

Analisis Kepuasan Pengguna Canva Dan Gamma Dikalangan Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

¹Helen Anggraini,²RG Guntur Alam,³Agung Kharisma Hidayah

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

¹angrainihelen722@gmail.com ; ²datuak73@yahoo.com; ³agungkharismahidayah@umb.ac.id

Article Info

Article history:

Received, 2025-05-15

Revised, 2025-05-19

Accepted, 2025-06-03

Kata Kunci:

System Usability Scale,
kepuasan pengguna, Canva,
Gamma

Keywords:

System Usability Scale, user
satisfaction, Canva, Gamma

ABSTRAK

Canva dan Gamma merupakan platform desain grafis berbasis web yang banyak digunakan oleh mahasiswa untuk membuat brosur, presentasi, dan konten media sosial secara mudah dan cepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap kedua aplikasi tersebut memakai teknik system usability scale. Kegiatan dilakukan terhadap 100 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah menggunakan kedua aplikasi. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa aplikasi Canva memperoleh skor SUS sebesar 80,2 dan termasuk dalam kategori *Excellent*, sementara Gamma memperoleh skor rata-rata sebesar 72,4 dan berada dalam kategori *OK*. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun kedua aplikasi memiliki tingkat usability yang cukup baik, Canva dinilai lebih unggul oleh pengguna dari segi kemudahan penggunaan, integrasi fitur, dan kurva pembelajaran. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pengembang dan institusi pendidikan dalam memilih atau mengembangkan platform desain yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.

ABSTRACT

Canva and Gamma are web-based graphic design platforms widely used by students to create brochure, presentations, and social media content in a simple and efficient way. The purpose of this study is to evaluate user satisfaction with both applications using the System Usability Scale (SUS) method. The study involved 100 students from Universitas Muhammadiyah Bengkulu who had used both platforms. The results indicate that Canva achieved a SUS score of 80.2, categorized as *Excellent*, while Gamma received an average score of 72.4, categorized as *OK*. These findings suggest that although both applications demonstrate good usability, Canva is perceived to be superior in terms of ease of use, feature integration, and learning curve. The outcomes of this study can serve as a reference for developers with educational institutions on selecting or developing design tools that are more responsive to user needs.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



Penulis Konten:

Helen Anggraini

Program pendidikan Sistem Informasi

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: angrainihelen722@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan belajar. Di lingkungan pendidikan tinggi, digitalisasi menjadi pendorong utama dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif dan efisien. Mahasiswa saat ini dituntut tidak hanya menguasai materi akademik, tetapi juga memiliki keterampilan digital yang memadai, termasuk dalam hal menyusun dan menyampaikan informasi secara visual[1]. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, berbagai platform desain grafis berbasis web seperti Canva dan Gamma hadir sebagai solusi teknologi yang memudahkan pengguna dalam membuat konten visual secara cepat, menarik, dan profesional. Canva telah dikenal luas di kalangan mahasiswa maupun tenaga pendidik karena antarmuka yang intuitif, pilihan template yang beragam, dan kemudahan dalam mengakses fitur-fitur desain tanpa memerlukan keahlian khusus[2]. Di sisi lain, Gamma merupakan platform yang lebih baru dan mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk membantu pengguna dalam menyusun presentasi dan dokumen dengan gaya otomatis dan struktur yang lebih

sistematis[3]. Keduanya menawarkan keunggulan masing-masing, namun belum ada kajian empiris yang secara langsung membandingkan pengalaman pengguna (*user experience*) dari dua platform ini secara sistematis di lingkungan pendidikan tinggi[4].

