



This is an open article under the
CC-BY-SA license

PENGENALAN DAN PELATIHAN UI/UX SERTA JENJANG KARIR DI MASA DEPAN UNTUK SISWA SISWI SMK INFORMATIKA WONOSOBO

Abdul Fadlil¹, Murinto², Asno Azzawagama Firdaus³, Dianda Rifaldi⁴

¹Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan

^{2,3,4}Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan

fadlil@mti.uad.ac.id¹, murintokusno@tif.uad.ac.id², 2207048008@webmail.uad.ac.id³,

2207048010@webmail.uad.ac.id⁴

Submitted : 09 September 2023

Accepted : 22 Desember 2023

Published : 31 Desember 2023

Abstrak Artikel ini menyajikan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada 12 Juni 2023 di SMK Informatika Wonosobo, Jawa Tengah. Kegiatan tersebut difokuskan pada pengenalan desain UI/UX dan pelatihan terkait desain UI/UX untuk membantu siswa mempersiapkan karir di bidang tersebut di masa depan. Sebanyak 20 orang siswa ikut serta dalam kegiatan ini yang didampingi oleh pihak sekolah. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Kegiatan berupa sosialisasi dan tanya jawab hingga praktik langsung ini memang baru kali pertama diselenggarakan pada SMK Informatika Wonosobo tersebut sehingga siswa belum memiliki pemahaman mengenai desain UI/UX. Hal tersebut terlihat dari peningkatan skor akhir yang signifikan dalam evaluasi pra dan pasca pembekalan menggunakan pre test dan post test dengan metode perhitungan likert. Skor akhir meningkat dari 44,2% pada pre test menjadi 93,6% pada post test. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta dalam bidang desain UI/UX. Pihak sekolah mengharapkan kegiatan serupa dapat tetap dilaksanakan di SMK Informatika Wonosobo guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai dunia kerja.

Kata Kunci: desain, likert, sekolah

1. PENDAHULUAN

User Interface dan User Experience atau disingkat UI dan UX merupakan representasi visual dalam sebuah aplikasi atau alat digital marketing berupa website yang dapat membedakan sebuah perusahaan atau brand milik perusahaan (Muhyidin et al., 2020, Nurmalasari et al., 2023, Nelianli Yan Jaya, 2022). UI dan UX adalah dua komponen penting yang tidak dapat

dipisahkan dalam proses desain produk (Aas Aisyiah et al., 2022). UI berfokus pada bagaimana antarmuka pengguna terlihat dan berfungsi (user friendly) sementara UX berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk digital tersebut dan pengalaman yang dihasilkan dari interaksi tersebut (Ariani et al., 2019). Menurut (Dafitri et al., 2023) tampilan antarmuka pengguna

suatu aplikasi dapat mempengaruhi banyak hal. UI dan UX yang baik dapat meningkatkan nilai tambah sebuah produk digital, memperkuat citra merek, dan membantu menarik perhatian pengguna. Sebaliknya, antarmuka yang buruk dan pengalaman pengguna yang buruk dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman pengguna, bahkan dapat membuat pengguna tidak mau menggunakan produk tersebut lagi.

Desain grafis terdiri dari gambar dan teks sebagai bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan pesan dan informasi (Yenny Desnelita, 2019). Pelajar SMK Informatika Wonosobo dibekali mata pelajaran untuk membuat wireframe untuk perancangan grafis dengan menggunakan tools untuk membuat mockup desain pada software. Perangkat komputer yang dimiliki di SMK Informatika Wonosobo sudah sangat memadai untuk siswa mempelajari bagaimana cara pembuatan mockup desain UI UX pada aplikasi yang akan di implementasikan. Oleh karena itu dilakukan pelatihan dan pengenalan mengenai UI UX kepada pelajar untuk dapat mengetahui hal yang perlu diketahui setelah pembuatan wireframe yang telah diajarkan dari pihak sekolah.

Wireframe merupakan kerangka awal dalam Pembangunan aplikasi baik website atau mobile, tahap ini penting dilakukan dalam pembuatan aplikasi sebelum adanya persetujuan dari stakeholder. Tujuan dari wireframe adalah berfokus pada pengaturan kunci seperti tata letak, komponen, navigasi, dan interaksi dasar dari elemen-elemen tersebut, dengan menggunakan wireframe dapat membantu dalam merencanakan bagaimana user akan berinteraksi dengan interface yang dibuat dan bagaimana alur kerja yang akan terjadi serta bagaimana informasi yang akan disajikan dalam aplikasi.

