

Evaluating the Usability of Canva Among University Students in Pekanbaru Using the WEBUSE Method

Rahmat Hidayat ^{1*}, Yanti Andriyani ^{2*}, Mirdatul Husnah ^{3*}, Irfan Sinaga ^{4*}, Ririn Avelia ^{5*}, Dina Maisarah ^{6*}, Winda Fentika ^{7*}, Nindya Wulandari ^{8**}

* Ilmu Komputer, Universitas Riau

** Statistika, Universitas Riau

rahmat.hidayat@lecturer.unri.ac.id ¹

Article Info

Article history:

Received 2025-07-21

Revised 2025-08-12

Accepted 2025-08-23

Keyword:

*Usability Evaluation,
Canva,
Webuse,
University Students*

ABSTRACT

Canva is a design platform used to create social media graphics, presentations, posters, documents, and other visual content. This study aims to evaluate user satisfaction with the web-based version of Canva using the WEBUSE method, which covers four main aspects: Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, and Performance and Effectiveness. Data were collected through an online questionnaire distributed to university students in the Pekanbaru area via WhatsApp and Instagram. A total of 65 respondents were obtained through the data collection and screening process. The evaluation results show that all aspects fall into the "Good" usability category, with the highest average score in User Interface Design (0.75) and the lowest in Performance and Effectiveness (0.70), resulting in an overall average score of 0.725. Therefore, Canva's website is considered to have good usability according to user perceptions. This study is expected to serve as input for feature development and service quality improvement of Canva in the future.



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

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek pada kehidupan manusia. Teknologi informasi telah mengubah cara orang belajar, bekerja, dan berkomunikasi [1]. Hal ini merupakan sesuatu yang paling penting karena teknologi sangat penting untuk mendukung sarana kehidupan manusia [2]. Selain itu, kemajuan teknologi telah membuka jalan bagi metode lain yang lebih interaktif dan dapat disesuaikan [3]. Kemajuan teknologi informasi juga telah membantu industri desain dengan munculnya berbagai inovasi perangkat lunak desain. Kemajuan teknologi telah membuat proses desain lebih mudah dan lebih efisien. Canva adalah salah satu aplikasi yang paling terkenal dalam transformasi ini.

Platform Canva memiliki banyak fungsi terkait dengan desain dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti belajar, bekerja, dan memenuhi kebutuhan pribadi. Canva sangat membantu siswa dan mahasiswa membuat presentasi tugas,

poster kegiatan, dan infografik materi pelajaran yang menarik dan profesional, membantu pekerja mendesain laporan visual, pitch deck, materi promosi, dan konten media sosial perusahaan, untuk kebutuhan pribadi seperti kartu ucapan, jurnal digital, resume, dan undangan ulang tahun. Canva membantu pengguna kreatif dengan menyediakan berbagai komponen desain yang dapat disesuaikan, seperti gambar, ikon, grafik, dan animasi [4]. Aplikasi Canva masih menyediakan versi gratis atau tanpa biaya untuk pengguna [5]. Canva mencatat lebih dari 220 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2024, meningkat dari 135 juta pada 2023 dan 110 juta pada 2022 [6]. Di Indonesia, diperkirakan 1 dari setiap 13 orang telah menggunakan Canva, termasuk lebih dari 77.000 guru dan 2,3 juta siswa yang tergabung dalam komunitas pendidikan Canva pada tahun 2025 [7].

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai konten visual, termasuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan sebagainya. Canva tersedia di berbagai platform seperti android dan iOS dalam berbagai perangkat serta dapat

digunakan melalui software maupun website. Canva didirikan oleh tiga orang yaitu Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams pada 1 Januari 2013 di Perth, Australia [8]. Meskipun Canva memiliki banyak keuntungan bagi penggunanya, penting untuk mengetahui seberapa puas penggunanya dengan alat desain ini. Salah satu cara untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang digunakan yaitu dengan pengalaman penggunaan pengguna. Oleh karena itu, uji usability dilakukan pada aplikasi website Canva menggunakan metode WEBUSE.

Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi berbasis web seperti Canva. Webuse adalah teknik untuk mengevaluasi kegunaan yang menggunakan kuesioner online [9]. Dengan menggunakan kriteria evaluasi kegunaan, metode WEBUSE memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang sedang dievaluasi dan mengelompokkan kategori kegunaannya [10]. Metode ini sendiri menggunakan kriteria evaluasi *usability* yang meliputi *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness* untuk menilai kualitas sebuah situs web [11]. Evaluasi menggunakan metode WEBUSE memberikan gambaran komprehensif mengenai pengalaman pengguna untuk membantu pengembang mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna pada platform Canva berbasis website. Dengan menggunakan metode WEBUSE, penelitian ini dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang elemen usability seperti konten, navigasi, desain antarmuka, dan kinerja aplikasi dari sudut pandang pengguna. Dengan demikian, evaluasi menyeluruh sangat penting untuk mengidentifikasi perbaikan yang tepat sasaran untuk pengembang untuk melakukan perbaikan pada aplikasi mereka. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi ilmiah ke bidang evaluasi usability aplikasi berbasis web, khususnya pada aplikasi desain grafis, yang semakin populer di era teknologi saat ini. Oleh karena itu, temuan penelitian ini tidak hanya akan bermanfaat bagi pengembang aplikasi, tetapi juga dapat digunakan oleh peneliti lain yang tertarik dengan mengamati kepuasan pengguna dan pengembangan aplikasi berbasis web. Akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat membantu Canva mempertahankan posisinya sebagai aplikasi desain grafis utama yang terus memenuhi permintaan dan harapan pengguna.

