

# Perancangan UI/UX Aplikasi My-HMTK

1<sup>st</sup> Rizka Rahmadina  
Fakultas Teknik Elektro  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

rizkarahmadina@student.telkomuniversity.ac.id

2<sup>nd</sup> Anggunmeka Luhur Prasasti  
Fakultas Teknik Elektro  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

anggunmeka@telkomuniversity.ac.id

3<sup>rd</sup> Astri Novianty  
Fakultas Teknik Elektro  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

astrinovianty@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** — Perkembangan teknologi informasi di bidang komputer sangat mempengaruhi kehidupan mahasiswa, termasuk dalam hal komunikasi dan pengumpulan informasi. Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer (HMTK) berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial dan kepemimpinan mahasiswa serta memfasilitasi pertukaran informasi terkait jurusan. Namun, penggunaan jejaring sosial saat ini dinilai kurang efektif dalam menyebarkan informasi, yang menyebabkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik dan non-akademik menjadi tidak optimal. Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan aplikasi My-HMTK diusulkan. Aplikasi ini akan mengintegrasikan semua informasi yang relevan tentang kegiatan, acara, dan perkembangan jurusan, sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi, meningkatkan keterlibatan, memperbaiki komunikasi antara mahasiswa, serta mendukung kegiatan akademik dan pengembangan keterampilan sosial. Dengan demikian, mahasiswa akan lebih aktif dalam kegiatan jurusan, yang berdampak positif pada pencapaian akademik dan pembangunan identitas serta keterikatan dengan jurusan.

**Kata Kunci** : Teknologi Informasi, Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer (HMTK)

## I. PENDAHULUAN

Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer (HMTK) di Telkom University, Bandung, berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa Teknik Komputer untuk berbagi pengalaman, serta mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kerjasama tim, dan komunikasi. Himpunan ini juga mendidik mahasiswa agar mampu menyelaraskan ilmu pengetahuan dan kecakapan. Jurusan Teknik Komputer Telkom University mempelajari teknologi komputer, perangkat keras, dan perangkat lunak, yang mencakup desain, pengembangan, dan pengelolaan sistem komputer.

Perkembangan teknologi informasi, khususnya komputer, telah mendorong pemakainya untuk lebih memahami dan bijak menggunakan teknologi, termasuk media sosial[1]. Media sosial, sebagai media daring, memudahkan partisipasi, distribusi, dan pembuatan konten bagi penggunanya. Hal ini memungkinkan optimalnya penerimaan dan pengiriman informasi, baik secara personal maupun kelompok.

Jejaring sosial berperan penting sebagai ruang bagi komunitas dengan minat dan keahlian serupa untuk saling mengenal dan berinteraksi[2]. Dalam konteks akademik dan non-akademik, media sosial dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Di Indonesia, sekitar 90% dari 143 juta pengguna internet adalah pengguna media sosial, menjadikannya alat yang efektif untuk berkomunitas dan berkomunikasi.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Pengertian UI/UX

*User Interface* (UI) adalah aspek yang berkaitan dengan tampilan visual dan interaksi antara pengguna dan sistem. UI mencakup desain tata letak, warna, tipografi, ikon, dan elemen visual lainnya yang mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi[3].

*User Experience* (UX) adalah aspek yang berkaitan dengan keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau sistem[3]. UX mencakup berbagai faktor, seperti kegunaan, kegunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Tujuan utama dari UX adalah untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna.

### B. Prinsip Desain UI/UX

Prinsip desain UI/UX berfokus pada menciptakan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Beberapa prinsip desain UI/UX yaitu :

