



Tinjauan Infografis Pekerjaan UI-UX dalam sudut pandang Tinjauan Desain

Khamadi¹⁾, Abi Senoprabowo²⁾, Muslih³⁾, Noor Hasyim⁴⁾, Dwi Puji Prabowo⁵⁾

^{1,2,4,5}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Email : khamadi@dsn.dinus.ac.id¹, abiseno.p@dsn.dinus.ac.id², muslih@dsn.dinus.ac.id³,
noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id⁴, dwi.puji.prabowo@dsn.dinus.ac.id⁵

Abstrak - Manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari tidak dapat terpisahkan dengan yang namanya Teknologi, aktifitas-aktifitas tersebut ditunjang melalui dunia digital sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang serba daring (online). Perkembangan teknologi digital dapat ditandai dengan banyaknya usaha, bisnis rintisan (Startup) yang mendukung proses tersebut. Peranan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) mempunyai peranan yang sangat besar didalam desain development aplikasi sistem, didalam metode pengembangan sistem terdapat analisa, desain, implementasi, testing, maintenance. Sedangkan peranan desain juga sangat besar pengaruhnya terhadap usability sebuah sistem. Kebutuhan tenaga kerja yang cukup besar akan desainer UI/UX dikarenakan penembang sistem menginginkan produk aplikasi yang mereka buat dapat sesuai kebutuhan pengguna (user) sehingga mudah diterima dan akan bermanfaat dengan baik ketika digunakan oleh masyarakat dalam konsep efektivitas, efisiensi, engagement, dan kemudahan sistem dipelajari. Desainer UI dan UX memiliki tugas dan tanggungjawab berlandaskan data atau riset terhadap desain yang dirancang terhadap pengguna. Bahkan dalam era industri digital sekarang, desainer UI/UX dipecah lagi menjadi desainer interaction, UX researcher, UX strategist, UX writer, desainer visual, dan information architect. Infografis yang telah dibuat perlu dilakukan analisis, kajian, dan uji validasi agar desain yang dibuat mudah diterima oleh masyarakat khususnya mahasiswa. Proses analisis ini untuk memastikan bahwa proses pengiriman pesan yang dikirimkan oleh pembuat infografis dapat tersampaikan dengan baik. Pesan yang disampaikan tentang informasi pekerjaan UI/UX telah di encoding menjadi sebuah bentuk desain infografis.

Kata Kunci : *Infografis , Startup, User Interface, User Experience, Usability*

PENDAHULUAN

Aktivitas manusia di era modern sekarang ini tidak lepas dari pemanfaatan teknologi dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Aktifitas tersebut ditunjang melalui dunia digital sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang serba daring (*online*). Aktifitas manusia mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali selalu melibatkan dunia digital. Kegiatan manusia yang dapat dilakukan melalui dunia digital antara lain memesan ojek dengan menggunakan aplikasi ojek online, membeli barang melalui toko *online*, memesan makanan melalui aplikasi pemesanan makanan, melakukan transaksi keuangan melalui *mobile banking*, melakukan konsultasi kesehatan dengan dokter secara daring, belajar melalui aplikasi belajar online, dan sebagainya. Tiga faktor penting dalam dunia digital dalam Goodwin (2011) yaitu manusia (*human*), barang (*goods*), dan layanan (*services*). Manusia menjadi bagian terpenting dalam dunia digital sebagai pengguna dan pembuat dari produk yang dibuat. Sedangkan produk yang dibuat berupa barang dan layanan untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas.

Sejalan dengan tersebut, perkembangan teknologi digital di Indonesia saat ini sudah sangat pesat. Perkembangan teknologi digital sudah sangat massif yang dapat dilihat dari banyaknya perusahaan *Startup* yang lahir. *Startup* sendiri merupakan perusahaan rintisan yang memiliki pegawai kurang dari 20 orang dan yang bisnisnya beroperasi secara digital serta bergerak dengan cepat (Suwarno & Silvianita, 2017). Perusahaan tersebut menghasilkan berbagai produk aplikasi yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan masyarakat Indonesia menjadi lebih digital (Jaya, Ferdiana, & Fauziati, 2017). Hal tersebut dapat dilihat pada fenomena pengaruh transportasi online pada aktivitas masyarakat

Indonesia. Dahulu masyarakat masih kesulitan untuk memilih dan menentukan jadwal penggunaan transportasi karena masih dilakukan secara manual. Sekarang mobilitas masyarakat Indonesia dengan adanya transportasi online dapat dimudahkan hanya dengan satu aplikasi masyarakat dapat melakukan perjalanan jarak dekat maupun jarak jauh. Dengan adanya fenomena ini, dapat dibuktikan bahwa infrastruktur teknologi digital di Indonesia sudah sangat maju dan baik.

