

ANALISIS USABILITY ADOBE PHOTOSHOP DAN CORELDRAW DALAM PROSES DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN METODE SUS PADA SISWA DKV

Virgie Suciana Kusuma, Ricki Sastra, Mohammad Aris

Universitas Bina Sarana Informatika

Jln. Kramat Raya No. 98, Indonesia

Email: gienakusuma44@gmail.com¹, ricki.rkt@bsi.ac.id², mohammadarisoo3@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan tingkat *usability* antara dua perangkat lunak desain grafis, yaitu *Adobe Photoshop* dan *CorelDRAW*, berdasarkan persepsi siswa Desain Komunikasi Visual. Metode penelitian yang digunakan adalah *kuantitatif* dengan pendekatan survei menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)*. Responden penelitian terdiri dari 60 siswa, masing-masing 30 pengguna *Adobe Photoshop* dan 30 pengguna *CorelDRAW*. Analisis data dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 10 pernyataan item valid untuk *Adobe Photoshop* dan 10 item valid untuk *CorelDRAW*. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0.603 untuk *Adobe Photoshop* dan 0.633 untuk *CorelDRAW*. Dari pengujian Excel, skor rata-rata *usability* *Adobe Photoshop* adalah 50.5 dan *CorelDRAW* sebesar 52.08, yang keduanya berada dalam kategori "cukup" (OK *usability*). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua perangkat lunak memiliki tingkat *usability* yang relatif setara menurut persepsi pengguna.

Kata Kunci :usability, *Adobe Photoshop*, *CorelDRAW*, desain grafis, *System Usability Scale (SUS)*, siswa Desain Komunikasi Visual

Abstract

This research aims to determine and compare the usability levels between two graphic design software, namely *Adobe Photoshop* and *CorelDRAW*, based on the perceptions of Visual Communication Design students. The research method used is quantitative with a survey approach utilizing the System Usability Scale (SUS) instrument. The research respondents consist of 60 students, with 30 users of *Adobe Photoshop* and 30 users of *CorelDRAW*. Data analysis was performed through validity and reliability testing of the instrument. The validity test results indicate that 10 item statements are valid for *Adobe Photoshop* and 10 valid items for *CorelDRAW*. The reliability test using Cronbach's Alpha yielded values of 0.603 for *Adobe Photoshop* and 0.633 for *CorelDRAW*. From the Excel testing, the average usability score for *Adobe Photoshop* is 50.5 and for *CorelDRAW* is 52.08, both of which fall within the "sufficient" (OK usability) category. Based on the results, it can be concluded that both software have a relatively equal level of usability according to user perception.

Keywords :usability, *Adobe Photoshop*, *CorelDRAW*, graphic design, *System Usability Scale (SUS)*, Desain Komunikasi Visual students

1. Pendahuluan

Salah satu desain grafis merupakan aktivitas menciptakan karya visual dengan menggabungkan elemen bentuk, teks, warna, dan berbagai elemen lainnya yang menarik. Tiga elemen utama dalam aspek grafis adalah teks, warna, dan elemen visual (Wahyuningsih et al., 2020). Terutama pada jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) keterampilan desain grafis menjadi aspek penting dalam melatih kemampuan teknis dan kreativitas siswa dalam menciptakan karya digital menggunakan perangkat lunak komputer.

SMKN 4 Kabupaten Tangerang yang berlokasi di Jl. Lingkar Pasar Pinang, Tigaraksa, Tangerang, Kab. Tangerang, Banten. Memiliki jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) yang cukup diminati. Jurusan ini membekali siswa dengan kemampuan membuat konten visual informatif menggunakan software profesional seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW. Siswa jurusan Desain Komunikasi Visual dituntut untuk mampu menciptakan karya desain yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga komunikatif dan fungsional.

