

Peningkatan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Dasar Desain User Interface di SMAN 1 Baturiti

A. A. Istri Ita Paramitha^{1*}, I Gst. Agung Pramesti Dwi Putri²

^{1,2}Universitas Primakara, Denpasar, Bali

*e-mail korespondensi: ita@primakara.ac.id

Abstract

The Digital Skills Enhancement Activity through Basic User Interface Design Training at SMAN 1 Baturiti aims to introduce 12th-grade students to user interface (UI) design skills using the Figma application. This training was conducted as part of a community service program by Primakara University to provide students with foundational UI design knowledge that can serve as a valuable asset in navigating the digital world. The program covered an introduction to UI concepts, hands-on practice using Figma, and a design competition to enhance student motivation. During the sessions, students learned to create wireframes, interface layouts, and basic prototypes, while also gaining insights into UI/UX career paths. With 40 participants from SMAN 1 Baturiti, the training is expected to improve students' digital competencies and open new opportunities in the creative technology sector. This program is planned to be held annually, strengthening collaboration between Primakara University and schools in Bali to support students' digital literacy and creative skills.

Keywords: UI Design; Figma; SMAN 1 Baturiti

Abstrak

Kegiatan Peningkatan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Dasar Desain User Interface di SMAN 1 Baturiti bertujuan untuk mengenalkan siswa kelas 12 pada keterampilan desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan aplikasi Figma. Pelatihan ini diadakan sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat oleh Primakara University untuk memberikan dasar-dasar desain UI yang dapat menjadi bekal siswa dalam menghadapi dunia digital. Kegiatan ini berlangsung dari pengenalan UI, praktik langsung menggunakan Figma, hingga kompetisi desain untuk meningkatkan motivasi siswa. Dalam sesi pelatihan, siswa diajarkan membuat wireframe, tata letak antarmuka, dan prototipe sederhana, sambil mendapatkan wawasan tentang karier UI/UX. Dengan 40 peserta dari SMAN 1 Baturiti, pelatihan ini diharapkan meningkatkan keterampilan digital dan membuka peluang baru bagi siswa dalam sektor teknologi kreatif. Program ini akan berkelanjutan setiap tahun, memperkuat kerja sama antara Primakara University dan sekolah-sekolah di Bali untuk mendukung literasi digital dan keterampilan kreatif siswa.

Kata Kunci: UI Design; Figma; SMAN 1 Baturiti

Accepted: 2024-08-17

Published: 2025-05-31

PENDAHULUAN

Dalam era digital, keterampilan desain antarmuka (User Interface/UI) semakin penting untuk mendukung perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar kerja. Perkembangan teknologi menuntut keterampilan digital yang luas, termasuk dalam bidang desain antarmuka yang tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman estetika dan kebutuhan pengguna. Namun, keterampilan desain UI belum banyak diperkenalkan di tingkat sekolah menengah atas (SMA), terutama di daerah-daerah yang masih berkembang.

Di Bali, SMAN 1 Baturiti memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan digital para siswanya, terutama siswa kelas 12 yang bersiap melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi atau langsung ke dunia kerja. Saat ini, siswa kelas 12 di SMAN 1 Baturiti sebagian besar memiliki ketertarikan pada dunia teknologi, meskipun fasilitas dan akses mereka terhadap keterampilan digital masih terbatas. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa-siswa dapat lebih mengenal keterampilan desain User Interface, yang nantinya dapat mendukung mereka dalam berbagai bidang studi di perguruan tinggi atau menjadi bekal untuk terjun ke industri digital.

SMAN 1 Baturiti adalah sekolah yang terletak di Kabupaten Tabanan, Bali, dengan lingkungan pendidikan yang mendukung dan komunitas siswa yang memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan digital. Siswa kelas 12 yang menjadi sasaran kegiatan ini berjumlah 40 orang dan terdiri dari berbagai latar belakang ekonomi. Sebagian besar siswa berasal dari daerah pedesaan dengan akses yang terbatas terhadap pelatihan digital, sehingga mereka belum sepenuhnya mengenal teknologi desain UI. Namun, mereka memiliki semangat belajar yang tinggi dan terbuka terhadap peluang keterampilan baru yang relevan di era digital.

