Journal Purnama Education and Learning Studies
e-ISSN: 3165-2832
Vol. 1, No. 1, July 2026, pp. 71-79

Analisis Komparasi Antarmuka *Canva* dan *Figma*: Studi *Usability* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif oleh Mahasiswa

Affan Awaludin[1],*, Aji Kuncoro[2], Fathi Attalah Vikriansyah[3], Wulan Sari[4]

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Lampung, Bandar Lampung. Indonesia
* corresponding author: affanawal0@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received: 13 June 2026
Publish: July 2026

Keywords:
Canva
Figma
Usability
Media Pembelajaran
Interaktif
Mahasiswa

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan berbagai aplikasi desain dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Meskipun Canva dan Figma banyak digunakan oleh mahasiswa, penelitian yang membandingkan tingkat usability kedua aplikasi dalam konteks pembuatan media pembelajaran interaktif masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan tingkat usability Canva dan Figma serta memberikan bukti empiris mengenai aplikasi yang lebih sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain komparatif terhadap 31 mahasiswa yang pernah menggunakan kedua aplikasi. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis Google Form yang disusun berdasarkan lima dimensi usability, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction, dengan skala Likert lima tingkat. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa Canva memperoleh nilai rata-rata usability sebesar 4,04, sedangkan Figma memperoleh nilai rata-rata 3,55, yang keduanya termasuk dalam kategori baik. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan tingkat usability yang signifikan antara Canva dan Figma. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva lebih sesuai digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang cepat, praktis, dan mudah dipelajari, sedangkan Figma lebih sesuai untuk kebutuhan desain yang memerlukan tingkat kustomisasi lebih tinggi. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa bukti empiris mengenai perbandingan usability dua platform desain digital yang dapat menjadi dasar bagi mahasiswa, dosen, dan institusi pendidikan dalam menentukan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi pada berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi

digital dalam proses pembelajaran terus mengalami peningkatan seiring berkembangnya berbagai platform yang mendukung penyusunan materi ajar secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Perubahan tersebut mendorong pendidik maupun mahasiswa untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah penyampaian konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.[1]

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan adalah penggunaan aplikasi desain grafis sebagai sarana penyusunan media pembelajaran interaktif. Kehadiran berbagai aplikasi desain berbasis web memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menghasilkan media pembelajaran tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Kondisi tersebut menjadikan aplikasi desain tidak lagi hanya dimanfaatkan oleh desainer grafis, tetapi juga oleh mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu dalam menyusun presentasi, infografis, video pembelajaran, modul digital, maupun media pembelajaran lainnya.

Di antara berbagai aplikasi desain yang berkembang saat ini, Canva dan Figma merupakan dua platform yang cukup populer di kalangan mahasiswa. Canva menawarkan berbagai template siap pakai, koleksi elemen grafis yang beragam, serta antarmuka yang sederhana sehingga pengguna dapat menghasilkan desain secara cepat dan praktis. Sementara itu, Figma lebih dikenal sebagai aplikasi yang memiliki fleksibilitas tinggi dalam penyusunan objek desain, pembuatan prototipe interaktif, serta fasilitas kolaborasi secara real-time yang memungkinkan beberapa pengguna mengerjakan proyek yang sama secara bersamaan. Perbedaan karakteristik tersebut menyebabkan pengalaman penggunaan kedua aplikasi tidak selalu sama ketika dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Perbedaan karakteristik antara Canva dan Figma menjadikan aspek usability sebagai salah satu indikator penting dalam mengevaluasi kualitas kedua aplikasi tersebut. Usability menggambarkan sejauh mana suatu sistem dapat digunakan secara mudah, efisien, mudah dipelajari, mudah diingat, memiliki tingkat kesalahan yang rendah, serta mampu memberikan kepuasan kepada pengguna. Semakin tinggi tingkat usability suatu aplikasi, semakin besar pula peluang pengguna untuk menyelesaikan pekerjaannya secara efektif dan efisien.[2]

