

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI COREL DRAW DAN  
ADOBE ILLUSTRATOR DENGAN METODE UX CURVE  
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ROAINA ALFIYAN NAJA**

**19.11.2744**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI COREL DRAW DAN  
ADOBE ILLUSTRATOR DENGAN METODE UX CURVE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ROAINA ALFIYAN NAJA**

**19.11.2744**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI COREL DRAW DAN ADOBE  
ILLUSTRATOR DENGAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

**ROAINA ALFIYAN NAJA**

**19.11.2744**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Haryoko, S.Kom., M.Cs**  
**NIK. 19302286**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI COREL DRAW DAN ADOBE  
ILLUSTRATOR DENGAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

**ROAINA ALFIYAN NAJA**

**19.11.2744**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302355**

**Ika Nur Fajri, M.Kom**  
**NIK. 190302268**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Tanda Tangan**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ROAINA ALFIYAN NAJA  
NIM : 19.11.2744

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisis Perbandingan Aplikasi Corel Draw Dan Adobe Illustrator Dengan Metode *UX Curve***

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Roaina Alfiyan Naja

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Perbandingan Aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator dengan metode *UX Curve*” dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pada Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sugiyoto, SH. dan Ibu Iswati, S.Ag yang telah memberikan arahan dan support penuh terhadap penulis sehingga menjadikan penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga berjalan sebagaimana mestinya dan tak lupa do'a dari beliau yang menjadi dorongan kuat bagi penulis.
2. Bapak Haryoko, S. Kom., M. Cs., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan memberikan pandangan sehingga penulis bisa selesai dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Adik saya tersayang, Dwi Marsa Salsabilatul Muna yang turut menyemangati dan mendukung segala usaha yang penulis lakukan.
4. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan memberikan bantuan dalam bentuk apapun.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga kita bisa menyelesaikan skripsi tentang “Analisis Perbandingan Aplikasi Corel Draw Dan Adobe Illustrator Dengan Metode *UX Curve*”. Tidak lupa kita mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak.

Sebagai penulis, saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari penyusunan maupun tata bahasa penyampaian dalam skripsi ini. Oleh karena itu, saya dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar kami bisa memperbaiki skripsi ini. Dan kami juga berharap semoga skripsi yang kami susun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