Secara fisik, wilayah Baturiti terletak di daerah pegunungan yang asri dan terkenal sebagai destinasi wisata, sehingga potensi digitalisasi dalam bidang pariwisata di masa depan sangat besar. Dari segi sosial, masyarakat Baturiti sangat mendukung pendidikan, terutama pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan dan potensi kerja anak-anak mereka. Dalam bidang ekonomi, sebagian besar penduduk bergantung pada sektor pertanian dan pariwisata. Kegiatan pelatihan desain UI ini diharapkan dapat membuka peluang baru bagi para siswa untuk mengenal dunia kerja digital, yang dapat berkontribusi terhadap ekonomi kreatif di daerah mereka.

Sebelumnya, SMAN 1 Baturiti telah berpartisipasi dalam kegiatan serupa bersama Himpunan Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Primakara University melalui program INTERAKSI, yang memberikan pelatihan dasar desain antarmuka (UI) kepada para siswa (Wiratmi, 2024). Kegiatan tersebut berhasil memberikan pemahaman awal tentang desain digital menggunakan Figma, sehingga para siswa lebih mengenal keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia teknologi kreatif (Bali, 2024). Melihat antusiasme dan manfaat yang dirasakan, kegiatan ini menjadi kelanjutan dari program INTERAKSI, dirancang untuk memperdalam keterampilan dan pemahaman siswa dalam desain UI, sekaligus memperkuat kolaborasi berkelanjutan antara Primakara University dan SMAN 1 Baturiti.



Gambar 1. Situasi di SMAN 1 Baturiti

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah menyelenggarakan pelatihan dasar desain User Interface (UI). User Interface adalah perangkat lunak yang bisa dilihat, didengar, disentuh, ditangani, dan dipahami langsung oleh orang-orang (Pratama et al., 2024). Dalam kegiatan ini aplikasi yang digunakan untuk membuat User Interface adalah Figma. Dikutip dari situsnya, Figma adalah alat desain kolaboratif yang kuat untuk tim (Anonymous, 2024). Figma dipilih karena merupakan alat desain berbasis cloud yang memungkinkan siswa berkolaborasi secara real-time dan mudah diakses dari komputer sekolah atau laptop pribadi. Berikut adalah langkah-langkah utama solusi yang ditawarkan:

1. Pengantar Desain UI

Pelatihan ini dimulai dengan pengenalan konsep dasar desain antarmuka pengguna, mencakup pemahaman tentang elemen visual, estetika, dan fungsi dasar dari UI (Darmawan et al., n.d.). Hal ini penting untuk memberikan siswa pemahaman menyeluruh tentang bagaimana UI berperan dalam meningkatkan pengalaman pengguna (Alao et al., n.d.).

2. Pengenalan Aplikasi Figma

Siswa akan diajarkan menggunakan Figma, aplikasi desain yang sangat efektif untuk pemula maupun profesional. Pelatihan ini mencakup cara membuat wireframe (kerangka desain) hingga pembuatan prototipe interaktif.

3. Sesi Praktik Desain UI

Dalam sesi ini, siswa akan mempraktikkan langsung dengan bimbingan instruktur untuk merancang antarmuka sederhana. Fokus utama sesi ini adalah agar siswa dapat membuat desain yang intuitif dan menarik, sambil mempraktikkan elemen-elemen dasar UI seperti tata letak, ikon, warna, dan tipografi (Gold et al., 2018).

4. Kompetisi Desain UI

Untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan, pelatihan ini juga mencakup kompetisi desain UI di mana siswa akan menciptakan desain terbaik mereka. Siswa dengan hasil terbaik akan diberikan apresiasi, yang bertujuan untuk mendorong semangat kreativitas.

5. Pengenalan Karier di Bidang UI/UX

Kegiatan ini juga mencakup sesi informasi mengenai peluang karier di bidang UI/UX, di mana siswa diperkenalkan dengan prospek karier di industri digital, memberikan wawasan tentang peluang kerja di bidang desain yang semakin berkembang.