Konsep usability telah menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam evaluasi perangkat lunak maupun aplikasi berbasis digital. Standar ISO 9241-11:2018 menjelaskan bahwa usability merupakan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu pada konteks penggunaan tertentu.[3] Selain itu, Nielsen mengemukakan bahwa usability terdiri atas lima komponen utama, yaitu *learnability, efficiency, memorability, errors*, dan *satisfaction*. Kelima dimensi tersebut banyak digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna terhadap suatu aplikasi karena mampu menggambarkan interaksi pengguna secara menyeluruh.[4]

Berbagai instrumen telah dikembangkan untuk mengukur tingkat usability, di antaranya System Usability Scale (SUS) yang diperkenalkan oleh Brooke [5] serta *USE Questionnaire* yang dikembangkan oleh Lund.[6] Kedua instrumen tersebut telah banyak diterapkan dalam evaluasi berbagai sistem informasi, aplikasi pendidikan, maupun platform digital karena mampu memberikan gambaran mengenai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kemanfaatan, kemudahan dipelajari, serta tingkat kepuasan dalam menggunakan suatu sistem. Pada penelitian ini, pengukuran usability difokuskan pada lima dimensi yang dikemukakan Nielsen sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva dan Figma.

Penelitian mengenai Canva sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan. Hasil penelitian Sutinah dan Suryaman [7] menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas pengguna, mempermudah proses penyusunan media pembelajaran, serta menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik sehingga mendukung efektivitas proses pembelajaran. Penelitian lain (...) juga melaporkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena fitur yang disediakan relatif mudah digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan.

Berbeda dengan Canva, penelitian mengenai Figma umumnya lebih banyak diarahkan pada pengembangan antarmuka (user interface), pengalaman pengguna (user experience), dan kolaborasi dalam proses desain. Penelitian Fitri dan Dewi [8] menjelaskan bahwa Figma memiliki keunggulan pada fleksibilitas penyusunan komponen visual, kemudahan berbagi proyek secara daring, serta kemampuan mendukung kolaborasi beberapa pengguna dalam satu proyek desain. Penelitian lainnya [9] juga menunjukkan bahwa Figma memberikan keleluasaan yang lebih besar dalam menghasilkan desain yang kompleks dibandingkan aplikasi desain berbasis template.

Penelitian mengenai usability pada aplikasi pendidikan juga terus berkembang. Beberapa penelitian telah menggunakan pendekatan System Usability Scale maupun USE Questionnaire untuk mengevaluasi kualitas berbagai aplikasi pembelajaran digital [10]. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat usability yang baik berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna, efisiensi penyelesaian tugas, dan penerimaan teknologi dalam lingkungan pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih mengevaluasi satu aplikasi secara terpisah sehingga belum memberikan gambaran mengenai perbandingan pengalaman pengguna ketika menggunakan dua aplikasi dengan karakteristik yang berbeda.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran atau penggunaan Figma dalam pengembangan antarmuka digital. Penelitian yang membandingkan tingkat usability Canva dan Figma dalam konteks pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang membandingkan kedua aplikasi berdasarkan lima dimensi *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan satisfaction, juga belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk memperoleh bukti empiris mengenai kelebihan dan keterbatasan masing-masing aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna.

Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis dan membandingkan tingkat usability Canva dan Figma berdasarkan persepsi mahasiswa yang telah menggunakan kedua aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyajian bukti empiris mengenai perbandingan pengalaman pengguna terhadap dua platform desain digital yang banyak dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi mahasiswa, dosen, maupun institusi pendidikan dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan penyusunan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan tingkat usability antara aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan persepsi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan tingkat usability kedua aplikasi berdasarkan lima dimensi *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah H_0, yaitu tidak terdapat perbedaan tingkat usability antara Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa, sedangkan H_1 menyatakan bahwa terdapat perbedaan tingkat usability antara Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa.

2. Metode Penelitian

2.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian komparatif untuk membandingkan tingkat usability aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan persepsi mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan melalui survei menggunakan kuesioner daring yang disebarkan menggunakan *Google Form* kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian.

2.5 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian adalah mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kemudahan memperoleh responden yang memenuhi karakteristik penelitian. Teknik ini dipilih karena penelitian ditujukan kepada mahasiswa yang telah memiliki pengalaman menggunakan kedua aplikasi sehingga mampu memberikan penilaian berdasarkan pengalaman penggunaan secara langsung.

Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 31 mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi. Responden dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, yaitu mahasiswa aktif pada perguruan tinggi, pernah menggunakan aplikasi Canva dan Figma, pernah memanfaatkan kedua aplikasi tersebut untuk membuat media pembelajaran atau desain sejenis, bersedia mengisi kuesioner secara lengkap, serta hanya mengisi kuesioner sebanyak satu kali.

Untuk memastikan responden memenuhi kriteria tersebut, pada bagian awal kuesioner disertakan pertanyaan penyaring mengenai pengalaman penggunaan Canva dan Figma. Responden yang belum pernah menggunakan salah satu aplikasi tidak diikutsertakan dalam analisis.

Penggunaan teknik convenience sampling memiliki keterbatasan berupa kemungkinan terjadinya sampling bias karena sampel tidak dipilih secara acak dan jumlah responden relatif terbatas. Hasil penelitian lebih menggambarkan karakteristik responden yang terlibat sehingga interpretasi hasil dilakukan secara hati-hati.

2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun berdasarkan lima dimensi usability menurut Nielsen, yaitu *learnability, efficiency, memorability, errors*, dan *satisfaction*. Masing-masing dimensi terdiri atas dua butir pernyataan sehingga terdapat 10 butir pertanyaan untuk aplikasi Canva dan 10 butir pertanyaan untuk aplikasi Figma, dengan total 20 butir pernyataan.

2.7 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, kuesioner terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) untuk memastikan kesesuaian setiap butir pernyataan dengan indikator usability yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya dilakukan uji validitas empiris menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan reliabilitas

instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%, sedangkan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen Canva maupun Figma memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,355) dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen Canva memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947, sedangkan instrumen Figma memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,954. Kedua nilai tersebut melebihi batas minimal 0,70, sehingga instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

2.8 Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kuesioner terlebih dahulu dilakukan proses editing, coding, dan tabulasi sebelum dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata setiap indikator serta nilai rata-rata keseluruhan tingkat usability Canva dan Figma. Interpretasi skor dilakukan menggunakan interval kategori skala Likert dengan rumus:

$$Interval = \frac{Skor\ maksimum - Skor\ minimum}{Jumlah\ Kategori}$$

Sehingga diperoleh interval sebesar:

$$\frac{5-1}{5} = 0{,}80$$

Interpretasi skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi skor

Interval	Kategori
1,00–1,80	Sangat Tidak Baik
1,81–2,60	Tidak Baik
2,61–3,40	Cukup Baik
3,41–4,20	Baik
4,21–5,00	Sangat Baik

Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden dalam penelitian ini kurang dari 50 orang (n = 31). Uji normalitas bertujuan untuk menentukan jenis analisis komparatif yang akan digunakan. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan *Paired Sample t-Test*. Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal, digunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan tingkat usability yang signifikan antara Canva dan Figma. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua aplikasi.

Selain menguji signifikansi perbedaan, penelitian ini juga menghitung *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh perbedaan tingkat usability antara aplikasi Canva dan Figma. Pada penelitian ini, *effect size* dihitung menggunakan rumus $r = Z/\sqrt{N}$, dengan Z merupakan nilai statistik hasil uji Wilcoxon dan N merupakan jumlah pasangan data. Nilai *effect size* kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria Cohen, yaitu 0,10 (pengaruh kecil), 0,30 (pengaruh sedang), dan 0,50 atau lebih (pengaruh besar).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1. 1 Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 31 mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi, di antaranya Pendidikan Kimia, Pendidikan Teknologi Informasi, Keperawatan, Teknik Geofisika, Ilmu Administrasi Bisnis, Akuntansi, Ekonomi Syariah, Bahasa Inggris, Multimedia Grafis, Teknik Transportasi Laut, Informatika, dan beberapa program studi lainnya. Seluruh responden telah memenuhi kriteria penelitian, yaitu pernah menggunakan aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Keberagaman latar belakang responden diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai pengalaman pengguna terhadap kedua aplikasi dari berbagai disiplin ilmu.

