

PENGUKURAN USABILITY APLIKASI CAPCUT MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SERTA PENGUJIAN BLACK BOX

Siska Puspitarani^{1*}, Jadiaman Parhusip²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangkaraya

Keywords:

usability, CapCut, SUS, pengujian black box, analisis aplikasi.

Corespondent Email:

siskapusitarani26@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur betapa mudahnya aplikasi CapCut digunakan, yang mana aplikasi ini cukup digemari untuk mengedit video. Pengukuran dilakukan memakai instrumen System Usability Scale (SUS) yang sudah diubah menjadi kuesioner berisi 15 pertanyaan, ditambah pengujian fungsional dengan metode Black Box. Responden diminta memberikan penilaian terhadap berbagai aspek, misalnya seberapa mudah penggunaannya, kejelasan navigasi, kecocokan fitur, performa aplikasi, dan kestabilan sistem. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif supaya bisa memahami tingkat kepuasan serta efektivitas penggunaan aplikasi tersebut. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa CapCut punya tingkat kemudahan penggunaan yang tergolong baik, dengan mayoritas fitur dinilai intuitif dan berfungsi dengan semestinya. Walau begitu, ada aspek yang harus dikembangkan lagi, contohnya konsistensi tampilan dan keharusan terhubung ke internet untuk fitur tertentu. Pengujian Black Box juga menunjukkan bahwa fitur-fitur utama CapCut berfungsi dengan baik, meskipun ditemukan sedikit kendala performa di perangkat berspesifikasi rendah. Secara garis besar, CapCut sudah memenuhi standar kemudahan penggunaan yang baik, meskipun peningkatan masih diperlukan di bagian kestabilan dan pengalaman pengguna.



Copyright © [JITET](#) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract. This study was conducted to measure the usability of the CapCut app, a popular video editing app. Measurements were conducted using the System Usability Scale (SUS) instrument, modified into a 15-questionnaire, and functional testing using the Black Box method. Respondents were asked to rate various aspects, such as ease of use, clarity of navigation, feature compatibility, app performance, and system stability. The collected data was analyzed descriptively to understand the level of satisfaction and effectiveness of the app's use. The results show that CapCut has a relatively good level of usability, with the majority of features deemed intuitive and functioning as they should. However, there are aspects that need further development, such as display consistency and the requirement for an internet connection for certain features. Black Box testing also showed that CapCut's main features function well, although there were minor performance issues on low-spec devices. Overall, CapCut meets good usability standards, although improvements are still needed in the stability and user experience areas.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi digital telah memicu hadirnya beragam aplikasi edit video yang ramah pengguna bagi khalayak ramai.

Salah satu aplikasi yang populer adalah CapCut, yang menyediakan fitur editing dari yang dasar hingga yang lebih kompleks. Akan tetapi, tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi

menjadi hal krusial untuk memastikan pengguna dapat menggunakan fitur secara maksimal tanpa kendala yang berarti.[1]

Penilaian usability dapat dijalankan memakai *System Usability Scale* (SUS), yakni alat evaluasi cepat untuk mengukur bagaimana persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan aplikasi. SUS biasanya terdiri dari 10 pertanyaan, tetapi dalam riset ini alat ukur tersebut diubah menjadi 15 pertanyaan guna memberikan pandangan yang lebih menyeluruh tentang pengalaman pengguna.[2]

Di samping itu, pengujian Black Box dilaksanakan untuk memahami apakah setiap fitur berfungsi sebagaimana mestinya tanpa melihat kode internal aplikasi. Cara ini penting untuk mengukur kualitas aplikasi dari sudut pandang pengguna secara langsung.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Menentukan tingkat usability aplikasi capcut melalui kuesioner yang didasarkan pada sus yang telah dimodifikasi.
2. Menilai kinerja aplikasi melalui metode black box.
3. Memberikan saran pengembangan berdasarkan hasil riset.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Usability

Usability ialah tingkat kemudahan sebuah sistem atau aplikasi bisa diterapkan oleh pengguna untuk mencapai suatu target melalui tahapan yang efektif, efisien, dan memuaskan (Nielsen, 1993).[3] Menurut ISO 9241-11, usability mencakup tiga aspek utama, yakni efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Aplikasi dengan usability yang baik bisa menyediakan pengalaman pemakaian yang nyaman, mudah dipahami, serta dapat mendukung pengguna menyelesaikan tugas tanpa mengalami kesulitan signifikan.[4]

