

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI ADOBE
PHOTOSHOP DAN COREL PHOTO-PAINT DENGAN
METODE UX CURVE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NAZIL ALIFUROHMAN E.R

19.11.2755

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI ADOBE
PHOTOSHOP DAN COREL PHOTO-PAINT DENGAN
METODE UX CURVE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NAZIL ALIFUROHMAN E.R

19.11.2755

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DAN
COREL PHOTO-PAINT DENGAN METODE UX CURVE**

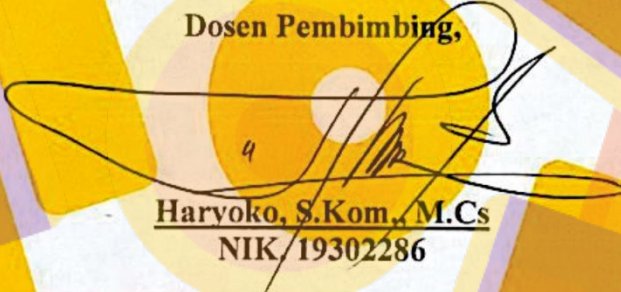
yang disusun dan diajukan oleh

NAZIL ALIFUROHMAN E.R

19.11.2755

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Haryoko, S.Kom., M.Cs

NIK/19302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DAN
COREL PHOTO-PAINT DENGAN METODE UX CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

NAZIL ALIFUROHMAN E.R

19.11.2755

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujiastuti, S.Kom., M.Kom.,
NIK. 190302227

Raditva Wardhana, S.Kom., M.Kom.,
NIK. 190302208

Harvoko, S.Kom., M.Cs.,
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.,
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : NAZIL ALIFUROHMAN E.R
NIM : 19.11.2755

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisis Perbandingan Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Photo-Paint
Dengan Metode UX Curve**

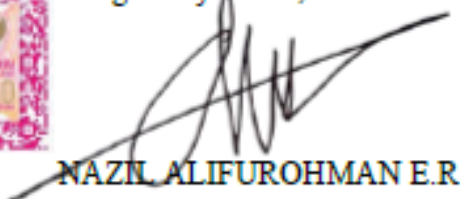
Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs

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, 25 Februari 2026



Yang Menyatakan,


NAZIL ALIFUROHMAN E.R

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, doa, serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan khusus kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, **Bapak Sugeng Supriyadi** dan **Ibu Munjiah**, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, serta dukungan moral dan materiil tanpa henti kepada penulis. Segala pengorbanan, kesabaran, dan keikhlasan yang telah diberikan menjadi sumber kekuatan dan motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini.
2. Adik penulis, **Ahmad Zaki Nur Zaman**, yang senantiasa memberikan semangat, perhatian, dan dukungan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan doa, dorongan, serta motivasi kepada penulis selama menjalani proses pendidikan.
4. Almamater tercinta, **Universitas AMIKOM Yogyakarta**, sebagai tempat penulis menimba ilmu pengetahuan, pengalaman, serta nilai-nilai akademik yang menjadi bekal bagi penulis untuk melangkah ke jenjang kehidupan berikutnya.

Semoga skripsi ini dapat menjadi karya yang bermanfaat, tidak hanya bagi penulis, tetapi juga bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang informatika, serta dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat luas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Perbandingan Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan Metode UX Curve” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

