

## Desain Aplikasi Mobile 'TakeYourArt': Mengungkapkan Kreativitas Seni Dengan Canva

Winky Ferrano Marsuditua<sup>1</sup>, Ferdy Sihombing<sup>2</sup>, Putri Ayu Aisyah<sup>3</sup>, Alfira Mutiah Siregar<sup>4</sup>,  
 Riyan Aidil Anwar<sup>5</sup>, Randi Rian Putra<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

---

### Article Info

#### Article history:

Received August 8, 2024  
 Revised August 8, 2024  
 Accepted August 31, 2024

#### Keywords:

Desain Aplikasi Mobile,  
 Seni Digital,  
 Canva,  
 Kreativitas Seni,  
 Inovasi Digital.

---

#### Keywords:

Mobile Application Design,  
 Digital Arts,  
 Canva,  
 Arts Creativity,  
 Digital Innovation.

---

### ABSTRAK

Penelitian ini menguraikan proses perancangan dan pengembangan aplikasi mobile "TakeYourArt," yang dirancang untuk menjadi platform inovatif dalam mengekspresikan kreativitas seni digital. Aplikasi ini mengintegrasikan alat-alat desain dari Canva, yang dikenal luas sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, untuk memungkinkan pengguna menciptakan karya seni dengan lebih efisien dan fleksibel. Tujuan utama dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk memberikan akses yang lebih mudah dan terjangkau bagi individu dari berbagai latar belakang, baik pemula maupun profesional, dalam menciptakan dan berbagi karya seni digital. TakeYourArt dilengkapi dengan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur canggih yang memudahkan pengguna dalam memilih, mengubah, dan menyesuaikan berbagai elemen desain seperti template, font, gambar, dan ikon. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan hasil karya mereka dalam berbagai format serta membagikannya langsung ke platform media sosial atau portofolio online. Penelitian ini juga menganalisis dampak penggunaan aplikasi terhadap peningkatan keterampilan desain pengguna, serta kontribusinya dalam memperluas kreativitas mereka. Uji coba terhadap beberapa kelompok pengguna menunjukkan bahwa "TakeYourArt" berhasil meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses kreatif, memfasilitasi pembelajaran desain grafis, dan menyediakan solusi desain yang praktis dan menarik bagi berbagai kalangan.

---

### ABSTRACT

*This research outlines the design and development process of the mobile application "TakeYourArt," which is designed to be an innovative platform for expressing digital artistic creativity. The app integrates design tools from Canva, widely known as an easy-to-use graphic design platform, to enable users to create works of art more efficiently and flexibly. The main goal of developing this application is to provide easier and more affordable access for individuals from various backgrounds, both beginners and professionals, in creating and sharing digital works of art. TakeYourArt is equipped with an intuitive interface and advanced features that make it easy for users to select, change and customize various design elements such as templates, fonts, images and icons. In addition, this application allows users to save their work in various formats as well as share them directly on social media platforms or online portfolios. This research also analyzes the impact of using applications on improving users' design skills, as well as their contribution to expanding their creativity. Tests on several user groups show that "TakeYourArt" is successful in increasing user involvement in the creative process, facilitating graphic design learning, and providing practical and attractive design solutions for various groups.*

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



**Corresponding Author:**

Randi Rian Putra  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi  
Medan, Indonesia  
Email: randirian@dosen.pancabudi.ac.id

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk seni dan desain. Perangkat mobile, dengan kemampuan aksesibilitas yang tinggi dan fitur canggih, telah membuka peluang baru bagi para seniman untuk mengekspresikan kreativitas mereka di mana saja dan kapan saja. Teknologi ini tidak hanya mengubah cara seniman menciptakan karya, tetapi juga memperluas cara mereka berinteraksi dengan audiens dan sesama seniman melalui berbagai platform digital. Namun, meskipun teknologi telah memudahkan proses penciptaan dan berbagi karya seni, masih terdapat tantangan signifikan terkait dengan dukungan yang memadai untuk proses kreatif dan kolaborasi artistik[1].

Banyak aplikasi desain dan platform media sosial saat ini lebih berfokus pada konsumsi cepat dan berbagi konten daripada memberikan ruang yang mendukung eksplorasi kreatif secara mendalam. Seniman, terutama yang baru memulai, sering kali merasa terisolasi dan kekurangan alat serta komunitas yang dapat mendukung mereka dalam mengembangkan keterampilan dan memperluas jaringan profesional mereka. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak akan platform yang dirancang khusus untuk seniman, yang tidak hanya menyediakan alat desain yang kuat, tetapi juga membangun komunitas yang mendukung, memotivasi, dan mendorong kolaborasi kreatif[2].

