



Pelatihan Perancangan UI/UX Aplikasi Arsip Digital Bagi PKK Kelurahan Ragunan

Laela Kurniawati ¹, Lilyani Asri Utami ², Shinta Oktaviana ³, Sukmawati Anggraeni Putri ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nusa Mandiri, Jln. Jatiwaringin Raya No.02, Jakarta Selatan 13620, Indonesia

Keywords:

UI/UX,
PKK,
Kelurahan Ragunan,
Figma.

Article history:

Received
19 May 2023
Revised
26 October 2023
Accepted
27 October 2023
Published
15 November 2023

Kata Kunci:

UI/UX,
PKK,
Kelurahan Ragunan,
Figma.

ABSTRACT

In carrying out work operations, the Ragunan Village PKK has utilized ICT to support and facilitate the completion of administrative activities for the community. Archive management by the Ragunan Village PKK administrators is still carried out conventionally through ledger records, this can reduce effectiveness and lengthen the administrative management process. To design a digital archive application prototype, it must have a good User Interface and User Experience (UI/UX) so that users have no difficulty in operating the application that has been designed and get an impressive experience by users after using the prototype. Design training using the Figma Application which can be accessed for free on the web to create interface designs. This activity is expected to be a contribution to knowledge and skills for participants to be able to implement an application design that is dynamic, interactive, and user friendly before building digital archive applications so as to assist archivists in managing all data which will be of important value to interested parties.

ABSTRAK

Dalam menjalankan operasional pekerjaan, PKK Kelurahan Ragunan telah memanfaatkan TIK untuk mendukung dan memfasilitasi dalam menyelesaikan kegiatan administratif kepada masyarakat. Pengelolaan arsip oleh pengurus PKK Kelurahan Ragunan masih dilakukan secara konvensional melalui pencatatan buku besar, hal ini dapat mengurangi efektivitas dan memperpanjang proses pengelolaan administrasi. Untuk merancang sebuah prototipe aplikasi arsip digital, maka harus memiliki User Interface dan User Experience (UI/UX) pengguna yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan oleh pengguna setelah menggunakan prototipe tersebut. Pelatihan desain menggunakan Aplikasi Figma yang dapat diakses gratis pada web untuk membuat desain interface. Kegiatan ini diharapkan menjadi kontribusi ilmu dan keterampilan bagi peserta untuk dapat mengimplementasikan suatu rancangan aplikasi yang dinamis, interaktif, dan user friendly sebelum membangun aplikasi arsip digital sehingga membantu petugas arsip dalam mengelola seluruh data yang akan menjadi value penting bagi pihak yang berkepentingan.

*Corresponding author: laela@nusamandiri.ac.id

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.

© 2023 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.

10.24076/swagati.2023v1i3.1081

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) terus berdampak pada semua bidang kehidupan, termasuk sektor publik. Diharapkan pengembangan paradigma administrasi publik dalam mengantisipasi perkembangan TIK akan membantu organisasi pemerintah dalam memberikan pelayanan publik. Salah satu sumber daya desa yang bermanfaat adalah pemakaian Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kebutuhan manusia. Keberadaan TIK selain dapat meningkatkan layanan juga berguna dalam memproses informasi yang dapat digunakan untuk perencanaan pembangunan, dukungan keputusan, dan banyak manfaat lainnya (Mukhsin, 2020). Kondisi tersebut terjadi pada Kelurahan Ragunan Kecamatan Pasar Minggu Kota Jakarta Selatan. Kantor Kelurahan Ragunan beralamat di Jalan Saco No. 1 Kelurahan Ragunan, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1.