Evaluasi antarmuka pengguna adalah proses penilaian yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna dari aspek kegunaan (*usability*) suatu sistem atau aplikasi. Fokus utama evaluasi ini mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menyelesaikan tugas menggunakan antarmuka. Misalnya, Aqliya, dkk dalam penelitiannya terhadap aplikasi H&M menggunakan evaluasi usability untuk mengidentifikasi berbagai masalah pada antarmuka, seperti navigasi dan respons sistem, serta untuk mengukur metrik efektivitas,

efisiensi, dan kepuasan, sehingga dapat dilakukan perbaikan desain antarmuka yang signifikan [12]. Demikian pula, Ardiansyah dan Itje Sela menggunakan pendekatan evaluasi usability berbasis kebutuhan pengguna dalam mendesain aplikasi kesehatan, dan berhasil memperoleh skor SUS (*System Usability Scale*) 78,5 yang menunjukkan tingkat kegunaan antarmuka yang baik [13]. Dengan demikian, evaluasi antarmuka pengguna tidak hanya mempermudah penggunaan sistem, tetapi juga menyediakan basis data empiris untuk meningkatkan kualitas desain UI/UX secara berkelanjutan.

WEBUSE adalah metode evaluasi usability berbasis kuesioner dimana pengguna memberikan penilaian terhadap situs web secara terstruktur dan akurat. Setiap pertanyaan kuesioner WEBUSE memiliki nilai range yang disebut dengan merit [14]. Metode ini menggunakan kriteria evaluasi usability yang meliputi *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness* untuk menilai kualitas sebuah situs web [11].

WEBUSE dipilih sebagai instrumen evaluasi *usability* berbasis kuesioner yang dirancang khusus untuk menilai kualitas situs web secara komprehensif melalui lima dimensi utama (*Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, dan *Performance and Effectiveness*)—dengan penilaian terstruktur melalui merit value pada setiap pertanyaan. Berbeda dengan SUS, yang merupakan alat cepat dan andal dengan 10 item dan menghasilkan skor keseluruhan dalam skala 0–100 tanpa pemetaan pada dimensi spesifik (*quick and dirty*, hanya mencerminkan rating global) [15]. WEBUSE menyediakan informasi diagnostik yang lebih rinci dan relevan untuk perbaikan spesifik aspek antarmuka web. Selain itu, dibandingkan dengan EUCS (*End-User Computing Satisfaction*), yang berfokus pada kepuasan pengguna terhadap sistem informasi secara umum dan menyertakan dimensi seperti *accuracy* dan *timeliness* [16]. WEBUSE lebih sesuai untuk konteks situs web karena indikatornya secara langsung mencakup usability fungsional dan visual yang menjadi fokus studi ini. Dalam metode WEBUSE, skor akhir usability dihitung pada rentang 0–1 dan diinterpretasikan sebagai berikut: 0,0–0,2 (*Bad*), 0,2–0,4 (*Poor*), 0,4–0,6 (*Moderate*), 0,6–0,8 (*Good*), dan 0,8–1,0 (*Excellent*) [17].

Pengujian *usability* metode WEBUSE, setiap jawaban diberi nilai merit dan diakumulasi sesuai kategori *usability*. Nilai tiap kategori diperoleh dari rata-rata nilai merit dalam kategori tersebut. Juga nilai usability website dihitung dari rata-rata semua kategori, lalu level *usability* ditentukan berdasarkan nilai tersebut dan lima pilihan jawaban yang tersedia untuk setiap pertanyaan.

Canva sangat membantu dalam proses desain, terutama bagi pemula. Aplikasi ini menawarkan berbagai keunggulan yang membuatnya menjadi pilihan utama bagi banyak orang. Canva dijadikan untuk mempelajari kemampuan mendesain grafis untuk menghasilkan konten visual yang berkualitas. Canva dapat diakses secara daring melalui browser di

perangkat desktop, atau untuk penggunaan di perangkat seluler dengan mengunduh aplikasinya melalui App Store maupun Play Store [18].

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan penelitian, uji validitas dilakukan dengan menggunakan perhitungan korelasi Pearson Product Moment [19]. Sebuah kuesioner dianggap valid jika setiap pertanyaannya mampu menggambarkan atau mengukur hal yang ingin diteliti oleh kuesioner tersebut. Rumus uji validitas dapat dilihat pada persamaan berikut ini.

