

## Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen pada Aplikasi Canva sebagai Platform Desain *Online* dan Media Pembelajaran Interaktif

Salva Sabila Maharani<sup>1\*</sup>, Vika Roudhotul Janah<sup>2</sup>

Program Studi Akuntansi, Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

[salva.sabila\\_ak24@nusaputra.ac.id](mailto:salva.sabila_ak24@nusaputra.ac.id)\* [vika.rouhadatul\\_ak24@nusaputra.ac.id](mailto:vika.rouhadatul_ak24@nusaputra.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penerapan sistem informasi manajemen (SIM) pada aplikasi Canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kajian yang membahas Canva dari perspektif sistem informasi manajemen, karena sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada aspek pedagogis dan kreativitas pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus di Universitas Nusa Putra. Informan penelitian terdiri dari 10 mahasiswa semester 4 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta kesimpulan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva berperan signifikan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung kreativitas, kolaborasi, dan efisiensi pembelajaran siswa. Dominasi penggunaan Canva terlihat pada tugas pembuatan, presentasi, konten visual, dan karya tulis ilmiah. Fitur template, kolaborasi real-time, serta kemudahan penggunaan menjadi faktor utama yang mendukung penerapan Canva dalam pembelajaran berbasis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis sistem informasi manajemen dan layak direkomendasikan untuk mendukung proses pembelajaran interaktif di perguruan tinggi.

**Kata kunci:** sistem informasi manajemen, Canva, media pembelajaran interaktif, pendidikan tinggi, kualitatif

**Abstract:** This study aims to analyze the implementation of Management Information Systems (MIS) in Canva as an online design platform and interactive learning media in higher education. The study is based on the limited research discussing Canva from a management information systems perspective, since most previous studies mainly focused on pedagogical aspects and learning creativity. This research used a descriptive qualitative approach with a case study design at Universitas Nusa Putra. The informants consisted of 10 fourth-semester students selected through purposive sampling. Data collection techniques included in-depth interviews, observations, and documentation. The data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model through the stages of data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings showed that Canva has a significant role as an interactive learning medium that supports students' creativity, collaboration, and learning efficiency. The dominant use of Canva was identified in creating assignments, presentations, visual content, and scientific papers. Features such as templates, real-time collaboration, and ease of use became the main factors supporting the implementation of Canva in digital-based learning. This study concludes that Canva is effective as a management information system-based learning medium and is recommended to support interactive learning processes in higher education.

**Keyword:** Management Information Systems, Canva, interactive learning media, digital learning, higher education.

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital serta transisi dari revolusi industri 4.0 menuju era masyarakat 5.0 telah mengaburkan batas ruang dan waktu, menuntut dunia pendidikan dan kerja beradaptasi dengan cara-cara baru (Castells, 2010; Fukuyama, 2018; Schwab, 2017). Sistem Informasi Manajemen (SIM) hadir sebagai tulang punggung organisasi modern, dengan salah satu wujud nyata evolusinya adalah menjamurnya aplikasi berbasis komputasi awan seperti Canva (Laudon & Laudon, 2020; Mell & Grance, 2011). Aplikasi desain grafis asal Australia ini mengalami akselerasi pengguna signifikan saat pandemi Covid-19, ketika kebutuhan alat bantu visual praktis untuk pembelajaran jarak jauh melonjak tajam (Dean, 2021; Statista, 2021; Williamson, Eynon, & Potter, 2020).

Penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran telah meluas, tetapi pemahaman tentang Canva sebagai sebuah sistem informasi yang utuh masih dangkal (Purnama, 2021; Koehler & Mishra, 2009). Padahal di balik antarmukanya yang ramah tersimpan fungsi-fungsi manajerial seperti pengelolaan jutaan aset digital, sistem rekomendasi, dan kolaborasi real-time (O'Brien & Marakas, 2018; Chen, Mao, & Liu, 2014). Kajian akademis selama ini lebih terfokus pada efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa, bukan dari perspektif SIM (Yundayani dkk., 2020; Rahmatullah dkk., 2020). Sementara literatur SIM sendiri cenderung membahas ERP/SAP di perusahaan besar, bukan aplikasi populer sehari-hari (Davenport, 1998; Von Hippel, 2005).