Kantor Kelurahan Ragunan

Penyelenggaraan Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) merupakan salah satu tugas pemerintah desa atau kelurahan. Setiap desa atau kelurahan memiliki kelompok PKK yang membantu pemerintah desa atau kelurahan dalam pengelolaan kependudukan dan pembangunan daerah (Angga Diputra, Raditya Putra, & Satwika, 2018). Dalam menjalankan operasional pekerjaan sehari-hari, Kelurahan Ragunan bersama dengan PKK Kelurahan Ragunan telah memanfaatkan TIK untuk mendukung dan memfasilitasi dalam menyelesaikan kegiatan administratif kepada masyarakat. Selain kegiatan administratif, Kelurahan Ragunan juga berperan aktif menyelenggarakan program-program bersama dengan warga dan kerjasama dengan instansi lain seperti Kegiatan Donor Darah dan Pembagian Sembako kepada RW terdampak Covid-19 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2.

Kegiatan Donor Darah dan Pembagian Sembako Kegiatan lainnya yaitu Implementasi Kampung Siaga bersama Bapak Lurah Ragunan dan Perwakilan RW yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3.

Implementasi Kampung Siaga bersama Bapak Lurah Ragunan dan Perwakilan RW

Selain itu, pada Gambar 4. Kelurahan Ragunan pernah mengadakan program Penyerahan Tanaman Obat oleh anggota DPRD DKI Jakarta sekaligus peresmian Taman Hati PKK RW 10.



Gambar 4.

Penyerahan Tanaman Obat dan Peresmian Taman Hati PKK RW 10

Adapun kegiatan besar lainnya ditunjukkan pada Gambar 5. yaitu Bakti Sosial yang difasilitasi Resimen Mahasiswa Indonesia yang dihadiri oleh Wakil Gubernur Provinsi DKI

Jakarta, Plt Wali Kota Administrasi Jakarta Selatan, Camat Kecamatan Pasar Minggu, Lurah Kelurahan Ragunan, Satpol PP Kecamatan Pasar Minggu dan Kelurahan Ragunan.



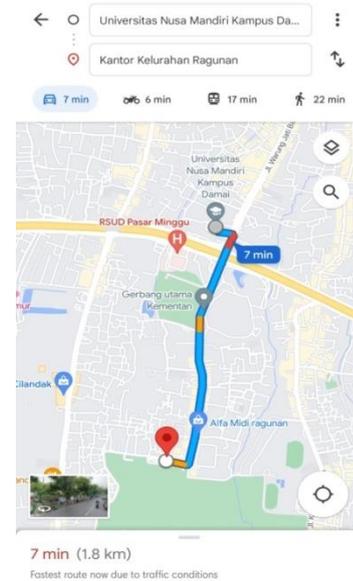
Gambar 5.

Bakti Sosial bersama Resimen Mahasiswa Indonesia

Selain sebagai instansi pemerintahan yang secara fungsionalitasnya melayani masyarakat, program-program kerja yang dijalankan oleh Kelurahan Ragunan tidak terlepas dari aktivitas keadministrasian, oleh karena itu data masuk maupun data keluar yang dihasilkan perlu dikelola dengan baik agar menghasilkan nilai informasi yang akurat dan berkualitas bagi yang berkepentingan. Sebagai organisasi kemasyarakatan dalam pemberdayaan dan peningkatan kesejahteraan keluarga di lingkungan Kelurahan Ragunan, Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Kelurahan Ragunan sudah mengimplementasikan pengelolaan arsip secara baik namun masih dilakukan secara konvensional melalui pencatatan pada buku besar, hal ini tentunya dapat mengurangi efektivitas dan memperpanjang proses pengelolaan administrasi (Esabella, Haq, & Julkarnain, 2022). Peran kearsipan dalam penyelenggaraan tugas pemerintahan dan pembangunan yang baik perlu dilakukan upaya untuk memperluas dan menyempurnakan arsip sesuai dengan kemampuannya agar dapat berfungsi dengan baik, efisien dan memadai, khususnya bagi pelayanan publik instansi pemerintah (Rusmawati, Anggraeiny, & Arifin, 2019).