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - \sum x_i \sum y_i}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X & variabel Y

x_i = Nilai data ke-i untuk kelompok variabel X

y_i = Nilai data ke-i untuk kelompok variabel Y

n = Banyak data

Uji reliabilitas merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu instrumen, khususnya kuesioner, yang berfungsi sebagai indikator dari suatu variabel atau konstruk. Instrumen dinyatakan reliabel apabila menghasilkan data yang stabil dan konsisten ketika digunakan dalam pengukuran yang berulang [20]. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat memberikan hasil yang konsisten, dan salah satu teknik pengukurannya adalah dengan menggunakan koefisien Cronbach's alpha seperti pada persamaan berikut ini.

$$\alpha = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left(1 - \left(\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right) \right)$$

dengan:

α = Koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = Banyak butir/item pertanyaan

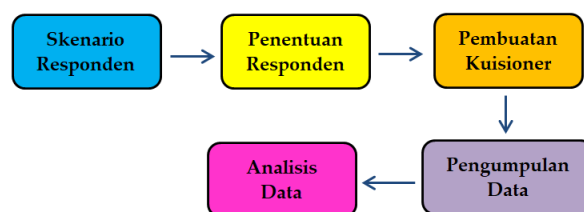
$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan

σ^2 = Jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan

Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 berarti instrumen tersebut dianggap baik dan konsisten. Namun sebaliknya, apabila nilainya di bawah 0,60 maka instrumen tersebut dinilai kurang andal atau tidak konsisten.

II. METODE

Penelitian ini terdiri dari lima proses utama yang dilakukan secara berurutan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, yaitu dimulai dari pembuatan skenario responden, penentuan responden, penyusunan kuesioner, pengumpulan data, dan analisis data. Penjelasan lebih lanjut mengenai setiap tahapan dalam penelitian ini akan diuraikan pada bab ini.



Gambar 1. Metode Penelitian

1. Skenario Responden

Skenario responden dirancang untuk menggambarkan penggunaan Canva.com oleh mahasiswa di Pekanbaru dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan akademik seperti pembuatan tugas, presentasi, maupun kebutuhan non-akademik seperti desain konten media sosial. Ini bertujuan agar responden dapat menilai pengalaman mereka secara spesifik dan kontekstual sesuai dengan aspek-aspek yang diukur dalam metode WEBUSE, seperti *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness*. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian evaluasi usability yang menekankan pentingnya memahami konteks penggunaan agar hasil evaluasi lebih valid dan aplikatif.

2. Penentuan Responden

Responden dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria mahasiswa aktif yang berdomisili di Pekanbaru dan telah menggunakan canva.com. Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh benar-benar berasal dari pengguna yang memiliki pengalaman cukup dalam menggunakan aplikasi sehingga penilaian dapat lebih akurat dan representatif. Metode purposive sampling ini juga digunakan dalam penelitian kepuasan pengguna aplikasi digital lainnya [21].

3. Pembuatan Kuesioner

Instrumen utama penelitian berupa kuesioner daring yang disusun berdasarkan indikator evaluasi WEBUSE, meliputi empat kategori utama yaitu Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, serta Performance and Effectiveness. Setiap kategori terdiri dari beberapa pertanyaan yang telah disesuaikan dan dimodifikasi dari penelitian terdahulu agar relevan dengan konteks penggunaan canva.com oleh mahasiswa. Kuesioner kemudian diuji pada keseluruhan responden untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas diuji dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha, dengan nilai $\geq 0,6$ dianggap reliabel.

4. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara daring dengan menyebarkan kuesioner melalui media sosial WhatsApp dan Instagram

yang menjangkau mahasiswa dan mahasiswi di kawasan Pekanbaru. Metode pengumpulan data daring dipilih karena efisiensi waktu dan biaya serta kemudahan akses bagi responden. Pendekatan ini juga umum digunakan dalam penelitian evaluasi kepuasan pengguna aplikasi digital dan layanan akademik [22]. Jumlah responden yang berhasil dikumpulkan sebanyak 67 orang.

5. Analisis Data

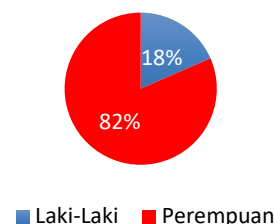
Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner berbasis metode WEBUSE, di mana setiap jawaban responden dikonversi ke dalam nilai merit berdasarkan skala lima poin: 0,00 untuk sangat tidak setuju, 0,25 untuk tidak setuju, 0,50 untuk netral, 0,75 untuk setuju, dan 1,00 untuk sangat setuju. Nilai merit tersebut kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk setiap dimensi evaluasi usability, yakni Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, serta Performance and Effectiveness. Selanjutnya, nilai rata-rata dari seluruh dimensi digunakan untuk menghitung skor usability keseluruhan Canva.com. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran mengenai tingkat kepuasan pengguna canva.com di kalangan mahasiswa Pekanbaru. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode WEBUSE yang memfokuskan pada pengembangan sistem evaluasi usability berbasis web melalui pendekatan subjektif dengan melibatkan partisipasi aktif pengguna dalam memberikan penilaian terhadap sebuah website [23].

Pengujian hipotesis mengenai perbedaan skor antar dimensi usability menggunakan Uji Friedman yang sesuai untuk data berskala ordinal dengan pengukuran berulang pada kelompok responden yang sama [24]. Jika hasil Uji Friedman menunjukkan perbedaan yang signifikan, analisis dilanjutkan dengan Uji Wilcoxon Signed-Rank sebagai post-hoc test untuk mengidentifikasi pasangan variabel yang memiliki perbedaan signifikan [25]. Koreksi Holm diterapkan untuk mengendalikan familywise error rate akibat adanya pengujian ganda. Seluruh analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini kuesioner disebarikan secara daring kepada mahasiswa/i yang berada di kawasan Pekanbaru melalui media sosial yaitu WhatsApp dan Instagram. Hasil yang didapatkan berupa 67 jumlah responden. Pada bagian ini peneliti melakukan screening dan mendapatkan dua responden yang tidak memenuhi syarat penelitian karena bukan merupakan mahasiswa/i Pekanbaru sehingga datanya dihapus dan total jawaban responden yang dapat diolah menjadi sebesar 65 jumlah responden. Kemudian data dikelompokkan menjadi beberapa kelompok sesuai karakteristik masing-masing untuk membedakan pengguna canva.com.