Teknologi digital yang baik dapat dilihat dari kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Kenyamanan manusia ketika beraktivitas di dunia digital merupakan peran dari desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Desain UI/UX merupakan salah satu bidang ilmu yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi. (Malewicz & Malewicz, 2020) mengemukakan bahwa desain *User Interface* merupakan suatu bentuk representasi visual dari sebuah produk digital yang biasanya diterapkan pada aplikasi maupun situs website (Hartadi, Swandi, & Mudra, 2020). Sedangkan, *User Experience* merupakan suatu proses yang mempelajari dan mendefinisikan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah produk yang penerapannya pada antarmuka, pola navigasi, dan sistem komunikasi dari produk tersebut (Nugraheny, 2016). UI/UX dibutuhkan untuk membuat tampilan aplikasi yang dapat dilihat mata dengan nyaman dan memastikan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut nyaman dan sesuai kebutuhan (Ulumuddin & Senoprabowo, 2020). Hal ini membuat desain UI/UX menjadi tolok ukur utama dalam hubungan pembuat aplikasi dan pengguna aplikasi tersebut. Oleh karena itu, desain UI/UX menjadi salah satu bidang ilmu yang saat ini sedang tren di Indonesia. Profesi dalam bidang ilmu ini disebut sebagai Desainer UI/UX.

Seiring dengan berkembangnya perusahaan rintisan (*Startup*) di Indonesia yang banyak berdiri, membuat lapangan kerja di bidang ini semakin banyak dicari dan bahkan diperbutkan. Perusahaan memberikan gaji yang sangat cukup sehingga menggiurkan bagi para desainer. Menurut inews.id (2022) Desainer UI/UX di Indonesia mendapat gaji untuk *fresh graduate* sebesar Rp 8,8 juta hingga Rp 16 juta. Selain itu, perusahaan juga menyediakan lingkungan kerja yang nyaman untuk anak muda dengan berbagai fasilitas pendukung. Kebutuhan perusahaan yang tinggi akan desainer UI/UX dikarenakan perusahaan menginginkan produk aplikasi yang mereka buat dapat sesuai kebutuhan (Wiryawan, 2011) pengguna sehingga mudah diterima dan akan bermanfaat dengan baik ketika digunakan oleh masyarakat.

Walaupun pekerjaan sebagai desainer UI/UX sangat dibutuhkan oleh banyak perusahaan, masih banyak mahasiswa yang tidak mengetahui tentang pekerjaan tersebut. Mahasiswa tidak banyak mengetahui tentang hal ini dikarenakan pengetahuan mereka tentang profesi ini masih terbatas. Banyak mahasiswa yang menganggap bahwa desainer UI/UX adalah pekerjaan yang sama. Dalam dunia industri, pekerjaan desainer UI dan UX memiliki tugas dan tanggungjawab yang berbeda. Bahkan dalam era industri digital sekarang, desainer UI/UX dipecah lagi menjadi *desainer interaction*, *UX researcher*, *UX strategist*, *UX writer*, desainer visual, dan *information architect* (Levy, 2021). Kebutuhan akan pengetahuan akan pekerjaan dibidang UI/UX ini, maka diperlukan perancangan infografis yang komunikatif mengenai informasi pekerjaan terkait UI/UX. Informasi yang ada tentang pekerjaan di dunia UI/UX selama ini kurang informatif karena hanya tersaji dalam bentuk jurnal, presentasi, dan artikel. Infografis tentang pekerjaan UI/UX dapat memberikan informasi kepada mahasiswa agar tertarik untuk belajar UI/UX agar dapat menjadi desainer UI/UX. Infografis sendiri merupakan sebuah media yang digunakan untuk memberikan informasi data, baik berupa kualitatif maupun kuantitatif melalui visual yang atraktif dan komunikatif (Listya, 2019).