6. Pemberian Sertifikat dan Dokumentasi Kegiatan

Setelah pelatihan selesai, sertifikat akan diberikan kepada seluruh peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka. Kegiatan ini juga akan didokumentasikan dan dijadikan laporan bagi pihak sekolah sebagai bentuk kerja sama yang baik.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri atas beberapa tahapan berikut:

1. Persiapan dan Perencanaan Kegiatan (Ketua Tim)

Tahap awal ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, menyiapkan materi, dan merancang agenda pelatihan. Tim pengabdian juga akan memastikan perangkat dan jaringan internet yang memadai tersedia di lokasi.

2. Pembukaan dan Pengenalan Materi (Ketua Tim)

Kegiatan dimulai dengan pembukaan dan pengenalan singkat tentang Primakara University, serta penjelasan tujuan pelatihan kepada para peserta. Sesi ini akan mencakup pengenalan aplikasi Figma dan pengantar desain UI.

3. Sesi Pelatihan dan Praktik (Anggota Tim Mahasiswa)

Sesi utama akan mencakup pelatihan penggunaan Figma secara langsung. Para siswa akan diajari membuat elemen UI dasar hingga menyusun kerangka antarmuka yang intuitif. Setiap langkah dalam proses desain akan dijelaskan oleh instruktur, yang akan memberikan contoh langsung di depan kelas.

4. Kompetisi Desain dan Presentasi Karya (Ketua Tim)

Setelah pelatihan, siswa akan diberi waktu untuk membuat proyek desain mereka sendiri, yang akan dinilai untuk memilih karya terbaik. Karya yang terpilih akan dipresentasikan di depan rekan-rekan dan instruktur untuk memberikan feedback konstruktif.

5. Evaluasi dan Dokumentasi Kegiatan (Seluruh Tim)

Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan, serta efektivitas pelatihan. Dokumentasi berupa foto, video, dan laporan tertulis akan disusun untuk melaporkan kegiatan kepada pihak sekolah dan lembaga terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Peningkatan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Dasar Desain User Interface di SMAN 1 Baturiti berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan kegiatan:

1. Persiapan dan Perencanaan Kegiatan

Tahapan dimulai dengan melakukan komunikasi dengan Guru TIK SMAN 1 Baturiti pada bulan Oktober 2024. Dari hasil komunikasi, tim pelaksana melakukan audiensi langsung ke sekolah untuk mengutarakan maksud dan tujuan kegiatan pada tanggal 11 November 2024. Audiensi dihadiri oleh Guru TIK, Wakil Kepala Sekolah bidang Humas untuk menentukan jadwal, peserta dan materi yang diberikan. Dari hasil diskusi telah disepakati kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 10 Januari 2025 mulai dari pukul 07.00 – 15.00 WITA. Calon peserta adalah siswa kelas X – XII yang memiliki minat dalam digital desain. Selanjutnya tim pelaksana memastikan kesiapan fasilitas yang dimiliki oleh pihak sekolah seperti fasilitas Laboratorium Komputer, Proyektor dan LCD. Kemudian tim kembali ke kampus untuk melakukan beberapa persiapan seperti pembuatan modul pelatihan, persiapan perangkat yang akan digunakan, serta penyusunan agenda kegiatan. Penyusunan modul dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa selama dua minggu dengan menggunakan platform Google Slide (gambar 2).



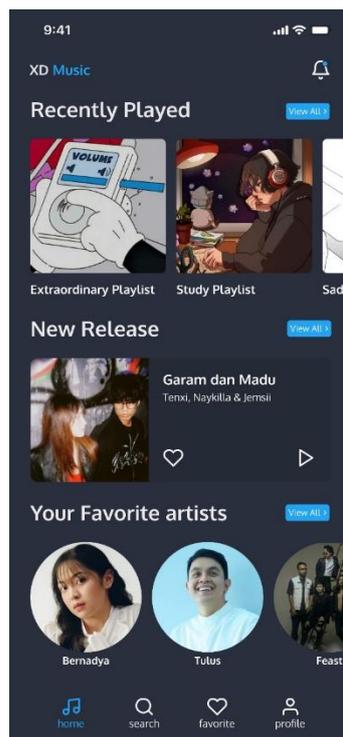
Gambar 2. Penyusunan Modul Pada Google Slides

