dan dapat mengedit video menggunakan aplikasi tersebut [14]. Penelitian Ardiansyah (2023) menemukan bahwa Capcut video editor lebih mudah digunakan dibandingkan VN video editor [15]. Penelitian dari Pahmi (2022) juga menunjukkan bahwa Capcut membuat video yang diedit menjadi sangat menarik dan lengkap, membuat siswa tidak bosan dan ingin belajar lagi [16].

B. Metode Penelitian

Alur yang dilakukan hingga tahapan akhir penelitian disebut dengan metodologi penelitian, dan berikut merupakan tahapan penelitian yang dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1. Metode Penelitian

Pertama, tahap perencanaan merupakan langkah yang direncanakan pada saat melakukan penelitian. Kegiatan yang akan dilakukan pada penelitian ini meliputi proses identifikasi permasalahan pada aplikasi Capcut yang berkaitan dengan pengalaman pengguna di masa depan, digunakan sebagai acuan ketika

merumuskan masalah. kemudian menentukan data-data yang diperlukan meliputi data primer dan data sekunder untuk mengidentifikasi responden yang mana keseluruhan subjek yang akan diteliti disebut populasi, khususnya pengguna yang menggunakan aplikasi Capcut. Terakhir, rancanglah kuesioner yang berguna untuk mengumpulkan data dan memperoleh hasil dari tanggapan responden. Pembuatan kuesioner ini diambil dari penulisan artikel peneliti sebelumnya.

Tahap kedua adalah tahap pengembangan model. Di sini, dua tugas dilakukan: mengembangkan model penelitian dan membuat hipotesis penelitian. Dua kegiatan tersebut saling berhubungan, dan model penelitian menjelaskan bahwa penelitian ini menggunakan variable dari UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use if Technology 2) dan model budaya Hofstede [17]. Model budaya ini terdiri dari enam variable: Individualism/Collectivism (IC), Avoidance of Uncertainty (UA), Long Term/Short Term Orientation (LT), Masculinity/Femininity (MF), Power Distance (PD), dan Indulgence/Restraint (IR) [18]. Hasil dari model penelitian sebelumnya, selanjutnya hipotesis akan diuji dan dianalisis menggunakan teknik PLS SEM.

Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, distribusi kuesioner, serta penentuan populasi dan sampel. Observasi dilakukan dengan mengakses langsung aplikasi Capcut untuk mengevaluasi tampilan serta masalah yang mungkin muncul saat digunakan. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa pengguna Capcut untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Studi pustaka mencakup pencarian sumber-sumber literatur yang relevan sebagai dasar teori. Kuesioner akan disebarluaskan secara daring melalui Google Form yang berisi pertanyaan terkait identitas responden dan aspek penelitian. Populasi penelitian adalah 7.542 anggota PS AGENCY, dan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin, sampel penelitian yang digunakan berjumlah 99 responden.

