

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI EDUKASI KOMPUTER BERBASIS MOBILE DENGAN QUIZ INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA

Fahmy Syahputra, Elsa Sabrina, Umar Abdurrahman, Wal Yunansyah Siregar, Muhammad Munawwar, Muhammad Naufal Ilham, Wira Afriansyah Pulungan

Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Medan
Jalan William Iskandar Pasar V Deli Serdang, Indonesia.

famybd@unimed.ac.id

ABSTRAK

Pengetahuan tentang komputer menjadi hal yang penting bagi anak-anak dalam era digital saat ini, namun kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi permasalahan utama. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan merancang aplikasi edukasi komputer berbasis mobile dengan fitur quiz interaktif yang menyajikan materi tentang komponen komputer secara visual. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini berfokus pada desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan Canva, yang memudahkan pembuatan elemen visual seperti ikon, tombol, dan tata letak. Hasil dari desain aplikasi ini menunjukkan bahwa media edukasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak dalam memahami konsep dasar komputer.

Kata kunci : Edukasi Komputer, Aplikasi Mobile, Quiz Interaktif, Desain UI, Canva, Pembelajaran Anak.

1. PENDAHULUAN

Pemahaman tentang komputer merupakan keterampilan dasar yang penting bagi anak-anak di era digital ini [1]. Namun, banyak anak yang masih memiliki pemahaman yang kurang mengenai bagian-bagian komputer, seperti CPU, motherboard, RAM, dan komponen lainnya. Ketidapahaman ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan teknologi secara efektif.

Di sisi lain, penggunaan *gadget*, terutama *smartphone*, semakin meningkat di kalangan anak-anak. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menyebutkan bahwa hampir setengah dari anak usia dini, sebesar 33,44%, sudah menggunakan *gadget* [2]. Meskipun anak-anak akrab dengan perangkat ini, pengetahuan mereka tentang dasar-dasar komputer sering kali terabaikan. *Smartphone*, jika dimanfaatkan dengan baik, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kurangnya pemahaman ini [3].

Untuk itu, penting untuk mengembangkan aplikasi edukasi komputer yang dapat memperkenalkan dan menjelaskan bagian-bagian komputer dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan adanya *quiz* di dalam aplikasi ini, diharapkan anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang komponen-komponen komputer. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi edukasi komputer berbasis *mobile* dengan fitur *quiz* interaktif, yang dirancang menggunakan Canva untuk menciptakan antarmuka pengguna yang menarik dan ramah anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan hasil penelitian tentang perancangan desain antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi Tailon, yang menyediakan fitur bagi pengguna untuk menemukan penjahit terdekat serta fitur terkait *fashion* lainnya, beberapa tahapan perancangan digunakan, termasuk analisis kebutuhan

serta perancangan dan implementasi UI. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi, seperti fitur, karakter desain, konsep, palet warna, dan jenis huruf. Setelah seluruh kebutuhan tersebut dipersiapkan, perancangan dan implementasi UI digunakan untuk mendesain prototipe aplikasi dengan perangkat lunak Figma, serta menerapkan prinsip-prinsip desain UI/UX. Hasil akhir dari desain ini sangat menarik dan inovatif, dengan struktur perancangan yang dioptimalkan untuk setiap elemen, sehingga sistem aplikasi atau *website* dapat memberikan efek yang maksimal dan efisien [4].

Pentingnya desain antarmuka pengguna juga didukung oleh penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa desain *user interface* yang efektif pada sebuah situs *web* dapat meningkatkan durasi kunjungan pengunjung, sementara desain yang buruk cenderung membuat pengunjung cepat meninggalkan situs tersebut. Hal ini menegaskan bahwa *user interface* adalah elemen krusial dalam sistem berbasis komputer, memengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan. Dengan demikian, perhatian terhadap aspek desain UI sangat penting untuk memastikan keberhasilan suatu produk digital [5].