1. Kegunaan (Usability) terhadap sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks penggunaan yang ditentukan.
2. Konsistensi (Consistency) dalam desain UI/UX berarti menggunakan elemen desain yang serupa dalam berbagai bagian aplikasi untuk menciptakan pola yang dapat dikenali dan dipahami oleh pengguna.
3. Keterbacaan (Readability) dalam sejauh mana teks dalam antarmuka dapat dengan mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterbacaan termasuk ukuran font, jenis font, dan kontras warna.
4. Aksesibilitas (Accessibility) dalam sejauh mana aplikasi dapat diakses dan digunakan oleh orang-orang dengan berbagai jenis disabilitas. Desain yang inklusif memastikan bahwa semua pengguna, termasuk yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif, dapat menggunakan aplikasi dengan efektif.
5. Feedback (Umpan Balik). Memberikan umpan balik yang sesuai kepada pengguna tentang tindakan mereka dan status sistem adalah prinsip penting dalam desain UX. Umpan balik yang tepat waktu dan jelas membantu pengguna memahami apakah tindakan mereka berhasil atau perlu diperbaiki[4].

### C. Teknologi dan Alat dalam Perancangan UI/UX

Figma adalah salah satu alat prototyping yang paling populer dan banyak digunakan dalam perancangan UI/UX. Figma memungkinkan desainer untuk membuat desain antarmuka yang interaktif dan kolaboratif dengan mudah. Salah satu keunggulan utama Figma adalah kemampuannya untuk bekerja secara real-time, di mana beberapa desainer dapat berkolaborasi dalam satu proyek secara simultan.

Figma menyediakan berbagai fitur seperti pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe interaktif yang dapat diuji oleh pengguna. Dengan antarmuka yang intuitif dan alat desain yang canggih, Figma memungkinkan desainer untuk membuat, berbagi, dan menguji ide desain dengan cepat dan efisien. Fitur kolaborasi dan komentar langsung juga mempermudah komunikasi antara anggota tim dan pemangku kepentingan, sehingga seluruh proses desain dapat berjalan lebih lancar dan terorganisir. Oleh karena itu, Figma menjadi pilihan utama bagi banyak desainer UI/UX dalam membuat prototipe yang mendukung pengembangan aplikasi yang user-friendly dan fungsional.

## III. METODE

Pada penelitian ini menggunakan Metode Design Thinking, yang dimana Design Thinking adalah pendekatan berpusat pada pengguna yang digunakan dalam proses desain UI/UX untuk memecahkan masalah kompleks dengan cara yang inovatif dan kreatif. Metodologi ini terdiri dari lima tahap utama: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian.

Tahap pertama, empati, melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna melalui penelitian dan observasi langsung. Pada tahap definisi, desainer merumuskan masalah yang jelas berdasarkan wawasan yang diperoleh dari tahap empati.

Tahap ideasi mendorong desainer untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif melalui brainstorming dan teknik berpikir lateral. Setelah itu, desainer membangun prototipe, yaitu model awal dari solusi yang diusulkan, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menyempurnakan ide.

Tahap terakhir adalah pengujian, di mana prototipe diujicobakan dengan pengguna sebenarnya untuk mengumpulkan umpan balik dan iterasi lebih lanjut. Dengan pendekatan iteratif dan kolaboratif, Design Thinking memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan UI/UX aplikasi My-HMTK, penulis mengimplementasikan metodologi Design Thinking untuk memastikan aplikasi ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Pada tahap empati, penulis melakukan survei dan wawancara dengan mahasiswa Teknik Komputer Telkom University untuk memahami kesulitan yang mereka hadapi dalam mengakses informasi terkait kegiatan jurusan.

Berdasarkan temuan ini, penulis mendefinisikan masalah utama yaitu ketidakefektifan penyebaran informasi melalui media sosial. Pada tahap ideasi, penulis mengembangkan

berbagai konsep desain yang fokus pada akses informasi yang mudah dan terstruktur. Penulis kemudian membangun beberapa prototipe menggunakan Figma, yang memungkinkan penulis untuk membuat desain interaktif dan menerima umpan balik dari pengguna secara real-time.

Pengujian prototipe dilakukan dengan melibatkan pengguna sebenarnya, yang memberikan wawasan berharga tentang kelebihan dan kekurangan desain yang telah dibuat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi My-HMTK dengan UI/UX yang dirancang secara efektif meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik dan non-akademik, serta mempermudah komunikasi antara mahasiswa dan dosen.

### A. Target Pengguna

Aplikasi My-HMTK ditujukan untuk mahasiswa program studi Teknik Komputer di Telkom University, Bandung. Pengguna utama aplikasi ini adalah mahasiswa yang aktif dalam kegiatan akademik dan non-akademik, serta tertarik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan melalui partisipasi dalam Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer (HMTK).

Aplikasi ini juga berguna bagi dosen dan staf administrasi yang ingin mempromosikan acara dan kegiatan jurusan kepada mahasiswa, serta memfasilitasi komunikasi yang efisien antara pengajar dan peserta didik. Dengan fokus pada pengguna mahasiswa, aplikasi My-HMTK dirancang untuk memudahkan akses informasi, meningkatkan keterlibatan dalam komunitas jurusan, dan memperkuat identitas serta keterikatan mahasiswa dengan program studi Teknik Komputer.

### B. Fitur Aplikasi

Aplikasi My-HMTK dirancang dengan serangkaian fitur yang komprehensif untuk mendukung kebutuhan anggota Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer, berikut rangkaian fitur yang terdapat pada aplikasi My-HMTK :

TABEL 1.  
User Interface Role Admin

User Interface	Fungsionalitas
<i>Splash Screen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah ikon aplikasi My-HMTK diklik, aplikasi akan berjalan dan menampilkan logo lalu masuk ke menu <i>Start</i>.</li> </ul>
<i>Start</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat pilihan tombol untuk <i>Login</i> SSO atau <i>Login</i> Admin.</li> </ul>
<i>Login Admin</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i></li> <li>Masuk ke menu <i>Dashboard</i> jika klik tombol "Login".</li> </ul>
<i>Dashboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat informasi <i>Account Setup</i>, jumlah file materi saat ini, jumlah foto dan jumlah data pesanan.</li> </ul>
<i>Account</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan informasi Nama dan <i>Email</i> pemilik akun.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan Nama, <i>Email</i>, <i>Password</i> dan <i>Confirm Password</i> lalu klik tombol “Simpan” untuk <i>edit profile</i>.</li> </ul>	<i>Material Bank</i>	<p>menambah halaman <i>Material Bank</i> pada <i>user</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Material Bank</i>” untuk melihat daftar <i>Material Bank</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>
<i>Drawer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan sejumlah tombol fitur yang terdapat pada aplikasi yaitu <i>Dashboard</i>, <i>Activity</i>, <i>Fun TK</i>, <i>Shop</i>, <i>Laboratory</i>, <i>Aspiration</i>, <i>Material Bank</i>, <i>Timeline</i>, <i>About Us</i>, <i>Vision &amp; Mision</i>, <i>BPH HMTK</i> dan <i>Logout</i>.</li> </ul>	<i>Timeline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Timeline</i>” untuk melihat <i>Timeline</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> oleh <i>user</i> pada halaman <i>timeline user</i>.</li> </ul>
<i>Activity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>Activity</i>” untuk menambah halaman <i>Activity</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Activity</i>” untuk melihat daftar <i>Activity</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>	<i>About Us</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>About Us</i>” untuk menambah halaman <i>About Us</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>About Us</i>” untuk melihat daftar <i>About Us</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>
<i>Fun TK</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>Fun TK</i>” untuk menambah halaman <i>Fun TK</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Fun TK</i>” untuk melihat daftar <i>Fun TK</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>	<i>Vision &amp; Mision</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>Vision &amp; Mision</i>” untuk menambah halaman <i>Vision &amp; Mision</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Vision &amp; Mision</i>” untuk melihat daftar <i>Vision &amp; Mision</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>
<i>Shop</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>Produk</i>” untuk menambah produk yang ada pada halaman <i>Shop</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Shop</i>” untuk melihat daftar produk apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Pemesan</i>” untuk melihat siapa saja yang sudah memesan produk di menu <i>Shop</i>.</li> </ul>	<i>BPH HMTK</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>BPH HMTK</i>” untuk menambah halaman <i>BPH HMTK</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>BPH HMTK</i>” untuk melihat daftar <i>BPH HMTK</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>
<i>Laboratory</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>Laboratory</i>” untuk menambah halaman <i>Laboratory</i> pada <i>user</i>.</li> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Laboratory</i>” untuk melihat daftar <i>Laboratory</i> apa saja yang sudah di <i>upload</i> pada halaman <i>user</i>.</li> </ul>	<i>Logout</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat <i>pop up</i> “ingin <i>Logout</i>?” lalu klik “OK” untuk keluar dari aplikasi.</li> </ul>
<i>Aspiration</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Daftar <i>Aspirasi</i>” untuk melihat siapa saja yang sudah mengirimkan aspirasi.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat tombol “Tambah <i>Material Bank</i>” untuk</li> </ul>		

TABEL 2.  
User Interface Role User

<i>User Interface</i>	Fungsionalitas
<i>Splash Screen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah ikon aplikasi My-HMTK diklik, aplikasi akan berjalan dan menampilkan logo lalu masuk ke menu <i>Start</i>.</li> </ul>
<i>Start</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat pilihan tombol untuk <i>Login SSO</i> atau <i>Login Admin</i>.</li> </ul>
<i>Login SSO</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i>.</li> </ul>

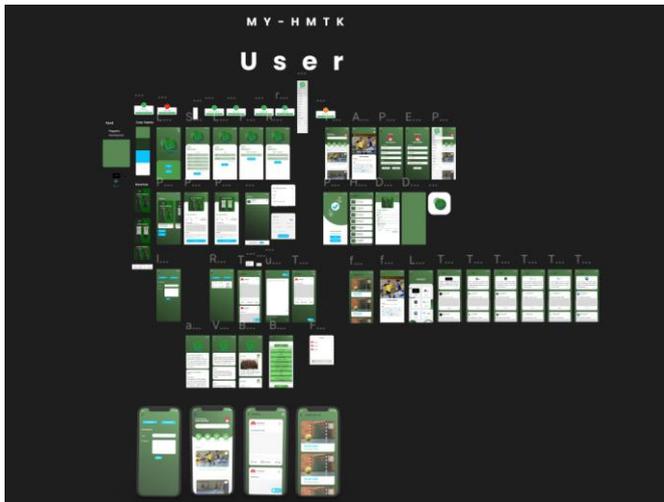
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Masuk ke menu <i>Home</i> jika klik tombol “<i>Login</i>”.</li> </ul>
<i>Home</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat menu <i>Activity</i> yang dapat di <i>scroll</i> untuk mengetahui info seputar kegiatan HMTK.</li> <li>Terdapat beberapa tombol seperti <i>Shop</i>, <i>Fun TK</i>, <i>Laboratory</i>, dan <i>Aspiration</i>.</li> </ul>
<i>Account</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan informasi Nama, NIM, No Telp dan <i>Email</i> pemilik akun.</li> <li>Terdapat tombol “<i>Edit Account</i>” untuk mengganti Nama, <i>Email</i>, <i>Password</i> dan <i>Confirm Password</i> lalu klik tombol “<i>Simpan</i>” untuk edit akun.</li> </ul>
<i>Drawer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan sejumlah tombol fitur yang terdapat pada aplikasi yaitu <i>Home</i>, <i>Account</i>, Sejarah TK, Visi misi TK, BPH HMTK, <i>Timeline</i>, <i>Shop</i>, <i>Fun TK</i>, <i>Laboratory</i>, <i>Aspirasi</i>, <i>Material Bank</i> dan Butuh Bantuan.</li> </ul>
<i>Activity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan berita utama seputar Himpunan, prestasi mahasiswa Teknik Komputer, event atau Program Kerja (Proker) yang sedang berjalan dalam Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer (HMTK).</li> <li>Menampilkan informasi detail mengenai berita yang ditampilkan.</li> </ul>
Sejarah TK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan pengertian Teknik Komputer hingga sejarah berdirinya Teknik Komputer.</li> </ul>
Visi Misi TK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan Visi Misi Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer.</li> </ul>
BPH HMTK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan Logo Kabinet, foto pengurus Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer hingga Filosofi Logo Kabinet yang sedang berjalan.</li> </ul>
<i>Timeline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sosial media aplikasi My-HMTK.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>E-Commerce</i> aplikasi My-HMTK.</li> <li>Menampilkan berbagai macam produk dari Himpunan Mahasiswa</li> </ul>

<i>Shop</i>	<p>yang dapat dibeli oleh pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tombol “<i>My Cart</i>” pengguna dapat melihat semua produk yang sudah dimasukkan ke keranjang.</li> <li>Pengguna dapat menyelesaikan pesanan dengan berbagai macam metode pembayaran.</li> <li>tombol “<i>History</i>” merupakan riwayat pemesanan pengguna.</li> </ul>
<i>Fun TK</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan info seputar pelaksanaan kegiatan olahraga mahasiswa Teknik Komputer.</li> <li>Klik gambar pada <i>Fun TK</i> untuk menampilkan informasi detail mengenai pelaksanaan kegiatan olahraga yang sedang maupun yang akan diselenggarakan.</li> </ul>
<i>Laboratory</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan halaman 6 <i>Laboratory</i> yang berisikan Laboratorium yang ada di Teknik Komputer.</li> <li>Menampilkan informasi yang diberikan oleh Asisten Lab.</li> </ul>
Aspirasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan halaman “<i>Input Aspirasi</i>” yang merupakan fitur yang dipergunakan sebagai tempat keluhan terkait permasalahan perkuliahan.</li> <li>Tombol “<i>Riwayat Aspirasi</i>” isi dari aspirasi yang sudah di inputkan oleh pengguna.</li> </ul>
<i>Material Bank</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan kumpulan materi pembelajaran hingga contoh soal latihan maupun ujian semua mata kuliah yang ada di jurusan Teknik Komputer dari tingkat 1 hingga tingkat 4.</li> </ul>
Butuh Bantuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan halaman “<i>linktr.ee</i>” dan dapat memilih opsi butuh bantuan dengan menghubungi <i>chat</i> admin atau via Instagram.</li> </ul>

### C. Hasil Akhir

Penelitian ini menghasilkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal untuk aplikasi My-HMTK. Melalui metode desain iteratif dan pendekatan berbasis kebutuhan pengguna,

elemen-elemen penting yang diidentifikasi meliputi navigasi yang intuitif, tata letak yang rapi, dan penggunaan warna yang konsisten. Uji coba yang dilakukan menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi, dengan penurunan signifikan dalam kesalahan penggunaan. Desain akhir juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang relevan dengan kebutuhan anggota Himpunan Mahasiswa Teknik Komputer, seperti informasi kegiatan di himpunan, penjualan *merchandise*, dan komunikasi antar anggota, yang semuanya berhasil diimplementasikan dengan baik.



GAMBAR 2.  
UI/UX Desain Role User

Gambar 1. UI/UX Desain Role Admin

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan prinsip-prinsip UI/UX yang tepat dalam perancangan aplikasi My-HMTK dapat secara signifikan meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan aplikasi. Desain yang dihasilkan tidak hanya memperbaiki aspek estetika antarmuka tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya pendekatan iteratif dan berbasis pengguna dalam proses desain, serta memberikan panduan praktis untuk pengembangan aplikasi serupa di masa depan. Dengan demikian, aplikasi My-HMTK diharapkan dapat mendukung kegiatan organisasi dengan lebih baik dan memberikan nilai tambah bagi anggotanya.

## REFERENSI

- [1] E. Fariyatul Fahyuni, "TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI (PRINSIP DAN APLIKASI DALAM STUDI PEMIKIRAN ISLAM)," 2017.
- [2] I. Rizky Putri, "Aktivisme digital dan pemanfaatan media baru sebagai pendekatan pemberdayaan masyarakat atas isu lingkungan," 2022.
- [3] H. Dafitri *dkk.*, "Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma," 2023.
- [4] W. Muslimin dan E. Zuraidah, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design," *Media Online*, vol. 4, no. 2, hlm. 746–756, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1081.