

PELATIHAN DESIGN UI/UX DALAM MEMBANGUN WEBSITE PADA RW.013 CIPINANG MELAYU JAKARTA TIMUR

Lusa Indah Prahartiwi¹, Wulan Dari^{2*}, Endang Pujiastuti³, Yuyun Yuningsih⁴

^{1,2,3,4}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Jatiwaringin Raya No. 2, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur

e-mail: lusa.lip@nusamandiri.ac.id¹, wulan.wld@nusamandiri.ac.id^{2*}, endang.epj@nusamandiri.ac.id³,

yuyun.yyg@nusamandiri.ac.id⁴

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

Rukun Warga is a community institution that was formed through deliberation of neighborhood association administrators in order to provide government services to the community that are recognized by the local government. However, along with the rapid development of information, the services provided by RW administrators. 013 Cipinang Melayu is still not optimal because it still uses a manual system. There is no information system to find out any information available in the RW area. 013 Cipinang Melayu is one of the obstacles in the field. Therefore, it is hoped that this web-based information system can reduce the risks faced by manual systems so that the services provided can be more effective and efficient. The results of this community service activity are in the form of a website-based community information system. By determining an attractive user interface/appearance of a website and the UX designer is tasked with determining how the website operates so as to produce an information system with a user interface that is effective for use. With this information system, it is hoped that it will make it easier for RW administrators and the public to collect data or obtain information.

Keywords: Information Systems; UI/UX Design; Website.

Abstrak

Rukun warga merupakan lembaga masyarakat yang dibentuk melalui musyawarah pengurus rukun tetangga dalam rangka memberikan pelayanan pemerintah untuk masyarakat yang diakui oleh pemerintah daerah. Namun, seiring dengan perkembangan informasi yang pesat, pelayanan yang diberikan oleh pengurus RW. 013 cipinang melayu masih belum maksimal karena masih menggunakan sistem manual. Tidak adanya sistem informasi untuk mengetahui data setiap informasi yang ada di wilayah RW. 013 Cipinang Melayu menjadi salah satu kendala dilapangan. Oleh karena itu sistem informasi berbasis web ini diharapkan dapat mengurangi resiko yang dihadapi oleh sistem manual sehingga pelayanan yang diberikan dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sistem informasi rukun warga berbasis website. Dengan menentukan user interface/tampilan sebuah website yang menarik dan desainer UX bertugas menentukan bagaimana website tersebut beroperasi sehingga menghasilkan sistem informasi dengan user interface yang efektif untuk digunakan. Dengan adanya sistem informasi tersebut, diharapkan dapat mempermudah pengurus RW maupun masyarakat dalam urusan pendataan ataupun mendapatkan informasi.

Kata kunci: Sistem Informasi; Design UI/UX; Website.

PENDAHULUAN

Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. Oleh karena itu,

dengan adanya teknologi komputer, manusia diharapkan dapat membuat inovasi yang lebih baik lagi dalam peningkatan sistem informasi[1]. Dalam era teknologi informasi ditandai oleh kecepatan serta kemudahan dalam mendapatkan informasi

yang sedang dibutuhkan[2]. Salah satu teknologi tersebut adalah perangkat komputer dan juga smartphone yang memiliki manfaat untuk mengelola, mengakses dan menyebarkan berbagai informasi, dengan kemudahan akses informasi yang didapat menimbulkan banyak perubahan di masyarakat termasuk dalam hal mencari informasi kegiatan yang diselenggarakan oleh RW setempat.[3]

Situs web merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi. Informasi tersebut dapat berupa publikasi, promosi, juga komunitas di dunia maya. Eksistensi situs web telah menyampaikan kemudahan bagi penggunaannya yaitu pengguna tidak perlu datang secara eksklusif untuk mencari informasi terkait dengan tempat tersebut. Cukup membuka internet pengguna dapat mencari informasi yang diinginkan melalui situs web tersebut[4]. Sistem informasi yang efisien & efektif, membantu mengoptimalkan proses bisnis, meningkatkan pengalaman pengguna, serta meningkatkan produktivitas[5].