Wireframe adalah elemen penting dalam proses desain UI/UX yang memiliki hubungan erat, karena merupakan tahap awal dalam perancangan antarmuka yang baik. Dalam Perancangan UI/UX terdapat 4 langkah yang harus dilakukan sebelum melakukan eksekusi. Pertama tahap Analisa, tahap ini dilakukan pertama kali dalam memulai proses seluruh perancangan dan merupakan tahap yang penting agar mendapatkan sketsa/gambaran sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kedua tahap desain, pada tahap ini membuat prototype wireframe. Tujuan prototype

HUMANISM

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

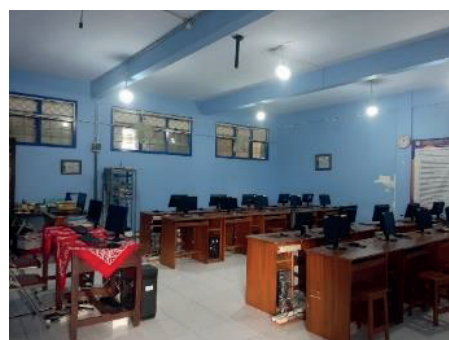
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/HMN>

untuk mendapatkan informasi respon pengguna dari prototype yang dikembangkan, karena tahap ini menggambarkan versi awal dari sistem sesungguhnya. Prototyping dapat menghemat waktu, dana dan sumber daya. Ketiga tahap evaluasi, tahapan evaluasi wireframe dilakukan dalam proses finishing desain prototype pada evaluasi UI/UX. Tahapan ini dilakukan berulang kali agar mendapatkan feedback terus menerus dari wireframe yang telah dibuat, ini dilakukan secara intensif sampai mendapatkan desain yang sesuai dengan pengguna. Dalam tahap evaluasi terdapat. Dalam teknik evaluasi desain UI/UX memiliki 10 cara, yaitu Usability Testing, Heuristic Evaluation, Cognitive Walkthrough, A/B Testing, Surveys and Questionnaires, Eye Tracking, Clickstream Analysis, Remote Testing, Contextual Inquiry, dan Prototype Testing. Kemudian tahap terakhir yaitu, Implementasi. Tahap ini merupakan finishing dari rancangan desain UI/UX setelah dilakukan evaluasi yang hasil akhir berbentuk aplikasi android maupun website.

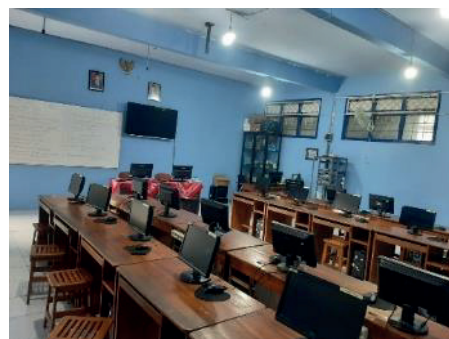
Tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan ilmu pengetahuan dan kompetensi terutama untuk pelajar SMK Informatika Wonosobo terhadap

implementasi UI UX di era 5.0 khususnya dalam melakukan analisis dan desain kebutuhan dari sebuah aplikasi. Pengabdian ini memberikan studi kasus bagaimana cara mengimplementasikan struktur dalam desain aplikasi sesuai kebutuhan yang diberikan oleh client dimulai dari logo, navbar, content, footer dan hal lainnya yang dianggap penting dalam implementasi kebutuhan desain.

Gambar 1 merupakan situasi lab SMK Informatika Wonosobo sebagai tempat dilaksanakannya Pelatihan dan Pengabdian.



(a)



(b)

Gambar 1. Lab tampak depan (a) Lab tampak belakang (b).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengabdian tentang literasi dan pelatihan tentang topik UI/UX telah dilakukan pada kelompok pengabdian lainnya (Nurmalasari et al., 2023) (Dafitri et al., 2023). Pengabdian lainnya juga dilakukan untuk mendesain sebagai peningkatan wirausaha muda (Yenny Desnelita, 2019).

Pengabdian ini dilakukan untuk menggunakan literasi dan pelatihan menggunakan UI/UX. Namun, perbedaan pengabdian ini dengan lainnya yaitu menggunakan pendekatan skala likert untuk perhitungan kuesioner yang dilakukan. Skala Likert digunakan untuk mengukur tanggapan dan sikap seseorang (Suasapha, 2020) atau pendapat individu atau kelompok tentang suatu peristiwa atau fenomena sosial. Skala Likert adalah teknik penilaian yang digunakan dalam survei penelitian (Anggraeni, 2021). Skala Likert memiliki dua format pertanyaan yaitu pengukuran pertanyaan skala positif yang diberi skor 5, 4, 3, 2 dan 1 serta pengukuran untuk pertanyaan skala negatif yang diberi skor 1, 2, 3, 4 dan 5 (Pranatawijaya et al., 2019). Rumus skala likert yang dimaksud ditunjukkan sebagai berikut (1) (Sada Harahap, 2020).

$$\text{Total skor} = T \times P_n \dots\dots\dots(1)$$

T adalah total jumlah responden

P_n adalah pilihan angka skor likert

Berdasarkan rumus (1) ditunjukkan perhitungan untuk mendapatkan nilai skor likert terhadap pertanyaan yang digunakan pada soal pre test dan post test menggunakan angka skor likert (P_n). Angka skor pilihan pada likert yang digunakan adalah Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) (Asnawi et al., 2022). Pre test dan post test dihitung berdasarkan rumus (2) untuk mendapatkan skor akhir (Sada Harahap, 2020)(Kurniawati & Judisseno, 2022).

$$\text{Indeks (\%)} = (\text{Total Skor})/Y \times 100\% \dots\dots(2)$$

Y dihitung berdasarkan skor tertinggi dikalikan jumlah responden.