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, aplikasi mobile "TakeYourArt" dikembangkan dengan tujuan utama menjadi platform yang komprehensif bagi seniman dari berbagai tingkat keahlian. Aplikasi ini mengintegrasikan alat desain populer dari Canva, yang dikenal luas karena kemudahan penggunaannya, dengan fitur-fitur sosial yang dirancang untuk menciptakan ekosistem kreatif yang kaya. "TakeYourArt" menawarkan lebih dari sekadar alat untuk menciptakan karya seni; aplikasi ini menyediakan ruang digital di mana seniman dapat belajar, berbagi, dan berkembang bersama [3].

Fitur utama dari "TakeYourArt" meliputi akses ke berbagai template dan elemen desain yang dapat disesuaikan, alat editing yang intuitif, serta kemampuan untuk membagikan karya langsung ke berbagai platform media sosial. Selain itu, aplikasi ini juga menekankan pentingnya komunitas dengan menyediakan forum diskusi, ruang kolaborasi proyek, dan sesi mentoring yang memungkinkan seniman saling memberi umpan balik dan inspirasi. Dengan demikian, "TakeYourArt" bertujuan untuk tidak hanya menjadi alat produksi seni, tetapi juga menjadi pusat kreativitas yang memperkuat jaringan komunitas seni[4].

Pendekatan dalam pengembangan "TakeYourArt" berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh seniman di era digital. Aplikasi ini

dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna, namun tetap menawarkan kompleksitas dan kedalaman yang diperlukan untuk mendukung berbagai proses kreatif. Penggunaan alat seperti Figma dalam desain antarmuka memastikan bahwa setiap elemen aplikasi mendukung fungsionalitas yang optimal sekaligus estetika yang menarik. Proses pengembangan ini juga mempertimbangkan tantangan yang muncul dalam menciptakan aplikasi yang kompetitif di pasar yang terus berkembang, serta bagaimana fitur-fitur inovatif dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna[5].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana "TakeYourArt" dapat memenuhi kebutuhan unik seniman saat ini dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan teknologi kreatif. Melalui analisis terhadap proses desain dan pengembangan aplikasi, serta evaluasi terhadap respons pengguna, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang peran penting teknologi dalam mendukung dan memberdayakan seniman. Dengan demikian, "TakeYourArt" tidak hanya menjadi solusi bagi kebutuhan kreatif individual, tetapi juga menjadi bagian dari evolusi lebih besar dalam cara teknologi mendukung seni dan desain di masa depan[6].

## **2. METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan sistematis yang terfokus pada pengembangan sistem informasi. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam Desain Aplikasi Mobile 'TakeYourArt': Mengungkapkan Kreativitas Seni dengan Canva[7], [8]:

### **1) Analisis Kebutuhan Pengguna**

Penelitian akan dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna potensial aplikasi 'TakeYourArt'. Ini akan melibatkan survei, wawancara, dan pengamatan langsung untuk memahami harapan, tantangan, dan keinginan mereka terkait dengan platform seni digital.

### **2) Studi Kompetitor**

Langkah selanjutnya adalah melakukan studi menyeluruh terhadap aplikasi seni digital yang sudah ada di pasaran. Analisis akan difokuskan pada fitur, antarmuka pengguna, kekuatan, dan kelemahan dari platform-platform tersebut untuk mengidentifikasi peluang dan kebutuhan yang belum terpenuhi.

### **3) Pengembangan Konsep**

Berdasarkan hasil analisis, konsep awal aplikasi 'TakeYourArt' akan dikembangkan. Ini melibatkan pembuatan sketsa, wireframe, dan prototipe awal untuk memvisualisasikan fitur-fitur utama dan alur pengalaman pengguna.

### **4) Pengujian Prototipe**

Prototipe awal akan disajikan kepada kelompok sampel pengguna potensial untuk mendapatkan umpan balik. Pengujian ini akan membantu dalam mengevaluasi kegunaan, kejelasan, dan daya tarik desain serta mengidentifikasi area-area untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

### **5) Iterasi Desain**

Berdasarkan hasil pengujian prototipe, desain aplikasi akan direvisi dan diperbaiki. Proses ini akan melibatkan iterasi berulang untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dan memberikan pengalaman yang memuaskan.

