
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KREATIF DAN KETERAMPILAN DIGITAL REMAJA AWAL MELALUI PEMBELAJARAN UI/UX DESIGN

Maula Ibrahim Syahwi¹

¹Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Jakarta

Jl. R.Mangun Muka Raya No.II, RT.II/RW.I4, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota
Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

^{1*} maula.ibrahim.syahwi@mhs.unj.ac.id

Artikel Info

Artikel History:

Received Feb 24, 2025

Revised Feb 24, 2025

Accepted Feb 26, 2025

Keywords:

UI/UX Design

Literasi Digital

Kreativitas

Remaja Awal

Generasi Z

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemahaman konsep desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dapat berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital remaja awal usia 13 hingga 15 tahun. Fokus kajian ini adalah pada Generasi Z yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital, serta bagaimana pembelajaran UI/UX dapat menjadi sarana edukatif yang inovatif. Metode yang di gunakan adalah studi literatur terhadap artikel-artikel ilmiah yang relevan pada rentang tahun 2015 sampai 2025. Hasil telaah menunjukkan bahwa pendekatan berbasis prinsip UI/UX mampu memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan kepercayaan diri serta kemampuan kolaboratif remaja. Pembelajaran UI/UX juga membuka peluang bagi remaja awal untuk lebih siap menghadapi tantangan dunia digital dan masa depan yang berbasis teknologi.

Corresponding Author:

Maula Ibrahim Syahwi

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Email: maula.ibrahim.syahwi@mhs.unj.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital termasuk internet, telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari cara berinteraksi hingga aktivitas ekonomi (Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R., 2021). Pesatnya kemajuan teknologi setiap tahun menjadikan pekerjaan yang dilakukan manusia menjadi mudah dan memunculkan peluang-peluang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pertumbuhan pengguna internet di pulau jawa sekitar 51% dari total penduduk Indonesia.

Kondisi ini memberikan peluang besar bagi remaja awal, khususnya Generasi Z, untuk mengembangkan potensi dan keterampilan mereka. Remaja Merupakan bagian dari Generasi yang paling dekat dengan teknologi dan perkembangannya. Remaja Awal pada Generasi Z memiliki peluang untuk memanfaatkan perkembangan teknologi (Budiman, D., Biantara, I. G. D. O., & Permatasari, D. N. C., 2023). Berdasarkan survei APJII tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia dari kalangan anak-anak dan remaja diperkirakan mencapai sekitar 96 juta orang, dengan sekitar 20 juta di antaranya merupakan anak usia di bawah 12 tahun. Angka ini melonjak secara signifikan dibandingkan penelitian yang dilakukan UNICEF dan MenKomInfo pada Tahun 2015, yakni pengguna Internet di Indonesia, yang berasal dari anak-anak dan remaja diprediksi sekitar 30 juta pengguna (Pratiwi, N. & Pritanova, N, 2017). Maraknya pengguna internet pada saat ini diharapkan mereka dapat memberikan kontribusi positif secara langsung maupun tidak langsung bagi diri sendiri ataupun untuk orang lain, dengan meningkatkan kemampuan yang berpacu pada UI/UX Design dan diharapkan bagi remaja awal Generasi Z dapat mempunyai kontribusi dalam menghadapi semua tantangan Nasional ataupun Internasional.

Kemajuan teknologi yang pesat turut menjadi sorotan dalam penelitian Juniarty, Asariunnazwa, dan Rachman (2024), yang menegaskan bahwa literasi digital merupakan salah satu pilar utama pendidikan abad ke-21, khususnya dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. Generasi Z dinilai memiliki potensi besar dalam mengembangkan etika digital, tanggung jawab dalam penggunaan teknologi, serta kemampuan berpikir kritis. Namun demikian, generasi ini juga menghadapi berbagai tantangan, seperti kecanduan media sosial, rendahnya kesadaran terhadap privasi digital, dan adanya kesenjangan digital antarwilayah. Oleh karena itu, sangat penting bagi dunia pendidikan untuk merespons kebutuhan tersebut melalui penerapan strategi literasi digital yang relevan dan sesuai dengan konteks sosial dan kultural peserta didik.

