

Pelatihan Pembuatan UI/UX Menggunakan Figma Pada Siswa SMK Daan Mogot Strada

Jeremy Jonathan^{1*}, Ikhsan Rahdiana², Retno Wulandari

¹²³Universitas Budi Luhur, DKI Jakarta, Indonesia

*e-mail korespondensi: jeremy.jonathan@budiluhur.ac.id

Abstract

In this era of globalization, understanding information and communication technology is developing rapidly, making the use of computer technology essential in all areas of life, including education within society. This Community Service (PKM) activity aims to improve the digital literacy of vocational high school (SMK) students, particularly in their basic understanding of Big Data, User Interface (UI), and User Experience (UX). The background of this program is the gap between the technological skill requirements of the digital industry and the limited competencies possessed by SMK graduates. The activity was carried out at SMK Strada Daan Mogot (DAMOS) involving 46 students from the Animation department as participants. The implementation method employed a descriptive quantitative approach through three interactive learning sessions, consisting of material presentation, discussions with quizzes, and hands-on design practice using the Figma platform. Data collection was conducted through evaluation questionnaires and feedback, which were then analyzed descriptively. The results of the activity indicated an increase in students' understanding of basic Big Data concepts and the principles of UI/UX design in an applied context. The average evaluation scores showed high levels of satisfaction across several aspects, including educational value (3.89), objectivity (3.86), accountability (3.91), and transparency (3.93). These findings demonstrate that practical, experience-based training is effective in enhancing the digital literacy of SMK students and strengthening their readiness to meet the demands of the digital industry. It is recommended that similar programs be continuously implemented in other vocational schools to support the improvement of students' digital competencies.

Keywords: User Interface, User Experience, Figma, Students

Abstrak

Pada jaman globalisasi ini, pemahaman akan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat sehingga pemanfaatan teknologi komputer sangat penting dalam setiap bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan pada masyarakat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya dalam pemahaman dasar mengenai *Big Data*, *User Interface* (UI), dan *User Experience* (UX). Latar belakang kegiatan ini adalah adanya kesenjangan antara kebutuhan keterampilan teknologi industri digital dengan kompetensi lulusan SMK yang masih terbatas. PKM dilaksanakan di SMK Strada Daan Mogot (DAMOS) dengan melibatkan 46 siswa dari jurusan Animasi sebagai peserta. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui tiga sesi pembelajaran interaktif, yaitu penyampaian materi, diskusi dan kuis, serta praktik desain menggunakan *platform Figma*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner evaluasi dan umpan balik, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar *Big Data* dan prinsip desain *UI/UX* secara aplikatif. Rata-rata skor evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, meliputi aspek edukasi (3,89), objektivitas (3,86), akuntabilitas (3,91), dan transparansi (3,93). Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa SMK, serta dapat memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi kebutuhan industri digital. Disarankan agar program serupa diterapkan secara berkelanjutan di sekolah vokasi lainnya untuk mendukung peningkatan kompetensi digital di kalangan siswa.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Figma, Siswa

Submitted: 30 Juni 2025

Accepted: 02 Juli 2025

Published: 10 Juli 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong terjadinya transformasi besar di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor pendidikan, kesehatan, industri, hingga pemerintahan. Transformasi ini terjadi melalui integrasi antara sistem fisik dan digital yang semakin kompleks dan dinamis (Ayu et al., 2022). Saat ini, teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari masyarakat. Berbagai platform digital dan perangkat pintar telah digunakan untuk mempermudah komunikasi, mengakses informasi, memfasilitasi layanan transportasi, hingga melakukan transaksi ekonomi (Bambang Suprianto, 2023). Salah satu hasil utama dari perkembangan teknologi informasi adalah kemunculan konsep Big Data, yang merujuk pada kumpulan data berukuran besar, terus berkembang, serta memiliki keragaman format yang dapat dianalisis untuk menghasilkan wawasan yang bermanfaat (Islah, 2018).

Kemajuan teknologi digital dan peningkatan konektivitas global turut memperkuat keterkaitan antara infrastruktur teknologi dan pengelolaan Big Data. Infrastruktur seperti komputasi awan (*cloud computing*) dan jaringan 5G berperan besar dalam menunjang kemampuan sistem untuk menyimpan dan memproses data dalam skala besar secara efisien (Fauzan & Radlya, 2018). Di sisi lain, pengembangan perangkat lunak dan aplikasi digital saat ini sangat menekankan pentingnya desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) yang intuitif dan menarik secara visual. Kualitas UI menjadi indikator utama yang memengaruhi tingkat keterlibatan dan kepuasan pengguna terhadap suatu aplikasi atau sistem. Selain UI, aspek *User Experience (UX)* atau pengalaman pengguna juga menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan sebuah produk digital. Perusahaan teknologi terkemuka kini menempatkan peningkatan *UX* sebagai salah satu prioritas utama untuk meningkatkan loyalitas dan konversi pengguna (Saepudin et al., 2023).

