

**EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI CANVA  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*  
*QUESTIONNARE (UEQ)* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

**SKRIPSI**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**JENJANG SARJANA**



Oleh

**IRDANIA ULY LAHMI**

**09031482326026**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

# LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI CANVA  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*  
*QUESTIONNARE (UEQ)* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh:

Irdania Uly Lahmi 09031482326026

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



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

NIP. 197910202010121003

Palembang, 24 Januari 2025

Pembimbing I,



Iin Seprina, M.Kom.

NIP. 198303182023212034

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irdania Uly Lahmi

NIM : 09031482326026

Jurusan : Sistem Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Evaluasi *Usability* dan *User Experience* Aplikasi Canva dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*

Hasil pengecekan *Software Authenticate/Turnitin*: 17 %

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 13 Januari 2025



**Irdania Uly Lahmi**  
**NIM. 09031482326026**

## HALAMAN PERSETUJUAN TELAH DI UJI

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 24 Januari 2025

Nama : Irdania Uly Lahmi

NIM : 09031482326026

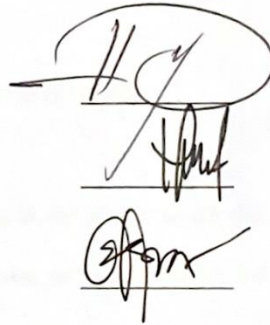
Judul : Evaluasi *Usability* dan *User Experience* Aplikasi Canva dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*

Komisi Penguji :

1. Ketua : Dr. Ali Ibrahim, M.T

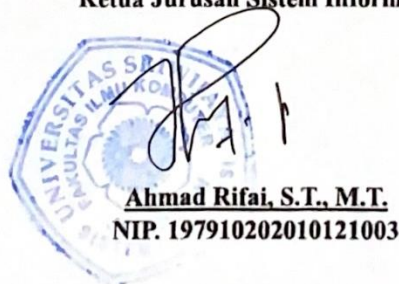
2. Pembimbing I : Iin Seprina, M. Kom

3. Penguji : Endang Lestari, S.Kom., M.T



**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**NIP. 197910202010121003**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir yang berjudul **“Evaluasi Usability Dan User Experience Aplikasi Canva Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan System Usability Scale (SUS)”** dengan baik. Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan strata satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak selama menyelesaikan Tugas Akhir ini, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu menyertai dan melimpahkan berkat-Nya kepada penulis.
2. Mama, Papa, Kakak dan Abang tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada saya.
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 Iin Seprina, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu kepada saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Ibu Dinda Lestarini, S.SI., M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik saya yang telah banyak membantu selama ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Jurusan Sistem Informasi.
8. Sahabat dan teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan, semangat dan tempat berkeluh kesah.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Aamiin.

Palembang, Januari 2025

Penulis,

Irdania Uly Lahmi

NIM. 09031482326026

**EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI CANVA  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE  
QUESTIONNARE (UEQ)* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

Oleh

**Irdania Uly Lahmi**

**09031482326026**

**ABSTRAK**

Aplikasi Canva menjadi aplikasi yang populer dibidang pendidikan terutama pada mahasiswa karena canva menawarkan template yang bisa digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan kreatif. Namun disisi lain canva masih belum menunjukkan keberhasilan dalam memberikan kepuasan pengguna terutama mahasiswa dalam mencapai tujuan mereka. Maka untuk mengetahui kendala apa saja yang di hadapi oleh pengguna diperlukannya evaluasi *usability* dan *user experience* pada aplikasi canva dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*. Pada penelitian evaluasi dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya angkatan 2022-2024. Hasil analisis *User Experience Questionnaire (UEQ)* menerangkan bahwa Angkatan 2022 memiliki pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan Angkatan 2023 sampai 2024, nilai *mean* skala efisiensi (*Efficiency*) pada angkatan 2023 mendapatkan nilai yang rendah. Hasil analisis pada *System Usability Scale (SUS)* nilai tertinggi diperoleh angkatan 2024 yaitu 83.1 sedangkan nilai terendah yaitu angkatan 2022 senilai 77.3. Secara keseluruhan semua angkatan masuk kedalam tingkatan “acceptable” dalam kategori Acceptability. Dalam kategori grade scale, semua angkatan masuk tingkatan “B”, sedangkan pada kategori adjective grades, angkatan 2022 masuk ke dalam tingkatan “Good”, angkatan 2023 dan 2024 masuk ke dalam tingkatan “Excellent”. Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat diterima dan angkatan 2022-2024 sudah memiliki pengalaman pengguna yang baik, tetapi masih perlu dilakukan peningkatan terutama pada aspek efisiensi (*Efficiency*).

