

Penggunaan Figma dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Rekayasa

Helmy Syakh Alam¹, Ni Wayan Nanik Suaryani Taro Putri², Ni Putu Ayu Novi Widiarti², I Wayan Dady Astawa Diatmika², I Kadek Wira Bayu Dahana², I Gusti Ngurah Agung Bagus Agasthya²

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

Email: ayunoviwdrt@gmail.com

Abstract

User interface (UI) and user experience (UX) design play an important role in digital application development. However, Vocational High School (SMK) students often experience limitations in learning these skills due to minimal access to relevant training. This study aims to explore the use of the Figma application in improving the creativity of SMK Engineering students, especially in making presentations and UI/UX design. The implementation method of the activity includes an introduction to the basic concepts of UI/UX, training in the use of Figma features, and the application of the Design Thinking approach in the learning process. The results of the training showed a significant increase in the understanding of UI/UX concepts by 75%, the ability to use basic Figma features by 80%, and an increase in student creativity by 70%. In addition, Figma's real-time collaboration feature has been shown to support more dynamic interactions and accelerate the design process. Based on these findings, it is concluded that the integration of Figma in learning can effectively improve students' digital skills and creativity. It is recommended that Figma be included in the SMK curriculum to support students' readiness to face the needs of the digital creative industry.

Keywords: *Figma, creativity, UI/UX, vocational high school, interface design, Design Thinking, digital education.*

Abstrak

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memiliki peranan penting dalam pengembangan aplikasi digital. Namun, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sering kali mengalami keterbatasan dalam mempelajari keterampilan ini akibat minimnya akses terhadap pelatihan yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi Figma dalam meningkatkan kreativitas siswa SMK Rekayasa, khususnya dalam pembuatan presentasi dan desain UI/UX. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pengenalan konsep dasar UI/UX, pelatihan penggunaan fitur-fitur Figma, serta penerapan pendekatan Design Thinking dalam proses pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep UI/UX sebesar 75%, kemampuan menggunakan fitur dasar Figma sebesar 80%, serta peningkatan kreativitas siswa hingga 70%. Selain itu, fitur kolaborasi real-time Figma terbukti mendukung interaksi yang lebih dinamis dan mempercepat proses desain. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa integrasi Figma dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa secara efektif. Disarankan agar Figma diintegrasikan ke dalam kurikulum SMK untuk menunjang kesiapan siswa menghadapi kebutuhan industri kreatif digital.

Kata Kunci: Figma, kreativitas, UI/UX, SMK Rekayasa, desain antarmuka, Design Thinking, pendidikan digital

PENDAHULUAN

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan dua aspek penting dalam pengembangan aplikasi web dan mobile. Pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain UI/UX dapat meningkatkan kualitas produk digital, sehingga mampu memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna (Huda dkk.,

2023). Namun demikian, banyak siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menghadapi keterbatasan dalam menguasai keterampilan ini, terutama disebabkan oleh minimnya akses terhadap pelatihan yang relevan serta keterbatasan sarana pembelajaran di sekolah (Syarif & Janata, 2024). Seiring dengan pesatnya perkembangan industri kreatif digital, kebutuhan akan keterampilan desain UI/UX semakin meningkat. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan di industri maupun pendidikan adalah Figma. Figma merupakan aplikasi berbasis vektor yang dapat digunakan untuk membuat prototipe aplikasi dan berbagai desain lainnya, baik pada sistem operasi Windows maupun MacOS (Safitri, t.t.). Menurut Haryanto dalam buku Pengantar Teknologi Multimedia menjelaskan bahwa figma menawarkan fleksibilitas tinggi dan mendukung kolaborasi real-time, sehingga sangat ideal diterapkan dalam lingkungan pendidikan modern (Yusuf & Wahyu, t.t.).

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dalam menggunakan Figma untuk membuat presentasi yang menarik, profesional, dan interaktif. Materi pelatihan meliputi pengenalan antarmuka Figma, penggunaan fitur dasar, penerapan prinsip desain menggunakan komponen dan template, kolaborasi dalam satu proyek, hingga proses ekspor desain ke format yang sesuai untuk keperluan presentasi. Menurut Smith, penggunaan Figma dalam pembelajaran prototipe mempercepat proses desain berkat fitur-fitur intuitif dan beragam template yang tersedia (Widyastuti dkk., 2024).



