

DESIGN APLIKASI PELAPORAN KERUSAKAN FASILITAS KAMPUS BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FIGMA

Aidil Adi Candra^{a,1,*}, Fitri Rahmadani^{a,2}, Pina Lestari^{a,3}, Melissa Triandini^{a,4}

^a Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh, Lima Puluh Kota, 26271, Indonesia

¹ aaidiladicandra@gmail.com; ² fitriahmadani1837@gmail.com; ³ lestari pina44@gmail.com;

⁴ melisat.a91@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Diterima : 25 – 06 – 2026
Direvisi : 28 – 06 – 2026
Diterbitkan : 30 – 06 – 2026

Kata Kunci:

Pelaporan Kerusakan,
Fasilitas Kampus,
Aplikasi Mobile,
Prototype System,
Figma

ABSTRAK

Kerusakan fasilitas kampus yang tidak ditangani dengan cepat dapat mengganggu kegiatan akademik dan menurunkan kualitas layanan pendidikan. Proses pelaporan yang masih dilakukan secara manual sering menyebabkan keterlambatan penanganan, kurangnya transparansi informasi, serta kesulitan dalam pemantauan status laporan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus berbasis mobile yang mampu mendukung proses pelaporan dan pengelolaan laporan secara lebih terstruktur. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall dengan tahapan yang dibatasi pada perencanaan, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem. Proses perancangan dilakukan menggunakan Figma untuk menghasilkan prototype yang menggambarkan alur navigasi, interaksi pengguna, serta mekanisme pengelolaan laporan oleh admin. Hasil penelitian berupa desain antarmuka aplikasi yang mencakup halaman autentikasi, dashboard pengguna, pelaporan kerusakan, riwayat laporan, detail laporan, notifikasi, dashboard admin, dan manajemen laporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype yang dihasilkan mampu menggambarkan proses pelaporan dan pengelolaan kerusakan fasilitas secara terstruktur sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan sistem pada tahap implementasi selanjutnya.

Keywords:

Damage Reporting,
Campus Facilities,
Mobile Application,
System Prototype,
Figma

ABSTRACT

Damage to campus facilities that is not addressed promptly can disrupt academic activities and reduce the quality of educational services. Reporting processes that are still carried out manually often lead to delays in handling, lack of information transparency, and difficulties in monitoring report status. This study aims to design a mobile-based campus facility damage reporting application that can support reporting and report management processes in a more structured manner. The development method used is the Waterfall model, with stages limited to planning, requirements analysis, and system design. The design process was carried out using Figma to produce a prototype that illustrates navigation flows, user interactions, and report management mechanisms by administrators. The results of this study are in the form of an application interface design that includes authentication pages, user dashboards, damage reporting, report history, report details, notifications, admin dashboards, and report management features. The findings indicate that the resulting prototype is capable of illustrating the process of reporting and managing facility damage in a structured manner and can serve as a reference for future system development and implementation stages.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi berbagai layanan di lingkungan pendidikan, termasuk dalam pengelolaan fasilitas kampus. Fasilitas yang memadai memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, meningkatkan kenyamanan civitas akademika, serta menunjang kualitas layanan pendidikan secara keseluruhan. Namun, seiring dengan intensitas penggunaan yang semakin tinggi, fasilitas kampus berpotensi mengalami kerusakan yang dapat menghambat aktivitas akademik apabila tidak ditangani secara cepat dan tepat. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang mampu mendukung proses pelaporan dan pengelolaan kerusakan fasilitas secara lebih efektif dan terstruktur (Sugihartono et al., 2021; Sari et al., 2021).

Pada banyak perguruan tinggi, proses pelaporan kerusakan fasilitas masih dilakukan secara manual melalui komunikasi langsung maupun perantara tertentu. Mekanisme tersebut sering menimbulkan berbagai kendala, seperti keterlambatan penyampaian informasi, kesulitan dalam memantau perkembangan laporan, serta kurangnya transparansi dalam proses penanganan. Kondisi ini menyebabkan laporan kerusakan berpotensi terlambat ditindaklanjuti sehingga dapat mengganggu kegiatan perkuliahan dan aktivitas kampus lainnya. Pemanfaatan aplikasi berbasis mobile menjadi salah satu alternatif solusi karena memungkinkan pengguna melaporkan kerusakan secara lebih cepat, terdokumentasi, dan mudah dipantau melalui perangkat yang digunakan sehari-hari (Fadillah & Wulandari, 2025).