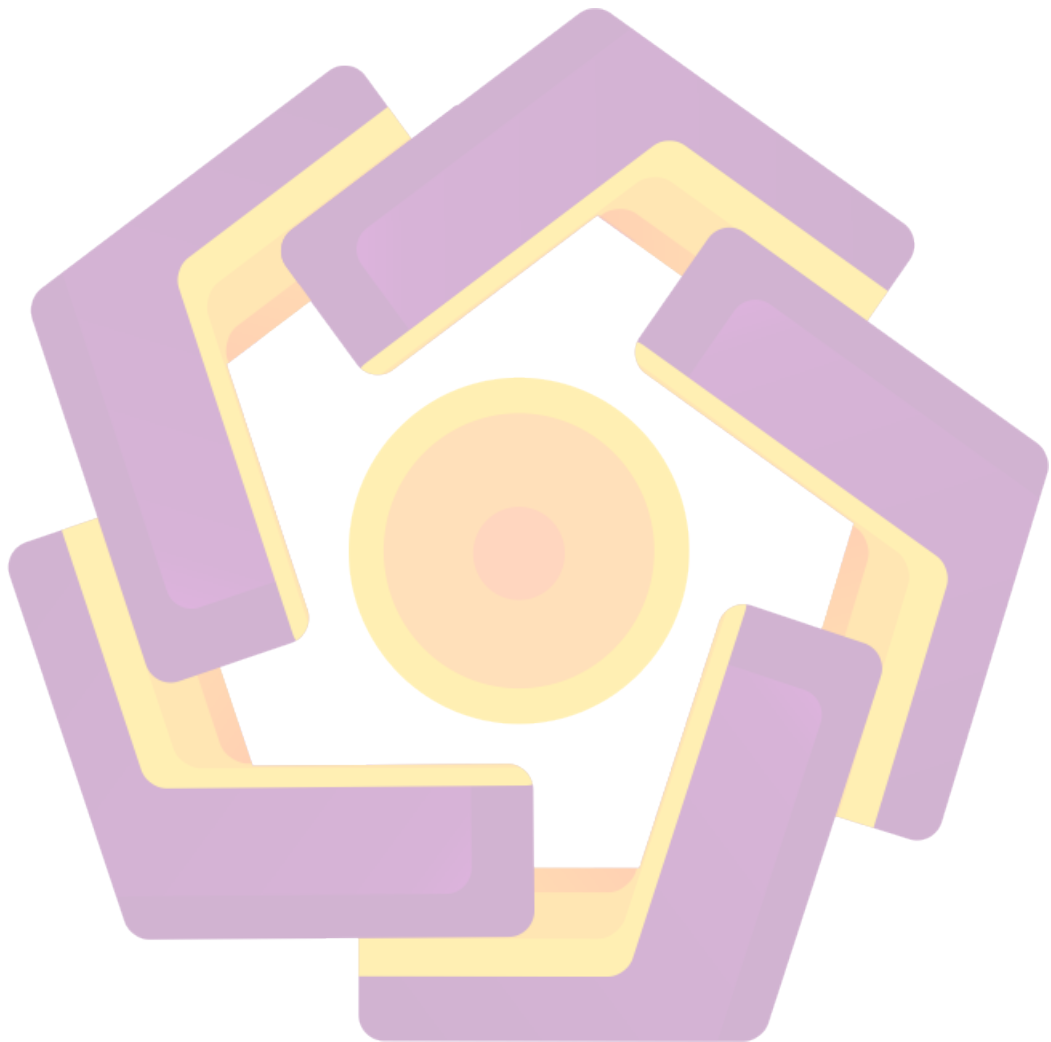
Roaina Alfian Naja

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN .....	3
1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	3
1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....	4
1.6.5 BAB 5 PENUTUP .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	15
2.2.1 Pengertian Corel Draw dan Adobe Illustrator.....	15
2.2.2 User Experience (Pengalaman Pengguna).....	15