Infografis yang telah dibuat perlu dilakukan analisis, kajian, dan uji validasi agar desain yang dibuat mudah diterima oleh masyarakat khususnya mahasiswa. Proses analisis ini untuk memastikan bahwa proses pengiriman pesan yang dikirimkan oleh pembuat infografis dapat tersampaikan dengan baik. Pesan yang disampaikan tentang informasi pekerjaan UI/UX telah di encoding menjadi sebuah bentuk desain infografis. Penelitian ini akan memastikan proses encoding seperti dalam teori proses komunikasi harus berjalan dengan baik oleh audiens yang dalam hal ini adalah mahasiswa. Penelitian tentang analisis tinjauan desain infografis pekerjaan UI/UX ini belum pernah dilakukan. Penelitian yang dilakukan selama ini adalah berfokus pada pembuatan desain infografis saja seperti penelitian yang dilakukan oleh Iman dan Gilang yang berjudul Perancangan Infografis “Kenalan Dulu Yuk dengan Industri 4.0”



Sebagai Media Informasi Kondisi Dunia Kerja Kepada Pelajar oleh Kementerian Perindustrian (Mukhlis & Cempaka, 2022). Sedang penelitian dalam hal tinjauan desain belum ada yang berfokus pada desain infografis pekerjaan UI/UX. Penelitian yang ada kebanyakan tentang analisis tinjauan desain pada poster seperti pada penelitian "Tinjauan Desain Pada Karya Poster Studi Kasus Seri Poster "Marlyn Fish 2009" (Ardhianto, 2016) dan "Tinjauan Desain Iklan Dalam Sudut Pandang Majas Visual (Studi Kasus: Iklan Media Billboard di Kota Semarang)" (Haryadi & Saputro, 2018).

METODE PENELITIAN

Kajian literasi dari buku "Tinjauan Desain Grafis dari revolusi industri hingga Indonesia kini" bahwa Arief Adityawan mengemukakan terdapat tiga unsur yang menjadi metode dalam tinjauan desain terhadap karya sebuah desain, yaitu Formalistik, Ekspresifistik dan Instrumentalistik. Dari ketiga unsur tersebut saling berkaitan jika formalistik memandang metode dari sisi bentuk karyanya, Ekspresifistik memandang metode sebuah kritik karya desain dari sisi kemampuan komunikasinya, sedangkan Instrumentalistik dipandang dari sisi sebuah karya untuk mencapai tujuan yang hendak disampaikan ke target audien. Lebih detail dijabarkan dalam kajiannya bahwa untuk pembahasan dipandang dari meninjau karya konsep desain mempunyai beberapa tahapan, yaitu tahapan deskriptif, tahapan analisis formal, tahapan interpretasi, dan tahapan evaluasi. Tahapan deskriptif merupakan tahap dimana karya konsep desain dilihat apa adanya dengan latar belakang pengetahuan teknik desain tanpa menilai karya konsep desain tersebut, Tahapan berikutnya analisis formal dimana karya konsep desain dilihat dari unsur-unsur pembentuknya, pada tahapan interpretasi karya konsep desain ditafsirkan maknanya sesuai tema dan simbol yang ditampilkan untuk mewakili suatu ide yang akan diusung, kemudian yang terakhir adalah tahapan evaluasi adalah menilai karya konsep desain setelah melihat tahapan sebelumnya dan membandingkan dengan karya sejenis baik aspek formal maupun konteks untuk menentukan kualitas karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, obyek yang diteliti adalah desain infografis yang menjelaskan tentang pekerjaan-pekerjaan terkait UI/UX. Desain infografis tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan Tinjauan Desain berdasarkan teori Majas. Adapun tahapan pada pendekatan tinjauan desain adalah Deskriptif, Analisis Formal, Interpretasi, dan Evaluasi. Berikut desain infografis tentang pekerjaan-pekerjaan terkait UI/UX tersebut



