

Bayu Kurniawan
Rifan Maulana
Syifa Ali Zulkarnaen
Fajar Septian
Mohammad Imam Shalahudin



**CARA MUDAH
MEMAHAMI DESAIN & PENGGUNAAN**

APLIKASI
Canva

UNTUK MENUNJANG USAHA ANDA

**CARA MUDAH
MEMAHAMI DESAIN & PENYUNJANGAN**
APLIKASI
Canva
UNTUK MENUNJANG USARA ANDA



Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung memberikan dampak yang signifikan terhadap beberapa prinsip yang diketahui selama ini, tentunya hal tersebut berdampak untuk menunjang usaha anda yang dulunya masih konvensional menjadi konsep terpadu dengan adanya sistem informasi digital, mulai dari pengenalan usaha atau produk atau jasa, menjadikan sistem sebagai portofolio digital maupun toko digital dari usaha anda.

Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh besar terhadap perkembangan di bidang promosi produk berbasis digital. Hal tersebut membuat persaingan pasar menjadi ketat dan berdampak pada penjualan produk. Media digital seperti Canva cocok digunakan sebagai media promosi untuk menunjang keberlangsungan usaha akibat perkembangan teknologi informasi, karena media tersebut sangat mudah digunakan, populer dan praktis untuk disebar luaskan kepada konsumen.

CARA MUDAH MEMAHAMI DESAIN DAN PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENUNJANG USAHA ANDA

**Bayu Kurniawan
Rifan Maulana
Syifa Ali Zulkarnaen
Fajar Septian
Mohammad Imam Shalahudin**



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

CARA MUDAH MEMAHAMI DESAIN DAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENUNJANG USAHA ANDA

Penulis : Bayu Kurniawan
Rifan Maulana
Syifa Ali Zulkarnaen
Fajar Septian
Mohammad Imam Shalahudin

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Rizki Rose Mardiana

ISBN : 978-623-487-233-0

Diterbitkan oleh: **EUREKA MEDIA AKSARA, OKTOBER 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO.225/JTE/2021

Redaksi :
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku ini. Penulisan buku merupakan buah karya dari pemikiran penulis yang diberi judul **“Cara Mudah Memahami Desain dan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Menunjang Usaha Anda”**. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang telah membantu penyusunan buku ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung memberikan dampak yang signifikan terhadap beberapa prinsip yang diketahui selama ini, tentunya hal tersebut berdampak untuk menunjang usaha anda yang dulunya masih konvensional menjadi konsep terpadu dengan adanya sistem informasi digital, mulai dari pengenalan usaha atau produk atau jasa, menjadikan sistem sebagai portofolio digital maupun toko digital dari usaha anda.

Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh besar terhadap perkembangan di bidang promosi produk berbasis digital. Hal tersebut membuat persaingan pasar menjadi ketat dan berdampak pada penjualan produk. Media digital seperti Canva cocok digunakan sebagai media promosi untuk menunjang keberlangsungan usaha akibat perkembangan teknologi informasi, karena media tersebut sangat mudah digunakan, populer dan praktis untuk disebar luaskan kepada konsumen.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 14 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Multimedia	1
B. Fungsi dan Manfaat Multimedia	2
1. Industri Kreatif	3
2. Komersial	3
3. Hiburan dan seni rupa	3
4. Pendidikan	3
5. Teknik	3
6. Perindustrian	4
7. Matematika dan penelitian ilmiah	4
8. Kesehatan	4
9. Gambar dokumen	4
C. Pengertian Desain	4
D. Sejarah Singkat Desain Grafis	5
E. Desain Grafis	7
F. Tipografi	8
G. Layout	9
H. Informasi	9
I. Promosi	10
J. Tujuan Promosi	10
K. Pengaplikasian Desain Grafis	11
1. Desain Grafis Identitas Visual	12
2. Desain Antar Muka (User Interface)	12
3. Desain Grafis Pemasaran dan Periklanan	13
4. Publikasi	14
5. Motion Grafis	14
6. Desain Kemasan (Packaging)	15
7. Grafis Lingkungan	16
8. Seni dan Ilustrasi untuk Desain Grafis	16
L. Software Desain Grafis	17
1. Adobe Photoshop	17