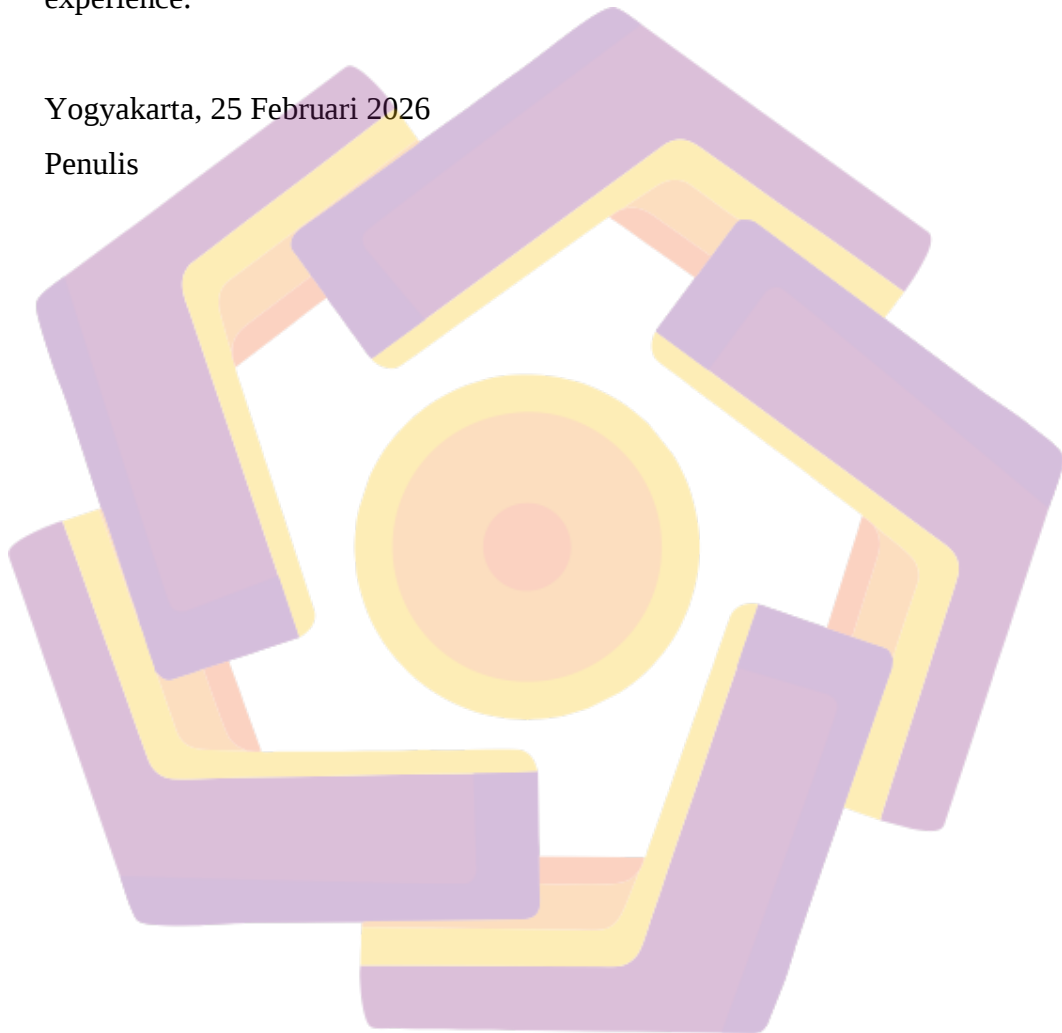
Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama penulis menempuh pendidikan.
3. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
5. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sugeng Supriyadi dan Ibu Munjiah, yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dukungan, serta motivasi kepada penulis baik secara moril maupun materil.
6. Adik penulis, Ahmad Zaki Nur Zaman, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain grafis dan user experience.

Yogyakarta, 25 Februari 2026

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
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.....	9
2.2.1	Adobe Photoshop	9
2.2.2	Corel PHOTO-PAINT	10
2.2.3	<i>User Experience / Pengalaman Pengguna</i>	11
2.2.4	<i>User Experience (UX) Curve</i>	12
2.2.5	<i>Long-Term UX Evaluation</i>	13
2.2.6	Parameter Penelitian	14
2.2.7	Kecenderungan Perubahan.....	15
BAB III METODE PENELITIAN		16
3.1	Objek Penelitian	16
3.2	Alur Penelitian.....	16
3.3	Analisis Kebutuhan	17
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	17
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	18
3.4	Observasi responden	19
3.5	Penyebaran Quisioner Kepada Responden.....	19
3.6	Pengolahan Data Seluruh Responden.....	21
3.7	Analisis Hasil dan Pembahasan.....	22
3.8	Analisis Hasil <i>Final Quissionaire</i>	22
3.9	Hasil Perbandingan <i>Final Quissionaire</i>	23

