

PENGUKURAN USABILITY APLIKASI CANVA MENGUNAKAN SUS (SYSTEM USABILITY SCALE) DAN PENGUJIAN BLACKBOX

Yosua Alexandro^{1*}, Jadianan Parhusip²

Program Studi Teknik Informatika^{1,2}

Universitas Palangka Raya

Kampus UPR Tunjung Nyaho Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya

alexander@mhs.eng.upr.ac.id^{1*}, parhusip.jadianan@it.upr.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability aplikasi Canva dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) serta menilai keandalan fungsi-fungsi utamanya melalui pengujian black-box. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari pelajar hingga profesional kreatif, sehingga aspek usability menjadi sangat penting untuk memastikan kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan melibatkan 30 responden aktif yang telah menggunakan Canva. Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner SUS yang berisi sepuluh pernyataan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan, serta checklist pengujian black-box yang digunakan untuk memvalidasi apakah fitur utama Canva berjalan sesuai dengan spesifikasi sistem. Hasil pengukuran SUS menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 72,42, yang termasuk dalam kategori “Good” sehingga dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki tingkat usability yang baik dan diterima oleh mayoritas pengguna. Sementara itu, pengujian black-box yang mencakup 16 skenario uji pada fitur-fitur inti Canva menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 93,75%, dengan satu kasus gagal berupa delay pada fitur drag-and-drop. Integrasi kedua temuan menunjukkan bahwa persepsi positif pengguna terhadap usability Canva didukung oleh performa sistem yang stabil dan konsisten. Penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai kualitas pengalaman pengguna serta keandalan teknis aplikasi, sehingga dapat menjadi rujukan bagi pengembang maupun peneliti dalam

melakukan evaluasi lanjutan terhadap aplikasi desain berbasis web.

Kata kunci :

Canva, System Usability Scale (SUS), Blackbox Testing, Evaluasi Usability, Pengalaman Pengguna

Abstract

This study aims to assess the usability level of the Canva application using the System Usability Scale (SUS) method and to evaluate the reliability of its core functionalities through black-box testing. As a widely used web-based graphic design platform catering to students, educators, and creative professionals, Canva requires a high level of usability to ensure that users can work efficiently and comfortably. This research employed a descriptive quantitative approach and involved 30 active Canva users as respondents. The research instruments consisted of a SUS questionnaire containing ten statements that measure user perceptions of ease of use, efficiency, and comfort, as well as a black-box testing checklist designed to verify whether Canva's main features functioned according to the expected system behavior. The SUS results indicate an average score of 72.42, categorized as “Good,” signifying that Canva is generally easy to use and acceptable to the majority of users. Meanwhile, the black-box testing, which comprised 16 test scenarios across essential Canva features, achieved a success rate of 93.75%, with one failure involving a slight delay in the drag-and-drop feature. The integration of both analyses reveals that the positive user perceptions are supported by stable and reliable system

performance. This study thus provides a comprehensive overview of Canva's user experience quality and feature reliability, offering valuable insights for developers and researchers conducting further evaluations on web-based design applications.

Keywords :

Canva, System Usability Scale (SUS), Blackbox Testing, Usability Evaluation, User Experience

I. PENDAHULUAN

Canva merupakan platform desain daring yang kian banyak digunakan oleh berbagai kelompok pengguna, mulai dari pelajar, tenaga pendidik, hingga profesional kreatif. Aplikasi ini menyediakan antarmuka yang intuitif serta beragam fitur instan yang memungkinkan pengguna tanpa keterampilan desain khusus untuk menghasilkan karya visual dengan cepat dan menarik (Ejournal Unisi, 2023). Popularitasnya juga diperkuat oleh kemampuan akses lintas perangkat serta ketersediaan banyak template yang memudahkan proses pembuatan desain digital (Canva, 2024). Dengan berbagai kemudahan tersebut, aspek usability menjadi faktor penting agar pengguna—terutama pemula atau non-desainer—dapat berinteraksi dengan aplikasi secara efektif, efisien, dan memuaskan (Aulia, 2025). Karena itu, evaluasi *usability* pada aplikasi seperti Canva perlu dilakukan secara terstruktur untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

