

Analisis Usability Aplikasi Canva Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Fillah Anjany¹, Syahiduz Zaman²

Teknik Informatika, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

¹fillahanjany1605@gmail.com, ²syahid@ti.uin-malang.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the usability level of the Canva application based on user experience using a quantitative survey approach. Data were collected through an online questionnaire based on the System Usability Scale (SUS) involving 74 respondents consisting of students, university students, and workers who have experience using Canva. The collected data were processed by calculating SUS scores and converting them into a 0–100 scale to determine usability levels. The results show that Canva obtained an average SUS score of 55.07, which falls into the “moderate” category, indicating that the application is usable but has not yet provided an optimal user experience. In terms of learnability, Canva is relatively easy to use, although new users may still face difficulties; in terms of efficiency, available features and templates help speed up the design process despite some navigation issues; and in terms of satisfaction, users find Canva helpful but not fully satisfying. In conclusion, Canva meets basic user needs but still requires improvements in navigation, feature efficiency, and overall user experience quality.

Keywords: usability, system usability scale, canva, user experience, evaluation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat usability aplikasi Canva berdasarkan pengalaman pengguna dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei. Data dikumpulkan melalui kuesioner online berbasis System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 74 responden yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan pekerja yang memiliki pengalaman menggunakan Canva. Data yang diperoleh diolah dengan menghitung skor SUS dan dikonversikan ke dalam skala 0–100 untuk menentukan tingkat usability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 55,07 yang termasuk dalam kategori “cukup”, yang berarti aplikasi sudah dapat digunakan tetapi belum memberikan pengalaman penggunaan yang optimal. Dari aspek kemudahan penggunaan, Canva cukup mudah digunakan meskipun pengguna baru masih mengalami kesulitan; dari aspek efisiensi, fitur dan template membantu mempercepat proses desain namun masih terdapat kendala navigasi; serta dari aspek kepuasan, pengguna merasa terbantu tetapi belum sepenuhnya puas. Kesimpulannya, Canva telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna, namun masih memerlukan peningkatan pada aspek navigasi, efisiensi fitur, dan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata kunci: usability, system usability scale, canva, pengalaman pengguna, evaluasi

© 2026 Author
Creative Commons Attribution 4.0 International License



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi berbasis desain grafis dalam berbagai bidang, khususnya pendidikan, bisnis, dan media sosial. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, yaitu platform desain berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai konten visual secara mudah dan cepat tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Pemanfaatan Canva telah terbukti mampu meningkatkan literasi digital, kreativitas, serta efektivitas pembelajaran di berbagai kalangan pengguna [1], [2], [5].

Dalam konteks pendidikan, Canva tidak hanya digunakan sebagai alat bantu desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna melalui visualisasi yang menarik [3], [6]. Selain itu, penggunaan Canva juga banyak dimanfaatkan dalam kegiatan promosi produk, pengembangan usaha mikro, serta pembuatan konten media sosial yang kreatif dan inovatif [7], [9]. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas digital di era modern.

Meskipun Canva menawarkan berbagai kemudahan dan fitur yang menarik, kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) tetap menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Salah satu aspek utama dalam mengevaluasi kualitas sebuah aplikasi adalah *usability*, yaitu sejauh mana aplikasi tersebut mudah digunakan, efisien, dan memberikan kepuasan kepada pengguna. Pengukuran *usability* dapat dilakukan menggunakan berbagai metode, salah satunya adalah *System Usability Scale* (SUS), yang sering digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem [4]. Selain itu, evaluasi *usability* juga berkaitan dengan prinsip desain interaksi yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*), yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam pengembangan sistem.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pemanfaatan Canva dalam berbagai konteks, seperti peningkatan kemampuan literasi digital [2], efektivitas pembelajaran daring [11], serta sebagai media pembelajaran inovatif [10]. Selain itu, analisis kualitas Canva sebagai platform desain juga telah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal [12]. Namun demikian, kajian yang secara khusus menganalisis tingkat *usability* Canva berdasarkan pengalaman langsung pengguna masih perlu dikaji lebih mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat *usability* pada aplikasi Canva berdasarkan