Dalam konteks aplikasi pengeditan video seperti CapCut, *usability* menjadi faktor penting karena pengguna membutuhkan antarmuka yang intuitif, responsif, serta fitur yang mudah diakses. Aplikasi dengan *usability* buruk dapat menghambat proses editing dan menurunkan produktivitas pengguna.[5] Oleh karena itu, pengukuran usability menjadi langkah penting dalam memastikan kualitas aplikasi.[6]

2.2 System Usability Scale (SUS)

SUS ialah sebuah sistem yang dirancang oleh John Brooke di 1986, yang diterapkan menjadi alat ukur cepat dalam menilai usability sebuah sistem, aplikasi, atau produk digital. SUS terdiri atas 10 item yang menerapkan skala Likert. SUS banyak digunakan karena sederhana, cepat diisi, dan menghasilkan skor yang dapat dibandingkan antar penelitian.[7]

SUS memberikan nilai akhir dalam rentang 0–100, yang kemudian dapat dikategorikan berdasarkan tingkat penerimaan (*acceptability*), klasifikasi nilai (*grade scale*), dan penilaian deskriptif (*adjective rating*). Menurut Brooke (1996), SUS merupakan metode evaluasi usability yang reliabel bahkan dengan jumlah responden kecil.

Dalam penelitian ini, instrumen SUS dimodifikasi menjadi 15 pertanyaan untuk memberikan gambaran yang lebih luas terkait aspek stabilitas, performa, kompatibilitas, dan pengalaman pengguna dalam mengoperasikan CapCut.

2.3 Aplikasi CapCut

CapCut ialah sebuah aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh ByteDance dan dirancang untuk menyediakan fitur editing yang mudah digunakan oleh pemula maupun profesional. CapCut disertai berbagai fitur yang mencakup *cut* video, penambahan musik, efek visual, filter, teks, dan template otomatis.[8]

CapCut populer karena antarmuka yang sederhana, aksesibilitas tinggi, serta ketersediaan fitur lengkap tanpa memerlukan perangkat berkinerja tinggi. Namun demikian, evaluasi usability tetap diperlukan untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan fitur tersebut secara optimal tanpa kesulitan teknis yang berarti.

2.4 Pengujian Black Box

Uji Black Box ialah suatu metode uji software yang berorientasi terhadap fungsi dan perilaku sistem tanpa mengetahui struktur internal atau kode program (Pressman, 2010).[9] Pengujinya mengevaluasi apakah fitur berjalan secara relevan terhadap kebutuhan berdasarkan input dan output yang dihasilkan.

Pada pengujian Black Box, beberapa teknik umum digunakan, antara lain:

1. *Equivalence Partitioning* – mengklasifikasikan input pada kelas-kelas yang dianggap setara.
2. *Boundary Value Analysis* – menguji input pada batas nilai tertentu.
3. *Decision Table Testing* – menguji kombinasi kondisi dan aksi.
4. *Use Case Testing* – menguji skenario penggunaan sesuai perilaku pengguna.

Metode ini cocok digunakan dalam menguji aplikasi seperti CapCut karena pengujian dilakukan berdasarkan fungsi-fungsi nyata yang digunakan pengguna, seperti impor video, pemotongan klip, penambahan musik, hingga ekspor video.[10]

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Studi ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui penyebaran kuesioner dan pengujian Black Box terhadap aplikasi CapCut versi terbaru.

3.2 Partisipan

Responden merupakan pengguna aplikasi CapCut dengan tingkat pengalaman yang beragam. Data demografis yang dikumpulkan meliputi nama, jenis kelamin, dan frekuensi penggunaan CapCut.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang diterapkan ialah kuesioner Likert 5 poin disertai 15 pertanyaan yang mencakup: kesesuaian fitur, kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, navigasi, performa, kompatibilitas perangkat, efisiensi waktu, stabilitas aplikasi.

Jawaban dikonversi ke nilai numerik (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju).