Gambar 1. Desain infografis pekerjaan terkait UI/UX

Desain infografis tersebut menjelaskan tentang pekerjaan-pekerjaan yang masih terkait dengan UI dan UX yang biasanya tidak dimengerti oleh banyak orang. Dalam infografis tersebut terdapat enam jenis pekerjaan yang biasanya dilakukan dan masih berkaitan dengan UI/UX diantaranya UX Writer, UX Researcher, Information Architect, Visual Design, UX Strategist, dan Interaction Design. Secara umum desain infografis tersebut. Desain infografis juga menggunakan tema visual modern dan minimalis. Ditampilkan ilustrasi yang mendukung visualisasi dari informasi menggunakan konsep visual dengan gaya desain flat desain yang memberikan kesan simple. Pada penelitian ini akan dianalisis masing-masing desain infografis pekerjaan tersebut dengan menggunakan pendekatan tinjauan desain.

Tabel 1. Desain infografis UX Writer

Tahapan	Penjelasan
Deskriptif	- Gambar wanita hendak menulis di depan sebuah laptop dan tumpukan buku

	<ul style="list-style-type: none"> - Bubble text “Error, click to Start Over” dan “Oops., Try Again” - Teks “UX Writer” - Teks bodycopy “UX Writer bertugas membuat teks atau elemen-elemen tulisan dalam sebuah produk. Sehingga pengguna dapat memahami produk yang sedang digunakan”
Analisis Formal	Desain infografis tersebut dibuat dengan menggunakan gaya flat desain. Ilustrasi pekerjaan diletakkan diatas teks penjas pekerjaan
Interpretasi	Desain Infografis menyajikan seorang wanita yang tangan kanannya memegang dagu menandakan sedang berfikir. Tangan kiri wanita tersebut memegang pena untuk siap-siap menulis apa yang dipikirkan. Sedangkan bubble text berisi tulisan Error dan Ooops menandakan beberapa masalah dan tulisan kecil click to Start Over dan Try Again yang mendakan solusi yang ditawarkan pada masalah tersebut.
Evaluasi	Visulisai infografis ini didesain untuk menjelaskan pekerjaan UX Writer. UX disampaikan dengan bubble teks yang ditampilkan sedangkan Writer disampaikan dengan kegiatan menulis. Namun demikian ilustrasi yang ditampilkan tersebut akan sulit ditangkap bila tidak ada penjelasan teks mengenai pekerjaan dan deskripsi perkejaan

Tabel 2. Desain infografis UX Researcher



Tahapan	Penjelasan
Deskriptif	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar wanita membawa kaca pembesar berdiri di depan laptop - gambar beberapa grafik - tumpukan buku - Teks “UX Researcher” - Teks bodycopy “bertugas mengumpulkan data dari pengguna atau calon pengguna, tentang bagaimana pengalaman, perasaan, dan kebutuhan mereka terhadap suatu produk”
Analisis Formal	Desain infografis tersebut dibuat dengan menggunakan gaya flat desain. Ilustrasi pekerjaan diletakkan diatas teks penjas pekerjaan keseimbangan diciptakan dengan keseimbangan asimetris sehingga terkesan dinamis
Interpretasi	Desain Infografis menyajikan seorang wanita yang tangan kanannya memegang kaca pembesar. Kaca pembesar identik dengan alat yang digunakan detektif untuk mencari fakta lapangan. Background dari wanita tersebut terlihat ikon teks dan grafik yang identic dengan data penelitian.
Evaluasi	Visulisai infografis ini didesain untuk menjelaskan pekerjaan UX Researcher. Visualisasi lebih dominan penampilkkan reseacher. Namun demikian ilustrasi yang ditampilkan tersebut akan sulit ditangkap bila tidak ada penjelasan teks mengenai pekerjaan dan deskripsi perkejaan