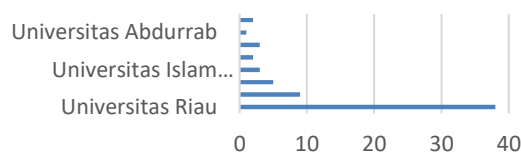
Jenis Kelamin



Gambar 2. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Pada Gambar 2 dapat dilihat keseluruhan responden berjumlah 65 orang dengan 12 (18%) berjenis kelamin laki-laki dan 53 (82%) berjenis kelamin perempuan. Dapat dilihat bahwa responden didominasi oleh Perempuan.

Asal Universitas

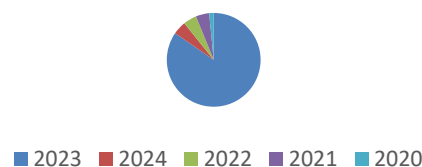


Gambar 3. Karakteristik Responden berdasarkan Asal Universitas

Pada Gambar 3 dapat diketahui bahwa keseluruhan responden yang mengisi kuesioner, sebanyak 3 (5%) responden berasal dari Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, 1 (1%) responden berasal dari Universitas Abdurrahman, 3 (5%) berasal dari Universitas Lancang Kuning, 2 (3%) berasal dari Universitas Muhammadiyah Riau, 3 (5%) berasal dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 5 (9%) berasal dari Politeknik Caltex Riau, 9 (11%) berasal dari Universitas Islam Riau, dan 38 (61%) berasal dari Universitas Riau. Hal ini menunjukkan Universitas Riau mendominasi asal universitas responden.

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 4 dapat dilihat bahwa Mahasiswa/I Angkatan 2023 mendominasi keseluruhan responden dengan jumlah sebanyak 55 (84%) responden, kemudian Angkatan 2024 sebanyak 3 (5%) responden, Angkatan 2022 sebanyak 3 (5%) responden, Angkatan 2021 sebanyak 3 (5%) responden dan Angkatan 2020 sebanyak 1 (5%) responden.

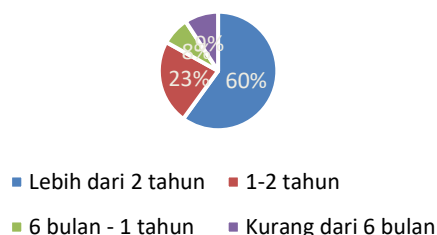
Angkatan



Gambar 4. Karakteristik Responden berdasarkan Tahun Angkatan

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 5, dapat diketahui bahwa responden yang mengisi kuesioner, sebanyak 39 responden yang menggunakan Canva.com selama lebih dari 2 tahun (60%), 15 responden yang menggunakan Canva.com selama 1-2 tahun (23%), 5 responden menggunakan Canva.com selama 6 bulan – 1 tahun (8%) dan 6 responden yang menggunakannya selama kurang dari 6 bulan (9%). Dapat disimpulkan keseluruhan responden telah cukup berpengalaman dalam penggunaan Canva.com.

Lama Penggunaan



Gambar 5. Karakteristik Responden berdasarkan Lama Penggunaan

Penelitian ini melibatkan 65 responden mahasiswa di Kota Pekanbaru yang telah disaring dari data awal sejumlah 67 responden, terdiri atas 12 laki-laki (18%) dan 53 perempuan (82%). Mayoritas responden berasal dari Universitas Riau (38 orang/61%), disusul Universitas Islam Riau (9 orang/11%), Politeknik Caltex Riau (5 orang/9%), dan sisanya dari beberapa perguruan tinggi lain. Berdasarkan angkatan, responden didominasi mahasiswa angkatan 2023 (55 orang/84%), dengan sebagian kecil dari angkatan 2020–2024. Dari sisi pengalaman, sebagian besar telah menggunakan Canva.com lebih dari 2 tahun (39 orang/60%), diikuti penggunaan 1–2 tahun (23%), 6 bulan–1 tahun (8%), dan kurang dari 6 bulan (9%), menunjukkan bahwa responden umumnya cukup berpengalaman dalam menggunakan Canva. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji untuk memastikan kelayakan instrumen dan mengukur ketepatan penggunaan instrumen. Uji penelitian yang digunakan, yaitu Uji Validitas dengan Korelasi *Product Moment* dan Uji Reliabilitas dengan rumus *Cronbach Alpha*. Berikut merupakan hasil pengujian yang dilakukan terhadap keseluruhan instrumen penelitian.

