

# Enhancing Digital Business Students Competence through UI/UX Design Training for Digital Product Development

## Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Bisnis Digital melalui Pelatihan Desain UI/UX dalam Pengembangan Produk Digital

Listia Meria<sup>1</sup>, Michael Surya Gunawan<sup>2</sup>, Solahudin<sup>3\*</sup>, Untung Rahardja<sup>4</sup>, Aroha Patel<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Faculty of Business and Management, Universitas Esa Unggul, Indonesia

<sup>2</sup>Department of Government Technical Support, PT Berca Hardayaperkasa, Indonesia

<sup>3</sup>Faculty of Economics and Business, Universitas Raharja, Indonesia

<sup>4</sup>Faculty of Computing, University of Technology Malaysia, Malaysia

<sup>5</sup>Faculty of Economics and Business, Pandawan Incorporation, New Zealand

<sup>1</sup>lista.meria@esaunggul.ac.id, <sup>2</sup>mbwftafg@gmail.com, <sup>3</sup>solahudin@raharja.info, <sup>4</sup>urahardja@gmail.com,

<sup>5</sup>arooha33@pandawan.ac.nz

\*Penulis Korespondensi

### Article Info

#### Riwayat Artikel:

Penyerahan 23 Februari 2026

Revisi 10 Maret 2026

Diterima 16 Maret 2026

Diterbitkan 09 Mei 2026

#### Keywords:

UI/UX Design Training  
Digital Business Students  
Digital Competence  
User Interface  
User Experience

#### Kata Kunci:

Pelatihan Desain UI/UX  
Mahasiswa Bisnis Digital  
Kompetensi Digital  
Antarmuka Pengguna  
Pengalaman Pengguna



### ABSTRACT

**Rapid digital transformation** requires digital business students to possess practical competencies in **User Interface (UI) and User Experience (UX)** design as a fundamental basis for developing user-oriented digital products. However, learning processes that are still dominated by theoretical approaches often limit students' readiness to apply UI/UX principles in an applicative and contextual manner. **This community service activity aims to** enhance conceptual understanding and practical UI/UX design skills among digital business students through training that is simple, applicable, and practice-based. The program was implemented using a participatory approach through training and workshops, which included the presentation of basic UI/UX concepts, demonstrations of digital design tools, interactive discussions, and hands-on practice in developing wireframes and digital product prototypes. The effectiveness of the program was evaluated through pre-tests, post-tests, and assessments of participants' design outputs. **The results of the activity** indicate a significant improvement in students' understanding of UI/UX concepts, interface design capabilities, and confidence in developing digital product prototypes. Participants were able to apply user-centered design principles in a more systematic, logical, and user-oriented manner. **In conclusion**, this UI/UX design training program effectively strengthened the digital competencies of digital business students and enhanced their readiness to face the demands of the digital industry. The program also highlights the importance of practice-based learning in developing innovative, adaptive, and competitive human resources in the digital economy era.

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



### ABSTRAK

**Perkembangan transformasi digital yang pesat** menuntut mahasiswa bisnis digital memiliki kompetensi praktis dalam desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk mendukung pengembangan produk digital yang berorientasi pada pengguna. Namun, keterbatasan pembelajaran berbasis praktik menyebabkan rendahnya kesiapan mahasiswa dalam menerapkan prinsip UI/UX secara nyata. **Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan** untuk

meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain UI/UX mahasiswa bisnis digital dalam pengembangan produk digital melalui pelatihan yang sederhana, aplikatif, dan berorientasi praktik. **Metode pelaksanaan** menggunakan pendekatan partisipatif melalui pelatihan dan workshop yang mencakup pemaparan konsep dasar UI/UX, demonstrasi penggunaan tools desain digital, diskusi interaktif, serta praktik langsung pembuatan prototipe produk digital. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta penilaian hasil desain peserta. **Hasil kegiatan** menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep UI/UX, kemampuan merancang antarmuka, serta kepercayaan diri mahasiswa dalam mengembangkan prototipe produk digital. Peserta mampu menerapkan prinsip *user-centered design* secara lebih sistematis dan efektif. Pelatihan desain UI/UX sederhana ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa bisnis digital. Program ini berkontribusi dalam memperkuat kesiapan mahasiswa menghadapi kebutuhan industri digital serta mendukung pengembangan sumber daya manusia yang inovatif dan berdaya saing.

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



DOI: <https://doi.org/10.34306/adimas.v6i2.1467>

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah CC-BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

©Penulis memegang semua hak cipta

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan transformasi digital yang pesat telah membentuk kembali lanskap bisnis dan teknologi, sehingga menekankan pentingnya pengembangan produk digital yang berorientasi pada pengguna [1]. Dalam konteks ini, desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* memegang peranan penting dalam menentukan tingkat kegunaan, aksesibilitas, serta keberhasilan produk digital di pasar [2]. Mahasiswa bisnis digital diharapkan mampu menguasai kompetensi tersebut agar tetap kompetitif dalam ekonomi digital yang terus berkembang. Namun, praktik pembelajaran di banyak perguruan tinggi saat ini masih memprioritaskan pembelajaran teoretis, sehingga paparan mahasiswa terhadap keterampilan desain UI/UX secara praktis masih terbatas dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan industri [3].

Kesenjangan antara capaian pembelajaran akademik dan ekspektasi industri tersebut menunjukkan perlunya inisiatif pelatihan yang berorientasi pada praktik dan penguatan [4]. Kompetensi desain UI/UX lebih efektif dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman, seperti pembuatan prototipe, evaluasi kegunaan, serta proses desain yang bersifat [5]. Program pelatihan berbasis pengabdian kepada masyarakat menjadi wadah yang efektif untuk menjembatani kesenjangan ini dengan menyediakan pengetahuan aplikatif, memperkuat literasi digital mahasiswa, serta menumbuhkan kemampuan inovasi yang selaras dengan pengembangan produk digital di dunia nyata [6].



