

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI CANVA DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE TAM

Ervina Rosa Aulia¹, Devilia Dwi Candra², Lina Wardani³

1,2,3) Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 31 Mei 2023

Revised: 12 Juni 2023

Accepted: 20 Juni 2023

ABSTRACT

Abstrak

Aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang banyak dimanfaatkan sebagai tools untuk desain bagi mahasiswa dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif. Namun, selain menyediakan fitur dan template secara gratis, aplikasi Canva juga menyediakan beberapa akses fitur yang hanya bisa digunakan bagi pengguna yang berlangganan. Pada penelitian ini, akan dilakukan analisis terhadap penerimaan aplikasi Canva bagi mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur dengan menggunakan model TAM yang memperhatikan faktor eksternal, seperti persepsi kegunaan/manfaat, persepsi kemudahan, niat untuk menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan sistem. Metode yang digunakan adalah metode dengan pendekatan kuantitatif. Dimana peneliti akan membuat instrumen berupa kuesioner dengan menggunakan skala likert yang akan disebarakan secara online kepada responden. Kuesioner tersebut mendapatkan jumlah responden sebanyak 124 orang. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan tools SmartPLS. Dari pengujian yang dilakukan memperoleh hasil hipotesis 1 (H1) diterima, hipotesis 2 (H2) diterima, hipotesis 3 (H3) ditolak, hipotesis 4 (H4) diterima, dan hipotesis 5 (H5) diterima.

Kata Kunci: Model Penerimaan Teknologi, Aplikasi Canva, TAM

Abstract

Canva is a website-based application that is widely used as a design tool for students in making learning more creative and interactive. However, in addition to providing free features and templates, the Canva app also provides access to some features that can only be used by subscribed users. In this study, we will analyze the acceptance of Canva applications for UPN "Veteran" Java Eastern students using TAM models that pay attention to external factors, such as Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention to Use, and Actual System Usage. The method used is a method with a quantitative approach. Where the researchers will create a questionnaire using a likert scale that will be distributed online to respondents. There were 124 people that answered the survey in total. verifying validity and dependability with SmartPLS tools. According

to the test's findings, H1 is accepted, H2 is acceptable, H3 is rejected, H4 is accepted, and H5 is accepted.

Keywords: *Technology Acceptance Model. Canva Application*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:

Email : 21082010118@student.upnjatim.ac.id

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang dengan cepat memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas di berbagai bidang pekerjaan, salah satunya adalah bidang desain. Desain merupakan suatu bidang yang berhubungan dengan grafik dan ilustrasi. Adanya teknologi informasi tidak hanya sekedar untuk mengotomatisasi suatu proses pembuatan desain, tetapi juga dapat memberikan inovasi baru kepada penggunanya sehingga dapat memacu daya kreativitas dalam menciptakan karya desain. Selain itu, adanya teknologi informasi di bidang desain dapat mempermudah para designer untuk berkolaborasi dalam suatu proyek secara online.

Tools desain merupakan hal yang sangat esensial bagi semua orang. Tools digunakan untuk memudahkan pekerjaan, sehingga dapat memaksimalkan produktivitas dengan waktu yang singkat. Canva merupakan Salah satu *tools* yang sering digunakan sebagai media desain *online* yang menyediakan berbagai fitur untuk mempermudah pembuatan desain presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, dan lain sebagainya (Rizanta & Arsanti, 2022). Aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan aplikasi Canva dapat membantu pengguna dalam mengakses berbagai template desain, grafik, gambar, foto, dan *font* yang ingin digunakan (Leryan et al., 2018). Perusahaan Canva didirikan pada tahun 2012 dan telah diunduh lebih 100 juta pengguna. Kegunaan serta manfaat dari Canva sendiri yaitu untuk membuat media ajar yang menarik dengan