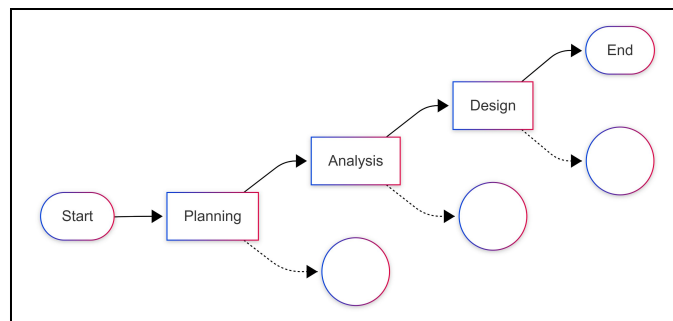
Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan sistem pelaporan kerusakan fasilitas dengan pendekatan yang beragam, seperti penerapan teknologi geolocation, penggunaan metode pengembangan sistem tertentu, maupun mekanisme approval multi-role dalam proses pengelolaan laporan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada implementasi sistem dan pengelolaan data laporan. Sementara itu, aspek perancangan antarmuka dan alur penggunaan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna masih belum banyak dibahas secara mendalam. Padahal, tahap perancangan memiliki peran penting karena menjadi dasar dalam pengembangan sistem sehingga kebutuhan pengguna dapat diterjemahkan ke dalam bentuk antarmuka dan alur navigasi yang mudah dipahami serta digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang prototype aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus berbasis mobile menggunakan Figma. Rancangan yang dihasilkan mencakup desain antarmuka pengguna, alur navigasi aplikasi, proses pelaporan kerusakan, pemantauan status laporan, serta pengelolaan laporan oleh admin. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem pelaporan kerusakan fasilitas kampus yang lebih efektif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna pada tahap implementasi selanjutnya.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) yang berfokus pada perancangan *design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif-aplikatif, yaitu dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pelaporan kerusakan fasilitas kampus, kemudian menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk rancangan sistem berbasis mobile. Hasil penelitian berupa prototype dan desain sistem yang menggambarkan alur penggunaan, struktur sistem, serta rancangan antarmuka yang dapat dijadikan sebagai acuan pada tahap pengembangan berikutnya.

Proses pengembangan mengacu pada metode *Waterfall* yang dibatasi pada tiga tahapan utama, yaitu *planning*, *analysis*, dan *design*. Tahap *planning* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan sistem berdasarkan kondisi pelaporan kerusakan fasilitas yang berjalan saat ini. Tahap *analysis* bertujuan menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional sebagai dasar perancangan sistem. Selanjutnya, tahap *design* menghasilkan rancangan sistem yang meliputi desain proses, desain basis data, diagram pemodelan sistem, alur navigasi aplikasi, serta rancangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang dibuat menggunakan Figma. Rancangan tersebut kemudian disusun dalam bentuk prototype untuk menggambarkan interaksi pengguna dan alur kerja sistem secara menyeluruh sebelum memasuki tahap implementasi.



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall* Yang Digunakan

A. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap *planning* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem pelaporan fasilitas kampus yang masih berjalan, seperti proses pelaporan yang dilakukan secara manual, lambatnya penanganan kerusakan, serta belum adanya mekanisme penentuan prioritas perbaikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus berbasis mobile yang dilengkapi metode *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk menentukan prioritas penanganan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi digunakan untuk melihat kondisi lapangan, wawancara untuk memperoleh kebutuhan pengguna, sedangkan studi literatur digunakan sebagai landasan teoritis dalam perancangan sistem. Hasil tahap ini berupa identifikasi masalah, kebutuhan sistem, dan tujuan penelitian yang menjadi dasar proses analisis dan perancangan.

B. Tahap Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem berdasarkan proses bisnis dan karakteristik pengguna. Kebutuhan sistem terdiri dari kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Kebutuhan fungsional mencakup fitur autentikasi pengguna, pelaporan kerusakan fasilitas, unggah foto sebagai bukti pendukung, serta pengelolaan dan tindak lanjut laporan oleh admin.

Sementara itu, kebutuhan nonfungsional meliputi aspek kemudahan penggunaan, kinerja sistem, dan keamanan data. Identifikasi kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung proses pelaporan kerusakan secara efektif.

C. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk menerjemahkan hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk rancangan sistem yang terstruktur sebagai dasar pengembangan aplikasi. Pada tahap ini, perancangan difokuskan pada desain antarmuka pengguna dan alur kerja sistem.

1) Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) merupakan media yang menghubungkan pengguna dengan sistem sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia. Perancangan antarmuka yang baik bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur penggunaan sistem, meningkatkan kemudahan navigasi, serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman (Mandaraka & Nurkhamid, 2024). Pada penelitian ini, antarmuka pengguna dirancang untuk mendukung seluruh proses pelaporan kerusakan fasilitas kampus secara terstruktur. Setiap halaman disusun sesuai kebutuhan pengguna, mulai dari proses autentikasi, pengiriman laporan, pemantauan status laporan, hingga pengelolaan laporan oleh admin. Perancangan antarmuka ini dilakukan agar pengguna dapat memahami alur sistem dengan mudah serta dapat mengakses fitur yang tersedia secara lebih efektif.