3.4 Pengujian Black Box

Pengujian dilakukan pada fungsi-fungsi utama CapCut, meliputi: impor video, pemotongan klip, penambahan musik, penambahan teks, ekspor video, penggunaan template, penyesuaian resolusi.[11]

Setiap fungsi diuji berdasarkan skenario khusus untuk menilai apakah fitur berjalan sesuai ekspektasi. [4]

3.5 Teknik Analisis Data

Kemudian dilangsungkan suatu analisis data melalui penerapan statistik deskriptif berupa: skor rerata tiap item, skor rata-rata keseluruhan usability, identifikasi item dengan nilai tertinggi dan terendah.[12]

Data kuesioner dianalisis untuk mendapatkan Skor SUS dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Normalisasi Nilai Item:

- a. Untuk item ganjil (pernyataan positif: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15): Nilai Likert dikurangi 1.

$$\text{Nilai_Positif} = N - 1$$

Dimana N adalah Nilai Linkert 1-5.

- b. Untuk item genap (pernyataan negatif/tantangan: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14): Nilai 5 dikurangi Nilai Likert

$$\text{Nilai_Negatif} = 5 - N$$

Karena 15 item digunakan, maka item 15 diperlakukan sebagai item positif/ganjil.

2. Penghitungan Skor SUS (per Responden):

Karena terdapat 15 item, jumlah nilai yang sudah dinormalisasi dari semua item (1 sampai 15) kemudian dikalikan dengan faktor 2,5.

$$\text{Skor_SUS} = \sum_{i=1}^{15} \text{Nilai_Normalisasi}_i$$

3. Klasifikasi Skor SUS: Skor SUS rata-rata diklasifikasikan menggunakan Adjective Rating (Bangor et al., 2008) untuk menentukan tingkat usability aplikasi.

- a. Skor 80.3 – 100.0: Excellent (Sangat Baik)
- b. Skor 70.1 – 80.2: Good (Baik)
- c. Skor 50.0 – 70.0: OK (Cukup)
- d. Skor 30.0 – 49.9: Poor (Buruk)
- e. Skor 0.0 – 29.9: Worst (Sangat Buruk)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Kuesioner Usability

Dari pengolahan data yang diambil dari seluruh responden, diperoleh ringkasan sebagai berikut:

Sebagian besar responden sering menggunakan CapCut, menunjukkan aplikasi ini populer dan relevan.[13]

1. Item dengan skor tertinggi meliputi:
2. Fitur CapCut sesuai kebutuhan pengeditan video
3. Navigasi menu mudah dipahami
4. Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna baru
5. Item dengan skor terendah meliputi:
6. Konsistensi tampilan antarmuka
7. Kinerja pada perangkat tertentu
8. Ketergantungan pada koneksi internet untuk fitur tertentu

Secara keseluruhan, nilai rata-rata usability menunjukkan bahwa CapCut ada di kategori baik, yang menjadikannya bisa dinyatakan aplikasi ini nyaman digunakan untuk aktivitas pengeditan video sehari-hari.

4.2 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Berdasarkan perhitungan dari data kuesioner (15 item, dengan item genap sebagai item negatif), didapatkan ringkasan skor normalisasi per responden, Total Skor Normalisasi, dan Skor SUS:

Tabel 1 Hasil perhitungan SUS

Parameter	Nilai
\sum Total Skor Normalisasi	856
\sum Skor SUS	2140.0
Jumlah Responden (n)	20
Skor SUS Rata-Rata	107.0

$$\begin{aligned}
 \text{Skor SUS Rata - rata} \\
 &= \frac{\sum \text{Skor SUS}}{\text{Jumlah Responden}} \\
 &= \frac{2140.0}{20} = 107.0
 \end{aligned}$$

Keterangan Penting Mengenai Skor SUS

Skor SUS rerata yang didapat ialah 107.0. Namun, perlu diperhatikan bahwa karena instrumen kuesioner dimodifikasi dari 10 menjadi 15 item, skala nilai 0-100 standar SUS tidak berlaku secara langsung.

Untuk analisis kualitatif, kita dapat menggunakan Rata-Rata Nilai Likert untuk setiap item pertanyaan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan usability CapCut.