**Kata Kunci:** *User Experience Questionnaire*; *System Usability Scale*; Aplikasi Canva; Universitas Sriwijaya

***EVALUATION OF USABILITY AND USER EXPERIENCE OF CANVA  
APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)  
AND SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHODS***

*By*

**Irdania Uly Lahmi**

**09031482326026**

***ABSTRACT***

*The Canva application is a popular application in the field of education, especially for students because Canva offers templates that can be used to create interesting and creative presentations. But on the other hand, Canva still has not shown success in providing user satisfaction, especially students, in achieving their goals. So to find out what obstacles are faced by users, it is necessary to evaluate usability and user experience in the canva application using the User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Scale (SUS) methods. The evaluation research was conducted on students of the Faculty of Computer Science, Sriwijaya University class of 2022-2024. The results of the User Experience Questionnaire (UEQ) analysis explain that the Class of 2022 has a better user experience than the Class of 2023 to 2024, the mean value of the efficiency scale (Efficiency) in the class of 2023 gets a low score. The results of the analysis on the System Usability Scale (SUS) obtained the highest value of class 2024, namely 83.1 while the lowest value is class 2022 worth 77.3. Overall, all batches fall into the “acceptable” level in the Acceptability category. In the grade scale category, all batches entered the “B” level, while in the adjective grades category, the 2022 batch entered the “Good” level, the 2023 and 2024 batches entered the “Excellent” level. It can be concluded that the Canva Application is acceptable and the class of 2022-2024 already has a good user experience, but improvements still need to be made, especially in the efficiency aspect.*

**Keywords:** *User Experience Questionnaire; System Usability Scale; Canva Application; Sriwijaya University*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN TELAH DI UJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah.....	4
1.4    Tujuan Penelitian.....	5
1.5    Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1    Penelitian Terdahulu.....	6
2.2    Aplikasi Canva .....	10
2.3    System Usability Scale (SUS).....	10
2.4    User Experience Questionnaire (UEQ).....	12
2.5    UEQ Data Analysis Tools .....	14
2.6    IBM SPSS <i>Statistic</i> .....	14
2.7    Populasi dan Sampel .....	14
2.8    Teknik Pengambilan Sampel.....	15
2.9    Rumus Lameshow .....	16
2.10   Analisis Data .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1    Tahapan Penelitian .....	18

3.2	Studi Literatur .....	19
3.3	Identifikasi Masalah .....	19
3.4	Teknik Pengambilan Sampel.....	19
3.5	Pengumpulan Data .....	20
3.6	Analisis Data Pengujian .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>25</b>
4.1	Deskripsi Masalah.....	25
4.2	Analisis Inconsistencies Data.....	26
4.3	Analisis Data Kuantitatif.....	29
4.4	Analisis User Experience Questionnaire (UEQ).....	33
4.5	Analisis System Usability Scale (SUS) .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Skala <i>UEQ</i> .....	13
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Penelitian .....	18
<b>Gambar 3.2</b> Skala Instrumen Pernyataan <i>UEQ</i> .....	13
<b>Gambar 4.1</b> Hasil Analisis <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022.....	37
<b>Gambar 4.2</b> Grafik <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022.....	37
<b>Gambar 4.3</b> Hasil Analisis <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023.....	41
<b>Gambar 4.4</b> Grafik <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023.....	42
<b>Gambar 4.5</b> Hasil Analisis <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024.....	46
<b>Gambar 4.6</b> Grafik <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024.....	46
<b>Gambar 4.7</b> Skala Penentuan Hasil Nilai SUS .....	51

