

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Misbahul, J., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini>.
- Aditya, K., Meiriza, A., Rizky, N., Putra, P., & Eka, P. (2024). Penerapan Metode Technology Acceptance Model Untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Pengguna Aplikasi Vidio. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 266–274. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1319>
- Apriyanthi, N. P. E., Judijanto, L., Sudiani, Y., Misky, F., Trinawindu, I. B. K., Kurniawati, D., Hanif, W., Segara Putra, G. B., & Setiawan, A. (2025). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV): Panduan Lengkap untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=70->
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. <https://www.researchgate.net/publication/386875018>
- Chan, C. K. Y., & Hu, W. (2023). Students' Voices on Generative AI: Perceptions, Benefits, and Challenges In Higher Education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00411-8>
- Chang, C. (2023). Being Inspired by Media Content: Psychological Processes Leading to Inspiration. *Media Psychology*, 26(1), 72–87. <https://doi.org/10.1080/15213269.2022.2097927>
- de Rooij, A., Dekker, E., Slegers, K., & Biskjaer, M. M. (2021). How Graphic Designers Rely on Intuition as an Ephemeral Facility to Support Their Creative Design Process. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 9(4), 252–268. <https://doi.org/10.1080/21650349.2021.19513>

- Diengcyber.com. (2025). *Canva AI 2025: Fitur Terbaru untuk Desain Instan Berbasis AI*. <https://diengcyber.com/canva-ai-2025-fitur-terbaru-dan-transformasi-desain/>
- Doshi, A. R., & Hauser, O. P. (2024). Generative AI Enhances Individual Creativity But Reduces The Collective Diversity Of Novel Content. *Science Advances*, 10(28). <https://doi.org/10.1126/sciadv.adn5290>
- Effendi, A. C., & Satwiko, P. (2021). Peran Artificial Intelligence dalam Tahap Perencanaan dan Perancangan Desain Arsitektur. *JoDA Journal of Digital Architecture*, 1(1), 52. <https://doi.org/10.24167/joda.v1i1.3682>
- Firmansyah, F. (2025). Canva dan Demokratisasi Desain di Indonesia. *Tempo.Co*. <https://www.tempo.co/ekonomi/bisnis-canva-di-indonesia-2054343>
- Fitri, D., Fazil, M., & Ula, W. (2021). Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa FISIP 2018). *Jurnal Jurnalisme*, 10(1), 32–41.
- Hao, J., Lu, W., Gong, W., & Chen, X. (2023). Inspired in Adversity: How Inspiration Mediates the Effects of Emotions on Coping Strategies. *Psychology Research and Behavior Management*, 16, 5185–5196. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S425643>
- Herman, P. Y., Nurfarhanah, & Ardi, Z. (2025). Literatur Review: Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Perencanaan Karier Siswa Dalam Layanan Bimbingan Konseling. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12), 239–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15645344>
- Husaeni, D. N. Al, Gintara, A. R., Nabila, G. F., & Nursalman, M. (2025). Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian : Studi Kasus dan Aplikasinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 829–839. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/24268/16503/41121>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah

English For Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>

Karwowski, M., Lebeda, I., & Wisniewska, E. (2018). Measuring Creative Self-efficacy and Creative Personal Identity. *The International Journal Of Creativity & Problem Solving*, 1(28), 45–57. <https://www.researchgate.net/publication/325070288>

Krisnawati, E., Artanti, K. D., & Umar, N. H. (2024). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Dukungan Suami terhadap Hambatan Penggunaan Metode Kontrasepsi Jangka Panjang pada Multipara Akseptor Aktif di Surabaya. *Media Gizi Kesmas*, 13(2), 659–664. <https://doi.org/10.20473/mgk.v13i2.2024.659-664>

Kristiyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis: Dilengkapi Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Gratis InDesign*. Kencana.

Leviasari, R. A. (2021). *Pengaruh fitur aplikasi Canva terhadap kreativitas Desain Komunikasi Visual pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya* [Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. <https://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/xxxx>

Muhaemin, M. (2023). Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual Analysis of Utilizing Artificial Intelligence (AI) as a Reference in Visual Communication Design. *Journal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi*, 5(1), 71–80.

Pakpahan, R. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi Artificial. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>

Rehna, G. L., Astria Aritonang, H., Irene Caroline Sitorus, K., & Estercordia Waruwu, G. (2025). Pengaruh Stimulus Visual Terhadap Aktivitas Otak: Pendekatan Biopsikologi. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.51672/jbpi.v6i2.892>

- Reza, Y. A., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan Teknologi AI Dalam Desain Grafis:Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*, 1(1), 31–39. <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/9>
- Satria M., D. (2026). *Etika komunikasi di era AI*. Penerbit Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=fsnbEQAAQBAJ>
- Siagian, R. L., Aisyah, S., Marbun, E. Z., & Banjarnahor, Y. F. (2024). *Analysis of the Impact of Artificial Intelligence Technology on Art Elements and Originality Aspects of Graphic Design State Polytechnic of Creative Media*. 8(158), 233–239.
- SMK Negeri 1 Lhokseumawe. (2024). Profil Sekolah. SMK NEGERI 1 LHOKSEUMAWE
- Subiyantoro, S. (2021). *Buku Ajar Artificial Intelligence*. Penerbit Underline. <https://fkip.univetbantara.ac.id/wpcontent/uploads/2025/05/2024BukuAjar-Artificial-Intelligence.pdf>
- Sugeng, B. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Alfabeta. <https://bit.ly/Sugeng-Metodologi-Kuantitatif>
- Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrin. (2024). The Implementation of Canva as A Digital Learning Tool In English Learning at Vocational School. *English Learning Innovation*, 5(2), 264–276. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta. <https://anyflip.com/tcieg/ybvt/>
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan Karakter Untuk Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518–524.
- Sulaeman, I., & Mahpudin, A. (2024). Implementasi Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk

Mengetahui Respon Siswa Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Japara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5400–5409. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1781>

Susanto, A. A., & Almanfaluti, I. K. (2025). Analisis Kualitas Canva Sebagai Platform Desain Online Dan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.59820/tekomin.v3i2.345>

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.

Tahsin, M., & Azzahra, P. L. (2024). Penerapan Kecerdasan Buatan untuk Meningkatkan Pembelajaran Desain Logo dalam Industri Kreatif. *Design Journal*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.58477/dj.v2i1.163>

Utami, S., & Karnedi, K. (2024). Enhancing students' writing paragraphs through Canva Magic AI. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 18(2), 105. <https://doi.org/10.30595/lks.v18i2.23475>

Wahyudi, D. (2024). *Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Kinerja Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas Kuliah (Studi Survei Mahasiswa Universitas Malikussaleh Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2021)* [Skripsi Sarjana, Universitas Malikussaleh]. <https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/7608/>

Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. CV. Seribu Bintang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>

Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, D. A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., & Ayanegara, D. I. N. (2024). *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Perkembangannya)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=2jAGEQAAQBAJ>

Zhou, E., & Lee, D. (2024). Generative artificial intelligence, human creativity, and art.

PNAS Nexus, 3(3), pgae052. <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052>