Gambar 1. Keterkaitan Program Pengabdian dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)

Seperti pada Gambar 1 yang menunjukkan keterkaitan program pengabdian kepada masyarakat ini dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi), dan SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur) [7]. SDG 4 diwujudkan melalui penyediaan pendidikan digital yang inklusif, praktis, dan berbasis kompetensi guna meningkatkan capaian pembelajaran mahasiswa. SDG 8 didukung melalui peningkatan keterampilan kerja dan kesiapan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja yang layak di sektor digital. Se-

mentara itu, SDG 9 tercermin dalam pengembangan sumber daya manusia yang berorientasi pada inovasi dan mampu berkontribusi terhadap pengembangan produk digital yang berkelanjutan serta kemajuan teknologi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menyelenggarakan pelatihan desain UI/UX yang sederhana dan aplikatif bagi mahasiswa bisnis digital. Program ini menekankan penerapan prinsip user-centered design, pemanfaatan tools desain secara langsung, serta pembelajaran kolaboratif berbasis proyek guna meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi inovasi digital dan aktivitas kewirausahaan. Melalui inisiatif ini, perguruan tinggi berperan aktif dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia yang berkelanjutan serta mendorong agenda transformasi digital yang inklusif.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat ini disusun untuk memberikan landasan teoretis dan konseptual yang relevan dengan pelaksanaan pelatihan desain UI/UX bagi mahasiswa bisnis digital [8]. Kajian pustaka ini mengintegrasikan berbagai konsep utama, mulai dari transformasi digital, kebutuhan kompetensi digital, desain UI dan UX, pendekatan pembelajaran berbasis praktik, hingga peran pengabdian kepada masyarakat dalam peningkatan kapasitas sumber daya manusia. Penyusunan tinjauan pustaka bertujuan untuk menunjukkan keterkaitan antara teori, praktik pendidikan, dan implementasi kegiatan pengabdian yang [9].

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan produk digital sangat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman pengguna dan kesiapan sumber daya manusia yang terlibat di dalamnya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap konsep UI/UX serta metode pembelajaran yang efektif menjadi aspek penting dalam membangun kompetensi mahasiswa bisnis digital [10]. Selain itu, pengabdian kepada masyarakat berbasis edukasi dipandang sebagai pendekatan strategis untuk menjembatani kesenjangan antara dunia akademik dan kebutuhan industri, khususnya dalam konteks peningkatan keterampilan digital yang aplikatif [11]. Dengan demikian, tinjauan pustaka ini menjadi dasar argumentatif dalam merancang dan melaksanakan program pelatihan UI/UX yang sederhana dan praktis [12]. Pembahasan selanjutnya akan menguraikan secara sistematis konsep dan temuan penelitian terkait transformasi digital, UI/UX design, pembelajaran berbasis praktik, serta relevansi pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa bisnis digital [13].

### 2.1. Transformasi Digital dan Kebutuhan Kompetensi Digital

Transformasi digital merupakan proses integrasi teknologi digital ke dalam seluruh aspek bisnis dan organisasi yang berdampak pada perubahan cara kerja, model bisnis, serta interaksi dengan [14]. Perkembangan teknologi seperti aplikasi mobile, platform digital, dan sistem berbasis data telah mendorong meningkatnya kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi digital yang komprehensif [15]. Dalam konteks pendidikan tinggi, transformasi digital menuntut kurikulum yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan industri agar lulusan memiliki daya saing yang tinggi [16].

Selain kemampuan teknis, kompetensi digital juga mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah berbasis teknologi [17]. Mahasiswa bisnis digital dituntut tidak hanya mampu memahami konsep bisnis, tetapi juga mampu berkolaborasi dalam pengembangan produk digital yang efektif dan berorientasi pada pengguna [18]. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital melalui pelatihan dan kegiatan pendukung di luar pembelajaran formal menjadi kebutuhan strategis untuk menjembatani kesenjangan antara dunia akademik dan dunia industri [19].

### 2.2. Konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX)

UI dan UX merupakan dua konsep yang saling berkaitan dalam pengembangan produk digital [20]. UI berfokus pada aspek visual dan elemen antarmuka, seperti tata letak, warna, tipografi, dan komponen interaktif, sedangkan UX menekankan pada pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, termasuk kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kepuasan [21]. Penerapan UI/UX yang baik bertujuan untuk menciptakan produk digital yang intuitif, efisien, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal [22]. Dalam praktiknya, desain UI/UX tidak hanya berorientasi pada estetika, tetapi juga pada pemahaman perilaku dan kebutuhan pengguna. Pendekatan user-centered design menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses perancangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Bagi mahasiswa bisnis digital,

pemahaman UI/UX menjadi penting karena berpengaruh langsung terhadap kualitas produk digital, loyalitas pengguna, serta keberhasilan bisnis digital secara keseluruhan

### 2.3. Pembelajaran Berbasis Praktik dalam Pengembangan UI/UX

Untuk memperjelas perbedaan karakteristik antara pendekatan pembelajaran yang bersifat teoretis dan pembelajaran berbasis praktik dalam pengembangan desain UI/UX, diperlukan pemetaan aspek-aspek pembelajaran secara sistematis [23]. Perbandingan ini penting untuk menunjukkan keunggulan pembelajaran berbasis praktik dalam meningkatkan keterampilan teknis, keterlibatan mahasiswa, serta kesiapan menghadapi kebutuhan industri digital [24]. Oleh karena itu, Tabel 1 menyajikan perbandingan antara pembelajaran teoretis dan pembelajaran berbasis praktik dalam konteks desain UI/UX.