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	6
<b>Tabel 2.2</b> Pernyataan Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
<b>Tabel 2.3</b> Skala Penilaian ( <i>Likert</i> ) .....	12
<b>Tabel 3.1</b> Pernyataan Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	22
<b>Tabel 4.1</b> Tabel Inconsistencies Data.....	26
<b>Tabel 4.2</b> Tabel Inconsistencies Data yang diperbarui .....	28
<b>Tabel 4.3</b> Uji validitas Skala Attractiveness .....	30
<b>Tabel 4.4</b> Uji validitas Skala Perspicuity.....	30
<b>Tabel 4.5</b> Uji validitas Skala Efficiency .....	31
<b>Tabel 4.6</b> Uji validitas Skala Dependability .....	31
<b>Tabel 4.7</b> Uji validitas Skala Stimulation.....	31
<b>Tabel 4.8</b> Uji validitas Skala Novelty.....	32
<b>Tabel 4.9</b> Uji validitas <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	32
<b>Tabel 4.10</b> Uji reliabilitas <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	33
<b>Tabel 4.11</b> Uji reliabilitas <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	33
<b>Tabel 4.12</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Attractiveness User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022 .....	34
<b>Tabel 4.13</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Perspicuity User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022 .....	34
<b>Tabel 4.14</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Efficiency User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022 .....	35
<b>Tabel 4.15</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Dependability User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022. ....	35
<b>Tabel 4.16</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Stimulation User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022 .....	36
<b>Tabel 4.17</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Novelty User Experience (UEQ) Questionnaire</i> Angkatan 2022 .....	36
<b>Tabel 4.18</b> Hasil <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2022.....	37
<b>Tabel 4.19</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Attractiveness User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023 .....	38
<b>Tabel 4.20</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Perspicuity User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023 .....	39

<b>Tabel 4.21</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Efficiency User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023 .....	39
<b>Tabel 4.22</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Dependability User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023 .....	40
<b>Tabel 4.23</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Stimulation User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023 .....	40
<b>Tabel 4.24</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Novelty User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023 .....	41
<b>Tabel 4.25</b> Hasil <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2023.....	42
<b>Tabel 4.26</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Attractiveness User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024 .....	43
<b>Tabel 4.27</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Perspiciuity User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024 .....	43
<b>Tabel 4.28</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Efficiency User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024 .....	44
<b>Tabel 4.29</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Dependability User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024 .....	44
<b>Tabel 4.30</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Stimulation User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024 .....	45
<b>Tabel 4.31</b> Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Novelty User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024 .....	45
<b>Tabel 4.32</b> Hasil <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Angkatan 2024.....	46
<b>Tabel 4.33</b> Hasil Perhitungan Metode SUS Angkatan 2022.....	47
<b>Tabel 4.34</b> Hasil Perhitungan Metode SUS Angkatan 2023.....	49
<b>Tabel 4.35</b> Hasil Perhitungan Metode SUS Angkatan 2024.....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat Kesediaan Membimbing.....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Kuesioner Penelitian .....	B-1
<b>Lampiran 3</b> Data Hasil Penelitian .....	C-1
<b>Lampiran 4</b> <i>Similiarity Check</i> .....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Surat Pengecekan <i>Similiarity</i> .....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing.....	F-1

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kreativitas seseorang dalam seni merupakan hal yang harus disalurkan dengan mudah, agar hal tersebut dapat berkembang menjadi sesuatu yang bermanfaat dan bernilai. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan dan menciptakan hal baru seperti gagasan pemikiran dan konsep (Virmayanti et al., 2023). Kreativitas dalam seni dapat berupa menggambar, mendesain, atau mengedit sesuatu. Untuk menyalurkan hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan media yang ada pada saat ini. Salah satu media untuk menyalurkan kreativitas tersebut dapat di akses dengan aplikasi pada *smarthphone*.

Aplikasi tersebut haruslah memiliki kebergunaan dan memberikan kepuasan terhadap pengguna yang ingin menyalurkan kreativitas mereka dalam seni. Kebergunaan (*usability*) sebagai atribut dalam kualitas yang dapat menilai bahwa seberapa mudah antarmuka pengguna yang digunakan (Rohman dalam Hidayah et al., 2022). Kebergunaan aplikasi menjadi tolak ukur yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan aplikasi dalam berinteraksi dengan pengguna. Sehingga, dengan adanya evaluasi kebergunaan (*usability*) terhadap aplikasi, maka akan diketahui faktor apa saja yang seharusnya diperbaiki untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna juga dapat dinilai dari segi pengalaman pengguna (*user experience*) ketika menggunakan aplikasi. pengalaman pengguna (*user experience*) merupakan respon pengguna yang mencakup semua emosi,

keyakinan, preferensi pengguna selama menggunakan suatu produk atau jasa (Adytia et al., 2022).

