

## EVALUASI USABILITY APLIKASI DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN QUESTIONNAIRES NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)

<sup>1</sup>Rinda Hesti Kusumaningtyas, <sup>2</sup>Najma Mufidatul Fudholak

<sup>12</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

Jl. Ir. H. Djuanda No. 95, Ciputat Timur, Tangerang Selatan 15412, Banten

Email: [rinda.hesti@uinjkt.ac.id](mailto:rinda.hesti@uinjkt.ac.id), [najma.mufida22@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:najma.mufida22@mhs.uinjkt.ac.id)

### ABSTRAK

Canva adalah suatu platform desain grafis online yang digunakan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti desain grafis, presentasi, dan poster. Dengan Canva, pengguna dapat dengan mudah membuat konten media sosial, video, kartu, brosur, kolase foto, dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability aplikasi Canva. Evaluasi Usability adalah proses untuk menilai seberapa mudah digunakan, efektif, dan memuaskan suatu produk atau layanan oleh pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan dan area yang dapat ditingkatkan agar produk atau layanan tersebut lebih mudah digunakan, efisien, dan menyenangkan bagi penggunanya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Questionnaires Nielsen's Attributes Of Usability (NAU)*. Metode NAU ini melibatkan pengguna dalam mengisi kuesioner yang mencakup beberapa atribut usability yaitu *Learnability* (Kemudahan Pembelajaran), *Efficiency* (Efisiensi), *Memorability* (Kemampuan Mengingat), *Errors* (Kesalahan), *Satisfaction* (Kepuasan).

Keywords : Evaluasi Usability; *Questionnaires Nielsen's Attributes Of Usability*; Canva

### 1 PENDAHULUAN

Dalam era modern ini, laju perkembangan teknologi semakin pesat, kebutuhan akan konten visual yang menarik dan informatif menjadi kian diperlukan. Canva, platform desain grafis online, muncul sebagai solusi mudah dan intuitif bagi pengguna untuk menciptakan berbagai jenis konten visual, mulai dari desain grafis, presentasi, hingga poster. Kemudahan penggunaan dan ragam fitur menarik menjadikan Canva pilihan populer, khususnya bagi para mahasiswa.

Namun, dibalik popularitasnya, pertanyaan tentang usability aplikasi Canva tetaplah penting. Seberapa mudah aplikasi ini digunakan? Seberapa efisien pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan Canva? Seberapa sering kesalahan terjadi? Dan yang terpenting, seberapa puas pengguna dengan pengalaman mereka?

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan mengambil pendekatan evaluasi usability yang komprehensif[1]. Menggunakan metode *Questionnaires Nielsen's Attributes Of Usability (NAU)*, penelitian ini melibatkan pengguna, khususnya mahasiswa mahasiswi aktif pengguna aplikasi canva dalam mengisi kuesioner yang mengukur lima atribut usability yaitu *Learnability* (Seberapa mudah pengguna mempelajari cara menggunakan aplikasi Canva), *Efficiency* (Seberapa efisien pengguna dalam menyelesaikan tugas menggunakan aplikasi Canva), *Memorability* (Seberapa mudah pengguna mengingat cara menggunakan aplikasi Canva), *Errors* (Seberapa sering pengguna melakukan kesalahan saat menggunakan aplikasi Canva), *Satisfaction* (Seberapa puas pengguna dengan aplikasi Canva)[2].

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada evaluasi teknis aplikasi, tetapi penelitian ini juga menggali lebih dalam pengalaman pengguna Canva[3]. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan usability dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

Usability merupakan atribut kualitas suatu produk atau layanan yang mengukur kemudahan pengguna dalam mencapai tujuan saat menggunakannya[4]. Usability yang baik akan menghasilkan kepuasan pengguna dan meningkatkan nilai produk atau layanan[5]. Usability juga digunakan oleh pengguna secara efektif, efisien, dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu dalam konteks tertentu[6]. Usability diukur melalui lima atribut: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*[7]. Berbagai metode dapat digunakan untuk mengukur usability, seperti pengujian usability, kuesioner, dan analisis data penggunaan[8], Begitu pula pada penelitian ini. Usability merupakan aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan produk atau layanan. Evaluasi usability membantu mengidentifikasi dan memperbaiki masalah usability sebelum produk atau layanan diluncurkan.