3. METODE PELAKSAAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan kepada pelajar Sekolah SMK Informatika Wonosobo, Jawa Tengah. Metode kegiatan ini menggunakan pelatihan dan pemaparan materi yang didampingi oleh perwakilan guru dari pihak sekolah. Pelatihan diawali dengan pemaparan poin-poin mengenai UI UX

untuk memberikan pemahaman kepada pelajar agar lebih memahami ketika masuk ke pelatihan untuk melakukan desain. Sela-sela penyampaian materi dilakukan interaksi kepada siswa agar dapat mengevaluasi materi yang tersampaikan dapat dipahami dengan baik atau tidak. Setelah pemaparan selesai, dilanjutkan memberikan contoh desain dari yang sudah dijelaskan pada pemaparan sebelumnya dan memberikan tes kepada pelajar untuk melakukan desain yang sama sesuai contoh yang diberikan dan kemudian memberikan penjelasan bagian-bagian penting dalam melakukan desain.

Proses penyampaian contoh desain mengenai UI/UX, dilakukan interaksi kepada peserta guna untuk memastikan apakah dapat memahami dengan baik dan jelas mengenai desain yang disampaikan. Masing-masing peserta diminta untuk membuat wireframe sendiri sebagai implementasi hasil pembelajaran yang diberikan yang berkoordinasi dengan Guru pengajar karena dari siswa sudah dibekali pemahaman dalam pembuatan wireframe.

Pengabdian ini dilakukan melalui pendekatan yang berfokus pada pengenalan dan pelatihan UI/UX serta

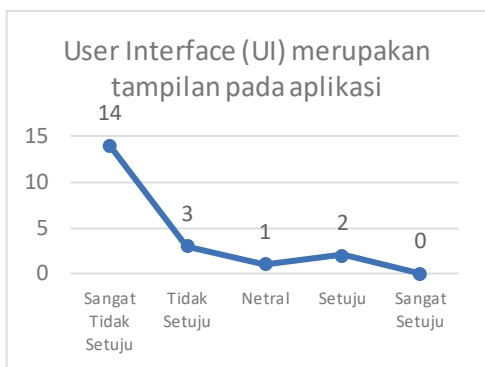
eksplorasi potensi jenjang karir di masa depan, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa SMK Informatika Wonosobo. Tahap awal akan melibatkan studi literatur untuk menggali konsep dasar UI/UX dan tren terkini dalam industri desain. Wawancara dengan siswa dan guru akan dilakukan untuk memahami persepsi mereka tentang UI/UX serta pandangan mereka mengenai karir di bidang ini. Selanjutnya materi pengenalan UI/UX dan pelatihan diberikan kepada siswa. Survei dan kuesioner akan digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dan mengumpulkan pandangan mereka tentang jenjang karir di bidang UI/UX. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan wawasan yang komprehensif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 12 Juni 2023 dengan jumlah peserta 20 orang dan mitra pengabdian masyarakat ini adalah pelajar di SMK Informatika Wonosobo, Jawa Tengah. Pengujian kemampuan awal peserta berbasis pre test menggunakan lima pernyataan. Serta

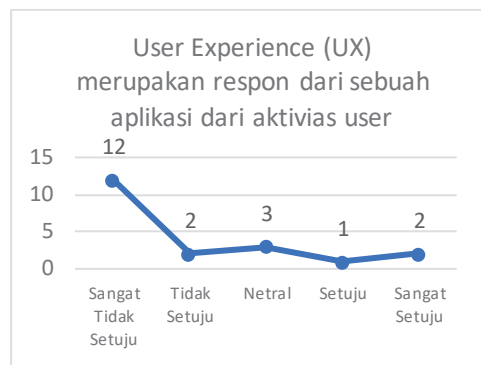
dilakukan evaluasi pelatihan menggunakan post test dengan lima pernyataan kepada peserta.

Pernyataan pre test pertama, yaitu “User Interface (UI) merupakan tampilan pada aplikasi”. Pernyataan ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan awal peserta pada bidang desain UI.



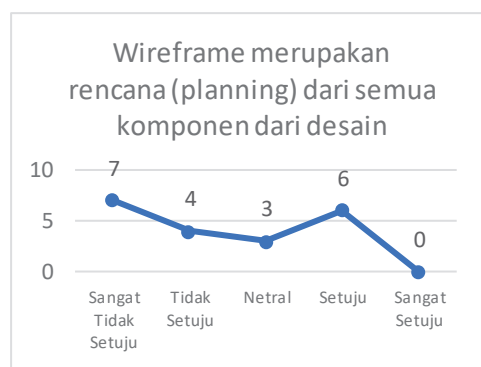
Gambar 2. Grafik pre test nomor 1

Gambar 2 menjelaskan pernyataan 1 dari pre test memiliki jawaban sangat tidak setuju sebanyak 14, tidak setuju 3, netral 1, setuju 2 dan sangat setuju 0 dari total 20 peserta. Hal ini membuktikan bahwa peserta yang diberikan pelatihan belum terlalu mengenal dunia desain UI. Pernyataan pre test nomor dua ditunjukkan pada Gambar 3.