Salah satu aplikasi yang populer dan menarik digunakan untuk menyalurkan kreativitas seni yaitu Aplikasi Canva. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang diperuntukkan untuk membuat presentasi, poster, dokumen, edit foto atau video, dan konten visual lainnya. Aplikasi Canva dikategorikan sebagai aplikasi seni, desain serta aplikasi menggambar dan melukis. Di lansir dari *Play Store* Aplikasi Canva menjadi aplikasi yang diminati karena memiliki 16 juta ulasan, memiliki fitur yang lengkap, dan mudah dipahami.

Pengguna canva terdiri dari berbagai kalangan dari berbagai bidang kehidupan. Salah satu bidang yang membutuhkan aplikasi canva adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kegiatan yang membahas mengenai wawasan untuk menambahkan keterampilan dan landasan kehidupan (Rahman et al., 2022). Hal tersebut diperlukan karena bidang pendidikan saat ini menerapkan konsep pendidikan yang harus mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu contoh dari penerapan konsep tersebut dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran yang interaktif. Sehingga, canva menawarkan fitur yang dapat menunjang proses tersebut.

Pada bidang pendidikan, mahasiswa menjadi salah satu pengguna yang memanfaatkan aplikasi canva untuk mendukung proses perkuliahan mereka di Universitas. Mahasiswa memanfaatkan aplikasi canva salah satunya untuk membuat presentasi. Presentasi adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan atau memaparkan suatu informasi berdasarkan topik bahasan



secara sistematis, terstruktur, menarik, dan mudah dimengerti (Dewi & Supardi, 2023). Presentasi menjadi aktivitas rutin yang dilakukan mahasiswa dalam perkuliahan.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menawarkan solusi untuk menciptakan presentasi menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang mendalam (Kajian et al., 2024). Canva menawarkan template yang bisa digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan kreatif. Penggunaan Canva dalam presentasi dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan dalam mengaplikasikan desain grafis untuk presentasi (Nazelliana et al., 2023). Namun, aplikasi canva masih belum menunjukkan keberhasilan dalam memberikan kepuasan pengguna terutama mahasiswa dalam mencapai tujuan mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa fitur di aplikasi canva hanya dapat digunakan pada akun premium. Permasalahan tersebut termasuk kedalam permasalahan *usability* dari aspek kemudahan, kepuasan, kemampuan.

Oleh karena itu, peneliti menjadikan objek penelitiannya adalah aplikasi Canva yang subjeknya adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Sriwijaya. Pada saat ini belum adanya penelitian mengenai evaluasi *usability* dan *user experience* aplikasi Canva. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan evaluasi *usability* dan *user experience* pada aplikasi canva dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*. *User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan metode pengukuran pengalaman pengguna. UEQ terbagi menjadi 6 skala pengukuran yang meliputi aspek daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), kejelasan (*perspicuity*), *Stimulation* (stimulasi), kebaruan (*novelty*) dan ketepatan (*dependability*) (Khanza

Pangestu et al., 2023). Sedangkan SUS merupakan alat ukur *usability* yang “*quick and dirty*” dan perhitungannya yang tidak begitu rumit (Hidayah et al., 2022).

Pada penelitian ini akan mengevaluasi *usability* dan *User Experience* aplikasi canva dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)* berdasarkan penilaian dan respon dari pengguna tidak premium. Dua metode tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang berbeda dan memberikan evaluasi yang lebih lengkap terkait *usability* dan *User Experience* aplikasi canva. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui persepsi, pengalaman dan kendala apa saja yang dihadapi pengguna ketika menggunakan aplikasi canva.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apa persepsi (kemudahan, kepuasan, kemampuan) pengguna ketika menggunakan aplikasi canva?
2. Bagaimana pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi canva?
3. Apa kendala yang dihadapi pengguna ketika menggunakan aplikasi canva?