Usability adalah karakteristik kualitas yang bisa digunakan untuk membantu menentukan efisiensi, tingkat efektivitas, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Menurut (Susilo & Tristianingsih, 2024). Usability merupakan atribut penting dalam mengevaluasi kemudahan penggunaan sebuah antarmuka. Dalam konteks penelitian ini, usability akan dianalisis pada dua perangkat lunak desain grafis CorelDRAW dan Adobe Photoshop. Untuk mengukur pengalaman ini secara lebih sistematis dan objektif, penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang dirancang untuk mengevaluasi aspek *usability* dari suatu sistem atau perangkat lunak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan *usability* Adobe Photoshop dan CorelDRAW berdasarkan pengalaman siswa Desain Komunikasi Visual saat membuat desain grafis. Metode SUS merupakan alat pengujian kegunaan dengan 10 pertanyaan yang ditetapkan sebagai alat pengujian. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara menggunakan SUS yang dilakukan secara terpisah pada dua kelompok siswa, yaitu pengguna Adobe Photoshop dan pengguna CorelDRAW. Mengetahui aplikasi desain grafis mana yang lebih disukai dan dianggap lebih efektif oleh siswa kelas XI, dengan membandingkan dua kelompok pengguna, yaitu pengguna Adobe Photoshop dan pengguna CorelDRAW.

Menurut (Susilo & Tristianingsih, 2024), *usability* merupakan atribut kualitas yang menggambarkan sejauh mana suatu sistem atau perangkat lunak dapat digunakan dengan mudah, efektif, dan memberikan kepuasan bagi penggunanya. *Usability* juga dianggap sebagai salah satu faktor kunci dalam keberhasilan suatu perangkat lunak, serta dapat menjadi syarat utama penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

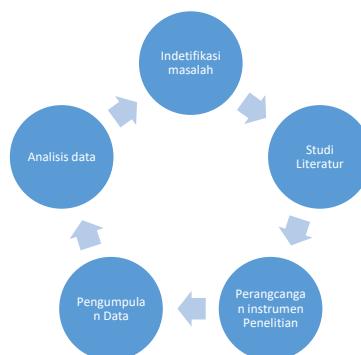
Penelitian oleh Menurut (Mirza & Irawan, 2020) Penilaian dilakukan dengan memberikan sepuluh pertanyaan SUS kepada pengguna yang dijawab menggunakan skala Likert 1–5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Meskipun sederhana SUS terbukti berhasil dalam menilai pandangan pengguna terhadap kemudahan dan kepuasan dalam menggunakan sistem. SUS menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk membandingkan tingkat *usability* antar sistem secara kuantitatif. Dalam penelitian ini, SUS

digunakan sebagai instrumen utama untuk menilai usability aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW berdasarkan pendapat siswa. Lalu penelitian selanjutnya Aplikasi Adobe Photoshop adalah software untuk mengedit gambar yang dibuat oleh Adobe System, dan secara khusus dipakai untuk memodifikasi foto atau gambar serta menghasilkan berbagai jenis efek visual. Program ini sangat populer di kalangan fotografer digital dan agen periklanan, menjadikan sebagai pemimpin dalam bidang perangkat lunak pengolah gambar. (Simbolon et al., 2024). Dan CorelDRAW adalah perangkat lunak pengolah grafik vektor yang dirancang untuk mengolah gambar, terutama dalam bidang publikasi, percetakan, dan berbagai sektor lain yang membutuhkan visualisasi desain (Riyadi et al., 2022).

2. Metode

Metode ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara terstruktur dan kuesioner yang berbasis pada instrumen System Usability Scale (SUS). Metode ini bertujuan untuk membandingkan tingkat usability antara Adobe Photoshop dan CorelDRAW berdasarkan pengalaman pengguna, dengan fokus pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kepuasan, dan penguasaan fitur. Penelitian ini tidak melakukan observasi langsung terhadap proses desain, melainkan mengandalkan data yang diperoleh dari responden melalui instrumen SUS yang terdiri dari 10 pernyataan standar.

