

PEMANFAATAN UML DAN CANVA DALAM PERANCANGAN WEBSITE PROFIL PERUSAHAAN PT. SYFA KOPI

Khilda Nistrina¹, Rudi Ahmad Godzali²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale
Bandung

¹khildanistrina94@gmail.com, ²ra4492129@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada SYAFA KOPI, sebuah usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak di bidang pengelolaan dan pemasaran biji kopi. Tujuan utama penelitian ini adalah merancang sebuah website sebagai platform penyedia informasi yang mencakup profil perusahaan, lokasi, kontak, serta daftar produk kopi yang dipasarkan. Perancangan website ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing serta memperluas jangkauan pemasaran SYAFA KOPI seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Metode penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Tahapan pengembangan sistem dilakukan dengan menerapkan metodologi waterfall, serta perancangan antarmuka menggunakan Canva sebagai alat desain UI/UX yang mendukung kolaborasi dan konsistensi visual. Selain itu, pemodelan sistem dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan kebutuhan dan alur sistem secara terstruktur. Proses penelitian mencakup perancangan antarmuka dengan elemen visual yang konsisten, pembuatan prototipe interaktif, revisi berdasarkan umpan balik pengguna, hingga pengujian untuk memastikan kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan website yang dihasilkan bersifat informatif dan user-friendly, serta berpotensi mendukung SYAFA KOPI dalam memperkuat posisinya sebagai UMKM yang adaptif terhadap kemajuan teknologi dan mampu memberikan pengalaman yang lebih baik bagi konsumen.

Kata kunci: Website UMKM, Perancangan Website, UI/UX, Canva, Metode Waterfall

Abstract

This research was conducted at SYAFA KOPI, a Micro, Small, and Medium Enterprise (MSME) engaged in the processing and marketing of coffee beans. The main objective of this study is to design a website as an information platform that provides company profile, location, contact information, and a list of marketed coffee products. The website design is expected to enhance SYAFA KOPI's competitiveness and expand its marketing reach in line with the rapid development of digital technology. The research methodology includes data collection through direct observation, in-depth interviews, and documentation. The system development stages apply the waterfall methodology, while the user interface design utilizes Canva as a UI/UX design tool that supports collaboration and visual consistency. In addition, system modeling is carried out using Unified Modeling Language (UML) to systematically describe system requirements and workflows. The research process includes interface design with consistent visual elements, interactive prototype development, revisions based on user feedback, and testing to ensure usability and alignment with user needs. The results indicate that the proposed website design is informative and user-friendly, and has the potential to support SYAFA KOPI in strengthening its position as a technology-adaptive MSME while providing a better experience for consumers.

Keywords: UMKM Website, Website Design, UI/UX, Canva, Waterfall Method.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam cara perusahaan memperkenalkan diri kepada publik. Di era digital sekarang, website bukan lagi sekadar halaman online biasa, tetapi menjadi ruang penting untuk menyampaikan identitas, layanan, dan nilai perusahaan secara cepat dan luas (Nistrina & Lestari, 2024). *Website* profil perusahaan dianggap sebagai kanal strategis untuk menjembatani komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, mitra bisnis, maupun stakeholder lainnya (Nistrina & Sahidah, 2022). Untuk PT. Syfa Kopi, sebuah usaha yang sedang tumbuh di industri kopi, keberadaan *website* profil yang terstruktur dan menarik menjadi kebutuhan penting dalam upaya memperkuat citra merek serta menjangkau pasar yang lebih luas.

Namun, perancangan *website* sering kali dilakukan tanpa perencanaan yang matang, terutama dalam hal struktur sistem dan alur kerja. Kondisi ini dapat menyebabkan ketidakteraturan dalam tampilan informasi, kesulitan pengembangan fitur baru di kemudian hari, serta kurangnya dokumentasi yang bisa dijadikan acuan tim pengembang maupun pemilik usaha (Rizki, 2023). Untuk itu, dibutuhkan metode pemodelan sistem yang mampu membantu perancang dan pemangku kepentingan memahami kebutuhan fungsional dan alur proses yang akan dibangun. *Unified Modeling Language* (UML) hadir sebagai salah satu alat pemodelan yang umum digunakan dalam perancangan sistem informasi berbasis web.