Selain kesenjangan literatur, terdapat pula kesenjangan kontekstual: penelitian Canva di pendidikan tinggi sebagai studi kasus SIM masih langka (Kirkwood & Price, 2014; Bates, 2015). Padahal, Canva menawarkan fitur ruang tim, komentar, anotasi, dan presentasi interaktif yang dapat berfungsi sebagai sistem pengelolaan pembelajaran (Dillenbourg, 1999; Al-Samarraie & Saeed, 2018). Sebagaimana dikemukakan O'Brien dan Marakas (2018), sebuah sistem informasi terdiri atas perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan manusia yang bekerja terpadu—semua komponen itu terdapat dalam ekosistem Canva, termasuk fitur Canva for Education untuk pengelolaan kelas dan penilaian (Canva for Education, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penelitian berjudul *\*\*\*"Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen pada Aplikasi Canva sebagai Platform Desain Online dan Media Pembelajaran Interaktif"\*\*\** penting dilakukan untuk memahami Canva sebagai sebuah sistem dan mengoptimalkan penerapannya di perguruan tinggi (Creswell & Creswell, 2018; Fullan & Langworthy, 2014). Marakas (2018), sebuah sistem informasi terdiri atas perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan manusia yang bekerja terpadu—semua komponen itu terdapat dalam ekosistem Canva, termasuk fitur Canva for Education untuk pengelolaan kelas dan penilaian (Canva for Education, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penelitian berjudul *\*\*\*"Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen pada Aplikasi Canva sebagai Platform Desain Online dan Media Pembelajaran Interaktif"\*\*\** penting dilakukan untuk memahami Canva sebagai sebuah sistem dan mengoptimalkan penerapannya di perguruan tinggi (Creswell & Creswell, 2018; Fullan & Langworthy, 2014).

## TINJAUAN PUSTAKA

### Grand Teori

Penelitian ini berpijak pada grand teori sistem informasi manajemen dari Laudon dan Laudon (2020) yang mendefinisikan SIM sebagai sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian dalam organisasi. SIM dipandang sebagai sistem sosioteknikal yang menggabungkan aspek teknis dan sosial. Dalam Canva, aspek teknisnya adalah infrastruktur cloud dan fitur desain, sedangkan aspek sosialnya adalah pengguna yang berkolaborasi. O'Brien dan Marakas (2018) melengkapi dengan lima komponen SIM: sumber daya manusia (pengguna), perangkat keras (server), perangkat lunak (aplikasi Canva), data (template), dan jaringan (internet). Grand teori ini menjadi landasan untuk melihat Canva sebagai sebuah SIM, bukan sekadar aplikasi desain.

### Middle Teori

Middle teori berfungsi sebagai jembatan antara grand teori dan realitas empiris. Pertama, Technology Acceptance Model (TAM) dari Davis (1989) menjelaskan bahwa penerimaan teknologi ditentukan oleh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Kedua, teori sistem sosioteknikal dari Trist dan Bamforth (1951) menyatakan bahwa sistem yang efektif harus mengoptimalkan komponen sosial dan teknis secara bersama-sama. Ketiga, teori media pembelajaran interaktif dari Garrison (2017) melalui Community of Inquiry framework menekankan tiga elemen: kehadiran kognitif, kehadiran sosial, dan kehadiran pengajaran. Mayer (2009) juga menambahkan prinsip-prinsip

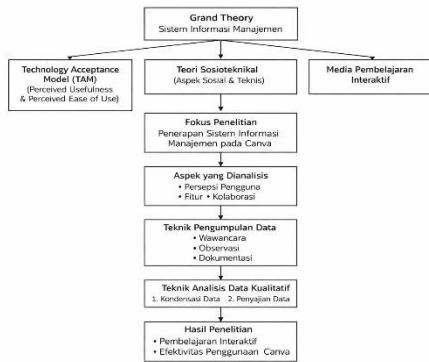
kognitif dalam multimedia learning. Ketiga middle teori ini menjadi lensa untuk menganalisis Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

### Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang Canva lebih banyak berfokus pada aspek pedagogis dan kreativitas, seperti efektivitas Canva dalam meningkatkan keterampilan menulis (Handayani dkk., 2020), meningkatkan kreativitas mahasiswa (Rahmatullah dkk., 2020), serta penggunaan sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi (Sari dkk., 2021). Geer dan Barnes (2017) menyoroti pentingnya fitur kolaborasi dalam platform digital untuk pendidikan tinggi. Dari penelitian-penelitian tersebut, belum ada yang secara spesifik menganalisis Canva dari perspektif sistem informasi manajemen.

### Model Penelitian dan Hipotesis

Model penelitian ini berawal dari grand teori SIM yang diturunkan ke middle teori (TAM, teori sosioteknikal, dan teori media pembelajaran interaktif), kemudian dirumuskan hipotesis yang diuji melalui analisis data model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Hipotesis pertama menyatakan bahwa penerapan SIM dalam Canva tercermin dalam pengelolaan sumber daya data, perangkat lunak, dan jaringan yang memungkinkan akses dan kolaborasi real-time bagi pengguna. Hipotesis kedua menyatakan bahwa fitur-fitur manajerial dalam Canva seperti ruang tim, sistem komentar, dan manajemen hak akses mendukung terciptanya proses pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif di perguruan tinggi.



Penelitian ini berlandaskan pada grand theory Sistem Informasi Manajemen (SIM), yang menekankan pentingnya pemanfaatan sistem informasi dalam mendukung efektivitas, efisiensi, serta kualitas pengambilan keputusan dalam suatu organisasi, termasuk dalam konteks pendidikan. Penerapan SIM dalam pembelajaran diwujudkan melalui penggunaan teknologi sebagai media pendukung proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, kerangka teori diperkuat oleh beberapa pendekatan. Pertama, Technology Acceptance Model (TAM) yang menjelaskan bahwa tingkat penerimaan teknologi oleh pengguna dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan (perceived usefulness) dan persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use). Model ini digunakan untuk menganalisis sejauh mana pengguna dapat menerima dan memanfaatkan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran.

Kedua, teori sosioteknikal yang menekankan bahwa keberhasilan suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh aspek sosial, seperti interaksi antar pengguna, budaya organisasi, dan kemampuan berkolaborasi. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media

pembelajaran tidak hanya dinilai dari fitur teknis yang tersedia, tetapi juga dari bagaimana pengguna berinteraksi dan bekerja sama dalam penggunaannya.

Ketiga, konsep media pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif. Canva sebagai media berbasis digital diharapkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan landasan teori tersebut, fokus penelitian ini adalah penerapan Sistem Informasi Manajemen dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Adapun aspek yang dianalisis meliputi persepsi pengguna, fitur yang tersedia, serta kemampuan kolaborasi dalam penggunaan Canva.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, yang terdiri dari kondensasi data dan penyajian data.

Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran serta efektivitas penggunaan teknologi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena

penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan Sistem Informasi Manajemen pada aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran interaktif.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus (case study). Studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu objek spesifik, yaitu penggunaan Canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi, sehingga memungkinkan peneliti menggali fenomena secara lebih mendalam dan kontekstual.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Nusa Putra sebagai lokasi penelitian, dengan mempertimbangkan bahwa institusi tersebut telah memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

### **Informen Penelitian**

Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Adapun kriteria informan meliputi:

1. Mahasiswa Universitas Nusa Putra aktif pengguna Canva dalam kegiatan pembelajaran
2. Jumlah informan 10 Mahasiswa Semester 4 Universitas Nusa Putra

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara  
Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada mahasiswa untuk

memperoleh informasi terkait pengalaman dan persepsi mereka dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran berbasis interaktif dalam sistem informasi manajemen.

#### **2. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung penggunaan Canva dalam proses pembelajaran, termasuk aktivitas kolaborasi, pembuatan desain, dan interaksi antar pengguna dalam platform.

#### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa hasil rekaman atau catatan wawancara dengan narasumber, foto kegiatan wawancara, serta bukti pendukung lainnya yang berkaitan dengan proses pengumpulan data melalui wawancara. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat keabsahan data yang diperoleh dari hasil wawancara. [Lampiran 1](#)

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model analisis interaktif dari Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Alur analisis data terdiri dari tiga tahap utama:

#### **1. Reduksi Data**

Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi disederhanakan dan dipilih agar fokus pada informasi yang relevan dengan penelitian. Proses ini meliputi pemilihan data, penyaringan informasi yang penting,

dan pengelompokan berdasarkan tema atau kategori.

## 2. Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi kemudian disusun dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau bagan tematik. Penyajian ini bertujuan agar pola, hubungan, dan konteks data dapat lebih mudah dipahami dan dianalisis.

## 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

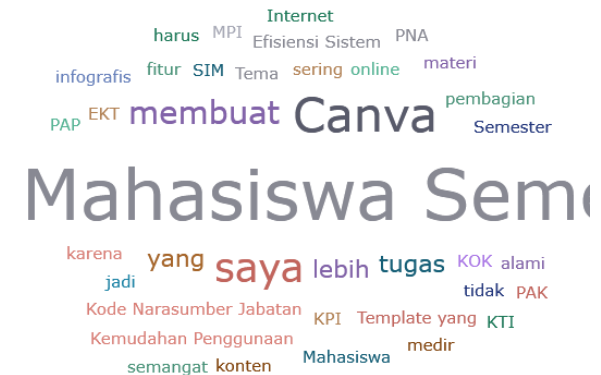
Kesimpulan penelitian ditarik berdasarkan pola dan temuan dari data yang telah disajikan. Dalam penelitian kualitatif, validitas data tidak diukur melalui angka atau statistik, melainkan melalui uji keabsahan data (*trustworthiness*). Uji ini mencakup beberapa prosedur, antara lain triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk memastikan konsistensi informasi; member check, yaitu meminta informan meninjau kembali temuan atau interpretasi untuk memastikan akurasi dan kesesuaian dengan pengalaman mereka; serta audit trail, yaitu menyimpan catatan proses pengumpulan dan analisis data sebagai bukti transparansi penelitian.

## HASIL & PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong penggunaan berbagai platform online sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan adalah Canva, yaitu platform desain online yang memudahkan

pengguna dalam membuat presentasi, infografis, dan berbagai konten visual secara praktis. Berdasarkan visualisasi word cloud pada gambar, kata seperti “Canva”, “membuat”, “tugas”, dan “Kemudahan Penggunaan” menunjukkan bahwa Canva berperan dalam membantu proses pembelajaran dan penyusunan tugas secara lebih efektif dan interaktif.



Berdasarkan hasil analisis data kualitatif yang divisualisasikan melalui word cloud, ditemukan bahwa kata-kata yang paling dominan muncul adalah “Canva”, “mahasiswa”, dan “membuat”. Dominasi kata tersebut menunjukkan bahwa fokus utama responden terletak pada aktivitas mahasiswa dalam membuat berbagai bentuk konten menggunakan platform Canva.

Selain itu, terdapat kata-kata pendukung seperti “tugas”, “template”, “konten”, dan “KTI” yang mengindikasikan bahwa Canva banyak digunakan dalam penyelesaian tugas akademik, baik berupa presentasi, infografis, maupun karya tulis ilmiah. Kemunculan kata “kemudahan penggunaan” dan “fitur” menunjukkan bahwa responden menilai Canva sebagai platform yang mudah digunakan serta memiliki fitur yang mendukung kebutuhan pembelajaran.

Di sisi lain, kata-kata seperti “online”, “internet”, dan “efisiensi sistem” mencerminkan bahwa penggunaan Canva berkaitan erat dengan pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran berbasis Sistem Informasi Manajemen (SIM). Hal ini menunjukkan adanya integrasi antara teknologi dan kegiatan akademik mahasiswa.