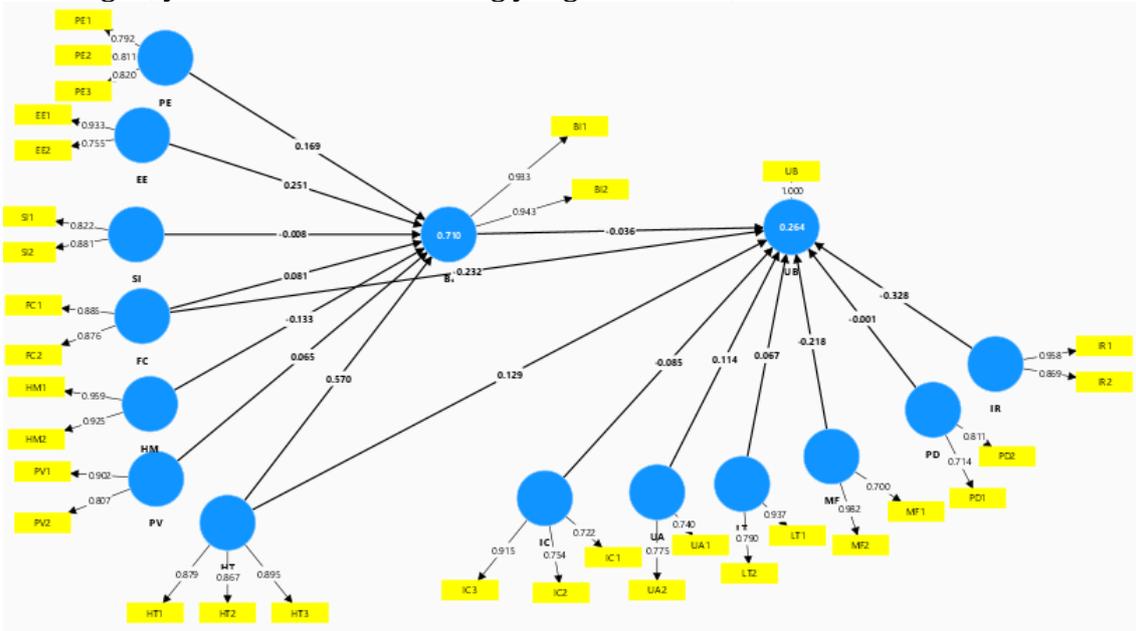
Tahap pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini mencakup penyusunan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang diperoleh, serta kontribusi temuan terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Langkah awal dilakukan dengan menganalisis Aplikasi Capcut untuk memahami kondisi saat ini dan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Evaluasi model pengukuran (Outer Model) digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas konstruk, sedangkan evaluasi model struktural (Inner Model) berfungsi untuk mengevaluasi kesesuaian keseluruhan model dengan menggunakan pendekatan seperti R-Square, Q-Square, dan Goodness of Fit. Pengujian hipotesis dilakukan melalui pendekatan Struktural Equation Model (SEM), dengan menggunakan Confirmatory Factor Analysis untuk menguji pengaruh variabel, serta Regression Weight untuk mengukur hubungan antara faktor-faktor.

Tahap dokumentasi dalam penelitian ini mencakup dua aktivitas utama: penyusunan laporan penelitian dan presentasi hasil. Laporan penelitian disusun dengan mengumpulkan data yang telah diolah serta informasi yang diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya, kemudian didokumentasikan dalam bentuk artikel yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Tahap terakhir adalah presentasi artikel.

**C. Hasil dan Pembahasan
Outer Model**

Uji Validitas Konvergen

Validitas konvergen merupakan metode pengukuran yang bertujuan untuk mengevaluasi validitas setiap hubungan antara indikator dan variabel laten. Nilai outer loading dianggap ideal apabila besar nilainya outer loading $\geq 0,7$ [19]. Gambar dibawah ini menunjukkan hasil outer loading. Diagram di bawah ini mengindikasikan bahwa semua indikator memenuhi kriteria penilaian validitas konvergen, yakni nilai faktor loading yang melebihi 0,7.



Gambar 2. Hasil Outer Loading

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan dua metode pengukuran, yaitu Composite Reliability dan Cronbach's Alpha dan diuji dengan nilai lebih dari 0,700 [20]. Average Variance Extracted (AVE) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setiap konstruk dan indikator memperoleh nilai $>0,500$. Oleh karena itu, hasil ini memvalidasi kualitas diskriminan yang baik untuk masing-masing variabel dan indikator dalam penelitian. Hasil dari uji reabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
BI	0.864	0.868	0.936	0.880
EE	0.638	0.796	0.836	0.720
FC	0.710	0.711	0.873	0.775
HM	0.876	0.929	0.940	0.887
HT	0.856	0.861	0.912	0.776

IC	0.748	0.961	0.842	0.642
IR	0.818	1.000	0.911	0.837
LT	0.689	0.841	0.857	0.751
MF	0.713	1.775	0.839	0.728
PD	0.290	0.295	0.736	0.584
PE	0.738	0.750	0.849	0.653
PV	0.643	0.686	0.846	0.733
SI	0.626	0.640	0.841	0.726
UA	0.259	0.260	0.730	0.574

