

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA SMK AL-FALAH MELALUI PEMBELAJARAN FUNDAMENTAL PRINSIP DESAIN DALAM *USER INTERFACE*

Rafi Hafizhni Anggia^{1*}, Aditia Abdurachman², Windriyana³, Rizal Taufik⁴,
Ardhiansyah⁵, Yudi Setia Rachmanda⁶, Muh Fajar Fazriansyah⁷

¹⁻⁷Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia

rafihafizhnianggia@uncip.ac.id^{1*}, aditiaabdurachman@uncip.ac.id²,
windriyana@uncip.ac.id³, rizaltaufik@uncip.ac.id⁴, ardhiansyah@uncip.ac.id⁵,
yudirachmanda@uncip.ac.id⁶, muhfajarfazriansyah@uncip.ac.id⁷

Received: 07-01-2026

Revised: 13-01-2026

Approved: 29-01-2026

ABSTRAK

Literasi visual dan digital menjadi kompetensi penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama dalam memahami dan merancang user interface sebagai bagian dari keterampilan vokasional. Namun, pembelajaran desain digital di sekolah masih cenderung berfokus pada penggunaan perangkat lunak tanpa didukung pemahaman prinsip dasar desain. Hal ini melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memperkuat kompetensi literasi visual dan digital siswa melalui pembelajaran fundamental prinsip desain berbasis user interface. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMK Al-Falah dengan melibatkan sebanyak 24 siswa sebagai khalayak sasaran. Kegiatan ini melalui tiga sesi, yaitu penyampaian materi prinsip dasar desain, praktik perancangan user interface menggunakan Figma, dan evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan serta melalui kuesioner skala Likert. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap prinsip desain dan konsep user interface. Sebagian besar peserta mampu merancang antarmuka sederhana, meskipun masih terdapat kendala teknis dalam penggunaan Figma. Kegiatan ini menegaskan pentingnya penguatan pembelajaran desain digital berbasis konsep dan praktik untuk mendukung kesiapan kompetensi vokasional siswa SMK.

Kata kunci: literasi visual, literasi digital, *user interface*, prinsip desain, Figma

PENDAHULUAN

SMK Al-Falah Tasikmalaya menyediakan program studi Desain komunikasi Visual dukungan laboratorium praktik yang dirancang untuk memperkuat karakter pendidikan vokasional. Kurikulum yang diterapkan berorientasi pada pembentukan kompetensi siswa agar selaras dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan industri jasa (Suryaman, 2020). Dalam konteks tersebut, penguasaan keterampilan pendukung berbasis digital menjadi semakin penting, seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam proses layanan, promosi, dan sistem operasional di berbagai bidang keahlian (Nugroho & Tambunan, 2025).

Perkembangan teknologi digital membuat hampir semua aktivitas manusia kini bergantung pada aplikasi dan sistem berbasis layer (Mössinger et al., 2022). Di balik kemudahan tersebut, terdapat peran penting *user interface* sebagai penghubung antara manusia dan teknologi (Anggia et al., 2025; Swasty & Adriyanto, 2017). Untuk itu, kemampuan literasi visual dan literasi digital menjadi bekal penting bagi generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Sulolipu et al., 2025).

Sebagai lembaga pendidikan, SMK diharapkan mampu menyiapkan siswa agar memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Ichsan et al., 2025). Namun, dalam praktik pembelajaran desain digital, siswa masih sering diarahkan untuk fokus pada penggunaan aplikasi atau meniru contoh desain yang sudah ada (Permana, 2018). Pendekatan ini membuat siswa mampu menghasilkan tampilan visual, tetapi

belum sepenuhnya memahami alasan di balik penempatan elemen, pemilihan warna, atau alur interaksi dalam sebuah *user interface*. Akibatnya, desain yang dihasilkan cenderung kurang konsisten dan belum mempertimbangkan kenyamanan pengguna (Anggia et al., 2025; Henriksen et al., 2017).