NAU adalah kuesioner yang dikembangkan oleh Jacob Nielsen untuk mengukur usability suatu produk[9]. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan yang terbagi menjadi lima kategori: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*[10]. NAU dapat digunakan untuk mengevaluasi usability aplikasi Canva dengan cara memberikan kuesioner kepada pengguna untuk menilai lima dimensi NAU tersebut. Hasil penilaian kuesioner kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat usability aplikasi Canva[11]

## 3 METODE PENELITIAN

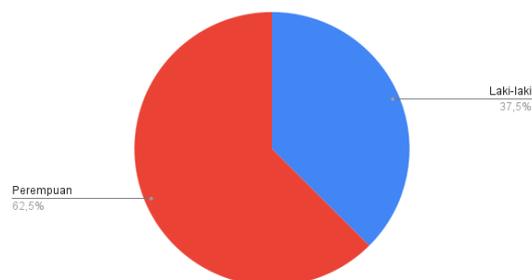
Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil analisis dari beberapa responden pengguna Canva. Analisis didapatkan dari kuesioner yang telah penulis buat berdasarkan metode *Nielsen's Attributes of Usability* (NAU). NAU merupakan kerangka kerja yang diakui secara luas untuk mengevaluasi usability aplikasi.

Kuesioner ini akan dibagikan kepada para responden yang akan memberikan penilaian mereka terhadap usability Canva berdasarkan skala Likert 1-5. Tiap skala memiliki jawaban penilaian yang berbeda, berikut rinciannya :

**Table 1. Kategori Penilaian pada Skala Likert**

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Jumlah Jenis Kelamin

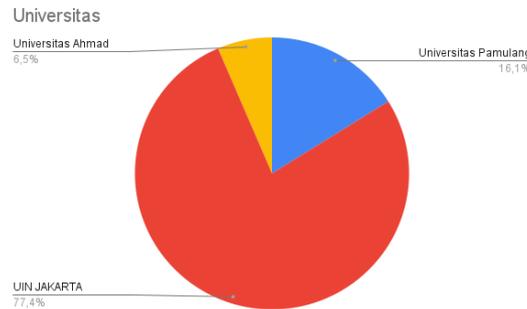


**Gambar 1. Demografi Responden**

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa aktif. Mahasiswa dipilih sebagai responden karena mereka sering menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva untuk menyelesaikan tugas-tugas

mereka. Responden dalam penelitian ini ada sebanyak 96 mahasiswa, yang terdiri dari 36 mahasiswa laki-laki dan 60 mahasiswa perempuan. Mereka dipilih karena memenuhi syarat sesuai dengan ketentuan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu :

- a) Mahasiswa mahasiswi aktif
- b) Pernah menggunakan aplikasi Canva



**Gambar 2. Demografi Universitas Responden**

Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa dari beberapa Universitas, di antaranya Universitas Ahmad Dahlan Jakarta, Universitas Pamulang, dan juga Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Metode ini diharapkan dapat menghasilkan data yang valid dan dapat digunakan untuk meningkatkan usability aplikasi Canva.

**4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam rangka mengevaluasi usability aplikasi Canva, sebuah pengujian komprehensif akan dilakukan[12]. Untuk mendukung evaluasi ini, disusunlah kuesioner yang terdiri dari 22 pernyataan. Yang terdiri dari 6 pernyataan pada atribut *Learnability*, 5 pernyataan pada atribut *Efficiency*, 4 pernyataan pada atribut *Memorability*, 4 pernyataan pada atribut *Error*, dan 3 pernyataan pada atribut *Satisfaction*[13].