UML memfasilitasi pemodelan sistem secara visual sehingga semua pihak yang terlibat baik pengembang, desainer, maupun pemilik usaha bisa memiliki gambaran yang sama tentang fungsi dan alur kerja sistem yang direncanakan (Huwaidy & Voutama, 2025). Berbagai penelitian juga menunjukkan pemanfaatan UML dalam merancang sistem informasi di berbagai

konteks, seperti sistem informasi kepegawaian, manajemen gereja, dan sistem informasi lainnya yang menunjukkan bahwa UML mampu memperjelas kebutuhan fungsional dan alur bisnis secara sistematis.

Selain aspek pemodelan sistem, desain tampilan atau antarmuka *website* menjadi faktor krusial yang tidak boleh diabaikan. Pengguna cenderung lebih tertarik dan nyaman ketika antarmuka *website* ditampilkan secara menarik dan konsisten (Ali et al., 2013). Di sinilah peran alat bantu desain menjadi penting dalam proses perancangan. Canva adalah salah satu platform desain visual yang populer karena kemudahan penggunaannya bahkan oleh mereka yang bukan desainer profesional. Data statistik terbaru menunjukkan bahwa Canva mengalami pertumbuhan pengguna yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, dengan ribuan desain dibuat setiap harinya, serta jutaan template grafis yang memudahkan proses pembuatan konten visual (Humaira, 2023).

Walaupun studi yang secara eksplisit mengaitkan Canva dengan desain tampilan *website* masih relatif terbatas, kecenderungan penggunaan Canva sebagai alat bantu desain visual memberikan indikasi bahwa integrasi antara pemodelan sistem (UML) dengan alat desain seperti Canva dapat menjadi pendekatan yang bermanfaat dalam perancangan *website* (Roni, 2025).

Berangkat dari permasalahan tersebut, artikel ini berupaya memanfaatkan UML sebagai alat pemodelan sistem dan Canva sebagai alat bantu desain visual dalam perancangan *website* profil perusahaan PT. Syfa Kopi. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat menghasilkan perancangan *website* yang tidak hanya terstruktur secara sistematis, tetapi juga menarik secara visual, serta dapat menjadi referensi praktis bagi perancangan *website* profil perusahaan lain yang menghadapi tantangan serupa.

2. KAJIAN PUSTAKA

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan visual yang banyak dipakai dalam perancangan sistem informasi, termasuk sistem berbasis web. UML memungkinkan perancang untuk menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi komponen sistem secara visual sehingga memudahkan pemahaman semua pihak terkait, baik pengembang maupun non-teknis (Nistrina & Sahidah, 2022). Dalam konteks rekayasa perangkat lunak, UML sering digunakan untuk memetakan kebutuhan sistem, desain antarmuka, serta alur kerja sebelum proses pengkodean dilakukan, sehingga kesalahan desain bisa diminimalkan sejak awal perancangan (Aurellia et al., 2023).

Pada dasarnya, UML terdiri dari beberapa jenis diagram yang masing-masing memiliki fungsi spesifik. *Use case diagram* membantu menggambarkan bagaimana pengguna atau aktor berinteraksi dengan sistem, sedangkan *activity diagram* dan *sequence diagram* fokus pada alur aktivitas dan urutan interaksi antarkomponen sistem. *Class diagram* menggambarkan struktur data dan hubungan antar objek dalam sistem. Kombinasi diagram - diagram ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang sistem yang direncanakan dan menjadi fondasi bagi tahapan desain berikutnya (Lusi, 2021).

Lebih jauh, penelitian-penelitian ini menggarisbawahi alasan pemilihan UML: kemampuannya memvisualisasikan sistem secara sistematis dan merinci interaksi fungsional yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami daripada dokumentasi teks semata. Dalam perancangan website profil perusahaan seperti PT. Syfa Kopi, hal ini berarti UML dapat membantu memastikan bahwa struktur halaman, fungsi navigasi, dan kebutuhan pengguna semuanya terdokumentasi dengan baik dari awal, sehingga proses pengembangan, validasi, hingga

pemeliharaan sistem di masa depan dapat dilakukan lebih efektif.