Walaupun Canva telah banyak dimanfaatkan dan diteliti dari sisi persepsi pengguna, kajian yang mengombinasikan evaluasi *usability* dan validasi fungsi sistem masih terbatas. Sebagian penelitian terdahulu lebih berfokus pada penilaian subjektif pengguna tanpa disertai verifikasi teknis mengenai performa dan keandalan fitur yang tersedia (Aprilliaski et al., 2025; Arifin, 2024). Kondisi ini menyebabkan adanya jarak antara persepsi pengalaman penggunaan dan realitas kinerja teknis aplikasi. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan pendekatan evaluatif yang mencakup pengukuran persepsi pengguna menggunakan *System Usability Scale* (SUS) serta pengujian fungsionalitas melalui metode *black-box testing* (Trymata, 2024; Veracode, 2025). Pendekatan gabungan ini memungkinkan penilaian yang lebih menyeluruh terhadap *usability* dan reliabilitas sistem Canva.

Meskipun telah banyak penelitian menggunakan metode SUS untuk evaluasi sistem, tetapi masih tergolong sedikit studi yang mengombinasikannya secara sistematis dengan pendekatan *black-box testing* untuk memberikan perspektif komprehensif antara aspek *usability* dan fungsionalitas sistem. Oleh karena itu, penelitian ini mengintegrasikan kedua metode tersebut guna memperoleh gambaran evaluasi yang lebih menyeluruh, di mana SUS digunakan untuk menilai pengalaman pengguna, sementara *black-box testing* berfokus pada pengujian kesesuaian fungsi sistem terhadap kebutuhan yang telah ditetapkan. Penggunaan SUS memberikan data kuantitatif yang mencerminkan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi, sedangkan pengujian *black-box* berfokus pada verifikasi apakah fitur utama Canva berjalan sesuai spesifikasi tanpa melihat struktur internal perangkat lunak (Umam, 2023). Kombinasi kedua metode ini diharapkan menghasilkan gambaran komprehensif mengenai performa aplikasi dari sudut pandang pengguna maupun aspek teknisnya.

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya literatur terkait hubungan antara persepsi *usability* dan performa sistem aktual. Secara praktis, temuan yang diperoleh dapat menjadi masukan berharga bagi pengembang Canva untuk meningkatkan kenyamanan serta keandalan fitur bagi berbagai tingkat pengguna. Selain itu, hasil penelitian ini juga berpotensi menjadi rujukan bagi studi selanjutnya yang menelaah keterkaitan antara evaluasi *usability* dan pengujian fungsional pada aplikasi web interaktif.

II. METODE PENELITIAN

II.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran mengenai tingkat *usability* Canva berdasarkan perhitungan *System Usability Scale* (SUS) serta hasil pengujian fungsional melalui metode *black-box*. Metode SUS dipilih dalam penelitian ini karena instrumen tersebut telah banyak divalidasi pada berbagai konteks internasional dan menunjukkan tingkat konsistensi pengukuran yang tinggi terhadap *usability* sistem, sekaligus memfasilitasi analisis perbandingan hasil kegunaan antar-penelitian. Pendekatan ini juga dipilih karena mampu mengolah persepsi pengguna ke dalam bentuk angka sekaligus memverifikasi temuan tersebut lewat evaluasi teknis sistem (Hasanati & Nashikha, 2023). Melalui

pendekatan ini, penelitian dapat menghadirkan deskripsi empiris mengenai efektivitas dan keandalan fitur Canva dalam mendukung aktivitas desain secara daring.