2. Pembukaan dan Pengenalan Materi

Kegiatan dibuka dengan sambutan dari perwakilan Primakara University dan pihak SMAN 1 Baturiti. Dalam sesi ini, siswa diperkenalkan dengan dunia desain antarmuka pengguna (UI) dan bagaimana keterampilan ini berperan dalam industri teknologi serta bagaimana peluang karir dalam bidang ini. Selain itu, dijelaskan juga tentang aplikasi Figma sebagai alat utama yang akan digunakan dalam pelatihan. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait dengan peluang karier dalam bidang UI/UX dan bagaimana keterampilan ini bisa diterapkan di berbagai industri. Pelatihan ini diikuti oleh 36 peserta yang berasal dari kelas X – XII.

3. Sesi Pelatihan dan Praktik Langsung

Setelah sesi pengantar, peserta mulai berlatih langsung menggunakan Figma. Dengan bimbingan instruktur, siswa diajarkan cara membuat wireframe sederhana, mengatur tata letak, memilih kombinasi warna, dan menyusun elemen-elemen antarmuka yang baik. Siswa diberikan tugas kecil (gambar 3) untuk mendesain tampilan dasar sebuah aplikasi atau website dengan menerapkan prinsip desain yang telah dipelajari. Sebagian besar siswa dapat mengikuti instruksi dengan baik dan menunjukkan kreativitas dalam menyusun desain mereka sendiri.



Gambar 3. Tugas Praktikum Desain Figma

Dalam menyelesaikan tugas praktikum, para siswa dibimbing oleh instruktur (dosen) dan asisten instruktur (mahasiswa) yang ditunjukkan gambar 4.



Gambar 4. Siswa didampingi asisten instruktur (mahasiswa)

4. Kompetisi Desain dan Presentasi Karya

Untuk meningkatkan motivasi, siswa diberikan kesempatan untuk membuat desain UI mereka sendiri dalam bentuk proyek mini. Setiap peserta diminta untuk mendesain antarmuka sederhana berdasarkan instruksi yang diberikan. Setelah waktu yang ditentukan, hasil desain mereka dinilai berdasarkan kriteria kreativitas, fungsionalitas, dan estetika. Beberapa siswa yang menunjukkan hasil desain terbaik diberikan apresiasi dalam bentuk hadiah dari panitia. Selain itu, sesi presentasi dilakukan agar siswa dapat menjelaskan konsep desain mereka dan menerima masukan dari instruktur serta teman-temannya. Dalam hal ini satu siswa diberikan penghargaan untuk desain terbaik dan tercepat (gambar 5).



Gambar 5. Pemberian Hadiah untuk Siswa Desain Terbaik

5. Evaluasi dan Dokumentasi Kegiatan

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan sesi evaluasi untuk mengukur efektivitas pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan mengukur aspek keterampilan melalui penilaian hasil karya dan aspek kognitif melalui kuis. Untuk penilaian kuis dilakukan menggunakan platform Quizizz yang dapat diakses pada tautan berikut ini:

<https://quizizz.com/admin/quiz/677f7efd113740912aa65fe3/pelatihan-desain-ui>.

Terdapat 10 pertanyaan yang diberikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.