Teori Desain Visual dan Antarmuka (UI)

Desain visual dan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) merupakan komponen penting dalam perancangan *website* karena berperan langsung dalam bentuk interaksi awal antara pengguna dan sistem yang dibangun (Christover et al., 2023). *User Interface* difokuskan pada penyajian elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, dan navigasi yang terlihat langsung oleh pengguna, dan bukan hanya soal “mempercantik tampilan” semata, tetapi juga mengarahkan bagaimana pengguna memahami serta berinteraksi dengan informasi yang disajikan (Firdani & Hanif, 2025).

UI yang baik membantu pengguna merasa nyaman, intuitif, dan cepat menemukan apa yang mereka butuhkan, sementara UI yang buruk justru bisa menyebabkan frustrasi bahkan membuat pengguna meninggalkan situs lebih cepat. Hal ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa estetika desain antarmuka *secara signifikan* memengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan mereka dalam mengakses informasi melalui sebuah portal atau website (Dellia et al., 2025).

Prinsip-prinsip desain visual seperti *visual hierarchy*, konsistensi elemen, dan kontras sangat penting dalam UI karena membantu memandu perhatian pengguna ke informasi atau tindakan yang paling krusial dalam sebuah halaman website. Misalnya, *visual hierarchy* memungkinkan desainer mengatur elemen UI sehingga lebih dari 80% interaksi pengguna terjadi pada 20% elemen paling penting, sementara penggunaan ruang putih (*whitespace*) yang tepat dapat meningkatkan fokus dan pemahaman konten hingga sekitar 20% menurut kajian praktik desain UI (Abdul Kholik et al., 2024).

Penggunaan Alat Desain Grafis (Canva) dalam Perancangan Visual

Desain visual modern tidak hanya bergantung pada prinsip estetika saja, tetapi juga pada tools atau aplikasi yang dipakai untuk memproduksi tampilan visual secara cepat, efisien, dan konsisten (Abdul Kholik et al., 2024). Salah satu platform yang semakin populer adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai elemen visual seperti poster, brosur, infografis, presentasi, dan elemen visual lain dengan pendekatan *drag-and-drop* tanpa perlu keahlian desain profesional.

Kajian akademik menunjukkan bahwa Canva banyak dipakai oleh beragam kelompok, termasuk mahasiswa dan pendidik, karena antarmukanya yang sederhana namun dilengkapi fitur serta template desain siap pakai yang fleksibel (Wawan, 2025). Canva dipandang mudah digunakan oleh mahasiswa dalam menghasilkan konten visual dengan tingkat kepuasan yang bisa diukur melalui aspek konten, organisasi, keterbacaan, serta desain antarmuka sendiri. Ini menunjukkan bahwa Canva bukan sekadar alat grafis biasa tetapi juga memenuhi kebutuhan dasar pengguna dalam menciptakan desain visual yang efektif (Ayu et al., 2025).

Hasil penelitian lain yang meneliti penggunaan Canva juga menunjukkan peran platform ini dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain visual penggunanya (Nisa et al., 2025). Dalam konteks dunia profesional dan kebutuhan desain visual perusahaan, Canva sering kali dipakai untuk menghasilkan materi promosi, elemen visual untuk branding, infographic, hingga mockup halaman web sederhana (Amalia, 2024). Pemanfaatan alat desain seperti Canva dalam fase perancangan visual sebuah website dapat membantu tim perancang merancang *layout* atau elemen grafis awal yang kemudian dapat diuji atau diintegrasikan ke dalam struktur antarmuka yang lebih kompleks. Dengan kata lain, Canva menyediakan landasan awal yang

kuat untuk aplikasi teori desain visual dan UI, sehingga desain awal dapat dihasilkan sebelum tahap implementasi teknis atau *coding* dimulai (Thoriq et al., 2024).