Sebuah penelitian mengenai pengaruh *quiz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pontianak pada mata pelajaran ekonomi, khususnya materi jurnal umum, menunjukkan bahwa penerapan *quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *pre-test* sebelum pemberian *quiz* adalah 44,80, sedangkan rata-rata nilai *post-test* setelah pemberian *quiz* meningkat menjadi 82,90, yang menunjukkan peningkatan sebesar 38,10. Oleh karena itu, penerapan *quiz* dapat menjadi metode efektif untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa dalam proses pendidikan [6].

2.1. Perancangan

Perancangan adalah langkah awal dalam perencanaan suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru [7]. Tahap ini berfokus pada penataan elemen visual dan interaksi, sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pengguna.

2.2. User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah tampilan antarmuka dari sebuah produk yang berfungsi menjembatani sistem dengan pengguna. Tampilan *UI* mencakup elemen-elemen seperti warna, bentuk, dan tulisan yang menarik pada berbagai *platform*, termasuk aplikasi *mobile*, *website*, dan perangkat lainnya [8].

2.3. Edukasi

Edukasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan meningkatkan kualitas pemikiran, pengetahuan, dan potensi diri. Dalam kehidupan sehari-hari, edukasi dikenal sebagai proses belajar yang bertujuan membawa seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Proses ini dapat berlangsung melalui pendidikan formal, non-formal, maupun informal [9].

2.4. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk berjalan di *platform mobile*, seperti *iOS*, *Android*, atau *Windows Mobile*. Melalui aplikasi *mobile*, pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas, mulai dari hiburan, jual beli, belajar, menyelesaikan pekerjaan kantor, hingga *browsing* dan lainnya [10].

2.5. Quiz

Quiz merupakan jenis permainan di mana peserta, baik secara individu maupun kelompok, berusaha menjawab pertanyaan dengan tepat. Di beberapa negara, *quiz* juga digunakan sebagai tes singkat di bidang pendidikan untuk mengukur perkembangan pengetahuan, kemampuan, atau keterampilan. Selain itu, *quiz* sering digunakan sebagai metode permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu [11].

2.6. Canva

Canva adalah *platform* desain grafis yang memungkinkan pengguna merancang konten visual secara online, seperti grafis media sosial, presentasi, poster, dan video. Aplikasi ini menawarkan berbagai *template*, dari yang gratis hingga berbayar, dan tersedia dalam versi *web*, *Android*, dan *iPhone*. *Canva* memudahkan pembuatan desain, termasuk brosur dan *cover eBook*, yang dapat diakses melalui perangkat *mobile*. Selain itu, *Canva* juga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi [12].

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merujuk pada serangkaian langkah yang harus dilalui dalam proses penelitian,

serta mencakup pembahasan tentang metode ilmiah yang digunakan untuk mencari, mengembangkan, dan memverifikasi kebenaran suatu pengetahuan [13]. Metode yang dilakukan penulis disini terdiri dari beberapa tahapan.

3.1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, langkah awal yang dilakukan adalah menetapkan tujuan aplikasi edukasi komputer yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang bagian-bagian komputer. Dalam tahap ini, analisis kebutuhan pengguna menjadi hal penting, untuk memahami fitur dan konten yang diharapkan oleh anak-anak, sehingga desain yang dihasilkan dapat menarik perhatian mereka. Selain itu, perencanaan alur interaksi pengguna juga dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diakses dengan mudah dan intuitif, mengingat audiens yang menjadi target adalah anak-anak.

3.2. Desain Antarmuka Pengguna

Dalam tahap desain antarmuka pengguna, fokus utama adalah menciptakan elemen visual yang menarik dan fungsional untuk aplikasi. Proses ini mencakup desain tombol, *icon*, warna, dan tata letak (*layout*) aplikasi yang sesuai dengan preferensi dan kemampuan anak-anak. Setiap elemen dirancang untuk memudahkan interaksi pengguna, memastikan bahwa informasi tentang bagian-bagian komputer dapat diakses dengan cepat dan mudah. Dengan mempertimbangkan daya tarik visual dan fungsionalitas, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengguna.