II.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan dalam lingkungan akademik maupun profesional yang melibatkan pengguna aktif Canva, seperti mahasiswa, dosen, dan praktisi kreatif di bidang desain atau komunikasi visual. Total sampel ditetapkan sebanyak 30 responden ($n = 30$) karena jumlah tersebut dinilai memadai untuk analisis statistik terkait usability (Hakim, 2025; Mahendra, 2022).

II.3 Instrumen Penelitian

Penelitian memanfaatkan dua instrumen pokok, yaitu kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan lembar checklist untuk pengujian *black-box*. Kuesioner SUS terdiri dari sepuluh pernyataan baku yang merujuk pada instrumen asli dari Brooke (1996), dan dirancang untuk menilai persepsi pengguna mengenai kemudahan, efisiensi, serta kenyamanan penggunaan Canva. Penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju” (Firdaus, 2025). Sementara itu, checklist pengujian *black-box* dikembangkan berdasarkan fungsi inti Canva seperti pembuatan desain, pengaturan elemen visual, kolaborasi daring, serta penyimpanan hasil desain (Putri, 2025). Instrumen ini berfungsi memastikan bahwa setiap fitur berjalan sesuai spesifikasi tanpa memerlukan akses ke kode internal aplikasi (Alhaddad, 2023).

II.4 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam dua langkah. Pertama, survei usability dengan kuesioner SUS. Responden yang pernah menggunakan Canva diminta mengisi kuesioner yang disediakan secara daring dengan daftar pertanyaan seperti pada tabel 1. Kedua, pengujian *black-box* dilaksanakan pada fitur-fitur kunci Canva. Pada tahap ini, dibuat rangkaian skenario uji yang mencerminkan aktivitas pengguna nyata, seperti menambahkan gambar, mengganti template, atau mengeksplor desain. Setiap hasil pengujian kemudian dicatat sebagai tabel pass atau fail, disertai pencatatan hasil asli jika terjadi

ketidaksesuaian antara keluaran aktual dan hasil yang diharapkan.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Nilai
P1	Saya merasa nyaman menggunakan Canva ?	+
P2	Saya merasa Canva terlalu kompleks?	-
P3	Saya merasa Canva sangat mudah digunakan?	+
P4	Saya perlu bantuan teknis dalam menggunakan Canva ?	-
P5	Fitur-fitur Canva saling terintegrasi dengan baik ?	+
P6	Aplikasi/website Canva tidak konsisten (misal tata letak tombol berubah tergantung halaman) ?	-
P7	Saya membayangkan kebanyakan orang dapat mempelajari Canva dengan cepat ?	+
P8	Saya merasa Canva sangat membingungkan ?	-
P9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan Canva ?	+
P10	Saya perlu belajar banyak sebelum bisa menggunakan Canva ?	-

II.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu (1) analisis *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dan (2) analisis keandalan fungsi menggunakan metode *black-box testing*. Kedua hasil tersebut kemudian diintegrasikan untuk memperoleh kesimpulan komprehensif mengenai tingkat *usability* dan performa fungsional aplikasi Canva.

Dalam konteks penelitian ini, integrasi antara metode *System Usability Scale* (SUS) dan pengujian *black-box* diposisikan sebagai pendekatan evaluatif dimana SUS, berfungsi menangkap persepsi subjektif pengguna terhadap kemudahan, efisiensi, dan kepuasan interaksi dengan sistem. Lalu *black-box testing*, akan memvalidasi secara objektif bahwa fungsi-fungsi teknis sistem bekerja sesuai spesifikasi. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, penelitian tidak hanya menilai *user experience* dari sisi persepsi, tetapi juga memastikan bahwa penilaian tersebut memiliki dasar empiris pada kinerja sistem yang terukur. Secara metodologis, kombinasi ini memperkuat validitas hasil karena hasil persepsi pengguna (SUS) dapat dikonfirmasi melalui hasil observasi teknis (*black-box*), sehingga menghasilkan gambaran komprehensif tentang usability aplikasi dari

dua dimensi yang saling melengkapi: manusia dan sistem.