menggunakan desain yang sudah ada. Kelebihan yang dimiliki Canva diantaranya yaitu desain yang beragam dan menarik, dapat menghemat waktu, memiliki resolusi gambar yang baik, dapat melakukan kolaborasi, dapat menggunakan media laptop ataupun ponsel (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi Canva menyediakan kemudahan bagi pengguna dengan memberikan fitur dan tampilan yang mudah diingat. Saat ini, Canva juga sudah menerapkan AI (*Artificial Intelligence*) pada aplikasinya, sehingga hal tersebut akan sangat membantu pengguna untuk berkreasi lebih luas lagi. Selain itu, aplikasi Canva telah merilis banyak fitur baru, seperti *draw, layout, style, create animation, beat sync, magic eraser*, dan *magic edit*. Banyaknya upgrade pada fitur aplikasi Canva dapat mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Canva dengan dipengaruhi oleh kemudahan serta manfaat dari penggunaan aplikasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan melakukan penelitian terkait dengan pengukuran kepuasan pengguna terhadap aplikasi Canva dan juga untuk mengetahui bagaimana faktor kemudahan dan kemanfaatan dari aplikasi Canva dapat mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Canva sebagai *tools* desain dengan menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*). Model penerimaan TAM digunakan untuk memprediksi dan menerangkan bagaimana pengguna akan menerima dan menggunakan teknologi tertentu untuk mempermudah pekerjaan mereka (Davis, 1985). Model pengukuran TAM berasal dari teori psikologi dimana model ini dapat menjelaskan terkait perilaku pengguna dari teknologi informasi dengan mencakup keyakinan, sikap, niat pengguna, dan hubungan perilaku pengguna (Irawati et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana faktor eksternal seperti persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, niat untuk menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan sistem berpengaruh terhadap sesama faktor eksternal dan kepuasan pengguna aplikasi Canva sebagai *tools* desain. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pengembang aplikasi Canva dalam memperbaharui fitur-fitur

aplikasi yang akan datang sehingga kepuasan pengguna terhadap aplikasi Canva dapat lebih meningkat.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Alur Kegiatan

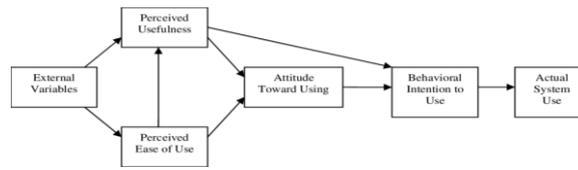


Gambar 1. Alur Kegiatan Penelitian

Pada gambar 1 di atas ini menyatakan alur kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Pada awal penelitian, masalah akan diidentifikasi dan dirumuskan sedemikian rupa sehingga tujuan dari penelitian yang akan dilakukan dapat ditetapkan. Setelah itu, untuk merumuskan sebuah hipotesis penelitian, akan dilakukan pencarian kajian pustaka dari berbagai studi literatur. Pendekatan kuantitatif digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Dalam metode pendekatan kuantitatif, data yang digunakan adalah data yang memiliki nilai atau jenis data lainnya yang dapat dikuantitatifkan pada proses pengolahan data statistik. Penentuan model konseptual dilakukan untuk menggambarkan skema dari variabel yang akan digunakan dalam model TAM. Pembuatan kuesioner akan dilakukan melalui *google form* dan disebarluaskan secara *online*. Pengujian dan analisis data kuesioner akan dilakukan untuk menjawab hipotesis dan kesimpulan penelitian.

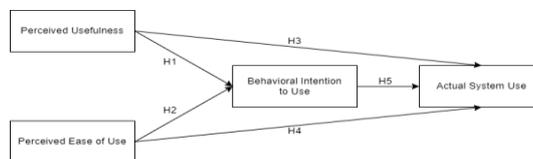
2.2 Model Konseptual Penelitian

Model konseptual dalam penelitian ini mengacu pada model TAM (*Technology Acceptance Model*). Model TAM sendiri memiliki beberapa variabel diantaranya yaitu persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, sikap terhadap penggunaan, keinginan untuk menggunakan, dan penggunaan yang sebenarnya (Stefany et al., 2021).



Gambar 2. Model TAM

Dengan mengacu model TAM pada gambar 2, model konseptual pada penelitian ini mencakup beberapa variabel yang akan digunakan, yaitu persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to use*), dan kondisi nyata penggunaan sistem (*Actual System Use*).