Inner Model

Hasil R-Square

Hasil R-Square untuk variabel model struktural sebesar 0,67 menunjukkan kualitas model yang baik, sementara nilai 0,33 menunjukkan model moderat, dan nilai 0,19 menunjukkan bahwa model tidak memadai. Pengembangan pada skala pengisian antara 0,50 dan 0,60 masih dapat diterima [19]. Hasil R-Square pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil R-Square

	R-square	R-square adjusted
BI	0.710	0.671
UB	0.264	0.131

Uji T-test

Hasil uji T-test diukur menggunakan uji T-Statistics, yang menunjukkan hubungan yang signifikan. Nilai T-test yang lebih besar daripada nilai T tabel menunjukkan bahwa hasilnya signifikan secara statistik, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil T-test

	Original sample (O)	T statistics	P values
BI -> UB	-0.036	0.178	0.859
EE -> BI	0.251	2.026	0.043
FC -> BI	0.081	0.571	0.568
FC -> UB	-0.232	1.505	0.132
HM -> BI	-0.133	1.017	0.309
HT -> BI	0.570	5.094	0.000
HT -> UB	0.129	0.679	0.497
IC -> UB	-0.085	0.519	0.604
IR -> UB	-0.328	2.367	0.018
LT -> UB	0.067	0.441	0.659
MF -> UB	-0.218	1.236	0.217
PD -> UB	-0.001	0.010	0.992
PE -> BI	0.169	1.051	0.293
PV -> BI	0.065	0.461	0.645
SI -> BI	-0.008	0.065	0.948
UA -> UB	0.114	0.837	0.403

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil hipotesis diterima atau tidak. Dengan metode Bootstrapping, tingkat signifikansi uji ini adalah 5%. Apabila nilai T-statistical lebih besar dari nilai T-tabel dan nilai P kurang dari 0,05, maka hipotesis dianggap diterima [21].

D. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan tingkat signifikansi 5% menggunakan metode Bootstrapping, hanya beberapa hipotesis yang diterima. Hipotesis yang diterima meliputi H3 (Social Influence terhadap Behavioural Intention), H7b (Habit terhadap Use Behaviour), dan H14 (Indulgence/Restraint terhadap Use Behaviour). Sementara itu, sebagian besar hipotesis lainnya, seperti H1, H2, H4a, H4b, dan H5 hingga H13, ditolak karena nilai T-statistiknya lebih rendah dari T-tabel atau nilai P lebih tinggi dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa faktor seperti Performance Expectancy, Effort Expectancy, dan dimensi budaya lainnya tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Behavioural Intention dan Use Behaviour dalam penelitian ini.

E. Referensi

- [1] N. Nazira, E. Saputra, and A. Marsal, "Analysis Of Continuance Use Intention Of Tiktok As Educational Information With Expectation Confirmation Model (ECM) And Information System Succes Model (ISSM)," *J. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 4, pp. 527–533, 2024.
- [2] Meliyawati and F. N. Hasan, "Analisis Sentimen Pengguna Aplikasi CapCut Pada Ulasan di Play Store Menggunakan Metode Naïve Bayes," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 4, pp. 2272–2280, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1555.
- [3] T. Yasman and D. M. Sari, "Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang Dwi Mutia Sari Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang," *J. Ris. Rumpun Seni, Desain dan Media JURSENDEM*, vol. 3, no. 1, pp. 248–260, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2668>
- [4] R. Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media Pembelajaran," *J. Phys. Sci. Learn.*, vol. 07, no. 1, pp. 27–32, 2023.
- [5] D. I. Nursita, "Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto," *J. Educ.*, vol. 05, no. 04, pp. 17843–17848, 2023.
- [6] D. Wulan, Syaifullah, E. Saputra, M. Rahmawita, and A. Marsal, "Analysis of User Experience of the CapCut Application in Generation Z for Social Media Content Using the User Experience Questionnaire Method," *Sci. J. Informatics*, vol. 11, no. 3, pp. 721–732, 2024, doi: 10.15294/sji.v11i3.7543.
- [7] A. Sagita *et al.*, "Penerapan Metode Random Forest Dalam Menganalisis," vol. 7, no. 6, pp. 3307–3313, 2023.
- [8] S. Syaifullah, O. S. Ozi, and H. radiles Hasdi, "Analisis Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Efektifitas Integrated Academic Information System