Dengan demikian, metode penelitian ini menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif, sampling quota, dan analisis statistik untuk memberikan gambaran objektif mengenai usability kedua aplikasi desain grafis. Alir diagram yang digunakan metode ini sebagai berikut :



Sumber : Penulis 2025
Gambar II. 1 Alir Diagram

Pada tahap alir diagram penelitian yang digunakan seorang penulis adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap Menentukan fokus penelitian terkait perbandingan usability kedua aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna siswa.

2. Studi Literatur

Mengumpulkan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat fondasi teori penelitian.

3. Perancangan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menyusun instrumen wawancara berdasarkan metode System Usability Scale (SUS) yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden.

4. Pengumpulan Data

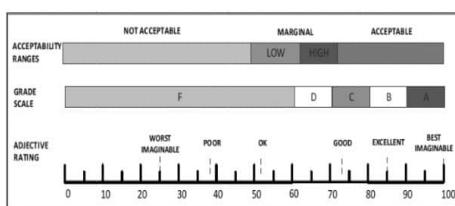
Melaksanakan wawancara secara terpisah kepada dua kelompok siswa yang menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW.

5. Analisis Data

Analisis dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS), System Usability Scale (SUS) yang merupakan instrumen untuk mengukur kegunaan sebuah produk serta memanfaatkan aplikasi pengolahan data SPSS. Dalam tahap ini, peneliti akan memasukkan data ke dalam Microsoft Excel berdasarkan wawancara SUS.

A. System usability scale (SUS)

SUS terdiri dari sepuluh pernyataan yang dirancang untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap aspek usability suatu sistem, dalam hal ini aplikasi desain grafis. Jawaban diberikan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju). Pernyataan sus ini terdiri dari sepuluh pernyataan yang diukur dengan skala Likert 1-5. System usability scale (SUS) akan memberikan skor yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan rating dan grade sesuai dengan jumlah skornya, seperti yang di tampilkan pada gambar ini :



Sumber : Penulis 2025

Gambar II. 2 Skor SUS

Data yang telah dikumpulkan kemudian di analisis dengan bantuan program komputer Microsoft Excel dan program SPSS.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (usability) dari dua aplikasi desain grafis, yaitu Adobe Photoshop dan CorelDRAW. Penilaian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, karena fokus utama penelitian adalah pada analisis data numerik untuk mengukur persepsi pengguna secara objektif.

a. Deskripsi Kuesioner Responden

Penelitian ini melibatkan responden yang merupakan siswa dengan pengalaman dalam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW selama kegiatan pembelajaran desain grafis. Total responden berjumlah 60 orang, seluruhnya berasal dari program studi Desain Komunikasi Visual di SMKN 4 Kabupaten Tangerang kelas XI.

Masing-masing kelompok terdiri atas 30 pengguna Adobe Photoshop dan 30 pengguna CorelDRAW. Responden berasal dari beragam latar belakang dan tingkat kemampuan, sehingga mampu memberikan perspektif yang beragam dan mencerminkan persepsi yang mewakili terhadap usability dari kedua aplikasi tersebut.

Tabel III. 1 Form Pengujian SUS Aplikasi Adobe Photoshop Dan CorelDraw

| NO | PERNYATAAN | SAKALA 1 s/d 5 |
|-----|---|-------------------|
| 1. | Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain grafis. | |
| 2. | Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan dalam kegiatan belajar desain grafis. | 1 s/d 5 |
| 3. | Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini membantu saya bekerja lebih cepat dan efisien saat membuat desain. | 1 s/d 5 |
| 4. | Saya merasa perlu bantuan dari orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi ini secara efektif. | 1 s/d 5 |
| 5. | Aplikasi ini terasa membingungkan ketika saya mencoba melakukan tugas desain tertentu. | 1 s/d 5 |
| 6. | Saya merasa nyaman dan tidak terbebani saat menggunakan aplikasi ini untuk membuat desain grafis. | 1 s/d 5 |
| 7. | Saya harus mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa bekerja lancar dengan aplikasi ini. | 1 s/d 5 |
| 8. | Aplikasi ini membantu saya menyelesaikan desain grafis dengan cara yang efisien dan tidak memakan banyak waktu. | 1 s/d 5 |
| 9. | Saya mengalami kesulitan dalam menemukan fitur atau tools tertentu di dalam aplikasi ini. | 1 s/d 5 |
| 10. | Saya bersedia menggunakan kembali aplikasi ini untuk proyek desain grafis lainnya di masa depan. | 1 s/d 5 |