Gambar 3. Model Konseptual Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan singkat sementara yang dirumuskan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Berdasarkan model konseptual pada gambar 3, berikut merupakan hipotesis dalam penelitian ini:

H1: Persepsi kegunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap niat untuk menggunakan

H2: Persepsi kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap niat untuk menggunakan

H3: Persepsi kegunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem

H4: Persepsi kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem

H5: Niat untuk menggunakan berpengaruh positif secara signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem

2.3 Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik probabilitas sampling sehingga dapat dipastikan bahwa setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden dari penelitian yang dilakukan (Firmansyah et al., 2022). Teknik probabilitas yang digunakan merupakan pengambilan sampel acak secara sederhana dengan menggunakan rumus slovin sebagai metode penentuan jumlah sampelnya. Berikut merupakan rumus slovin yang akan digunakan:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat Signifikansi (10%)

Perhitungan sampel:

$$n = \frac{100.000.000}{1 + 100.000.000 (10\%)^2} = 99,999$$

Dari hasil perhitungan rumus slovin dengan jumlah populasi yang didapatkan dari jumlah pengunduh di Play Store dan batas toleransi kesalahan 10% diperoleh hasil sampel yaitu 99,999. Hasil tersebut akan dibulatkan sehingga didapatkan jumlah minimal sampel yang perlu diambil untuk memenuhi tingkat signifikansi 10% adalah sebanyak 100 responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Responden

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh dari 124 responden, terdapat data demografi yang berada pada bagian pertama kuesioner. Data demografi pada kuesioner ini adalah jenis kelamin dan umur responden. Berikut merupakan persentase dari data tersebut:

Tabel 1 Data Demografi Responden

Kategori	Klasifikasi	Persentase	Total
Jenis Kelamin	a. Perempuan	79%	100%
	b. Laki-Laki	21%	
Umur	a. Di bawah 17 tahun	1.6%	100%
	b. 17-20 tahun	75%	
	c. 21-25 tahun	22.6%	
	d. Di atas 25 tahun	0.8%	

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berada pada bagian kedua dari kuesioner. Bagian ini berisi pertanyaan yang berkaitan dengan empat variabel TAM, yaitu persepsi kegunaan (PU), persepsi kemudahan (PEOU), niat untuk menggunakan (BI), dan kondisi nyata penggunaan sistem (AS). Pada bagian ini, digunakan pengukuran menggunakan skala likert dengan skala 5 poin, yaitu Sangat tidak setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral(3), Setuju (4), dan Sangat setuju (5). Berikut instrumen yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 2 Instrumen Penelitian

Variabel	Ket.	Pertanyaan
PU	PU ₁	Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan saya lebih mudah dalam mendesain
	PU ₂	Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan saya lebih cepat dalam membuat desain
	PU ₃	Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kinerja saya
PEOU	PEOU ₁	Penggunaan aplikasi Canva mudah untuk dipelajari
	PEOU ₂	Saya merasa aplikasi Canva mudah digunakan
	PEOU ₃	Saya merasa Canva sangat fleksibel untuk digunakan
	PEOU ₄	Aplikasi Canva memudahkan saya dalam melakukan kolaborasi untuk desain
BI	BI ₁	Saya menggunakan aplikasi Canva untuk mendapatkan pengalaman desain yang lebih baik
	BI ₂	Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain
	BI ₃	Saya merekomendasikan Canva sebagai aplikasi desain
	BI ₄	Saya akan mengajak teman untuk berkolaborasi melalui aplikasi Canva
AS	AS ₁	Saya memahami dan mengerti cara menggunakan aplikasi Canva
	AS ₂	Saya mengakses aplikasi Canva hampir setiap hari
	AS ₃	Saya sudah puas dengan fitur dan layanan yang diberikan aplikasi Canva

	AS4	Saya akan menyampaikan kepuasan terhadap aplikasi Canva kepada teman saya
--	-----	---

3.3 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan menggunakan *tools* SmartPLS dengan melakukan perhitungan SEM-PLS. Dalam perhitungan SEM-PLS, uji validitas memiliki dua kategori, kategori pertama adalah validitas konvergen dan kategori dua adalah validitas diskriminan. Uji validitas konvergen digunakan untuk memastikan bahwa pemahaman responden mengenai indikator pernyataan pada setiap variabel laten dalam penelitian ini sebanding dengan seperti sudut pandang peneliti.