- (Iraise) Uin Suska Riau," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 18, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.6221.
- [9] H. Sriwindono and S. Yahya, "Toward Modeling the Effects of Cultural Dimension on ICT Acceptance in Indonesia," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 65, no. ICIBSoS, pp. 833–838, 2012, doi: 10.1016/j.sbspro.2012.11.207.
- [10] M. G. de Blanes Sebastián, A. Antonovica, and J. R. Sarmiento Guede, "What are the leading factors for using Spanish peer-to-peer mobile payment platform Bizum? The applied analysis of the UTAUT2 model," *Technol. Forecast. Soc. Change*, vol. 187, no. December 2022, 2023, doi: 10.1016/j.techfore.2022.122235.
- [11] H. E. Kaplan and E. Gürbüz, "An extended UTAUT2 perspective - determinants of mobile banking use intention and use behavior," *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilim. Fakültesi Derg.*, vol. 14, no. 1, pp. 207–227, 2021, doi: 10.25287/ohuiibf.734288.
- [12] K. Tamilmani, N. P. Rana, and Y. K. Dwivedi, "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: A Meta-Analytic Evaluation of UTAUT2," *Inf. Syst. Front.*, vol. 23, no. 4, pp. 987–1005, 2021, doi: 10.1007/s10796-020-10007-6.
- [13] Y. Darniyanti, T. Arensi, and M. Subhan, "Pengembangan Video Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Ips Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup siswa Kelas Iv Di Sdn No 21/Vi Rantau Suli," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 9, no. 2, pp. 5343–5355, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i2.1310.
- [14] H. Ary Setyadi, Sardiarinto, W. Nugroho, and D. Satria Perbawa, "Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 5, no. 2, pp. 1841–1848, 2024.
- [15] M. Ardiansyah, M. M, and Riswanto, "Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN," *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 5, no. 3, pp. 91–102, 2023, doi: 10.60083/jidt.v5i3.398.
- [16] P. Pahmi, Liping Deng, and Marissa Syafwin, "Using the Capcut Application as A Learning Media," *J. Int. Inspire Educ. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–51, 2022, doi: 10.55849/jiiet.v1i1.37.
- [17] C. Andreas, "UTAUT and UTAUT 2: A Review and Agenda for Future Research," *The Winners*, vol. 13, no. 2, pp. 106–114, 2012.
- [18] A. H. Suasapha, "Dimensi Budaya Hofstede Dan Refleksinya Pada Perjalanan Wisata Generasi Z: Sebuah Penelurusan Awal," *Paryatka J. Pariwisata Budaya dan Keagamaan*, vol. 1, no. 2, pp. 63–74, 2023.
- [19] H. Oktavia, L. Abdurrahman, and R. Mulyana, "Pembuatan model balanced scorecard ti menggunakan pendekatan structural equation model (sem) berbasis varian di pt . Telekomunikasi indonesia tbk pada unit enterprise service (sem) on varian models in pt . Telekomunikasi indonesia enterprise," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 9347–9354, 2021.
- [20] K. S. Taber, "The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education," *Res. Sci. Educ.*, vol. 48, no. 6, pp. 1273–1296, 2018, doi: 10.1007/s11165-016-9602-2.
- [21] S. Wang, G. Shi, M. Lu, R. Lin, and J. Yang, "Determinants of active online

learning in the smart learning environment: An empirical study with pls-sem," *Sustain.*, vol. 13, no. 17, pp. 1–19, 2021, doi: 10.3390/su13179923.