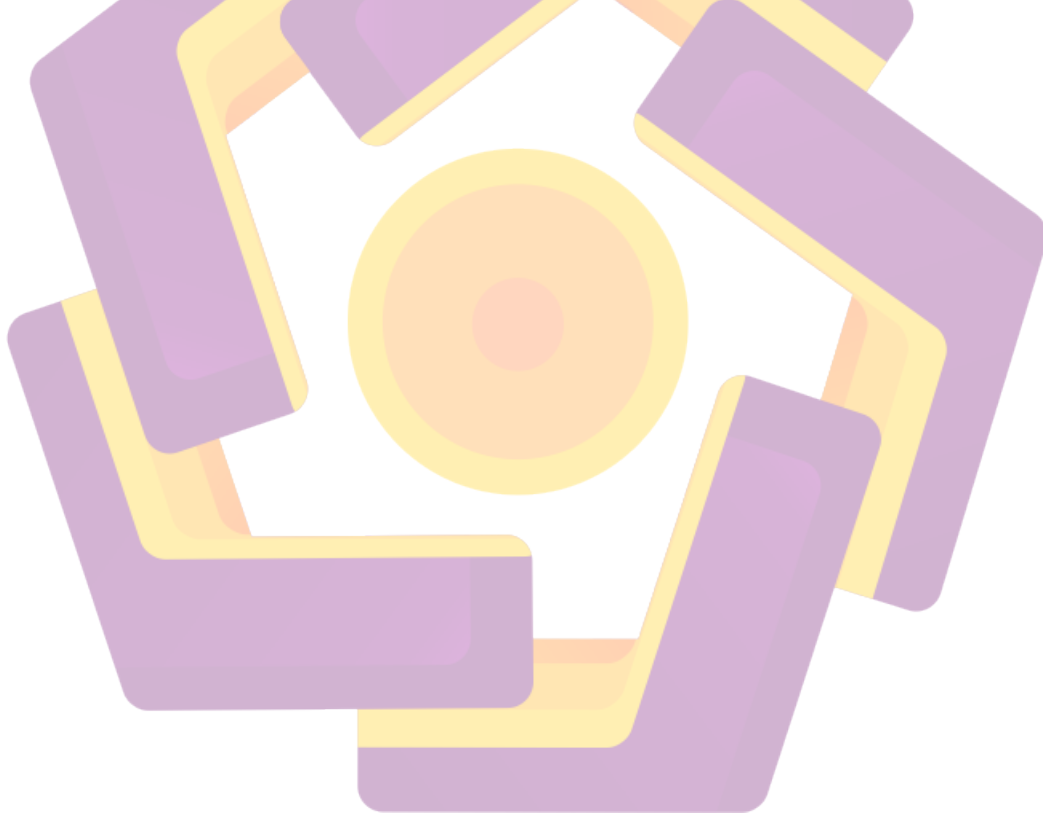


2.2.3	UX Curve .....	17
2.2.4	Long-Term UX Evaluation .....	18
2.2.5	Parameter Penelitian .....	18
2.2.6	Kecenderungan Perubahan.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Objek Penelitian.....	20
3.2	Alur Penelitian .....	20
3.3	Observasi responden .....	21
3.4	Responden Menggunakan Aplikasi .....	21
3.5	Penyebaran quisioner .....	21
3.6	Responden menjawab quisioner .....	22
3.7	Pengumpulan data.....	22
3.8	Validasi data responden .....	22
3.9	Pengolahan Data dan Analisis .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>24</b>
4.1.	Hasil.....	24
4.1.1.	CorelDraw .....	24
4.1.2.	Adobe Illustrator .....	27
4.2.	Pembahasan .....	30
4.2.1.	Jumlah Kecenderungan Kurva .....	30
4.2.2.	Jumlah Kecenderungan Kurva .....	31
4.2.3.	Analisis Hasil Final Quisioner .....	34
4.2.4.	Analisis User Experience .....	35
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>37</b>
5.1	Kesimpulan .....	37
5.2	Saran .....	38
<b>REFERENSI .....</b>		<b>39</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>41</b>
1.	Data Responden .....	41
2.	Daftar Quisioner .....	41
2.1	General UX.....	41
2.2	Attractiveness .....	42
2.3	Ease To Use .....	42
2.4	Utility.....	42
2.5	Degree Of Use .....	43



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	9
Tabel 3.1 Alur Penelitian .....	21
Tabel 4.1 Perbandingan jumlah kecenderungan kurva tiap dimensi pada aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator .....	30
Tabel 4.2 Perbandingan alasan pragmatis dan hedonik pengguna CorelDraw dan Adobe Illustrator terhadap kurva UX .....	31
Tabel 4.3 Kategori alasan pengguna Adobe Illustrator dan CorelDraw terkait perubahan pengalaman pengguna .....	32
Tabel 4.4 Rata-rata perbandingan nilai skala pada final quisioner CorelDraw dan Adobe Illustrator .....	34