3.1. 2 Hasil Analisis Deskriptif Tingkat Usability Canva dan Figma

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan tingkat usability aplikasi Canva dan Figma berdasarkan persepsi 31 responden terhadap sepuluh indikator penilaian yang mewakili lima dimensi usability, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction. Hasil perhitungan rata-rata setiap indikator disajikan pada Tabel 1 untuk memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan penilaian responden terhadap kedua aplikasi.

Tabel 2. Rata-rata Tingkat Usability Canva dan Figma

Indikator	Canva (Mean)	Figma (Mean)
Kemudahan dipahami saat pertama kali digunakan	4	3,55
Kemudahan mengenali menu dan ikon	4,1	3,52
Kemudahan menemukan fitur	3,97	3,45
Efisiensi dalam membuat media pembelajaran	4,26	3,71
Dukungan fitur/*template*	4,29	3,71
Kemudahan mengingat penggunaan fitur	4,1	3,35
Minim kesalahan saat penggunaan	3,48	3,23
Kemudahan memperbaiki kesalahan	4,13	3,55
Tampilan antarmuka menarik dan nyaman	3,9	3,58
Kepuasan penggunaan secara keseluruhan	4,16	3,81
Rata-rata Keseluruhan	4,04	3,55
Standar Deviasi	**9,549**	**9,698**
Jumlah Responden (N)	**31**	**31**

(Sumber: Hasil Olah Data, 2026)

Berdasarkan Tabel 2, aplikasi Canva memperoleh rata-rata usability sebesar 4,04, sedangkan Figma memperoleh rata-rata 3,55. Berdasarkan kategori interpretasi skala Likert, kedua aplikasi termasuk dalam kategori baik, namun Canva memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan Figma.

3.1. 3 Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji komparatif, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden dalam penelitian ini kurang dari 50 orang (n = 31). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistik	Sig.	Keterangan
Total Canva	0,833	0	Tidak normal
Total Figma	0,918	0,021	Tidak normal

(Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026.)

Berdasarkan Tabel 3, variabel Total Canva memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sedangkan variabel Total Figma memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,021. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (p < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut, analisis perbedaan tingkat usability antara Canva dan Figma dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

3.1. 4 Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat *usability* antara aplikasi Canva dan Figma berdasarkan persepsi responden. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Variabel yang Dibandingkan	Nilai Z	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Canva dan Figma	-3,051	0,002	H_0 ditolak, H_1 diterima

(Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026.)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai *Z* = -3,051 dengan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,002. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *usability* yang signifikan antara aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa.

3.1. 5 Effect Size

Selain menguji signifikansi perbedaan, penelitian ini juga menghitung nilai *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh perbedaan *usability* antara Canva dan Figma. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus $r = Z/\sqrt{N}$.

Tabel 4. Effect Size Hasil Uji Wilcoxon

Nilai Z	Jumlah Responden (N)	Effect Size (r)	Interpretasi
-3,051	31	0,548	Sedang

(Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026.)

Nilai *effect size* sebesar 0,548 menunjukkan bahwa perbedaan tingkat *usability* antara Canva dan Figma berada pada kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa perbedaan yang ditemukan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang cukup berarti terhadap pengalaman pengguna dalam memanfaatkan kedua aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *usability* yang signifikan antara aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Secara deskriptif, Canva memperoleh nilai rata-rata *usability* sebesar 4,04, lebih tinggi dibandingkan Figma yang

memperoleh nilai rata-rata 3,55. Nilai *effect size* sebesar 0,548 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut memiliki pengaruh yang besar terhadap pengalaman pengguna. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memberikan penilaian yang lebih positif terhadap Canva dibandingkan Figma dalam konteks pengembangan media pembelajaran interaktif.