Tabel 1. Perbandingan Pembelajaran Teoretis dan Pembelajaran Berbasis Praktik dalam UI/UX Design

Aspek Perbandingan	Pembelajaran Teoretis	Pembelajaran Berbasis Praktik
Fokus Pembelajaran	Pemahaman konsep, definisi, dan prinsip dasar UI/UX	Penerapan konsep UI/UX dalam kasus dan proyek nyata
Metode Pembelajaran	Ceramah, diskusi kelas, studi literatur	Workshop, simulasi, project-based learning, dan praktik langsung
Peran Mahasiswa	Pasif hingga semi-aktif sebagai penerima materi	Aktif sebagai perancang dan pemecah masalah
Keterampilan yang Dihasilkan	Pengetahuan konseptual tentang UI/UX	Keterampilan teknis dan analitis dalam desain UI/UX
Aktivitas Utama	Membaca teori, menganalisis contoh desain	Wireframing, prototyping, usability testing
Penguasaan Tools	Terbatas pada pengenalan konsep tools	Menggunakan tools desain secara langsung (misalnya Figma)
Keterlibatan Pengguna	Minim atau tidak ada	Melibatkan simulasi kebutuhan dan umpan balik pengguna
Hasil Pembelajaran	Pemahaman teoretis tanpa produk nyata	Prototype digital yang dapat diuji dan dikembangkan
Kesiapan Menghadapi Industri	Relatif rendah	Lebih tinggi dan sesuai kebutuhan industri
Relevansi terhadap Pengabdian	Kurang aplikatif	Sangat relevan dan kontekstual

Pada Tabel 1 yang merupakan pembelajaran berbasis praktik adalah pendekatan pedagogis yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan pemecahan masalah kontekstual [25]. Dalam konteks pengembangan UI/UX, pendekatan ini berperan penting karena proses desain antarmuka dan pengalaman pengguna tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga kemampuan aplikatif yang diperoleh melalui latihan berkelanjutan [26]. Mahasiswa tidak sekadar mempelajari prinsip desain secara teoretis, tetapi juga terlibat dalam simulasi situasi nyata yang mencerminkan tantangan industri digital. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna [27].

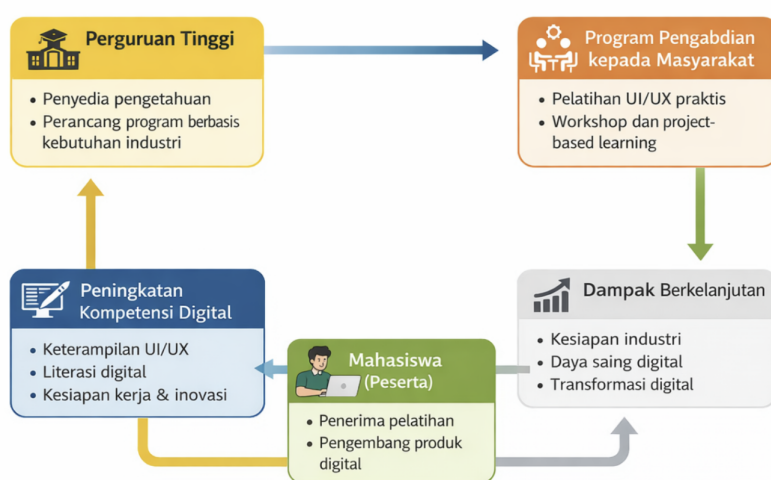
Dalam implementasinya, pembelajaran berbasis praktik memungkinkan mahasiswa untuk memahami siklus desain UI/UX secara komprehensif, mulai dari tahap riset pengguna (*user research*), perumusan permasalahan (*problem definition*), perancangan struktur dan alur interaksi (*wireframing*), hingga pembuatan prototipe interaktif (*prototyping*) [27]. Melalui tahapan tersebut, mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya perspektif pengguna dalam setiap keputusan desain. Proses ini juga memperkuat kemampuan analitis mahasiswa dalam mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta perilaku pengguna, yang menjadi fondasi utama dalam perancangan produk digital yang efektif [28].

Selain meningkatkan kompetensi teknis, pembelajaran berbasis praktik juga berkontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan non-teknis (*soft skills*). Aktivitas kolaboratif dalam proyek UI/UX mendorong mahasiswa untuk mengasah kemampuan kerja tim, komunikasi interpersonal, manajemen waktu, serta pemikiran kreatif dan kritis [29]. Lingkungan pembelajaran yang menekankan eksperimen dan iterasi desain membantu mahasiswa memahami bahwa proses desain bersifat adaptif dan memerlukan evaluasi berkelanjutan.

tan [30]. Mahasiswa dilatih untuk menerima umpan balik, melakukan refleksi, serta menyempurnakan solusi desain secara sistematis [31].

#### 2.4. Pengabdian kepada Masyarakat sebagai Media Peningkatan Kompetensi

Kerangka konseptual yang menjelaskan hubungan antara peran perguruan tinggi, program pengabdian kepada masyarakat, serta dampaknya terhadap peningkatan kompetensi digital mahasiswa [32]. Diagram ini menekankan bahwa perguruan tinggi berfungsi sebagai penyedia pengetahuan dan perancang program berbasis kebutuhan industri, yang kemudian diimplementasikan melalui pelatihan dan workshop praktis [32]. Mahasiswa sebagai peserta menjadi aktor utama yang menerima pelatihan sekaligus mengembangkan keterampilan digital, seperti UI/UX dan literasi teknologi [33]. Proses ini pada akhirnya berkontribusi terhadap dampak berkelanjutan, termasuk kesiapan industri, peningkatan daya saing digital, dan penguatan transformasi digital [34]. Kerangka ini menunjukkan alur sinergis antara pendidikan, praktik, dan outcome kompetensi dalam ekosistem pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 2. Peran Pengabdian kepada Masyarakat dalam Peningkatan Kompetensi Digital

Berdasarkan Gambar 2 Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berorientasi pada pemberdayaan dan peningkatan kapasitas masyarakat sasaran. Dalam bidang pendidikan, pengabdian kepada masyarakat dapat diwujudkan melalui kegiatan pelatihan, pendampingan, dan workshop yang bersifat aplikatif. Program semacam ini memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan secara langsung dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta [35].

Bagi mahasiswa, kegiatan pengabdian yang berbasis pelatihan juga berfungsi sebagai sarana penguatan kompetensi profesional [36]. Pelatihan UI/UX dalam konteks pengabdian kepada masyarakat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan relevan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, kegiatan ini memperkuat peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia yang berdaya saing di era digital [37].