#### 6) Pengembangan dan Implementasi

Setelah desain final disetujui, pengembangan aplikasi akan dimulai. Tim pengembang akan bekerja untuk mengimplementasikan semua fitur dan fungsionalitas yang direncanakan, sambil memastikan kepatuhan terhadap standar keamanan dan kinerja aplikasi.

#### 7) Pengujian Akhir

Sebelum peluncuran resmi, aplikasi akan menjalani serangkaian pengujian akhir untuk memastikan kualitas, kestabilan, dan konsistensi antarmuka pengguna. Bug dan masalah teknis akan diperbaiki secara menyeluruh sebelum peluncuran.

#### 8) Evaluasi dan Pemeliharaan

Setelah peluncuran, aplikasi akan terus dipantau dan dievaluasi secara berkala untuk mengidentifikasi area-area perbaikan tambahan dan meningkatkan pengalaman pengguna. Pemeliharaan rutin dan pembaruan akan dilakukan untuk menjaga kualitas dan relevansi aplikasi seiring waktu.

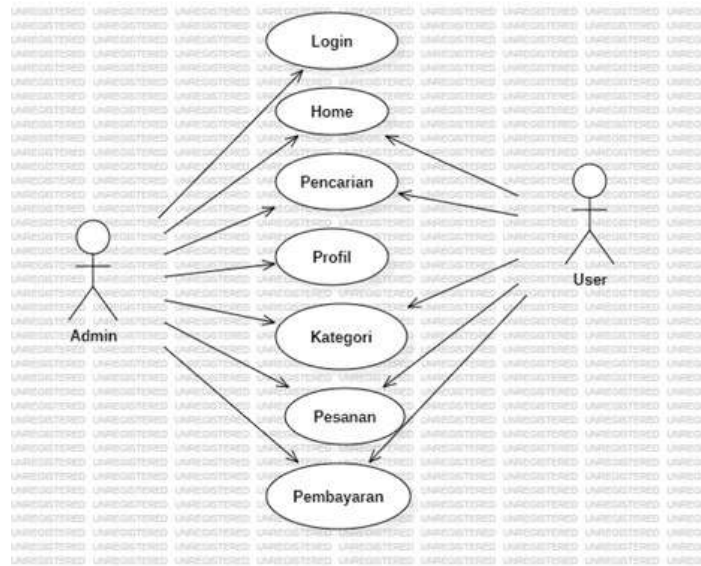
Metode ini akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang peran dan dampak penggunaan aplikasi Figma dalam pengembangan desain E-commerce untuk pasar Glam.

## 2.1 Perancangan Sistem

Berikut adalah perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan Unified Modeling Language (UML), yang terdiri dari Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram[9]:

### 1. Use Case Diagram

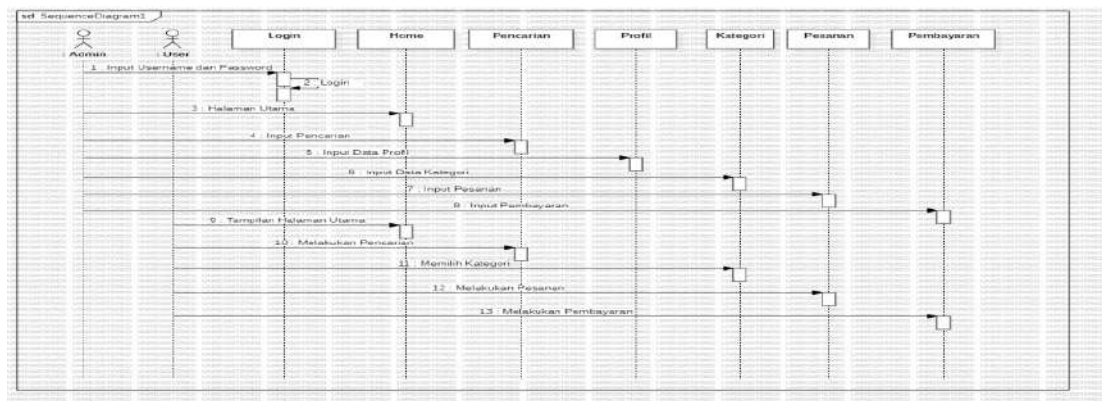
Use case diagram menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. Aktor dalam konteks ini bisa berupa admin dan user. Aktor admin dapat melakukan tindakan seperti login, melakukan pencarian, melihat pesanan, melihat pembayaran, melihat kategori barang, dan memiliki profil. Aktor user dapat mengakses menu home untuk melihat kategori, melakukan pesanan dan pembayaran, dan melakukan pencarian barang, Seperti dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Use Case Diagram