3.3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, proses desain yang telah dibuat dianalisis untuk memastikan bahwa antarmuka memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi ini melibatkan refleksi terhadap desain yang telah dihasilkan, Dengan adanya umpan balik dari pengguna, area yang mungkin perlu ditingkatkan dapat diidentifikasi, sehingga di masa depan, jika dilakukan pengujian lebih lanjut, antarmuka pengguna dapat disempurnakan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak.

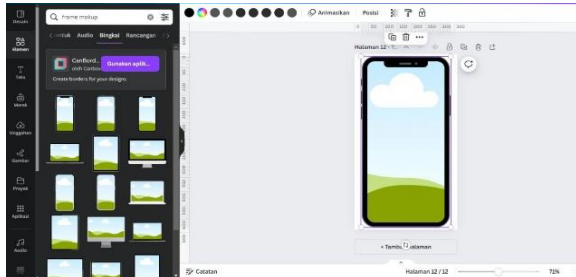
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perencanaan

Pada tahap ini, kami mempertimbangkan aplikasi yang akan digunakan untuk mendesain antarmuka pengguna yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Setelah mengevaluasi berbagai opsi, kami memutuskan untuk menggunakan *Canva* dalam merancang antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna. Kami juga menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi, yang mencakup bagian-bagian komputer seperti *CPU*, *motherboard*, *RAM*, dan perangkat lainnya. Anak-anak akan melihat gambar-gambar tersebut ketika mempelajari materi. kemudian ditambah dengan adanya *quiz*, menambah

daya ingat mereka tentang gambar bagian-bagian komputer tersebut. Urutan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan efektif bagi pengguna.

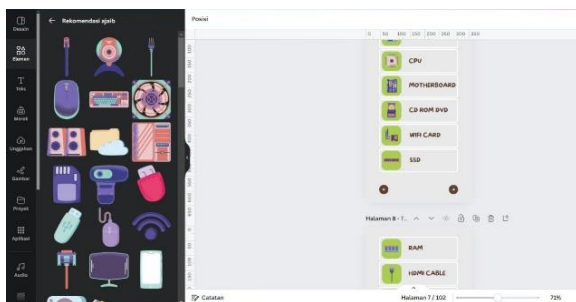
4.2. Pemilihan Mockup



Gambar 1. Pemilihan mockup mobile

Dalam tahap desain antarmuka pengguna, kami memulai dengan memilih *mockup* yang sesuai untuk perangkat *mobile*, menggunakan elemen bingkai yang tersedia di *Canva*. Langkah ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual yang jelas tentang bagaimana aplikasi akan tampil di layar ponsel.

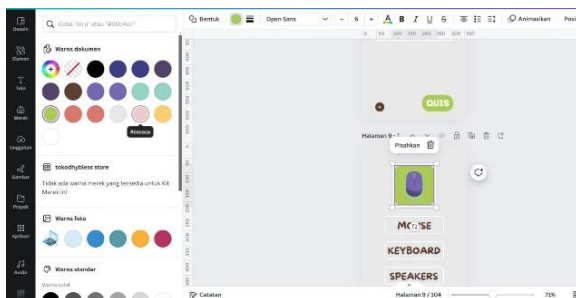
4.3. Pemilihan Elemen



Gambar 2. Pemilihan elemen grafis

Pemilihan elemen grafis dilakukan untuk menggambarkan bagian-bagian komputer seperti *CPU*, *motherboard*, *RAM*, dan perangkat lainnya. Selain itu, elemen teks juga digunakan untuk penamaan masing-masing bagian komputer, sehingga memudahkan pengguna untuk mengenali dan memahami komponen tersebut. Elemen-elemen ini disusun dalam tata letak yang rapi dan menarik agar mudah diakses dan dipahami oleh pengguna.