Permasalahan yang muncul adalah belum diketahui secara jelas platform mana yang lebih unggul dari sisi kegunaan (*usability*) menurut persepsi pengguna, khususnya mahasiswa yang merupakan pengguna aktif kedua aplikasi tersebut. Padahal, pemilihan alat bantu digital yang tepat sangat penting untuk mendukung efektivitas proses belajar-mengajar, meningkatkan produktivitas, dan juga mendorong kreativitas mahasiswa dalam menyajikan ide secara visual. Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan skala kepuasan sistem System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kepuasan dan ketergunaan dalam aplikasi seperti Shopee, SIMRS, atau platform institusional lainnya[5]. Namun, penelitian mengenai *usability* aplikasi desain berbasis AI seperti Gamma dibandingkan dengan Canva masih sangat terbatas, sehingga diperlukan studi lebih lanjut untuk mengisi celah ini[6].

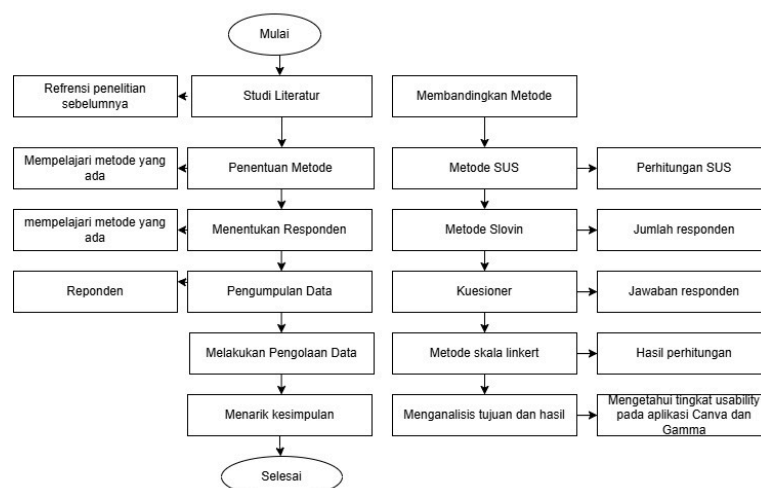
Untuk mencapai tujuan ini, metode SUS adalah alat ukur yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 untuk menilai tingkat kegunaan berbagai produk dan sistem secara cepat dan handal, digunakan sebagai pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini.[7]. SUS adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai tingkat kegunaan sebuah sistem secara cepat, sederhana namun valid dan telah digunakan secara meluas untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem dan aplikasi berbasis teknologi informasi. SUS mencakup sepuluh item pertanyaan yang dilihat berdasarkan nilai ketetapanannya, dan menghasilkan skor *usability* yang dapat diklasifikasikan dalam kategori tertentu (*Poor, OK, Good, Excellent*). Pendekatan ini dipilih karena efisien, mudah diimplementasikan, serta mampu memberikan gambaran umum yang dapat dipercaya tentang persepsi pengguna terhadap sebuah sistem[8].

Nilai kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada perbandingan *usability* antara dua platform desain berbasis web yang memiliki pendekatan teknologi berbeda-Canva dengan pendekatan desain konvensional berbasis template, dan Gamma dengan pendekatan otomatisasi berbasis kecerdasan buatan[9]. Hasil dari studi seperti yang diharapkan dapat berkontribusi nyata dalam proses pengembangan sistemnya desain visual yang lebih membantu pengguna dan mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di sebuah perguruan tinggi swasta maupun negeri.

Tujuan utama pada studi ini adalah untuk mengukur sekaligus membandingkan tingkat kepuasan serta kemudahan penggunaan (*usability*) aplikasi Canva dan Gamma di kalangan para mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu memakai teknik (SUS). Signifikansi dari penelitian ini adalah menyediakan data empiris yang dapat menjadi acuan bagi mahasiswa, dosen, serta mengembangkan aplikasi dalam memilih atau menyempurnakan platform desain yang mendukung efektivitas komunikasi visual di era digitalisasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi dan membandingkan tingkat *usability* dua aplikasi desain grafis berbasis web, yaitu Canva dan Gamma, berdasarkan persepsi pengguna[10]. Penelitian ini dirancang dalam bentuk survei dan menyebarkan kuesioner kepada responden melalui media daring menggunakan Google Form. Alur penelitian ini bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah menggunakan kedua aplikasi, Canva dan Gamma, dalam aktivitas akademik seperti pembuatan presentasi, poster, dan materi visual lainnya. Penelitian melibatkan sebanyak 100 responden diambil dengan metode *purposive sampling*, tepatnya responden telah memiliki pengalaman dengan memanfaatkan kedua aplikasi secara aktif[11].