2. Corel Draw	18
3. Adobe InDesign.....	19
4. Adobe Illustrator	20
5. Inkspace	21
6. Sketch	21
7. Affinity Designer	22
8. Xara Designer Pro X.....	23
9. GIMP	23
10. Gravit Designer.....	24
11. Vecteezy	24
12. Vectr	25
13. Canva	25
BAB 2 SEJARAH CANVA DAN PENDIRINYA	27
A. Sejarah.....	27
B. Pendiri Canva	28
C. Profil Perusahaan	29
BAB 3 PENGENALAN CANVA	31
A. Fitur Canva.....	31
1. Template	31
2. Elemen	32
3. Teks	32
4. Foto.....	32
5. Bagan.....	32
6. Upload Foto.....	33
B. Perbedaan Canva Free dan Canva Pro	33
1. Canva Free.....	34
2. Canva Pro	34
3. Perbedaan Canva Free dan Canva Pro	35
C. Cara Menggunakan Canva	35
1. Membuat Akun Canva	35
2. Cara Memilih Desain Canva.....	36
BAB 4 IMPLEMENTASI DESAIN DENGAN CANVA.....	39
A. Membuat Desain Logo	39
B. Membuat Desain Brosur.....	47
C. Membuat Desain Selebaran	51
D. Membuat Desain Banner	61

E. Membuat Desain Post Sosial Media.....	65
BAB 5 PENUTUP	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
TENTANG PENULIS	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar 1 Desain Grafis Identitas Visual	12
Gambar 2 Gambar 2 Desain Antar Muka	12
Gambar 3 Gambar 3 Desain Grafis Pemasaran dan Periklanan	13
Gambar 4 Desain Publikasi	14
Gambar 5 Desain Motion Grafis	14
Gambar 6 Desain Kemasan	15
Gambar 7 Grafis Lingkungan.....	16
Gambar 8 Seni Ilustrasi untuk Desain Grafis.....	16
Gambar 9 Tampilan Aplikasi Adobe Photoshop	17
Gambar 10 Tampilan Aplikasi Corel Draw	18
Gambar 11 Tampilan Aplikasi Adobe InDesign	19
Gambar 12 Tampilan Aplikasi Adobe Illustrator	20
Gambar 13 Tampilan Aplikasi Inkspace.....	21
Gambar 14 Tampilan Aplikasi Sketch.....	21
Gambar 15 Tampilan Aplikasi Affinity Designer.....	22
Gambar 16 Tampilan Aplikasi Xara Designer Pro X	23
Gambar 17 Tampilan Aplikasi GIMP.....	23
Gambar 18 Tampilan Aplikasi Gravit Designer	24
Gambar 19 Tampilan Aplikasi Vecteezy	24
Gambar 20 Tampilan Aplikasi Vectr.....	25
Gambar 21 Tampilan Aplikasi Canva	25
Gambar 22 Melanie Perkins CEO Canva	28
Gambar 23 Halaman Sign Up Canva	36
Gambar 24 Halaman Pilih Desain	37
Gambar 25 Halaman Membuat Logo.....	37
Gambar 26 Halaman Awal	39
Gambar 27 Search Logo	40
Gambar 28 Lembar Project	40
Gambar 29 Search Element.....	40
Gambar 30 Pencarian Element	41
Gambar 31 Menyesuaikan Element.....	41
Gambar 32 Menyesuaikan Element.....	41
Gambar 33 Menambahkan Text.....	42
Gambar 34 Menambahkan Text.....	42