Sumber: (Penulis 2025)

Skala penilaian berkisar dari 1 hingga 5. Angka 1 berarti sangat tidak setuju (STS), 2 berarti tidak setuju (TS), 3 berarti netral (N), 4 berarti setuju (S), dan 5 berarti sangat setuju (SS). Ada beberapa panduan yang perlu diikuti saat menghitung nilai dalam kuesioner untuk menentukan hasil evaluasi dengan menggunakan metode skala kegunaan.

1. Apabila pernyataan mengandung angka ganjil, kurangi satu dari nilai tersebut (X-1).

2.Untuk setiap pernyataan yang mengandung angka genap, hitung dengan cara menguranginya dari 5 (5-X).

3.Gabungkan nilai dari pernyataan angka genap dan ganjil. Hasil ini kemudian dikalikan dengan 2,5.

b. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode quota sampling sebagai pendekatan untuk menentukan jumlah serta karakteristik responden. Teknik ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh perbandingan yang seimbang antara dua kelompok pengguna aplikasi desain, yaitu Adobe Photoshop dan CorelDRAW, tanpa melalui proses pemilihan acak. Total responden yang dilibatkan adalah 60 siswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 4 Kabupaten Tangerang. Responden dibagi secara merata menjadi dua kelompok, yakni 30 siswa yang menggunakan Adobe Photoshop dan 30 siswa yang menggunakan CorelDRAW, untuk memastikan hasil pengukuran usability dapat dibandingkan secara setara.

Tabel III. 2 Penentuan Sampel

| Keterangan | Jumlah |
|--------------------------|--------|
| Total Responden | 60 |
| Pengguna Adobe Photoshop | 30 |
| Pengguna CorelDRAW | 30 |

Sumber: (Penulis 2025)

Proses Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, ada 2 kuesioner yang terdiri P1-P10 dan hasil 2 kuesioner itu adalah (30 responden dan 30 responden) lalu perhitungan setiap menjawab maka Skor SUS = ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10) * 2,5)

A. Pengolahan Awal di Microsoft Excel

Data dari wawancara diinput ke Microsoft Excel untuk dilakukan beberapa tahapan awal, yaitu

Tabel III. 3 Responden Sus Adobe Photoshop

| Responden | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Skor Total | Skor SUS |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|------------|----------|
| R1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 2 | 2 | 25 | 62,5 |
| R2 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 0 | 22 | 55 |
| R3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 24 | 60 |
| R4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 18 | 45 |
| R5 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 21 | 52,5 |
| R6 | 3 | 0 | 4 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 16 | 40 |
| R7 | 4 | 0 | 3 | 0 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 18 | 45 |
| R8 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 21 | 52,5 |
| R9 | 2 | 2 | 4 | 0 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 0 | 22 | 55 |
| R10 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 25 | 62,5 |
| R28 | 4 | 3 | 0 | 3 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 40 |
| R29 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 2 | 4 | 4 | 0 | 0 | 17 | 42,5 |
| R30 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 4 | 26 | 65 |

Rata-rata Skor SUS : 50,5

Sumber: (Penulis 2025)

Berdasarkan hasil gambar penilaian SUS Acceptability Rangers, Grade Scale, dan Adjective Ratings. Total Skor 50,5 menunjukkan bahwa Tingkat usability aplikasi berada pada kategori “Marginal” dalam Acceptability Ranges, dengan Grade Scale D, dan Adjective Rating OK. Nilai ini mencerminkan persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kenyamanan dalam menggunakan Adobe Photoshop.