Proses pengambilan datanya dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner yaitu list pernyataan ditulis yang diberikan kepada responden untuk diisi langsung secara online[12]. Kuesioner ini terdiri dari 10 pernyataan, masing-masing dinilai dengan skala penilaian lima poin, dimulai Pilihan jawaban meliputi rangkaian yang sangat tidak setuju (1) sampai Sangat Setuju (5).[13]. Kuesioner dibuat sesuai dengan format standar SUS yang sudah ditetapkan oleh John Brooke pada tahun (1986), dan dimodifikasi tentang konteks penggunaan fungsi Canva dan Gamma[14]. Pertanyaan item SUS ditampilkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Item Pertanyaan SUS

No	Pernyataan
Q1	<u>Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi ini.</u>
Q2	<u>Saya merasa aplikasi ini terlalu kompleks. (Reverse scored)</u>
Q3	<u>Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.</u>
Q4	<u>Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini. (Reverse scored)</u>
Q5	<u>Fitur-fitur di aplikasi ini terintegrasi dengan baik.</u>
Q6	<u>Aplikasi ini terlalu tidak konsisten. (Reverse scored)</u>
Q7	<u>Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat.</u>
Q8	<u>Saya merasa aplikasi ini sangat membingungkan. (Reverse scored)</u>
Q9	<u>Saya merasa sangat percaya diri menggunakan aplikasi ini.</u>
Q10	<u>Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini. (Reverse scored)</u>

Berdasarkan data yang telah terkumpul, skor dari setiap item dihitung sesuai aturan buku SUS. Untuk pernyataan ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9), setiap pernyataan ganjil itu dikurangi 1 ; untuk pernyataan genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10), skor dihitung dengan rumus 5 - nilai. Total skor Setelah itu dikalikan 2.5 untuk memperoleh nilai SUS setiap responden, dengan rentang skor antara 0 hingga seratus.

Rumus penghitungan skor SUS sebagai berikut:

Nilai SUS dapat dihitung menggunakan rumus ini:

$$((P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-10)) \times 2.5$$

Penjelasan:

- Pernyataan1 hingga Pernyataan10 adalah nilai yang diberikan responden untuk masing-masing pernyataan.
- Skor SUS mencerminkan persepsi kegunaan suatu sistem dari sisi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna[15].

Uji validitas Pearson digunakan untuk mencoba validitas. melalui perangkat lunak SPSS, dengan nilai r-tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0.197. Item pernyataan Jika nilai r-tabel lebih besar dari nilai r-hitung, maka dianggap valid. Untuk mengevaluasi reliabilitas, digunakan menguji *Shapiro-Wilk* dan melihat normalitas data, serta uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pengguna Canva dan Gamma[16].

3. HASIL DAN ANALISIS

Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah 100 orang. yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Responden* diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, dengan 70% wanita dan 30% pria. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna aplikasi Canva dan Gamma di kalangan mahasiswa adalah wanita.

a. Uji Validitas

Validitas di uji dengan menggunakan analisis korelasi Pearson. Berdasarkan jumlah *responden* sebanyak 100, diperoleh nilai r-tabel senilai 0,197 di taraf signifikan 5%. Hasil validitas uji untuk setiap item pernyataan kuesioner SUS ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji validitas pernyataan kuesioner SUS untuk setiap item