Gambar 35 Hasil Editing Text	42
Gambar 36 Mengubah Gaya Text	43
Gambar 37 Hasil Edit Gaya Text.....	43
Gambar 38 Mengedit Warna	43
Gambar 39 Search Line.....	44
Gambar 40 Menduplikat Line	44
Gambar 41 Hasil Duplikat Line	44
Gambar 42 Hasil Search Background.....	45
Gambar 43 Menambah Background.....	45
Gambar 44 Edit Ukuran Background	46
Gambar 45 Edit Layer Background	46
Gambar 46 Hasil Edit Background	46
Gambar 47 Save Logo.....	47
Gambar 48 Halaman Utama	47
Gambar 49 Search Template	47
Gambar 50 Template Brosur.....	48
Gambar 51 Halaman Lembar Project	48
Gambar 52 Upload Media.....	48
Gambar 53 Pemilihan Media	49
Gambar 54 Upload Media.....	49
Gambar 55 Mengubah Media di Template.....	50
Gambar 56 Mengganti Warna Background.....	50
Gambar 57 Brosur Donut & Cafe	50
Gambar 58 Save Brosur	51
Gambar 59 Tampilan Depan Canva	51
Gambar 60 Menu Template	51
Gambar 61 Template Selebaran.....	52
Gambar 62 Tampilan Awal Desain.....	52
Gambar 63 Hapus Element Gambar pada Desain.....	53
Gambar 64 Tampilan Menu Unggah.....	53
Gambar 65 Tampilan File yang akan di Import	54
Gambar 66 Tampilan Setelah Gambar di Import.....	54
Gambar 67 Tampilan Desain Ketika Donut di Import.....	55
Gambar 68 Penyesuaian pada Foto	55
Gambar 69 Mengganti Warna Background.....	56
Gambar 70 tampilan Setelah Background Diganti	56

Gambar 71 Mengganti Warna Aksent.....	57
Gambar 72 Menyesuaikan Judul Desain	57
Gambar 73 Mengganti Warna Judul	58
Gambar 74 Menduplikat Aksent.....	58
Gambar 75 Menempelkan Aksent	59
Gambar 76 Melakukan Penyesuaian pada Aksent.....	59
Gambar 77 Memundurkan Posisi Aksent.....	60
Gambar 78 Mengganti Halaman Website	60
Gambar 79 Meyimpan Desain.....	61
Gambar 80 Hasil Akhir Desain Selebaran	61
Gambar 81 Halaman Awal	62
Gambar 82 Template Banner	62
Gambar 83 Edit Template Banner	62
Gambar 84 Upload Media	63
Gambar 85 Mengganti Foto Template	63
Gambar 86 Search Elemen Donut.....	64
Gambar 87 Elemen Donut	64
Gambar 88 Custom Banner	65
Gambar 89 Save Banner	65
Gambar 90 Halaman Utama.....	65
Gambar 91 Template Instagram	66
Gambar 92 Search Background.....	66
Gambar 93 Element Background	67
Gambar 94 Edit Background	67
Gambar 95 Edit Background	68
Gambar 96 Edit Font.....	68
Gambar 97 Hasil Akhir	68
Gambar 98 Save Post Instagram	69

BAB

1

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap beberapa prinsip atau konsep manajemen yang diketahui selama ini, tentunya hal itu juga akan sangat berdampak untuk menunjang usaha anda yang dulunya masih konvensional akan sangat bisa menjadi konsep terpadu dengan adanya sistem informasi digital, mulai dari pengenalan usaha atau produk atau jasa yang anda punya, menjadikan sistem sebagai portofolio digital maupun toko digital dari usaha anda.

Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh besar terhadap perkembangan di bidang promosi produk. Hal tersebut tentunya membuat persaingan pasar menjadi ketat yang berdampak pada penjualan produk. Media digital adalah media yang cocok untuk digunakan sebagai media promosi untuk menunjang keberlangsungan usaha akibat perkembangan teknologi informasi, karena media tersebut sangat populer dan praktis untuk disebar luaskan kepada konsumen.