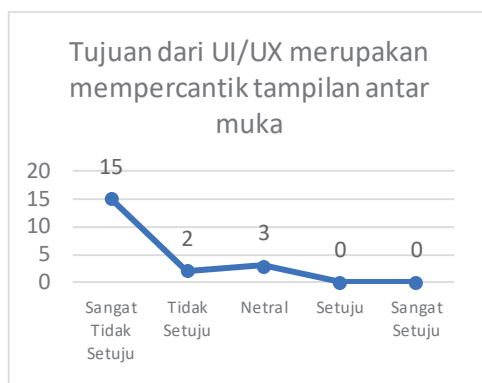
Gambar 3. Grafik pre test nomor 2

Gambar 3 menunjukkan pernyataan pre test dua, yaitu “User Experience (UX) merupakan respon dari sebuah aplikasi dari aktivitas user”. Respon total peserta dari pernyataan ini memilih jawaban sangat tidak setuju 12 orang, tidak setuju 2 orang, netral 3 orang, setuju 1 orang dan sangat setuju 2 orang. Hal ini memberikan gambaran bahwa pada pernyataan kedua pre test peserta belum cukup memiliki ilmu di bidang UI/UX desain.



Gambar 4. Grafik pre test nomor 3

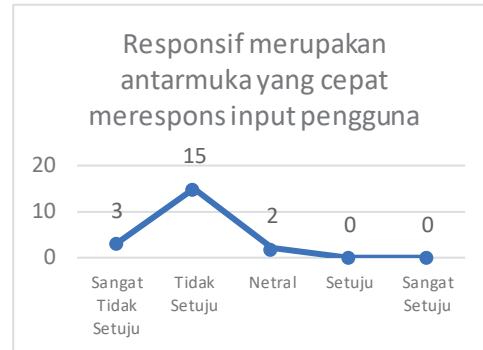
Gambar 4 menunjukkan hasil kuesioner peserta terhadap pernyataan pre test nomor 3. Berdasarkan 20 total peserta yang mengisi kuesioner jawaban pre test, terdapat 7 yang menjawab sangat tidak setuju, 4 tidak setuju, 3 netral, 6 setuju dan 0 sangat setuju. Sama seperti pernyataan pre test nomor sebelumnya, hal ini membuktikan bahwa peserta belum terlalu memahami desain UI/UX.



Gambar 5. Grafik pre test nomor 4

Gambar 5 menunjukkan grafik pernyataan pre test nomor 4 yang dihasilkan berdasarkan pilihan peserta. Pernyataan nomor 4 pada pre test, yaitu “Tujuan dari UI/UX merupakan mempercantik tampilan antar muka”. Berdasarkan total 20 peserta, peserta yang memilih sangat tidak setuju 15, tidak setuju 2, netral 3, setuju 0, dan sangat setuju 0. Secara teori, peserta

belum memiliki ilmu tentang desain UI/UX.



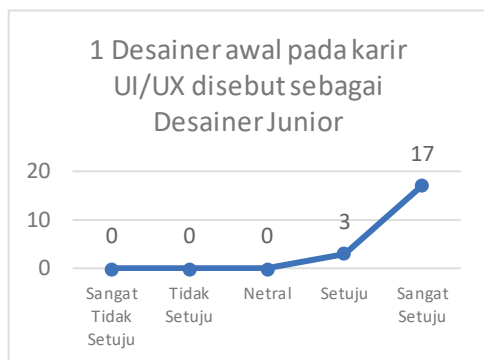
Gambar 6. Grafik pre test nomor 5

Gambar 6 menunjukkan grafik pre test untuk pernyataan nomor 5, yaitu “Responsif merupakan antarmuka yang cepat merespons input pengguna”. Berdasarkan hal tersebut, terdapat 3 peserta yang memilih sangat tidak setuju, 15 peserta memilih tidak setuju, 2 peserta memilih netral, 0 peserta memilih setuju dan sangat setuju. Seperti yang ditunjukkan pada keempat pernyataan pre test lainnya, peserta belum memiliki bekal untuk memahami konsep desain UI/UX secara teori.

Berdasarkan kelima pernyataan pre test yang telah diberikan, peserta belum memiliki pengetahuan tentang desain UI/UX sebelum dilakukan pelatihan. Hal ini tentunya menjadi tantangan untuk dapat memberikan pengetahuan tersebut ke peserta pelatihan. Evaluasi pengetahuan peserta

pelatihan diuji menggunakan pernyataan-pernyataan post test.