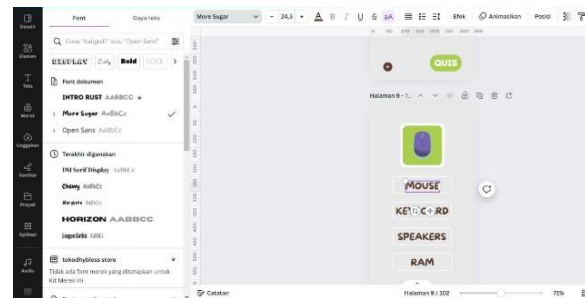
4.4. Pemilihan Warna



Gambar 3. Pemilihan warna background

Kami memilih warna hijau muda sebagai latar belakang gambar persegi di belakang elemen grafis, serta sebagai latar belakang tampilan awal atau *landing page* untuk menciptakan kesan segar dan ceria. termasuk latar belakang tombol-tombol interaktif, juga menggunakan warna hijau muda untuk memberikan konsistensi visual dan harmoni, memastikan tampilan yang menyenangkan dan menarik bagi pengguna.

4.5. Pemilihan Font



Gambar 4. Pemilihan font teks

Kami memilih *font More Sugar* untuk setiap teks dalam aplikasi ini. Font ini memiliki desain yang menarik dan bersahabat, cocok untuk target pengguna anak-anak. Dengan gaya yang playful dan mudah dibaca, *font More Sugar* mendukung pengalaman pengguna yang menyenangkan, serta meningkatkan keterbacaan teks tanpa mengurangi estetika visual aplikasi.

4.6. Landing Page



Gambar 5. Tampilan landing page

Tampilan *landing page* dirancang dengan tata letak yang sederhana namun menarik, menampilkan tulisan 'pcku' yang diletakkan di tengah halaman. Penempatan tulisan ini bertujuan untuk menarik perhatian pengguna secara langsung saat mereka pertama kali membuka aplikasi. Desain yang bersih dan penggunaan *font* yang ramah membuat tulisan 'pcku' mudah dibaca, memberikan kesan profesional sekaligus menyenangkan, yang sesuai dengan tema edukasi aplikasi ini.

4.7. Welcome Page



Gambar 6. Tampilan welcome page pertama



Gambar 7. Tampilan welcome page kedua

Aplikasi ini memiliki dua *welcome page*, yaitu halaman pertama dan halaman kedua. Halaman pertama berisi grafis yang menampilkan orang-orang kecil seperti tukang sedang memperbaiki komputer besar dengan perkakasnya, disertai tombol dengan tanda panah ke kanan (*Next*) untuk melanjutkan ke halaman kedua. Di halaman kedua, juga terdapat tombol *Next* untuk melanjutkan ke konten berikutnya.

4.8. Home Page

Halaman ini berfungsi sebagai *home page* atau beranda aplikasi, di mana pengguna akan menemukan tombol 'Go' untuk melanjutkan ke konten utama dan tombol 'Exit' untuk keluar dari aplikasi. Setelah menekan tombol 'Go,' pengguna akan diarahkan ke halaman berikutnya, yang memiliki tombol 'Learn.' Tombol 'Learn' akan mengarahkan pengguna ke halaman pembelajaran materi tentang bagian-bagian komputer.

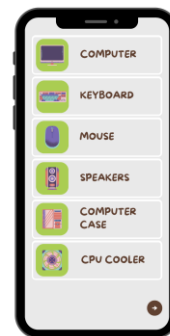


Gambar 8. Tampilan home page pertama



Gambar 9. Tampilan home page kedua

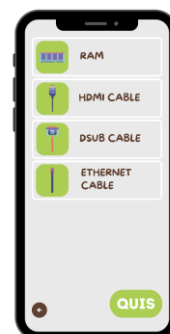
4.9. Learning Material Page



Gambar 10. Tampilan learning material page pertama



Gambar 11. Tampilan learning material page kedua



Gambar 12. Tampilan learning material page ketiga

Halaman ini adalah *learning material page* atau halaman materi pembelajaran, yang terdiri dari tiga halaman, masing-masing menyajikan materi tentang bagian-bagian dari komputer. Pada halaman pertama, anak-anak dapat memilih materi yang berkaitan dengan bagian-bagian komputer, diikuti dengan