Berdasarkan kajian-kajian di atas, dapat terlihat bahwa Canva bukan hanya alat pembuat gambar biasa, tetapi juga sebuah platform desain yang mendukung proses visualisasi ide secara cepat dalam konteks perancangan antarmuka dan konten visual. Peran aplikasi ini menjadi relevan dalam studi perancangan website profil perusahaan seperti PT. Syfa Kopi, terutama pada tahap konseptual visual desain antarmuka website sebelum dikembangkan secara teknis. Integrasi antara teori desain visual yang menekankan *usability* dan estetika dengan alat praktis seperti Canva dapat memperkuat hasil perancangan, baik dari sisi struktur maupun tampilan visual yang menarik dan fungsional.

Integrasi UML dan Desain Visual dalam Proses Perancangan Website

Dalam perancangan website yang komprehensif, tidak cukup hanya memodelkan struktur dan alur sistem secara teknis melalui UML; aspek visual dari antarmuka pengguna juga harus dirancang dengan cermat agar pengalaman pengguna menjadi intuitif dan menarik. Integrasi antara pemodelan sistem yang terstruktur dan desain visual antarmuka menjadi sebuah pendekatan holistik, karena kedua aspek ini saling melengkapi dalam menghasilkan website yang fungsional sekaligus nyaman dipakai. Pemodelan dengan UML seperti use case diagram, sequence diagram, dan activity diagram dapat memperjelas bagaimana sistem akan bekerja dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan fungsi-fungsi yang tersedia, sementara desain visual UI memastikan bahwa representasi antarmuka tersebut dirasakan estetik dan ramah pengguna ketika dihadirkan secara nyata. Studi perancangan sistem berbasis web menunjukkan bahwa penggunaan UML tidak hanya membantu merinci struktur fungsional sistem tetapi

juga dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun desain visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan sistem. Misalnya, penelitian perancangan sistem informasi berbasis web menunjukkan bahwa diagram UML digunakan untuk menggambarkan interaksi pengguna dan alur proses secara jelas, yang kemudian mempermudah tim desain visual saat menciptakan antarmuka yang konsisten dan informatif bagi pengguna akhir.

Pendekatan integratif UML dan desain visual semakin diaplikasikan dalam sejumlah studi perancangan sistem modern, di mana diagram pemodelan UML menjadi landasan bagi pembuatan prototipe UI/UX yang lebih matang. Hal ini karena diagram pemodelan UML dapat menggambarkan tidak hanya fungsionalitas tetapi juga hubungan antar bagian dalam sistem web, yang menjadi titik awal bagi desainer visual untuk menerjemahkan konsep tersebut ke dalam bentuk tampilan antarmuka yang logis dan mudah dipahami oleh pengguna. Implementasi UML bersama dengan metode desain antarmuka lain semacam user-centered design atau design thinking membantu tim perancang menjembatani kebutuhan teknis dengan kebutuhan pengalaman pengguna, sehingga output yang dihasilkan tidak hanya terstruktur secara sistematis tetapi juga memiliki estetika dan kegunaan antarmuka yang kuat.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data melalui wawancara dari sumber yang ada. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan *waterfall SDLC* (*System Development Life Cycle*). Proses pengembangan sistem dengan metode *waterfall* terdiri dari lima tahapan utama, namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap desain.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

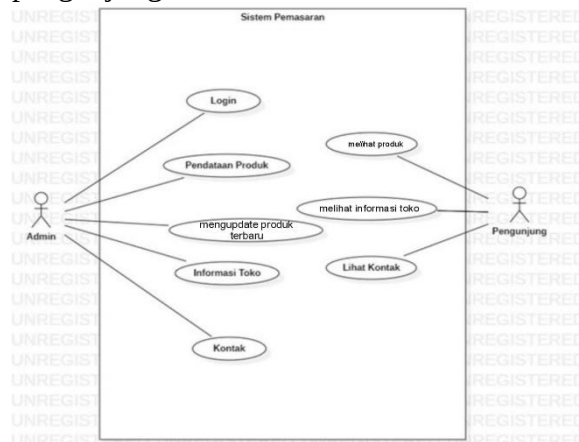
Perancangan Sistem

Berdasarkan kebutuhan perangkat lunak, dilakukan perancangan sistem. Untuk memastikan perangkat lunak yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan berfungsi semestinya.