Melalui evaluasi komprehensif ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang usability Canva dan dapat mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan[14]. Diharapkan juga dapat memberikan informasi tentang tingkat usability aplikasi Canva bagi mahasiswa mahasiswi aktif di Indonesia. Informasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan usability aplikasi Canva sehingga mahasiswa dapat menggunakannya dengan lebih mudah dan efisien [15].

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei[16]. Data dikumpulkan melalui kuesioner NAU yang dibagikan kepada mahasiswa mahasiswi aktif. Data kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

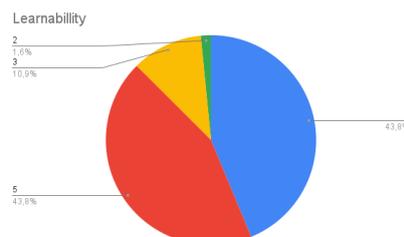
**Table 2. Pernyataan Questionnaires Nielsen’s Attributes Of Usability (NAU)**

Pernyataan	Kode Pernyataan	Indikator
<b>Learnability</b>		
Canva mudah ketika dipelajari		<i>Easy to Understand</i>
Canva mudah ketika digunakan	L1	
Tampilan Canva mudah dipahami	L2	
Canva memiliki tampilan yang simple	L3	
Canva memiliki fitur yang sederhana	L4	
Tutorial dan panduan pada Canva mudah dipahami	L5 L6	
<b>Efficiency</b>		
Canva bekerja secara efisien		

*Kusumaningtyas, Evaluasi Usability Aplikasi Desain Grafis Menggunakan Questionnaires Nielsen’s Attributes Of Usability (NAU)*

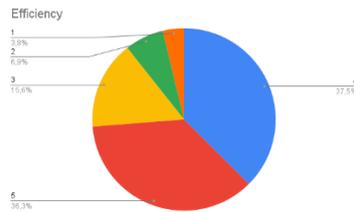
Pernyataan	Kode Pernyataan	Indikator
Canva bekerja secara efektif	E1	<i>Easy to reach quickly</i>
Pekerjaan dapat lebih mudah jika dikerjakan dengan Canva	E2 E3	
Fitur pada Canva mudah di akses	E4 E5	
Memerlukan waktu yang cukup lama ketika membuka Canva		
<b>Memorability</b>		
Software Canva mudah diingat	M1 M2 M3 M4	<i>Easy to remember</i>
Tools pada Canva mudah diingat		
Menu pada Canva mudah diingat		
Fungsi fitur Canva mudah diingat		
<b>Error</b>		
Tidak pernah menemukan error ketika menggunakan Canva	ER1	<i>Few number of errors detected</i> <i>Easy to fix</i>
Mudah dalam mengatasi permasalahan yang terjadi ketika menggunakan Canva	ER2	
Cepat dalam mengatasi masalah yang terjadi ketika menggunakan Canva	ER3 ER4	
Canva memiliki panduan penyelesaian masalah yang mudah dipahami		
<b>Satisfaction</b>		
Puas dengan fitur-fitur yang terdapat di Canva	S1 S2 S3	<i>Comfort to use</i>
Canva memiliki komposisi warna dan peletakan fitur yang tidak membingungkan		
Menggunakan Canva dapat menghemat waktu		

Berdasarkan pernyataan kuesioner diatas didapatkan jawaban dari pengelompokan tiap atribut yang dapat dilihat pada demografi berikut :



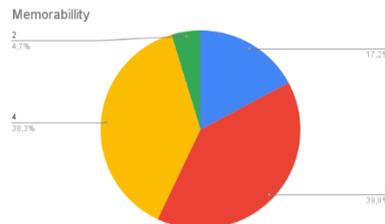
**Gambar 3. Demografi Atribut Learnability**

Pada atribut *learnability* diketahui bahwa terdapat 1,6% mahasiswa memilih skala 2 (Tidak Setuju). 10,9% mahasiswa memilih skala 3 (Netral). 43,8% mahasiswa memilih skala 4 (Setuju). 43,8% mahasiswa memilih skala 5 (Sangat Setuju).