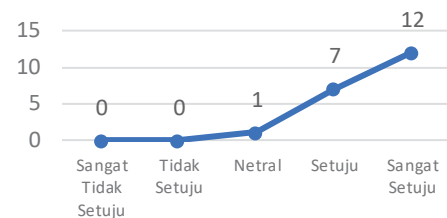
Post test ditujukan kepada peserta sebagai bahan evaluasi terhadap pelatihan yang telah diberikan oleh pemateri. Pernyataan post test pertama yang diberikan kepada peserta adalah “Desainer awal pada karir UI/UX disebut sebagai Desainer Junior”.



Gambar 7. Grafik post test nomor 1

Gambar 7 menunjukkan grafik post test untuk pernyataan 1. Berdasarkan hal tersebut, 20 peserta tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju, tidak setuju, dan netral. Sedangkan jumlah peserta yang menjawab setuju 3 orang dan yang menjawab sangat setuju 17 orang. Pernyataan 1 ini membuktikan bahwa hasil evaluasi melalui post test memiliki peningkatan terhadap jawaban peserta dibandingkan dengan keseluruhan hasil pre test sebelum melakukan pelatihan.

Desainer yang berperan mengelola project, kolaborasi dengan developer, dan mengambil peran lebih aktif dalam perencanaan disebut sebagai Desainer Mid-Level



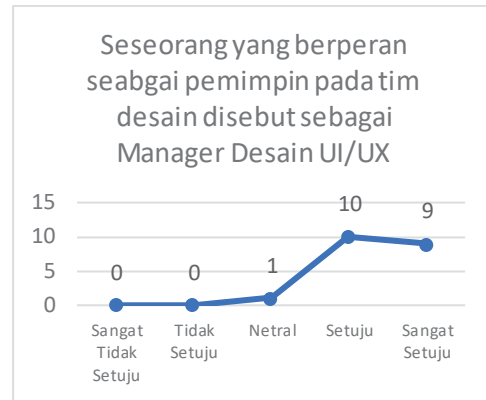
Gambar 8. Grafik post test nomor 2

Gambar 8 menunjukkan grafik post test untuk pernyataan 2. Pernyataan post test nomor 2, yaitu “Desainer yang berperan mengelola project, kolaborasi dengan developer, dan mengambil peran lebih aktif dalam perencanaan disebut sebagai Desainer Mid-Level. Berdasarkan hal tersebut, tidak ada peserta yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan nomor 2 ini. Sedangkan pilihan netral dipilih oleh 1 peserta, setuju dipilih oleh 7 peserta, dan sangat setuju dipilih oleh 12 peserta.



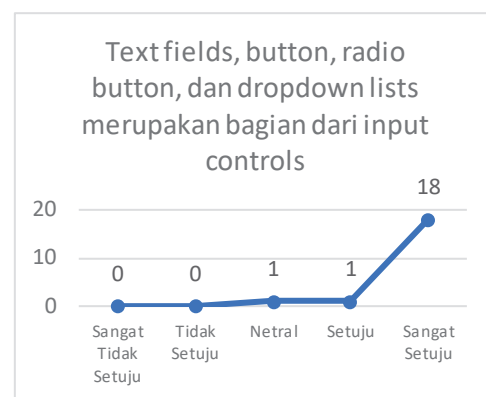
Gambar 9. Grafik post test nomor 3

Gambar 9 menunjukkan grafik post test untuk pernyataan 3. Pernyataan post test nomor 3, yaitu “Desainer yang memimpin tim desain dan memberikan panduan kepada desainer junior dan berperan pengambilan keputusan strategis mengenai produk disebut sebagai Desainer UI/UX Junior”. Berdasarkan pernyataan 3 tidak ada peserta yang memilih pilihan sangat tidak setuju, tidak setuju dan netral. Peserta yang memilih setuju 3 orang dan memilih sangat setuju 15 orang. Dibandingkan dengan hasil pre test, bagian post test ini memiliki hasil yang bagus setelah dilakukannya pelatihan tentang desain UI/UX.