Use case diagram

Dalam perancangan sistem pemasaran produk terdapat dua pengguna yang saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu: pengunjung dan admin. Kedua pengguna tersebut memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda-beda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda.

Pada use case diagram ini menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem, siapa saja yang akan berinteraksi dengan sistem. Penulis juga mendeskripsikan interaksi antara aktor di dalam sistem informasi pemasaran. Pada perancangan use case diagram dibawah ada dua aktor, yaitu aktor admin dan aktor pengunjung.

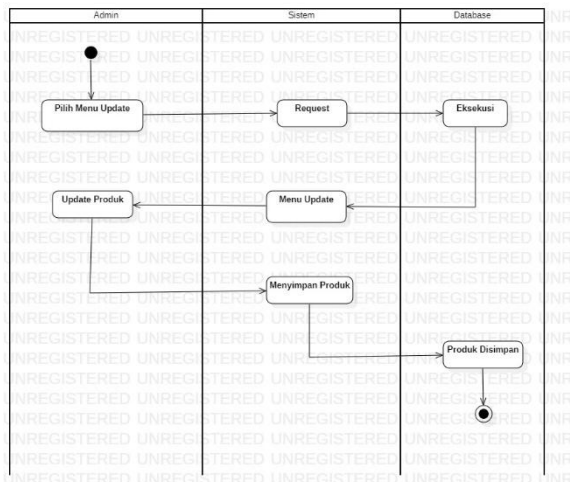


Gambar 1 Use Case Diagram Pemasaran Produk

Activity Diagram

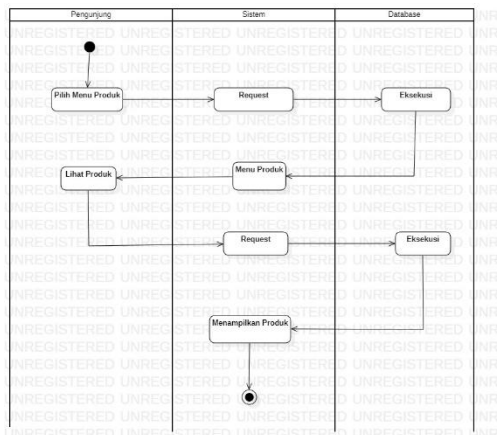
Activity Diagram yaitu penggambaran berbagai alur aktifitas data yang sedang di rancang. Aktifitas menggambarkan proses berjalan, usecase menggambarkan bagaimana actor menggunakan sistem untuk melakukan aktifitas. Memperllihatkan urutan aktifitas proses pada sistem, memahami proses secara keseluruhan dan dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case.

Berikut activity diagram pada pemasaran produk, sebagai berikut.



Gambar 2 Activity Diagram Pengunjung

Activity diagram Pengunjung menceritakan bahwa pengunjung melakukan masuk website terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman utama, lalu melihat profil dan memilih menu produk yang ada di website.

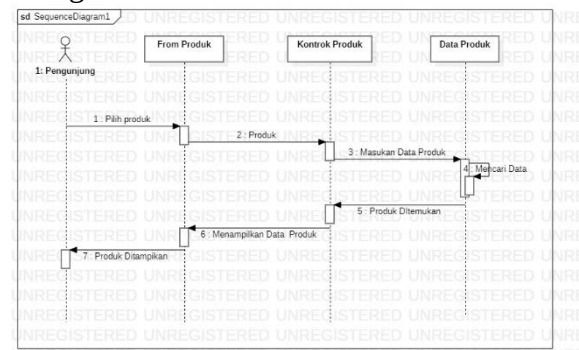


Gambar 3 Activity diagram admin

Activity diagram admin menceritakan bahwa admin melakukan login website terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman utama, lalu memilih menu update dan mengupdate produk terbaru yang ada di website.