A. Multimedia

Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Anugraha dalam (Siregar, Siregar, & Melani, 2018) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara

BAB

2

SEJARAH CANVA DAN PENDIRINYA

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

A. Sejarah

Selama tahun 2016-2017, pendapatan Canva meningkat dari \$6.8 juta menjadi \$23.5 juta, dengan kerugian mencapai \$3.3 juta. Pada 2017, perusahaan meraih keuntungan dengan jumlah pelanggan berbayar mencapai 294.000 orang.

Setahun kemudian Melanie mengumumkan bahwa perusahaannya meraih \$40 juta dari Sequoia Capital, Blackbird Ventures dan Felicis Ventures. Atas capaian tersebut, nilai valuasi perusahaan menjadi sebesar \$1 miliar.

Pada 2018, perusahaan mengakuisisi perusahaan rintisan Zeetings dalam jumlah yang tidak diungkapkan sebagai bagian dari ekspansi perusahaan.

Pada Mei 2019, perusahaan mengumumkan akuisisi terhadap Pixabay dan Pexels, dua situs fotografi gratis berbasis di Jerman, yang memungkinkan pengguna Canva untuk bisa mengakses foto-foto mereka dalam membuat desain.

Pada Mei 2019, Canva mengalami pelanggaran keamanan yang menyebabkan 139 juta data penggunanya diretas.[16] Data yang diretas ini termasuk nama asli pengguna,

BAB 3

PENGENALAN CANVA

A. Fitur Canva

Fitur aplikasi canva sesuai dengan penggunaan design grafis di era serba teknologi ini seolah menjadi kewajiban di berbagai aspek kehidupan. Melalui desain yang menarik akan membantu berbagai macam publikasi, baik dengan tujuan edukasi hingga pemasaran. Tentu membuat desain yang menarik merupakan hal yang tidak mudah, khususnya bagi pemula.

Berbagai aplikasi desain telah menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan hasil karya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan jaman. Salah satu aplikasi untuk melakukan desain yang mudah untuk digunakan yaitu Canva. Fitur aplikasi canva menjadi alternatif aplikasi yang dapat digunakan oleh semua kalangan, bahkan dapat diakses melalui browser.

Aplikasi Canva ini menyediakan berbagai macam fitur yang memudahkan penggunaannya untuk menghasilkan sebuah karya sesuai dengan keinginan, berikut beberapa fitur yang disediakan oleh canva :

1. Template

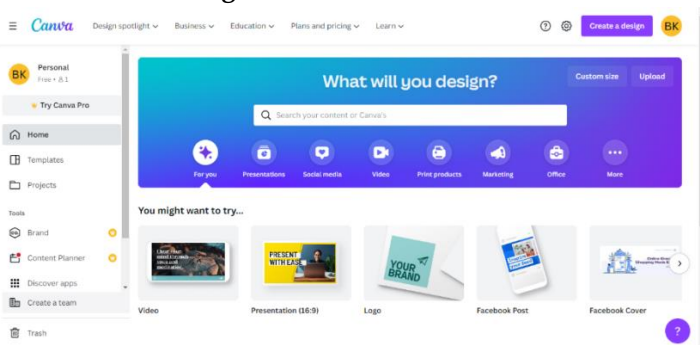
Fitur aplikasi canva menyediakan ribuan template yang dapat digunakan di berbagai ukuran desain yang akan dibuat. Karya dapat dibuat dalam berbagai macam ukuran, mulai dari ukuran postingan instagram, feed instagram, poster, A4, power point (PPT) dan lain sebagainya. Dimana dalam setiap ukuran tersebut, canva menyediakan berbagai