2) Penggunaan Figma dalam Perancangan

Figma merupakan perangkat lunak desain berbasis web yang digunakan untuk membuat rancangan antarmuka dan prototype aplikasi secara visual. Figma memungkinkan perancang membuat tampilan sistem, menghubungkan antarhalaman, serta mensimulasikan interaksi pengguna sebelum tahap implementasi dilakukan (Lubis et al., 2025; Audia et al., 2025). Pada penelitian ini, Figma digunakan sebagai alat utama dalam proses perancangan prototype aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus. Melalui Figma, rancangan setiap halaman dapat divisualisasikan secara lebih jelas sehingga hubungan antarfitur dan alur navigasi sistem dapat terlihat sebelum aplikasi dikembangkan. Penggunaan Figma juga membantu proses evaluasi desain karena perubahan tampilan maupun alur sistem dapat dilakukan dengan lebih mudah pada tahap perancangan.

3) Prototype Sistem

Prototype digunakan sebagai representasi awal sistem untuk memvisualisasikan kebutuhan pengguna dan mengevaluasi desain sebelum tahap implementasi (Mandaraka & Nurkhamid, 2024; Lubis et al., 2025). Dalam penelitian ini, prototype digunakan untuk menggambarkan bagaimana sistem akan bekerja ketika digunakan oleh pengguna maupun admin. Prototype yang dirancang mencakup halaman utama sistem beserta alur perpindahan antarhalaman sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses pelaporan dan pengelolaan kerusakan fasilitas kampus. Dengan adanya prototype tersebut, rancangan sistem dapat dievaluasi terlebih dahulu sebelum memasuki tahap pengembangan aplikasi yang sebenarnya.

III. Hasil dan Pembahasan

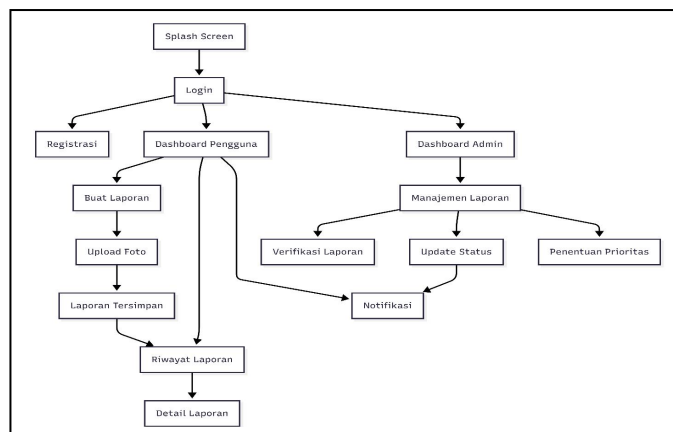
Penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus berbasis mobile yang dirancang untuk mendukung proses pelaporan dan pengelolaan laporan secara lebih terstruktur. Rancangan sistem dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna yang meliputi kemudahan pelaporan, pemantauan status laporan, serta pengelolaan laporan oleh admin dalam satu alur yang terintegrasi.

Proses perancangan dilakukan menggunakan Figma dan menghasilkan prototype yang menggambarkan alur navigasi serta interaksi pengguna dengan sistem. Prototype yang dihasilkan mencakup halaman autentikasi, dashboard pengguna, halaman pelaporan kerusakan, riwayat laporan, detail laporan, notifikasi, dashboard admin, dan manajemen laporan. Selain itu, rancangan sistem juga mengintegrasikan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sebagai fitur pendukung untuk membantu proses penentuan prioritas penanganan kerusakan. Hasil rancangan tersebut memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur kerja sistem dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam tahap pengembangan dan implementasi sistem selanjutnya.

A. Perancangan Alur Navigasi Sistem

Perancangan alur navigasi sistem dilakukan untuk menggambarkan hubungan antarhalaman pada aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus. Alur navigasi dirancang agar pengguna dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia secara mudah dan terstruktur (Mandaraka & Nurkhamid, 2024). Proses penggunaan aplikasi dimulai dari halaman *splash screen*, kemudian pengguna melakukan login atau registrasi sebelum diarahkan ke *dashboard* serta pengelolaan laporan oleh admin dalam satu alur yang terintegrasi.