#### 2.5. Relevansi Pelatihan UI/UX bagi Mahasiswa Bisnis Digital

Mahasiswa bisnis digital memiliki peran strategis sebagai calon pengembang, inovator, dan pelaku usaha di sektor digital. Pelatihan UI/UX memberikan bekal penting dalam memahami kebutuhan pengguna, menganalisis pengalaman pengguna, serta merancang solusi digital yang bernilai bisnis. Kompetensi ini mendukung mahasiswa dalam mengintegrasikan aspek teknologi dan strategi bisnis secara seimbang.

Selain itu, pelatihan UI/UX juga berkontribusi pada peningkatan kesiapan kerja dan kewirausahaan digital. Mahasiswa yang memiliki keterampilan UI/UX cenderung lebih adaptif terhadap perubahan teknologi dan mampu menciptakan produk digital yang kompetitif. Dengan demikian, pelatihan desain UI/UX yang sederhana dan aplikatif menjadi langkah strategis dalam membangun sumber daya manusia digital yang inovatif dan berkelanjutan.

### 3. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun untuk memastikan tercapainya tujuan peningkatan kompetensi digital mahasiswa bisnis digital melalui pelatihan desain UI/UX yang sederhana dan aplikatif [38]. Pendekatan yang digunakan menekankan integrasi antara konsep teoretis dan praktik langsung, sehingga mahasiswa tidak hanya memahami prinsip dasar UI/UX, tetapi juga mampu menerapkannya dalam pengembangan produk digital [39]. Perancangan metode ini didasarkan pada kebutuhan aktual peserta serta tuntutan industri digital yang semakin menekankan keterampilan praktis dan kesiapan kerja. Secara konseptual, metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis praktik, *project-based learning*, dan pengabdian kepada masyarakat sebagai sarana transfer pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah, serta menunjukkan keunggulan dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional berbasis ceramah yang cenderung kurang memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa. Dengan metode yang sistematis dan partisipatif, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak pembelajaran yang berkelanjutan, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia di era transformasi digital [40].

#### 3.1. Tahap Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan kompetensi mahasiswa bisnis digital terkait desain UI/UX melalui observasi awal dan analisis kondisi pembelajaran yang telah berjalan. Hasil analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran teoretis di kelas dan kebutuhan keterampilan praktis yang dituntut oleh industri digital [41]. Oleh karena itu, perencanaan kegiatan difokuskan pada penyusunan program pelatihan yang bersifat aplikatif, sederhana, dan relevan dengan konteks pengembangan produk digital. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan UI/UX yang mencakup pengenalan konsep dasar UI/UX, prinsip *user-centered design*, alur pengguna (*user flow*), serta pengenalan tools desain digital. Perencanaan juga meliputi penentuan metode pembelajaran, jadwal kegiatan, serta indikator keberhasilan program. Pendekatan ini sejalan dengan literatur pembelajaran berbasis kompetensi yang menekankan pentingnya kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, dan metode agar kegiatan pengabdian dapat memberikan dampak yang optimal dan berkelanjutan [42].

#### 3.2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan pelatihan dirancang secara sistematis melalui kegiatan pelatihan dan workshop UI/UX yang menekankan pendekatan pembelajaran berbasis praktik. Kegiatan diawali dengan pemaparan konseptual mengenai prinsip-prinsip fundamental UI/UX, termasuk aspek *user-centered design*, *usability*, hierarki visual, serta konsistensi antarmuka [43]. Pemberian landasan teoretis ini bertujuan untuk membangun kerangka berpikir peserta agar memiliki pemahaman yang terstruktur sebelum memasuki tahap implementasi teknis. Selanjutnya, demonstrasi penggunaan tools desain digital dilakukan untuk memberikan gambaran operasional terkait alur kerja desain, mulai dari perancangan struktur antarmuka hingga pengembangan prototipe interaktif. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara pemahaman konseptual dan penerapan praktis [44].



Gambar 3. Dokumentasi pelaksanaan pelatihan UI/UX di laboratorium komputer

Gambar 3 menunjukkan suasana pelaksanaan kegiatan pelatihan UI/UX yang berlangsung di laboratorium komputer dengan melibatkan mahasiswa bisnis digital sebagai peserta utama. Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada pemberian materi konseptual yang dikombinasikan dengan praktik langsung menggunakan perangkat komputer. Interaksi antara fasilitator dan peserta terlihat aktif, mencerminkan penerapan metode pembelajaran berbasis praktik dan kolaboratif. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya memahami konsep dasar UI/UX, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam proses perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna.

Pada sesi praktik, peserta pelatihan dilibatkan secara aktif dalam aktivitas perancangan wireframe dan pengembangan prototipe sederhana berdasarkan studi kasus yang kontekstual dengan bidang bisnis digital. Studi kasus dipilih secara strategis untuk mencerminkan kebutuhan nyata industri, sehingga mahasiswa dapat memahami relevansi desain UI/UX dalam pengembangan produk digital. Dalam proses ini, peserta tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan alur interaksi pengguna, kemudahan navigasi, serta efektivitas penyampaian informasi. Keterlibatan aktif mahasiswa dalam praktik desain mendorong terjadinya proses pembelajaran yang reflektif, di mana pengetahuan tidak sekadar diterima, tetapi dikonstruksi melalui pengalaman langsung.

