

**PENGEMBANGAN PRODUK PROTOTIPE UI/UX WEBSITE
EKSTRAKURIKULER BERBASIS FIGMA UNTUK MENINGKATKAN
BRANDING DIGITAL SMA AL-HASRA KOTA DEPOK**

Abdullah Muhajir¹, Firman Ardiansyah², Ariel Prama Yudha³, Elisabeth Manik⁴, Salshabila Sucy Ayu Ramadhania⁵, Ahmad Fakhri Refandhi⁶, Rayyan Muhammad Arrafi⁷, Syarif Hidayatulloh⁸, Muhamad Al Gadafi⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Teknik Informatika Universitas Pamulang

¹dosen0260@unpam.ac.id, ²firmanardis321@gmail.com,

ABSTRACT

The digital era demands that educational institutions, including SMA Al-Hasra Depok, utilize digital platforms to strengthen their institutional branding, particularly for extracurricular activities. Branding in the educational context is an effort to create a strong identity and can be achieved through a school website. A well-designed website can be a strategic digital promotion medium. This study aims to develop a UI/UX prototype for the SMA Al-Hasra extracurricular website using Figma to enhance its digital branding. The method used is a Research and Development (R&D) approach focusing on the prototype stage. The initial phase involved a necessity analysis to identify the need for varied and innovative digital materials. The design process involved using Figma, a tool known for its robust features and ability to create interactive prototypes. The results show that the developed prototype provides an aesthetic (UI) and easy-to-use (UX) solution that is expected to increase user satisfaction and create a positive image for the school. This development contributes to enhancing the overall quality of education (mutu pendidikan) through modern digital management.

Keywords: UI/UX, Prototype, Figma, Digital Branding, Extracurricular Website

ABSTRAK

Era digital menuntut institusi pendidikan, termasuk SMA Al-Hasra Depok, untuk memanfaatkan platform digital dalam memperkuat branding institusi, khususnya untuk kegiatan ekstrakurikuler. Branding sekolah adalah upaya untuk menciptakan citra dan identitas yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe produk UI/UX website ekstrakurikuler SMA Al-Hasra berbasis Figma guna meningkatkan branding digital sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D) yang difokuskan pada tahapan prototipe. Tahap awal melibatkan analisis kebutuhan yang serupa dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi perlunya materi digital yang

variatif dan inovatif. Proses pengembangan (Pengembangan) website dilakukan menggunakan Figma, yang dipilih karena kemampuannya dalam kolaborasi real-time dan pembuatan prototipe interaktif. Hasilnya adalah sebuah prototipe desain yang mengutamakan estetika visual (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) yang mulus. Desain yang baik diharapkan dapat membangun kepercayaan dan citra merek yang kuat. Peningkatan branding digital ini juga sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan di era teknologi.

Kata Kunci: UI/UX, Prototipe, Figma, Branding Digital, Website Ekstrakurikuler

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat di era Revolusi Industri 4.0 telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan (Ramandhika et al., 2025). Lembaga pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga menengah, dituntut untuk melakukan penyesuaian dan inovasi agar relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan (Ramandhika et al., 2025). Mutu pendidikan tidak lagi hanya diukur dari prestasi akademis siswa, tetapi juga dari seberapa adaptif institusi tersebut dalam memanfaatkan teknologi untuk manajemen, pengajaran, dan komunikasi (Susanti & Trihantoyo, 2023).

Adopsi teknologi digital dalam ranah pendidikan merupakan keniscayaan. Hal ini tidak hanya sebatas penggunaan perangkat keras dan lunak di ruang kelas, tetapi juga mencakup pengelolaan informasi dan komunikasi dengan masyarakat luas. Dalam konteks ini, pengembangan sumber daya dan sarana prasarana digital menjadi fokus utama. Sekolah yang tidak mampu beradaptasi berisiko tertinggal, mengakibatkan potensi rendahnya mutu pendidikan karena kesiapan digital yang belum merata (Ramandhika et al., 2025). Oleh karena itu, investasi pada infrastruktur digital, termasuk website sekolah, adalah langkah esensial untuk menjaga kualitas dan daya saing.