## 1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah pada penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus pada evaluasi *usability* dan *user experience* pada Aplikasi Canva.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek yang perlu diperbaiki pada Aplikasi Canva.
3. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*.

4. Subjek Penelitian ini adalah pengguna canva pada bidang Pendidikan yaitu Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Sriwijaya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui persepsi (kemudahan, kepuasan, kemampuan) pengguna terhadap aplikasi canva.
2. Untuk mengetahui pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi canva.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi canva.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti Lain  
Penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai referensi tambahan dan rujukan untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Sriwijaya  
Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Sriwijaya dalam menggunakan semua fasilitas yang tersedia pada aplikasi canva secara efektif untuk mendukung kegiatan perkuliahan

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Informasi, S., Sains, F., & Teknologi, D. (2023). *Analisis Evaluasi Penggunaan Aplikasi TikTok dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*. 4(2), 57–61. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jveit>
- Adytia, R., Rahman, I., Kartika Dewi, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembuatan Konten Tiktok untuk Marketing Produk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 899–908.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Asmasudirdja, A. Z., & Mayatopani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Ibis Paint X Menggunakan Metode System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 6(4), 671–682. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i4.33944>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- canva.com. (2024). *No Title*. Canva.Com. [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)
- Dewi, L. L., & Supardi, S. (2023). Penggunaan Lembar Analisis Materi Pada Metode Diskusi Presentasi dalam Upaya Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *PANDITA : Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.61332/ijpa.v6i2.71>

- Fajaria, M., & Ditha Tania, K. (2023). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 204–213.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Hidayah, N., Hasanah, N., & Asnawi, F. (2022). Evaluasi Usability Dalam User Experience Dengan Metode System Usability Scale Pada Aplikasi Inshot. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 4(1).
- Huda, M. Q., & Maulana, R. M. (2023). Evaluasi Usability pada Aplikasi Instagram Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(3), 259–270. <https://doi.org/10.32520/jupel.v5i3.2687>
- Ibm.com. (2024). *Perangkat lunak IBM SPSS*. Ibm.Com. <https://www.ibm.com/id-id/spss>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 73–78. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- Kajian, P., Ilmu, I., Kiiies, S., & Nur, M. D. M. (2024). *Eksplorasi Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kualitas Presentasi pada Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*. 0, 219–224.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>

- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319–328. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Nazelliana, D., Purwanti, P., Nurcahya, S. D., & Mardiyati, S. (2023). PKM Pemanfaatan Canva untuk Presentasi di PT. Dwimitra Elektrindo. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(5), 442–447.
- Nurdin, M., Muhaemin, A., Informatika, T., Teknik, F., & Buana, U. S. (2020). *Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik*. 7–10.
- Nurhaisya, N., Haeruddin, M. I. W., Dipomatmodjo, T. S. P., Sahabuddin, R., & Haeruddin, M. I. M. (2023). Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik dan Non Fisik terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada PT Pelindo (Persero) Regional IV Makassar. *Kompeten: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 2(1), 411–419. <https://doi.org/10.57141/kompeten.v2i1.53>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran

Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Pramono, V. (2021). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Z Gym Clinic Menggunakan System Usability Scale ( Sus ) Dan Usability Testing. *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 1–75.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Ratnawati, S., & Faris, M. (2023). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Tokopedia dengan Menggunakan Metode User Expeperience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(2), 210–216.

Sanny, Tiara, Zakia, & Pasaribu, R. (2023). Kegunaan Aplikasi Spss Pada Mahasiswa Manajemen Informatika Pada Mata Kuliah Statistika. *Journal of Student Development Information Technology (JoSDIT)*, 1(1), 30–34.

Tahitu, A., Wattimena, D., Ilmu, F., Dan, S., Politik, I., Kristen, U., Maluku, I., Ilmu, F., Dan, S., Politik, I., Kristen, U., & Maluku, I. (2023). *Vol 5 No 2 November 2023 E-ISSN PENGARUH MEDIA ONLINE TRIBUN AMBON*. 5(2).

Virmayanti, N. K., Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi dan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 515–527.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/20138/14577>

Widyastuti, Y., & Hidayatulloh, S. (2023). Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 74–83.  
<https://doi.org/10.31294/reputasi.v4i2.2341>