

## Analisis *Usability Website/Aplikasi Canva* Menggunakan System *Usability Scale (SUS)*

Fathan Kevin Adhitya<sup>1</sup>, Jadianan Parhusip<sup>2</sup>

Teknik Informatika, Teknik, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia<sup>1</sup>

Teknik Informatika, Teknik, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia<sup>2</sup>

\*Email Korespodensi: [fathanasera@gmail.com](mailto:fathanasera@gmail.com)

### Sejarah Artikel:

Diterima 09-12-2025  
Disetujui 19-12-2025  
Diterbitkan 21-12-2025

### ABSTRACT

*Canva is a web-based design application widely used for educational and professional purposes. This study aims to evaluate the usability level of the Canva application using the System Usability Scale (SUS). The research employed a quantitative approach by distributing SUS questionnaires to Canva users. In addition, Black Box Testing was conducted to verify the functional correctness of key features. The results indicate that Canva achieved a SUS score within the acceptable range, categorized as good usability.*

**Keywords:** *Usability; System Usability Scale; Canva*

### ABSTRAK

Canva merupakan aplikasi desain berbasis web yang banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dan profesional. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability aplikasi Canva menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan penyebaran kuesioner SUS kepada pengguna Canva. Selain itu, dilakukan pengujian Black Box untuk memastikan fungsi-fungsi utama aplikasi berjalan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memperoleh skor SUS pada kategori dapat diterima dengan tingkat usability yang baik.

**Katakunci:** *Usability; System Usability Scale; Canva*

### Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Fathan Kevin Adhitya, & Jadianan Parhusip. (2025). Analisis Usability Website/Aplikasi Canva Menggunakan System Usability Scale (SUS). Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 770-776. <https://doi.org/10.63822/wahc2d90>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong peningkatan signifikan dalam pemanfaatan aplikasi berbasis web di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan industri kreatif. Aplikasi berbasis web dinilai mampu memberikan kemudahan akses, fleksibilitas, serta efisiensi bagi pengguna tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak khusus. Dalam konteks desain grafis, kehadiran aplikasi berbasis web menjadi solusi bagi pengguna non-profesional yang membutuhkan media desain yang praktis dan mudah digunakan. Salah satu aplikasi desain berbasis web yang paling populer saat ini adalah **Canva**, yang menyediakan berbagai fitur desain, template, dan elemen visual yang dapat digunakan oleh pengguna dengan latar belakang non-desainer (Rahmasari & Yogananti, 2024).

Canva banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa, pendidik, pelaku UMKM, hingga masyarakat umum karena antarmuka yang sederhana dan kemudahan dalam menghasilkan konten visual. Penelitian Anggraini et al. (2025) menunjukkan bahwa Canva menjadi salah satu aplikasi desain yang memiliki tingkat penerimaan tinggi di kalangan mahasiswa karena kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur yang disediakan. Meskipun demikian, tingginya tingkat penggunaan suatu aplikasi tidak serta-merta menjamin bahwa aplikasi tersebut memiliki kualitas usability yang baik. Oleh karena itu, evaluasi usability perlu dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa aplikasi benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. (Anggraini et al., 2025).

Usability merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan dan evaluasi sistem informasi. Usability berkaitan dengan sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan memuaskan. Evaluasi usability menjadi penting karena aplikasi dengan usability yang rendah dapat menurunkan tingkat kepuasan pengguna dan menghambat produktivitas. Beberapa penelitian sebelumnya menegaskan bahwa pengukuran usability mampu memberikan gambaran objektif mengenai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka, serta kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem (Setiawati et al., 2023).

Salah satu metode yang paling banyak digunakan dalam pengukuran usability adalah **System Usability Scale (SUS)**. Metode SUS diperkenalkan sebagai instrumen evaluasi usability yang sederhana, cepat, dan reliabel, serta dapat digunakan pada berbagai jenis sistem, baik aplikasi web maupun mobile. Keunggulan metode SUS terletak pada kemampuannya untuk memberikan skor kuantitatif yang mudah diinterpretasikan ke dalam kategori penerimaan pengguna (Shalihah et al., 2025).