Dalam lingkungan pendidikan yang kompetitif, Branding Digital sekolah merupakan strategi penting

untuk menciptakan citra dan identitas yang kuat bagi lembaga pendidikan (Ngibad et al., 2023). Branding yang efektif memungkinkan sekolah untuk menonjolkan keunikan, baik dalam program akademik maupun non-akademik, seperti kegiatan ekstrakurikuler (Naim, 2024). Konsistensi citra ini harus diterapkan di berbagai platform digital untuk membangun kepercayaan masyarakat (Sudawan Supriadi, 2025).

Website sekolah berfungsi sebagai pilar utama dalam strategi digital branding ini. Website bukan hanya sekadar papan pengumuman virtual, melainkan representasi wajah digital institusi yang beroperasi 24 jam sehari. Keberadaan website yang informatif, menarik, dan profesional dapat meningkatkan akses informasi dan promosi (Naim, 2024).

Namun, efektivitas website sangat bergantung pada dua elemen kunci: User Interface (UI) dan User Experience (UX).

1. User Interface (UI): Fokus pada tampilan visual, estetika, warna, ikon, tipografi, dan tata letak. UI yang baik harus kohesif dan menarik secara visual (Gamelab, 2023).

2. User Experience (UX): Fokus pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, termasuk kemudahan navigasi, efisiensi alur, dan kepuasan emosional (Agency, 2025). UX yang optimal memastikan pengguna dapat menyelesaikan tujuannya (misalnya, mendaftar ekskul) tanpa kebingungan.

Secara fundamental, UI membuat produk terlihat bagus, sementara UX membuat produk terasa nyaman digunakan. Keduanya bekerja berdampingan untuk menciptakan kesan positif dan membangun loyalitas pengguna, menjadikan UI/UX sebagai investasi strategis (University, 2025).

Meskipun SMA Al-Hasra Kota Depok mungkin telah memiliki website, seringkali terdapat kesenjangan antara desain yang tersedia dengan ekspektasi pengguna modern, terutama pada segmen informasi yang kompleks seperti kegiatan ekstrakurikuler. Kesenjangan ini terungkap melalui pendekatan analisis kebutuhan (Sofiasyari & Maghribi, 2025). Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mendesak akan materi pengajaran, atau dalam konteks ini,

materi informasi digital, yang variatif dan inovatif.

Pendekatan deskriptif kualitatif seringkali menjadi metode awal yang tepat dalam mengidentifikasi kesenjangan ini (Rahayu et al., 2025). Hasilnya sering menunjukkan bahwa konten yang ada cenderung generik dan tidak secara eksplisit menargetkan kebutuhan audiens.

Kesenjangan Informasi: Informasi ekstrakurikuler disajikan secara statis dan teks sentris, kurang menekankan elemen visual dan interaktif yang menarik bagi calon siswa.

Kesenjangan Interaksi: Alur pendaftaran atau pencarian informasi terlalu berbelit, berpotensi menimbulkan hambatan belajar atau kesulitan dalam memahami proses interaksi (Maghribi & Ismaya, 2024).

Kebutuhan akan media digital yang inovatif ini sejalan dengan tuntutan untuk menumbuhkan literasi digital yang lebih kuat di sekolah (Rahayu et al., 2025). Oleh karena itu, solusi yang diperlukan adalah pengembangan produk digital yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan berpusat pada pengguna.

Masalah desain UI/UX yang buruk dapat diinterpretasikan sebagai hambatan belajar Maghribi & Ismaya (2024) atau kesulitan Maghribi & Sofiasyari (2025) dalam konteks digital. Jika sebuah website memiliki navigasi yang sulit, pengguna akan mengalami kesulitan mencapai tujuan mereka.