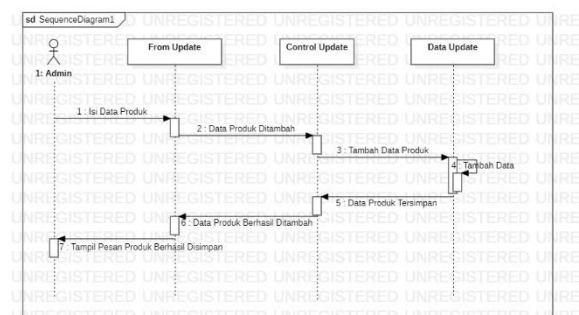
Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang paling relevan untuk menguraikan model deskripsi *use case* menjadi spesifikasi *design*, dipakai untuk menjelaskan dan memodelkan *usecase*. Dan berfungsi untuk memodelkan sebuah logika dari sebuah method operasi, *function* ataupun prosedur. Menghubungkan requirement kepada tim teknis karena diagram dapat lebih mudah untuk dikolaborasi menjadi desain. Berikut *sequence diagram* pengunjung dan admin sebagai berikut:



Gambar 4 Sequence Diagram Pengunjung

Deskripsi *sequence diagram* pengunjung: *Sequence diagram* admin terdapat 1 actor dan 3 objek, yaitu form produk, kontak produk dan data produk. Pertama-tama pengunjung akan masuk ke menu halaman utama dan pilih menu produk.

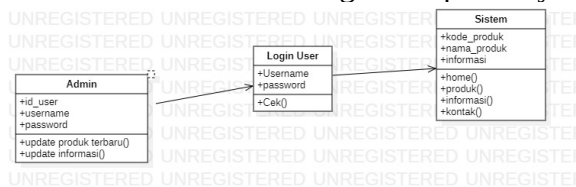


Gambar 5 Sequence Diagram Admin

Deskripsi *sequence diagram* admin: *Sequence diagram* admin terdapat 1 actor dan 3 objek, yaitu *form update*, *control update* dan *data update*. Pertama-tama admin akan masuk ke *form update* lalu data produk akan ditambah.

Class Diagram

Class Diagram merupakan program informasi dengan menguasai tingkat pemahaman model data dan mengenai gambaran umum skema dari suatu program baik itu sederhana maupun kompleks. Dengan class diagram dapat dibuat bagan yang terperinci dan jelas, dengan cara memperlihatkan kode spesifik apa saja yang dibutuhkan oleh program, dan mampu memberikan penjelasan implementasi-implementasi independen dari suatu jenis program yang digunakan kemudian dilewatkan diantara berbagai komponennya.



Gambar 6 Class Diagram

Pencapaian Hasil

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktek di PT. SYFA KOPI ini berupa perancangan sistem informasi pemasaran produk. Balsamiq digunakan untuk perancangan sistem informasi pemasaran produk untuk tampilan *interface* didapatkan dari hasil tampilan *interface* yang dihasilkan dimana diantaranya adalah *interface* halaman *home*, halaman produk, halaman informasi dan halaman kontak. Berikut tampilan perancangan *interface* Sistem Pemasaran Produk:

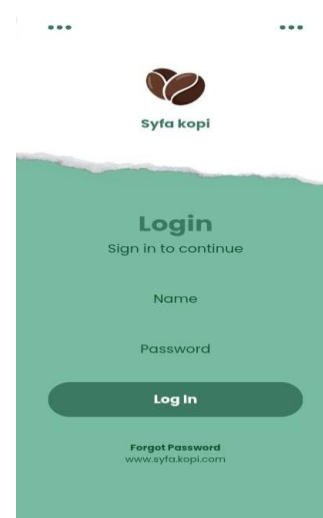
1. Halaman Utama



Gambar 7 Halaman Utama

Didalam halaman utama terdapat:

- Menu *Home* yang isinya terdapat gambar tampilan halaman depan web, informasi tentang kopi ciwideoy dan gambar produk
 - Menu Produk yang isinya terdapat produk produk yang ada di PT. SYFA KOPI.
 - Menu Informasi yang isinya terdapat informasi-informasi mengenai jenis jenis kopi yang terdapat di ciwideoy, dan rasa autentik dari kopi ciwideoy.
2. Halaman Login Admin



Gambar 8 halaman login admin

- Terdapat kolom *sign in to continue*
- Terdapat kolom *name* dan *password* setelah nama dan password di masukan lalu klik login
- Terdapat *forgot password* jika lupa *password*.