pengalaman pengguna yang ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), dan kepuasan pengguna (*satisfaction*); serta (2) apa saja kendala yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai platform desain digital.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi Canva berdasarkan pengalaman pengguna, mengukur aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi tersebut, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas *usability* Canva. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk evaluasi dan rekomendasi guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi Canva.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi Canva berdasarkan pengalaman pengguna. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data melalui kuesioner, penyusunan instrumen berbasis *System Usability Scale* (SUS), pengolahan data, serta interpretasi hasil untuk mengevaluasi kualitas penggunaan aplikasi [4].

2.1. Desain dan Sumber Data

Objek penelitian adalah aplikasi Canva sebagai platform desain digital yang digunakan dalam berbagai bidang. Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi Canva yang memiliki pengalaman dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia.

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada pengguna Canva. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 74 orang yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. Responden dalam penelitian ini berasal dari berbagai latar belakang, yaitu pelajar, mahasiswa, dan pekerja, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih beragam terkait pengalaman penggunaan aplikasi Canva. Unit analisis dalam penelitian ini adalah individu pengguna, di mana setiap responden merepresentasikan satu data pengukuran *usability*. Tabel 1 menyajikan distribusi responden berdasarkan latar belakang.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Latar Belakang

Kategori	Jumlah Data	Persentase
Mahasiswa	63	85,14%
Pekerja	6	8,11%
Pelajar	5	6,76%
Total	74	100%

Persentase responden dihitung berdasarkan perbandingan jumlah masing-masing kategori terhadap total responden sebanyak 74 orang. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa responden dengan latar belakang mahasiswa sebesar 85,14%, pekerja

sebesar 8,11%, dan pelajar sebesar 6,76%. Nilai persentase tersebut diperoleh dari hasil pembagian masing-masing jumlah responden pada setiap kategori dengan total responden, kemudian dibulatkan hingga dua angka di belakang koma sesuai dengan standar penulisan ilmiah.

2.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner berbasis *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari pernyataan dengan skala Likert untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aplikasi Canva. SUS merupakan metode yang telah banyak digunakan dan terbukti efektif dalam mengukur tingkat *usability* suatu sistem secara cepat dan akurat [4]–[6]. Skala penilaian yang digunakan dalam kuesioner ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Skala Penilaian Kuesioner

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Netral
4	Tidak Setuju
5	Sangat Tidak Setuju

Pengukuran *usability* dalam penelitian ini mengacu pada aspek kemudahan penggunaan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), dan kepuasan pengguna (*satisfaction*) sebagai indikator utama dalam evaluasi sistem [6]. Tabel 3 menunjukkan indikator pengukuran *usability* dalam penelitian ini.

Tabel 3. Indikator Pengukuran Usability

Aspek Usability	Indikator
Learnability	Kemudahan memahami penggunaan
Efficiency	Kecepatan dan efisiensi penggunaan
Satisfaction	Tingkat kepuasan pengguna

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara online kepada responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi Canva. Responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Teknik survei dipilih karena mampu mengumpulkan data dalam jumlah besar secara efisien dan representatif [5].

2.4. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Perhitungan dilakukan dengan menjumlahkan skor dari setiap item yang telah disesuaikan, kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100 menggunakan faktor pengali 2,5 [4].

Rumus perhitungan SUS adalah sebagai berikut:

$$SUS = (\sum \text{skor item}) \times 2,5 \dots\dots\dots (1)$$

di mana skor item merupakan nilai dari setiap pernyataan yang telah disesuaikan sesuai dengan ketentuan metode SUS [4]. Nilai akhir SUS kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh tingkat *usability* aplikasi Canva secara keseluruhan.

2.5. Interpretasi Skor Usability

Nilai *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan untuk menentukan kategori tingkat *usability* aplikasi. Interpretasi skor SUS mengacu pada standar penilaian yang umum digunakan dalam evaluasi sistem [4].