Pengelolaan arsip secara digital kini menjadi trend karena mampu menunjang keberhasilan suatu institusi pemerintah maupun swasta. Pengelolaan arsip sendiri meliputi proses penciptaan dan penyimpanan, distribusi dan penggunaan, pemeliharaan, dan disposisi. Sebelum membangun suatu aplikasi, terlebih dahulu pengembang wajib merancang sebuah prototipe. Untuk merancang sebuah prototipe aplikasi arsip digital, maka harus memiliki User Interface dan User Experience (UI/UX) pengguna yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan oleh pengguna setelah menggunakan prototipe tersebut. Tampilan user interface aplikasi dapat mempengaruhi banyak hal, setiap pengguna (user) mengharapkan tampilan desain user interface pada aplikasi dengan kategori user experience yang memuaskan (Fauzi, Anuggilarso, Hardika, & Saputra, 2019).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, kelompok dosen dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri bermaksud akan memberikan pelatihan perancangan UI/UX Aplikasi Arsip Digital melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diperuntukan bagi Pengurus PKK Kelurahan Ragunan. Lokasi mitra berjarak 1,8 km dari Kampus Universitas Nusa Mandiri Kampus Damai yang terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6.

Peta Lokasi Kelurahan Ragunan Kecamatan Pasar Minggu Kota Jakarta Selatan

Pelatihan desain ini akan menggunakan Aplikasi Figma yang dapat diakses gratis pada web untuk membuat desain interface. Figma adalah sebuah software yang memungkinkan penggunanya untuk bekerja mendesain tampilan secara kolaboratif pada waktu yang real time (Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya, 2021). Kelebihan yang dimiliki oleh Figma antara lain dapat membuat desain prototype dan mock up yang sangat cepat, dapat berkolaborasi dengan team saat mendesain prototype (Schubert, 2021) dalam (Wardhanie & Lebdaningrum, 2023), selain itu kelebihan Figma dibandingkan dengan alat desain lainnya:

1. Kolaborasi real-time: Figma memungkinkan Kerja tim dalam waktu nyata dan dapat melakukan kolaborasi pada dokumen desain yang sama secara bersamaan.
2. Cross-platform: Figma dapat diakses di berbagai platform, termasuk Windows, MacOS, iOS, dan bahkan Android.
3. Prototyping interaktif: Figma memiliki fitur prototyping yang memungkinkan desainer untuk membuat mockup desain terhubung untuk dites secara interaktif.
4. Keamanan: Figma menjamin keamanan dokumen dengan sistem enkripsi end-to-end untuk melindungi data desain.

5. Ekosistem yang luas: Figma memiliki ekosistem yang luas dengan banyak plugin dan integrasi dengan alat dan aplikasi lainnya.
6. Fitur live preview: Figma memberikan fitur live preview, yang memungkinkan pengguna untuk melihat perubahan desain mereka secara langsung tanpa perlu refresh halaman.
7. Mudah digunakan: Figma sangat mudah digunakan dan memiliki antarmuka yang intuitif. Ini sangat bagus bagi para pemula atau mereka yang baru mulai belajar desain.

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Perancangan UI/UX Aplikasi Arsip Digital Bagi PKK Kelurahan Ragunan dengan menggunakan tools Figma diharapkan menjadi kontribusi ilmu dan keterampilan bagi peserta untuk dapat mengimplementasikan suatu rancangan aplikasi yang dinamis, interaktif, dan user friendly sebelum membangun aplikasi arsip digital sehingga membantu petugas arsip dalam mengelola seluruh data yang akan menjadi value penting bagi pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka masalah pada mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pendataan arsip saat ini masih dilakukan melalui pencatatan secara manual pada buku besar sehingga terkadang menimbulkan duplikasi data, data tidak dapat terbaca dengan jelas, bahkan rusak atau hilang.
2. Pencarian data arsip masuk dan arsip keluar yang memakan waktu sehingga berdampak pada lambatnya proses pengambilan keputusan oleh pimpinan.
3. Kesulitan dalam pendataan arsip-arsip yang akan diproses untuk diarsipkan disebabkan proses penginputan dan pengelompokkan arsip masuk dan arsip keluar kurang efektif.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan melalui metode pelatihan secara langsung disampaikan oleh tutor dengan durasi waktu yang ditentukan dan setelah melakukan pemaparan dari tutor dilanjutkan sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta. Pada penyampaian materi di sharingkan juga modul kepada peserta sebagai acuan pelatihan yang dilakukan dan agar terarah juga dalam penyampaian materinya. Untuk skema pengabdian