	Actual System Usage	Behavioral Intention to Use	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness
AS1	0.753			
AS2	0.700			
AS3	0.755			
AS4	0.717			
BI1		0.784		
BI2		0.856		
BI3		0.874		
BI4		0.848		
PEOU1			0.892	
PEOU2			0.921	
PEOU3			0.843	
PEOU4			0.770	
PU1				0.878
PU2				0.902
PU3				0.872

Gambar 4. Nilai Outer Loading

Menurut Hair et al., 2016 dalam Sihombing & Arsani (2022) nilai validitas konvergen yang dapat diterima dan dianggap valid dalam sistem *SmartPLS* adalah apabila nilai dari *factor loading* diatas 0,6 dan nilai AVE diatas 0,5. Berdasarkan hasil perhitungan SEM-PLS pada gambar di atas, seluruh indikator pernyataan dan konstruk pada kuesioner penelitian ini sudah valid karena sudah memenuhi kriteria minimal dari nilai *factor loading* dan AVE.

Uji validitas diskriminan dilakukan guna memastikan bahwa masing-masing indikator pernyataan dapat mewakili variabel latennya. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah gagasan mengenai variabel laten berbeda antara satu dengan variabel laten lainnya. Validitas diskriminan dapat dilihat melalui hasil *cross loading factor* dari perhitungan SEM-PLS. Nilai validitas diskriminan dianggap valid apabila nilai korelasi indikator pernyataan pada setiap variabel dengan variabel latennya memiliki nilai yang lebih tinggi dari nilai korelasi dengan variabel laten lainnya.

Berdasarkan hasil dari *cross loading factor* dari perhitungan SEM-PLS pada gambar 5, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator pernyataan sudah mewakili variabel laten karena kriteria validasi diskriminan dapat terpenuhi, yaitu semua indikator variabel laten sudah mencapai nilai korelasi yang lebih tinggi dari variabel laten lainnya.

	Actual System Usage	Behavioral Intention to Use	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness
AS1	0.753	0.517	0.709	0.590
AS2	0.700	0.456	0.295	0.291
AS3	0.755	0.477	0.380	0.337
AS4	0.717	0.512	0.317	0.288
BI1	0.541	0.784	0.416	0.491
BI2	0.556	0.856	0.445	0.525
BI3	0.566	0.874	0.460	0.486
BI4	0.597	0.848	0.476	0.480
PEOU1	0.546	0.427	0.892	0.646
PEOU2	0.572	0.452	0.921	0.689
PEOU3	0.531	0.393	0.843	0.587
PEOU4	0.470	0.553	0.770	0.665
PU1	0.448	0.527	0.737	0.878
PU2	0.495	0.479	0.681	0.902
PU3	0.493	0.553	0.593	0.872

Gambar 5. Hasil Perhitungan Cross-Loading

Menurut Hair et al., 2016 dalam Sihombing & Arsani (2022), uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi tingkat kestabilan instrumen pada penelitian yang mencakup indikator untuk setiap variabel laten sehingga apabila instrumen penelitian ini digunakan lagi untuk mengamati gejala yang sama, akan menghasilkan pengukuran yang relatif konsisten atau sebanding. Sebuah instrumen penelitian dianggap reliabel ditunjukkan oleh nilai *cronbach's alpha* dan reliabilitas komposit. Berdasarkan sistem *SmartPLS*, instrumen penelitian dapat dikatakan sudah reliabel ketika nilai *cronbach's alpha* dan reliabilitas komposit di atas 0,7 serta nilai reliabilitas komposit cenderung lebih tinggi dari pada nilai *cronbach's alpha*.