Tabel 4. Kategori Interpretasi Skor SUS

Rentang Skor	Kategori Usability
> 80	Sangat Baik
68 - 80	Baik
50 - 68	Cukup
< 50	Kurang

Semakin tinggi nilai SUS yang diperoleh, maka semakin baik tingkat *usability* aplikasi Canva dalam memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, maupun kepuasan pengguna [4].

2.6. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan tingkat *usability* aplikasi Canva berdasarkan data yang diperoleh dari responden. Analisis dilakukan untuk mengevaluasi aspek kemudahan penggunaan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), serta kepuasan pengguna (*satisfaction*), sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas penggunaan aplikasi. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi kendala yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai bagian dari evaluasi pengalaman pengguna.

2.7. Validitas dan Reprodusibilitas

Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang telah banyak digunakan dan teruji dalam mengukur tingkat *usability* suatu sistem, sehingga memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik [4]–[6]. Proses penelitian dilakukan secara sistematis, mulai dari pengumpulan data, pengolahan, hingga analisis hasil. Dengan demikian, penelitian ini dapat direplikasi oleh peneliti lain dengan menggunakan metode dan prosedur yang serupa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari pengolahan data kuesioner yang telah disebar kepada 74 responden pengguna aplikasi Canva. Data yang diperoleh berupa penilaian responden terhadap aspek *usability* aplikasi berdasarkan pengalaman penggunaan.

Nilai *System Usability Scale* (SUS) diperoleh dari hasil pengolahan jawaban kuesioner yang diberikan

oleh responden. Setiap responden memberikan penilaian terhadap pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5. Selanjutnya, skor dari masing-masing item dihitung dan dikonversi ke dalam skala 0–100 menggunakan pendekatan metode SUS.

Perhitungan dilakukan dengan menjumlahkan skor setiap item yang telah disesuaikan, kemudian dikalikan dengan faktor konversi sebesar 2,5. Nilai akhir yang diperoleh merupakan skor SUS yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 55,07. Nilai ini menunjukkan tingkat *usability* aplikasi Canva berdasarkan persepsi pengguna.

Distribusi responden berdasarkan latar belakang menunjukkan bahwa mayoritas responden berasal dari kalangan mahasiswa sebanyak 63 orang, diikuti oleh pekerja sebanyak 6 orang dan pelajar sebanyak 5 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna Canva dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa. Untuk memperjelas hasil perhitungan, nilai rata-rata skor SUS ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Skor SUS

Jumlah Responden	Skor SUS Rata-rata
74	55,07

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata skor SUS berada pada rentang 50–68 yang menunjukkan kategori *usability* pada tingkat cukup.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *usability* aplikasi Canva berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata SUS sebesar 55,07. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva telah mampu digunakan oleh pengguna, namun belum sepenuhnya memberikan pengalaman penggunaan yang optimal.

Dari aspek kemudahan penggunaan (*learnability*), aplikasi Canva dinilai cukup mudah dipahami oleh pengguna, terutama bagi mereka yang telah terbiasa menggunakan aplikasi desain berbasis digital. Namun, bagi pengguna baru, beberapa fitur yang tersedia masih memerlukan waktu untuk dipelajari.

Dari aspek efisiensi (*efficiency*), Canva telah menyediakan berbagai template dan fitur yang mempermudah proses desain, sehingga dapat mempercepat pekerjaan pengguna. Meskipun demikian, masih terdapat kendala dalam hal navigasi dan penggunaan fitur tertentu yang dapat mempengaruhi efisiensi penggunaan secara keseluruhan.