Pelaksanaan pelatihan juga menekankan pentingnya dinamika kolaboratif dan evaluatif. Mahasiswa didorong untuk berdiskusi, bertukar ide, serta bekerja secara tim dalam menyusun solusi desain. Proses iterasi menjadi elemen utama, di mana setiap hasil desain dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan umpan balik yang diberikan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *experiential learning* dan *project-based learning*, yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui mekanisme tersebut, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan pola pikir kritis, kemampuan *problem-solving*, serta sensitivitas terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Lebih lanjut, tahap pelaksanaan pelatihan tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan kompetensi profesional yang relevan dengan ekosistem industri digital. Pengalaman praktik memberikan pemahaman mengenai standar kerja desain, pentingnya validasi pengguna, serta urgensi adaptabilitas dalam proses kreatif. Dengan demikian, kegiatan pelatihan berperan sebagai sarana integratif yang menghubungkan teori, praktik, dan kebutuhan dunia kerja. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan transformasi digital, khususnya dalam konteks perancangan produk dan layanan berbasis pengalaman pengguna.

### 3.3. Tahap Evaluasi dan Refleksi.

Untuk mengukur efektivitas pelaksanaan pelatihan, dilakukan tahap evaluasi dan refleksi yang mencakup aspek partisipasi peserta, pemahaman konsep UI/UX, keterampilan praktis, penguasaan tools, serta kepuasan peserta terhadap kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian hasil desain, tanya jawab, dan refleksi guna mengetahui tingkat pencapaian pembelajaran selama program berlangsung.

Tabel 2. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Aspek Evaluasi	Indikator	Metode Penilaian	Hasil yang Diharapkan
Partisipasi Peserta	Keaktifan dalam diskusi dan praktik	Observasi langsung	Peserta terlibat aktif selama pelatihan
Pemahaman Konsep UI/UX	Kemampuan menjelaskan prinsip UI/UX	Tanya jawab dan refleksi	Peningkatan pemahaman konseptual
Keterampilan Praktis	Kualitas wireframe dan prototype	Penilaian hasil desain	Produk desain sederhana yang fungsional
Penguasaan Tools	Kemampuan menggunakan tools desain	Observasi praktik	Peserta mampu menggunakan tools dasar
Kepuasan Peserta	Persepsi terhadap manfaat pelatihan	Umpan balik/refleksi	Respon positif terhadap kegiatan

Pada tabel 2 Tahap evaluasi dan refleksi bertujuan untuk menilai efektivitas pelaksanaan pelatihan UI/UX dalam meningkatkan kompetensi digital mahasiswa secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan peserta selama kegiatan, kualitas hasil desain yang dihasilkan, serta kemampuan ma-

hasiswa dalam menerapkan prinsip UI/UX secara tepat. Selain itu, refleksi bersama dilakukan untuk menggali pengalaman belajar peserta, kendala yang dihadapi, serta manfaat yang dirasakan selama mengikuti program pelatihan. Penilaian juga mencakup aspek pemahaman konsep dasar desain antarmuka, kemampuan peserta dalam menyusun alur navigasi aplikasi, serta keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain yang diperkenalkan selama pelatihan. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada perkembangan kompetensi peserta selama setiap tahapan kegiatan berlangsung. Proses reflektif ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada output jangka pendek, tetapi juga memberikan dampak pembelajaran yang berkelanjutan. Melalui refleksi bersama, penyelenggara dapat mengidentifikasi metode pembelajaran yang paling efektif, materi yang masih perlu diperdalam, serta strategi pendampingan yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta.

Dengan adanya evaluasi yang sistematis, program pelatihan UI/UX dapat terus dikembangkan agar semakin relevan dengan kebutuhan mahasiswa dan dinamika industri digital. Hasil evaluasi juga dapat dimanfaatkan untuk menyusun kurikulum pelatihan yang lebih adaptif terhadap perkembangan tren desain digital, seperti desain responsif, pengalaman pengguna berbasis data, dan integrasi teknologi terkini. Selain itu, keberlanjutan program dapat diperkuat melalui penyusunan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan, mentoring proyek nyata, maupun kolaborasi dengan mitra industri. Dengan pendekatan tersebut, pelatihan UI/UX tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa, tetapi juga memperluas kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan ekosistem industri kreatif digital yang terus berkembang.

#### 4. HASIL PENGABDIAN

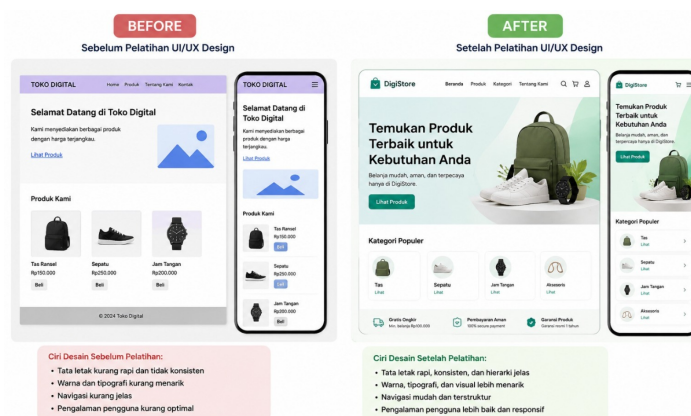
Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini menyimpulkan bahwa pelatihan UI/UX design berbasis praktik yang sederhana dan aplikatif terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital mahasiswa bisnis digital, khususnya dalam pemahaman konsep UI/UX, keterampilan perancangan antarmuka, serta kemampuan mengembangkan prototipe produk digital yang berorientasi pada pengguna. Kebaruan (*novelty*) utama dari kegiatan ini terletak pada integrasi pendekatan pembelajaran berbasis praktik, *project-based learning*, dan pengabdian kepada masyarakat dalam satu model pelatihan UI/UX yang kontekstual dan mudah direplikasi, sehingga tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan teknis, tetapi juga pada penguatan pola pikir desain (*design thinking*) dan kesiapan industri mahasiswa. Model pelatihan ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi UI/UX tidak harus selalu kompleks, namun dapat dilakukan secara bertahap dan efektif melalui pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung.