Salah satu metode ilmiah yang digunakan dalam mengevaluasi kualitas UI/UX adalah Webqual 4.0. Penelitian yang dilakukan oleh Geaselas et al. (2023) menunjukkan bahwa tiga faktor, yaitu kemudahan penggunaan (*usability*), kualitas informasi, dan interaksi layanan memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu *website*. Temuan tersebut menegaskan bahwa desain antarmuka tidak cukup hanya menampilkan keindahan visual, namun juga harus mudah digunakan, responsif terhadap kebutuhan pengguna, serta mampu menyediakan informasi yang relevan. Pendekatan berbasis data dalam desain *UI/UX* ini penting untuk mulai diperkenalkan dalam dunia pendidikan agar peserta didik terbiasa berpikir analitis dan berorientasi pada pengalaman pengguna yang nyata.

Implementasi konsep serupa terlihat pada pengembangan aplikasi penyewaan mobil berbasis web "*EazyRent*" oleh Geasela et al. (n.d.). Dalam studi tersebut, UI/UX menjadi aspek kunci yang diperhatikan untuk menciptakan antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi secara efisien. Desain yang menekankan kenyamanan dan kemudahan tersebut menjadi contoh nyata penerapan prinsip UI/UX dalam konteks dunia industri, yang relevan untuk diperkenalkan di lingkungan pendidikan vokasi guna meningkatkan keterampilan praktis peserta didik di era digital.

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan pentingnya perancangan antarmuka yang efisien dan terintegrasi. Dalam penelitian tersebut, mereka mengembangkan sistem smart charger berbasis ESP8266 yang dapat dikendalikan melalui aplikasi Android dan Web dengan memanfaatkan framework Flutter. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan fitur antarmuka yang

mampu menampilkan status baterai secara real-time serta mengatur proses pengisian daya otomatis menggunakan protokol MQTT. Fitur tambahan seperti auto-background service dan kontrol pengisian daya berdasarkan rentang waktu menunjukkan bahwa pemahaman mendalam mengenai UI/UX dapat menghasilkan solusi teknologi yang lebih aplikatif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Integrasi desain antarmuka seperti ini sangat tepat untuk diterapkan dalam kurikulum vokasi, agar siswa memahami keterkaitan antara desain sistem, efisiensi teknologi, dan kenyamanan pengguna (Tazkiyah & Arifin, 2022).

Di sisi lain, Big Data juga berperan penting dalam pengembangan UI/UX dengan memanfaatkan analisis perilaku pengguna. Data yang dikumpulkan dapat digunakan untuk menyesuaikan tampilan antarmuka berdasarkan kebutuhan dan preferensi pengguna secara personal, sehingga meningkatkan efektivitas interaksi digital (Ansori et al., 2023). Sayangnya, di tingkat pendidikan vokasi seperti SMK, integrasi materi terkait Big Data dan UI/UX masih sangat terbatas. Laporan terbaru menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil SMK yang telah menerapkan pembelajaran keterampilan tersebut secara terstruktur (Junanda & Yunita, 2023) .

Kondisi ini menyebabkan adanya kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan kemampuan lulusan SMK, mayoritas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menghadapi keterbatasan dalam kurikulum yang relevan dengan kebutuhan industri, terutama terkait penguasaan konsep *Big Data*, *User Interface* (UI), dan *User Experience* (UX). Akibatnya, lulusan SMK belum memiliki kesiapan yang memadai dalam menghadapi persaingan kerja, terutama di sektor digital. Minimnya pembelajaran tentang pengolahan data skala besar, desain antarmuka, dan dengan rendahnya literasi teknologi serta kurangnya pelatihan praktis bagi siswa SMK. Padahal, industri saat ini memerlukan SDM yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis dasar, tetapi juga memahami pemanfaatan data dan perancangan produk yang ramah pengguna.