Namun demikian, terdapat pula kata seperti “tidak”, “karena”, dan “lebih” yang mengindikasikan adanya variasi persepsi atau kemungkinan kendala yang dialami oleh sebagian responden dalam penggunaan Canva.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memiliki peran yang signifikan sebagai media pembelajaran interaktif dalam lingkungan pendidikan tinggi. Dominasi kata “membuat” mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengguna pasif, tetapi juga sebagai kreator aktif dalam menghasilkan konten pembelajaran.

Pemanfaatan Canva dalam tugas akademik sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Fitur template yang tersedia pada Canva memungkinkan mahasiswa untuk menyusun materi secara lebih sistematis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas penyajian informasi. Selain itu, kemudahan penggunaan yang dirasakan mahasiswa menunjukkan bahwa Canva memiliki tingkat usability yang baik. Hal ini menjadi faktor penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam konteks Sistem Informasi

Manajemen (SIM) yang menuntut efisiensi dalam pengelolaan dan penyampaian informasi. Disisi lain ada indikasi kata-kata negatif seperti “tidak” dan “karena” menunjukkan bahwa penggunaan Canva belum sepenuhnya optimal. Kendala tersebut kemungkinan berkaitan dengan keterbatasan akses internet atau perbedaan tingkat literasi digital mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur dan pendampingan agar pemanfaatan Canva dapat lebih maksimal.

Secara keseluruhan, Canva dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena mampu meningkatkan kreativitas, efisiensi, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Dengan pemanfaatan yang tepat, Canva berpotensi menjadi bagian integral dalam sistem pembelajaran berbasis digital.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Sistem Informasi Manajemen (SIM) pada aplikasi Canva berperan efektif dalam mendukung proses pembelajaran interaktif di perguruan tinggi. Canva tidak hanya berfungsi sebagai platform desain online, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengelolaan informasi, kolaborasi, dan komunikasi secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan Canva untuk berbagai kebutuhan akademik, seperti pembuatan presentasi, infografis, konten visual, dan karya tulis ilmiah. Kemudahan penggunaan, ketersediaan template yang beragam, serta fitur kolaborasi secara real-time menjadi faktor utama yang mendorong penerimaan dan pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran. Selain



meningkatkan kreativitas mahasiswa, Canva juga membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Dari perspektif Sistem Informasi Manajemen, Canva telah memenuhi unsur pengelolaan data, perangkat lunak, jaringan, dan interaksi pengguna yang mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran digital yang terintegrasi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi pengguna, terutama terkait kestabilan koneksi internet dan perbedaan

tingkat literasi digital mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai serta pendampingan penggunaan aplikasi agar pemanfaatan Canva dapat berjalan lebih optimal. Secara keseluruhan, Canva layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran berbasis Sistem Informasi Manajemen yang mampu mendukung transformasi pembelajaran digital di lingkungan pendidikan tinggi

## Lampiran 1

### Dokumentasi Wawancara







## REFERENCE

- Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2018). A systematic review of cloud computing tools for learning. *Computers & Education*.
- Armbrust, M., et al. (2010). A view of cloud computing. *Communications of the ACM*. Bannon, L. J. (1991). From human factors to human actors. In *Design at work*.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age*. BCcampus.
- Benkler, Y. (2006). *The wealth of networks*. Yale University Press.
- Booth, W. C., Colomb, G. G., & Williams, J. M. (2008). *The craft of research*. University of Chicago Press.
- Brown, A. R., & Voltz, B. D. (2005). Elements of effective e-learning design. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*.
- Canva. (2022). Canva for Education: Teacher resources. [Canva.com](https://www.canva.com/education/)
- Canva. (2023). Magic Studio: AI-powered design tools. [Canva.com](https://www.canva.com/magic-studio/)
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society*. Wiley-Blackwell.
- Chen, M., Mao, S., & Liu, Y. (2014). Big data: A survey. *Mobile Networks and Applications*.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage.
- Dalsgaard, C. (2006). Social software: E-learning beyond learning management systems. European Journal of Open, Distance and E-Learning.