II.5.1 Analisis Data SUS (System Usability Scale)

1. Setiap responden memberikan nilai pada 10 pernyataan SUS dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).
2. Item bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) dikurangi dengan angka 1. Item bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) dihitung dengan rumus 5 – nilai responden. Proses ini menghasilkan skor positif untuk setiap pernyataan.
3. Hasil dari seluruh item (10 butir) dijumlahkan, lalu dikalikan 2,5 untuk mendapatkan skor total per responden dengan rumus sebagai berikut (Anggraini, H., et al, 2025).

$$((P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P51)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(510)) \times 2.5 \quad (1)$$

4. Seluruh skor responden (r) dijumlahkan, kemudian dibagi dengan jumlah responden (n) seperti pada rumus 2 berikut.

$$\text{Mean SUS} = \frac{r1+r2+r3+r....}{n} \quad (2)$$

5. Nilai rata-rata SUS diinterpretasikan berdasarkan kategori standar seperti pada tabel 2 untuk membantu menentukan tingkat kenyamanan dan efektivitas penggunaan Canva dari sisi persepsi pengguna.

Tabel 2. Kategori penilaian SUS

Rentang Skor SUS	Kategori Penilaian	Interpretasi Kualitas
85 – 100	Excellent	Sangat dapat diterima
70 – 84	Good	Dapat diterima
50 – 69	Marginal	Diterima sebagian
< 50	Poor	Tidak dapat diterima

II.5.2 Analisis Data Black-Box Testing

1. Setiap fitur utama Canva (misalnya: pembuatan desain baru, penggunaan template, kolaborasi, dan ekspor hasil) dijadikan satu kasus uji.

2. Pengujian dilakukan dengan menjalankan fungsi sesuai skenario. Jika hasil keluaran sesuai dengan ekspektasi, maka fungsi dinyatakan *pass*; jika tidak sesuai atau menimbulkan kesalahan, dinyatakan *fail*.
3. Data hasil uji disusun dalam tabel observasi yang berisi kolom aksi pengguna, hasil yang diharapkan, hasil aktual, dan status (*pass/fail*).
4. Tingkat keandalan fitur dihitung dengan rumus seperti rumus 3 berikut :

$$\text{Functionality}(\%) = \frac{\text{Jumlah pass}}{\text{Total fitur}} \times 100\% \quad (3)$$

5. Nilai 100% menunjukkan seluruh fitur berjalan sempurna; nilai 80–99% menandakan sistem andal namun memiliki minor error; sedangkan nilai <80% menunjukkan perlunya perbaikan fitur.

II.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan temuan yang diperoleh. Pengujian sistem dilakukan pada tingkat fungsional melalui pendekatan black-box testing, sehingga evaluasi difokuskan pada kesesuaian fungsi utama Canva terhadap spesifikasi yang ditetapkan. Aspek performa sistem yang lebih mendalam, seperti load testing, stress testing, maupun analisis respons sistem pada kondisi beban tinggi, belum menjadi bagian dari ruang lingkup penelitian ini. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh lebih merefleksikan keandalan fungsi daripada ketahanan dan efisiensi sistem secara menyeluruh.

Selain itu, Jumlah responden yang dilibatkan juga terbatas pada 30 pengguna aktif Canva, yang belum sepenuhnya merepresentasikan keragaman pengguna dari segi latar belakang maupun tingkat keahlian. Penelitian ini juga tidak melakukan analisis perbandingan dengan platform desain grafis berbasis web lain, seperti Figma atau Adobe Express, sehingga temuan yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk menilai posisi usability Canva secara komparatif.