Uji Validitas merupakan sebuah uji yang dilakukan guna mengukur ketepatan instrumen dalam mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Instrumen dapat dikatakan valid ketika nilai *r*-hitung lebih besar daripada nilai *r*-tabel, sebaliknya instrumen dinyatakan tidak valid ketika nilai *r*-hitung lebih kecil daripada *r*-tabel. Pada penelitian ini digunakan pengujian terhadap 65 responden dengan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0.05, sehingga didapatkan *r*-tabel sebesar 0.244. Hasil pengujian validitas terhadap keseluruhan instrumen dapat dilihat pada Tabel I. Berdasarkan Tabel I, dapat diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan memiliki nilai *r*-hitung yang lebih besar daripada *r*-tabel menunjukkan bahwa semua pertanyaan bernilai valid.

TABEL I
HASIL UJI VALIDITAS

Variabel	Pertanyaan	r-hitung	Status
Content, Organization and Readability	CON1	0.687	Valid
	CON2	0.628	Valid
	CON3	0.733	Valid
	CON4	0.829	Valid
	CON5	0.715	Valid
	CON6	0.513	Valid
Navigation and Links	NAV1	0.804	Valid
	NAV2	0.784	Valid
	NAV3	0.747	Valid
	NAV4	0.61	Valid
	NAV5	0.519	Valid
	NAV6	0.814	Valid
User Interface Design	UID1	0.761	Valid
	UID2	0.697	Valid
	UID3	0.672	Valid
	UID4	0.671	Valid
	UID5	0.678	Valid
	UID6	0.814	Valid
Performance and Effectiveness	PE1	0.668	Valid
	PE2	0.742	Valid
	PE3	0.613	Valid
	PE4	0.745	Valid
	PE5	0.772	Valid
	PE6	0.742	Valid

Uji Reliabilitas merujuk pada suatu uji untuk mengukur konsistensi dan stabilitas jawaban yang diberikan responden. Instrumen dinyatakan reliabel atau handal jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada 0.60. Berikut hasil pengujian reliabilitas terhadap keseluruhan instrumen. Berdasarkan Tabel II, dapat diketahui bahwa koefisien Alpha bernilai 0.955 menunjukkan bahwa instrumen memiliki status sangat reliabel.

Berdasarkan hasil kuesioner pada variabel *Performance and Effectiveness* memperoleh skor terendah dibandingkan variabel lainnya. Dua pernyataan pada variabel ini yang memiliki nilai respon relatif kecil yakni pada PE1 dengan skor 0.668 dan PE3 memiliki hasil nilai 0.613. PE1 menunjukkan waktu tunggu pengguna saat memuat template atau halaman di Canva, sementara PE3 berisi pengguna mendapatkan masalah teknis saat mengakses Canva. Rendahnya nilai pada kedua pernyataan ini mengakibatkan nilai pada variabel tersebut menjadi rendah dan hal ini juga mengindikasikan bahwa sebagian responden merasakan kendala pada aspek kecepatan pemuatan konten dan reliabilitas akses. Hal ini menunjukkan bahwa faktor seperti waktu tunggu yang lama serta gangguan teknis pada saat mengakses platform berkontribusi terhadap rendahnya persepsi kinerja dan efektivitas Canva menurut responden.

TABEL II
HASIL UJI RELIABILITAS

Cronbach's Alpha	Status Reliabilitas
0.955	Sangat Tinggi (Excellent)

Setelah dilakukan pengujian pada masing-masing variabel menunjukkan bahwa keseluruhan instrumen valid dan reliabel. Selanjutnya dilakukan analisa pada Canva menggunakan WEBUSE. Masing-masing kategori per atribut atau pertanyaan akan terlebih dahulu di cari nilai usabilitasnya. Nilai usabilitas didapatkan dengan mentotalkan merit pada suatu kategori kemudian dibagi keseluruhan pertanyaan. Berikut merupakan nilai usabilitas pada masing-masing atribut.

TABEL III
NILAI RATA-RATA USABILITAS PER ATRIBUT

No	Pertanyaan	Poin	Tingkat Usabilitas
1	CON1	0,723	Baik (<i>Good</i>)
2	CON2	0,781	Baik (<i>Good</i>)
3	CON3	0,708	Baik (<i>Good</i>)
4	CON4	0,781	Baik (<i>Good</i>)
5	CON5	0,746	Baik (<i>Good</i>)
6	CON6	0,627	Baik (<i>Good</i>)
7	NAV1	0,731	Baik (<i>Good</i>)
8	NAV2	0,742	Baik (<i>Good</i>)
9	NAV3	0,723	Baik (<i>Good</i>)
10	NAV4	0,719	Baik (<i>Good</i>)
11	NAV5	0,642	Baik (<i>Good</i>)
12	NAV6	0,738	Baik (<i>Good</i>)
13	UID1	0,762	Baik (<i>Good</i>)
14	UID2	0,769	Baik (<i>Good</i>)
15	UID3	0,723	Baik (<i>Good</i>)
16	UID4	0,738	Baik (<i>Good</i>)
17	UID5	0,750	Baik (<i>Good</i>)
18	UID6	0,785	Baik (<i>Good</i>)
19	PE1	0,665	Baik (<i>Good</i>)
20	PE2	0,723	Baik (<i>Good</i>)
21	PE3	0,654	Baik (<i>Good</i>)
22	PE4	0,677	Baik (<i>Good</i>)
23	PE5	0,769	Baik (<i>Good</i>)
24	PE6	0,692	Baik (<i>Good</i>)

Tabel III menunjukkan bahwa keseluruhan atribut berada pada level Good atau bernilai baik. Selanjutnya keseluruhan data diolah sesuai kategori menurut metode WEBUSE untuk mengidentifikasi level usabilitas pada masing-masing kategori. Hasil pengolahan data disajikan pada Tabel 4.