Gambar 10. Grafik post test nomor 4

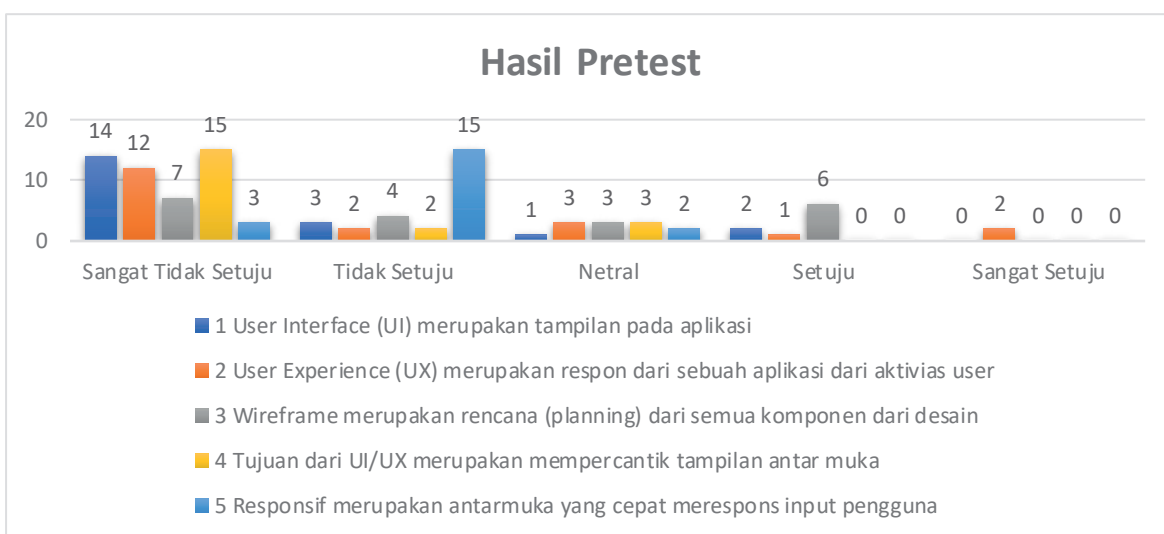
Gambar 10 menunjukkan grafik post test untuk pernyataan 4. Pernyataan post test nomor 4, yaitu “Seseorang yang berperan sebagai pemimpin pada tim desain disebut sebagai Manager Desain UI/UX”. Tidak ada peserta yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan 4. Sedangkan pilihan netral dipilih oleh 1 peserta, setuju dipilih oleh 10 peserta dan sangat setuju dipilih oleh 9 peserta. Rata-rata pernyataan pada post test memiliki tingkat setuju hampir pada seluruh peserta pelatihan begitu juga dengan pernyataan 4 pada post test ini.



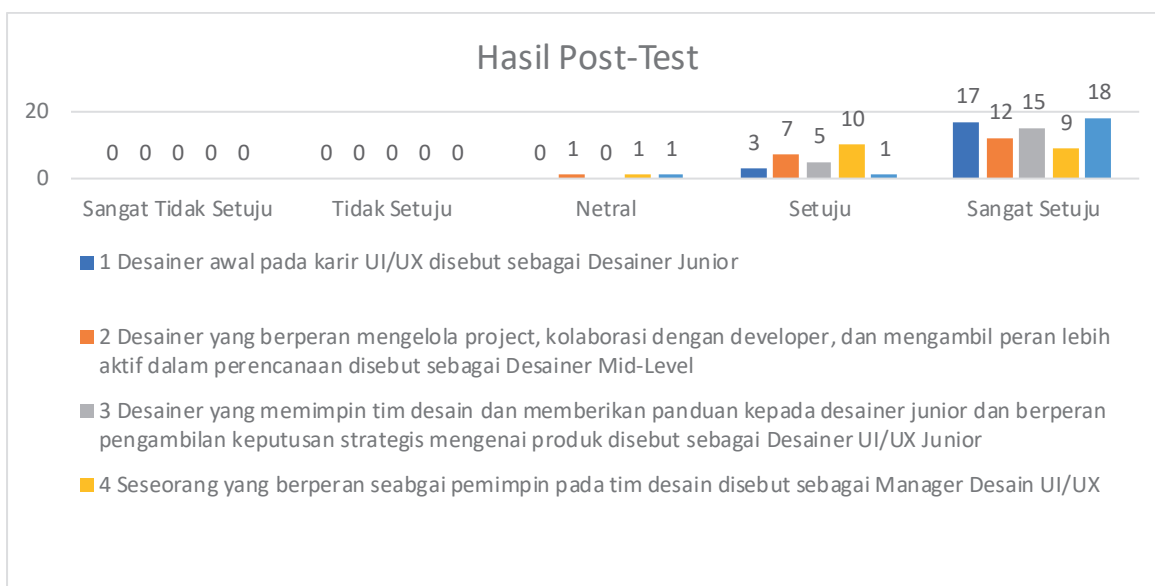
Gambar 11. Grafik post test nomor 5

Gambar 11 menunjukkan grafik post test untuk pernyataan 5. Pernyataan post test nomor 5, yaitu lebih spesifik “Text fields, button, radio button, dan dropdown lists merupakan bagian dari input controls”. Berdasarkan pernyataan 5, tidak ada peserta yang menjawab sangat tidak setuju dan tidak setuju.

Peserta yang menjawab netral dan setuju sebanyak 1 orang dan peserta yang menjawab sangat setuju yaitu 18 orang. Berdasarkan hasil uraian pernyataan pada evaluasi pre test dan post test, ditunjukkan kesimpulan dari hasil tersebut seperti pada Gambar 12 dan Gambar 13.



