BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya Tecnology digital sekarang ini membutuhkan peran serta pihak untuk mewujudkan siswa pendidikan mengembangkan potensi pembelajaran yang terampil dan luas. Tentunya technology sedang menghadapi kemajuan tetapi ada permasalahan yang di dapat pada saat ini dan digunakan sekarang yaitu berupa penggunaan media sosial yang di salah gunakan anak kecil maupun dewasa, maka dari itu manfaatkan waktu luang untuk meningkatkan kreativitas [2] Beberapa hal yang menarik adalah proses pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa [1].Canva alat pembelajaran modern yang mensupport inovasi mahasiswa , dan koneksi luas serta kolaborasi [3].

Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya dimana pun [4].sebagai platform pembuatan desain, Canva memiliki banyak tool dan fitur yang akan memanjakan penggunanya serta mempermudah untuk orang awam dan dapat digunakan siapapun bisa jago mendesain dalam hitungan menit [5].

Canva memiliki manfaat dalam kehidupan manusia kreatifvitas, seperti di pendidikan, bisnis, periklanan, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan pada bidang pendidikan dengan target mahasiswa Telkom University Bandung. Di dalam lingkungan kampus mahasiswa sering dihadapkan dengan tugas yang kompleks dan membutuhkan kolaborasi antar mahasiswa ataupun dengan dosen. Tren saat ini dilingkup kampus, banyak mahasiswa yang memanfaatkan penggunaan Canva untuk melakukan kolaborasi pengerjaan tugas. Diketahui bahwa belum pernah dilakukan pengujian System Usability Scale berbahasa Indonesia. Maka dari itu, dilakukan analisis pengalaman pengguna dari testing produk tersebut. berdasarkan pengguna seberapa layak produk tersebut layak digunakan dan

jika perlu ada perbaikan bisa mencari solusi jika dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale dengan kuisioner yang telah tersedia untuk pengukuran pengalaman pengguna *Canva*.

Hasil jawaban dari kuesioner di uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengidentifikasi kelemahan dan analisa perbaikan untuk meningkatkan *usability* Canva dalam konteks kolaborasi tugas mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teknologi digitalisasi kampus yang efektif terhadap Canva dalam konteks tugas Mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut, yaitu: Bahwa belum adanya pengujian usability sebagai tugas universitas dengan aplikasi sejenis dan yang menggunakan SUS, dengan cara menganalisis aspek usability, tingkat kepuasan, serta rekomendasi peningkatan kuliatas pada aplikasi Canva berdasarkan hasil analisis.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut: untuk Mengetahui pengalaman pengguna selama menggunakan sistem ini (Canva), dan seberapa bermanfaat/membantunya Canva untuk mahasiswa.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu responden yang melakukan pengisian merupakan mahasiswa Univesitas Telkom Bandung yang sudah menggunakan aplikasi *Canva*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale* (*SUS*). Penjelasan mengenai metode tersebut di bahas pada Bab 2 sub bab 2.1.4.