Tabel 3. Information Architect



Tahapan	Penjelasan
Deskriptif	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar smartphone - Gambar aplikasi market place - Teks “Information Architect” - Teks bodycopy “bertugas mengatur dan mengkategorisasikan informasi pada suatu situs atau aplikasi agar memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka cari”
Analisis Formal	Desain infografis tersebut dibuat dengan menggunakan gaya flat desain. Ilustrasi diletakkan diatas teks penjasl pekerjaan. keseimbangan diciptakan dengan keseibangan obek yang sedikit condong ke kanan serta teks yang dibuar rata kiri.
Interpretasi	Desain Infografis sebuah smartphone yang sebuah aplikasi market place dengan penataan navigasi aplikasi dan beberapa iklan dan promo. Aplikasi market place saat ini menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan karena kemudahannya dalam mengakomodasi penjual untuk mendapatkan penghasilan dan pembeli yang ingin mendapatkan barang. Aplikasi market place ini tentunya harus mempunyai struktur informasi yang baik
Evaluasi	Visulisasi infografis ini didesain untuk menjelaskan pekerjaan Information Architect. Tidak seperti ilustrasi pada infografis pekerjaan yang lain, infografis ini tidak menampilkan sosok wanita. Ilustrasi mencoba menampilkan penataan yang biasanya dilakukan oleh arsitek. Namun demikian ilustrasi yang ditampilkan tersebut akan sulit ditangkap bila tidak ada penjelasan teks mengenai pekerjaan dan deskripsi perkejaan

Tabel 4. Visual Designer



Tahapan	Penjelasan
Deskriptif	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar wanita memakai ikat kepala - Gambar diagram warna - Gambar kopi kap - Gambar tumpukan buku - Gambar sebuah aplikasi dengan eye dropper tool - Teks “Visual Designer” - Teks bodycopy “Seorang Visual Designer akan bekerjasama bareng UI Designer untuk membuat tampilan grafis jadi estetis dan enak dipandang”

Analisis Formal	Desain infografis tersebut dibuat dengan menggunakan gaya flat desain. Ilustrasi diletakkan diatas teks penjelas pekerjaan. keseimbangan diciptakan dengan keseimbangan asimetris
Interpretasi	Desain Infografis menampilkan seorang wanita tangannya memegang pensil dan tangan yang lain memegang kepala menandakan sedang berfikir keras. Berfikir keras tersebut dikuatkan dengan ikat kepala yang sering dipakai untuk kesan keseriusan ditambah dengan adanya keringat wanita tersebut. Adanya ilustrasi kopo kap juga menandakan keseriusan dari pekerjaan yang dilakukan wanita. Obyek-obyek seperti diagram warna, aplikasi dengan eye dropper memberikan pemahaman tentang yang dipikirkan yaitu tentang pembuatan desain
Evaluasi	Visulisasi infografis ini didesain untuk menjelaskan pekerjaan Visual Designer. Dari beberapa item yang ditampilkan cukup menjelaskan aktifitas karakter wanita yang ditampilkan berkaitan dengan visual desain. Namun visual desain yang ditampilkan adalah visual desain secara umum, tidak khusus untuk pekerjaan yang berkaitan UI/UX

Tabel 5. UX Strategist



Tahapan	Penjelasan
Deskriptif	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar wanita yang sedang presentasi - Gambar beberapa diagram lingkaran dan diagram garis - Teks “UX Strategist” - Teks bodycopy “bertugas menyelaraskan atau mencari strategi agar kepentingan pengguna tidak merugikan kepentingan bisnis, dan sebaliknya”
Analisis Formal	Desain infografis tersebut dibuat dengan menggunakan gaya flat desain. Ilustrasi diletakkan diatas teks penjelas pekerjaan. keseimbangan diciptakan dengan meletakkan obyek board di sebelah kanan dengan teks dibuat rata kiri.
Interpretasi	Desain Infografis menampilkan seorang wanita yang tangan kanannya memegang kapur tulis tampak sedang mempresentasikan sebuah data yang dibuat dalam bentuk diagram.
Evaluasi	Visulisasi infografis ini didesain untuk menjelaskan pekerjaan UX Strategist. Namun sedikit sulit mencari kesinambungan antara ilustrasi yang disampaikan yang mengenai orang presentasi dengan pekerjaan UX Strategist. Sehingga ilustrasi yang ditampilkan tersebut akan sulit ditangkap bila tidak ada penjelasan teks mengenai pekerjaan dan deskripsi pekerjaan