Tabel III. 4 Responden Sus Corel Draw

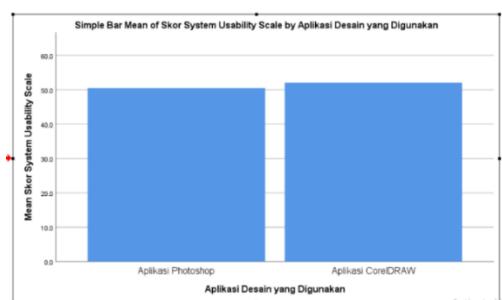
| Responden | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Skor Total | Skor SUS |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|------------|----------|
| R1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 | 50 |
| R2 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 20 | 50 |
| R3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 18 | 45 |
| R4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 21 | 52,5 |
| R5 | 4 | 2 | 2 | 0 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 26 | 65 |
| R6 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 16 | 40 |
| R7 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 4 | 28 | 70 |
| R8 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 21 | 52,5 |
| R9 | 3 | 1 | 1 | 2 | 4 | 0 | 3 | 0 | 4 | 1 | 19 | 47,5 |
| R10 | 2 | 0 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 18 | 45 |
| R28 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 0 | 2 | 24 | 60 |
| R29 | 1 | 1 | 0 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 23 | 57,5 |
| R30 | 0 | 0 | 4 | 4 | 0 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 22 | 55 |

Rata-rata Skor SUS : 52,08

Sumber: (Penulis 2025)

Berdasarkan hasil gambar penilaian SUS Acceptability Rangers, Grade Scale, dan Adjective Ratings. Total Skor 52,08 menunjukkan bahwa Tingkat usability aplikasi berada pada kategori “Marginal” dalam Acceptability Ranges, dengan Grade Scale D, dan Adjective Rating OK. Nilai ini mencerminkan persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kenyamanan dalam menggunakan CorelDRAW.

Berikut hasil grafik dari data adobe photoshop dan coreldraw :



Sumber : Penulis

Sumber : Penulis 2025

Gambar III. 1 Grafik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 60 responden. 30 pengguna Adobe Photoshop dan 30 pengguna CorelDRAW, diperoleh bahwa hasil uji SUS di Excel, kedua aplikasi berada dalam kategori “Cukup” atau “OK usability” menurut interpretasi skor SUS, dengan rata-rata 50,5 untuk Adobe Photoshop dan 52,08 untuk CorelDRAW.

Hipotesis Penelitian

Pada tahap penelitian hipotesis menulis ada 2 faktor yang jadi acuan sebagai berikut, yaitu:

1. Hipotesis 0 (H_0) = Tidak terdapat perbedaan usability yang dominan antara pengguna Adobe Photoshop dan CorelDRAW berdasarkan persentase hasil penilaian SUS oleh siswa Desain Komunikasi Visual.
2. Hipotesis 1 (H_1) = Terdapat perbedaan usability yang lebih dominan pada salah satu aplikasi Adobe Photoshop atau CorelDRAW berdasarkan persentase hasil penilaian SUS oleh siswa Desain Komunikasi Visual.

H_0 = Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji perbedaan rata-rata, diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara usability Adobe Photoshop dan CorelDRAW karena nilai signifikan melebihi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa “tidak terdapat perbedaan usability yang dominan antara pengguna Adobe Photoshop dan CorelDRAW” dinyatakan diterima, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana setiap pertanyaan dalam instrumen mampu mewakili konstruk yang ingin diukur secara akurat. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 10 item pernyataan System Usability Scala (SUS), berdasarkan hasil kuesioner dari 30 responden pengguna aplikasi CorelDRAW. Melalui ketentuan r tabel 5% adalah = 0,361.