Hasil tersebut sejalan dengan konsep *usability* yang dikemukakan oleh Nielsen, yang menyatakan bahwa kualitas suatu sistem dapat dinilai melalui lima dimensi utama, yaitu *learnability, efficiency, memorability, errors,* dan *satisfaction* [4]. Berdasarkan hasil penelitian, Canva memperoleh nilai yang lebih tinggi pada hampir seluruh dimensi tersebut. Nilai tertinggi terdapat pada indikator dukungan fitur/*template* (4,29) dan efisiensi dalam membuat media pembelajaran (4,26). Temuan ini menunjukkan bahwa responden menilai Canva lebih mudah dipelajari, lebih efisien digunakan, serta mampu mempercepat proses penyusunan media pembelajaran. Sebaliknya, indikator dengan nilai terendah pada Canva adalah minim kesalahan saat penggunaan (3,48), meskipun masih berada dalam kategori baik.

Pada aplikasi Figma, indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada kepuasan penggunaan secara keseluruhan (3,81), sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator kemudahan mengingat penggunaan fitur (3,35). Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun responden merasa cukup puas menggunakan Figma, proses mempelajari dan mengingat fungsi berbagai fitur masih memerlukan waktu adaptasi yang lebih lama dibandingkan Canva. Kondisi ini dapat dipahami karena Figma dikembangkan sebagai aplikasi desain profesional yang menyediakan pengaturan dan komponen desain lebih kompleks dibandingkan aplikasi berbasis *template*. Dalam penelitian ini, aspek fleksibilitas desain dan kolaborasi tidak diukur secara khusus melalui indikator kuesioner. Oleh sebab itu, keunggulan Figma pada aspek tersebut dipandang sebagai karakteristik konseptual yang telah banyak dijelaskan dalam literatur, bukan sebagai temuan empiris utama penelitian ini [8].

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Sutinah dan Suryaman [7], yang menyatakan bahwa Canva mampu mempermudah penyusunan media pembelajaran melalui antarmuka yang sederhana, ketersediaan *template*, dan kemudahan penggunaan oleh berbagai kalangan pengguna. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitri dan Dewi [8] yang menjelaskan bahwa Figma memiliki keunggulan dalam fleksibilitas penyusunan komponen visual dan mendukung proses desain yang lebih kompleks. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan karakteristik kedua aplikasi, tetapi juga memberikan bukti empiris melalui analisis komparatif menggunakan uji *Wilcoxon* sehingga dapat menunjukkan adanya perbedaan tingkat *usability* yang signifikan antara Canva dan Figma berdasarkan persepsi mahasiswa.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemilihan aplikasi desain dalam pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Canva lebih sesuai digunakan apabila tujuan utama adalah menghasilkan media pembelajaran secara cepat, mudah, dan efisien. Sementara itu, Figma dapat menjadi alternatif bagi pengguna yang membutuhkan pengaturan desain yang lebih rinci serta tingkat *customization* yang lebih tinggi. Dengan demikian, pemilihan aplikasi tidak hanya bergantung pada kelengkapan fitur, tetapi juga pada tingkat *usability* yang dirasakan pengguna sesuai dengan tujuan penggunaan aplikasi tersebut.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, jumlah responden relatif terbatas, yaitu sebanyak 31 mahasiswa, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi mahasiswa. Kedua, teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling* berpotensi menimbulkan *sampling bias* karena responden tidak dipilih secara acak.

Ketiga, data penelitian diperoleh berdasarkan persepsi responden melalui kuesioner sehingga sangat bergantung pada pengalaman subjektif masing-masing individu. Keempat, penelitian ini hanya mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi dan belum menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan Canva maupun Figma. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, menggunakan teknik pengambilan sampel yang lebih representatif, serta menambahkan penilaian terhadap kualitas produk media pembelajaran maupun efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan tingkat *usability* aplikasi Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kedua aplikasi memiliki tingkat *usability* yang termasuk dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata sebesar 4,04 untuk Canva dan 3,55 untuk Figma. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *usability* yang signifikan antara Canva dan Figma dalam pembuatan media pembelajaran interaktif oleh mahasiswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva memperoleh penilaian yang lebih tinggi terutama pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, serta dukungan *template*, sehingga lebih sesuai digunakan oleh pengguna yang membutuhkan proses pembuatan media pembelajaran secara cepat, praktis, dan mudah dipelajari, termasuk bagi pengguna pemula. Sementara itu, Figma tetap menjadi alternatif yang sesuai untuk kebutuhan desain yang memerlukan tingkat *customization* lebih tinggi, penyusunan *prototype*, serta pengembangan desain yang lebih kompleks. Karakteristik tersebut merupakan potensi penggunaan Figma yang didukung oleh literatur dan tidak secara khusus diukur dalam indikator penelitian ini.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi mahasiswa, dosen, dan institusi pendidikan dalam memilih aplikasi desain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Canva dapat diprioritaskan untuk pengembangan media pembelajaran yang menekankan kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu, sedangkan Figma lebih tepat dimanfaatkan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan desain yang lebih kompleks dan membutuhkan tingkat fleksibilitas yang lebih tinggi.