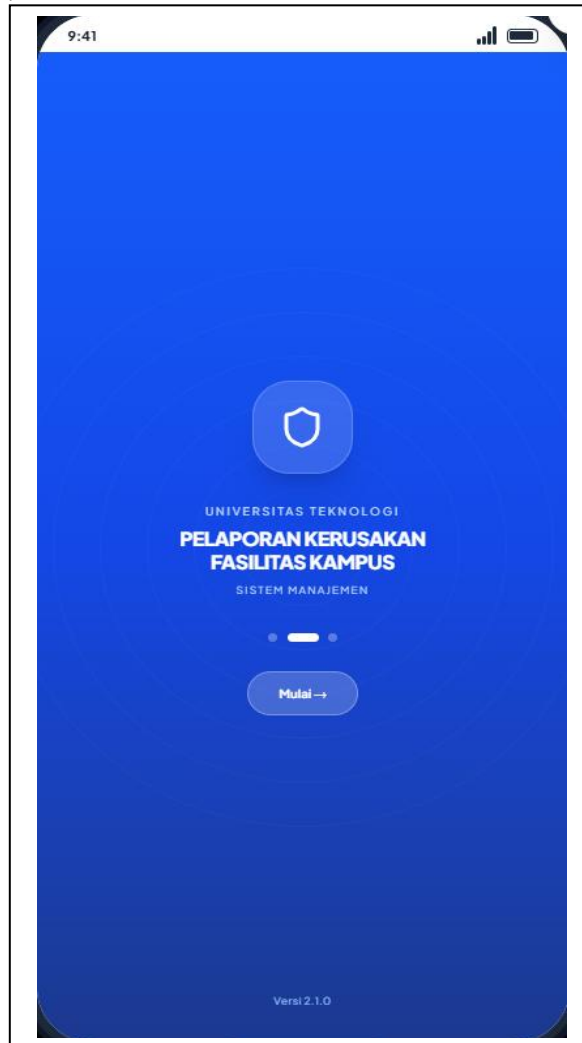
Melalui *dashboard*, pengguna dapat membuat laporan kerusakan, melihat riwayat laporan, mengakses detail laporan, serta memantau perkembangan penanganan melalui fitur notifikasi. Sementara itu, admin dapat mengakses dashboard admin untuk mengelola laporan yang masuk, melakukan verifikasi, dan memperbarui status penanganan. Rancangan navigasi ini dibuat untuk memastikan proses pelaporan dan pengelolaan kerusakan fasilitas dapat berjalan secara sistematis serta mudah digunakan oleh seluruh pengguna.



Gambar 2. Menunjukkan alur navigasi yang dirancang, pengguna memulai proses dari halaman autentikasi, kemudian mengakses *dashboard* untuk membuat laporan kerusakan. Setelah laporan dikirim, pengguna dapat memantau perkembangan laporan melalui halaman riwayat laporan, detail laporan, dan notifikasi. Alur tersebut dirancang untuk memastikan seluruh proses pelaporan dapat dilakukan dalam satu aplikasi secara terintegrasi.

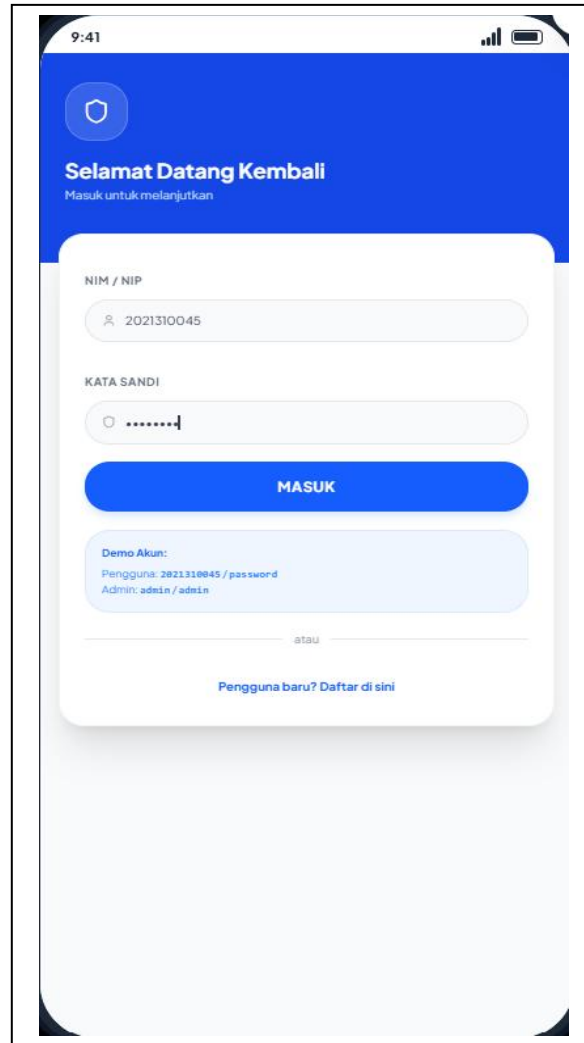
B. Perancangan Antarmuka Pengguna

1) Layar *Splash Screen*



Gambar 3. menunjukkan rancangan halaman *Splash Screen* yang berfungsi sebagai tampilan awal aplikasi. Halaman ini dirancang untuk menampilkan identitas sistem melalui logo dan nama aplikasi sebelum pengguna memasuki proses autentikasi. Desain dibuat sederhana agar pengguna dapat langsung memahami fungsi aplikasi sejak pertama kali membukanya.