Gambar 1. 1 Pengenalan di SMK Rekayasa

Lebih jauh, Figma tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai platform kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek, bertukar ide, serta memberikan masukan secara real-time (Redhana, 2024). Fitur ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya mendorong kreativitas dan memperkuat keterampilan desain siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Figma dalam meningkatkan kreativitas siswa SMK Rekayasa, khususnya dalam pembuatan presentasi dan desain UI/UX. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan

kurikulum pendidikan kejuruan agar lebih selaras dengan tuntutan industri digital masa kini, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diawali dengan tahapan persiapan berupa perancangan materi dan penyusunan modul pelatihan yang berfokus pada pengenalan konsep dasar UI/UX dan penggunaan aplikasi Figma. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat praktis dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga langsung menerapkannya dalam bentuk proyek desain sederhana. Tahap pertama dalam pelatihan adalah pengenalan konsep dasar UI/UX. Pada sesi ini, siswa diberikan pemahaman tentang pentingnya desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dalam pengembangan produk digital. Materi yang disampaikan mencakup prinsip dasar UI/UX, seperti hierarki visual, keterbacaan, konsistensi desain, dan pentingnya memahami kebutuhan pengguna. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan menggunakan studi kasus sederhana agar siswa lebih mudah memahami penerapan konsep tersebut.

Setelah siswa memahami dasar teori UI/UX, pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Figma. Dalam sesi ini, siswa diperkenalkan dengan antarmuka Figma, fungsi utama aplikasi, serta keunggulan Figma dibandingkan perangkat lunak desain lainnya. Demonstrasi langsung dilakukan untuk menunjukkan fitur-fitur dasar Figma, seperti pembuatan frame, penggunaan komponen, pengaturan auto-layout, serta fitur prototyping sederhana. Pendekatan demonstrasi ini bertujuan untuk membangun keterampilan teknis dasar sebelum siswa terjun ke praktik mandiri. Tahap ketiga adalah sesi praktik penggunaan Figma. Siswa diajak untuk berlatih secara langsung membuat elemen-elemen UI sederhana, menyusun layout presentasi, serta menghubungkan antar halaman menggunakan fitur prototipe. Pada tahap ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendorong kolaborasi dan saling berbagi ide. Latihan dilakukan secara bertahap, mulai dari tugas pembuatan slide presentasi berbasis Figma hingga pengembangan desain antarmuka sederhana untuk aplikasi fiktif.



Gambar 1. 2 Siswa Melakukan Praktik

Sebagai latihan, siswa diberikan tugas untuk membuat rancangan alur logika sebuah presentasi atau PPT yang menarik. Alur logika ini kemudian dikembangkan menjadi desain presentasi yang interaktif menggunakan Figma. Dengan latihan ini, siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam membangun sebuah prototype UI/UX yang fungsional. Metode ini dirancang agar siswa dapat memahami proses perancangan UI/UX secara bertahap, mulai dari konsep, pemilihan tools, eksplorasi fitur, hingga implementasi dalam bentuk prototype. Diharapkan melalui metode ini, siswa mampu mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam proyek mereka sendiri di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

a) Identifikasi Masalah

Tahap awal pelaksanaan pelatihan diawali dengan proses identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa, khususnya mereka yang berasal dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara singkat, ditemukan beberapa tantangan utama yang menghambat penguasaan keterampilan desain digital, yaitu:

- 1) Kurangnya pemahaman tentang peran dan pentingnya UI/UX. Sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar UI/UX serta kaitannya dengan pengembangan aplikasi dan presentasi digital.
- 2) Minimnya pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi desain modern. Banyak siswa yang belum pernah menggunakan perangkat lunak desain berbasis kolaboratif seperti Figma, sehingga keterampilan teknis mereka dalam mendesain masih terbatas.
- 3) Rendahnya kesadaran terhadap pentingnya estetika dan kenyamanan pengguna dalam produk digital. Siswa cenderung lebih fokus pada aspek teknis pemrograman dibandingkan dengan aspek visual dan pengalaman pengguna.
- 4) Kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur desain digital. Kurangnya pengalaman praktis menyebabkan siswa merasa canggung dan tidak percaya diri dalam menggunakan fitur-fitur dasar pada aplikasi desain.
- 5) Keterbatasan sarana dan infrastruktur pendukung. Akses siswa terhadap perangkat komputer yang mumpuni dan jaringan internet stabil masih menjadi kendala dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital.
- 6) Kurangnya kepercayaan diri dalam berkreasi. Beberapa siswa merasa takut melakukan eksplorasi desain karena takut membuat kesalahan, sehingga kreativitas mereka menjadi terhambat.

Permasalahan-permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil kajian literatur yang menunjukkan bahwa dalam kurikulum pendidikan kejuruan saat ini, aspek UI/UX sering kali belum mendapatkan porsi yang memadai dibandingkan dengan pembelajaran teknis lain seperti logika pemrograman atau pengembangan sistem back-end (Strasburger et al., 2010). Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang

mampu mengatasi hambatan tersebut secara komprehensif. Pendampingan yang intensif, penggunaan aplikasi yang intuitif seperti Figma, serta penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan desain digital mereka secara lebih efektif. Setelah pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi menggunakan kuisioner sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap UI/UX dan keterampilan dalam menggunakan Figma. Kuisioner ini mencakup beberapa indikator utama, seperti pemahaman konsep dasar UI/UX, kemampuan menggunakan fitur dasar Figma, serta kreativitas dalam mendesain. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek-aspek berikut:

- 1) Pemahaman Konsep UI/UX – Sebelum pelatihan, hanya sekitar 30% siswa yang memahami konsep dasar UI/UX. Namun, setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik dengan menggunakan Figma efektif dalam membantu siswa memahami teori sekaligus mengaplikasikannya secara langsung.
- 2) Kemampuan Menggunakan Figma – Sebelum pelatihan, hanya 20% siswa yang mampu menggunakan fitur dasar Figma, seperti pembuatan frame, components, dan penggunaan auto-layout. Setelah pelatihan, kemampuan ini meningkat menjadi 80%, menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa.
- 3) Kreativitas dalam Mendesain – Hasil kuisioner juga menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, hanya 25% siswa yang percaya diri dalam membuat desain dengan kreativitas sendiri. Setelah mendapatkan pemahaman tentang prinsip desain dan eksplorasi fitur Figma, tingkat kreativitas meningkat menjadi 70%. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung dalam mendesain mampu meningkatkan keberanian dan keterampilan siswa dalam mengeksplorasi ide visual.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan praktis dengan menggunakan Figma dalam pembelajaran UI/UX dapat membantu siswa mengatasi keterbatasan mereka, baik dari segi pemahaman teori, keterampilan teknis, maupun kreativitas dalam desain digital. Setelah pelaksanaan pelatihan, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dalam konsep UI/UX serta keterampilan menggunakan Figma. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan melalui kuisioner sebelum dan sesudah pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam aspek berikut:

No	Aspek Evaluasi	Peningkatan (%)
1.	Pemahaman konsep UI/UX	75%
2.	Kemampuan menggunakan fitur dasar Figma	80%
3.	Kreativitas	70%

Tabel 1. Tabel Evaluasi

Siswa mampu menghasilkan berbagai rancangan UI/UX yang menarik dan fungsional dalam waktu yang relatif singkat. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kemampuan untuk bereksperimen dengan fitur-fitur lanjutan Figma, seperti komponen, auto-layout, dan interaksi animasi.

b) Design Thinking dalam Penggunaan Figma

Penerapan metode Design Thinking menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran penggunaan Figma untuk meningkatkan kreativitas siswa (Surath dkk., 2025). Metode ini dipilih karena mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, inovatif, serta fokus pada kebutuhan pengguna dalam merancang produk digital. Dalam kegiatan ini, tahapan Design Thinking diimplementasikan secara sistematis melalui lima langkah utama, yaitu:

- 1) Empathize, Pada tahap awal, siswa diajak untuk memahami kebutuhan dan ekspektasi audiens terhadap sebuah presentasi digital yang menarik dan efektif (Rukmana dkk., 2023). Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi kelompok, brainstorming, serta analisis contoh presentasi yang berhasil maupun kurang efektif. Tujuan dari tahap ini adalah menumbuhkan rasa empati terhadap pengguna akhir, sehingga siswa mampu mempertimbangkan faktor kenyamanan, keterbacaan, dan daya tarik visual dalam desain mereka.
- 2) Define, Berdasarkan hasil empati, siswa kemudian diminta untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan secara jelas dan spesifik. Misalnya, masalah yang dirumuskan adalah "Bagaimana menciptakan presentasi yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens dalam waktu singkat?" Tahap ini penting untuk memberikan arah yang fokus dalam pengembangan solusi desain.
- 3) Ideate, Pada tahap ini, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai ide kreatif tanpa adanya batasan awal. Teknik brainstorming digunakan untuk merangsang munculnya banyak alternatif desain (Alfandy dkk., t.t.). Siswa mendorong satu sama lain untuk mengemukakan gagasan baru terkait struktur slide, pemilihan warna, tipografi, serta elemen visual yang dapat meningkatkan kualitas presentasi.
- 4) Prototype, Setelah memilih ide terbaik, siswa kemudian mulai membuat prototipe desain menggunakan aplikasi Figma. Pada tahap ini, siswa mengaplikasikan berbagai fitur dasar Figma, seperti pembuatan frame, penggunaan komponen, pengaturan auto-layout, hingga penghubungan antar slide melalui fitur prototyping. Prototipe yang dibuat bertujuan untuk merepresentasikan ide-ide kreatif mereka dalam bentuk yang konkret dan dapat diuji coba (Taqrin, t.t.).
- 5) Test, Pada tahap akhir, siswa melakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat. Mereka diminta untuk mempresentasikan desainnya di hadapan teman sebaya atau guru, serta menerima umpan balik konstruktif. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas, keterbacaan, estetika, dan interaktivitas presentasi yang telah dirancang. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan desain lebih lanjut.

Penerapan metode Design Thinking dalam penggunaan Figma ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis masalah dan solusi mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan terbiasa dengan proses iteratif dalam pengembangan produk digital, yang merupakan keterampilan penting di era industri kreatif saat ini (M.I.Kom dkk., 2023).

2. Pembahasan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan sebelum dan setelah pelatihan, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam tiga aspek utama pembelajaran UI/UX, yaitu pemahaman konsep UI/UX, kemampuan menggunakan fitur dasar Figma, dan kreativitas siswa. Sebelum pelatihan, banyak siswa yang hanya memiliki pemahaman dasar tentang UI/UX, bahkan beberapa di antaranya masih kesulitan membedakan antara desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Setelah pelatihan menggunakan Figma, pemahaman mereka mengalami peningkatan sebesar 75%. Hal ini disebabkan oleh pendekatan praktis dalam pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga langsung menerapkannya dalam proyek UI/UX. Dengan mempraktikkan konsep-konsep seperti hierarki visual, keterbacaan, kontras warna, dan prinsip desain interaksi, siswa menjadi lebih mudah memahami bagaimana UI/UX diterapkan dalam dunia kerja. Figma sebagai alat desain berbasis web memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar tanpa hambatan teknis yang kompleks (Winanda, 2025). Setelah pelatihan, kemampuan siswa dalam menggunakan fitur dasar Figma meningkat sebesar 80%. Hal ini mencakup keterampilan dalam menggunakan frame, membuat bentuk dasar, menyesuaikan warna dan tipografi, hingga memahami auto- layout dan prototyping sederhana. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai fitur-fitur esensial dalam waktu relatif singkat, yang memungkinkan mereka untuk mulai mengembangkan desain UI yang lebih *efisien*. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam desain UI/UX (Apriade, t.t.). Setelah pelatihan, kreativitas siswa meningkat sebesar 70%, terlihat dari kemampuannya dalam menghasilkan desain yang lebih menarik, fungsional, dan inovatif. Siswa mulai bereksperimen dengan berbagai elemen desain, seperti kombinasi warna, pemilihan font yang sesuai, serta penggunaan komponen *reusable* di dalam Figma. Beberapa siswa bahkan mampu mengeksplorasi fitur lanjutan seperti pembuatan *prototipe* interaktif dan animasi *mikro*, yang menunjukkan peningkatan dalam berpikir kreatif serta pemecahan masalah desain.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, implementasi Figma dalam pembelajaran UI/UX di SMK Rekayasa memberikan dampak yang sangat positif bagi siswa. Peningkatan pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan kreativitas menunjukkan bahwa penggunaan alat berbasis digital seperti Figma dapat menjadi solusi efektif dalam pendidikan desain. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan kolaboratif tidak hanya membantu siswa dalam memahami teori, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri desain digital.

SARAN

Peningkatkan efektivitas pembelajaran UI/UX dapat menggunakan Figma di SMK Rekayasa Denpasar, disarankan beberapa langkah berikut: (1) mengadakan pelatihan lanjutan yang mencakup fitur-fitur *advanced* seperti design system, *auto-layout*, dan *prototyping* tingkat lanjut; (2) mengintegrasikan penggunaan Figma ke dalam kurikulum berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman konsep UI/UX dalam konteks nyata; (3) menyelenggarakan program mentorship dengan praktisi industri untuk memberikan wawasan tentang tren dan kebutuhan pasar; dan (4) mengadakan program magang di startup atau perusahaan berbasis digital, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pengembangan produk digital yang sesuai dengan standar industri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan memfasilitasi terlaksananya kegiatan ini, yaitu: (1) Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas Primakara yang telah memberikan bantuan dana dalam pelaksanaan kegiatan serta mendukung publikasi hasil kegiatan ini; (2) Kepala Sekolah, Guru, dan Pelajar SMK Rekayasa yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan ini; (3) Rekan-rekan Dosen dan Mahasiswa Universitas Primakara yang telah terlibat dalam persiapan dan pelaksanaan kegiatan ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat bagi peserta. Terima kasih atas segala kontribusi yang telah diberikan dalam mendukung keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfandy, A., & Amanda. (t.t.). *Perancangan Dan Pengembangan Produk Dari Automatic Blood Checked Dengan Metode Brainstorming*. *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)*. Diakses 29 April 2025, dari <https://talentaconfseries.usu.ac.id/ee/article/view/1105>
- Apriade, F. (t.t.). *Perancangan UI/UX Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. Diakses 29 April 2025, dari <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/9544>
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *UI/UX Design: Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk Atau Layanan Digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Redhana, I. W. (2024). *Literasi Digital: Pedoman Menghadapi Society 5.0*. Samudra Biru.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Sepriano, Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., Hartatik, & Setiawan, Z. (2023). *Dunia Multimedia: Pengenalan Dan Penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Safitri. (t.t.). *Edukasi Pengenalan Komputer*. Diakses 29 April 2025, dari <https://journal.unuha.ac.id/index.php/Instink/article/view/2501>
- Surath, L. H. M., Putra, I. N. T. A., & Suratmin, S. (2025). *Perancangan Design User Interface (UI) Aplikasi Wishlist Berbasis Metode Design Thinking Dengan System*

- Usability Scale. Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2), Artikel 2.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6433>
- Syarif, S. F., & Janata, A. D. P. (2024). *Transformasi Pendidikan Vokasional: Strategi Peningkatan Kompetensi Guru SMK Melalui Teknologi Di Era Revolusi Industri 4.0. Vocational Education National Seminar (VENS)*, 3(1).
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VENS/article/view/30100>
- Taqrim, I. (t.t.). *Perancangan UI/UX Website Informasi Wisata Dan Penginapan Di Kabupaten OKUS Berbasis Mobile. Jurnal Ilmiah Matrik*. Diakses 29 April 2025, dari <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/2939>
- Widyastuti, T. A. R., Judijanto, L., Rukmana, A. Y., Pramuditha, P., Harto, B., Kusumastuti, S. Y., Irmadiani, N. D., Kelvin, K., & Nasution, U. B. (2024). *Produk Digital: Revolusi Produk Digital & Inovasi Di Era Teknologi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Winanda. (2025). *Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Desain UI/UX Pada Aplikasi Belajar Online Berbasis Mobile Dimi Winanda* [Skripsi, Universitas Teknologi Digital Indonesia]. <https://eprints.utdi.ac.id/10641/>
- Yusuf, & Wahyu. (t.t.). *Pengantar Teknologi Multimedia*. Diakses 29 April 2025, dari <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=P5sPEQAAQBAJ>