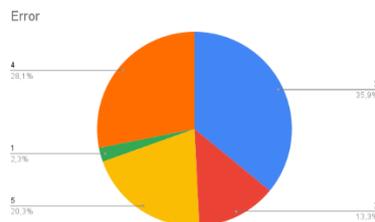
**Gambar 4. Demografi Atribut Efficiency**

Pada atribut *Efficiency* diketahui bahwa terdapat 3,8% mahasiswa memilih skala 1 (Sangat Tidak Setuju). 6,9% mahasiswa memilih skala 2 (Tidak Setuju). 15,6% mahasiswa memilih skala 3 (Netral). 37,5% mahasiswa memilih skala 4 (Tidak Setuju). 36,3% mahasiswa memilih skala 5 (Sangat Setuju).



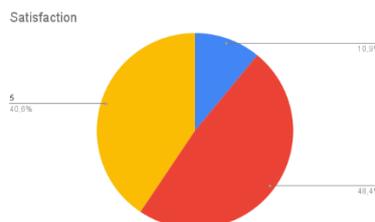
**Gambar 5. Demografi Atribut Memorability**

Pada atribut *Memorability* diketahui bahwa terdapat 4,7% mahasiswa memilih skala 2 (Tidak Setuju). 17,2% mahasiswa memilih skala 3 (Netral). 38,3% mahasiswa memilih skala 4 (Tidak Setuju). 39,8% mahasiswa memilih skala 5 (Sangat Setuju).



**Gambar 6. Demografi Atribut Error**

Pada atribut *Error* diketahui bahwa terdapat 2,3% mahasiswa memilih skala 1 (Sangat Tidak Setuju). 13,3% mahasiswa memilih skala 2 (Tidak Setuju). 35,9% mahasiswa memilih skala 3 (Netral). 28,1% mahasiswa memilih skala 4 (Tidak Setuju). 20,3% mahasiswa memilih skala 5 (Sangat Setuju).



**Gambar 7. Demografi Atribut Satisfaction**

Pada atribut *Satisfaction* diketahui bahwa terdapat 10,9% mahasiswa memilih skala 3 (Netral). 48,4% mahasiswa memilih skala 4 (Tidak Setuju). 40,6% mahasiswa memilih skala 5 (Sangat Setuju).

**Table 3. Hasil Perhitungan Questionnaires Nielsen’s Attributes Of Usability (NAU)**

Kode Soal	Indikator	Mean	Median	Modus	Hasil
<i>Learnability</i>					
L1	Easy to understand	4,26	4	4	Setuju (S)
L2					

Kode Soal	Indikator	Mean	Median	Modus	Hasil
L3	Easy to look for specific information	4,28	4	4	Setuju (S)
L4					
L5	Easy to Identify navigational	4,34	4	5	Setuju (S)
L6					
Rata-Rata Learnability		4,29			Setuju (S)
<i>Efficiency</i>					
E1	Easy to reach quickly	4,34	4	4	Setuju (S)
E2					
E3					
E4	Easy to use	3,37	3	3	Netral (N)
E5					
Rata-Rata Efficiency		3,85			Netral (N)
<i>Memorability</i>					
M1	Easy to remember	4,08	4	4	Setuju (S)
M2					
M3					
M4	Easy to reestablish	4,28	4	4	Setuju (S)
Rata-Rata Memorability					
<i>Error</i>					
ER1	Few number of errors detected	2,97	3	3	Tidak Setuju (TS)
ER2					
ER3					
ER4					
Rata-Rata Error		3,30			Netral (N)
<i>Satisfaction</i>					
S1		4,25	4	4	Setuju (S)

Kode Soal	Indikator	Mean	Median	Modus	Hasil
S2	Comfort to use				
S3	System pleasant to use	4,33	4	5	Setuju (S)
Rata-Rata Satisfaction		4,29			Setuju (S)