TABEL IV
LEVEL USABILITAS PER VARIABEL

Kategori	Rata-rata	Level usability
Content, Organization, and Readability	0,73	<i>Good</i>
Navigation and Links	0,72	<i>Good</i>
User Interface Design	0,75	<i>Good</i>
Performance and Effectiveness	0,7	<i>Good</i>
Rata-Rata Evaluasi	0,725	<i>Good</i>

Pada Tabel IV menunjukkan bahwa rata-rata pada masing-masing kategori Canva.com memiliki peringkat *Good*, artinya Canva.com telah mampu menjawab kebutuhan dan keinginan pengguna. Dengan *Content, Organization, and Readability* mendapatkan skor 0.73, kemudian *Navigation and Links* mendapatkan skor 0.72, *User Interface Design* mendapatkan skor tertinggi yaitu 0.75 dan terakhir *Performance and Effectiveness* mendapatkan skor terendah yaitu 0.7 dengan rata rata keseluruhan evaluasi yaitu 0.725. Dapat dilihat bahwa kategori *Performance and Effectiveness* memiliki skor yang lebih rendah dibandingkan dengan katgori yang lain sehingga dalam pengembangannya Canva.com dapat berfokus pada katgori ini guna mencapai kepuasan pengguna.

Sebagai langkah untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antar kelompok perlakuan, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan metode Uji Friedman dan Uji Wilcoxon (Post-hoc). Berdasarkan hasil Uji Friedman, diperoleh nilai Chi-square sebesar 16,948 dan p-value sebesar 0,000724. Sementara itu, hasil Uji Post-hoc menunjukkan bahwa beberapa pasangan kelompok memiliki perbedaan signifikan, sementara yang lain tidak. Hasil Uji Post-hoc dapat dilihat pada Tabel V.

TABEL V
HASIL UJI POST-HOC

Penilaian	p_holm
Content, Organization, and Readability vs Navigation and Links	0.317864
Content, Organization, and Readability vs User Interface Design	0.116884
Content, Organization, and Readability vs Performance and Effectiveness	0.077037
Navigation and Links vs User Interface Design	0.004389
Navigation and Links vs Performance and Effectiveness	0.116884
User Interface Design vs Performance and Effectiveness	0.001105

Uji Friedman menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil dari keempat kategori penilaian usability Canva (Content, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness) yang diukur dengan metode WEBUSE ($\chi^2 = 16.948$, $p = 0.000724 < 0,05$), sehingga persepsi pengguna terhadap setiap aspek tidak seragam. Analisis post-hoc menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank dengan koreksi Holm mengidentifikasi bahwa *User Interface Design* memiliki skor secara signifikan lebih tinggi dibanding *Performance and Effectiveness* ($p_{\text{holm}} = 0.001105$) dan berbeda signifikan dengan *Navigation and Links* ($p_{\text{holm}} = 0.004389$) dengan nilai *User Interface Design* lebih tinggi, sedangkan perbedaan antara Content dengan kategori lainnya tidak signifikan ($p_{\text{holm}} > 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa pengguna sangat mengapresiasi tampilan antarmuka Canva dari segi tampilan, konsistensi desain, dan kemudahan penggunaan. Akan tetapi masih terdapat kesenjangan antara kualitas visual dan kinerja sistem

seperti kecepatan, kelancaran, dan respons waktu yang perlu ditingkatkan. Meskipun navigasi dianggap cukup baik, desain antarmuka tetap dipersepsikan lebih positif, sementara kualitas konten dinilai relatif seimbang dengan kategori lainnya. Secara keseluruhan, kekuatan utama Canva terletak pada desain visualnya, sedangkan kinerja dan navigasi menjadi area prioritas perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil analisis, aspek *Performance and Effectiveness* memperoleh skor terendah dan berbeda signifikan dengan User Interface Design (p value = 0,001105), menunjukkan bahwa meskipun desain antarmuka Canva dinilai sangat baik dari segi estetika, konsistensi, dan kemudahan penggunaan, kinerjanya masih perlu ditingkatkan lagi. Perbaikan dapat difokuskan pada optimasi kecepatan pemuatan halaman (*loading time*), peningkatan kelancaran interaksi (*responsiveness*), pengurangan *lag* pada fitur kompleks, serta pengujian *cross-platform* dan *cross-browser* secara berkala. Aspek *Navigation and Links* juga memerlukan perhatian melalui penyederhanaan struktur menu, penambahan tautan kontekstual, dan peningkatan visibilitas jalur navigasi agar akses fitur menjadi lebih efisien. Studi ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang terbatas dan homogen, penggunaan kuesioner berbasis persepsi yang rentan bias subjektif, serta pengukuran pada satu periode waktu sehingga tidak menangkap dinamika persepsi jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel lebih beragam, mengombinasikan data persepsi dengan metrik kinerja objektif, serta menggunakan pendekatan longitudinal untuk hasil yang lebih komprehensif.