Kesenjangan ini perlu diatasi melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pelatihan Big Data, UI, dan UX bagi siswa SMK. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri

METODE

Sebelum kegiatan ini dimulai dan terlaksana dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan kujungan guna observasi ke tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan meminta izin untuk melaksanakan pelatihan kemudian menyiapkan materi pelatihan, membuat handout sebagai media materi pembelajaran dan mempersiapkan tempat dimana kegiatan berlangsung. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan dua tahap metode yaitu metode pelatihan dan metode pendampingan terhadap siswa. Metode pembelajaran seperti ini mengacu pada pendekatan experiential learning, yaitu belajar langsung melalui praktik, agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga bisa mengaplikasikannya (Arisa et al., 2023) . Selain itu, strategi kuis dan diskusi juga merujuk pada evaluasi formatif yang bisa membantu proses belajar siswa secara bertahap (Black & Wiliam, 2021).Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas XI dari SMK Damos jurusan Animasi, dengan pembagian 2 kelas yaitu kelas Animasi 1 dan Animasi 2 dengan total sebanyak 46 siswa/i. Pemilihan subjek ini dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) karena jurusan animasi memiliki keterkaitan yang erat dengan desain digital, sehingga dianggap relevan untuk memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan, khususnya UI/UX. Untuk mendukung jalannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, digunakan beberapa instrumen pembelajaran:

1. *Microsoft PowerPoint* sebagai media presentasi utama untuk menyampaikan materi.
2. *Figma*, yaitu platform desain yang digunakan saat praktikum UI/UX.
3. *Google Forms* dan *Google Docs* untuk keperluan distribusi kuesioner feedback dan pengumpulan data dari siswa.

Pada Teknik analisis data, dilakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan berakhir. Instrumen kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dengan skala *Likert* (1 sampai 4) untuk mengukur persepsi siswa, serta beberapa pertanyaan terbuka yang bertujuan menggali kesan dan saran mereka. Data dari pertanyaan tertutup dianalisis secara deskriptif melalui persentase distribusi jawaban untuk melihat kecenderungan tanggapan siswa. Sementara itu, jawaban pada pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) dengan mengelompokkan tema-tema utama dari respon siswa (Al-Faruq et al., 2022). Hasil analisis ini diharapkan memberikan gambaran mengenai dampak kegiatan PKM terhadap pemahaman siswa tentang teknologi digital, minat mereka terhadap materi, serta efektivitas sesi praktikum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema "Pelatihan Pembuatan UI/UX Menggunakan Figma Pada Siswa SMK Daan Mogot Strada" telah sukses dilaksanakan dalam tiga sesi terstruktur di SMK Daan Mogot Strada, dengan melibatkan 46 siswa dari jurusan Animasi, khususnya kelas Animasi 1 dan animasi 2.

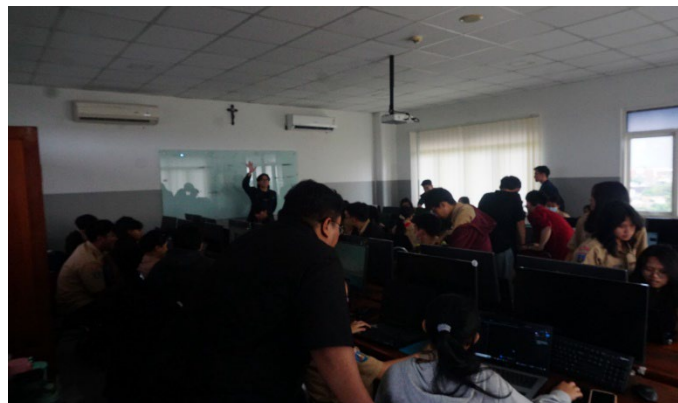


Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Kegiatan Praktikum Figma

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan dengan cara memberikan ceramah arahan mengenai materi secara teori yang berisikan dasar-dasar pembelajaran UI/UX kepada siswa-siswa dan setelah itu diskusi disertai tanya-jawab guna mereview daya tangkap siswa akan materi teori yang disampaikan seperti pada gambar 1. Setelah pemaparan teori diadakan demonstrasi akan materi kegiatan praktikum menggunakan aplikasi *figma*, yang bermaksud dapat memberikan pengarahan secara langsung tahapan-tahapan pembuatan ui/ux tersebut, yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Pendampingan kepada siswa-siswi

Pada gambar 3 dilakukanlah pendampingan langsung secara individual kepada tiap siswa-siswi agar lebih memahami materi keseluruhan yang disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat ini. Setelah itu siswa-siswi langsung diberikan soal untuk langsung dipraktikkan sesuai imajinasi dan kreatifitas mereka.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan serta analisis kuesioner yang diberikan setelah pelatihan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkenalkan dan meningkatkan pengetahuan

serta keterampilan siswa terkait literasi digital, khususnya di bidang Big Data serta dasar-dasar desain *UI/UX*.