tombol 'Next' untuk melanjutkan ke halaman kedua. Halaman kedua juga menyajikan materi mengenai bagian lain dari komputer, dengan tombol 'Next' dan 'Previous' untuk navigasi. Halaman ketiga juga menampilkan materi tentang bagian-bagian komputer dan dilengkapi dengan tombol 'Previous' untuk kembali serta tombol 'Quiz' untuk memulai kuis tebak gambar mengenai bagian-bagian komputer yang telah dipelajari.

4.10. Quiz Page



Gambar 13. Tampilan quiz page

Halaman kuis menyajikan sebuah gambar di bagian atas yang menunjukkan salah satu bagian dari komputer atau perangkat lainnya. Di bawah gambar tersebut, terdapat empat pilihan jawaban yang disediakan untuk anak-anak menebak nama yang benar di antara pilihan-pilihan tersebut. Halaman ini dirancang untuk menguji pemahaman anak-anak mengenai bagian-bagian komputer dan perangkat lainnya yang telah mereka pelajari sebelumnya.

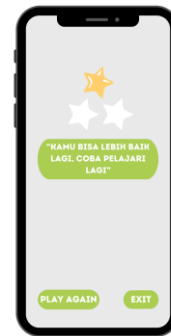
4.11. Score Page



Gambar 13. Tampilan skor 3 bintang



Gambar 14. Tampilan skor 2 bintang



Gambar 15. Tampilan skor 1 bintang

Pada halaman hasil, pengguna akan melihat skor mereka setelah menyelesaikan kuis. Terdapat 10 soal, dan jika menjawab semua dengan benar, pengguna akan mendapatkan 3 bintang dan pesan "Sempurna, kamu sangat hebat." Jika berhasil menjawab 5-9 soal dengan benar, pengguna akan mendapatkan 2 bintang dengan pesan "Kamu sudah baik, tingkatkan lagi." Sementara itu, jika hanya benar 1-4 soal, pengguna akan mendapatkan 1 bintang dengan pesan "Kamu bisa lebih baik lagi, coba pelajari lagi." Di bagian bawah halaman hasil, terdapat tombol *Play Again* yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti kuis sekali lagi, serta tombol *Exit* yang mengarahkan pengguna keluar dari aplikasi. Desain tombol ini bertujuan untuk memberikan pengguna pilihan untuk melanjutkan belajar atau menyelesaikan sesi mereka.

4.12. Evaluasi

Evaluasi desain antarmuka aplikasi edukasi komputer dan kuis ini menunjukkan hasil yang beragam. Secara keseluruhan, desain ini diterima dengan baik oleh pengguna, yang menghargai antarmuka yang menarik dan mudah dipahami. Pengguna merasa desain antarmuka ini efektif dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan konsep-konsep dasar komputer. Namun, terdapat beberapa kritik yang perlu diperhatikan. Beberapa pengguna menginginkan penambahan fitur video animasi untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik pembelajaran. Selain itu, banyak yang berharap desain antarmuka dapat dilengkapi dengan elemen suara, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih imersif. Berdasarkan umpan balik tersebut, disarankan untuk mempertimbangkan penambahan elemen animasi dan audio dalam desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Perbaikan ini diharapkan dapat menjadikan desain antarmuka lebih menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran komputer di kalangan anak-anak. Berikut adalah tabel kepuasan yang mencakup 20 anak secara acak, yang disusun berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan untuk mengevaluasi desain antarmuka aplikasi edukasi komputer. Kuesioner ini hanya mencakup satu pertanyaan mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap desain antarmuka aplikasi secara keseluruhan. Selain itu, pengguna juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan umpan balik.