BAB 4

IMPLEMENTASI DESAIN DENGAN CANVA

Ada dua cara memulai proses mendesain dengan memanfaatkan canva. Cara pertama, pilih template yang diinginkan. Misalnya, anda bisa memilih template instagram post jika ingin membuat rancangan desain untuk keperluan postingan instagram. *Template* sendiri adalah semacam cetakan siap-pakai yang di sediakan. Di salam template, sudah ada warna, elemen, text, font dan lain sebagainya. Jadi pada dasarnya, anda tinggal mengganti sebagian kecil dari isi desain yang ada di dalam template itu sesuai kebutuhan, misalnya dengan mengubah kalimat pada teks. Sedangkan cara kedua, anda bisa membuat desain baru dari nol dengan pertama-tama mengatur ukuran custom yang diinginkan. Pilihan kedua bisa di tempuh jika anda ingin membuat desain sendiri dari nol dengan ukuran dimensi yang disesuaikan dengan kebutuhan anda sendiri.

A. Membuat Desain Logo



Gambar 26 Halaman Awal

BAB

5

PENUTUP

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku dengan kesabaran dan kebahagiaan. Dalam penyusunan buku ini, penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan.

Demikianlah buku yang kami buat, semoga memberikan manfaat setelah membaca buku ini serta semakin bertambahnya wawasan setelah membaca buku ini. Dan penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan kata dan kalimat yang salah, tidak jelas, dan susah dimengerti.

Dan kami juga sangat mengharapkan setelah membaca buku ini akan bertambah motivasinya dan menggapai cita-cita yang diinginkan, karena kami membuat buku ini mempunyai arti penting yang sangat mendalam.

Salam penutup dari kami semoga berkenan dihati dan kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andinny, Y., & Lestari, I. (2016). Pengaruh Pembelajaran Multimedia. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 178.
- Aswati, S., Mulyani, N., Siagian, Y., & Syah, A. Z. (2015). Peranan Sistem Informasi Dalam Perguruan Tinggi. *Oajis (Open Access Journal Of Information System)*, 81.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktek*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Listyawati, I. H. (2016). Peran Penting Promosidan Desain Produk Dalam Membangun Minat Beli Konsumen. *Jbma -Vol. Iii, No. 1, Maret 2016*, 66.
- Purba, R. (2016). Tipografi Kreasi Motif Gorga Batak. 190. *Jurnal Proporsi, Vol. 1 No.2 Mei 2016*, 192.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common | Volume 3 Nomor 1 | Juni 2019*, 75.
- Ridho, M. A., Arini, & Katjong, B. L. (2016). Aplikasi Multimedia Terjemahan Surah Yasin Dalam Bahasa Jawa Menggunakan Bahasa Pemrograman Lingo. *Join | Volume 1 No. 2 | Desember 2016*, 71.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 114.
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan Addie. *Seminar Nasional Informatika*, 128.

Zulkarnain, A. (2018). Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung. 24.

INK :

<https://www.jagodesain.com/2014/08/sejarah-desain-grafis.html>
(diakses tanggal 14 Juli 2022)

<https://www.evetry.com/desain-grafis-pengertian-dan-sejarahny/> (diakses tanggal 14 Juli 2022)

https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis (diakses tanggal 14 Juli 2022)

https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/#Pengertian_Desain_Grafis (diakses tanggal 15 Juli 2022)

<http://reizkyrismawan07.blogspot.com/2017/05/prinsip-desain-keseimbangan-keserasian.html> (diakses tanggal 15 Juli 2022)

<https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis/> (diakses tanggal 15 Juli 2022)

<https://idseducation.com/menyelami-prinsip-desain/> (diakses tanggal 15 Juli 2022)

<https://glints.com/id/lowongan/software-desain-grafis/#.YtPzU3ZBxD8> (diakses tanggal 17 Juli 2022)

<https://fastwork.id/blog/jenis-desain-grafis/> (diakses tanggal 17 Juli 2022)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Canva#p-lang-btn> (diakses tanggal 14 Juli 2022)

<http://www.campusnesia.co.id/2022/01/profil-dan-sejarah-situs-desain-grafis.html> (diakses tanggal 14 Juli 2022)

<https://naikpangkat.com/mengenal-fitur-fitur-aplikasi-canva/>
(diakses tanggal 14 Juli 2022)