Tabel 6. UX Strategist



Tahapan	Penjelasan
Deskriptif	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar tampilan sebuah aplikasi - Gambar wanita mengacungkan kedua jempolnya - Gambar loading bar - Teks “Keberhasilanmu tinggal satu langkah lagi, nih!” - Teks “Interaction Designer” - Teks bodycopy “Fitur-fitur yang memungkinkan interaksi antara produk dengan pengguna merupakan hasil kerja seorang Interaction Designer”
Analisis Formal	Desain infografis tersebut dibuat dengan menggunakan gaya flat desain. Ilustrasi diletakkan diatas teks penjasl pekerjaan. keseimbangan diciptakan dengan keseimbangan simetris.
Interpretasi	Desain Infografis menampilkan sebuah aplikasi yang berkomunikasi dengan sesosok wanita yang kedua tangannya mengacungkan kedua jempol. Kedua jempol tersebut adalah reaksi atas loading bar yang mencapai angka 90% dan mendadakan bahwa proses yang dijalani akan selesai dan sukses sebentar lagi.
Evaluasi	Visulisasi infografis ini didesain untuk menjelaskan pekerjaan Interaction Designer. Ilustrasi yang ditampilka cukup jelas menggambarkan interaksi dari sebuah aplikasi. Namun demikian ilustrasi yang ditampilkan tersebut akan sulit ditangkap bila tidak ada penjelasan teks mengenai pekerjaan dan deskripsi perkejaan

KESIMPULAN

Kritik desain sebagai dasar dari tinjauan desain yang mengacu pada style (gaya) dan bahasa (komunikasi) dalam karya desain dari desainer ke audien diharapkan dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dari tujuan karya tersebut. Produk Infografis dengan tema pekerjaan-pekerjaan terkait UI/UX sebagai dipandang dari empat proses tahapan tinjauan desain ini menampilkan sosok wanita sebagai karakter utama. Ada enam jenis pekeerjaan yang ditampilkan dalam infografis tersebut. Namun karakter utama tersebut dimunculkan dalam lima jenis pekerjaan saja. Secara keseluruhan infografis tersebut dapat dipahami oleh audien dengan bantuan teks yang ditampilkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh civitas akademik Universitas Dian Nuswantoro khususnya program studi desain Desain Komunikasi Visual atas segala bantuan untuk menyelesaikan penelitian ini. terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro yang juga membantu memberikan dana kepada penulis untuk terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhianto, P. (2016). Tinjauan Desain pada Karya Poster; Studi Kasus Seri Poster" Marlyn Fish 2009".



- ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 15–22.
- Goodwin, K. (2011). *Designing for the digital age: How to create human-centered products and services*. John Wiley & Sons.
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna dan Prinsip Desain User interface (UI) dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105–119.
- Haryadi, T., & Saputro, G. E. (2018). Tinjauan Desain Iklan Dalam Sudut Pandang Majas Visual (Studi Kasus: Iklan Media Billboard di Kota Semarang). *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 97–115.
- inews.id. (2022). Profesi dan Gaji UI/UX Designer di Indonesia. Retrieved November 30, 2022, from inews.id website: <https://www.inews.id/finance/bisnis/profesi-dan-gaji-uiux-designer-di-indonesia>
- Jaya, M. A., Ferdiana, R., & Fauziati, S. (2017). Analisis Faktor Keberhasilan Startup Digital di Yogyakarta. *Prosiding Snatif*, 167–173.
- Levy, J. (2021). *UX Strategy*. “O’Reilly Media, Inc.”
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10–19.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing user interfaces*. designingui.com.
- Mukhlis, I., & Cempaka, G. (2022). PERANCANGAN INFOGRAFIS “KENALAN DULU YUK DENGAN INDUSTRI 4.0” SEBAGAI MEDIA INFORMASI KONDISI DUNIA KERJA KEPADA PELAJAR OLEH KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN. *KARTALA*, 2(1).
- Nugraheny, D. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta*, 2, 183–187.
- Suwarno, D. J., & Silvianita, A. (2017). Knowledge Sharing Dan Inovasi Pada Industri Startup (Studi pada 15 Perusahaan Startup di Program Indigo Incubator, Bandung Digital Valley). *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(1), 98–106. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ecodemica/article/view/1530>
- Ulumuddin, D. I. I., & Senoprabowo, A. (2020). REKOMENDASI DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE LAPOR HENDI UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PENGGUNA. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 5(2), 302–322. <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V5I2.2345>
- Wiryanawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158–1166. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>