masyarakat dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7. Skema Metode Pengabdian Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa pelatihan perancangan UI/UX Aplikasi Arsip Digital kepada para pengurus PKK Kelurahan Ragunan secara luring. Jumlah peserta yang telah mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini berjumlah 17 (tujuh belas) orang pengurus Kelurahan Ragunan yang dilaksanakan di Universitas Nusa Mandiri Kampus Damai. Pelaksanaan kegiatan PM dapat dilihat pada Gambar 8, 9 dan 10.



Gambar 8. Pelaksanaan Kegiatan PM di Kampus UNM Damai



Gambar 9. Dosen Mengarahkan Peserta dalam Kegiatan PM di Kampus UNM Damai



Gambar 10. Peserta dan Melakukan Photo Manfaat yang dirasakan oleh mitra setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan, yaitu:

1. Peserta memiliki pemahaman tujuan merancang User Interface dan User Experience (UI/UX) aplikasi arsip digital.

2. Peserta dapat menggunakan tools pada Figma untuk mendesain aplikasi arsip.
3. Peserta dapat membangun aplikasi arsip digital berdasarkan desain UI/UX yang telah dirancang.

Peningkatan yang dirasakan pada mitra sebelum kegiatan dilaksanakan dan setelah kegiatan dilaksanakan terlihat pada hasil pengolahan data kuesioner terhadap sebagian besar responden menyatakan sangat puas mengenai layanan panitia pengabdian masyarakat, sebagian responden merespon dengan sangat positif terhadap semua pertanyaan yang diajukan pada kuesioner. Berikut tabel 1 yang merupakan rekapitulasi hasil pengolahan data kuesioner yang diperoleh dari peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 1. Rekap Perhitungan Frekuensi Jawaban Responden

Jumlah Responden : 17					
F2-1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan			F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan		
	Freq	Percent		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%	2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	0	0%	3. Cukup Puas	1	6%
4. Puas	8	47%	4. Puas	8	47%
5. Sangat Puas	9	53%	5. Sangat Puas	8	47%
Jumlah respon	17	100%	Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.53		Skor rata-rata	4.41	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F2-3. Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung			F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini		
	Freq	Percent		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%	1. Sangat Tidak Update	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%	2. Tidak Update	0	0%
3. Cukup Puas	2	12%	3. Cukup Update	1	6%
4. Puas	8	47%	4. Update	12	71%
5. Sangat Puas	7	41%	5. Sangat Update	4	24%
Jumlah respon	17	100%	Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.29		Skor rata-rata	4.18	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat update)	
F2-5. Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi			F2-6. Susunan acara berjalan dnegan baik		
	Freq	Percent		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Bagus	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Bagus	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Bagus	3	18%	3. Cukup Setuju	1	6%
4. Bagus	7	41%	4. Setuju	7	41%
5. Sangat Bagus	7	41%	5. Sangat Setuju	9	53%
Jumlah respon	17	100%	Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.24		Skor rata-rata	4.47	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Bagus)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	
F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta			F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)		
	Freq	Percent		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%