Remaja awal Generasi Z dikenal sebagai generasi pertama yang sepenuhnya tumbuh dalam era internet, berbeda dengan Generasi Y yang berperan sebagai generasi transisi dari teknologi konvensional ke era digital. Karakteristik Generasi Z cenderung menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap teknologi, fleksibilitas dalam adaptasi digital, kecerdasan dalam penggunaan perangkat, serta sikap terbuka terhadap keberagaman, namun Generasi ini juga cenderung menyukai budaya instan dan cepat, yang berdampak pada rendahnya kesadaran terhadap isu privasi digital, sebagaimana tercermin dari kebiasaan mereka membagikan informasi pribadi secara terbuka di media sosial (Rastati, R, 2018). Setiap Individu pada tahap remaja awal umur 13 sampai dengan

15 Tahun pada umumnya sudah mempunyai smartphone yang memiliki terdapat berbagai aplikasi seperti media sosial, game, dll di dalam smartphone mereka. Pemanfaatan teknologi oleh remaja awal umumnya mencakup dengan menggunakan internet sebagai sarana komunikasi atau pencarian informasi (Burns, J. M., Davenport, T. A., Durkin, L. A., Luscombe, G. M., & Hickie, I. B., 2010). Remaja awal berperan sebagai fondasi penting dalam mencetak generasi unggul yang mampu memanfaatkan internet secara produktif dan inovatif guna memenuhi kebutuhan perkembangan diri dan masyarakat.

Meskipun mereka akrab dengan teknologi, masih banyak remaja yang belum dapat memanfaatkan internet secara produktif dan kreatif. Banyak dari mereka menggunakan perangkat digital hanya sebagai sarana hiburan, tanpa memahami aspek desain dan pengalaman pengguna dalam aplikasi yang mereka gunakan. Padahal, keterampilan dalam bidang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sangat penting untuk mendukung mereka supaya memiliki kemampuan kreativitas, berpikir kritis, serta kesiapan menghadapi dunia kerja digital. Banyak dari mereka yang merancang aplikasi tanpa mempertimbangkan pengalaman pengguna, sehingga menghasilkan desain yang kurang fungsional (Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A., 2023).

Remaja awal cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan visual dan interaktif. Mereka perlu dibekali pengetahuan tentang perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga dapat memunculkan kreativitas bagi mereka untuk dapat membangun keterampilan dan kemampuan yang inovatif bagi kemajuan bangsa Indonesia, sehingga dapat mengurangi pemikiran-pemikiran kurang inovatif dan tidak memiliki kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu, memperkenalkan konsep UI/UX sejak dini dapat menjadi strategi yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar berbasis teknologi. Pembelajaran UI/UX tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga membentuk cara berpikir sistematis, estetis, dan solutif terhadap masalah nyata di dunia digital (Naufal, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Hanif et al. (2024) di SMPN 5 Kota Tarakan turut memberikan kontribusi penting, dengan menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital berbasis praktik seperti pengenalan aplikasi desain (misalnya Canva) terbukti efektif dalam membangun kecakapan visual dan teknologi pada remaja. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan ide secara visual dan berpikir kreatif, tetapi juga membantu peserta didik memahami dampak positif maupun negatif dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Remaja merupakan kelompok usia yang memiliki energi besar, namun cenderung mengalami ketidakstabilan emosi serta belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang optimal. Pada tahap perkembangan ini, mereka sedang dalam proses pencarian jati diri melalui interaksi sosial, khususnya dengan teman sebaya. Dalam kesehariannya, mereka memanfaatkan teknologi dan berperan aktif dalam penggunaan media digital. Namun demikian, secara umum, pemahaman mereka terhadap literasi digital masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, memberikan pemahaman yang tepat mengenai pentingnya literasi digital menjadi hal yang sangat krusial dalam membekali mereka menghadapi tantangan era digital.

Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk mengkaji potensi pembelajaran UI/UX dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital pada remaja awal melalui pendekatan studi

literatur. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk merumuskan rekomendasi penerapan pembelajaran UI/UX sebagai salah satu strategi pendidikan inovatif yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan Generasi Z.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kajian literatur (literature review) dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dari berbagai artikel jurnal yang berkaitan dengan UI/UX design, literasi digital, kreativitas, remaja awal, dan Generasi Z. Berbagai data yang diperoleh lalu dianalisis agar mendapat jawaban atas penelitian yang diajukan. Data ini dimaksudkan agar dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan mengenai pemahaman UI/UX Design pada usia remaja usia 13 sampai dengan 15 Tahun. Penelitian ini menganalisis temuan-temuan dari studi terdahulu yang membahas keterlibatan remaja dalam pengembangan aplikasi, serta menilai bagaimana prinsip UI/UX berperan dalam proses tersebut dan mengacu pada contoh aplikasi karya remaja yang dibahas dalam jurnal sebelumnya.