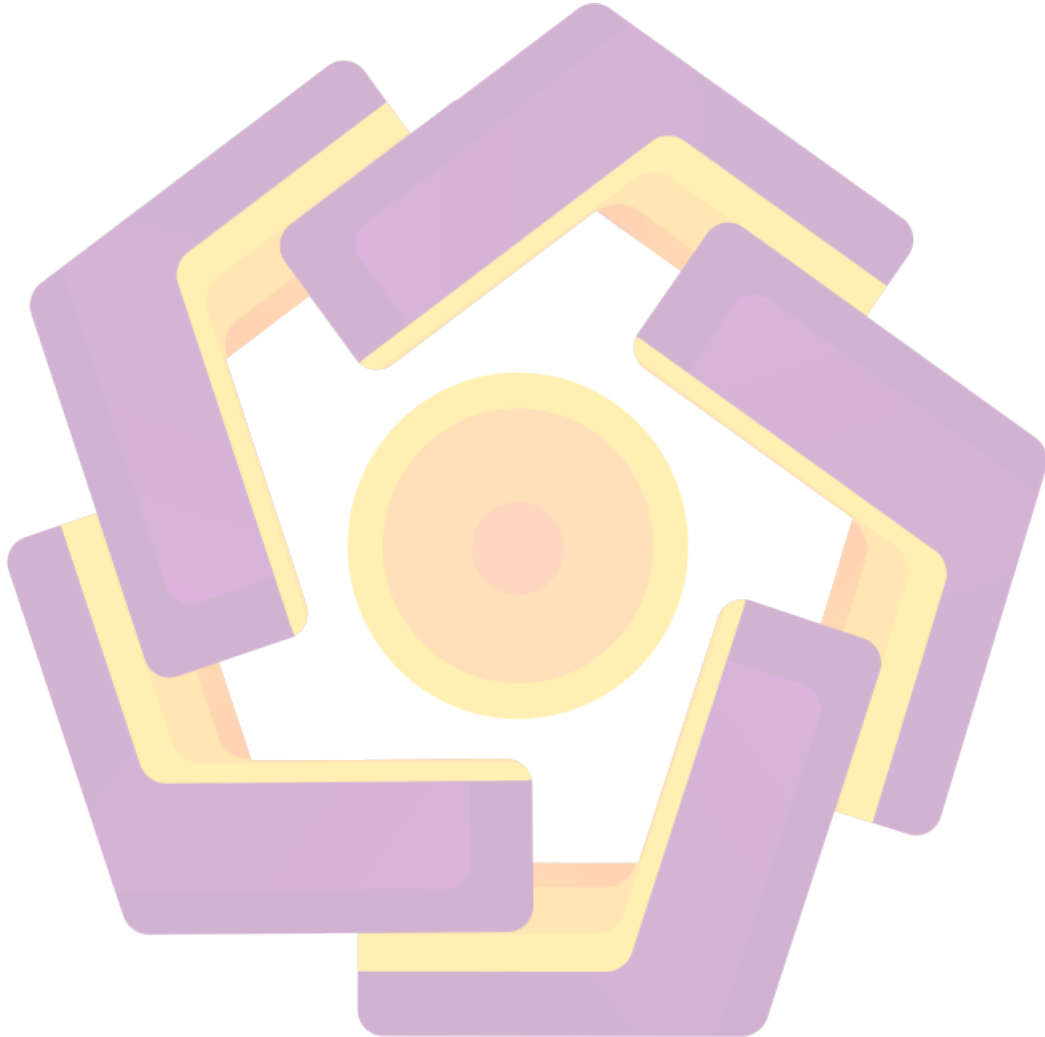
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Template Kurva UX .....	17
Gambar 4.1 Kurva General UX pada Aplikasi CorelDraw dengan User ID .....	25
Gambar 4.2 Kurva Attractiveness pada Aplikasi .....	25
Gambar 4.3 Kurva Ease of Use pada Aplikasi CorelDraw dengan User ID .....	26
Gambar 4.4 Kurva Utility pada Aplikasi CorelDraw dengan User ID .....	26
Gambar 4.5 Kurva Degree of Use pada Aplikasi CorelDraw dengan User ID .....	27
Gambar 4.6 Kurva General UX pada Aplikasi Adobe Illustrator dengan User ID .....	27
Gambar 4.7 Kurva Attractiveness pada Aplikasi .....	28
Gambar 4.8 Kurva Ease of Use pada Aplikasi Adobe Illustrator dengan User ID .....	28
Gambar 4.9 Kurva Utility pada Aplikasi Adobe Illustrator dengan User ID .....	29
Gambar 4.10 Kurva Degree of Use pada Aplikasi Adobe Illustrator dengan User ID .....	29