Fundamental desain merupakan seperangkat prinsip dasar yang digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan visual (Ramadansyah et al., 2024; Soewardikoen, 2021). Prinsip-prinsip ini berfungsi untuk mengatur bagaimana elemen visual disusun agar pesan dapat tersampaikan secara jelas, efektif, dan mudah dipahami oleh pengguna (Corral et al., 2021). Dalam konteks desain digital, khususnya *user interface*, fundamental desain berperan penting dalam membentuk antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan nyaman digunakan (Ramadansyah et al., 2024). Prinsip dasar desain yang umum digunakan dalam perancangan *user interface* meliputi hirarki visual, keseimbangan, kontras, keselarasan (*alignment*), konsistensi, proporsi, tipografi, dan penggunaan warna (Boll & Brune, 2015; Setiawan et al., 2025). Penerapan prinsip-prinsip tersebut membantu pengguna dalam memahami struktur informasi, mengenali fungsi elemen, serta menavigasi antarmuka dengan lebih intuitif. Dalam pembelajaran desain digital, pemahaman fundamental desain menjadi fondasi utama sebelum siswa mempelajari teknik atau perangkat lunak desain. Tanpa penguasaan prinsip dasar desain, proses perancangan cenderung bersifat coba-coba dan kurang mempertimbangkan kebutuhan pengguna (Mahdani & Roosandriantini, 2025). Oleh karena itu, penguatan pemahaman fundamental desain sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi literasi visual dan digital, khususnya dalam pembuatan *user interface*.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu memperkuat kompetensi literasi visual dan digital siswa SMK dengan menempatkan *user interface* sebagai fokus utama. Melalui Program Kreativitas Mahasiswa PKM ini, pembelajaran fundamental desain digital dirancang secara sederhana dan aplikatif agar mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membantu siswa membangun cara berpikir desain yang lebih terstruktur dan berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki dasar yang kuat dalam merancang antarmuka digital sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan maupun memasuki dunia kerja di bidang digital.

METODE KEGIATAN



Gambar. 1
Alur Kegiatan PKM

Berdasarkan gambar 1 metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan edukatif dan praktis yang dibagi ke dalam tiga sesi

utama, yaitu penyampaian materi, praktik pembuatan *user interface* menggunakan Figma, dan evaluasi. Pembagian sesi ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktik yang terstruktur.

Sesi pertama difokuskan pada penguatan literasi visual dan literasi digital melalui pembelajaran fundamental prinsip desain. Materi yang disampaikan mencakup prinsip dasar desain yang relevan dengan *user interface*, seperti hierarki visual, tata letak, tipografi, warna, konsistensi, dan *usability*. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan menggunakan contoh antarmuka digital yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga memudahkan pemahaman konsep dan penerapannya.

Sesi kedua merupakan kegiatan praktik perancangan *user interface* sederhana menggunakan Figma sebagai alat bantu desain untuk menggunakan fitur *autolayout* dan *prototyping* dalam pembuatan desain antarmukanya. Siswa dibimbing untuk menerapkan prinsip desain yang telah dipelajari ke dalam rancangan antarmuka digital berdasarkan studi kasus yang diberikan. Kegiatan dilakukan secara berkelompok dengan pendampingan, sehingga mendorong diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah selama proses desain. Hasil dari sesi ini berupa prototipe *user interface* sederhana yang merepresentasikan pemahaman siswa terhadap penerapan prinsip dasar desain.

Sesi evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengabdian, khususnya dalam peningkatan literasi visual dan literasi digital siswa pada khusus pada penerapan prinsip dasar desain sebagai pondasi pembuatan *user interface*. Proses evaluasi menggunakan kuesioner yang terdiri dari lima pernyataan berbasis skala Likert empat poin, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Budi, 2025; Shafira et al., 2025). Kuesioner diberikan kepada peserta setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Pernyataan dalam kuesioner dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain, kemampuan menerapkan konsep *user interface*, serta persepsi siswa terhadap manfaat dan kejelasan materi yang disampaikan. Hasil pengisian kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban pada setiap kategori, sehingga diperoleh gambaran tingkat kepuasan dan peningkatan kompetensi peserta. Selain kuesioner, evaluasi juga didukung oleh observasi selama kegiatan dan penilaian hasil rancangan *user interface* siswa menggunakan rubrik sederhana. Kombinasi metode evaluasi ini digunakan untuk memastikan bahwa hasil pengabdian dapat diukur secara objektif dan mencerminkan perubahan pemahaman serta sikap siswa terhadap pembelajaran desain antarmuka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian (Biantara & Dana, 2024; Prasetyo et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis desain interaktif menggunakan Figma mampu meningkatkan literasi digital dan partisipasi siswa secara signifikan di tingkat SMA dalam merancang antarmuka aplikasi. Kesamaan terlihat pada pendekatan praktik langsung yang menekankan pengalaman belajar visual untuk memperkuat pemahaman konsep digital. Namun, berbeda dengan penelitian tersebut, kegiatan di SMK Al-Falah menitikberatkan pada penerapan prinsip desain fundamental dalam konteks *user interface*, sehingga hasilnya tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga kemampuan berpikir desain secara sistematis. Selain itu, pendekatan ini juga konsisten dengan temuan (Arribe et al., 2025; Ginasta et al., 2025)