Berbagai penelitian telah menerapkan metode SUS dalam evaluasi usability pada beragam aplikasi. Penelitian oleh Dyayu et al. (2023) membuktikan bahwa SUS efektif dalam mengukur usability aplikasi layanan publik, khususnya dalam menilai kepuasan dan kepercayaan pengguna terhadap sistem. Hal ini menunjukkan bahwa metode SUS bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai konteks aplikasi, termasuk aplikasi desain seperti Canva. (Dyayu et al., 2023)

Selain itu, evaluasi usability juga sering dikaitkan dengan aspek antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX). Silalahi et al. (2024) menegaskan bahwa kejelasan tampilan antarmuka memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi usability dan kepuasan pengguna. Antarmuka yang konsisten, mudah dipahami, dan responsif akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Dalam konteks Canva, kejelasan UI menjadi faktor penting karena aplikasi ini digunakan oleh pengguna dengan tingkat pengalaman desain yang beragam. (Silalahi et al., 2024).

Tidak hanya aspek usability berdasarkan persepsi pengguna, pengujian fungsional sistem juga merupakan bagian penting dalam evaluasi kualitas aplikasi. Pengujian fungsional bertujuan untuk

memastikan bahwa setiap fitur dan fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi sistem. Salah satu metode pengujian fungsional yang umum digunakan adalah **Black Box Testing**. Metode ini berfokus pada pengujian fungsi sistem tanpa melihat struktur internal program. Budiman (2025) dan Haqqoni et al. (2022) menyatakan bahwa Black Box Testing efektif digunakan untuk mengidentifikasi kesalahan fungsi serta memastikan keandalan sistem dari sudut pandang pengguna (Budiman, 2025; Haqqoni et al., 2024)

Beberapa penelitian mengombinasikan evaluasi usability dengan pengujian fungsional untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif. Subagja et al. (2023) dan Riyadi et al. (2020) menunjukkan bahwa kombinasi metode SUS dan Black Box Testing mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas sistem, baik dari sisi kenyamanan pengguna maupun keandalan fungsi aplikasi. Pendekatan ini dinilai penting karena aplikasi dengan usability yang baik harus didukung oleh fungsi sistem yang berjalan secara optimal (Riyadi et al., 2020; Subagja et al., 2023)

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS) serta pengujian fungsional dengan Black Box Testing merupakan pendekatan yang tepat untuk menilai kualitas aplikasi berbasis web. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability aplikasi Canva menggunakan metode System Usability Scale (SUS) serta menguji fungsionalitas sistem melalui Black Box Testing. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan dan peningkatan kualitas aplikasi desain berbasis web, khususnya dalam aspek kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka, dan kepuasan pengguna.

## **METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada secara numerik tanpa melakukan manipulasi variabel (Muharom et al., 2024). Metode ini digunakan karena metode ini efektif dan efisien untuk menjangkau banyak responden dalam waktu singkat serta mampu menghasilkan data kuantitatif yang terukur berdasarkan persepsi dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Canva.

### **Instrumen**

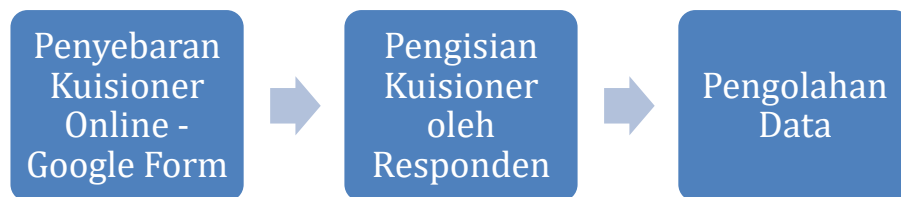
Intrumen yang digunakan adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS), yang dikembangkan oleh John Brooke Pada tahun 1995 seperti yang dikutip oleh (Li et al., 2025). Data dikumpulkan melalui kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5., mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Instrumen yang digunakan pada analisis usability website/aplikasi Canva. Pertanyaan pada instrument SUS adalah pernyataan positif dan negatif yang menggunakan skala Likert lima poin (Suria, 2024)

Table 1 Instrumen SUS

No.	Pertanyaan
Q1	Saya pikir Saya menggunakan Canva secara sering ketika ingin melakukan desain.
Q2	Saya merasa Canva mudah untuk digunakan.
Q3	Saya merasa Canva rumit untuk digunakan.
Q4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan teknis untuk bisa menggunakan Canva.
Q5	Saya merasa fitur-fitur dalam Canva terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya merasa bahwa Canva memiliki banyak inkonsistensi.
Q7	Saya rasa kebanyakan orang akan cepat mempelajari cara menggunakan Canva.
Q8	Saya merasa Canva menyulitkan saya untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan.
Q9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan Canva.
Q10	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan Canva.