Di samping itu, cakupan pengujian fitur dibatasi pada 16 skenario utama dan belum mencakup fitur lanjutan, termasuk integrasi layanan pihak ketiga, kolaborasi real-time tingkat lanjut, maupun fitur berbasis kecerdasan buatan. Aspek keamanan dan privasi pengguna juga tidak dianalisis karena fokus

penelitian diarahkan pada usability dan fungsionalitas antarmuka. Pendekatan analisis yang digunakan bersifat kuantitatif deskriptif tanpa pengujian inferensial, sehingga hubungan statistik antara persepsi usability dan keandalan fungsi sistem belum dieksplorasi. Kendati demikian, berbagai keterbatasan tersebut tidak mengurangi kontribusi penelitian ini sebagai evaluasi awal terhadap kualitas usability dan reliabilitas fungsional Canva.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1 Analisis Usability dengan SUS

Dari 30 responden yang menjawab kuesioner diperoleh hasil rata-rata per responden sesuai dengan tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rata-rata Point SUS Per-Responden

Responden	Skor SUS Akhir
1	70
2	30
3.	80
4	72.5
5	62.5
6	57.5
7	82.5
8	42.5
9	50
10	65
11	60
12	90
13	75
14	75
15	87.5
16	77.5
17	80
18	67.5
19	90
20	72.5
21	90
22	75
23	70
24	75
25	80
26	85
27	72.5
28	70
29	85
30	82.5
Nilai terkecil :	30
Nilai terbesar :	90
Rata-rata	72,42

Jumlah skor rata-rata adalah 2172,5 dan jika dibagi jumlah responden 30 maka hasil akhirnya 72,42.

Dalam kriteria penilaian pada tabel 2 ini masuk kategori “Good” yang menunjukkan bahwa sistem Canva dinilai cukup baik dan dapat diterima (*acceptable*) oleh pengguna. Secara teknis, hal ini mengindikasikan bahwa antarmuka mudah dipahami pengguna dan alur interaksi mendukung penyelesaian tugas tanpa hambatan signifikan.

III.2 Hasil Pengujian Black-Box

Fitur-fitur yang diuji disini antara lain fitur dasar aplikasi (login / sign in, logout, pencarian template, membuat desain baru), fitur *editing* (menambahkan elemen, mengunggah gambar, *drag-and-drop* objek, mengubah ukuran objek, mengganti warna, mengganti font, mengganti ukuran teks, menambahkan halaman baru pada canvas, menghapus objek), fitur output (menyimpan desain secara otomatis, mengekspor desain dalam berbagai format), dan fitur tambahan (duplikasi halaman, *undo/redo*, fitur *Share link*). Total ada 16 pengujian yang dilakukan yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Pengujian Black-Box Testing

No	Aksi Pengguna	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Status
1	Masukkan Email & password benar.	Pengguna berhasil masuk ke dashboard.	Sesuai.	Pass.
2	Masukkan Email benar, password salah.	Sistem menolak login dan menampilkan pesan error.	Sesuai.	Pass.
3	Klik “Create design”.	Halaman editor terbuka sesuai ukuran yang dipilih.	Sesuai.	Pass.
4	Keyword dimasukkan ke kolom search.	Template relevan muncul.	Sesuai.	Pass.
5	Upload file JPG.	Gambar muncul di panel upload.	Sesuai.	Pass.
6	Seret elemen ke <i>canvas</i> .	Elemen berpindah sesuai arah drag.	Terka-dang delay 1-2 detik.	Fail.