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



## INTISARI

Teknologi informasi membuka akses terhadap perkembangan Design Grafis, salah satunya Aplikasi editing yang semakin kompleks. Terdapat dua aplikasi design grafis yang sering digunakan di Indonesia, yaitu CorelDraw dan Adobe Illustrator . Dalam persaingan produk digital, pengalaman pengguna (user experience) adalah salah satu aspek yang penting. Penelitian ini membandingkan perubahan pengalaman pengguna terhadap dua aplikasi: CorelDraw dan Adobe Illustrator.

Keduanya memiliki perbedaan pada fitur dan tampilan yang pastinya membuat pengalaman pengguna yang berbeda pula. Dengan ini, dilakukan penelitian untuk membandingkan pengalaman pengguna pada aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator menggunakan metode UX Curve. Terdapat 10 responden untuk tiap aplikasi yang merupakan mahasiswa yang memulai belajar menggunakan aplikasi desain grafis ini, template kurva UX dengan 5 dimensi atau sudut pandang: general UX, attractiveness, ease of use, utility, dan degree of use.

Berdasarkan pengumpulan data, didapatkan sejumlah 50 kurva terhadap tiap aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator. Jumlah kecenderungan kurva improving yang dihasilkan terhadap Adobe Illustrator lebih banyak dari CorelDraw, namun sebaliknya pada kurva deteriorating dan stable. Hal tersebut menunjukkan pengguna CorelDraw merasa lebih puas terhadap CorelDraw, disbanding pengguna Adobe Illustrator terhadap Adobe Illustrator itu sendiri. Hal tersebut didukung dengan persentase alasan positif yang didapatkan terhadap CorelDraw yaitu 75,2%, sedangkan terhadap Adobe Illustrator didapatkan 73,6%. Disamping itu, aplikasi Adobe Illustrator terbukti lebih banyak meninggalkan kesan dan pengalaman bagi pengguna dengan jumlah alasan pengguna yang lebih banyak dibandingkan CorelDraw.

**Kata kunci:** Pengalaman Pengguna Jangka Panjang, Aplikasi Design Grafis, UX Curve, Adobe Illustrator Dan CorelDraw.

## **ABSTRACT**

*Information technology opens access to the development of Graphic Design, one of which is an increasingly complex editing application. There are two graphic design applications that are often used in Indonesia, namely CorelDraw and Adobe Illustrator. In digital product competition, user experience is an important aspect. This study compares changes in the user experience of two applications: CorelDraw and Adobe Illustrator.*

*Both have differences in features and appearance which certainly make for a different user experience. With this, research was conducted to compare user experience in the CorelDraw and Adobe Illustrator applications using the UX Curve method. There are 10 respondents for each application who are students who are starting to learn to use this graphic design application, a UX curve template with 5 dimensions or points of view: general UX, attractiveness, ease of use, utility, and degree of use.*

*Based on data collection, obtained a number of 50 curves for each CorelDraw and Adobe Illustrator applications. The number of improving curve trends produced against Adobe Illustrator is more than CorelDraw, but on the contrary the curve is deteriorating and stable. This shows that CorelDraw users feel more satisfied with CorelDraw, compared to Adobe Illustrator users with Adobe Illustrator itself. This is supported by the percentage of positive reasons obtained for CorelDraw, which is 75.2%, while for Adobe Illustrator it is 73.6%. Besides that, the Adobe Illustrator application has proven to leave more impressions and experiences for users with a greater number of user reasons than CorelDraw.*

**Keyword:** *Long Term User Experience, Graphic Design Applications, UX Curve, Adobe Illustrator and CorelDraw*