## Responden

. Responden merupakan pengguna yang telah menggunakan aplikasi Canva. Kuisiomer disebarkan secara online dan mendapatkan responden sebanyak 10 orang.



Gambar 1. Alur Pengujian SUS

## Pengumpulan Data

### Kuesiomer

Metode pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah **kuesiomer**, yang bertujuan untuk memperoleh data berdasarkan persepsi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Canva. Kuesiomer merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi, pengalaman, dan pandangan mereka selama berinteraksi dengan aplikasi. Instrumen kuesiomer dipilih karena dinilai efektif dalam menjangkau banyak responden dalam waktu yang relatif singkat serta mampu menghasilkan data yang bersifat kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik. Pernyataan dalam kuesiomer disusun secara sistematis dan jelas dengan mengacu pada instrumen **System Usability Scale (SUS)**, sehingga relevan dengan tujuan penelitian dalam mengukur tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi Canva. Selain itu, metode kuesiomer dianggap praktis karena dapat

disebarkan secara daring (online), sehingga memudahkan proses pengumpulan data. Dengan demikian, penggunaan kuesioner diharapkan mampu menghasilkan data yang terukur, objektif, dan mendukung analisis usability aplikasi Canva secara komprehensif (Olivia & Ibrahim, 2024)

#### Studi Literatur

Metode pengumpulan data kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah **studi literatur**, dengan menelaah berbagai artikel ilmiah baik tingkat nasional maupun internasional. Data dan informasi yang digunakan diperoleh dari sejumlah artikel yang berkaitan dengan penerapan metode **System Usability Scale (SUS)** sebagai sumber rujukan dan pendukung dalam penelitian ini. (Anam et al., 2025).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian usability pada aplikasi Canva diperoleh dari 10 responden yang merupakan pengguna aplikasi tersebut, sehingga didapatkan hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Pengolahan data dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan bantuan Microsoft Excel melalui perhitungan manual sesuai dengan rumus standar SUS, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3. Tahap awal pengolahan data dilakukan dengan memasukkan seluruh data kuesioner yang telah diisi oleh responden ke dalam lembar kerja Excel untuk selanjutnya dihitung skor SUS masing-masing responden. Instrumen SUS terdiri dari 10 pernyataan yang diukur menggunakan skala Likert lima poin, yang digunakan untuk menilai tingkat usability aplikasi Canva berdasarkan persepsi pengguna.

Table 2 Hasil jawaban responden

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3
2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4
3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4
4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4
5	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4
6	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4
7	4	4	2	3	4	2	4	2	4	4
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
9	4	4	2	3	4	2	4	2	4	3
10	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3

Keterangan:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Netral
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

Table 3 Hasil pengolahan data responden dengan perhitungan SUS

Responden	Skor SUS
1	62,5
2	47,5
3	55
4	57,5
5	65
6	35
7	67,5
8	52,5
9	70
10	60
<b>Rata-Rata</b>	<b>57,25</b>

Berdasarkan hasil yang didapat pada Tabel 3 dengan perhitungan SUS, maka didapatkan nilai rata-rata 57,25. Lalu nilai yang didapatkan akan dimasukkan ke interpretasi skor SUS. Dan kemudian hasilnya akan seperti pada tabel 4 dibawah ini.

Table 4 Interpretasi Skor SUS

Skor SUS	Kategori
>80	Sangat Baik
70-80	Baik
50-70	Cukup
<50	Buruk

Sesuai dengan hasil interpretasi yang ada pada tabel diatas, maka didapatkan hasil tingkat kepuasan “Cukup” pada website/aplikasi Canva berdasarkan hasil dari data yang didapat dari responden.