Data yang didapatkan lalu dikumpulkan dari artikel-artikel ilmiah, jurnal nasional dan internasional yang diperoleh melalui pencarian dari database yang digunakan yaitu Google Scholar. Data yang di gunakan menggunakan tahun terbit dari tahun 2015 hingga 2025 dan tersedia versi lengkapnya dan dapat diakses secara publik. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik, yakni mengelompokkan berbagai temuan dari beberapa tema utama. Penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data primer seperti wawancara atau observasi secara langsung, lalu semua data bersifat sekunder dan di gunakan untuk menyusun rekomendasi mengenai penerapan prinsip-prinsip UI/UX design dalam konteks pembelajaran kreatif bagi remaja awal.

Hasil analisis literatur kemudian disusun menjadi landasan argumentatif dan teoretis untuk menjawab rumusan masalah penelitian, serta memberikan gambaran bagaimana UI/UX desain dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi sekarang ataupun selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

UI (User Interface) adalah media visual yang memungkinkan interaksi antara pengguna dengan sistem melalui elemen seperti bentuk, warna, ikon, dan teks yang dirancang secara intuitif (Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R., 2021). Sementara itu, UX (User Experience) adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna website atau aplikasi tertentu melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk (Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A., 2023). Remaja awal yang mempunyai dasar pengetahuan UI/UX Design mereka akan mampu bersaing dengan tantangan yang ada di dunia teknologi saat ini sehingga mereka memiliki bekal skill yang dapat diandalkan bagi perusahaan ataupun startup membangun sebuah kemajuan yang positif bagi masyarakat.

Platform digital yang dirancang secara intuitif dan mendukung tidak hanya mendorong eksplorasi ide dan ekspresi diri, tetapi juga membantu mengatasi hambatan psikologis seperti rendahnya

kepercayaan diri dan tekanan sosial. Proses desain yang mengikuti tahapan Design Thinking Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test memungkinkan remaja untuk lebih terlibat dalam pengembangan produk yang relevan dengan kebutuhan mereka sendiri (Dzulfikar & Karnita, 2025). Selain itu, ruang komunitas dan sistem apresiasi menjadi pendorong penting bagi remaja untuk terus berkarya dan percaya diri dalam menampilkan hasil karyanya kepada publik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustian dan Dewi pada tanggal 19 Juli 2024 di SMPN 2 Kutawaluya membuktikan bahwa sosialisasi UI/UX design menggunakan Figma secara langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep desain aplikasi (Agustian & Dewi, 2025). Melalui pendekatan interaktif menggunakan presentasi visual dan diskusi langsung, para siswa menunjukkan peningkatan kreativitas serta minat dalam bidang desain dan teknologi. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan kesadaran digital, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa untuk mengekspresikan ide-ide visual mereka secara lebih terstruktur. Selain itu, setelah mengikuti pembelajaran UI/UX, mereka menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mempresentasikan ide, mengembangkan desain yang orisinal, serta meningkatnya kepercayaan diri saat bekerja dalam tim. Penerapan pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi desain turut mendorong remaja untuk aktif menyampaikan gagasan mereka secara kreatif.

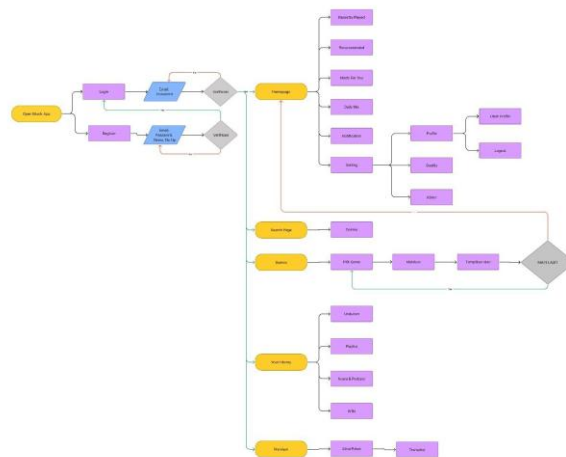
Selaras dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Natsir, Rubini, Ardianto, & Madjid (2022) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan literasi digital generasi Z. Dengan integrasi fitur-fitur kolaboratif, tampilan visual yang menarik, serta muatan edukatif berbasis teknologi, multimedia dapat mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan konten pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperkuat akan pentingnya pengembangan keterampilan digital secara menyeluruh melalui media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