2) Halaman *Login*



Gambar 4. menunjukkan rancangan halaman *Login* yang digunakan sebagai proses autentikasi pengguna. Komponen input dirancang secara sederhana untuk memudahkan pengguna memasukkan data akun sebelum mengakses sistem. Halaman ini juga menyediakan akses menuju halaman registrasi bagi pengguna yang belum memiliki akun.

3) Halaman Registrasi

9:41

Buat Akun
Anggota civitas akademika

NAMA LENGKAP
Aidil Adi Candra

NIM / NIP
25225431034

ALAMAT EMAIL
aaidiladicandraa@gmail.com

FAKULTAS / UNIT
Teknologi Rekayasa Komputer

NOMOR TELEPON
+628123456789

KATA SANDI

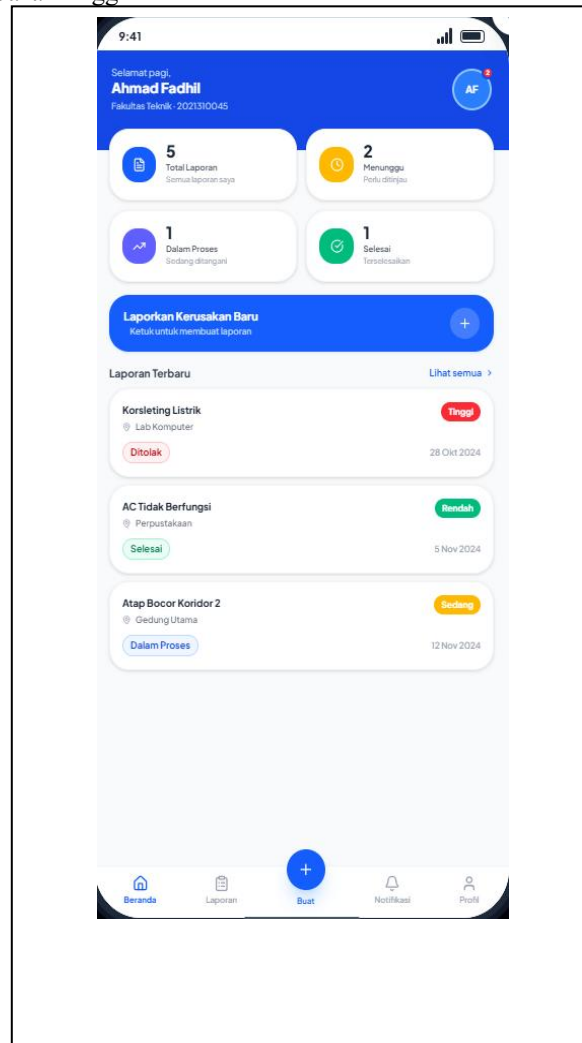
KONFIRMASI KATA SANDI

☒ Saya setuju dengan Syarat Layanan dan Kebijakan Privasi

BUAT AKUN

Gambar 5. menunjukkan rancangan halaman *Registrasi* yang digunakan untuk pembuatan akun baru. Formulir dirancang dengan susunan yang terstruktur sehingga pengguna dapat melengkapi data yang dibutuhkan secara mudah sebelum menggunakan aplikasi.

4) Halaman *Dashboard Pengguna*



Gambar 6. menunjukkan rancangan *Dashboard Pengguna* yang berfungsi sebagai pusat navigasi aplikasi. Seluruh fitur utama ditempatkan pada halaman ini agar pengguna dapat mengakses proses pelaporan, melihat riwayat laporan, dan memantau perkembangan laporan secara lebih efisien.