3.10	Analisis Hasil <i>User Experience</i>	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Penyebaran Quisioner kepada Responden	24
4.1.2.1	Adobe Photoshop	25
4.1.2.2	Corel PHOTO-PAINT.....	31
4.2	Pengolahan Data Seluruh Responden.....	36
4.2.1	Jumlah Kecenderungan Kurva	36
4.2.2	Kurva Perbandingan Alasan.....	38
4.3	Analisis Hasil <i>Final Quisioner</i>	42
4.4	Hasil Perbandingan <i>Final Questionnaire</i>	44
4.5	Analisis <i>User Experience</i>	46
BAB V PENUTUP		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
REFERENSI		50
LAMPIRAN.....		52
Lampiran 1.	Daftar Pertanyaan	52
Lampiran 2.	Hasil Responden.....	54

DAFTAR TABEL

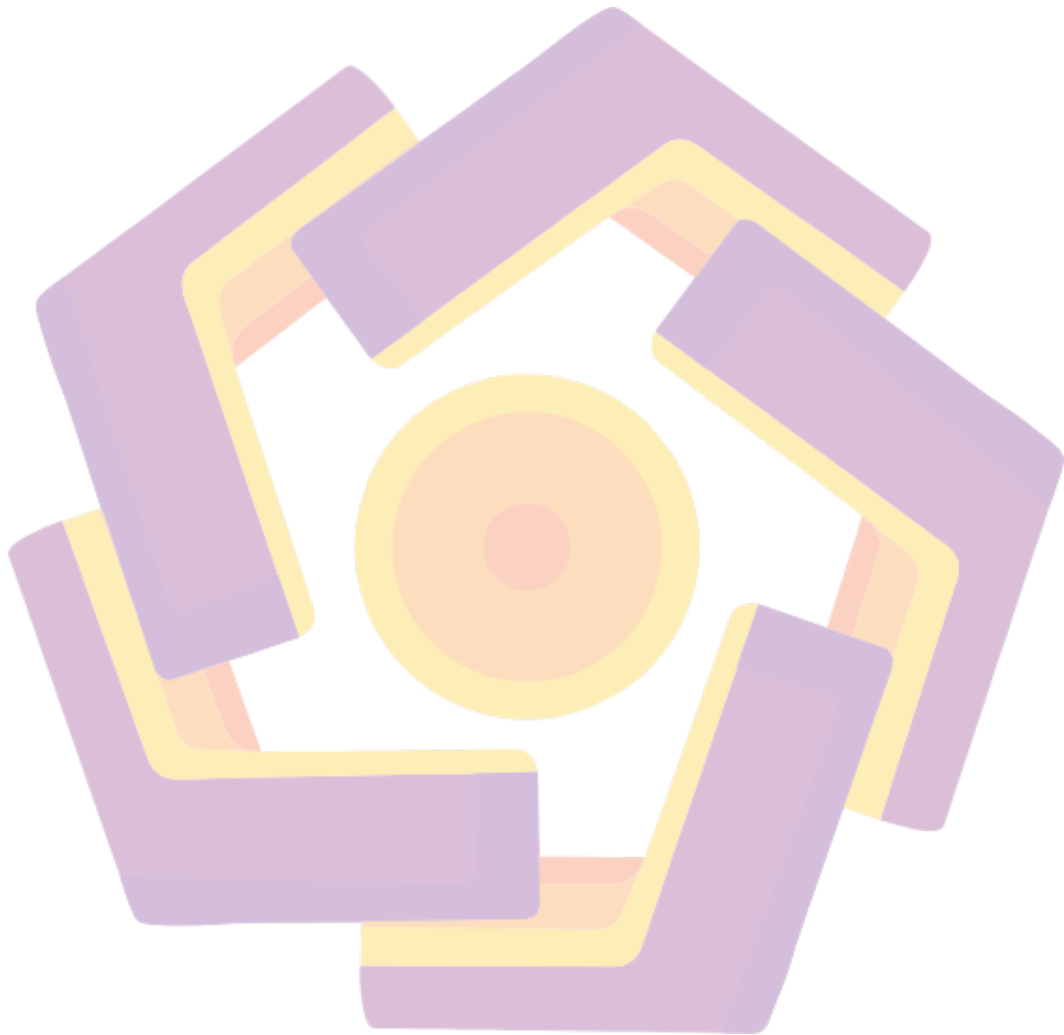
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	18
Tabel 3. 3 Perangkat Keras	18
Tabel 4. 1 Responden.....	24
Tabel 4. 2 Perbandingan jumlah kecenderungan kurva tiap dimensi pada aplikasi Corel PHOTO-PAINT dan Corel PHOTO-PAINT	36
Tabel 4. 3 Perbandingan alasan pragmatis dan hedonis pengguna Corel PHOTO-PAINT dan Adobe Photoshop terhadap kurva UX.....	39
Tabel 4. 4 Kategori Alasan Pengguna Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT Terkait Perubahan Pengalaman Pengguna	41
Tabel 4. 5 Rata-rata perbandingan nilai skala pada final quisioner Corel PHOTO-PAINT dan Corel PHOTO-PAINT	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Template Kurva UX	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	17
Gambar 4. 1 Kurva <i>General UX</i> pada Aplikasi Adobe Photoshop.....	26
Gambar 4. 2 Kurva <i>Attractiveness</i> pada Aplikasi Adobe Photoshop	27
Gambar 4. 3 Kurva <i>Ease of Use</i> pada Aplikasi Adobe Photoshop	28
Gambar 4. 4 Kurva <i>Utility</i> pada Aplikasi Adobe Photoshop.....	29
Gambar 4. 5 Kurva <i>Degree of Use</i> pada Aplikasi Adobe Photoshop	30
Gambar 4. 6 <i>General UX</i> pada aplikasi Corel Photo-Paint	31
Gambar 4. 7 <i>Attractiveness</i> pada aplikasi Corel Photo-Paint	32
Gambar 4. 8 <i>Ease of Use</i> pada aplikasi Corel Photo-Paint.....	33
Gambar 4. 9 <i>Utility</i> pada aplikasi Corel Photo-Paint.....	34
Gambar 4. 10 <i>Degree of Use</i> Corel Photo-Paint.....	35