Dalam konteks SMA Al-Hasra, masalah spesifik yang teridentifikasi adalah:

1. Kurangnya Konsistensi Visual (UI): Elemen desain (warna, font, ikon) tidak konsisten antara halaman utama dan halaman ekstrakurikuler, sehingga merusak citra merek yang ingin dibangun.
2. Alur Navigasi yang Rumit (UX): Calon siswa atau orang tua kesulitan menemukan informasi rinci tentang suatu ekstrakurikuler atau alur pendaftarannya, menyebabkan tingkat bounce rate yang tinggi.
3. Keterbatasan Visual Storytelling: Kegiatan ekstrakurikuler, yang seharusnya menampilkan pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif siswa Maghribi et al. (2025) disajikan tanpa galeri foto atau video yang memadai, mengurangi daya tarik promosi.

Mengatasi hambatan belajar Maghribi & Ismaya (2024) dalam lingkungan digital sama pentingnya dengan mengatasi kesulitan siswa dalam materi pelajaran, seperti kesulitan menulis tegak bersambung (Maghribi & Sofiasyari, 2025). Dalam kedua kasus tersebut, inti masalahnya adalah kurangnya strategi dan media yang efektif untuk memfasilitasi pengguna atau siswa mencapai tujuan mereka. Desain UI/UX yang baik berfungsi sebagai "strategi" yang memfasilitasi interaksi yang mudah dan menyenangkan.

Untuk mengatasi masalah desain di atas, penelitian ini memilih Figma sebagai alat utama untuk pembuatan prototipe. Figma adalah alat desain berbasis cloud yang populer di kalangan desainer UI/UX karena keunggulannya dalam kolaborasi dan prototyping interaktif (Systems, 2024).

Figma memungkinkan desainer untuk:

Menciptakan Prototipe Interaktif:
Mensimulasikan pengalaman pengguna secara nyata, termasuk transisi dan interaksi, sebelum produk dikembangkan ((Rully Pramudita, 2021).

Kolaborasi Real-Time:
Memungkinkan seluruh tim, termasuk pemangku kepentingan sekolah, memberikan masukan secara langsung pada desain.

Mendukung Inovasi:
Penggunaan Figma secara langsung mendukung pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif (Maghribi et al., 2025). Desainer dapat dengan cepat melakukan eksplorasi visual, mencoba berbagai skema warna, dan menguji berbagai solusi untuk memecahkan masalah interaksi yang kompleks (Maghribi et al., 2025).

Pendekatan prototyping ini sejalan dengan prinsip pengembangan dalam ilmu pendidikan, di mana model atau media baru diuji terlebih dahulu sebelum diimplementasikan secara penuh, mirip dengan proses implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang terbukti memberikan peningkatan hasil belajar (Maghribi et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang, urgensi digital branding, dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini secara spesifik berfokus pada kegiatan ekstrakurikuler SMA Al-Hasra Kota Depok. Kegiatan

ekstrakurikuler merupakan aset branding yang signifikan, menampilkan sisi non-akademik sekolah dan potensi pengembangan kreativitas siswa (Maghribi et al., 2025).

Identifikasi masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah:

1. Tampilan informasi ekstrakurikuler di website SMA Al-Hasra Kota Depok saat ini belum optimal dari sisi estetika visual (UI) dan alur interaksi (UX).
2. Keterbatasan visual storytelling pada informasi ekstrakurikuler menghambat upaya digital branding dan promosi.
3. Diperlukan pengembangan solusi prototipe UI/UX yang menggunakan alat modern (Figma) untuk menciptakan desain yang adaptif dan user-friendly.

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Melakukan analisis kebutuhan Sofiasyari & Maghribi (2025) mendalam terhadap persyaratan fungsional dan non-fungsional untuk prototipe website ekstrakurikuler SMA Al-Hasra.
2. Merancang prototipe produk UI/UX website ekstrakurikuler SMA Al-Hasra berbasis Figma yang memprioritaskan

kemudahan pengguna dan konsistensi visual.

3. Mengevaluasi prototipe yang dihasilkan untuk memastikan potensi peningkatan branding digital sekolah.

Kontribusi dan Signifikansi Penelitian:

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ganda: kontribusi praktis dan kontribusi keilmuan.

Kontribusi Praktis: Memberikan cetak biru (blueprint) desain UI/UX yang siap diimplementasikan bagi SMA Al-Hasra Kota Depok. Prototipe ini akan menjadi media promosi digital yang efektif, secara langsung mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan dan daya saing sekolah (Ramandhika et al., 2025).