Gambar 4. Pelaksanaan dan hasil kegiatan pelatihan UI/UX di laboratorium komputer

Tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif peserta selama sesi praktik pelatihan UI/UX juga terlihat pada Gambar 4. Dengan menggunakan perangkat laptop dan komputer untuk mengembangkan desain antarmuka secara langsung, baik secara individu maupun kolaboratif. Suasana pembelajaran yang interaktif ini menunjukkan keberhasilan penerapan pendekatan *project-based learning* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan

peserta. Selain itu, aktivitas yang ditunjukkan pada Gambar 4 juga memperkuat hasil evaluasi bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi digital mahasiswa, khususnya dalam aspek desain dan pengembangan produk digital berbasis pengguna.



Gambar 5. Hasil implementasi desain UI/UX sebelum dan sesudah pelatihan

Gambar 5 menunjukkan perbandingan desain antarmuka digital produk sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan UI/UX Design bagi mahasiswa Bisnis Digital. Pada bagian before, tampilan antarmuka masih terlihat sederhana dengan tata letak yang kurang terstruktur, pemilihan warna dan tipografi yang belum konsisten, serta navigasi yang kurang optimal sehingga pengalaman pengguna belum maksimal. Setelah mengikuti pelatihan, pada bagian after terlihat adanya peningkatan kualitas desain yang lebih modern, rapi, dan responsif. Perubahan tersebut mencakup penggunaan warna yang lebih harmonis, hierarki informasi yang jelas, navigasi yang lebih mudah dipahami, serta tampilan visual yang lebih menarik dan profesional. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan UI/UX Design mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan desain produk digital yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Berdasarkan tujuan dan pertanyaan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pelatihan UI/UX berbasis praktik mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran teoretis di perguruan tinggi dan kebutuhan keterampilan praktis industri digital. Mahasiswa menunjukkan peningkatan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemahaman terhadap prinsip *user-centered design*. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain cakupan peserta yang masih terbatas pada satu kelompok mahasiswa bisnis digital, durasi pelatihan yang relatif singkat, serta belum dilakukannya pengukuran dampak jangka panjang terhadap kesiapan kerja atau kinerja profesional mahasiswa. Keterbatasan ini membuka ruang pengembangan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

Sebagai saran dan arah *future research*, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model pelatihan UI/UX ini dalam skala yang lebih luas, melibatkan lintas program studi atau kolaborasi dengan industri digital guna menguji efektivitasnya secara komparatif. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan metode kuantitatif untuk mengukur pengaruh pelatihan UI/UX terhadap kesiapan kerja, minat kewirausahaan digital, atau kualitas inovasi produk mahasiswa. Selain itu, eksplorasi penggunaan teknologi lanjutan seperti *usability testing tools*, *AI-assisted design*, atau evaluasi UX berbasis data pengguna nyata dapat menjadi arah riset masa depan yang relevan, sehingga pengembangan kompetensi UI/UX mahasiswa tidak hanya bersifat pedagogis, tetapi juga berkontribusi pada penguatan inovasi dan daya saing sumber daya manusia digital secara berkelanjutan.

## 5. MANAJERIAL IMPLIKASI

Kegiatan pelatihan UI/UX design ini memberikan implikasi manajerial bagi perguruan tinggi dalam memperkuat kompetensi digital mahasiswa melalui pembelajaran berbasis praktik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan aplikatif mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam pengembangan produk digital. Oleh karena itu, perguruan tinggi perlu mendukung pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan industri melalui penyediaan infrastruktur digital, penguatan kapasitas dosen, dan kolaborasi dengan praktisi industri kreatif. Selain itu, pro-

gram pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan UI/UX dapat dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari penguatan akademik dan profesional mahasiswa, seperti melalui sertifikasi kompetensi maupun inkubasi proyek digital. Dengan pengelolaan yang terstruktur, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas lulusan dan daya saing institusi di era ekonomi digital.

## 6. KESIMPULAN


Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan sederhana UI/UX design bagi mahasiswa bisnis digital telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar peserta dalam pengembangan produk digital yang berorientasi pada pengguna. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual mengenai prinsip UI/UX, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui proses perancangan, pembuatan prototipe, dan evaluasi desain. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pengalaman efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pembelajaran teoretis dan kebutuhan industri digital.

Pelaksanaan program ini juga menunjukkan bahwa integrasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pengembangan kompetensi digital memberikan dampak positif terhadap kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan transformasi digital. Peningkatan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap kebutuhan pengguna menjadi indikator penting keberhasilan kegiatan ini. Selain itu, program ini berkontribusi dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya dalam peningkatan kualitas pendidikan dan penguatan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, pelatihan UI/UX design ini membuktikan bahwa program pengabdian kepada masyarakat dapat berperan strategis dalam mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa dan relevansi pendidikan tinggi dengan kebutuhan dunia kerja. Dengan pengelolaan yang terstruktur dan berkelanjutan, kegiatan serupa berpotensi dikembangkan sebagai model pelatihan digital yang inovatif dan aplikatif, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi dalam menciptakan lulusan yang kompeten, kreatif, dan berdaya saing di era ekonomi digital.

## 7. DEKLARASI

### 7.1. Tentang Penulis

Lista Meria (LM) 	<a href="https://orcid.org/0000-0003-1814-9092">https://orcid.org/0000-0003-1814-9092</a>
Michael Surya Gunawan (MS) 	<a href="https://orcid.org/0000-0001-9099-4931">https://orcid.org/0000-0001-9099-4931</a>
Solahudin (SN) 	<a href="https://orcid.org/0009-0002-0801-5410">https://orcid.org/0009-0002-0801-5410</a>
Untung Rahardja (UR) 	<a href="https://orcid.org/0000-0002-2166-2412">https://orcid.org/0000-0002-2166-2412</a>
Aroha Patel (AP) 	<a href="https://orcid.org/0009-0009-0137-9650">https://orcid.org/0009-0009-0137-9650</a>

### 7.2. Kontribusi Penulis

Konseptualisasi: LM; Metodologi: MS dan SN; Perangkat Lunak: UR dan AP; Validasi: UR dan LM; Analisis Formal: MS; Investigasi: UR; Sumber Daya: AP, LM; Kurasi Data: MS; Penulisan Draf Asli Persiapan: LM dan UR; Penulisan Tinjauan dan Penyuntingan: AP dan LM; Visualisasi: SM. Semua penulis, LM, MS, SN, UR dan AP yang telah membaca dan menyetujui versi naskah yang diterbitkan.