5) Halaman Buat Laporan

9:41

Buat Laporan Kerusakan
Isi semua kolom dengan benar 1/3

KATEGORI KERUSAKAN

Bangunan Listrik Pipa Air
AC **Pomitur** Lainnya

GEDUNG

Gedung Teknik Gedung Utama
Perpustakaan Fakultas Sains
Lab Komputer Aula
Lainnya

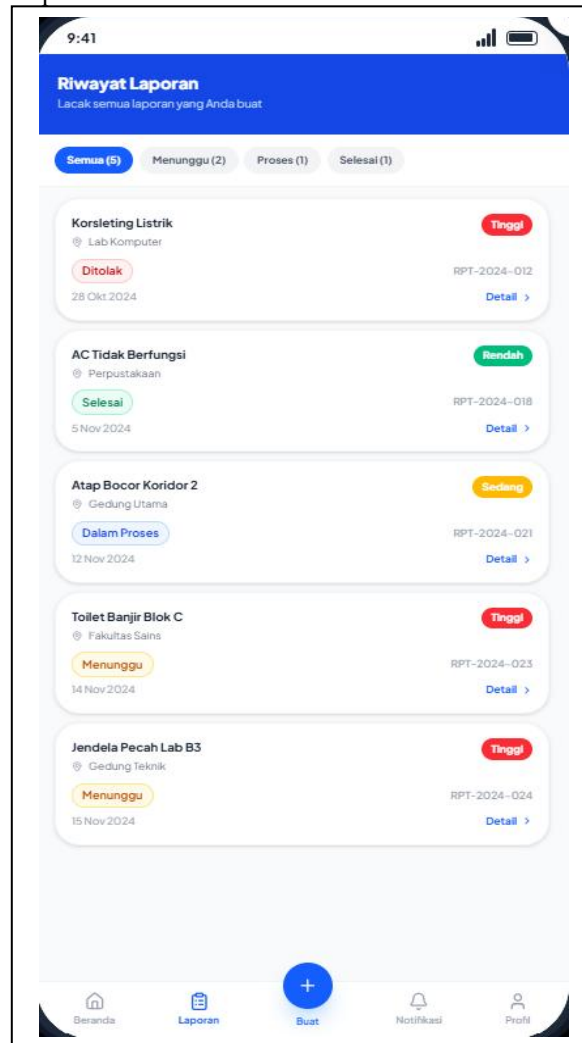
LANTAI & NOMOR RUANGAN

Gedung B4

Lanjutkan -->

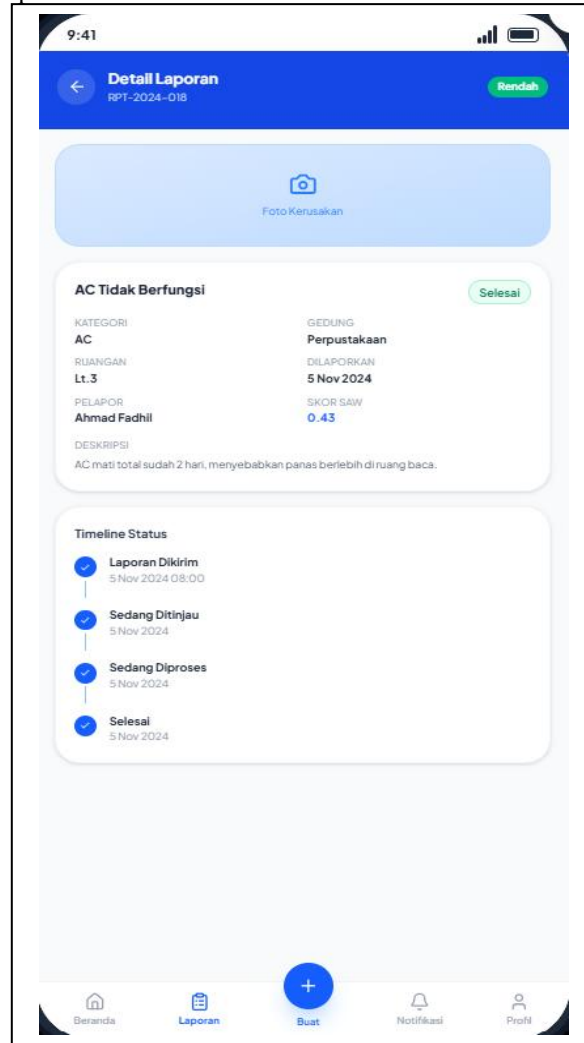
Gambar 7. menunjukkan rancangan halaman *Buat Laporan*. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menyampaikan informasi kerusakan melalui pengisian data fasilitas, lokasi, deskripsi kerusakan, serta unggahan foto pendukung. Susunan formulir dibuat mengikuti alur pelaporan agar proses pengisian lebih terstruktur.

6) Halaman Riwayat Laporan



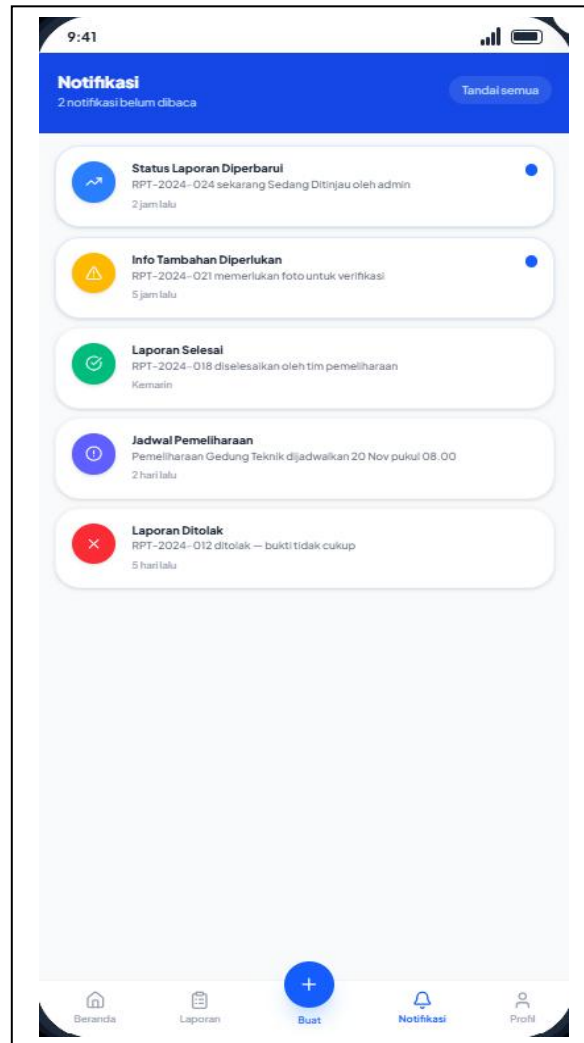
Gambar 8. menunjukkan rancangan halaman *Riwayat Laporan* yang digunakan untuk menampilkan seluruh laporan yang pernah dikirim pengguna. Tampilan daftar laporan dirancang untuk memudahkan pengguna melakukan pemantauan terhadap status dan perkembangan setiap laporan.