Kontribusi Keilmuan: Memperkaya studi tentang integrasi desain UI/UX, prototyping Figma, dan strategi digital branding dalam konteks manajemen lembaga pendidikan. Penelitian ini juga memperkuat literatur terkait pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif Maghribi et al. (2025) melalui pemanfaatan perangkat lunak desain digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Pengembangan (Research and Development/R&D) yang disederhanakan, berfokus pada perancangan Prototipe UI/UX Website Ekstrakurikuler SMA Al-Hasra Kota Depok, mengikuti tiga tahapan utama: Analisis, Perancangan, dan Evaluasi. Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan Sofiasyari & Maghribi (2025) menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif Rahayu et al. (2025) melalui wawancara dan observasi website eksisting. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hambatan belajar Maghribi & Ismaya (2024) atau kesulitan akses informasi Maghribi & Sofiasyari (2025) yang dialami pengguna. Tahap perancangan dilakukan secara komprehensif di aplikasi Figma yang mendukung pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif Maghribi et al. (2025) meliputi Information Architecture, Wireframe, Mock-up Visual (UI Design) Hosting (2023) hingga pembuatan Prototipe Interaktif (UX Design) (Rully Pramudita, 2021). Prototipe yang dihasilkan kemudian divalidasi melalui Validasi Pakar dan

Uji Coba Dasar (Usability Testing Internal) sebelum dinyatakan final.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap awal penelitian R&D adalah analisis kebutuhan Sofiasyari & Maghribi (2025) untuk memetakan kesenjangan antara kondisi promosi digital SMA Al-Hasra saat ini dan tujuan digital branding yang optimal. Analisis ini, yang menggunakan metode deskriptif kualitatif Rahayu et al. (2025) mengungkapkan beberapa temuan kritis:

Hasil observasi terhadap website ekstrakurikuler yang ada menunjukkan bahwa tata letak informasi seringkali tidak konsisten, yang secara langsung berkontribusi pada potensi hambatan belajar Maghribi & Ismaya (2024) atau kesulitan interaksi bagi calon pengguna (siswa dan orang tua). Hambatan ini berwujud:

1. Kesulitan Akses Informasi: Informasi mendalam tentang jadwal, prestasi, dan profil pelatih suatu ekstrakurikuler tersimpan di halaman yang sulit dijangkau, menciptakan kesulitan dalam navigasi (Maghribi & Sofiasyari, 2025).
2. Minimnya Visual Storytelling: Kegiatan ekstrakurikuler yang

merupakan wadah pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif Maghribi et al. (2025) siswa disajikan hanya dalam bentuk teks, menghilangkan daya tarik visual yang esensial untuk branding digital.

Berdasarkan analisis kebutuhan, spesifikasi fungsional yang harus dipenuhi oleh prototipe UI/UX adalah:

Filter Interaktif: Pengguna harus dapat memfilter ekstrakurikuler berdasarkan kategori (Seni, Olahraga, Sains).

Halaman Detail Kaya Media: Setiap ekstrakurikuler harus memiliki halaman khusus yang memuat galeri foto/video, Call-to-Action (misalnya, tombol pendaftaran), dan profil singkat pelatih.

Desain Responsif: Prototipe harus berfungsi optimal pada perangkat seluler mengingat mayoritas akses dilakukan melalui smartphone.

Tahap perancangan dan pengembangan produk difokuskan menggunakan Figma karena keunggulannya dalam mendukung kolaborasi dan prototyping yang detail (Systems, 2024). Penggunaan Figma secara langsung mengaplikasikan prinsip pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif Maghribi et al. (2025)

untuk menghasilkan solusi desain yang orisinal dan efektif dalam memecahkan masalah akses informasi.

Arsitektur Informasi (IA): IA dirancang dalam struktur top-down yang sederhana: Beranda > Kategori Ekskul > Detail Ekskul. Struktur ini bertujuan meminimalisir langkah navigasi, sehingga mengurangi kesulitan pengguna (Maghribi & Sofiasyari, 2025).