Tabel 2 Hasil rata-rata

No.	Pertanyaan (Ringkasan)	Kategori	Rata-Rata
1	Fitur sesuai kebutuhan	Positif	4.35
2	Output video sesuai harapan	Positif	4.40
3	Fitur bekerja tanpa gangguan	Positif	4.35
4	Jarang <i>error / crash</i>	Positif	4.10
5	Aplikasi tetap stabil	Positif	4.10
6	Proses ekspor lancar	Positif	4.25
7	Antarmuka mudah dipahami	Positif	4.40
8	Navigasi jelas & mudah diakses	Positif	4.40
9	Menyediakan panduan fitur	Positif	4.15
10	Berjalan responsif	Positif	4.35
11	Waktu <i>rendering</i> cepat/efisien	Positif	4.25
12	Tidak membuat perangkat berat/lambat	Positif	4.05
13	Berjalan baik di berbagai perangkat	Positif	4.20
14	Instalasi & pembaruan mudah	Positif	4.30
15	Berfungsi baik di OS berbeda	Positif	4.20
Rata-Rata Keseluruhan			4.25

Berdasarkan rata-rata nilai Likert, nilai rata-rata keseluruhan adalah 4.25 (mendekati Setuju / Skor 4), yang secara deskriptif menunjukkan bahwa responden secara umum Setuju bahwa CapCut memiliki usability yang baik.

4.3 Hasil Pengujian Black Box

Pengujian dilakukan pada fitur inti CapCut dengan temuan seperti berikut:

Tabel 3 Temuan Uji Black Box

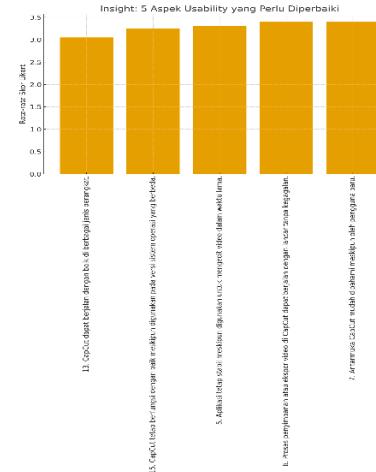
Fitur	Status	Temuan
Impor video	Berfungsi	Waktu impor cepat, kompatibel dengan berbagai format
Pemotongan video	Berfungsi	Presisi tinggi dan respons cepat
Penambahan musik	Berfungsi	Beberapa lagu perlu internet
Penambahan teks	Berfungsi	Banyak template, mudah dipakai
Penggunaan efek	Berfungsi	Beberapa efek berat pada perangkat rendah
Eksport video	Berfungsi	Kualitas stabil, waktu render bervariasi
Template otomatis	Berfungsi	Kadang memerlukan koneksi stabil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa CapCut dianggap mudah digunakan oleh mayoritas responden. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan oleh banyaknya nilai positif pada aspek antarmuka, navigasi, dan kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna.[14] Namun, beberapa responden menyoroti bahwa aplikasi masih memiliki kekurangan pada konsistensi tampilan dan performa pada perangkat tertentu.

Secara umum, hasil Black Box mendukung temuan kuesioner. Mayoritas fungsi berjalan tanpa masalah signifikan, namun beberapa fitur yang membutuhkan koneksi internet menimbulkan pengalaman kurang optimal bagi sebagian pengguna.[15]

Dari temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa CapCut telah memenuhi aspek *usability* dengan baik, tetapi optimalisasi tetap diperlukan, terutama pada stabilitas performa dan konsistensi desain antarmuka.

4.4 Insight bagian mana dari sistem yang perlu diperbaiki



Gambar 1 Aspek yang perlu diperbaiki

Berdasarkan grafik Insight Perbaikan, terlihat bahwa lima item dengan nilai rata-rata terendah menjadi prioritas utama dalam peningkatan usability aplikasi CapCut. Item-item ini menunjukkan bagian yang dinilai pengguna masih kurang optimal, baik dari sisi kemudahan penggunaan, kejelasan alur fitur, maupun efisiensi dalam menyelesaikan tugas. Nilai yang rendah mengindikasikan bahwa pengguna mengalami hambatan tertentu, seperti kompleksitas fitur, navigasi yang membingungkan, atau respons sistem yang belum konsisten.

Oleh karena itu, kelima aspek ini perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pengembangan, agar pengalaman pengguna dapat ditingkatkan secara signifikan dan skor usability secara keseluruhan dapat meningkat.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi tentang evaluasi kegunaan aplikasi CapCut yang menggunakan instrumen SUS yang telah dimodifikasi serta pengujian Black Box, dapat disimpulkan bahwa CapCut menunjukkan tingkat kegunaan yang memuaskan.