bahwa metode partisipatif dalam kegiatan literasi digital efektif memperkuat keterlibatan peserta dan mendorong kemandirian belajar.

Tabel 1

Jumlah Responden Siswa-Siswi			
No	Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Laki-laki	6	25%
2	Perempuan	18	75%
Total		24	100%

Berdasarkan table 1 menunjukan responden dari program pengabdian ini dengan memiliki jumlah siswa 24 dengan kombinasi laki-laki 6 orang dan perempuan 18 orang. Hasil observasi dan pengamatan kebutuhan pembelajaran di SMK Al-Falah Tasikmalaya bisa dilihat berdasarkan hasil prototipe *user interface* menunjukkan adanya kesenjangan pada kompetensi literasi visual dan literasi digital siswa, khususnya dalam pemahaman prinsip dasar desain dan penerapannya pada perancangan *user interface*. Kemudian pada literasi digital siswa juga masih belum terbiasa menggunakan perangkat digital Figma, Kemudian ada kesenjangan antar siswa yang paham dengan siswa yang masih belum memahami tentang struktur antarmuka, hierarki informasi, serta prinsip kegunaan dalam desain digital.

Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan kebutuhan pengadaan materi dan pendampingan pembelajaran fundamental desain digital yang berfokus pada pembuatan *user interface*. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui pendekatan edukatif dan partisipatif yang memadukan pengenalan konsep, demonstrasi, dan praktik terarah (Alazhari et al., 2024; Siregar et al., 2025). Materi yang diberikan meliputi prinsip dasar desain, seperti hierarki visual, tata letak, tipografi, warna, konsistensi, dan *usability*, yang disampaikan secara kontekstual dan aplikatif. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan praktik perancangan *user interface* sederhana. Praktik ini bertujuan melatih kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip desain secara terstruktur serta mendorong kolaborasi dan diskusi dalam proses perancangan antarmuka aplikasi.

Luaran kegiatan berupa rancangan *user interface* sederhana hasil karya siswa serta materi pembelajaran pendukung, meliputi modul fundamental prinsip desain, bahan presentasi, dan contoh artefak desain yang dapat digunakan dan direplikasi oleh sekolah. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert empat poin untuk mengukur perubahan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip dasar desain pada perancangan *user interface*. Fokus evaluasi tidak hanya pada persepsi siswa terhadap kegiatan, tetapi pada sejauh mana prinsip desain mampu memperbaiki struktur, kejelasan, dan keterbacaan antarmuka yang dihasilkan.

Tabel 2

Interpretasi Kesesuaian Metode dan Hasil

Komponen Metode	Tujuan Pelaksanaan	Hasil Yang dicapai	Kesesuaian
Penyampaian materi fundamental desain digital	Meningkatkan pemahaman prinsip dasar desain pada <i>user interface</i>	92% peserta menyatakan materi mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan pembelajara	Sangat Sesuai
Demonstrasi dan simulasi <i>user interface</i>	Memberikan gambaran penerapan prinsip desain pada antarmuka digital	90% peserta memahami alur dan struktur dasar <i>user interface</i>	Sesuai
Praktik pembuatan	Meningkatkan	18 dari 24 peserta (75,0%)	Sesuai

Komponen Metode	Tujuan Pelaksanaan	Hasil Yang dicapai	Kesesuaian
<i>user interface</i> menggunakan Figma	kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip desain secara langsung	mampu merancang UI meskipun masih terdapat kendala teknis dalam penggunaan Figma.	
Evaluasi dan refleksi hasil desain	Mengukur pemahaman, pengalaman belajar, dan sikap siswa terhadap desain antarmuka	22 dari 24 peserta (91,7%) menunjukkan peningkatan pemahaman dan kepercayaan diri dalam desain UI	Sangat Sesuai