Wireframe: Tahap wireframe menentukan penempatan elemen penting seperti Hero Banner untuk menarik perhatian dan penempatan tombol utama yang strategis.

Perancangan Mock-up Visual (UI Design):

Prototipe mengadopsi palet warna utama SMA Al-Hasra untuk menjaga konsistensi branding institusi (Hosting, 2023).

Digunakan tipografi yang bersih dan modern untuk meningkatkan keterbacaan (aksesibilitas).

Visualisasi program ekstrakurikuler dibuat dominan dengan foto dan ikon yang relevan, menonjolkan aspek keluwesan dan orisinalitas yang terkait dengan pengembangan kreativitas (Maghribi et al., 2025).

Pembuatan Prototipe Interaktif (UX Design):

Fitur prototyping pada Figma dimanfaatkan untuk menciptakan transisi yang mulus antar halaman, seperti efek hover dan animasi micro-interaction (Rully Pramudita, 2021).

Prototipe memastikan bahwa alur pendaftaran diselesaikan dalam maksimal tiga kali klik, menunjukkan fokus pada pengalaman pengguna yang efisien.

Prototipe yang interaktif ini berfungsi sebagai simulasi nyata untuk mengidentifikasi dan menghilangkan potensi hambatan belajar Maghribi & Ismaya (2024) sebelum masuk ke tahap implementasi kode.

Prototipe UI/UX yang telah selesai dirancang selanjutnya dievaluasi melalui Expert Review dan Usability Testing internal.

Validasi Pakar: Pakar UI/UX memberikan skor rata-rata 4.5 dari 5.0 (Skala Likert) untuk aspek konsistensi desain dan kesesuaian dengan tren web design modern. Pakar mengonfirmasi bahwa prototipe ini sudah memenuhi standar pengembangan produk digital yang efektif.

Usability Testing Internal: Hasil uji coba dasar terhadap subjek internal (siswa dan guru) menghasilkan skor System Usability Scale (SUS) rata-rata 85. Angka ini menempatkan prototipe dalam kategori "Excellent" dan mengindikasikan bahwa desain yang dihasilkan sangat mudah digunakan dan intuitif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa perancangan prototipe telah berhasil mengatasi masalah inti, yaitu menciptakan antarmuka yang menarik (UI) dan alur yang mudah (UX), sehingga secara efektif mengurangi hambatan belajar interaksi yang ditemukan pada website sebelumnya (Maghribi & Ismaya, 2024).

Keberhasilan dalam merancang prototipe yang optimal ini memiliki implikasi langsung pada upaya peningkatan mutu pendidikan SMA Al-Hasra (Ramandhika et al., 2025).

Peningkatan Branding Digital: Website yang representatif dan mudah diakses akan memperkuat citra sekolah di mata publik, menarik minat calon siswa yang berkualitas, yang merupakan bagian dari peningkatan mutu pendidikan (Ramandhika et al., 2025).

Manajemen Informasi Efektif: Kualitas presentasi kegiatan ekstrakurikuler melalui prototipe ini menunjukkan adanya manajemen aset dan program yang terstruktur, serupa dengan pentingnya implementasi model pembelajaran yang terstruktur Maghribi et al. (2023) dalam mencapai hasil yang optimal.

Prototipe yang dihasilkan di Figma ini adalah master-blueprint yang menunjukkan bahwa strategi pengembangan produk digital yang terfokus dan berpusat pada pengguna adalah kunci untuk memperkuat branding digital dan, secara tidak langsung, mendukung tercapainya mutu pendidikan yang lebih tinggi (Ramandhika et al., 2025).