Penelitian ini menggunakan metode WEBUSE dan analisis statistik berupa Uji Friedman serta Uji Wilcoxon Post-hoc untuk mengevaluasi empat dimensi usability yakni Content, Navigation, User Interface Design, serta Performance & Effectiveness dan menemukan bahwa User Interface Design secara signifikan lebih unggul dibandingkan performa. Sebagai perbandingan, sebuah penelitian menerapkan model Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisis kepuasan penggunaan Canva pada 124 mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur, dengan fokus pada persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, niat menggunakan, dan kondisi penggunaan nyata. Dari lima hipotesis yang diajukan, hanya satu yang ditolak, sementara sisanya menunjukkan bahwa Canva dianggap bermanfaat, mudah digunakan, dan cenderung digunakan kembali [26]. Sementara itu, penelitian serupa yang menggunakan TAM untuk mengevaluasi fitur Magic Studio Canva (berbasis AI) pada 100 mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan fitur AI berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan dan pemanfaatan, meskipun niat penggunaan tidak signifikan [27]. Secara keseluruhan, studi berbasis TAM lebih menekankan faktor adopsi teknologi, yaitu hubungan antara persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terhadap niat serta kepuasan

pengguna. Sebaliknya, penelitian ini mengukur usability aktual berdasarkan dimensi spesifik, sehingga memungkinkan perbandingan langsung antar aspek seperti antarmuka, navigasi, dan performa teknis, yang memberikan sudut pandang lebih aplikatif terhadap pengalaman pengguna Canva.