Dari aspek kepuasan pengguna (*satisfaction*), sebagian besar responden merasa bahwa Canva cukup membantu dalam memenuhi kebutuhan desain. Namun, tingkat kepuasan ini belum

mencapai kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas layanan dan pengalaman pengguna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain yang mudah digunakan, namun tetap memerlukan evaluasi *usability* untuk meningkatkan kualitas interaksi pengguna. Dengan demikian, peningkatan pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, serta penyederhanaan fitur menjadi faktor penting dalam meningkatkan tingkat *usability* aplikasi Canva.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun Canva telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna dalam membuat desain, pengembangan lebih lanjut masih diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability* aplikasi Canva berdasarkan pengalaman pengguna berada pada kategori cukup, dengan nilai rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 55,07. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva telah dapat digunakan oleh pengguna dalam memenuhi kebutuhan desain, namun belum sepenuhnya memberikan pengalaman penggunaan yang optimal. Dari aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna, Canva dinilai cukup membantu, meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan fitur tertentu dan pemahaman bagi pengguna baru.

Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, khususnya dalam meningkatkan kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan fitur, serta kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas *usability* aplikasi.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode evaluasi *usability* yang lebih beragam, seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) atau *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ), serta melibatkan jumlah responden yang lebih luas dan beragam agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan representatif.

Daftar Rujukan

- [1] N. Nurmawati, C. D. I. Rahila, A. H. Surbakti, S. K. Wahyuningsih, dan M. H. Batubara, "Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa," *Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam (JPMA)*, vol. 2, no. 2, Jul.–Des. 2022.

- [2] S. Basri, F. Fitrawahyudi, K. Khaerani, I. Nasrullah, E. Ernawati, A. Aryanti, S. Maya, S. Aisyah, dan I. Sakti, "Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva," *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, vol. 1, no. 2, pp. 96–103, 2023, doi: 10.37985/pmsdu.v1i2.65.
- [3] H. T. Wulandari, B. Murtiyasa, H. Susanto, dan Masduki, "Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: peningkatan literasi digital melalui komik digital," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 12, no. 2, 2025.
- [4] Y. Alexandro dan J. Parhusip, "Pengukuran usability aplikasi Canva menggunakan SUS (System Usability Scale) dan Pengujian Blackbox," *JITTER (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan)*, vol. 12, no. 1, 15 Des. 2025.
- [5] A. Fitri, M. I. A. Fathoni, dan A. C. Sari, "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran aktif dan inovatif," *Journal of Research Applications in Community Services*, vol. 3, no. 1, pp. 33–38, 2024.
- [6] A. Agustin, D. Surani, dan B. S. Kurniawan, "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran informatika di kelas X," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 3, Jun. 2024.
- [7] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, "Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, Nov. 2020.
- [8] F. Fahminnansih, E. Rahmawati, dan A. P. Wardhanie, "Pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah Islami berbasis kewirausahaan," *SOCIETY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 51–58, Okt. 2021.
- [9] S. B. Z. Zettira, N. A. Febrianti, Z. A. Anggraini, M. A. W. Prasetyo, dan E. Tripustikasari, "Pelatihan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas desain promosi usaha mikro kecil dan menengah," *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, pp. 99–105, 2022.
- [10] D. E. Triningsih, "Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek," *Cendekia*, vol. 15, no. 1, pp. 128–144, Apr. 2021, doi: 10.30957/cendekia.v15i1.667.
- [11] N. Mila, Nuralamsyah, A. N. Q. A. Alisyahbana, N. Arisah, dan M. Hasan, "Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring," dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021: Penelitian dan Pengabdian Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19*, 2021, ISBN: 978-623-6535-49-3.
- [12] A. A. Susanto dan I. K. Almanfaluti, "Analisis kualitas Canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran interaktif," *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 2, Mar. 2025.
- [13] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, dan Z. R. K. Putri, "Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, Des. 2021.
- [14] Q. J. Adrian, N. U. Putri, A. Jayadi, J. P. Sembiring, I. W. Sudana, O. A. Darmawan, F. A. Nugroho, dan N. F. Ardiantoro, "Pengenalan aplikasi Canva kepada siswa/siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan," *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. 3, no. 2, pp. 187–191, Sep. 2022.
- [15] W. Widyaningrum dan E. Sondari, "Penerapan literasi digital untuk membuat desain pembelajaran menggunakan aplikasi Canva," *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, vol. 2, no. 2, pp. 321–328, Des. 2021.