Pada tiap atribut terdapat beberapa indikator untuk dilakukan evaluasi. Pada atribut *learnability* terdapat tiga indikator yaitu *Easy to Understand* dengan rata-rata 4,26; *Easy to Look for Specific Information* dengan rata-rata 4,28; dan *Easy to Identify Navigational* dengan rata-rata 4,34. Dari tiga indikator tersebut dibuatkan rata-rata gabungan, sehingga pada atribut *learnability* menghasilkan rata-rata 4,29 (Setuju)

Pada atribut *efficiency* terdapat dua indikator yaitu *Easy to Reach Quickly* dengan rata-rata 4,34; dan *Easy to Use* dengan rata-rata 3,37. Dari dua indikator tersebut dibuatkan rata-rata gabungan, sehingga pada atribut *efficiency* menghasilkan rata-rata 3,85 (Netral)

Pada atribut *memorability* terdapat dua indikator yaitu *Easy to Remember* dengan rata-rata 4,08; dan *Easy to Reestablish* dengan rata-rata 4,28. Dari dua indikator tersebut dibuatkan rata-rata gabungan, sehingga pada atribut *memorability* menghasilkan rata-rata 4,18 (Setuju)

Pada atribut *error* terdapat dua indikator yaitu *Few Number of Errors Detected* dengan rata-rata 2,97; dan *Easy to Fix* dengan rata-rata 3,63. Dari dua indikator tersebut dibuatkan rata-rata gabungan, sehingga pada atribut *error* menghasilkan rata-rata 3,30 (Netral)

Pada atribut *satisfaction* terdapat dua indikator yaitu *Comfort to Use* dengan rata-rata 4,25; dan *System Pleasant to Use* dengan rata-rata 4,33. Dari dua indikator tersebut dibuatkan rata-rata gabungan, sehingga pada atribut *satisfaction* menghasilkan rata-rata 4,29 (Setuju)

Sehingga didapatkan rata-rata nilai akhir pada semua atribut adalah sebesar 3,98 dari skala 5

## 5 KESIMPULAN

Analisis ini mendapatkan responden sebanyak 96 responden yang terdiri dari 36 mahasiswa laki-laki dan 60 mahasiswa perempuan. Responden ini merupakan mahasiswa dari beberapa Universitas, di antaranya Universitas Ahmad Dahlan Jakarta, Universitas Pamulang, dan juga Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dalam survei ini terdapat beberapa atribut yang dianalisis, diantaranya *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Pada atribut *learnability* diketahui skala 2 (Tidak Setuju) terdapat 1,6%. skala 3 (Netral) terdapat 10,9%. skala 4 (Setuju) terdapat 43,8%. skala 5 (Sangat Setuju) terdapat 43,8%. Pada atribut *Efficiency* diketahui skala 1 (Sangat Tidak Setuju) terdapat 3,8%. 6,9% skala 2 (Tidak Setuju) terdapat 6,9%. skala 3 (Netral) terdapat 15,6%. skala 4 (Tidak Setuju) terdapat 37,5%. skala 5 (Sangat Setuju) terdapat 36,3%. Pada atribut *Memorability* diketahui skala 2 (Tidak Setuju) terdapat terdapat 4,7%. skala 3 (Netral) terdapat 17,2%. skala 4 (Tidak Setuju) terdapat 38,3%. skala 5 (Sangat Setuju) terdapat 39,8%. Pada atribut *Error* diketahui skala 1 (Sangat Tidak Setuju) terdapat 2,3%. skala 2 (Tidak Setuju) terdapat 13,3%. skala 3 (Netral) terdapat 35,9%. skala 4 (Tidak Setuju) terdapat 28,1%. skala 5 (Sangat Setuju) terdapat 20,3%. Pada atribut *Satisfaction* diketahui skala 3 (Netral) terdapat 10,9%. skala 4 (Tidak Setuju) terdapat 48,4%. skala 5 (Sangat Setuju) 40,6%. Dari tiap atribut juga dianalisis lagi tiap indikatornya.