Tabel III. 5 Hasil Uji Validitas Adobe Photoshop

| No. Pernyataan | Coorelation R hitung | R Tabel | Keterangan |
|----------------|----------------------|---------|------------|
| Pernyataan 1 | 414 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 2 | 518 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 3 | 612 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 4 | 403 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 5 | 558 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 6 | 383 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 7 | 431 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 8 | 496 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 9 | 455 | 0,361 | Valid |
| Pernyataan 10 | 416 | 0,361 | Valid |

Sumber: (Penulis 2025)

Rumus R tabel : $df=n-2$

Tingkat signifikansi (α): 0,05 (5%) dan dua sisi (two-tailed).

Berdasarkan hasil korelasi person, diketahui bahwa semua nilai item valid. $414 > 0,361$ = Valid, $518 > 0,361$ = Valid, $612 > 0,361$ = Valid, $403 > 0,361$ = Valid, $558 > 0,361$ = Valid, $383 > 0,361$ = Valid, $431 > 0,361$ = Valid, $496 > 0,361$ = Valid, $455 > 0,361$ = Valid, $416 > 0,361$ = Valid

Tabel III. 6 Hasil Uji Validitas Corel Draw

| No. | Pernyataan | Coorelation R hitung | R Tabel | Keterangan |
|-----|---------------|-------------------------|---------|------------|
| | Pernyataan 1 | 407 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 2 | 594 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 3 | 407 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 4 | 447 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 5 | 490 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 6 | 420 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 7 | 480 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 8 | 626 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 9 | 395 | 0.361 | Valid |
| | Pernyataan 10 | 576 | 0.361 | Valid |

Sumber (Penulis 2025)

Rumus : $df=n-2$

Tingkat signifikansi (a): 0.05 (5%) dan dua sisi (two-tailed).

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai semua valid. $407 > 0.361 = \text{Valid}$, $594 > 0.361 = \text{Valid}$, $407 > 0.361 = \text{Valid}$, $407 > 0.361 = \text{Valid}$, $447 > 0.361 = \text{Valid}$, $490 > 0.361 = \text{Valid}$, $420 > 0.361 = \text{Valid}$, $480 > 0.361 = \text{Valid}$, $626 > 0.361 = \text{Valid}$, $395 > 0.361 = \text{Valid}$, $576 > 0.361 = \text{Valid}$

Hasil Uji Reliabilitas

Tujuan Uji reliabilitas dilakukan guna mengetahui sejauh mana item-item pernyataan pada kuesioner SUS memiliki konsistensi internal saat digunakan untuk mengukur persepsi pengguna CorelDRAW. Uji dilakukan dengan metode Cronbach's Alpha, dengan jumlah 30 responden. Kriteria interpretasi sebagai berikut:

- (1).> 0.90 : Sangat tinggi
- (2).0.80 – 0.90 : Tinggi
- (3).0.70 – 0.80 : Cukup
- (4).0.60 – 0.70 : Kurang
- (5).0.50 – 0.60 : Rendah
- (6).< 0.50 : Tidak Reliabel

Tabel III. 7 Hasil Uji Reliabilitas Adobe Photoshop

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach' Alpha | N of Items |
| 603 | 10 |

Berdasarkan perhitungan menggunakan metode Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0.603.

Tabel III.8 Hasil Uji Reliabilitas CorelDraw

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach' Alpha | N of Items |
| 633 | 10 |

Sumber: (Penulis 2025)

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 633 untuk 10 item pernyataan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 4 Kabupaten Tangerang, dapat disimpulkan bahwa tingkat usability dari dua aplikasi desain grafis yang dibandingkan, yaitu Adobe Photoshop dan CorelDRAW, sama-sama berada dalam kategori “Marginal” menurut skala penilaian System Usability Scale (SUS). Skor rata-rata SUS untuk Adobe Photoshop adalah 50,5, sedangkan untuk CorelDRAW adalah 52,08. Meskipun perbedaan skor tersebut tidak terlalu signifikan, hasil ini menunjukkan bahwa CorelDRAW sedikit lebih unggul dalam hal persepsi kemudahan penggunaan, efisiensi, kepuasan, dan penguasaan fitur di mata siswa.

