

ABSTRAK

Berkembangnya Technology 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 memanfaatkan waktu luang untuk meningkatkan kreativitas. Beberapa hal yang menarik adalah proses pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa. Canva alat pembelajaran modern yang mensupport inovasi Mahasiswa , dan koneksi luas serta kolaborasi. System Usability Scale merupakan sebuah alat pengukuran sederhana dalam suatu pengujian usability berbagai produk dengan menggunakan skala Likert, dimana survey memiliki 10 pertanyaan yang memiliki 5 poin Likert sebagai responden. Kuesioner akan disebar ke seluruh mahasiswa aktif Universitas Telkom Bandung yang sudah menggunakan Canva, bentuk instrumen pertanyaan dan perhitungannya dijelaskan di Bab 3 Sub bab 3.1.3 Analisis dan Perancangan menunjukan hasil bahwa pengguna sudah puas dengan Hasil skor SUS mendapat **71.22**, dari perhitungan kuesioner, Hal tersebut dapat menyimpulkan bahwa tingkat usability mendapat predikat “**GOOD**” pada penilaian Adjective Ratings dan “**Acceptable**” usability Canva sudah baik dan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa. Hal tersebut menjelaskan bahwa Canva dapat digunakan dengan baik oleh mahasiswa dalam penggunaannya untuk membantu tugas mahasiswa. Dan dapat digitalisasi kampus yang efektif terhadap Canva dalam pengembangan konteks kolaborasi tugas mahasiswa.

Kata Kunci: Technology, Canva, system usability scale, Usability