Gambar 12. Grafik hasil pre-test



Gambar 13. Grafik hasil post-test

HUMANISM

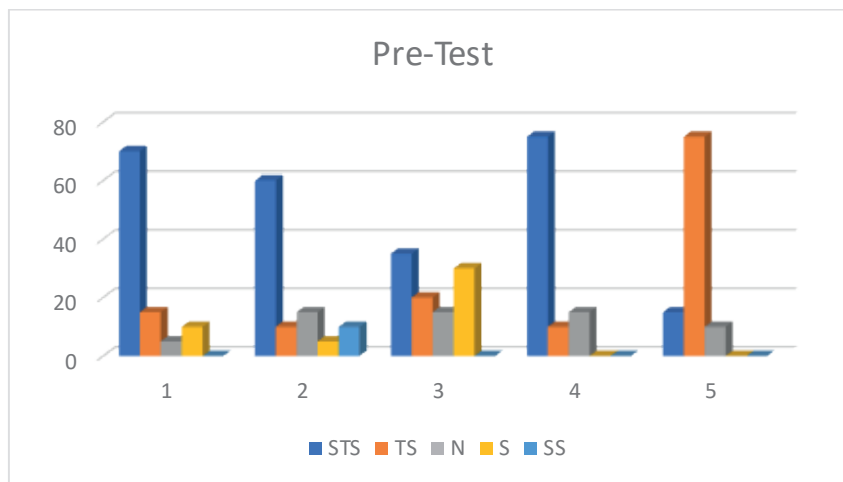
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/HMN>

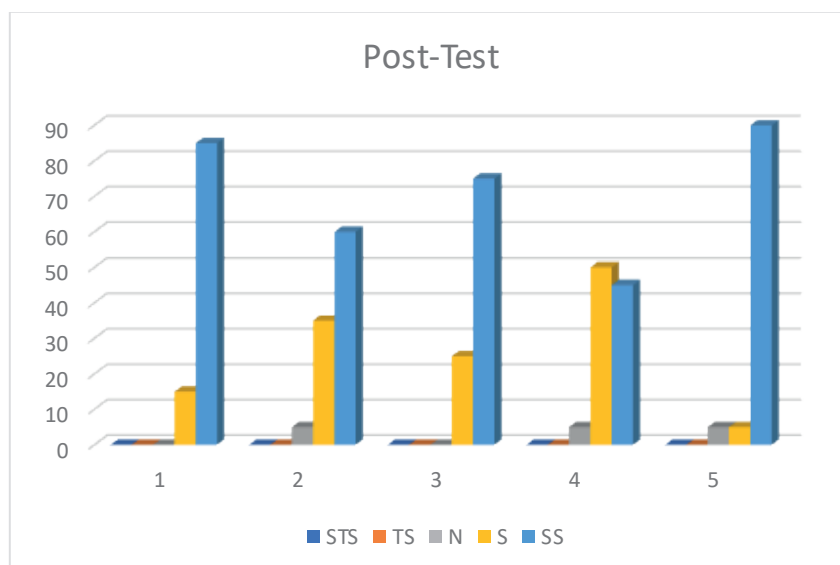
Berdasarkan hasil tersebut, digunakan metode likert untuk melakukan perhitungan sebagai perbandingan antara sesi pre test (sebelum dilakukan pembekalan materi dan sosialisasi) dan post test (setelah diberikan pembekalan materi dan sosialisasi).

Nilai Indeks (%) yang didapatkan yaitu 44,2% untuk pre test

dan post test yaitu 93,6%. Sesi pre test dilakukan sebelum adanya pembekalan materi dan sosialisasi, sedangkan sesi post test dilakukan setelah diberikan pembekalan. Hal tersebut membuktikan bahwa pemberian materi dan sosialisasi dapat mendongkrak daya pengetahuan siswa terhadap materi program yang dibawa. Grafik dari perbandingan tersebut ditampilkan pada Gambar 14 dan 15.



Gambar 14. Grafik Skor Likert Pre Test



Gambar 15. Grafik Skor Likert Post Test

Gambar 14 dan Gambar 15 menunjukkan perbandingan signifikan antara skor pada setiap pertanyaan pre test dan post test. Hasil tersebut sebagai bahan evaluasi terhadap materi ajar kepada siswa.

Pelaksanaan pengabdian ini berlangsung selama sehari penuh. Pihak yang ikut berpartisipasi sebagai peserta dan pihak sekolah menyatakan bahwa perlu ada tindak lanjut dan program serupa lainnya untuk meningkatkan

kapasitas ilmu siswa dan guru di SMK Informatika Wonosobo. Sebagai luaran kegiatan pengabdian ini juga membuat unggahan press release kegiatan pada website resmi Universitas Ahmad Dahlan dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah V Yogyakarta. Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ditunjukkan seperti pada Gambar 16.

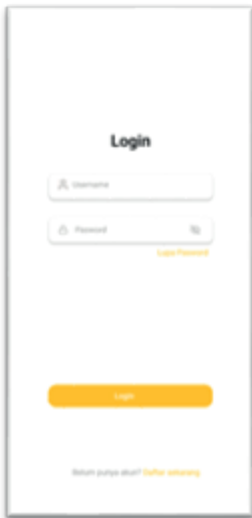
UI dan UX menggunakan figma yang diberikan pada saat pelatihan seperti ditunjukkan Gambar 17.