Temuan ini menunjukkan bahwa materi mengenai Big Data dan *UI/UX* dapat ditransfer secara efektif kepada siswa SMK Daan Mogot Strada khususnya siswa jurusan Animasi. Hal tersebut sejalan dengan konsep *experiential learning* yang diungkapkan oleh Kolb & Kolb (2020), di mana pembelajaran berbasis pengalaman langsung memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Pemanfaatan platform *Figma* selama praktikum turut memperkuat pendekatan ini, karena *Figma* menyediakan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa yang sudah akrab dengan perangkat lunak desain visual.

Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan keterkaitan yang erat antara kemampuan desain visual yang selama ini dipelajari di jurusan Animasi, dengan keterampilan dasar dalam *UI/UX*. Hal ini mendukung pernyataan Nielsen (2021) bahwa aspek *UI/UX* tidak hanya berfokus pada sisi teknis antarmuka, tetapi juga melibatkan unsur estetika dan kenyamanan visual, yang sudah menjadi bagian dari pembelajaran di dunia animasi. Jika dibandingkan dengan studi Pratama & Sari (2022), yang mengungkapkan bahwa integrasi materi *UI/UX* ke dalam kurikulum pendidikan vokasi masih minim dan memerlukan pendekatan praktikum agar lebih optimal, PKM ini menunjukkan hasil yang menggembirakan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi teknologi digital di kalangan siswa vokasi, khususnya dalam hal pemahaman konsep Big Data dan penerapan prinsip dasar *UI/UX*. Lebih jauh, kegiatan ini membuktikan bahwa keterampilan digital seperti *UI/UX* tidak hanya relevan bagi siswa jurusan teknologi informasi, tetapi juga bermanfaat untuk bidang lain seperti animasi. Implikasi dari hasil ini adalah perlunya sinergi yang lebih kuat antara institusi pendidikan dengan kebutuhan industri, terutama dalam hal kesiapan menghadapi perkembangan teknologi digital. Dengan memperkenalkan konsep-konsep seperti *UI/UX* sejak di jenjang SMK, diharapkan lulusan dapat memiliki kompetensi yang lebih siap untuk bersaing di industri kreatif dan digital.

Untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran, dibagikan kuesioner umpan balik kepada para siswa. Kuesioner tersebut mencakup empat aspek penilaian, yaitu: Edukatif, Objektif, Akuntabel, dan Transparan. Setiap siswa diminta memberikan penilaian pada skala 1 hingga 4, dengan 4 sebagai nilai tertinggi.

Dari total 46 siswa yang mengisi kuesioner, berikut adalah rata-rata penilaian yang diperoleh:

Tabel 1. Hasil Umpan Balik

No	Komponen	Rata-Rata Penilaian
1	Edukatif	3,89
2	Objektif	3,86
3	Akuntabel	3,91
4	Transparansi	3,93
	Jumlah Responden (Total)	46
	Jumlah Narasumber	6

Berdasarkan hasil umpan balik yang diperoleh dari siswa kegiatan, dapat dianalisis dan dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Edukatif (Skor: 3,89)

Aspek ini mengukur sejauh mana kegiatan memberikan manfaat edukasi serta relevansinya dengan kebutuhan siswa. Nilai 3,89 menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa kegiatan ini memberikan nilai tambah yang signifikan, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Namun, terdapat beberapa masukan dari siswa yang mengindikasikan perlunya penyesuaian konten agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman dan latar belakang yang beragam. Untuk meningkatkan aspek ini di masa mendatang, dapat dilakukan evaluasi kebutuhan sebelum kegiatan dilaksanakan, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih terpersonalisasi dan sesuai dengan harapan siswa.

2. Aspek Objektif (Skor: 3,86)

Aspek objektif menilai kesesuaian materi dengan kondisi nyata siswa, termasuk tantangan dan kebutuhan praktis yang mereka hadapi. Skor 3,86 mencerminkan bahwa materi yang diberikan telah cukup relevan dengan konteks siswa, meskipun masih ada ruang untuk memperkaya contoh kasus atau studi lapangan agar lebih aplikatif. Beberapa siswa menyarankan agar materi dilengkapi dengan data atau referensi yang lebih aktual, sehingga dapat memperkuat kredibilitas dan ketepatan sasaran. Dengan demikian, pendalaman terhadap profil siswa dan konteks pekerjaan mereka akan membantu meningkatkan objektivitas materi di kegiatan selanjutnya.