Penelitian ini masih bersifat *practical evaluation* dan belum mengarah pada inovasi metodologis baru, dengan jumlah responden yang relatif kecil (65 orang) sehingga membatasi generalisasi temuan. Selain itu, uji reliabilitas dan validitas instrumen pada populasi lokal belum dilakukan karena keterbatasan waktu. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh pada tahap ini dapat dipandang sebagai data awal yang berfungsi sebagai dasar untuk diskusi dan pengembangan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, jumlah responden yang lebih besar, serta pengujian instrumen yang lebih komprehensif untuk memperkuat validitas hasil.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode WEBUSE, dapat disimpulkan bahwa tingkat usability Canva berbasis website berada dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,725. Komponen dengan skor tertinggi terdapat pada aspek User Interface Design (0,75), yang menunjukkan bahwa antarmuka Canva dinilai menarik, intuitif, dan mudah digunakan. Sementara itu, skor terendah ditemukan pada aspek Performance and Effectiveness (0,70), yang mengindikasikan adanya kekurangan terkait kecepatan sistem, efisiensi fitur, atau stabilitas layanan yang perlu diperhatikan oleh pengembang. Berdasarkan hasil Uji Friedman, diperoleh nilai Chi-square sebesar 16,948 dan p -value sebesar 0,000724. Analisis post-hoc menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank dengan koreksi Holm mengidentifikasi bahwa User Interface Design memiliki skor secara signifikan lebih tinggi dibanding Performance and Effectiveness ($p_{holm} = 0.001105$). Canva memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman desain yang praktis dan mudah diakses, khususnya oleh mahasiswa di wilayah Pekanbaru sebagai target pengguna dalam studi ini. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan responden yang terbatas secara geografis dan hanya menggunakan pendekatan subjektif melalui metode WEBUSE. Sebagai langkah pengembangan lebih lanjut, disarankan mengintegrasikan inovasi metodologis dengan mengombinasikan metode WEBUSE bersama teknik evaluasi lain, seperti usability testing berbasis data perilaku pengguna atau heuristic evaluation yang diperkaya analisis otomatis, sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih mendalam dan memperkuat validitas hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Anggraini, R. G. Alam, dan A. K. Hidayah, "Analisis Kepuasan Pengguna Canva Dan Gamma Dikalangan Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 08, no. 2, 2025.
- [2] T. P. Sitepua, S. Aisyah, R. V. S. Silalahi, dan H. P. Destriatmajaya, "User Usability Lazada. Co. Id Menggunakan Metode Webuse," *J. Sist. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, 2024, Diakses: 20 Juni 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/JUSIKOM/article/view/7081>
- [3] R. Hidayat dkk., "Kajian Opini Publik Terhadap Tayangan Clash of Champions Menggunakan Support Vector Machine," *TAMIKA J. Tugas Akhir Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 4, no. 2, hlm. 274–281, 2024.
- [4] S. Nadyah, "Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran Ips Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Kelas Iv Sekolah Dasar Kecamatan Luak Kabupaten 50 Kota," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 02, hlm. 211–221, 2025.
- [5] K. Kristina, A. Darmianto, A. Y. A. Putra, D. Olivini, P. Kartini, dan M. Pakpahan, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Media Pembelajaran," *JMM J. Masy. Mandiri*, vol. 9, no. 2, hlm. 1868–1876, 2025.
- [6] N. Kumar, "Canva Statistics 2025: Active Users & Market Share," DemandSage. Diakses: 12 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.demandsage.com/canva-statistics/>
- [7] "2025 global outlook: What's top of mind for Canva leaders," Newsroom - Latest Canva news announcements, brand guidelines and media kit. Diakses: 12 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.canva.com/newsroom/news/international-trends-2025/>
- [8] M. Maryam, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar," PhD Thesis, IAIN Parepare, 2023. Diakses: 20 Juni 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/7034/>
- [9] A. R. Mutaqin, A. Rusman, B. O. Lubis, dan K. Ramanda, "Evaluasi Usability Website Seller Pada Online Marketplace Dengan Pendekatan Metode Webuse," *JIKA J. Inform.*, vol. 8, no. 1, hlm. 1, Jan 2024, doi: 10.31000/jika.v8i1.9597.
- [10] H. Handoko dan J. Joosten, "Evaluasi Website Hypermart. co. id dan Transmartdelivery. com Dengan Menggunakan Metode Webuse," *JATISI J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, hlm. 654–665, 2023.
- [11] F. Tebay, I. P. Windasari, dan R. Septiana, "Analisis Usability Website Aplikasi Pacedukcapil Kota Jayapura Menggunakan Metode Webuse," *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 1, hlm. 11–15, 2023.
- [12] I. Aqliya, I. Aknuranda, dan W. Purnomo, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi H&M," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, hlm. 9–18, 2022.
- [13] B. Ardiansyah dan E. I. Sela, "Evaluasi dan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Kesehatan Berbasis Kebutuhan Pengguna," *J. Pendidik. Dan Teknol. Indones.*, vol. 5, no. 5, Art. no. 5, Mei 2025, doi: 10.52436/1.jpti.630.
- [14] D. S. Pertiwi, D. D. Kangko, dan I. Kurnianingsih, "Analisis Usability Situs Web Vocabulary Control Nusantara Menggunakan Metode Webuse," *VISI PUSTAKA Bul. Jar. Inf. Antar Perpust.*, vol. 23, no. 1, hlm. 43–56, Jul 2021, doi: 10.37014/visipustaka.v23i1.1118.
- [15] A. Z. K. Tsani, "Evaluasi User Experience EduSmart Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Repeater Publ. Tek. Inform. Dan Jar.*, vol. 2, no. 3, hlm. 91–101, Jul 2024, doi: 10.62951/repeater.v2i3.113.
- [16] N. Pramudibyo, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Redbus Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, Apr 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4133.
- [17] D. Wiratama dan F. Fatmasari, "Evaluasi Usability Website Pengadilan Negeri Prabumulih Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)," *J. Teknol. Inform. Dan Komput.*, vol. 8, no. 2, hlm. 87–100, Sep 2022, doi: 10.37012/jtk.v8i2.1178.
- [18] F. H. Desfianthy, E. Rosalina, D. A. Pratama, dan S. S. Hilabi, "Analisis User Experience dan Usability Aplikasi Canva dalam mendukung Kemudahan Pembelajaran Siswa di SMPN 3 Karawang Barat," *Dinamik*, vol. 30, no. 1, hlm. 1–10, 2025.
- [19] M. A. Ketaren, K. Girsang, M. Manurung, dan E. R. B. Ginting, "Uji Validitas Dan Uji Daya Beda Soal Buatan Pilihan Ganda Dengan Tes Sumatif Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 065013 Medan," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 11, Art. no. 11, Jan 2024, doi: 10.59837/jpmba.v1i11.706.
- [20] M. A. Putri, F. V. Kuhon, dan H. M. F. Palandeng, "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian: Kuesioner pola makan pada penderita gout arthritis," *J. Kedokt. Komunitas Dan Trop.*, vol. 12, no. 2, Art. no. 2, Des 2024, doi: 10.35790/jkkt.v12i2.59634.
- [21] R. Tanoga, L. Ahmad, dan R. Akbar, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Competence Development Center (CDC) pada Lembaga Pendidikan Pengembangan Profesi Indonesia (LP3I) Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUSC)," *J. Ilmu Komput. Dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, hlm. 45–60, 2025.
- [22] N. D. Arisyi, F. M. Haykal, D. I. Setiawan, R. A. Ma'sum, dan P. A. Buana, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Layanan Digital Akademik Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *KOMTEKS*, vol. 4, no. 1, 2025, Diakses: 20 Juni 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/2218>
- [23] Minarwati dan V. Mavikasari, "Pendekatan Metode Webuse Untuk Evaluasi Website STMIK El Rahma Yogyakarta," *Fahma J. Inform. Komput. Bisnis Dan Manaj.*, vol. 21, no. 1, Art. no. 1, Jan 2023, doi: 10.61805/fahma.v21i1.27.
- [24] E. Guisado-Fernandez dkk., "A smart health platform for measuring health and well-being improvement in people with dementia and their informal caregivers: usability study," *JMIR Aging*, vol. 3, no. 2, hlm. e15600, 2020.
- [25] M. Agostinho, G. Emergui, R. Canaipa, dan R. Treister, "The prediction of the analgesic placebo effect is moderated by direction of attention: results from fibromyalgia and healthy controls," *J. Pain*, hlm. 105512, 2025.
- [26] E. R. Aulia, D. D. Candra, dan L. Wardani, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Canva Di Indonesia Menggunakan Metode TAM," *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, hlm. 128–140, Jul 2023, doi: 10.46576/djtechno.v4i1.3313.
- [27] M. W. Abrory, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Fitur Magic Studio Aplikasi Canva Pada Lingkup Mahasiswa Menggunakan Metode TAM," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, hlm. 168–177, Des 2024, doi: 10.33005/sitasi.v4i1.761.