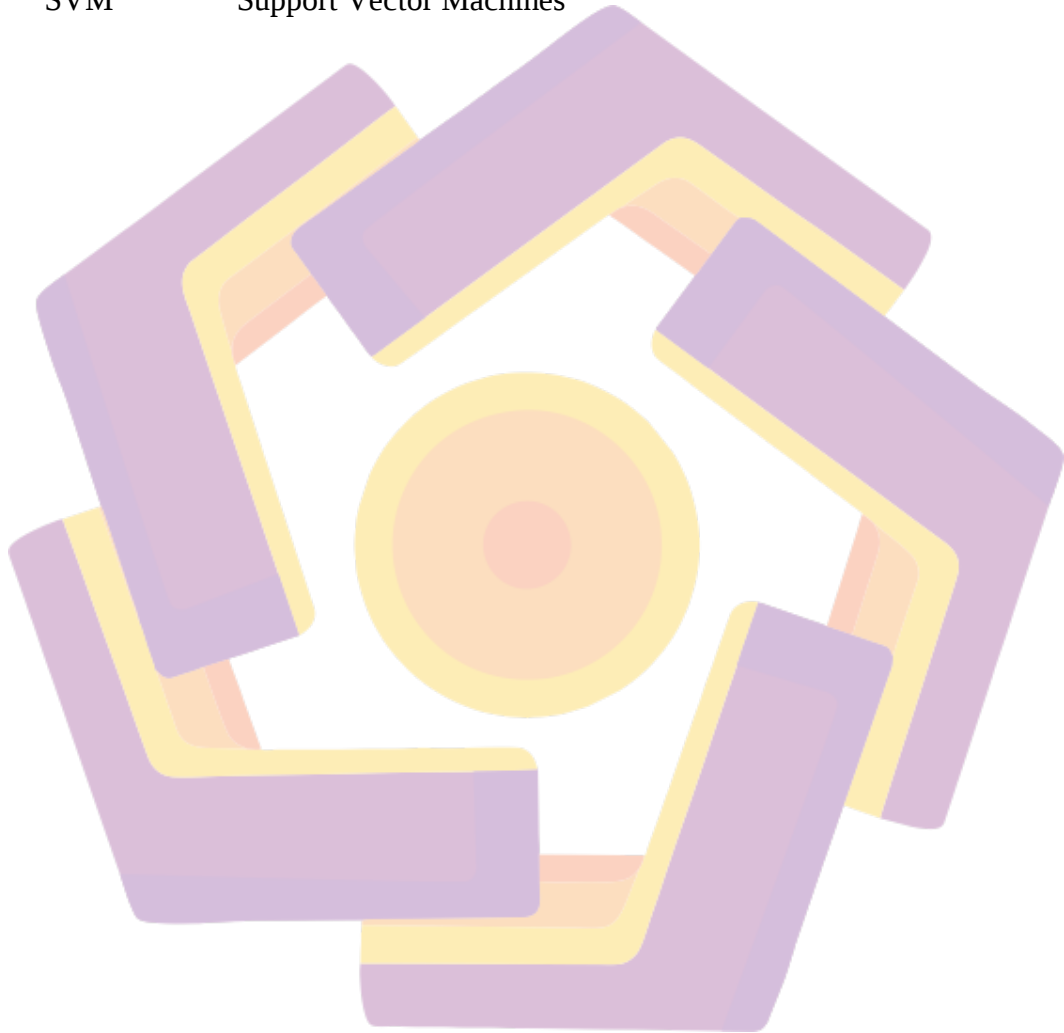
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Pertanyaan	52
Lampiran 2 Hasil Responden.....	54