No	Item	r-hitung Canva	r-hitung Gamma	r-tabel	Keterangan
1	Q1	0.495	0.495	0.197	Valid
2	Q2	0.450	0.622	0.197	Valid
3	Q3	0.444	0.566	0.197	Valid
4	Q4	0.516	0.468	0.197	Valid
5	Q5	0.482	0.343	0.197	Valid
6	Q6	0.496	0.574	0.197	Valid
7	Q7	0.587	0.502	0.197	Valid
8	Q8	0.405	0.403	0.197	Valid
9	Q9	0.558	0.472	0.197	Valid
10	Q10	0.458	0.521	0.197	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas data[17]. Hasil uji menunjukkan bahwa aplikasi Canva memiliki nilai $p = 0,07$ yang berarti data berdistribusi normal, sedangkan Gamma memiliki nilai $p = 0,03$ yang menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Jadi, analisis perbandingan menggunakan pengujian *Mann-Whitney U*.

Skor SUS Canva dan Gamma

Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Canva mempunyai standar kemudahan dengan nilai rata-rata standar 80,2 yang termasuk dalam kategori *Excellent*. Sementara itu, Gamma memiliki skor rata-rata 72,4 dengan kategori OK. Jadi nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna lebih berpengalaman menggunakan Canva dibandingkan Gamma. Hasil analisis skor SUS untuk kedua aplikasi dilampirkan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. menunjukkan hasil dari analisis nilai.

Aplikasi	Mean SUS	Standar Deviasi	Kategori
Canva	80,2	12,1	Excellent
Gamma	72,4	14,3	OK

Analisis Perbandingan Berdasarkan Setiap Pertanyaan

Berdasarkan analisis per pertanyaan, Canva secara konsisten mendapatkan skor lebih tinggi dibandingkan Gamma pada sebagian besar aspek. Pengguna menilai Canva lebih mudah digunakan, lebih intuitif, memiliki fitur yang lebih terintegrasi, dan memberikan rasa percaya diri lebih tinggi dalam penggunaannya. Sebaliknya, Gamma dinilai lebih kompleks, kurang konsisten, dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka Canva lebih user-friendly dibandingkan Gamma. Hasil analisis skor SUS per pertanyaan untuk aplikasi Gamma dan Canva ditampilkan pada table 4 berikut.

Tabel 4. Hasil analisis skor SUS per pertanyaan untuk aplikasi Gamma dan Canva

Pertanyaan	Canva (Mean)	Canva (SD)	Gamma (Mean)	Gamma (SD)	Interpretasi
Q1	3.8	0.9	3.2	1.1	Canva lebih mudah digunakan.
Q2	3.6	0.8	2.7	1.0	Gamma dianggap lebih kompleks.
Q3	3.9	0.7	3.3	1.2	Canva lebih intuitif.
Q4	3.5	0.9	2.9	1.1	Gamma lebih sering butuh bantuan.
Q5	3.7	0.8	3.1	1.0	Integrasi fitur Canva lebih baik.
Q6	3.4	0.9	2.5	1.2	Gamma lebih tidak konsisten.
Q7	3.8	0.8	3.0	1.3	Canva lebih mudah dipelajari.
Q8	3.6	0.7	2.8	1.1	Gamma lebih membingungkan.
Q9	3.9	0.6	3.2	1.0	Kepercayaan diri pengguna Canva lebih tinggi.
Q10	3.5	0.8	2.3	1.2	Gamma membutuhkan lebih banyak pembelajaran.