QUIZZ Worksheets

Pelatihan Desain UI

Total questions: 10

Worksheet time: 5mins

Instructor name: Ita Paramita

Name

Class

Date

1. Apa yang dimaksud dengan UI (User Interface)?
 - a) Desain interaksi antara pengguna dan sistem.
 - b) Struktur logis aplikasi atau website.
 - c) Proses dalam desain yang fokus pada pembuatan antarmuka user.
 - d) Proses menganalisis kebutuhan pengguna.
2. Apa kepanjangan dari UI dalam desain?
 - a) Unified Integration
 - b) User Interface
 - c) Unique Interaction
 - d) User Insight
3. Apa fungsi utama dari Figma?
 - a) Membuat presentasi
 - b) Menulis dokumen teks
 - c) Mengedit video
 - d) Desain antarmuka pengguna (UI) dan prototipe
4. Tools yang digunakan untuk membuat desain UI adalah?
 - a) CorelDraw
 - b) MS Word
 - c) FIGMA
 - d) Canva
5. Apa alat yang digunakan untuk membuat bentuk seperti persegi dan lingkaran di Figma?
 - a) Frame Tool
 - b) Move Tool
 - c) Text Tool
 - d) Shape Tool
6. Apa yang digunakan untuk menambahkan teks pada desain di Figma?
 - a) Text Tool
 - b) Pen Tool
 - c) Shape Tool
 - d) Prototype Mode
7. Apa alat yang digunakan untuk membuat canvas baru?
 - a) Pen Tool
 - b) Shape Tool
 - c) Frame Tool
 - d) Text Tool
8. Apa manfaat dari menggunakan ukuran teks yang cukup besar dalam desain UI?
 - a) Agar terlihat lebih keren
 - b) Menghemat ruang pada layar
 - c) Membuat aplikasi terlihat ramai
 - d) Agar teks mudah dibaca oleh semua pengguna
9. Apa keunggulan utama Figma dibandingkan alat desain lainnya?
 - a) Bisa digunakan di browser tanpa perlu diunduh
 - b) Tidak memerlukan koneksi internet
 - c) Hanya tersedia untuk perangkat Apple
 - d) Memiliki fitur animasi 3D
10. Apa itu "Typography" dalam desain UI?
 - a) Animasi untuk elemen visual
 - b) Tata letak gambar dalam desain
 - c) Pilihan warna untuk desain
 - d) Pemilihan dan pengaturan huruf (font) dalam desain

Gambar 6. Daftar Pertanyaan Kuis

Penilaian dilakukan oleh tim pelaksana dengan hasil seperti ditunjukkan pada tabel 1. Daftar nilai menunjukkan rata-rata siswa memahami tentang materi yang diberikan. Untuk penilaian ini juga diberikan hadiah 3 besar untuk nilai kuis tertinggi (gambar 6).

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa

No.	Nama Lengkap	Kelas	Nilai Karya Desain	Nilai Quiz
1	I KADEK ANANTA WIJAYA ASTAWA	XII	92	90
2	Ni Kadek Anita Dwi Cahya Astika Sari	XI	84	80
3	Ni Putu Febri Ari Setya Dewi	XII	74	80
4	I Putu Ari Surya Baskara	XII	71	70
5	I Made Rizky Dwi Putrawan	XII	79	80
6	I Kadek Arya Suandita	XII	80	90
7	Ni Luh Arnesia Pertiwi	XII	94	100
8	Ni Komang Ariani	XII	82	90
9	Ni Putu Sutariyani	XII	86	90
10	Ni Kadek Ari Widya Pratiwi	XII	91	100
11	Ida Ayu Putu Prami Dewi	XII	75	80
12	I Putu Andrea Sedana Praditha	XII	84	90
13	A. A. Ayu Kariza Trisna Widari	XII	84	90
14	Ni Luh Putu Intan Suryani	XII	71	80
15	Ni Putu Chintya Cipta Mahesuari	XII	83	90
16	I Ketut Ananda Pradnyana Darma Putra	XII	95	100
17	Komang Satria Arthanaya	X	72	80
18	PUTU BAGAS PRABAWA	XII	94	100
19	I Gede Ari Adnyana Utama Putra	XII	73	80
20	Ni Ketut Alitya Fatma Savira	XII	88	100
21	Ni Kadek Linda Prasanti	XI	79	90
22	Kadek Dian Maharani Kuta Wandira	XII	70	80
23	Ni Kadek Ayu Cintya Dewi	XI	89	100
24	I Putu Sumerta	XII	77	80
25	Ni Luh Putu Rani Widyastari	XII	84	90
26	NI LUH KOMANG RESHA ARISTIANTI	XI	91	100
27	Ni Made Galih Wulan Cndra	X	87	90
28	I NYOMAN PRAHLADA HARSASOKA	XII	80	90
29	Anak Agung Gede Ari Rama Kepakistan	X	83	90
30	NI KOMANG PADMI MAHARANI	XI	82	90
31	Ni Kadek Bintang Ayodya Pramesti	X	91	100
32	I Wayan Adi Wijana	X	75	80
33	Ni Putu Gita Berliana	XII	92	100
34	MUHAMMAD NABIL MAULANA	XII	87	90
35	Putu Bagus Radika Darmayasa	XII	70	80
36	Luh Putu Elisia Mahayani	XII	91	100