Berdasarkan tabel 2 kegiatan pada tahap demonstrasi dan simulasi *user interface*, 90% peserta menyatakan memahami alur dan struktur dasar antarmuka digital. Hasil ini menunjukkan bahwa visualisasi langsung penerapan prinsip desain membantu siswa mengenali hubungan antara elemen UI, seperti penempatan informasi utama, navigasi, dan penekanan visual. Secara praktis, siswa mulai menyadari bahwa penerapan prinsip desain dapat mengurangi kebingungan pengguna dan meningkatkan kemudahan interaksi, meskipun desain yang dihasilkan masih bersifat sederhana.

Selanjutnya, pada praktik pembuatan *user interface* menggunakan Figma, sebanyak 75% peserta mampu menerapkan prinsip desain secara langsung dalam rancangan UI. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, penerapan prinsip dasar desain seperti hierarki visual dan konsistensi terbukti mampu memperbaiki keterbacaan antarmuka, meskipun masih ditemukan kendala teknis dalam penggunaan perangkat lunak. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip desain berperan sebagai panduan konseptual yang membantu siswa menyusun antarmuka dengan lebih sistematis, bahkan ketika kemampuan teknis belum sepenuhnya matang.

Pada komponen evaluasi dan refleksi hasil desain, sebanyak 91,7% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan kepercayaan diri dalam merancang *user interface*. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil kuesioner, tetapi juga dari perubahan kualitas rancangan antarmuka siswa, yang menunjukkan struktur informasi lebih jelas, penempatan elemen yang lebih konsisten, serta penggunaan warna dan tipografi yang lebih terkontrol dibandingkan sebelum kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi *skala Likert* menunjukkan bahwa penerapan prinsip dasar desain memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas *user interface* yang dihasilkan siswa. Prinsip desain berfungsi sebagai kerangka berpikir yang membantu siswa memahami alasan di balik setiap keputusan visual, sehingga antarmuka yang dirancang tidak hanya lebih menarik secara estetis, tetapi juga lebih mudah dipahami dan digunakan. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan prinsip dasar desain merupakan faktor kunci dalam meningkatkan literasi visual dan literasi digital siswa pada konteks perancangan antarmuka digital



Gambar. 2
Proses Kegiatan PKM

KESIMPULAN

Secara umum, kegiatan ini memberikan hasil yang positif dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Peserta tidak hanya memperoleh pemahaman dasar mengenai literasi visual dan prinsip desain antarmuka, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang *user interface* sederhana menggunakan Figma. Proses penyampaian materi yang dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik membantu peserta lebih mudah memahami konsep, karena mereka dapat langsung mencoba dan melihat hasilnya. Kekuatan utama kegiatan ini terletak pada pendekatan pembelajaran yang aplikatif dan dekat dengan kebutuhan peserta, sehingga materi terasa relevan dan tidak bersifat teoritis semata. Meski demikian, masih ditemukan kendala pada sebagian peserta yang belum terbiasa menggunakan Figma, sehingga hasil praktik belum sepenuhnya merata. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendampingan yang lebih intensif, terutama pada aspek teknis penggunaan alat desain digital. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan menambah waktu praktik dan pendalaman fitur agar kemampuan peserta dalam merancang antarmuka dapat meningkat secara lebih optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alazhari, M. R., Prabandaru, H., Anggia, R. H., Soewardikoen, W., & Rurianto, J. (2024). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ISTIQOMAH*. <https://www.decisionanalyst.com/blog/designthinking>
- Anggia, R. H., Robby, M., Windriyana, W., Miftahudin, M., & Dede Rizal, N. (2025). *Perancangan UI/UX Bank Sampah di Bandung Raya Berbasis Mobile Menggunakan Metode Double Diamond* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36423/index.v7i2.2414>
- Arribe, E., Winarso, D., Wijaya, S. A., Hafsari, R., Wide Mulyana, Diansyah, R., Aryanto, A., Syahril, S., & Bangun, E. T. B. (2025). Peningkatan Literasi Digital melalui Workshop Desain dan Koding Aplikasi Web bagi Siswa SMA di Kota Pekanbaru. *Kontribusi:*

- Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 278–286.
<https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.584>
- Biantara, I. G. D. O., & Dana, I. M. K. (2024). *Desain Digital untuk Generasi Muda: Pengembangan Kemampuan UI/UX Menggunakan Figma pada SMA Taruna Bangsa Sentul dan SMK Triatmajaya Dalung*. (Vol. 3, Issue 2).
- Boll, F., & Brune, P. (2015). User interfaces with a touch of grey? - Towards a specific UI design for people in the transition age. *Procedia Computer Science*, 63, 511–516.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.08.377>
- Budi, A. (2025). *Kesalahan Sistematis Penggunaan Skala Likert dalam Penelitian: Analisis Systematic Literature Review*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70585/jmsh.v2i2.163>
- Corral, L., Fronza, I., & Mikkonen, T. (2021). User Interface Matters: Analysing the Complexity of Mobile Applications from a Visual Perspective. *Procedia Computer Science*, 191, 9–16. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.07.039>
- Ginasta, N. G., Casmadi, Y., & Setiawan, I. (2025). Peningkatan Literasi Digital melalui Pelatihan UI/UX bagi Siswa/i di SMA Negeri 24 Bandung. In *30 MERPATI* (Vol. 7, Issue 1). <https://ejurnal.ulbi.ac.id/index.php/merpati>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>
- Ichsan, K. A. H., Kasmira, Redianto, & Purnamawati. (2025). Peningkatan Kompetensi Kejuruan melalui Integrasi Kurikulum Industri di Pendidikan Vokasi: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, Vol 4(2), 196–207.
- Mahdani, L. O., & Roosandriantini, J. (2025). Penerapan Elemen dan Prinsip Desain Richard Poulin Studi Kasus: Mountain Dwellings STATUS ARTIKEL. In *Surabaya Jurnal Anggapa* (Vol. 4, Issue 1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61293/anggapa.v4i1.815>
- Mössinger, J., Troost, C., & Berger, T. (2022). Bridging the gap between models and users: A lightweight mobile interface for optimized farming decisions in interactive modeling sessions. *Agricultural Systems*, 195.
<https://doi.org/10.1016/j.agry.2021.103315>
- Nugroho, W., & Tambunan, L. A. (2025). Transformasi Digital dan Dampaknya terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia di Era Industri 5.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1959–1974. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4172>
- Permana, F. (2018). PENDIDIKAN ISLAM DAN PENGAJARAN BAHASA ARAB PADA MASA DINASTI UMAYYAH. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 47. <https://doi.org/10.35931/aq.v0i0.74>
- Prasetyo, Z. B., Fadly, M., Akhfir, U., Se, A. R., Amarullah, R., Hartati, E., Multi, U., & Palembang, D. (2025). Sosialisasi Teori Dasar UI/UX sebagai Bentuk Pengabdian Masyarakat di Sekolah Minggu Dharmakirti. In *Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5, Issue 1).
- Ramadansyah, E., Guntara, R. G., & Prehanto, A. (2024). Design Thinking Approach for User Interface and User Experience on Campus Online Learning Platform. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 17(2), 344–357.
<https://doi.org/10.24036/jtip.v17i2.842>
- Setiawan, H., Amayati, V., & Naskah, H. (2025). *Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak*. 8(1), 42–52.
<https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1>

- Shafira, M. A., Aprilia, F., & Siboro, S. F. (2025). Analisis Tingkat Kepuasan Kerja Karyawan di PT PEI Menggunakan Metode Skala Likert. *Jurnal Manajemen Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(2), 589–592. <https://doi.org/10.63921/jmaeka.v2i2.368>
- Siregar, S., Wibasuri, A., Azima, M. F., & Mitrawan, A. (2025). Penguatan Literasi Digital bagi Pelaku UMKM: Pendekatan Partisipatif dalam Pengembangan Strategi Pemasaran Berbasis Sosial Media. *JPKM i Journal.Danisapublisher.Id 2025*, 3(2), 74. <https://doi.org/https://doi.org/10.70900/jpkm.v3i2.106>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Eds.). PT KANISIUS.
- Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, St. W., & Ishak, S. (2025). Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 56–63. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i1.58>
- Suryaman, M. (2020). *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/Tersediadi:https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/>
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design? In *Communication & Information Technology Journal* (Vol. 11, Issue 1).