### 7.3. Pernyataan Ketersediaan Data

Sebagai bagian dari komitmen kami terhadap transparansi, dataset yang digunakan dalam studi initerse-dia secara terbuka melalui Repositori Zenodo <https://doi.org/10.5281/zenodo.20093633>

### 7.4. Pendanaan

Penulis tidak menerima dukungan pendanaan dalam bentuk apa pun, baik untuk pelaksanaan pengabdian, penyusunan, maupun publikasi artikel ini.

### 7.5. Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan, baik secara finansial maupun hubungan pribadi, yang dapat memengaruhi pekerjaan yang dilaporkan dalam makalah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. N. Aripin, H. Hadinata, and D. Kurnia, "Dampak akuntansi manajemen dari digitalisasi," *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, vol. 4, no. 2, pp. 109–115, 2023.
  - [2] A. A. Ristias, M. S. Amin, and A. Agussalim, "Ui/ux design on digilearn application with the iterative design thinking methodology," *Information Technology International Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2023.
  - [3] P. Tewari, "Ux principles for modern ui/ux design and their measurement: A framework for digital product excellence," *Journal of Computer Science and Technology Studies*, vol. 7, no. 7, pp. 898–907, 2025.
  - [4] E. Guustaaf, U. Rahardja, Q. Aini, N. A. Santoso, and N. P. L. Santoso, "Desain kerangka blockchain terhadap pendidikan: A survey," *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, vol. 6, no. 2, pp. 88–92, 2021.
  - [5] G. Memarista, L. Soegiarto *et al.*, "Design thinking for increasing business performance: Ui/ux development and features innovation in the e-peken surabaya government application," *Journal of Accounting, Entrepreneurship and Financial Technology (JAEF)*, vol. 6, no. 1, pp. 37–60, 2024.
  - [6] A. A. Setyawan, E. Setyawati, and J. S. P. Tyoso, "Digital resilience framework for msme development in facing global market volatility," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 8, no. 1, pp. 239–252, 2026.
  - [7] Kementerian PPN/Bappenas, "Sustainable development goals (sdgs)," 2025, diakses pada 6 Mei 2026. [Online]. Available: <https://sdgs.bappenas.go.id/tag/sustainable-development-goals-sdgs/>
  - [8] Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, "Innogram series #3: Mengenal konsep ui/ux," [https://www.setneg.go.id/baca/index/innogram\\_series\\_3\\_mengenal\\_konsep\\_ui\\_ux](https://www.setneg.go.id/baca/index/innogram_series_3_mengenal_konsep_ui_ux), Aug. 2021, accessed: 2026-02-11. [Online]. Available: [https://www.setneg.go.id/baca/index/innogram\\_series\\_3\\_mengenal\\_konsep\\_ui\\_ux](https://www.setneg.go.id/baca/index/innogram_series_3_mengenal_konsep_ui_ux)
  - [9] K. V. Vlasenko, I. V. Lovianova, S. V. Volkov, I. V. Sitak, O. O. Chumak, A. V. Krasnoshchok, N. G. Bohdanova, and S. O. Semerikov, "Ui/ux design of educational on-line courses," in *CTE Workshop Proceedings*, vol. 9, 2022, pp. 184–199.
  - [10] Y. Yudhanto, S. A. Susilo, and W. Sulandari, "Design and development of ui/ux on company profile web with design thinking method," in *2022 1st International Conference on Smart Technology, Applied Informatics, and Engineering (APICS)*. IEEE, 2022, pp. 159–164.
  - [11] Y. Felicia, A. Ibrahim, D. R. Indah, and I. Seprina, "Innovation in digitalization of ui/ux design with user centered design to increase customer satisfaction," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 8, no. 2, pp. 631–638, 2024.
  - [12] N. Annas, R. A. Putri, D. Kurniati, R. Reni, and G. D. Septano, "Analysis of user experience (ux) and user interface (ui) on digital banking applications to increase customer satisfaction in banten province," *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, vol. 7, no. 2, pp. 930–940, 2025.
  - [13] A. Nugroho, J. Purwanto, M. A. M. Muin, and F. Mahardika, "Ui/ux design of a web-based student organizations system using the design thinking method approach," *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, vol. 7, no. 1, pp. 24–38, 2025.
  - [14] A. F. S. Nugraha, F. Fitriyadi, and E. H. Lukitasari, "Ui/ux design for triwindu market surakarta," in *2024 6th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*. IEEE, 2024, pp. 1–6.
  - [15] A. L. Hanim, A. R. Efrat, and P. K. Farista, "Ui/ux design of a mobile-based english tutoring lms application using the double diamond method," *bit-Tech*, vol. 8, no. 1, pp. 658–669, 2025.
  - [16] K. Khadijah, N. Charmiyanti, N. Choiriyati, M. Sanwasih, A. H. Pohan, and R. Husna, "Ui/ux design of the pdbi digital art gallery web application using design thinking method," *Priviet Social Sciences Journal*, vol. 3, no. 11, pp. 34–40, 2023.
  - [17] O. J. F. Chavez and T. Palaoag, "Ui/ux prototype design for a personalized learning mobile app to boost comprehension: a design thinking model," *The TQM Journal*, 2025.
  - [18] N. Oktorija, D. Haryanto *et al.*, "Ui/ux design development on the fresh bocon web with the design thinking method to optimize the fresh fish agent business in kotanegara village," *Jurnal Teknologi dan Open Source*, vol. 8, no. 2, pp. 1144–1154, 2025.
  - [19] E. Kurniawan, N. Marpaung, R. Rohminatin, N. Rahmadani, and A. A. Panjaitan, "Ui/ux design: Digital learning platform berbasis minimum viable product (mvp) dan design thinking," *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 4, no. 2 (SEMNASTIK), pp. 84–89, 2024.
-