Hasil dari pengujian Black Box juga mengindikasikan bahwa fungsi utama seperti mengimpor video, memotong klip, menambahkan musik dan teks, serta mengeksport video berfungsi dengan baik, walaupun ada beberapa fitur yang masih membutuhkan koneksi internet yang stabil dan beberapa perangkat kurang menunjukkan performa yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis hendak menyampaikan terima kasih bagi seluruh pihak yang sudah berkontribusi pada pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Handayani, S. Susanto, and N. Wakhidah, “Pelatihan Aplikasi Capcut Bagi Siswa Sma Kesatrian 1 Semarang Untuk Meningkatkan Ketrampilan Editing Video,” *J. Pengabd. DIMASTIK*, vol. 2, no. 1, p. 68, 2024, doi: 10.26623/dimastik.v2i1.8351.
- [2] A. Z. D. Nur Adiya, Anindya Fidela, Dea Lili Anggraeni, and Ito Setiawan, “Analisis Kepuasan Pengguna Website Repository Universitas Amikom Purwokerto menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Merkurius J. Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 6, pp. 256–266, 2024, doi: 10.61132/merkurius.v2i6.474.
- [3] T. Karista Kafka and M. Badrul, “Analisa Usability Pada Aplikasi Human Resource Hira Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Use Questionnaire,” *J. Ilm. Inform.*, vol. 12, no. 01, pp. 22–30, 2024, doi: 10.33884/jif.v12i01.8725.
- [4] K. C. Pangemanan, M. R. Fahlevvi, T. Rekayasa, and I. Pemerintahan, “Pengaruh Evaluasi Kebergunaan Website Pendekatan Testing,” vol. 13, no. 3, 2011.
- [5] A. H. Putri and I. N. T. A. Putra, “Pengukuran Kegunaan Aplikasi CapCut pada Mahasiswa Melalui Analisis Kuantitatif SUS,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 895–905, 2025, doi: 10.32672/jnkti.v8i2.8950.
- [6] M. Z. Ulhaq *et al.*, “VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN,” vol. 3, no. 11, 2025.
- [7] I. G. N. A. W. P. Putra and I. N. T. A. Putra, “Pengguna Gofood Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *JITET J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, pp. 1223–1230, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6426>
- [8] D. Yuliana, “Pemanfaatan Aplikasi Capcut untuk Pembuatan dan Editing Video Sebagai Media Promosi Digital Agen Perjalanan Ibadah Haji dan Umroh Teras Hanania 038 Bekasi,” pp. 164–173, 2025.
- [9] H. Raihan and A. Voutama, “Black box testing on college database applications with equivalence partition techniques [Pengujian black box pada aplikasi database perguruan tinggi dengan teknik equivalence partition],” *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 1–18, 2023.
- [10] I. Irdiaga, S. H. Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, “Evaluasi usability pada aplikasi permatamobile x dengan menggunakan metode usability testing dan system usability scale(SUS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 7708–7716, 2020.
- [11] M. Muktar, A. Praptama, and A. Ayu, “PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PADA APLIKASI ‘ CAPCUT ’ PADA KONTEN KREATOR PEMULA pemula untuk menghasilkan video berkualitas dengan mudah . Salah satu aplikasi populer yang lengkap serta antarmuka yang ramah pengguna . Artikel ini membahas langkah-langkah da,” pp. 1–5, 2025.
- [12] R. Yakub, P. Dellia, A. Zulaikha Agustina, N. Nataswa Juniar, and A. Ricka Seviana, “Analisis Usability Pada Aplikasi Btn Mobile Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 3, pp. 5164–5169, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i3.13752.
- [13] Meilia Intan Sabilah, Prita Dellia, Rizka Alfinatul Umam, Fatimatus Zahroh, Naila Hariri, and Moch Ersa Noer Firmansyah, “Analisis Kepuasan Pengguna Capcut Dengan Metode Pieces Framework,” *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 102–110, 2025, doi: 10.55123/storage.v4i2.5208.
- [14] S. R. Aurellia, S. H. Wijoyo, and B. T. Hanggara, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi CapCut Berbasis User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : GIGCorp dan BeautyChannel . id),” *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 10, pp. 1–11, 2025.
- [15] P. E. N. Alifah, M. A. W. Prasetyo, and M. Affrad, “Aplikasi Website Pada Toko Buket Bunga Fhaflorist Kroya Dengan Metode Waterfall,” *J. Adv. Res. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 129–144, 2025, doi: 10.24929/jars.v3i2.4260.