Dari hasil analisis tiap indikator didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata responden menjawab netral bahwa Canva memiliki tingkat kebergunaan yang baik dengan nilai akhir 3,98 dari skala 5. Namun, pada atribut Error pada indikator *Few number of errors detected* mendapatkan hasil cukup rendah, yaitu 2,97 dari skala 5. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk aplikasi Canva

kedepannya dengan memperbaiki masalah yang terjadi, sehingga penggunaanya dapat menggunakan aplikasi Canva dengan nyaman.

## REFERENSI

- [1] D. Yuniarto, A. ' Ang Subiyakto, And A. A. Rahman, "Technology Readiness And Usability Of Office Automation System In Suburban Areas," Vol. 18, No. 2, Pp. 676–684, 2020, Doi: 10.12928/Telkomnika.V18i2.
- [2] A. Subiyakto, A. R. Ahlan, S. J. Putra, And M. Kartiwi, "Validation Of Information System Project Success Model: A Focus Group Study," Sage Open, Vol. 5, No. 2, Pp. 1–14, Jun. 2015, Doi: 10.1177/2158244015581650.
- [3] D. Yuniarto, A. Subiyakto, A. B. Abd. Rohman, And R. R. Marlina, "Assessment Of Readiness And Usability Of Information Systems Use," Jurnal Online Informatika, Vol. 4, No. 1, P. 1, Sep. 2019, Doi: 10.15575/Join.V4i1.256.
- [4] A. Subiyakto Et Al., "Investigating User Experience To Redesign User Interface Using User-Centered Design Approach," Iic Express Letters, Part B: Applications, Vol. 13, No. 8, Pp. 861–868, 2022, Doi: 10.24507/Iicelb.13.08.861.
- [5] I. Safi'i, K. Candra Brata, And H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi Usability Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Malang E-Policing Dengan Pendekatan Human Centered Design," 2020. [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- [6] W. Handiwidjojo And L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," Juisi, Vol. 02, No. 01, 2016.
- [7] L. M. Ginting, G. Sianturi, And C. V. Panjaitan, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation Dan Cognitive Walkthrough," Jurnal Manajemen Informatika (Jamika), Vol. 11, No. 2, Pp. 146–157, Sep. 2021, Doi: 10.34010/Jamika.V11i2.5480.
- [8] I. Larasati, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," 2020. [Online]. Available: [Www.Dictio.Id](http://www.Dictio.Id)
- [9] H. Rachmi And S. Nurwahyuni, "Pengujian Usability Website Andaru Persada Mandiri Menggunakan Nielsen Attributes Of Usability," Vol. 1, No. 2, Pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: [Http://Creativecommons.Org/Licences/By/4.0/](http://Creativecommons.Org/Licences/By/4.0/)
- [10] W. Handiwidjojo And L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," Juisi, Vol. 02, No. 01, 2016.
- [11] Aang Subiyakto; Yuliza Rahmi; Nia Kumaladewi; M. Qomarul Huda; Nidaul Hasanati; Tri Haryanto, "Investigating Quality Of Institutional Repository Website Design Using Usability Testing Framework," 2021.
- [12] E. Rosa Aulia, D. Dwi Candra, L. Wardani, P. Sistem Informasi, F. Ilmu Komputer, And J. Timur, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Canva Di Indonesia Menggunakan Metode Tam," Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 4, No. 1, 2023, Doi: 10.46576/Djtechno.
- [13] U. S. H. J. I. ; S. N. P. A. S. Zulfiandri Department Of Information System, "Evaluating User Interface Of A Transport Application Using Usability Evaluation Methods".
- [14] Dwi Yuniarto; Aedah Binti Abd. Rahman; A'ang Subiyakto; Dody Herdiana; Esa Firmansyah, "Enhancing The Usability Of Information Systems Internal Quality Assurance Systems: Recently Formed Universities Study," 2022.