- [20] D. Saputra and R. Kania, "Designing user interface of a mobile learning application by using a design thinking approach: A case study on uni course," *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, vol. 2, no. 2, 2022.
- [21] V. S. P. Pratama, "Ui/ux design internship management information system using design thinking method," in *9th International Seminar of Research Month 2024*, vol. 2024, no. 47. NST Proceeding, 2025, pp. 517–528.
- [22] N. Lutfiani, Q. Aini, U. Rahardja, N. Septiani, and I. K. Gunawan, "Desain aplikasi software as a service sebagai layanan perbelanjaan online," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 9, no. 02, pp. 181–194, 2023.
- [23] F. F. Da Silva, L. D. S. Machado, G. C. L. Leal, and R. Balancieri, "Ux design in digital game development: A systematic literature review and research agenda," *IEEE Access*, vol. 14, pp. 7339–7364, 2026.
- [24] E. Z. Dewi, M. Fransisca, R. I. Handayani, and F. L. D. Cahyanti, "Analysis and design of ui/ux mobile applications for marketing of umkm products using design thinking method," *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika*, vol. 6, no. 4, pp. 2329–2339, 2022.
- [25] W. N. Hidayat, R. R. Mariana, Y. A. L. Hermanto, and M. Yusuf, "Ux design of digital marketing management system for micro, small, and medium enterprises to increase culinary potential of malang city," in *2023 8th International Conference on Electrical, Electronics and Information Engineering (ICEEIE)*. IEEE, 2023, pp. 1–6.
- [26] I. N. Syach, I. D. C. Arifah, and K. van der Kroft, "Application of the double diamond method in the ui/ux website redesign to improve user engagement, experience, and satisfaction of abc housing," *Journal of Digital Business and Innovation Management*, vol. 4, no. 1, 2025.
- [27] R. Febriyana, H. Wulandari, and R. R. Putra, "Ui/ux design design for badminton student administration system at anugerah badminton club-pro medan badminton association based on mobile using design thinking method," *Jurnal ICT: Information and Communication Technologies*, vol. 16, no. 1, pp. 1–11, 2025.
- [28] J. Juanda, R. J. Riansyah, A. Arsadi, and L. Bethany, "Towards entrepreneurial campus sustainability: Integrating artificial intelligence for resource allocation in business management," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 6, no. 3, pp. 314–323, 2024.
- [29] F. Alfiana, N. Khofifah, T. Ramadhan, N. Septiani, W. Wahyuningsih, N. N. Azizah, and N. Ramadhona, "Apply the search engine optimization (seo) method to determine website ranking on search engines," *International Journal of Cyber and IT Service Management (IJCITSM)*, vol. 3, no. 1, pp. 65–73, 2023.
- [30] B. Hariyanto, E. Anom *et al.*, "Peran teknologi informasi dalam mendukung komunikasi politik melalui media digital dalam industri musik dangdut: The role of information technology in supporting political communication through digital media in the dangdut music industry," *Technomedia Journal*, vol. 8, no. 3, pp. 344–355, 2024.
- [31] U. Rahardja, "Blockchain education: as a challenge in the academic digitalization of higher education," *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, vol. 4, no. 1, pp. 62–69, 2022.
- [32] A. Rizky, A. Gunawan, and R. Ikhsan, "Digital transformation journey of smes in indonesia during the post pandemic era," *APTISI Trans. Manag*, vol. 9, no. 3, pp. 313–325, 2025.
- [33] M. H. R. Chakim, A. Kho, N. P. L. Santoso, and H. Agustian, "Quality factors of intention to use in artificial intelligence-based aiku applications," *ADI Journal on Recent Innovation*, vol. 5, no. 1, pp. 72–85, 2023.
- [34] G. Nicola and R. Setiawan, "Creating competitive advantage through digital innovation: Insights from startupreneurs in e-commerce," *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, vol. 3, no. 2, pp. 131–140, 2024.
- [35] N. P. L. Santoso, R. Nurmala, and U. Rahardja, "Corporate leadership in the digital business era and its impact on economic development across global markets," *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, vol. 6, no. 2, pp. 188–195, 2025.
- [36] V. Meilinda, S. Anjani, and M. Ridwan, "A platform based business revolution activates indonesia's digital economy. startupreneur business digital (sabda journal), 2 (2), 155-174," 2023.
- [37] B. Rawat, P. A. Sunarya, and V. T. Devana, "Digital marketing as a strategy to improve higher education promotion during the covid-19 pandemic," *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, vol. 1, no. 2, pp. 114–119, 2022.
- [38] J. Zanubiya, L. Meria, and M. A. D. Juliansah, "Increasing consumers with satisfaction application based

- digital marketing strategies,” *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, vol. 2, no. 1, pp. 12–21, 2023.
- [39] M. B. Alim, “Internship as an ui/ux designer of syscomatic technology,” 2024.
- [40] M. L. Nuryana, T. Ibrahim, and O. Arifudin, “Implementasi dan transformasi sistem informasi manajemen di era digital,” *Jurnal Tahsinia*, vol. 5, no. 9, pp. 1325–1337, 2024.
- [41] R. R. F. Iswandi and M. Kuswinarno, “Transformasi pengembangan sumber daya manusia di era digital,” *Inisiatif: Jurnal Ekonomi, Akuntansi dan Manajemen*, vol. 4, no. 1, pp. 250–262, 2025.
- [42] OECD, *Digital Continuous Transactional Reporting for Value Added Tax: Policy and Design Considerations for Introduction and Operation*. Paris: OECD Publishing, 2026. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1787/34c88c39-en>
- [43] N. Peddisetty, “Enhancing digital products: A deep dive into ui/ux design,” *Int. J. Multidiscip. Res. Growth Eval*, 2025.
- [44] L. Meria, D. Prastyani, A. Dudhat *et al.*, “The role of transformational leadership and self-efficacy on readiness to change through work engagement,” *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 4, no. 1, pp. 77–88, 2022.
-