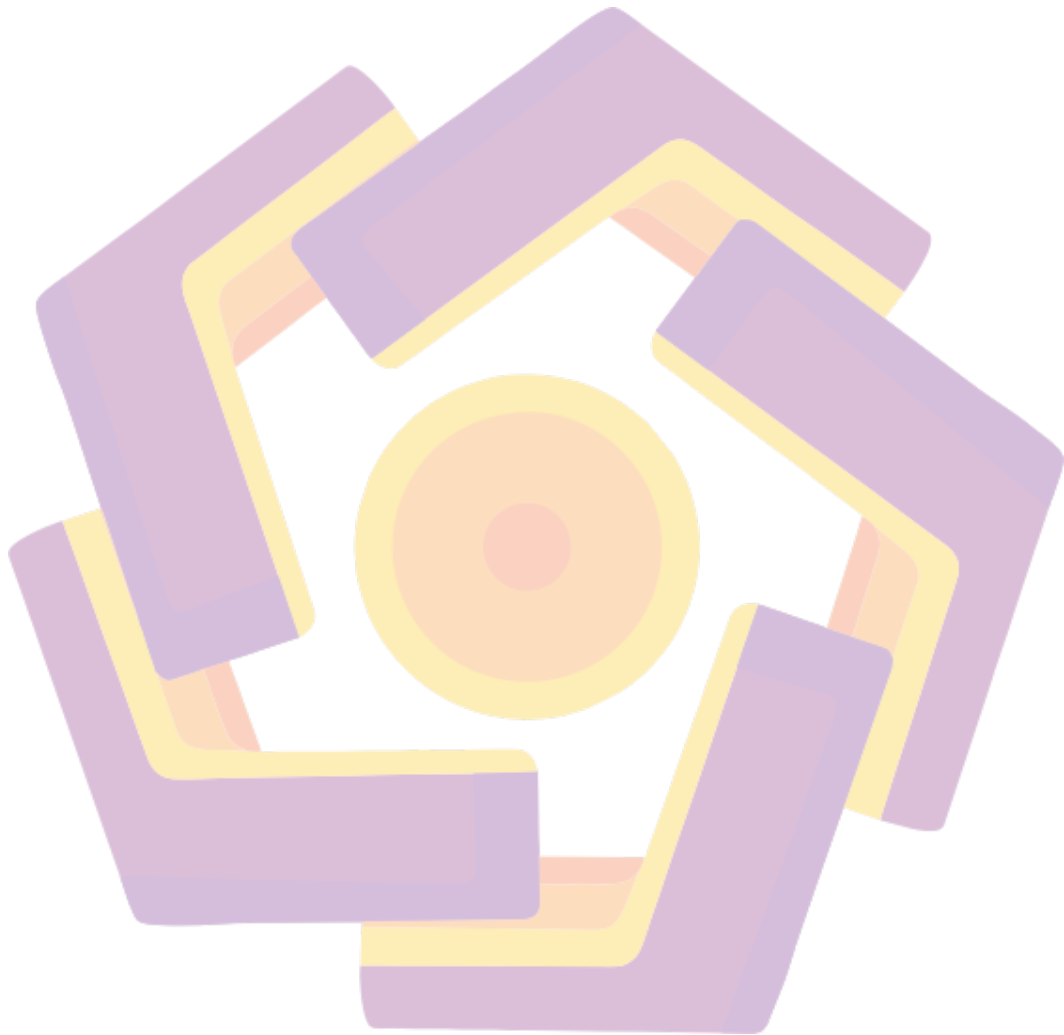
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Perkembangan industri kreatif dan kebutuhan komunikasi visual menjadikan aplikasi pengolah gambar sebagai alat yang penting dalam kegiatan desain grafis. Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT merupakan dua aplikasi pengolah gambar berbasis bitmap yang memiliki fungsi serupa, namun berbeda dalam desain antarmuka, alur kerja, dan kompleksitas fitur. Perbedaan tersebut berpotensi memengaruhi pengalaman pengguna (user experience) terutama dalam penggunaan jangka panjang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna pada aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT menggunakan metode UX Curve.