Gambar 6. Pemberian Hadiah Pemenang Kuis

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan mereka tentang desain UI dan aplikasi Figma. Banyak siswa yang tertarik untuk mendalami lebih lanjut keterampilan ini dan berharap ada pelatihan lanjutan di masa depan. Kegiatan ditutup dengan penyerahan sertifikat kepada pihak sekolah yang dalam kegiatan ini diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama yang telah terjalin (gambar 7).



Gambar 7. Pemberian Sertifikat kepada SMAN 1 Baturiti

Dokumentasi dalam bentuk foto dan video juga dilakukan untuk laporan serta publikasi kegiatan pada media sosial institusi (gambar 8).



Gambar 8. Publikasi Kegiatan pada Sosial Media Perguruan Tinggi

Dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan siswa SMAN 1 Baturiti dapat memiliki keterampilan dasar dalam desain UI dan semakin tertarik untuk mengembangkan keterampilan digital mereka di masa mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan Peningkatan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Dasar Desain User Interface di SMAN 1 Baturiti telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun. Program ini berhasil memberikan pemahaman dasar kepada siswa kelas X – XII mengenai konsep desain antarmuka pengguna (UI) dan cara mengaplikasikannya menggunakan Figma. Dengan adanya pelatihan ini, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam mendesain antarmuka digital, memahami prinsip dasar UI, serta mengenali peluang karier di bidang UI/UX yang semakin berkembang di industri digital.

Antusiasme peserta terlihat sepanjang pelatihan, terutama dalam sesi praktik dan kompetisi desain, di mana siswa menunjukkan kreativitas mereka dalam merancang antarmuka aplikasi atau website sederhana. Dari hasil evaluasi, sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membuka wawasan mereka terhadap keterampilan digital yang sebelumnya belum banyak mereka ketahui. Selain itu, adanya apresiasi bagi siswa dengan desain terbaik semakin meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih dalam mengenai UI/UX.

Keberhasilan program ini juga tidak lepas dari dukungan pihak sekolah yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan serta kerja sama yang baik antara tim pengabdian Primakara University dan SMAN 1 Baturiti. Dengan adanya program ini, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia digital dan memiliki bekal keterampilan yang dapat mereka gunakan di masa depan. Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa akan terus dilakukan di masa mendatang dengan pendekatan yang lebih mendalam, sehingga semakin banyak siswa yang mendapatkan manfaat dari program ini. Dengan demikian, program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain bagi generasi muda di SMAN 1 Baturiti dan sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., Kuyoro, S. O., & Adebayo, A. O. (n.d.). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 27(4), 577–590. <https://doi.org/10.18280/isi.270407>.

- Anonymous. (2024). *Figma Design*. Figma.Com. <https://www.figma.com/design/>
- Bali, W. (2024, October). INTERAKSI: Primakara University Kenalkan Desain UI/UX kepada Pelajar Bali, Persiapkan Karir di Dunia Digital. *Warta Bali*. <https://wartabalionline.com/2024/10/21/interaksi-primakara-university-kenalkan-desain-ui-ux-kepada-pelajar-bali-persiapkan-karir-di-dunia-digital/>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (n.d.). *Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems*”. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>.
- Gold, M., Joly, A., Vrochidis, S., Karatzas, K., & Karppinen, A. (2018). Multimedia Tools and Applications for Environmental & Biodiversity Informatics. In *Multimedia Tools and Applications for Environmental & Biodiversity Informatics* (Issue September 2021). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-76445-0>
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 73–86.
- Wiratmi, W. (2024, October). Primakara University Kenalkan Desain UI/UX Sebagai Karier Masa Depan Pelajar Bali. *Rri.Co.Id*. <https://www.rri.co.id/ipitek/1054604/primakara-university-kenalkan-desain-ui-ux-sebagai-karier-masa-depan-pelajar-bali>