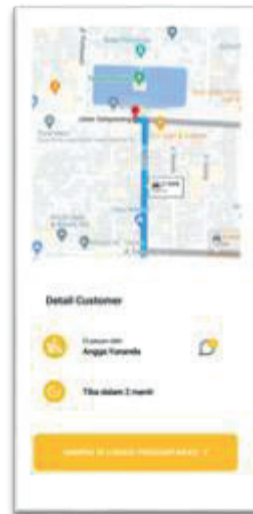
Gambar 16. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di SMK Informatika Wonosobo

HUMANISM

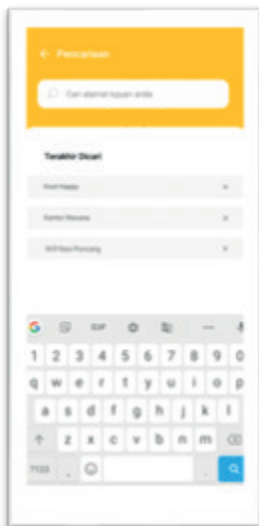
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/HMN>



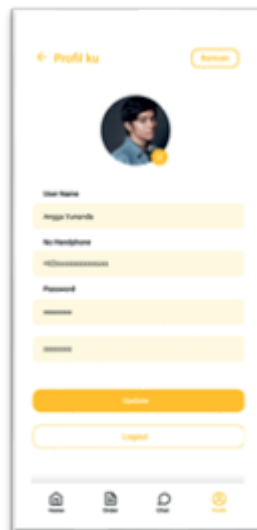
(a)



(c)



(b)



(d)

Gambar 17. Desain UI/UX saat pelatihan (a), (b), (c), dan (d)

Pengabdian ini mendapatkan respon positif dari pelajar dan guru karena merasakan manfaat dari penjelasan mengenai pengenalan UI UX menggunakan figma serta jenjang karir dalam dunia desain UI UX, siswa dapat menerapkan ilmu yang sudah diberikan dalam penerapan tugas praktek dalam pembuatan tampilan pada sebuah aplikasi melalui pelatihan yang sudah diberikan.

5. KESIMPULAN

Artikel ini membahas tentang program pemberdayaan umat yang diadakan pada tanggal 12 Juni 2023 di SMK Informatika Wonosobo. Program ini dihadiri oleh 20 peserta dan fokus pada pengenalan serta pelatihan dalam bidang UI/UX (User Interface/User Experience) dan peluang karir di masa depan. Hasil evaluasi menggunakan skala likert menunjukkan bahwa program ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peserta.

DAFTAR PUSTAKA

Aas Aisyiah, M. Naufal Muhadzib Al-Faruq, & Nur Aini. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi MinaTani Sistem Informasi Agriculture Technology

Sebelum mengikuti program, peserta mengikuti pre-test dan memperoleh skor rata-rata 44,2%. Namun, setelah mengikuti program dan mengikuti post-test, skor rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 93,6%. Kenaikan skor yang tajam ini menunjukkan bahwa program ini berhasil memberikan pemahaman dan peningkatan kompetensi kepada peserta dalam hal UI/UX serta pemahaman akan peluang karir di masa depan.

Program di SMK Informatika Wonosobo ini memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang UI/UX, serta memberikan wawasan yang lebih baik mengenai peluang karir di masa depan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor yang signifikan dari pre-test ke post-test. Dengan demikian, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam memberdayakan peserta untuk menghadapi tantangan karir di era digital yang semakin berkembang.

Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 1(4), 64–77. <https://doi.org/10.55606/juprit.v1i4.780>

Anggraeni, D. P. (2021). Pengaruh

- Penerapan Kurikulum Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dengan Angket Skali (Skala Likert) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Trunojoyo Jember. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 3(2), 154–161. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v3i2.1280>
- Ariani, F., Fahmi, M., & Taufik, A. (2019). *Inti Nusa Mandiri Deng*. 14(1), 21–26.
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., & ... (2023). Pelatihan Pembuatan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma: Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM. *Jurnal Pengabdian ...*, 3(2), 1972–1980.
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting : Exhibition Industry 2020. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis & Mice X*, 142–152.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nelianli Yan Jaya. (2022). Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2). <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.892>
- Nurmalasari, N., Hasanah, R. L., Hermaliani, E. H., & Merlina, N. (2023). Pelatihan Desain UI/UX Mobile Apps Untuk Remaja Masjid Jakarta Islamic Centre Menggunakan Figma. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.1848>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. In *Jurnal Sains dan Informatika* (Vol. 5, Issue 2, pp. 128–137). <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Sada Harahap, K. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen

Menggunakan Metode Skala Likert
Di Perusahaan Pembekuan Tuna X
Study of Quality Control of Tuna
Loin Precooked Frozen Products
Using the Likert Scale Method in
Tuna Freezing Company X. *Aurelia
Journal*, 2(1), 29–38.

Suasapha, A. H. (2020). *Skala Likert
untuk Penelitian Pariwisata
Beberapa Catatan untuk
Menyusunnya dengan Baik*. P3M
Politeknik Pariwisata Bali.

Yenny Desnelita. (2019). Pkms
Pelatihan Desain Grafis Menuju
Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03
Rw.04 Kelurahan Umban Sari.
*Dinamisia : Jurnal Pengabdian
Kepada Masyarakat*, 3(2), 266–
272.

[https://doi.org/10.31849/dinamisia.
v3i2.3424](https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3424)