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Actual System Usage	0.716	0.729	0.822	0.535
Behavioral Intention to Use	0.861	0.862	0.906	0.707
Perceived Ease of Use	0.879	0.880	0.918	0.736
Perceived Usefulness	0.861	0.861	0.915	0.782

Gambar 6. Nilai Cronbach's alpha, rho_a, rho_c, dan AVE

Berdasarkan hasil *construct reliability* SEM-PLS pada gambar 6, instrumen pada penelitian ini sudah dapat dianggap reliabel karena nilai *cronbach's alpha* dan

reliabilitas komposit pada setiap variabel laten sudah berada di atas 0,7 dan nilai reliabilitas komposit lebih tinggi dari pada nilai *cronbach's alpha*.

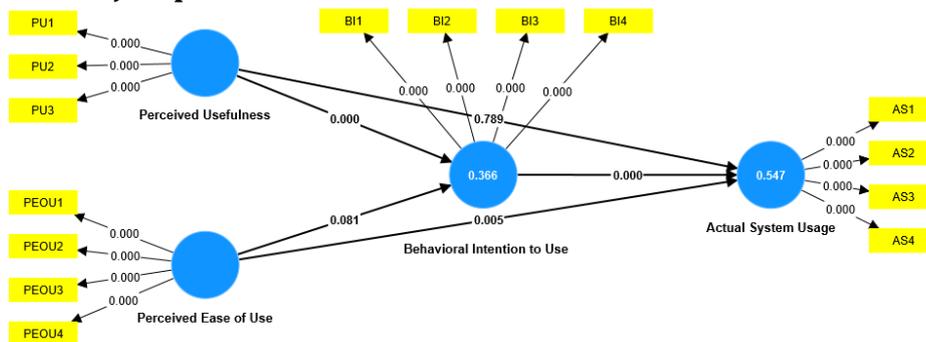
Nilai R-Square adalah suatu koefisien yang ditetapkan pada variabel endogen yang menunjukkan tingkat pengaruh variabel terhadap variabel lainnya. Nilai R Square dibagi menjadi tiga skala yaitu: (1) Apabila memiliki nilai lebih dari 0,67, maka menunjukkan pengaruh variabel terhadap variabel lainnya termasuk besar; (2) Apabila memiliki nilai lebih dari 0,33 dan kurang dari 0,67, maka menunjukkan pengaruh variabel terhadap variabel lainnya termasuk moderat atau cukup baik; (3) Apabila memiliki nilai lebih dari 0,19 dan kurang dari 0,33, maka menunjukkan pengaruh variabel terhadap variabel lainnya termasuk kecil.

	R-square	R-square adjusted
Actual System Usage	0.547	0.536
Behavioral Intention to Use	0.366	0.355

Gambar 7. Nilai R-Square

Berdasarkan gambar di atas, pengaruh dari variabel kondisi nyata penggunaan sistem dan niat untuk menggunakan memiliki tingkat pengaruh yang moderat/ cukup baik terhadap variabel lainnya karena memiliki nilai kurang dari 0,67 dan lebih dari 0,33.

3.4 Hasil Uji Hipotesis



Gambar 8. Hasil Bootstrapping dari Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui bagaimana variabel laten dapat berhubungan satu sama lain. Pengujian hipotesis dilakukan dengan perhitungan *bootstrapping* dengan level signifikan 10%. Tingkat signifikansi dapat dilihat dari nilai *P values* dan statistik *t*. Apabila nilai *P values* $\leq 0,1$ dan statistik *t* lebih dari 1,645 maka variabel laten memiliki hubungan yang signifikan. Sementara itu, arah pengaruh dari

hubungan antar variabel dapat dilihat dari nilai *original sample*. Apabila bernilai positif, maka arah pengaruh hubungan antara variabel laten juga positif. Apabila bernilai negatif, maka arah pengaruh arah pengaruh hubungan antara variabel laten juga bernilai negatif.

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Behavioral Intention to Use -> Actual System Usage	0.488	0.500	0.084	5.840	0.000
Perceived Ease of Use -> Actual System Usage	0.386	0.382	0.136	2.841	0.005
Perceived Ease of Use -> Behavioral Intention to Use	0.209	0.213	0.119	1.745	0.081
Perceived Usefulness -> Actual System Usage	-0.038	-0.028	0.142	0.267	0.789
Perceived Usefulness -> Behavioral Intention to Use	0.431	0.429	0.116	3.729	0.000

Gambar 9. Hasil Uji Hubungan antar Variabel Laten

Berdasarkan gambar 9, maka hasil dari hipotesis dapat dinyatakan sebagai berikut:

H1: Hasil pengujian menunjukkan bahwa *original sample* dari persepsi kegunaan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi Canva bernilai 0,431 dan statistik t lebih dari 1,645 dengan *P values* $\leq 0,1$ sehingga H1 dapat diterima bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi canva.

H2: Hasil pengujian menunjukkan bahwa *original sample* dari persepsi kemudahan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi Canva bernilai 0,209 dan statistik t lebih dari 1,645 dengan *P values* $\leq 0,1$ sehingga H2 dapat diterima bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi Canva.

H3: Hasil pengujian menunjukkan bahwa *original sample* dari persepsi kegunaan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem bernilai $-0,038$ dan statistik t kurang dari 1,645 dengan *P values* lebih dari 0,1 sehingga H3 ditolak bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem.

H4: Hasil pengujian menunjukkan bahwa *original sample* dari persepsi kemudahan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem bernilai 0,386 dan statistik t lebih dari 1,645 dengan *P values* $\leq 0,1$ sehingga H4 dapat diterima bahwa persepsi kemudahan

memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem.

H5: Hasil pengujian menunjukkan bahwa *original sample* dari niat untuk menggunakan aplikasi Canva terhadap kondisi nyata penggunaan sistem bernilai 0,488 dan statistik t lebih dari 1,645 dengan *P values* $\leq 0,1$ sehingga H5 dapat diterima bahwa niat untuk menggunakan aplikasi Canva memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data yang sudah dilakukan, terlihat bahwa hasil *path coefficients* menggunakan *SmartPLS* untuk menguji hipotesis penelitian memiliki keterkaitan antar variabel laten tersebut. Di mana persepsi kegunaan berpengaruh kepada niat pengguna untuk menggunakan aplikasi Canva dengan statistik t sebesar 3,729, persepsi kemudahan berpengaruh kepada niat pengguna untuk menggunakan aplikasi Canva dengan statistik t sebesar 1,745, persepsi kemudahan terhadap kondisi nyata penggunaan sistem dengan statistik t sebesar 2,841, dan niat untuk menggunakan aplikasi Canva berpengaruh terhadap kondisi nyata penggunaan sistem dengan statistik t sebesar 5,840. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa dari lima hipotesis yang diajukan terdapat empat hipotesis yang diterima dan satu hipotesis yang ditolak. Dengan demikian, dapat diartikan 80% dari variabel pada penelitian ini berpengaruh terhadap kepuasan pengguna dengan fitur dan layanan yang diberikan oleh aplikasi Canva.

PUSTAKA

- Davis, F. D. (1985). A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results. In Massachusetts Institute of Technology. <https://doi.org/oclc/56932490>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Irawati, T., Rimawati, E., & Pramesti, N. A. (2020). Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses). Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us, 4(2), 106–120. <https://doi.org/10.34010/aisthebest.v4i02.2257>

- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). The Use of Canva Application as an Innovative Presentation Media Learning History. In B. Bram & P. Angelina (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*. Sanata Dharma University Press.
- Novita, D., & Helena, F. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), 22–37. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i1.846>
- Rahman, M. A., Suhariyanti, S., & Rahim, R. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Era Pembelajaran Daring Di Universitas Dharmawangsa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 674-681.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sihombing, P. R., & Arsani, A. M. (2022). Aplikasi SmartPLS Untuk Statistisi Pemula (Issue March).
- Stefany, B. A., Wibowo, F. M., & Wiguna, C. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Wisata Brebes Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(1), 172–184. <https://doi.org/10.33557/journalisi.v3i1.107>
- Sugihartono, T., & Putra, R. R. C. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Technology Acceptance Model pada Sistem Pelayanan Publik. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 97–105. <https://doi.org/10.33372/stn.v6i2.651>
- Syarwani, A., & Ermansyah, E. (2020). ANALISIS PENERIMAAN TEKNOLOGI SISTEM KEUANGAN DESA DI KABUPATEN TABALONG MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4, 1–13.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>