RW. 013 Kelurahan Cipinang melayu merupakan salah satu organisasi yang harus beradaptasi dengan perkembangan saat ini untuk penyebaran informasi tentang profil RW, Program kerja (kegiatan) yang diselenggarakan, informasi pelayanan dan kegiatan lainnya secara online dengan menggunakan sistem informasi berbasis website. Berdasarkan alasan tersebut maka Universitas Nusa Mandiri mengadakan Pelatihan Design UI/UX dalam Membangun Website Pada RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur.

RW yaitu bagian dari kerja lurah dan merupakan lembaga yang dibentuk melalui musyawarah pengurus RT di wilayah kerjanya yang di tetapkan oleh Pemerintah Desa atau Lurah. Disamping itu RW menjadi sebuah motor penggerak untuk mempercepat terwujudnya kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan pelayanan, peningkatan peran serta masyarakat dalam pembangunan, pengembangan kemitraan, pemberdayaan masyarakat.

Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 4 Tahun 2009 tentang Penataan Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa atau sebutan lain disebutkan bahwa Rukun Warga disingkat RW atau sebutan lain adalah lembaga yang dibentuk melalui musyawarah pangurus RT di wilayah kerjanya yang ditetapkan oleh Desa dan Kelurahan. [6]

Organisasi sosial kepemudaan karang taruna merupakan suatu wadah pembinaan, pengembangan serta pemberdayaan sebagai upaya mengembangkan kegiatan ekonomis produktif dengan pendayagunaan potensi yang tersedia

dilingkungan baik sumber daya alam yang telah ada maupun sumber daya manusia[7].

Menurut Peraturan Menteri Sosial Nomor 77/Huk/2010 tentang Pedoman Dasar Karang Taruna, Karang Taruna di definisikan sebagai organisasi sosial kemasyarakatan yang menjadi wadah & sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah Desa/kelurahan yang bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial. Karang taruna dimana anggotanya berisi generasi muda usia produktif dan gemar dengan adanya perkembangan teknologi digital terkini digital[8]. Anggota karang taruna dapat berkolaborasi untuk produktif dalam menghasilkan desain produk elektronik untuk memperoleh, knowledge, keterampilan tambahan dan mencerdaskan kehidupan bangsa khususnya generasi muda Indonesia[9].

Wibawanto mengemukakan bahwa Website merupakan sebuah alamat tertentu di WWW (*World Wide Web*) yang menyediakan informasi tertentu. Untuk membuka sebuah situs web, pengguna dapat menggunakan browser [10]. Website merupakan bagian dari kinerja internet yang dapat memberi dampak baik positif maupun negatif bagi pengetahuan masyarakat melalui transparansi dan aksesibilitas informasi sehingga informasi tentang profil dari rukun warga dapat sampai ke masyarakat[11]. Dalam konteks pembuatan atau membangun sebuah website untuk pengabdian masyarakat, website dapat dibuat untuk berbagai kalangan kepentingan seperti untuk organisasi masyarakat[12][13][14].

UI atau User Interface merupakan proses untuk menampilkan hasil pemrosesan data sistem dalam bentuk output atau tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (user). Dapat juga diartikan sebagai bagian visual dari website, software, maupun hardware dengan tujuan memudahkan user berinteraksi dengan perangkat yang digunakan. User Interface ditujukan untuk meningkatkan fungsi dari sistem, selain memberikan pengalaman bagi pengguna atau user experience. User Experience atau UX merupakan proses yang menggambarkan kemampuan interaksi pengguna terhadap interface dengan nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka. Tujuan dari UX adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses sebuah tampilan, baik dari sisi website, mobile, maupun desktop. UX memiliki tujuan sebagai penghubung antara pengguna dengan produk berdasarkan

experiences menggunakan perangkat dalam kurun waktu yang telah dilalui. [15]

UI dan UX merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan internet maupun sarana digital untuk melakukan perancangan atas produk yang dapat digunakan dan dilihat secara baik, serta meningkatkan kenyamanan dan juga kemudahan bagi pengguna [16].

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mendesain sebuah aplikasi website dan dengan kegiatan ini diharapkan dapat belajar bagaimana melakukan User Research, sehingga akhirnya mendesain aplikasi Website dengan interaktif. Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta mampu menentukan user interface/tampilan sebuah website. Sementara desainer UX bertugas menentukan bagaimana website tersebut beroperasi. Keduanya sama-sama bertugas untuk membuat user interface. Bagaimana semua elemen saling berhubungan dan menciptakan user interface yang efektif untuk digunakan.

Manfaat yang telah dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yakni RW. 013 telah memiliki website sehingga warga RW. 013 dapat langsung memanfaatkan website tersebut guna memenuhi kebutuhan surat menyurat seperti pengajuan surat pengantar izin menikah, surat keterangan kematian, surat keterangan domisili dan lain-lain.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pengabdian masyarakat disini merupakan pola, urutan dan tahapan yang dilakukan dalam menjalankan kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun tahapan-tahapan yang perlu diikuti antara lain:

1. Analisa situasi mitra/masyarakat
Pada tahap awal anggota pengabdian masyarakat melakukan survey di RW. 013 Cipinang Melayu untuk mengetahui situasi yang ada di lingkungan mitra yang dijadikan obyek pengabdian. Peserta yang difokuskan pada pengabdian ini adalah pengurus RW. 013 Cipinang Melayu.
2. Identifikasi masalah
Setelah melakukan survey dan telah diketahui situasi di lingkungan mitra, selanjutnya anggota menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang dialami mitra dan dari hasil identifikasi mitra anggota menemukan bahwa RW. 013 Cipinang Melayu membutuhkan organisasi/tim yang mengurus data warga dan sistem informasi RW. 013 Cipinang Melayu.

3. Menentukan atau merencanakan solusi pemecahan masalah
Setelah diperoleh permasalahan yang diangkat pada kegiatan pengabdian ini, anggota selanjutnya merencanakan solusi pemecahan dengan mencari solusi terbaik dimana pada kegiatan ini anggota memutuskan untuk membuat Rancang Bangun Sistem Informasi pada RW. 013 Cipinang Melayu.
4. Pendekatan sosial
Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, anggota sebelumnya melakukan pendekatan sosial kepada mitra yang akan dilibatkan pada hari H pelaksanaan, dimana para anggota melakukan komunikasi dengan salah satu pengurus RW. 013 untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini.
5. Pelaksanaan kegiatan
Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat seluruh anggota sebelumnya melakukan perencanaan dan kesepakatan dengan mitra terkait waktu pelaksanaan sehingga diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan pada Minggu, 11 Juni 2023 dimulai pada pukul 13.00-16.00 WIB. Dan untuk tempat pelaksanaan disepakati bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diadakan secara offline di kediaman RW. 013 Cipinang Melayu dan dihadiri oleh pengurus RW.
6. Evaluasi kegiatan dan pelaporan
Setelah kegiatan pengabdian selesai dilakukan, para anggota melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan untuk mengetahui kekurangan yang perlu dibenahi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya dan dalam evaluasi ini para anggota melakukan pula pelaporan hasil kegiatan dan dilakukan upaya perencanaan solusi untuk kekurangan pada saat pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan pada 12 Juni 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan pelatihan ini, peneliti membuat rangkaian solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh pengurus RW. 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Pengetahuan dalam desain UI pada pengurus RW. 013 masih tergolong rendah	Meningkatkan pengetahuan dalam mendesain website sistem informasi.	Pengurus RW. 013 dapat membuat website sistem informasi dengan user interface yang menarik.
Kemampuan dalam	Meningkatkan	Pengurus RW. 013

Permasalahan	Solusi	Keterangan
UX membuat sistem informasi masih kurang	kemampuan dalam bidang UX	dapat menciptakan sistem informasi yang interaktif dan user friendly

Sumber: Penelitian tahun 2023

Pada tabel 1. Menjelaskan terkait apa saja yang menjadi kendala atau permasalahan yang terjadi pada RW. 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur terkait minimnya kemampuan dalam membuat sebuah website yang menarik sehingga dibuatkan tabel solusi atas permasalahan yang dialami oleh mitra atau RW. 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur, sehingga kendala-kendala yang dialami oleh mitra tersebut dapat terbantu dengan solusi yang telah dibuatkan dengan cara merealisasikan kegiatan pelatihan design UI/UX dalam membangun *website*.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Jalan Jatiwaringin Raya RW.13 Kel. Cipinang Melayu, Kec. Makasar Jakarta Timur. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mendesain sebuah aplikasi website dan dengan kegiatan ini diharapkan dapat belajar bagaimana melakukan *User Research*, sehingga akhirnya mendesain aplikasi *Website* dengan interaktif. Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta mampu menentukan *user interface*/tampilan sebuah website. Sementara desainer UX bertugas menentukan bagaimana website tersebut beroperasi. Keduanya sama-sama bertugas untuk membuat user interface. Bagaimana semua elemen saling berhubungan dan menciptakan user interface yang efektif untuk digunakan. Peserta kegiatan ini dihadiri oleh pengurus dari RW. 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Berikut dokumentasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari Minggu, 11 Juni 2023.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi oleh Tutor Ibu Endang Pujiastuti, M.Kom



Gambar 3. Proses Pendampingan Peserta dalam Pelatihan Design UI/UX dalam Membangun Website

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan pelatihan membuat website. Peserta kegiatan diberikan pemaparan materi yang disampaikan oleh tutor dengan membahas menu-menu pada website yang telah dibuat dan tata cara maupun prosedur dari penggunaan website tersebut.



Gambar 4. Website RW. 013 Cipinang Melayu

Gambar 4. merupakan tampilan website RW. 013 Cipinang Melayu. Setelah tutor selesai menyampaikan materi secara keseluruhan, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan diakhiri dengan sangat memuaskan serta mendapat respon positif dari semua peserta.

Sebelum kegiatan berakhir maka peserta diminta untuk mengisi kuesioner serta memberikan tanggapan dan masukan terhadap pengabdian masyarakat yang telah selesai dilaksanakan. Rekap hasil dari kuesioner kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekap Hasil Kuesioner

Pertanyaan	STP	TP	CP	P	SP
Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	0	0	4	11	5
Materi/modul pelatihan/kegiatan	0	0	5	11	4
Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	0	0	3	12	5
Tema kegiatan	0	0	4	6	10
Tutor/Narasumber menyampaikan materi	0	0	1	11	8
Susunan acara berjalan dengan baik	0	0	4	10	6
Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	0	0	1	7	12
Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	0	0	4	7	9
Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	0	0	2	12	6
Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta	0	0	3	11	6
Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	0	0	2	10	8
Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	0	0	4	10	6
Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	0	0	6	8	6

Sumber: Penelitian tahun 2023

Keterangan:

STP : Sangat Tidak Puas

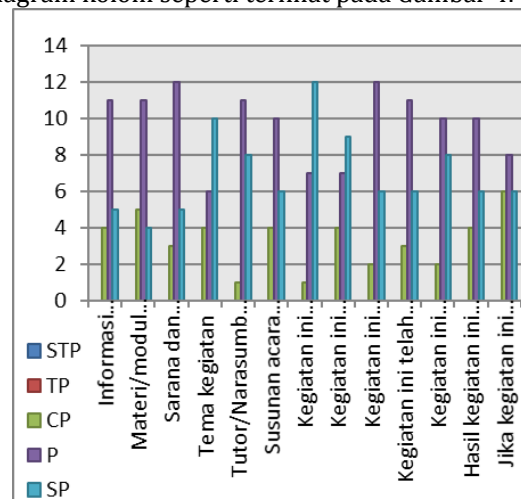
TP : Tidak Puas

CP : Cukup Puas

P : Puas

SP : Sangat Puas

Dari data pada Tabel 2 kemudian digambarkan secara visual dengan menggunakan diagram kolom seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 5. Grafik Hasil Kuesioner Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan Gambar 5. maka terlihat bahwa secara umum peserta puas dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terselenggara.

Kegiatan pelatihan ini diakhiri dengan sambutan dari Ketua RW. 013 Cipinang Melayu, sambutan dari Wakil Rektor I Bidang Akademik, pemberian souvenir kepada mitra dan foto bersama dengan tim tutor dan juga peserta kegiatan. Adapun dokumentasi pada akhir kegiatan dapat dilihat pada Gambar 6 – Gambar 9 .



Gambar 6. Sambutan dari Ketua RW. 013 Cipinang Melayu



Gambar 7. Sambutan dari Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri



Gambar 8. Pemberian Souvenir Kepada Peserta Mitra



Gambar 9. Bersama Peserta PkM, Dosen, dan Mahasiswa

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini dalam bentuk pelatihan design UI/UX dalam membangun sebuah website dapat menambah pengetahuan peserta agar dapat membuat website yang menarik serta dapat meningkatkan mutu kualitas pengurus RW. 013.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah diselenggarakan ini dapat

disimpulkan bahwa warga RW. 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur telah memiliki sistem pendataan warga melalui jaringan internet atau melalui website yang telah dibuat. Sehingga warga dapat memanfaatkan website tersebut sebagai media komunikasi dan dapat melihat dokumentasi setiap kegiatan yang telah dilakukan. Serta pencarian data dapat dilakukan dengan efektif dan efisien karena sudah terdokumentasi dengan baik melalui database.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih untuk semua pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini:

1. Ketua dan Pengurus RW. 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur.
2. Tim dan panitia pengabdian masyarakat yang telah bekerja keras dan berkontribusi demi tercapainya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Haryogi, M. Iqbal, I. Teknologi, and B. Sarana, "Sistem Informasi Pencatatan Laporan Produksi Harian Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD Yuli)," vol. 1, no. 2, 2022.
- [2] R. B. B. Sumantri, R. Suryani, and R. A. Setiawan, "Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA," vol. 2, no. 3, pp. 767-773, 2023.
- [3] C. Nizar, "Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1-10, 2021.
- [4] M. Haikal, R. S. Kusuma, S. E. Nauvanda, and M. Safitri, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours and Travel Bekasi," *JIKA (Jurnal Inform.*, vol. 6, no. 3, p. 271, 2022.
- [5] D. F. Suriyanto *et al.*, "PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi," *Vokatek J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 57-63, 2023.
- [6] M. S. Amalia, "EFEKTIVITAS KEDUDUKAN RUKUN WARGA (RW) DALAM MENYALURKAN ASPIRASI MASYARAKAT DAN PEMBANGUNAN BERDASARKAN PERWALI NOMOR 49 TAHUN 2020 TENTANG LEMBAGA KEMASYARAKATAN DAN KELURAHAN DI KOTA CIREBON (STUDI KASUS PADA KELURAHAN KARYAMULYA, KECAMATAN KESAMBI, KO," 2023.
- [7] S. Widodo, S. Tinggi, I. Kesehatan, A.

- Surakarta, and I. Artikel, "APLIKASI DIGITALIS SEDERHANA DALAM UPAYA PENINGKATAN PEREKONOMIAN PADA KADER KESEHATAN DI DESA JETIS KABUPATEN SUKOHARJO," 2020.
- [8] R. F. Naryanto, M. K. Delimayanti, I. D. Herunandi, and A. Bahatmaka, "Pelatihan Desain Produk Elektronik untuk Eksplorasi Kompetensi Pemuda Karang Taruna di Rt09/Rw04 Kelurahan Bulustalan Semarang," vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2022.
- [9] A. Haisam Arrasyid, R. Rimanda, U. S. Puadah, and A. N. Aeni, "Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami," *J. Pengabdi. Masy. Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 99–103, 2022.
- [10] Y. Yuningsih, E. Pujiastuti, W. Dari, and L. Mazia, *Pemrograman web menggunakan codeigniter 4 dan bootstrap*. Sleman: Teknosain, 2022.
- [11] N. Wahyuni, R. A. Al Khairi, Muhammad Rafi Annisa, and V. Indriana, "Pembuatan Website Untuk Keterbukaan Informasi Dan Publikasi RW 01 Kelurahan Tangkerang Selatan," pp. 1–23, 2023.
- [12] P. Airlangga, H. Harianto, and A. Hammami, "Pembuatan dan Pelatihan Pengoperasian Website Desa Agrowisata Gondangmanis," *Jumat J. Pengabdi. Masy. Bid. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–12, 2020.
- [13] A. R. Kusuma and M. Risal, "Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia dan Pelatihan Pembuatan Website Desa di Desa Loa Duri Ulu," *Plakat (Pelayanan Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 2, p. 140, 2020.
- [14] T. Irham Maulana, "Pelatihan Pembuatan Website Carrd . Co Sebagai Media Personal Branding Untuk Pemuda Di Desa Serang," *J. An-Nizam J. Bakti Bagi Bangsa*, vol. 01, pp. 127–133, 2022.
- [15] N. Kurnia Ningrum, W. Mulyono, I. Utomo, and U. Zahrotul, "Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022.
- [16] H. Dafitri, E. Panggabean, N. Wulan, and ..., "Pelatihan Pembuatan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma: Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM," *J. Pengabdi. ...*, vol. 3, no. 2, pp. 1972–1980, 2023.