c. Analisis Interpretasi Skor

Pengguna Canva lebih puas dalam aspek kemudahan penggunaan, integrasi fitur, dan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi. Sebaliknya, Gamma mendapat skor lebih rendah, terutama dalam aspek kompleksitas dan kurva pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka Canva lebih ramah pengguna dan lebih mudah diakses, sedangkan Gamma memiliki tantangan dalam hal keterpahaman dan kecepatan adaptasi pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki tingkat *usability* yang lebih tinggi dibandingkan Gamma, dengan skor SUS sebesar 80,2 (kategori *Excellent*) dibandingkan 72,4 (kategori OK) pada Gamma. Canva unggul dalam hal kemudahan penggunaan, integrasi fitur, dan kepercayaan diri pengguna. Sebaliknya, Gamma menunjukkan kelemahan pada kompleksitas dan kurva pembelajaran, yang menghambat pengalaman pengguna. Untuk meningkatkan *usability* aplikasi Gamma, pengembang disarankan untuk menyederhanakan antarmuka dan menyediakan panduan penggunaan yang lebih jelas, terutama bagi pengguna pemula. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menguji aspek *usability* lainnya seperti efektivitas dan efisiensi, serta menggunakan metode evaluasi lain seperti *heuristic evaluation* atau *user experience testing* untuk memperkaya temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Junaedy Abu Huraerah, J. I. DRSH Sarundajang Kawasan Ringroad Manado, A. Wahid Abdullah, and A. Rivai, "PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PENDIDIKAN INDONESIA."
- [2] D. Yuliana, A. Baijuri, A. A. Suparto, S. Seituni, and S. Syukria, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 247–257, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1025.
- [3] Khaeruddin, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAMMA (AI) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH ERA KURIKULUM MERDEKA," *INTEC J. Inf. Technol. Educ. J.*, vol. 3, no. 3, 2024.
- [4] S. K. Ratri, B. T. Hanggara, and Y. T. Mursityo, "Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Website E-commerce di Indonesia menggunakan Metode Scenario Testing dan SUPR-Q (Studi Kasus: Tokopedia dan Bukalapak)," 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [5] A. Ulfah, D. Hermina, and N. Huda, "DESAIN INSTRUMEN EVALUASI YANG VALID DAN RELIABEL DALAM PENDIDIKAN ISLAM MENGGUNAKAN SKALA LIKERT," 2024.
- [6]) Edwin Zusrony *et al.*, "Optimalisasi Artificial Intelligence (AI) Gamma App Dalam Membuat Presentasi Menarik dan Informatif," *Ed. Oktober-Desember*, vol. 5, no. 4, pp. 6386–6392, 2024, doi: 10.55338/jpkmn.v5i4.4701.
- [7] M. W. Magister, A. Pendidikan, U. Kristen, and S. Wacana, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)".
- [8] A. P. Sukma, R. Yusuf, and R. H. Dai, "ANALISIS PENGUKURAN USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BAZNAS (SIMBA) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 3, no. 2, 2023.
- [9] A. Haqqi and Risnita, "Unsur Kebaruan (Novelty) dalam Penelitian: sebuah kajian literatur tentang Implementasi Kebaruan dalam sebuah penelitian," *Nazharat J. Kebud.*, vol. 29, no. 2, pp. 221–230, 2023, doi: 10.30631/nazharat.v29i2.114.
- [10] A. Yudano Perdana Putra and B. W. Soedijono A, "Evaluasi Tingkat Usability Website KPPN Kabupaten ABC Menggunakan Prinsip Usability".
- [11] M. Mairistiansyah and K. Nisa, "Analisis Usability Aplikasi Ngetem Menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus PT. Seino Indomobil Logiscitic)," *J. Eksplora Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 43–54, Sep. 2024, doi: 10.30864/eksplora.v14i1.1083.
- [12] D. P. Kesuma, "Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 212–222, 2020, doi: 10.35957/jtsi.v1i2.518.
- [13] M. T. Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., "Mengukur Usability Perangkat Lunak," no. 1596, p. 96, 2021.
- [14] P. Sa'adah, G. W. N. Wibowo, and R. H. Kusumodestoni, "Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 533–542, Jun. 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.13726.
- [15] E. Kurniawan, A. Nata, and S. Royal, "PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL," 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [16] D. Selpia, M. Fathurrahman, M. Susilawati, N. Pratiwi, and R. Purnami, "Jurnal Eksbar "Program Studi Statistika Hamzanwadi," *Desember 2024*, vol. 1, no. 2.
- [17] M. Lulu, L. Usman¹, and A. Gustalika², "Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone."