



Analisis Kepuasan Pengguna Canva Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut Dengan Menggunakan Metode TAM

Huznul Nurullia¹, Rifqi Taufik Rachman², Seli Sagita
Ramadhan³, Ramayani Yusuf⁴

^{1,2,3,4} Universitas Garut

Jalan Raya Samarang No. 52.A Tarogong Kidul. Kota/Kabupaten, Kec.
Tarogong Kidul. Kode Pos, 44151.

Korespondensi penulis: 24023120130@fekon.uniga.ac.id

Abstract. *This study aims to determine how satisfied students of the Faculty of Economics, Garut University are with the Canva application. External factors, such as ease of use, benefits, and desire to continue using it, are the focus of this study. This study uses quantitative methods, the population in this study are active students of the Faculty of Economics, Garut University, totaling 2033 and using probability sampling techniques and a sample of 100 respondents was taken using the slovin formula. To determine the level of user satisfaction with the application, the Technology Acceptance Model (TAM) was used. The results stated that Canva supports the use of the system and has a feeling of usefulness, convenience, and usability that is considered important. In addition, the results show that users' desire to use the system affects their level of happiness by 80%.*

Keywords: *Canva, User Satisfaction, TAM Method*

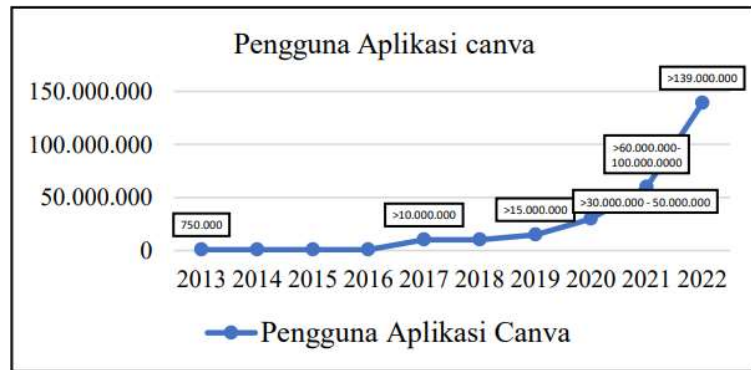
Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa puas mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut dengan aplikasi Canva. Faktor-faktor eksternal, seperti kemudahan penggunaan, manfaat, dan keinginannya untuk terus menggunakannya, menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, populasi pada penelitian ini yaitu Mahasiswa aktif Fakultas Ekonomu Universitas Garut yaitu berjumlah 2033 dan menggunakan teknik probabilitas sampling dan diambil sampel sebanyak 100 responden dengan menggunakan rumus slovin. Untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi, Technology Acceptance Model (TAM) digunakan. Hasil penelitian menyatakan bahwa Canva mendukung penggunaan sistem dan memiliki perasaan kegunaan, kemudahan, dan kegunaan yang dianggap penting. Selain itu, hasil menunjukkan bahwa keinginan pengguna untuk menggunakan sistem mempengaruhi tingkat kebahagiaan mereka sebesar 80%.

Kata kunci: Canva, Kepuasan Pengguna, Metode TAM

LATAR BELAKANG

Seperti yang diungkapkan oleh Amini & Suswanto (2023), di era globalisasi, kemajuan dalam komunikasi dan teknologi informasi telah membuat banyak hal menjadi lebih mudah bagi orang-orang. Kemajuan ini ditunjukkan oleh berbagai aplikasi komunikasi, termasuk bidang desain. Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan banyak aplikasi dan situs web sehingga setiap orang membuat desain grafis secara instan tanpa memerlukan keahlian desain (Piantara et al., 2021).

Saat ini kemudahan untuk mendesain tidak hanya diberikan oleh *software*, tetapi juga ditawarkan oleh berbagai *platform*, seperti aplikasi dan *website* yang secara garis besar. Selain kemudahan dalam mengedit dan mendesain, *platform* ini juga mudah digunakan dan menghemat waktu (Rahmasari & F.Yogananti, 2021). Beberapa contohnya adalah Canva, RelayThat, Pixlr, Crello, dan Tyle. Salah satu *platform* terbaik untuk mendesain adalah



Gambar 1 Jumlah Pengguna Aplikasi Canva
Sumber : (Kuspinutri et al., 2022)

Canva (Dinita, 2023). Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah pengguna aplikasi Canva setiap tahunnya.

Platform desain grafis Canva yang memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan desain yang digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti digunakan dalam presentasi, poster, media sosial, dokumen, dan konten visual lainnya pada ponsel dan komputer (Kuspinutri et al., 2022). Aplikasi Canva menonjol dengan sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan utama bagi banyak individu dalam menciptakan konten visual. Antarmuka yang intuitif, tersedianya ribuan *template* siap pakai untuk berbagai keperluan, keberagaman pustaka media (gambar, ikon dan video), fleksibilitas yang memungkinkan pengguna menyesuaikan warna, *font*, dan elemen desain lainnya sesuai dengan preferensi mereka, serta kemampuan untuk berkolaborasi dengan tim merupakan kelebihan-kelebihan Canva yang menjadikan Canva menjadi alat desain grafis yang efisien, mudah digunakan dan sangat kreatif sesuai untuk berbagai keperluan mulai dari pemasaran hingga pendidikan (Estiningrum, 2023).

Penulis akan menyelidiki kepuasan pengguna dengan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain berdasarkan hal di atas. Mereka juga akan menyelidiki bagaimana faktor kenyamanan dan kegunaan aplikasi dapat berdampak pada tingkat kepuasan pelanggan. Metode Technology Acceptance Model (TAM) akan diperlukan untuk melakukan penelitian ini. Metode yang dikenal sebagai model TAM digunakan untuk mengukur dan menganalisis komponen yang memengaruhi penerimaan sistem informasi (Adha et al., 2021). Model TAM, yang digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai keyakinan, sikap, niat, dan hubungan yang mempengaruhi perilaku pengguna TI (Irawati et al., 2020).

Beberapa peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa dalam mengukur tingkat kepuasan pelanggan dengan sesuatu dapat menggunakan pendekatan TAM tersebut. Penelitian

oleh Musdalifah & Hadisaputro (2022) pada aplikasi dana dengan metode TAM membuktikan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi cara penggunaan, perilaku keinginan untuk penggunaan, dan penggunaan sebenarnya. Sementara penelitian lain yang dilakukan oleh (Herdanto, 2020) terkait Dengan menggunakan pendekatan TAM, analisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi TIX ID di Yogyakarta menghasilkan temuan penting. Menurut TAM, pengguna percaya bahwa aplikasi TIX ID mudah digunakan dan menawarkan banyak manfaat, sehingga mereka tidak perlu khawatir tentang kehabisan tiket dan menghemat waktu. Mereka juga positif terhadap penggunaan aplikasi karena menawarkan banyak manfaat dan kemudahan. Namun, ada kemungkinan beberapa orang perlu mempertimbangkan kembali pengalaman masa lalu mereka. Selain itu, preferensi pengguna tergantung pada kebutuhan dan pergeseran dari pembelian tiket digital melalui aplikasi ke pembelian manual. Hal ini meningkatkan kinerja pengguna.

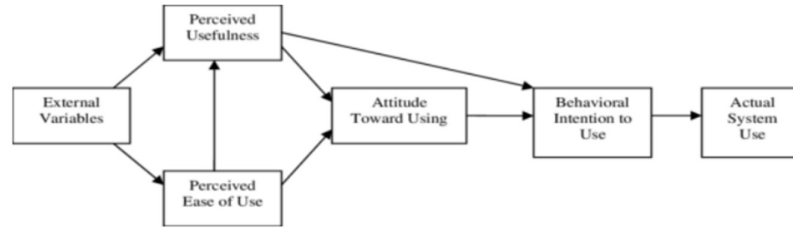
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana faktor eksternal seperti persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, niat untuk menggunakan, dan kondisi aktual penggunaan sistem mempengaruhi faktor eksternal lainnya dan kepuasan pengguna aplikasi Canva sebagai alat bantu desain. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembang aplikasi Canva meningkatkan kepuasan pengguna dengan memperbarui fiturnya. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Kepuasan Pengguna Canva Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut Dengan Menggunakan Metode Tam”**.

METODE PENELITIAN

Model Konseptual Penelitian

Fokus penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan data dengan kategori data yang bersifat kuantitatif atau nilainya melalui proses data statistik. Untuk memilih variabel untuk digunakan dalam model TAM, dan penentuan model konseptual. Kuesioner akan dibuat menggunakan formulir *Google* dan disebarluaskan secara online untuk menjawab hipotesis dan hasil penelitian.

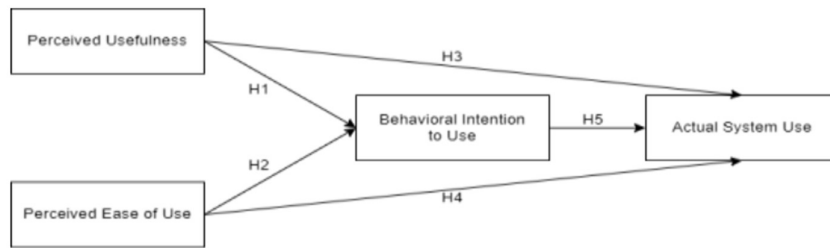
Menurut teori Davis dalam Irawati et al (2020), "*Technology Acceptance Model* (TAM) diciptakan untuk meramalkan dan menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi yang berhubungan dengan pekerjaan oleh pengguna teknologi. Model TAM didasarkan pada teori-teori psikologi yang menjelaskan bagaimana perilaku pengguna teknologi informasi mempengaruhi sikap, keyakinan, niat, dan interaksi perilaku mereka.



Gambar 2 Model TAM

Sumber : Penulis,2023

Persepsi kebermanfaatan (Perceived Usefulness), persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use), niat menggunakan (Behavioral Intention to Use), dan kondisi aktual penggunaan sistem adalah sejumlah variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Gambar 1 menunjukkan model TAM yang digunakan (Aulia et al., 2023).



Gambar 3 Model Konseptual Hipotesis Penelitian

Sumber : Penulis,2023

Hipotesis adalah penjelasan yang dibuat untuk menjawab masalah penelitian ini secara ringkas. Berikut ini adalah hipotesis penelitian berdasarkan model konseptual yang ditunjukkan pada gambar 2:

H1: Persepsi kegunaan meningkatkan keinginan untuk menggunakan

H2: Persepsi kemudahan meningkatkan keinginan untuk menggunakan

H3: Persepsi kegunaan memengaruhi kondisi penggunaan sistem yang sebenarnya.

H4: Persepsi kemudahan memengaruhi kondisi penggunaan sistem yang sebenarnya.

H5: Motivasi untuk menggunakan memengaruhi kondisi penggunaan sistem yang sebenarnya.

Responden Penelitian

Sampel dipilih dalam banyak penelitian untuk mengumpulkan data dalam rangka mewujudkan tujuan penelitian. Teknik probabilitas sampling digunakan untuk menentukan responden penelitian ini untuk dengan memastikan Setiap orang mendapat kesempatan yang sama untuk merespons (Shukla, 2020). Sebagai metode probabilitas, sampel acak sederhana diambil dengan rumus slovin. Rumus slovin yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat Signifikansi (10%)

Perhitungan sampel:

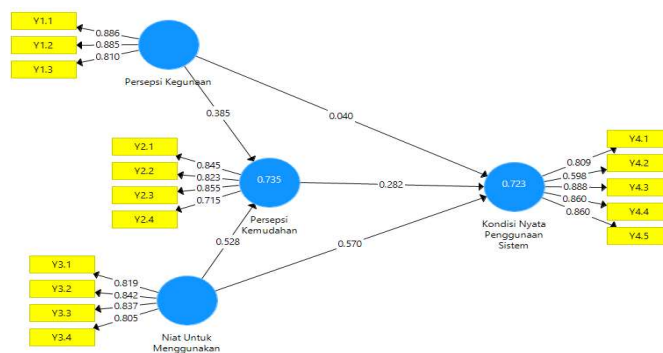
$$\begin{aligned} 2033 &= \frac{2033}{1 + 2033(0,01)^2} \\ &= 2033/21,33 \\ &= 95,311 \text{ atau } 95 \text{ responden} \end{aligned}$$

Jumlah sampel 95,311 diperoleh dari perhitungan rumus slovin dengan populasi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut dan toleransi kesalahan 10 persen. Hasil ini akan dibulatkan, tetapi untuk menghindari data yang tidak memenuhi kriteria, kami bulatkan lagi menjadi 100 sampel, sehingga jumlah sampel minimal yang diperlukan untuk mencapai tingkat relevansi 10 persen, adalah 100 sampel responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Outer Model

Convergent Validity Gambar berikut menunjukkan hasil kalkulus model SEM-PLS, yang diikuti dengan nilai faktor penambahan indikator untuk masing-masing variabel:

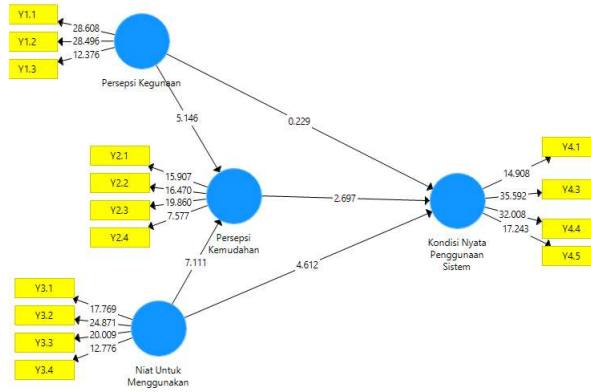


Gambar 4 Hasil Uji *Convergent Validity*

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa indikator (Kondisi Nyata Penggunaan Sistem) memiliki nilai beban faktor di bawah 0,60, yang berarti bahwa indikator tersebut lebih baik dikeluarkan dari model. Hasil pengolahan data dengan PLS menunjukkan bahwa kebanyakan

indikator untuk setiap variabel dalam penelitian ini memiliki nilai beban faktor di atas 0,60, kecuali indikator (Kondisi Nyata Penggunaan Sistem), yang memiliki nilai beban faktor di bawah 0,60. Gambar 4 berikut menunjukkan Hasil perhitungan model SEM-PLS setelah dilakukan penghapusan indikator yang tidak sesuai dengan persyaratan nilai factor loading. Nilai loading faktor semua indikator pada setiap variabel tidak kurang dari 0,60, yang menunjukkan bahwa analisis sedang dilanjutkan untuk menguji validitas discriminant.



Gambar 5 Hasil Uji *Convergent Validity*

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Seperti yang ditunjukkan pada gambar di atas, hasil pengolahan data SEM-PLS menunjukkan bahwa semua indikator untuk setiap variabel mempunyai nilai loading di atas 0,60, yang menunjukkan bahwa semua indikator memiliki tingkat validitas yang tinggi, memenuhi persyaratan validitas konvergen. Oleh karena itu, validitas diskriminan diuji sebagai bagian dari analisis.

Discriminant Validity

Tabel berikut menunjukkan hasil validitas diskriminan model penelitian berdasarkan nilai *cross-loading*. Nilai *cross-loading* untuk masing-masing indikator ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Uji *Discriminant Validity*

	Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	Niat Untuk Menggunakan	Persepsi Kegunaan	Persepsi Kemudahan
Y1.1	0.579	0.664	0.887	0.697
Y1.2	0.609	0.631	0.886	0.695
Y1.3	0.604	0.654	0.808	0.631
Y2.1	0.687	0.67	0.726	0.847

Y2.2	0.677	0.691	0.617	0.823
Y2.3	0.682	0.713	0.666	0.854
Y2.4	0.525	0.578	0.521	0.713
Y3.1	0.72	0.82	0.667	0.717
Y3.2	0.672	0.842	0.546	0.645
Y3.3	0.7	0.838	0.74	0.729
Y3.4	0.652	0.803	0.523	0.606
Y4.1	0.826	0.683	0.697	0.777
Y4.3	0.896	0.736	0.638	0.73
Y4.4	0.885	0.716	0.516	0.633
Y4.5	0.842	0.736	0.535	0.599

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Tabel 1 di atas menggambarkan bagaimana setiap indikator untuk setiap variabel penelitian memiliki nilai *cross loading* tertinggi terhadap variabel pembentuknya. Oleh karena itu, konstruk secara keseluruhan dari setiap variabel yang diuji dalam penelitian ini memiliki validitas diskriminan yang tinggi, terutama indikator-indikator pada blok konstruk ini memiliki nilai *cross loading* yang lebih tinggi daripada indikator-indikator pada blok konstruk lainnya.

Uji *Average Variant Extracted* (AVE)

	<i>Average Variance Extracted</i> (AVE)
Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	0.744
Niat Untuk Menggunakan	0.682
Persepsi Kegunaan	0.741
Persepsi Kemudahan	0.658

Tabel 2 Hasil Uji *Average Variant Extracted* (AVE)

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Tabel 2 di atas menggambarkan bahwa nilai AVE pada masing-masing konstruk lebih dari 0,50 yaitu pada konstruk Kondisi Nyata Penggunaan Sistem dengan nilainya yaitu 0,744, pada konstruk Niat Untuk Menggunakan nilainya yaitu 0,682, pada konstruk Persepsi Kegunaan dengan nilainya yaitu 0,741, dan pada konstruk Persepsi Kemudahan dengan nilainya yaitu 0,658. konvergen validitas konstruk masih memadai dan model tidak memiliki masalah dengan validitas konvergen yang diuji.

Uji *Composite Reliability*

Tabel 3 Hasil Uji *Composite Reliability*

	Cronbach's Alpha	rho_A	Reliabilitas Komposit
Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	0.885	0.886	0.921

Niat Untuk Menggunakan	0.845	0.847	0.896
Persepsi Kegunaan	0.824	0.826	0.896
Persepsi Kemudahan	0.826	0.836	0.885

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Tabel 3 di atas menggambarkan hasil di atas diketahui bahwa tidak semua konstruk memenuhi batas nilai minimum reliabilitas, karena nilai gabungan reliabilitas dan nilai cronbach's alpha mereka kurang dari 0,70.

Analisis Inner Model

Analisa R² (R-Square)

Tabel 4 Hasil Uji Inner Model R² (R-Square)

	R Square
Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	0.733
Persepsi Kemudahan	0.735

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Tabel 4 di atas menggambarkan bahwa hasil R-Square yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, dan niat untuk menggunakan memiliki pengaruh medium pada 73,3% dari kondisi nyata penggunaan sistem aplikasi Canva, sedangkan faktor-faktor persepsi kemudahan memiliki pengaruh medium sebesar 0,735.

Analisis F-Square

Tabel 5 Hasil Uji Inner Model F-Square

	Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	Niat Untuk Menggunakan	Persepsi Kegunaan	Persepsi Kemudahan
Kondisi Nyata Penggunaan Sistem				
Niat Untuk Menggunakan	0.320			0.455
Persepsi Kegunaan	0.001			0.242
Persepsi Kemudahan	0.112			

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Tabel 5 di atas menggambarkan bahwa nilai F-Square niat penggunaan memiliki pengaruh kuat terhadap kondisi nyata penggunaan sistem canva sebesar 0,320, sedangkan nilai F-Square niat penggunaan memiliki pengaruh lemah terhadap persepsi kemudahan sebesar 0,0001, dan persepsi kegunaan memiliki pengaruh lemah terhadap kondisi nyata penggunaan

sistem sebesar 0,320.

Model Fit

Tabel 6 Hasil Uji Model Fit

	Model Saturated	Model Estimasi
SRMR	0.074	0.074
d_ ULS	0.663	0.663
d_ G	0.430	0.430
Chi-Square	235.472	235.472
NFI	0.792	0.792

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa nilai NFI sebesar 0,792 kurang dari 0,957, menyatakan bahwa model tidak memenuhi kriteria kecocokan model berdasarkan kedua penilaian tersebut. Namun, nilai SRMR (Standardized Root Mean Square) sebesar 0,074 kurang dari 0.10, menunjukkan bahwa karena model cocok dengan data, kesimpulan dapat dibuat bahwa model tidak cocok dengan basis pembanding dan cocok untuk basis lini.

Uji Hipotesis atau Signifikansi (*Bootstrapping*)

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis atau *Bootstrapping*

	Sampel Asli (O)	Rata-rata Sam...	Standar Devias...	T Statistik (O/...	P Values
Niat Untuk Menggunakan -> Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	0.716	0.713	0.098	7.335	0.000
Niat Untuk Menggunakan -> Persepsi Kemudahan	0.528	0.521	0.074	7.111	0.000
Persepsi Kegunaan -> Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	0.154	0.153	0.100	1.543	0.124
Persepsi Kegunaan -> Persepsi Kemudahan	0.386	0.386	0.075	5.146	0.000
Persepsi Kemudahan -> Kondisi Nyata Penggunaan Sistem	0.337	0.335	0.125	2.697	0.007

Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2023

Menurut (Retnawati, 2017) dengan melihat koefisien jalur jalan dan nilai t-test, kontrak tersebut dianggap signifikan apabila P-value < 0.05. Hasil penelitian pada tabel di atas akan dijadikan sebagai contoh penentuan hipotesis yang diterima atau ditolak:

- Pengaruh Niat untuk Menggunakan Terhadap Kondisi Penggunaan Sistem Nyata Pada Aplikasi Canva:** Tabel Bootstrapping menunjukkan nilai t-statistik 7,335 > 1.96, dan nilai p-nilai 0.000 < 0.5. Ini menunjukkan bahwa Niat untuk Menggunakan berpengaruh terhadap Kondisi Penggunaan Sistem Nyata Pada Aplikasi Canva.
- Pengaruh Niat untuk Menggunakan Terhadap Persepsi Kemudahan Pada Aplikasi Canva:** Tabel Bootstrapping menunjukkan konstruk *Intent to Use* terhadap Persepsi Kemudahan menunjukkan nilai t-statistik sebesar 7,111 > 1.96, dan nilai p sebesar 0.000 < 0.5. Ini menunjukkan penolakan H0.
- Pengaruh Konstruk Persepsi Kegunaan Terhadap Kondisi Nyata Sistem Penggunaan**

Pada Aplikasi Canva: Menurut Tabel Bosstrapping, H_0 diterima karena konstruk Persepsi Kegunaan terhadap Kondisi Nyata Sistem Penggunaan pada Canva tidak berdampak pada Kondisi Nyata Sistem Penggunaan pada Canva. Nilai t statistiknya $1,543 > 1.96$ dan nilai p $0,124 > 0,5$.

d. Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Persepsi Kemudahan Pada Aplikasi Canva:

Tabel Bosstrapping menunjukkan bahwa konstruk Persepsi Kegunaan terhadap Persepsi Kemudahan pada Canva memiliki nilai t-statistik $5,146 > 1.96$ dan nilai p-value $0.000 < 0.5$. Dengan demikian, H_0 ditolak.

e. Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Kondisi Nyata Sistem Penggunaan Pada Aplikasi Canva:

Tabel Bosstrapping menunjukkan bahwa konstruk Persepsi Kemudahan terhadap Kondisi Nyata Sistem Penggunaan pada Canva memiliki nilai t statistik $2,697 > 1,96$ dan nilai p sebesar $0.000 < 0,5$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Analisis data dan hasil pengujian menunjukkan bahwa koefisien jalur penggunaan SmartPLS dalam pengujian hipotesis penelitian menunjukkan hubungan antara variabel laten. Secara khusus, dengan nilai statistik $2,697$, persepsi kemudahan berdampak positif pada kondisi nyata penggunaan sistem aplikasi Canva, seperti yang ditunjukkan oleh nilai t statistik $5,146$, dan persepsi kegunaan juga berdampak positif pada persepsi kemudahan aplikasi Canva, dengan nilai t statistik $1,543$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa empat dari lima teori yang dikemukakan.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat mencakup:

1. Melakukan analisis lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna Canva, seperti faktor-faktor teknis, desain, atau fitur-fitur spesifik yang memengaruhi persepsi pengguna terhadap aplikasi.
2. Memperluas cakupan sampel responden untuk mencakup beragam latar belakang dan pengalaman pengguna, sehingga hasil penelitian dapat lebih mewakili keragaman pengguna Canva.
3. Melakukan studi perbandingan antara aplikasi sejenis untuk memahami perbedaan kepuasan pengguna antar-aplikasi dan faktor-faktor apa yang memengaruhi perbedaan tersebut.

Saran-saran ini dapat membantu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna Canva dan aplikasi sejenis, serta memberikan wawasan bernilai bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Adha, F. L. Y., Hamzah, M. L., Maita, I., Megawati, & Marsal, A. (2021). Analisis Penerimaan Pengguna Dapodik Sekolah Dasar Kecamatan Tampan Menggunakan Model TAM dan EUCS. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 18(2), 196–205.
- Amini, A. N., & Suswanto, B. (2023). *PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA MAHASISWA MAGANG SCTV 2023*. 02, 35–48.
- Aulia, E. R., Candra, D. D., & Wardani, L. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Canva Di Indonesia Menggunakan Metode Tam. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 128–140. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i1.3313>
- Dinita, M. (2023, October). *6 Best Infographic Makers [Online & Desktop Software]*. Windows Report.
- Herdanto, F. S. (2020). *Analisis Kepuasan Pengguna Pada Media Atau Platform Penyedia Tiket Film Aplikasi Tix Id Di Yogyakarta*. 1–83.
- 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>
- Kuspinutri, A. C., Endriawan, D., & Maulana, T. A. (2022). *PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP JUNIOR DESAINER GRAFIS DI MASA PANDEMI COVID-19 (The effect of Canva applications on Junior Graphic Designers during the Covid-19 pandemic)*.
- Musdalifah, M., & Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Dana. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(1), 72–78. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2493>
- Piantara, I. G. N., Putra, I. P. A. M. U., & Wibawa, P. P. S. (2021). *Adaptasi Desainer Grafis Di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain (Graphic Designer Adaptation in the Era of Instant Application Design Development)*. 1, 1–8.
- Rahmasari, E. A., & F. Yogananti, A. (2021). *KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN)*. 165–178.
- Shukla, S. (2020). *PROBABILITY SAMPLING METHOD 1*. November.