Penelitian ini melibatkan 20 responden berusia 17–25 tahun yang menggunakan kedua aplikasi selama satu bulan. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berbasis User Experience Questionnaire (UEQ) dan template UX Curve dengan lima dimensi penilaian, yaitu general UX, attractiveness, ease of use, utility, dan degree of use. Data yang diperoleh dianalisis dengan mengelompokkan kecenderungan perubahan pengalaman pengguna ke dalam tiga kategori, yaitu improving, stable, dan deteriorating.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Adobe Photoshop cenderung memiliki peningkatan pada aspek attractiveness dan utility karena kelengkapan fitur dan kemampuannya sebagai standar industri, meskipun memiliki tingkat kompleksitas penggunaan yang lebih tinggi. Sementara itu, Corel PHOTO-PAINT menunjukkan pengalaman pengguna yang relatif stabil pada aspek general UX dan ease of use, yang mengindikasikan kemudahan adaptasi bagi pengguna pemula. Secara keseluruhan, kedua aplikasi memiliki karakteristik pengalaman pengguna yang berbeda, di mana Adobe Photoshop unggul dalam nilai fungsional jangka panjang, sedangkan Corel PHOTO-PAINT lebih unggul dalam kemudahan penggunaan awal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengguna, pendidik, dan pengembang perangkat lunak dalam memilih serta mengembangkan aplikasi desain grafis berbasis pengalaman pengguna.

Kata kunci: Pengalaman Pengguna, UX Curve, Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT, Aplikasi Pengolah Gambar

ABSTRACT

The rapid development of creative industries and digital communication has increased the importance of image processing applications as essential tools in graphic design activities. Adobe Photoshop and Corel PHOTO-PAINT are two widely used bitmap-based image editing applications that offer similar functions but differ in interface design, workflow, and feature complexity. These differences may significantly influence user experience (UX), especially over long-term usage. This study aims to analyze and compare the user experience of Adobe Photoshop and Corel PHOTO-PAINT using the UX Curve method, which focuses on changes in user experience over time.

This research involved 20 respondents aged 17–25 years who used both applications for a period of one month. Data were collected through questionnaires based on the User Experience Questionnaire (UEQ) and UX Curve templates, which measure five dimensions: general UX, attractiveness, ease of use, utility, and degree of use. The collected data were analyzed by identifying the tendency of UX changes into three categories: improving, stable, and deteriorating.

The results show that Adobe Photoshop tends to have improving trends in attractiveness and utility due to its advanced features and industry-standard capabilities, although it presents a higher learning curve. Corel PHOTO-PAINT demonstrates more stable user experience in ease of use and general UX, indicating its simpler interface and easier adaptation for beginners. Overall, both applications provide distinct user experience characteristics, where Adobe Photoshop excels in long-term functional value, while Corel PHOTO-PAINT offers better initial usability. These findings can serve as a reference for users, educators, and software developers in selecting and improving graphic design applications based on user experience.

.Keyword: user experience, UX Curve, Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT, image editing software