2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%	3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	5	29%	4. Setuju	8	47%
5. Sangat Setuju	12	71%	5. Sangat Setuju	8	47%
Jumlah respon	17	100%	Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.71		Skor rata-rata	4.41	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan			F3.4. Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta		
	Freq	Percent		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%	3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	9	53%	4. Setuju	10	59%
5. Sangat Setuju	8	47%	5. Sangat Setuju	6	35%
Jumlah respon	17	100%	Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.47		Skor rata-rata	4.29	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F3-5. Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan			F3.6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta		
	Freq	Percent		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%	3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	7	41%	4. Setuju	13	76%
5. Sangat Setuju	10	59%	5. Sangat Setuju	4	24%
Jumlah respon	17	100%	Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.59		Skor rata-rata	4.24	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?		
	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Berminat	0	0%
2. Tidak Berminat	0	0%
3. Cukup Berminat	1	6%
4. Berminat	5	29%
5. Sangat Berminat	11	65%
Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.59	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Berminat)	

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa jumlah peserta yang mengikuti pengabdian masyarakat adalah sebanyak 17 orang, pada kuesioner tersebut ada 13 pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap responden, sebagian besar peserta rata-rata merespon dengan baik dan sangat antusias pada kegiatan PM yang telah dilakukan.

Kontribusi mitra pada kegiatan pengabdian masyarakat selain memfasilitasi dosen-dosen Universitas Nusa Mandiri dalam melangsungkan kegiatan pengabdian, mitra dapat berkerjasama dengan baik dalam hal pembuatan surat keterangan pelaksanaan pengabdian dari instansi, memberikan respon positif dan saran yang membangun untuk kegiatan selanjutnya sehingga diharapkan terjalin kerjasama yang berkelanjutan dan searah dengan kebutuhan Universitas Nusa Mandiri dan PKK Kelurahan Ragunan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, maka kesimpulan yang dapat diperoleh sebagai berikut 1) Perancangan desain arsip menggunakan Aplikasi Figma dapat membantu dalam mendesain tampilan aplikasi yang menarik, dinamis, interaktif, sesuai kebutuhan, dan mudah digunakan oleh petugas, 2) Perancangan desain arsip menggunakan Aplikasi Figma dapat membantu pembuat program (programmer) dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam aplikasi arsip 3) Rancangan tampilan aplikasi arsip digital yang dapat mengelola arsip masuk dan arsip keluar dapat mempermudah petugas dalam menciptakan kegiatan kearsipan yang efektif dan efisien.

Saran-saran yang disampaikan kepada pihak terkait kegiatan pengabdian masyarakat adalah 1) Bagi peserta dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat dan dapat mengembangkan keterampilan dari sumber-sumber yang lain seperti video pembelajaran, referensi internet, atau mengikuti workshop, 2) Bagi mitra dapat mengajukan materi pelatihan dalam pengabdian masyarakat kepada pihak kampus sesuai dengan kebutuhan di organisasi mitra. 3) Luaran hasil pengabdian masyarakat dapat diajukan oleh pelaksana pengabdian masyarakat berupa HKI maupun buku.

Referensi

- Angga Diputra, I. P. W., Raditya Putra, I. G. L. A., & Satwika, I. P. (2018). Sistem Informasi Pkk Berbasis Website Dengan Fitur Mobile Di Kelurahan Penatih Kota Denpasar. *Jurnal Teknologi Informasi MURA*, 10(2), 92. <https://doi.org/10.32767/jti.v10i2.389>
- Esabella, S., Haq, M., & Julkarnain, M. (2022). Tata Kelola Administrasi PKK Desa dengan Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 21(3), 513–524. <https://doi.org/10.30812/matrik.v21i3.1428>
- Fauzi, R. A., Anuggilarso, L. R., Hardika, A. R., & Saputra, D. I. S. (2019). Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 4(1), 42–46. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v4i1.1375>
- Mukhsin, M. (2020). Peranan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Menerapkan Sistem Informasi Desa Dalam Publikasi Informasi Desa Di Era Globalisasi. *Teknokom*, 3(1), 7–15. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v3i1.43>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Rusmawati, L. T., Anggraeiny, R., & Arifin, M. . (2019). Sistem Pengelolaan Arsip Di Kantor Kelurahan Sidodadi Kecamatan Samarinda Ulu. *EJournal Administrasi Negara*, 7(1), 8484–8498.
- Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1536>