7	Ubah size pada panel edit.	Ukuran teks berubah sesuai input.	Sesuai.	Pass.
8	Pilih <i>color picker</i> .	Warna objek berubah.	Sesuai.	Pass.
9	Klik “ <i>Add Page</i> ”.	Halaman baru muncul.	Sesuai.	Pass.
10	Klik ikon tong sampah yang tersedia	Objek terhapus dari canvas.	Sesuai.	Pass.
11	Desain dibiarkan 5–10 detik.	Status berubah menjadi “ <i>All changes saved</i> ”.	Sesuai.	Pass.
12	Klik <i>Download</i> → pilih PNG.	File PNG terunduh.	Sesuai.	Pass.
13	Klik <i>Undo/Redo</i> .	Perubahan mundur/maju sesuai urutan.	Sesuai.	Pass.
14	Klik <i>Share</i> → <i>Copy link</i> .	Link dapat disalin & diakses.	Sesuai.	Pass.
15	Klik ikon “duplikasi halaman” dan “duplikat”.	Ikon “duplikasi halaman” akan menduplikat halaman dan ikon “duplikat” akan menduplikat elemen.	Sesuai.	Pass.
16	Klik elemen yang dipilih.	Elemen akan ditambahkan ke canvas.	Sesuai.	Pass.

Dari sini didapatlah hasilnya 15 dari 16 total pengujian “pass” lalu setelah dihitung sesuai rumus 3 maka didapat hasil perhitungannya yakni 93,75%.

III.3 Integrasi Analisis SUS dan Black-Box

Integrasi hasil analisis SUS dan pengujian black-box memberikan pemahaman menyeluruh terhadap kualitas penggunaan Canva dari dua perspektif sekaligus: persepsi pengguna dan performa teknis sistem. Hasil perhitungan SUS menunjukkan nilai rata-rata 72,42 yang berada pada kategori “Good”, menandakan bahwa pengguna merasa nyaman, percaya diri, dan mampu mempelajari Canva dengan

relatif mudah. Nilai ini memperlihatkan bahwa antarmuka dan alur penggunaan Canva secara umum dianggap intuitif oleh mayoritas responden.

Temuan ini diperkuat oleh hasil pengujian black-box yang menunjukkan tingkat keberhasilan fitur sebesar 93,75%. Sebagian besar fungsi inti seperti pembuatan desain baru, modifikasi elemen, penyimpanan otomatis, undo/redo, dan ekspor desain berjalan sesuai harapan. Satu-satunya kendala yang muncul adalah jeda waktu pada proses drag-and-drop elemen, yang meskipun tidak mengganggu secara kritis, tetap menunjukkan perlunya optimisasi performa.

Keterkaitan kedua analisis tersebut menunjukkan bahwa tingginya skor usability bukan hanya dipengaruhi oleh desain antarmuka yang mudah digunakan, tetapi juga didukung oleh keandalan fungsional aplikasi. Dengan demikian, persepsi positif pengguna terhadap Canva memiliki dasar teknis yang kuat. Integrasi ini memperlihatkan bahwa Canva tidak hanya nyaman digunakan, tetapi juga cukup stabil dan konsisten dalam menjalankan fitur-fiturnya, sehingga menghasilkan pengalaman penggunaan yang optimal.

Dari sisi teknis, temuan integratif ini menunjukkan bahwa tingkat kenyamanan pengguna yang tercermin pada skor SUS sebesar 72,42 tidak terlepas dari stabilitas sistem serta kecepatan respons Canva dalam menjalankan fungsinya. Hasil pengujian mengindikasikan bahwa sebagian besar fitur memiliki waktu respons yang relatif konsisten dan tingkat kesalahan yang rendah, sehingga mendukung aspek efisiensi penggunaan dan kemudahan pembelajaran dalam perancangan pengalaman pengguna. Meskipun demikian, adanya jeda minor pada interaksi *drag-and-drop* mengisyaratkan perlunya peningkatan performa pada pengelolaan latensi agar proses interaksi dapat berlangsung lebih mulus. Ditinjau dari perspektif rekayasa perangkat lunak, kondisi ini mencerminkan keterpaduan yang baik antara desain antarmuka dan logika fungsional sistem, yang secara langsung berkontribusi terhadap persepsi pengguna mengenai kemudahan, stabilitas, dan keandalan Canva.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki tingkat usability yang baik berdasarkan pengukuran menggunakan System Usability Scale (SUS), dengan skor rata-rata 72,42