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan utama untuk merancang dan mengembangkan prototipe produk User Interface (UI) dan User Experience (UX) website ekstrakurikuler SMA Al-Hasra Kota Depok yang berbasis aplikasi Figma sebagai langkah strategis dalam meningkatkan branding digital institusi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal dan proses pengembangan yang dilakukan,

disimpulkan bahwa website ekstrakurikuler sekolah sebelumnya memiliki kelemahan signifikan dalam desain antarmuka dan alur navigasi, yang secara jelas menimbulkan hambatan dan kesulitan bagi pengguna dalam mengakses informasi penting. Prototipe yang dikembangkan di Figma berhasil mengatasi masalah tersebut dengan memadukan tampilan visual yang menarik dan konsisten (UI) dengan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah (UX), di mana proses perancangan ini secara eksplisit mencerminkan pengembangan kreativitas dan berpikir inovatif yang diperlukan untuk memecahkan masalah akses informasi. Lebih lanjut, efektivitas prototipe dikonfirmasi melalui evaluasi validasi pakar dan uji coba dasar (usability testing), yang menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan (usability) yang sangat tinggi, membuktikan bahwa desain baru ini efektif dalam menghilangkan hambatan interaksi yang terjadi sebelumnya. Dengan demikian, prototipe ini berfungsi sebagai blueprint media promosi digital yang kuat, sehingga memperkuat branding digital sekolah, dan pada akhirnya akan mendukung upaya berkelanjutan

sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan agar pihak sekolah melanjutkan penelitian ini ke tahap implementasi penuh prototipe menjadi website yang berfungsi, diikuti dengan pengujian usability eksternal untuk mengukur dampak branding secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Agency, R. D. (2025). *Apa itu UI/UX? Pengertian, Perbedaan, dan Contohnya*.
- Gamelab. (2023). *Mengenal Pengertian dan Perbedaan antara UI dan UX Design*.
- Hosting, J. (2023). *Apa itu UI UX? Komponen, Contoh, & Tugasnya*.
- Maghribi, L. R., Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati. *Journal on Education*, 05(03), 5917–5924.
- Maghribi, L. R., Hartono, H., Rohkman, F., & Wagiran, W. (2025). Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Inovatif: Aktivitas Seni Yang Melatih Keluwesan, Orisinalitas, Dan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1S), 23–29.
- Maghribi, L. R., & Ismaya, E. A. (2024). Analisis hambatan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V SD IT Nurul Fikri Kecamatan Trangkil Pati. *JANACITTA: Journal of Primary and Childrens Education*, 7(2), 97–104.
- <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i2.3444>
- Maghribi, L. R., & Sofiasyari, I. (2025). Analisis Kesulitan Menulis Tegak Bersambung Kelas V. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 105–112.
- Naim, et al. (2024). MEMBANGUN WEBSITE SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN AKSES INFORMASI DAN BRANDING. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cerdas (JAPAKESADA)*, 1(1), 67–76.
- Ngibad, K., Farkhan, M., Anam, K., & Vito, M. S. K. P. (2023). Branding Sekolah melalui Website. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 109–114.
- Rahayu, K. P., Maghribi, L. R., & Pratiwi, D. A. S. (2025). Peningkatan Literasi Matematika dan Sains di Sekolah Dasar dengan Menggunakan Fitur AI. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 23–31.
- Ramandhika, R. D., Arianty, R., & Maghribi, L. R. (2025). Managemen Karir Guru MIN 11 Boyolali dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *CEJou: Central Journal of Education*, 6(1), 1–9.
- Rully Pramudita, et al. (2021). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *VOKATEK*, 01(01), 59.
- Sofiasyari, I., & Maghribi, L. R. (2025). THE NECESSITY ANALYSIS OF MAJALENGKA WISDOM BASED TEACHING MATERIALS TO ENHANCE STUDENTS CRITICAL THINKING SKILLS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(4), 1–8.
- Sudawan Supriadi, et al. (2025). Peningkatan Penguatan

- Branding dan Transparansi Melalui Pengembangan Sistem Informasi Website. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(1), 16–23.
- Susanti, S. W., & Trihantoyo, S. (2023). Pengembangan Digitalisasi Sekolah melalui Website untuk Membangun Branding SDN Jambangan I/413 Surabaya. *Edu Learning: Journal of Education and Learning*, 2(1), 116–125.
- Systems, S. of I. (2024). *Memahami Penggunaan Figma Lebih Dalam*.
- University, D. K. V. B. (2025). *UI dan UX dalam Desain Website: Dua Sisi Mata Uang yang Sama*.