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dengan teknik pengambilan sampel yang lebih representatif agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan instrumen *usability* yang lebih terstandar, menambahkan variabel lain seperti *user experience* dan intensitas penggunaan aplikasi, serta mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dihasilkan sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Canva dan Figma dalam mendukung proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Apresiasi juga diberikan kepada berbagai pihak yang telah mendukung proses penyusunan, pengumpulan data, serta penyelesaian penelitian sehingga artikel ini dapat disusun dengan baik. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pemanfaatan teknologi desain digital dalam mendukung inovasi media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi.

References

[1] S. Refaldi, R. A. Sukmawati, and M. H. Adini, “Pemanfaatan Netfiddle Dan Reactjs

Untuk Media Pembelajaran Web Interaktif Topik Dasar Pemrograman C#," *Comput. Educ. Technol. J.*, vol. 6, no. 1, pp. 154–166, 2026.

[2] A. H. Al Qossam, D. A. Warman, Abdullah, C. M. R. Eislam, and M. Fikri, "Analisis Usability Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) pemanfaatan sistem informasi berbasis web dalam berbagai sektor , seperti karena kemampuannya dalam menjangkau pengguna tanpa batasan ruang dan waktu . tekn," *J. Islam. Tecnol. Informatics Educ.*, vol. 02, no. 01, pp. 117–127, 2026.

[3] I. N. S. A. Kusuma, I. N. T. A. Putra, and M. Randika, "EVALUASI USABILITY APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)," *JITET (Jurnal Inform. dan Tek. Elektro Ter.*, vol. 14, no. 1, pp. 109–116, 2026.

[4] N. N. Pradista and S. Widodo, "THE EFFECT OF VISUAL STUDIO CODE USABILITY BASED ON NIELSEN ' S ATTRIBUTES ON THE PROGRAMMING PRODUCTIVITY OF INFORMATICS STUDENTS," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 244–253, 2026, doi: 10.17977/um038v9i22026p244-253.

[5] J. Brooke, "SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale," in *Usability Evaluation in Industry*, P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, and I. L. McClelland, Eds., London: Taylor \& Francis, 1996, pp. 189–194. [Online]. Available: https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.1201/9781498710411/usability-evaluation-industry-patrick-jordan-bruce-thomas-bernard-weerdmeester-ian-mcclelland

[6] A. M. Lund, "Measuring Usability with the USE Questionnaire," *STC Usability SIG Newsl.*, vol. 8, no. 2, 2001, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/230786746_Measuring_Usability_with_the_USE_Questionnaire

[7] T. Sutinah and M. Suryaman, "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 9, pp. 1390–1402, 2025.

[8] A. Fitri and S. V. Dewi, "PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI MAPPING RUANG KULIAH FTK B UIN AR-RANIRY UNTUK MAHASISWA BARU," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 11, no. 1, pp. 87–94, 2025.

[9] M. R. Habiburrahman and M. Jibril, "PERANCANGAN UI/UX WEB PEMESANAN TIKET SPEEDBOAT RUTE TEMBILAHAN – TANJUNG PINANG MENGGUNAKAN FIGMA," *J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 6, p. Hal 448-459, 2026.

[10] D. G. W. Puspanyani, M. H. Santosa, and L. Indrayani, "Students' perceptions of ChatGPT: Usability and Enjoyment in English language education," *Art Teach. English as a Foreign Lang.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–14, 2026, doi: 10.36663/tatefl.v7i1.1124.