Siswa pengguna CorelDRAW cenderung merasa lebih percaya diri dan nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut untuk menyelesaikan tugas desain grafis, kemungkinan karena antarmuka yang lebih sederhana dan intuitif dibandingkan Adobe Photoshop yang memiliki kompleksitas fitur lebih tinggi. Sementara itu, Adobe Photoshop dinilai lebih menantang, terutama bagi siswa yang masih berada pada tahap awal pembelajaran desain berbasis raster.

Metode System Usability Scale (SUS) yang digunakan dalam penelitian ini terbukti menjadi alat yang efektif dan efisien untuk mengukur persepsi usability secara objektif tanpa perlu observasi langsung terhadap proses pembelajaran atau hasil karya siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa CorelDRAW dapat dijadikan pilihan yang lebih sesuai untuk mendukung proses pembelajaran desain grafis di lingkungan pendidikan kejuruan, khususnya bagi siswa yang masih dalam tahap pengembangan keterampilan dasar desain.

Referensi

- Hadi, S., Kurniawan, W., & Saputra, R. E. (2022). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa Xi Multimedia Smkn Kebonagung. *Repository STKIP PGRI Pacitan*. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/988/>
- Kholifah, Siti Nur Heryana, Nono Nugraha, H. B. (2023). Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1416–1422.
- Made, D., Utami, D., & Dirgayusari, A. M. (2020). *Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)* s. 4(October), 152–161.
- Mirza, A. H., & Irawan, D. (2020). Usability Testing of Senjang Muba Application Using System Usability Scale Pengujian Usability Aplikasi Senjang Muba Menggunakan System Usability Scale. *Journal of Information Systems and Informatics*, 2(2), 231–245. <http://journal-isi.org/index.php/isi>
- Napitupulu, A., & Hidayati, R. (2024). *Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna dan Usability Aplikasi Grab Menggunakan Metode Pengujian Usability dan System Usability Scale (SUS)*. 4721–4729.
- Riani, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran SPSS untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Mengolah Data Statistika. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety*, 2(3), 33–38. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i3.328>
- Riyadi, A., Makmur, Ruse, A., & Suhardi, T. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Desain

- Photoshop dan CorelDRAW untuk Meningkatkan Inovasi dan Kreativitas Siswa di SMK Telkom Makassar. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1, 1382–1399.
- Sari, J. P., Studi, P., Komunikasi, I., Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan.
- Setiawan, M. S. (2021). Analisis Tingkat Usabilitas Menggunakan Metode Performance Measurement dan System Usability Scale (SUS) pada Aplikasi E-commerce Indomaret dan Alfamart. *Seminar Nasional Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 299–306. <https://doi.org/10.28932/sentekmi2021.v1i1.46>
- Setiyanto, S., Fatah Yasin, I., & Nafiuddin, A. M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Software Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Graphic Design Training on Adobe Photoshop Software To Increase Student Innovation and Creativity. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 819–826.
- Simbolon, M. H., Tarigan, M., Saut Maruli Tua Banjarnahor, Daniel Napitupulu, Aldy Saragih, & Indri Novita Rubiah Sijabat. (2024). Pelatihan Desain Grafis dengan Adobe Photoshop dan Canva. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 15–22. <https://doi.org/10.58918/ulina.v2i2.257>
- Susilo, E., & Tristianingsih, P. N. (2024). Perbandingan Pengujian Usability pada Penggunaan Thumbnail di Personal Website. *Jurnal Fasilkom*, 14(1), 129–134. <https://doi.org/10.37859/jf.v14i1.6910>
- Wahyuningsih, D., Romadiana, P., & Kirana, C. (2020). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa Sebagai Pengembangan Pengetahuan Di Bidang Multimedia. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(1), 33–36. <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v1i1.838>