7) Halaman Detail Laporan



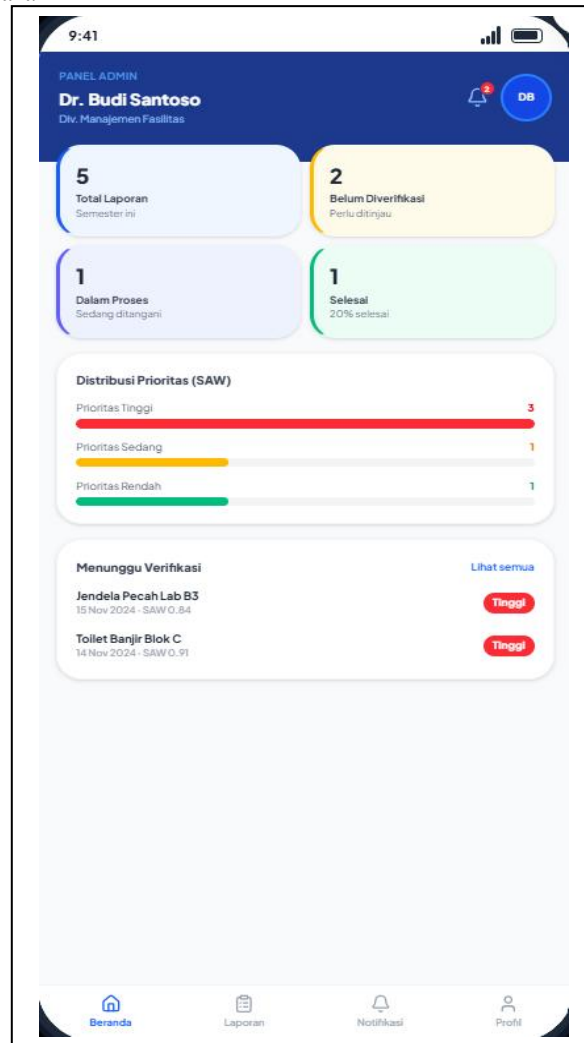
Gambar 9. menunjukkan rancangan halaman *Detail Laporan* yang menampilkan informasi secara lengkap mengenai laporan yang dipilih. Halaman ini dirancang untuk meningkatkan transparansi informasi dengan menyediakan detail kerusakan, dokumentasi pendukung, dan status penanganan laporan.

8) Halaman Notifikasi



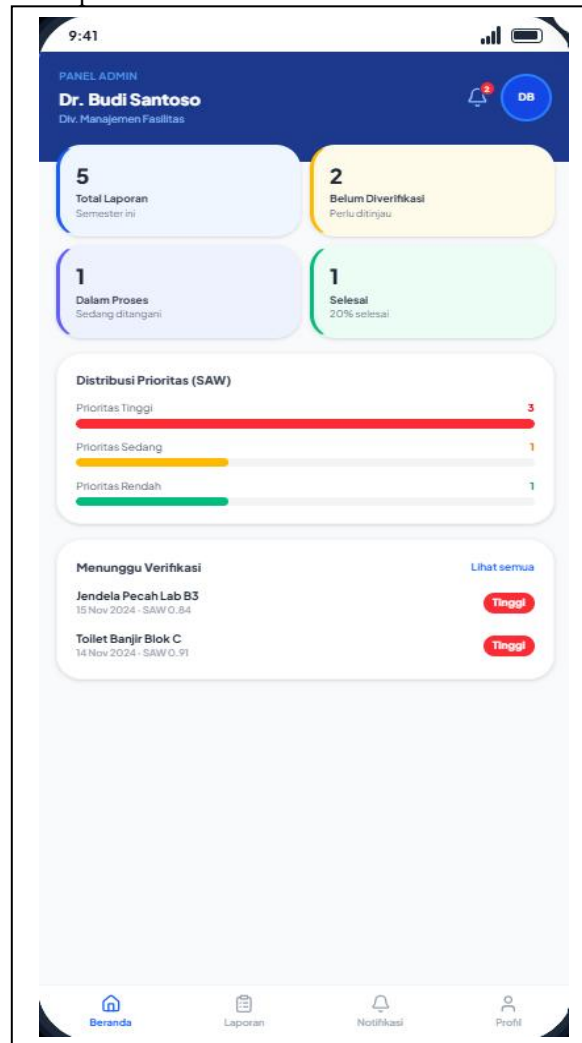
Gambar 10. menunjukkan rancangan halaman *Notifikasi* yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait perkembangan laporan kepada pengguna. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat memperoleh pembaruan status laporan tanpa harus melakukan pengecekan secara manual pada setiap laporan yang telah dikirim.

9) Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 11. menunjukkan rancangan *Dashboard Admin* yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan laporan kerusakan fasilitas kampus. Informasi utama ditampilkan dalam bentuk ringkasan untuk membantu admin memantau kondisi laporan yang masuk secara lebih cepat dan terorganisir.

10) Halaman Manajemen Laporan



Gambar 12. menunjukkan rancangan halaman *Manajemen Laporan* yang digunakan admin untuk mengelola laporan yang masuk. Halaman ini dirancang untuk mendukung proses verifikasi, pembaruan status, dan pengelolaan laporan sehingga alur penanganan kerusakan dapat berjalan secara lebih sistematis dan terstruktur.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, telah dihasilkan rancangan prototype aplikasi pelaporan kerusakan fasilitas kampus berbasis mobile yang dirancang untuk mendukung proses pelaporan dan pengelolaan laporan secara lebih terstruktur. Prototype yang dibuat menggunakan Figma mencakup berbagai halaman utama, seperti autentikasi pengguna, dashboard, pelaporan kerusakan, riwayat laporan, notifikasi, dashboard admin, dan manajemen laporan yang saling terhubung melalui alur navigasi yang telah dirancang.

Hasil perancangan ini memberikan gambaran yang jelas mengenai alur kerja aplikasi, hubungan antarfitur, serta interaksi antara pengguna dan admin dalam proses pelaporan kerusakan fasilitas kampus. Prototype yang dihasilkan dapat digunakan sebagai acuan dalam tahap pengembangan sistem karena telah memvisualisasikan kebutuhan pengguna, alur navigasi, dan proses pengelolaan laporan secara terstruktur. Selain membantu proses evaluasi dan penyempurnaan desain, rancangan ini juga dapat meminimalkan kesalahan pada tahap implementasi karena seluruh kebutuhan sistem telah digambarkan dalam bentuk prototype yang terintegrasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan aplikasi yang sesungguhnya pada platform Android maupun web. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada implementasi sistem, pengujian fungsionalitas dan kegunaan aplikasi, serta evaluasi tingkat penerimaan pengguna untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pelaporan dan pengelolaan kerusakan fasilitas kampus secara efektif dan efisien.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Program Studi dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] T. Sugihartono, S. Sarwindah, M. Marini, dan F. R. Antonius, "Rancang bangun aplikasi pelaporan kerusakan sarana dan prasarana fasilitas mahasiswa berbasis Android," *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 13, no. 2, 2021, doi: 10.37424/informasi.v13i2.123.
- [2] I. M. Fadillah dan S. Wulandari, "Sistem pelaporan fasilitas umum berbasis mobile dan web dengan teknologi geolocation menggunakan metode waterfall," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, vol. 7, no. 4, pp. 1892–1901, 2025, doi: 10.51401/jinteks.v7i4.6854.
- [3] R. W. Sari, W. Handiwidjojo, dan L. Ernawati, "Sistem informasi pelaporan dan penanganan kerusakan fasilitas kelas: Studi kasus Universitas Kristen Duta Wacana," *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 137–146, 2021, doi: 10.21460/jutei.2019.32.188.
- [4] R. E. K. Dani dan A. H. Rismayana, "Sistem pelaporan kerusakan sarana prasarana berbasis mobile secara realtime dengan notifikasi," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 12, no. 2, pp. 211–218, 2026, doi: 10.33795/jip.v12i2.7328.
- [5] N. R. Lubis, N. Anggraini, dan M. A. Senubekti, "Perancangan UI/UX aplikasi mobile Pangauban Karinding dengan menggunakan Figma," *Jurnal Ilmiah Informatika*, vol. 13, no. 2, pp. 110–119, 2025, doi: 10.33884/jif.v13i02.10147.
- [6] Y. N. Mandaraka dan Nurkhamid, "Perancangan ulang UI/UX aplikasi mobile Siakad UNY menggunakan metode Design Thinking," *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*, vol. 1, no. 2, pp. 60–73, 2024, doi: 10.21831/jiety.v1i2.204.
- [7] Audia, M. A. Senubekti, dan Darsiti, "Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile Atap Class dengan tools Figma," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3.7313.