5. KESIMPULAN

Selama melalui proses perancangan profil perusahaan di PT. SYFA KOPI, kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

1. Hasil adalah dengan dibuatnya perancangan profil perusahaan di PT. Syfa Kopi
2. Dengan adanya perancangan sistem informasi pemasaran produk ini diharapkan agar perancangannya bisa di implementasikan menjadi aplikasi.

REFERENSI

- Abdul Kholik, Asep Soegiarto, & Wina Puspita Sari. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Ali, N. M., Abdullah, S. Z., Salim, J., & Lee, H. (2013). Exploring user experience in game interface: a case study of The Sims 3. *The Computer Games Journal*, 2(1), 6–18. <https://doi.org/10.1007/bf03392333>
- Amalia, F. (2024). Optimalisasi Penggunaan Canva Dalam Sistem Informasi Untuk Desain Media Promosi Bisnis Digital. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 4(3), 1–6.
- Aurellia, A., Nooriansyah, S., & Amrozi, Y. (2023). Pemanfaatan Uml Dalam Perancangan Sistem Informasi Produk Kreatif Daur Ulang Sampah Berbasis Web. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 13(3), 2303–0577.
- Ayu, D., Eliza, P., Devi, K., Jacob, J., Latupeirissa, P., & Nyoman, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Pesan Visual Mahasiswa Dimediasi Oleh Desain Konten Visual. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(1), 2930–2942.
- Christover, S. N. P., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penjualan Furniture Interior & Build Pada Toko Stepline Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7, 2579.
- Dellia, P., Akmalia Maylani, F., Puji Kinanti, S., Misfarah, M., Rotama Putra, W., & Gafira Wirdana Zain, R. (2025). Analisis Ui/Ux Sistem Informasi Akademik Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Heuristic Evaluation. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6223–6230. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.14016>
- Firdani, E. F., & Hanif, I. F. (2025). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Website Pada Badan Saksi Nasional Partai Golkar. *METIK JURNAL*, 9, 2025. <https://doi.org/10.47002/metik.v9i2.1096>
- Humaira. (2023). Penggunaan Canva Sebagai Alat Desain Grafis. *Jurnal Literasi Informatika*, 2(3).
- Huwaidy, M. F., & Voutama, A. (2025). Website Sistem Informasi Alumni Pesantren. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 13(3), 296–304.
- Lusi, H. (2021). Memahami Sistem Self Service Menggunakan Unified Modeling Language. *Jurnal KHARISMA Tech*, 16(02), 23–34.
- Nisa, I., Syafaah, P. N., Miftah, D., & Nur, M. (2025). Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Desain Visual Siswa MTS Manba'ul Ulum. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 2791–2799.
- Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan

- Figma. *JurnalSistemInformasi, J-SIKA*, 6, 8–17.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi*, 04, 12–23.
- Rizki, R. R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP TPA Islam Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 2(4), 136–145. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2964>
- Roni, C. (2025). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Dasar Siswa dalam Pembelajaran Informatika di Kelas IX.1 SMPN 1 Polongbangkeng Utara. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 3(2), 813–818.
- Thoriq, M. F., Najla Amelia Putri, Desinta Nur Rahma, & Wien Kuntari. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Alat Kreatif untuk Meningkatkan Strategi Promosi GURAFIX: Bisnis Jasa Desain Grafis. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 01–10. <https://doi.org/10.59581/jusiik-widyakarya.v3i1.4369>
- Wawan. (2025). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Indekos Seputar Umala. *Jurnal Difusi Ipteks Legowo*, 2(2), 89–98.