## 2. Sequence Diagram

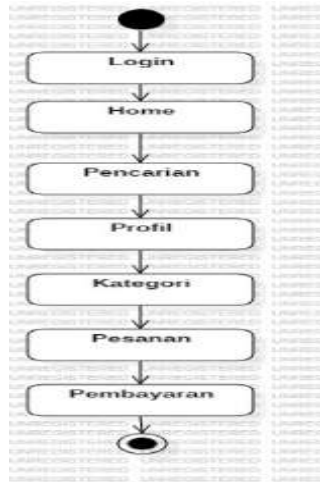
Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek dalam urutan waktu tertentu. Seperti dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Squence Diagram

## 3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau proses dalam sistem. Berikut tampilan activity diagram untuk admin, Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Actifity Diagram Admin

4. Activity Diagram User, untuk menggambarkan alur kerja dari user berdasarkan rancangan dari use case, Seperti dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Actifity Diagram User

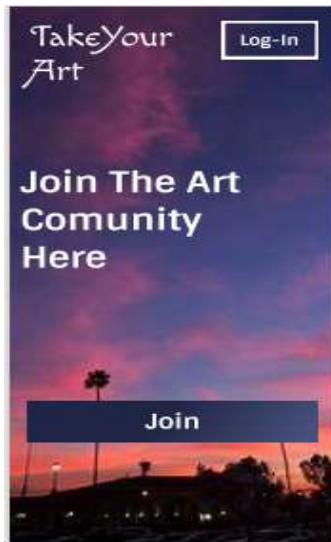
Dengan menggunakan berbagai diagram UML ini, perancangan sistem dapat dipahami dengan lebih jelas dan mendetail, serta membantu dalam proses pengembangan dan implementasi sistem secara lebih efisien [10].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pembelian karya seni melalui aplikasi mobile, Berikut Tampilan sistem yang sudah dibangun beserta pembahasannya [11], [12]:

#### 3.1 Tampilan Menu Home

Pada tampilan menu home terdapat tampilan awal yang mengarahkan ke tampilan login.



Gambar 5. Tampilan Menu Home

### 3.2 Tampilan Login

Tampilan menu login yang berguna untuk mengakses menu yang ada di aplikasi, berikut tampilan dari menu login:



Gambar 6. Tampilan Menu Login

### 3.3 Tampilan Menu Sistem Setelah Login

Tampilan menu ini menampilkan seluruh menu dari sistem yang dapat di akses oleh admin dan user untuk mengakses fitur pencarian, kategori dan profil (untuk admin), Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Tampilan Menu Sistem Setelah Login

### 3.4 Tampilan Menu Pesanan

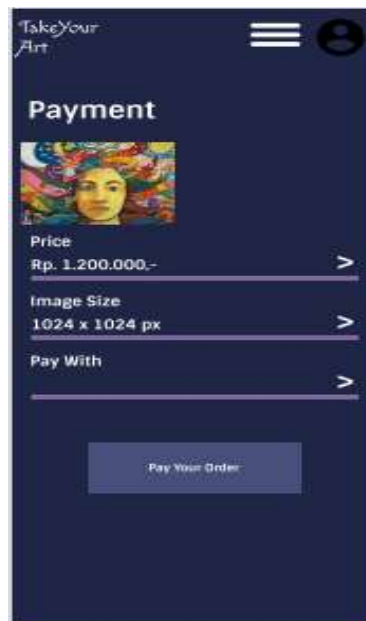
Pada tampilan menu Pesanan menampilkan harga barang serta deskripsi pesanan gambar. Seperti pada gambar dibawah ini:



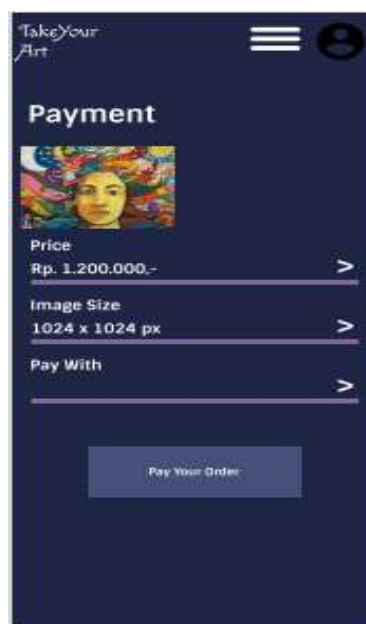
Gambar 8. Tampilan menu Pesanan

### 3.5 Tampilan Menu Pembayaran

Pada Tampilan menu Pembayaran terdapat harga barang, ukuran barang, serta metode pembayaran yang dilakukan, berikut untuk tampilan data gudang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Tampilan Menu Pembayaran



Gambar 10. Tampilan setelah selesai pembayaran

### 3.6 Tampilan Menu Pencarian

Pada tampilan ini user dapat mencari seluruh gambar yang diinginkan sesuai dengan keinginan melalui kategori yang telah disiapkan, user dapat memilih jenis karya, ukuran gambar, dan tema yang ingin dilihat, seperti gambar berikut :



Gambar 11. Tampilan Menu Pencarian



Gambar 12. Tampilan Menu Tambah Data Barang

## 4. KESIMPULAN

Aplikasi mobile 'TakeYourArt' merupakan alat yang inovatif untuk mengungkapkan kreativitas seni dengan menggunakan platform Canva. Aplikasi ini dirancang untuk

memudahkan pengguna dalam menciptakan karya seni digital dengan berbagai fitur yang intuitif dan user-friendly. 'TakeYourArt' memberikan akses kepada berbagai alat desain, template, dan sumber daya seni yang memadai, memungkinkan pengguna dari berbagai tingkat keahlian untuk membuat karya seni yang menarik dan profesional. Aplikasi ini juga mendukung kolaborasi, memungkinkan pengguna untuk bekerja bersama dalam proyek seni mereka, yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil akhir karya. Secara keseluruhan, 'TakeYourArt' menawarkan solusi praktis dan efisien bagi para seniman digital untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui teknologi.

## REFERENSI

- [1] 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.
- [2] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi ....," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022,
- [3] R. A. Yudarmawan, A. A. K. Oka, D. Made, and S. Arsa, "Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan," *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2020,
- [4] J. M. Putri, E. Krisnanik, H. Nurramdhani, T. Tjahjanto, and D. Mahdiana, "Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience BNI Life Mobile dengan Metode User Centered Design," *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 18, no. 1, p. 34, 2022, doi: 10.52958/iftk.v17i4.4319.
- [5] V. Tasril, J. Prayoga, S. F. Jayusman, U. Usability, H. Design, and U. Dharmawangsa, "User Interface Dan Uji Usability Menggunakan Pendekatan Human-," vol. 16, no. July, pp. 371–382, 2022.
- [6] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [7] M. B. Alimuddin, Z. Arifin, T. Hariono, K. A. Wahab, and H. Jombang, "Rancang Bangun Sistem Pendataan Warga Nahdlatul Ulama Untuk Optimasi Pelayanan," *Saintekbu*, vol. 12, no. 2, pp. 74–82, 2020,
- [8] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.
- [9] R. R. Putra, N. A. Putri, and C. Wadisman, "Village Fund Allocation Information System for Community Empowerment in Klambir Lima Kebun Village," *J. Appl. ...*, vol. 3, no. 2, pp. 98–104, 2022,
- [10] E. Hafniyuswinda, D. M. Sari, and F. M. Amanda, "Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang BMN BPKH Berbasis Web," *J. Comput. Sci. Informatics Eng.*, vol. 7, pp. 87–96, 2022, doi: 10.55537/cosie.v1i2.57.
- [11] Rian Farta Wijaya, Viridya Tasril, Ranti Eka Putri, Dian Nabila Putri, and Muhammad Rifai Sipayung, "Virtual Tourism in Berastagi Based on Roblox Metaverse Post-Covid-19 Pandemic," *Int. J. Comput. Sci. Math. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 200–207, 2023, doi: 10.61306/ijecom.v2i2.42.
- [12] F. R. Pambajeng and A. Ardiansyah, "Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi," *JSTIE (Jurnal Sarj. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, p. 20, 2019, doi: 10.12928/jstie.v7i1.15801.