## KESIMPULAN

Hasil evaluasi *usability* terhadap website/aplikasi canva dengan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 57,25, yang di interpretasikan sebagai “Cukup” pada interpretasi skor SUS. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sudah bisa digunakan cukup baik oleh pengguna, meskipun masih ada beberapa keterbatasan yang pengguna rasa masih miliki pada Canva. Website/aplikasi Canva telah berhasil memenuhi fungsi utamanya sebagai tempat desain grafis yang menyediakan beragam template siap pakai untuk membantu para pengguna untuk melakukan desain grafis. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan pada deskripsi kejelasan dari apa saja yang bisa dilakukan oleh fitur-fitur Canva, agar memudahkan para pengguna yang masih baru mulai pengalaman dalam desain grafis agar bisa dengan mudah mempelajari fitur-fitur dasar yang ada pada Canva dan fitur-fitur lanjutan lainnya. Penelitian ini juga menunjukkan bagaimana pendapat responden terhadap kegunaan dari Canva yang dirasakan oleh responden selama menggunakan Website/Aplikasi tersebut. Dengan kesimpulan yang ada diharapkan terjadinya peningkatan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang bisa lebih membantu dalam pengalaman pengguna dalam bidang desain grafis.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. K., Susanti, S., Nurjayadi, N., Zoromi, F., & Sari, A. K. (2025). *Evaluation of An Existing System Using The System Usability Scale ( SUS ) as A Guideline for System Improvement*. 18(1), 122–132. <https://doi.org/10.15408/jti.v18i1.40766>
- Anggraini, H., Alam, R. G., & Hidayah, A. K. (2025). *Analisis Kepuasan Pengguna Canva Dan Gamma Dikalangan Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS )*. 08(2), 321–325. <https://doi.org/10.36085/jsai.v8i2.8214>
- Budiman, Y. U. (2025). *Evaluasi Usability Aplikasi Linkterasi Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS )*. 4(3), 5983–5988. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2812>
- Dyayu, A. L., Beny, B., & Yani, H. (2023). *Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale ( SUS ) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi ( JMS )*. 3, 395–404. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.720>
- Haqqoni, B. M., Winarno, I., Musthofa, M. N., Sakdi, M., & Saifudin, A. (2024). *Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Blackbox Testing Bagi Pemula*. 2(4), 696–704.
- Li, X.-Z., Kang, X., Bai, X.-X., & Han, C. (2025). *Augmented reality as a tool for cultural heritage education: comparing interactive guides and traditional methods*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13827-8>
- Muharom, N. I. Al, Suarna, N., & Dana, R. D. (2024). *Usability Testing pada Aplikasi Kas Berbasis Android dan Teknologi API menggunakan Metode System Usability Scale*. 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1099>
- Olivia, F., & Ibrahim, A. (2024). *Evaluating User Experience and Usability of the USEPT Website Using User Experience Questionnaire and System Usability Scale Method*. 6(4), 2632–2648. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i4.910>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2024). *KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN)*. 07(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Riyadi, W., Irawan, I., & Istoningtyas, M. (2020). *Evaluasi Kegunaan Aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi ( SIKOJA ) dengan Metode Sistem Usability Scale ( SUS )*. 15(2), 135–144. <https://doi.org/10.33998/processor.2020.15.2.877>
- Setiawati, N. L. P. L. S., Dewi, D. A. S., & Utami, N. M. C. (2023). *EVALUASI USABILITY APLIKASI WEBEX MEETINGS MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE ( SUS )*. 10(2), 157–163. <https://doi.org/10.30656/jsii.v10i2.8227>
- Shalihah, R. M., Zaky, M., Mu'afi, A., Nuraji, D., Ferdianto, M. R., & Harianto, M. A. S. (2025). *Evaluasi Usabilitas Pada Aplikasi SIKOMAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS )*. 2(11), 2084–2090.
- Silalahi, M. R., Michelli, L. M., Umayasyah, H., Alim, D., & Zen, B. P. (2024). *Evaluasi Heuristik Dan System Usability Scale UI / UX pada Aplikasi “ Makan Kuy .”* 18(1), 57–67. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1475>
- Subagja, D., Hartono, R., & Ruuhwan, R. (2023). *EVALUASI UI / UX PADA SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN TNI-AD MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE ( SUS ) DAN DESIGN THINKING*. 7(1).
- Suria, O. (2024). *Assessing Financial Information System Usability Using System Usability Scale ( SUS ) and Usability Metric for User Experience-Lite ( UMUX-Lite )*. 7(2), 538–547. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i2.38723>