3. Aspek Akuntabel (Skor: 3,91)

Indikator akuntabel mengukur kejelasan penyampaian materi serta kemudahan siswa dalam memahami konten yang disajikan. Skor tinggi (3,91) menunjukkan bahwa metode penjelasan yang digunakan selama kegiatan dinilai sistematis dan mudah diikuti. Namun, untuk mempertahankan sekaligus meningkatkan kualitas ini, dapat diterapkan teknik penyampaian yang lebih interaktif, seperti penggunaan studi kasus, simulasi, atau alat bantu visual yang lebih dinamis. Selain itu, peningkatan waktu untuk sesi tanya jawab juga dapat memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang merata terhadap materi.

4. Aspek Transparan (Skor: 3,93)

Aspek transparan mengevaluasi tingkat keterbukaan dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan skor tertinggi (3,93), dapat disimpulkan bahwa siswa merasa sangat terlibat dalam setiap sesi, baik diskusi, tanya jawab, maupun praktik langsung. Hal ini sejalan dengan tujuan kegiatan yang dirancang secara partisipatif. Keberhasilan ini dapat dipertahankan dengan terus mendorong partisipasi aktif, misalnya melalui pembagian kelompok diskusi yang lebih kecil, pemanfaatan teknologi polling untuk umpan balik real-time, atau pemberian tantangan praktis yang mendorong kolaborasi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang mengangkat tema "Pelatihan Pembuatan UI/UX Menggunakan Figma Pada Siswa SMK Daan Mogot Strada" telah terlaksana dengan baik di SMK DAMOS, melibatkan 46 siswa jurusan Animasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa, terutama mengenai konsep dasar Big Data dan pentingnya desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dalam dunia digital modern.

siswa terlihat cukup antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan pendekatan interaktif dan praktis seperti penyampaian materi, sesi diskusi, dan kuis, serta praktik langsung menggunakan Figma. Metode ini terbukti membantu siswa memahami teori dan menerapkannya. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran melalui tindakan, yang cocok

untuk siswa sekolah menengah kejuruan. Dari hasil kuesioner menunjukkan, kegiatan telah memenuhi ekspektasi siswa dengan cukup baik, menurut skor rata-rata di atas 3,80 untuk semua indikator penilaian (Edukatif, Objektif, Akuntabel, dan Transparansi). Namun, pada aspek objektif (3,86), masih ada ruang untuk perbaikan dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan khusus siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa masuknya teknologi digital kontemporer seperti Big Data dan UI/UX ke dalam lingkungan pendidikan vokasi sangat penting. Hal ini tidak hanya menjembatani perbedaan antara dunia pendidikan dan bisnis, tetapi juga mendorong siswa untuk terus berkembang untuk mengatasi tantangan era digital. Akibatnya, aktivitas seperti ini harus terus dikembangkan dan diperluas, terutama untuk membantu generasi muda mempersiapkan diri untuk transformasi digital bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Lucia Maria Suprihatin, S.pd. selaku kepala SMK DAAN MOGOT STRADA
2. Bpk Mulyanto, S.Sn. selaku Ka.Bag. Teknik dan pendamping siswa peserta PKM
3. Bpk Adimas Apriyanto, S.Kom. selaku Ka.Humas dan pendamping siswa peserta PKM.
4. Siswa SMK DAAN MOGOT STRADA kelas XI jurusan Animasi, sebagai peserta PKM

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & AUFAN, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, *4*(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, *4*(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, *12*(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Ayu, I. W., Zulkarnaen, Z., & Fitriyanto, S. (2022). Budaya Digital Dalam Transformasi Digital Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, *5*(1), 20–25. <https://doi.org/10.58406/jpml.v5i1.922>
- Bambang Suprianto. (2023). Literature Review: Penerapan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, *8*(2), 123–128. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i2.3015>
- Fauzan, R., & Radlya, N. R. (2018). Pengembangan Sistem E-Ukm (Electronic Ukm) Berbasis Cloud Computing Dengan Jenis Layanan Saas (Software As a Service) Pada Sentra Industri Sepatu Di Kota Bandung. *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, *3*(2), 56. <https://doi.org/10.32897/infotronik.2018.3.2.104>
- Islah, K. (2018). Peluang dan tantangan pemanfaatan teknologi big data untuk mengintegrasikan pelayanan publik pemerintah. *Jurnal Reformasi Administrasi: Jurnal Ilmiah Untuk ...*, *5*(1), 130–138. <https://doi.org/10.31334/reformasi.v5i2.272>
- Junanda, D. A., & Yunita, Y. (2023). Perancangan UI/UX Pendaftaran Siswa Baru Dengan Metode User Centered Design Pada Sekolah Smp Islam Al-Muttaqin. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, *4*(2), 146–156. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v4i2.2220>

Saepudin, A., Juhana, A., & Rinjani, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.55635/jic.v9i2.191>

Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>