yang berada pada kategori “Good” atau dapat diterima oleh mayoritas pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa Canva dinilai mudah dipelajari, efisien, serta memberikan pengalaman penggunaan yang positif. Di sisi lain, pengujian black-box menunjukkan bahwa 15 dari 16 fungsi inti Canva berjalan sesuai spesifikasi, menghasilkan tingkat keberhasilan 93,75%. Kendala minor yang ditemukan berupa jeda pada proses drag-and-drop elemen, namun hal tersebut tidak menurunkan performa keseluruhan sistem secara signifikan.

Integrasi kedua analisis mengungkap bahwa persepsi positif pengguna terhadap usability Canva sejalan dengan performa teknis yang stabil, sehingga Canva dinilai tidak hanya user-friendly tetapi juga cukup andal dalam mendukung aktivitas desain digital. Penelitian ini memberikan gambaran yang kuat mengenai kualitas pengalaman pengguna dan keandalan fitur, sehingga dapat menjadi referensi bagi pengembang dalam melakukan peningkatan fitur, serta bagi peneliti yang ingin mengkaji aplikasi berbasis web menggunakan kombinasi evaluasi usability dan pengujian fungsional.

REFERENSI

- Ejournal Unisi. (2023). *User experience analysis of the Canva*. Retrieved November, 2025, from <https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/jupel/article/view/2630>
- Canva. (2024). *Unit testing - Testing - Canva Apps SDK documentation*. Retrieved November, 2025, from <https://www.canva.dev/docs/apps/testing/>
- Aulia. (2025). *Senior high school students' perceptions of using Canva*. Retrieved November, 2025, from <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/download/5859/5049>
- Aprilliaski et al. (2025). *Graphic designers' perception on the use of Canva*. Retrieved November, 2025, from <https://www.atlantispress.com/article/126008311.pdf>
- Arifin. (2024). *System usability scale (SUS) implementation in Ruang*. Retrieved November, 2025, from <https://ojs2.pnb.ac.id/index.php/MATRIX/article/download/1263/844>
- Trymata. (2024). *What is black box testing in usability assessments?* Retrieved November, 2025, from <https://trymata.com/blog/black-box-testing/>
- Veracode. (2025). *Blackbox testing techniques*. Retrieved November, 2025, from <https://www.veracode.com/security/blackbox-testing-techniques/>
- Umam. (2023). *Usability testing pada PUSADBOT menggunakan black-box testing*. Retrieved November, 2025, from <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/SENAPAS/article/view/7375/3001>
- Hasanati, N., & Nashikha, A. (2023). *User experience analysis of Canva using System Usability Scale (SUS) method*. Retrieved November, 2025, from <https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/jupel/article/view/2630>
- Hakim, M. L. (2025). *Penggunaan system usability scale (SUS) untuk evaluasi usability aplikasi pembelajaran*. Retrieved November, 2025, from <https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/view/6293>
- Mahendra, G. S. (2022). *Evaluation using black box testing and system usability scale on cultural preservation application*. Retrieved November, 2025, from <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/11755>
- Firdaus, N. H. W. (2025). *System Usability Scale in information system application development using systematic mapping study*. Retrieved November, 2025, from <https://journal.irpi.or.id/index.php/ijatis/article/view/2275>
- Putri, Y. F. (2025). *Comparison of automatic and manual regression testing on mobile application health technology with black box testing method*. Retrieved November, 2025, from <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/IJIS/article/view/6850>
- Alhaddad, A. (2023). *FSMApp: Testing mobile apps. Advances in Computers*. Retrieved November, 2025, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0065245822000821>

Anggraini, H., et al. (2025). *Analisis kepuasan pengguna Canva dan Gamma di kalangan mahasiswa menggunakan metode System Usability Scale (SUS)*. Retrieved November, 2025, from <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/JSAI/article/download/8214/4842/33036>