Tabel 1. Tingkat kepuasan 20 anak terhadap desain antarmuka pengguna

Aspek	Sangat Puas (%)	Puas (%)	Tidak Puas (%)	Sangat Tidak Puas (%)
Desain Antarmuka Pengguna	40% (8)	40% (8)	15% (3)	5% (1)

Tabel di atas menunjukkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 20 anak secara acak untuk mengevaluasi desain antarmuka aplikasi edukasi komputer. Dari hasil yang diperoleh, terlihat bahwa 40% pengguna merasa sangat puas dengan desain antarmuka, sementara 40% lainnya menyatakan puas. Hanya 15% pengguna yang merasa cukup puas, dan 5% pengguna menyatakan tidak puas. Hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka secara keseluruhan diterima dengan baik oleh pengguna, meskipun masih ada beberapa area yang mungkin perlu perbaikan berdasarkan umpan balik yang diberikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya, perancangan desain antarmuka aplikasi edukasi komputer berbasis *mobile* dengan *quiz* interaktif menggunakan *Canva* telah berhasil menciptakan konsep media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Desain ini menyajikan materi visual yang memudahkan pemahaman tentang komponen komputer, serta menghadirkan elemen gamifikasi melalui *quiz* untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Meskipun belum diimplementasikan secara penuh, evaluasi awal terhadap desain menunjukkan potensi dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Pengujian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur efektivitasnya secara lebih komprehensif setelah aplikasi dikembangkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan pengujian dengan kelompok pengguna yang lebih besar, memperluas konten materi, serta mempertimbangkan penambahan animasi atau suara guna meningkatkan interaktivitas dan daya tarik aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Upa and R. Pilu, "Pelatihan dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer bagi Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Kelurahan Temmalebba," *Madaniya*, vol. 2, no. 4, pp. 373–377, 2021, doi: 10.53696/27214834.104.
- [2] C. Kecamatan and T. Kabupaten, "Jurnal Pengabdian Masyarakat," vol. 1, pp. 77–85, 2023.
- [3] W. Senge, "Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang," *PENSOS J. Penelit. dan Pengabd. Pendidik. Sociol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2023, doi: 10.59098/pensos.v1i1.942.
- [4] P. W. Fu'adah and A. C. Padmasari, "Perancangan Desain UI (User Interface) pada Aplikasi Tailon," *J. Tanra*, vol. 10, no. 1, pp. 45–52, 2023.
- [5] I. Rochmawati, "Iwearup.Com User Interface Analysis," *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019, doi: 10.33375/vslt.v7i2.1459.
- [6] F. Wardani, M. Ulfah, and S. Buwono, "Efektivitas Pemberian Kuis terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 5, no. 5, pp. 1–15, 2017.
- [7] J. H. P. Sitorus and M. Sakban, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar," *J. Bisantara Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <http://bisantara.amikparbinanusanantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>
- [8] W. Buana and B. N. Sari, "Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.11669.
- [9] M. Finthariasari, E. Febriansyah, and K. Pramadeka, "Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melalui Edukasi Dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi," *J. Pengabd. Masy. Bumi Raflesia*, vol. 3, no. 1, 2020, doi: 10.36085/jpmbr.v3i1.763.
- [10] A. Siswandi and A. Muhidin, "SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa Sistem Informasi Aplikasi Sewa Gedung Wilayah Karawang Berbasis Android," *J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 13, no. 4, pp. 199–206, 2022.
- [11] R. Wahyudi and H. H. Syahputra Pasaribu, "Perancangan Aplikasi Quiz Menggunakan Metode Pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android," *Riau J. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–26, 2015, [Online]. Available: <https://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/download/484/470>
- [12] D. Yuliana, A. Baijuri, A. A. Suparto, S. Seituni, and S. Syukria, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 247–257, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1025.
- [13] W. B. Pramono, "Perancangan Desain Aplikasi Trendy Berbasis Android Menggunakan Figma," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. ...*, vol. 11, no. 2, 2024, [Online]. Available: <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/8653%0Ahttps://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/8653/3211>