<https://marketingonline.id/review-canva/> (diakses tanggal 14
Juli 2022)

[https://glints.com/id/lowongan/cara-menggunakan-
canva.#.Ys_PoGQzZEY](https://glints.com/id/lowongan/cara-menggunakan-canva.#.Ys_PoGQzZEY) (diakses tanggal 14 Juli 2022)

TENTANG PENULIS

PENULIS 1

(Syifa Ali Zulkarnaen)



Syifa Ali Zulkarnaen adalah laki laki kelahiran Jakarta pada tanggal 2 Mei 2000 Merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tinggal bersama keluarga hingga lulus Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari SDN 07 Pagi (tahun 2006), SMPN 271 Jakarta (2012), SMK Media Informatika (tahun 2015), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2018).

Saat ini membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2018 Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya BEM. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Tutorial Desain Canva pada masyarakat.

PENULIS 2

(Rifan Maulana)



Rifan Maulana adalah laki laki kelahiran 2000 pada tanggal 24 Januari Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Bogor dan Depok, tinggal Bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Baiturrahim (tahun 2005), SDN Pengasinan 03 (tahun 2012), SMP Negeri 14 Depok (tahun 2015), SMK Link And Match (tahun

2018), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2018 sampai sekarang).

Saat ini membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2018 Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya BEM. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Tutorial Desain Canva pada masyarakat.

PENULIS 3

(Bayu Kurniawan)



Bayu Kurniawan adalah laki-laki kelahiran Jakarta pada tanggal 16 Mei 1998 Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tinggal Bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari, SDN Bangka 01 Pagi (tahun 2004), SMP 253 Jakarta (Tahun 2010), SMK Nasional Depok (tahun 2013), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2016).

Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi Multimedia pada tahun 2016. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Tutorial Desain Canva pada masyarakat.

PENULIS 4

(Fajar Septian)



Fajar Septian adalah pria kelahiran Bogor pada tanggal 09 September 1989, merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok. Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Bedahan 01 (tahun 2001), SMPN 10 Depok (tahun 2004), SMA Yapan Indonesia (tahun 2007), Universitas Pamulang Tangerang Selatan Prodi Teknik Informatika (tahun 2012), dan STMIK Eresha Jakarta Prodi Magister

Teknik Informatika (tahun 2014).

Saat ini aktif sebagai dosen tetap di Universitas Pamulang. Saya juga aktif mengajar di beberapa kampus sebagai dosen tidak tetap di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT dan menjabat sebagai Kepala Bagian Teknologi Informasi (IT), dan Institut Teknologi dan Bisnis Swadharma. Mata kuliah yang di ampu Komputer Grafik, Teori Bahasa dan Automata, Graph Terapan dan Struktur Data. Saya aktif mengajar sejak tahun 2015 di beberapa kampus.

PENULIS 5

(Mohammad Imam Shalahudin)



Penulis yang bernama Mohammad Imam Shalahudin lahir di Surabaya pada 10 Mei 1971 adalah anak ketiga dari empat bersaudara yang menamatkan sampai sekolah menengah pertama di SMP Muhammadiyah V Surabaya. Selanjutnya pada tahun 1987 penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah SMA Negeri IV Surabaya yang terletak di Jalan Dharmahusada, lulus tahun 1990, selanjutnya penulis menempuh Pendidikan Tinggi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”, Surabaya dan penulis berhasil meraih gelar sarjana pada Program Studi Teknik Industri pada Tahun 1997.

Setelah Lulus penulis mengabdikan diri untuk mengajar dengan diangkat sebagai Dosen Tetap di Politeknik Swadharma, Jakarta pada Tahun 1998 Beberapa tahun kemudian penulis melanjutkan Studi Program Magister Teknologi Industri Pertanian S2) di Universitas IPB dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2009 Selain aktif di perguruan tinggi penulis juga bekerja sebagai seorang Dosen pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT sejak bulan September tahun 2017 hingga sekarang.