Tahapan Design Thinking seperti empathize, define, ideate, prototype, dan test, membantu tim pengembang memahami kebutuhan emosional dan teknis pengguna. Aplikasi yang menerapkan desain antarmuka dengan menarik, fitur-fitur interaktif seperti game, serta sistem navigasi yang mudah, maka pengguna menjadi lebih tertarik dan merasa puas (Mazaya & Suliswaningsih, 2023). Penerapan metode ini sangat relevan jika diterapkan juga dalam konteks edukatif remaja untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar mereka melalui desain UI/UX yang efektif dan menyenangkan.

Dalam mendesain UI/UX diperlukan komponen-komponen pendukung untuk membantu mereka mengerjakan proyek ataupun tugas dengan terstruktur dan sistematis. Ketersediaan Alat Perangkat Lunak seperti Laptop atau Komputer membantu mereka agar dapat mengerjakan tugas proyek UI/UX Design. Selain itu Figma menjadi Pendukung utama bagi para designer UI/UX agar dapat mendesain sebuah aplikasi ataupun web secara terhubung dengan internet. Figma adalah aplikasi desain yang berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital (Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A., 2023). Figma mampu membuat proyek secara daring dengan beberapa individu di dalam proyek tersebut dan dapat bekerja di mana saja menggunakan browser.

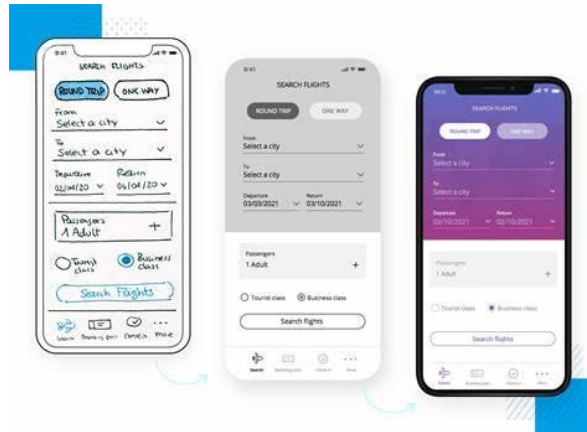
Membuat rancangan design UI/UX harus berpikir secara kritis dan sebelum merancang design UI/UX, maka harus melakukan pembuatan Flowchart untuk sebuah aplikasi/Website.

Flowchart ialah diagram yang menampilkan urutan atau langkah-langkah untuk menggambarkan proses secara terperinci dari suatu program yang akan di lakukan desain. Dalam pengerjaan proyek tersebut mereka harus mampu mendeskripsikan ide atau gagasan desain aplikasi atau website dalam membangun sebuah desain prototype yang akan di implementasikan kedalam sistem aplikasi atau website yang diminati mereka. Adapun contoh dari Flowchart sebuah aplikasi di dokumentasikan sebagai contoh berikut:



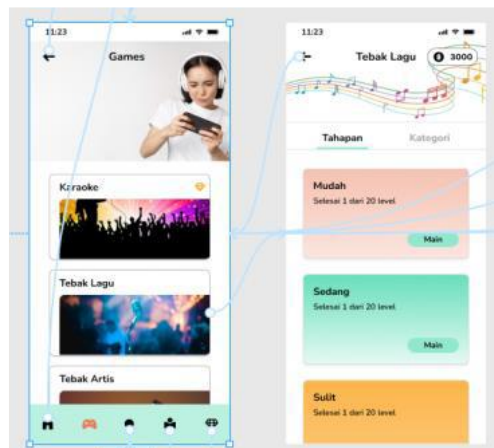
Gambar 1. Flow Chart aplikasi “Dengerin” (Sumber : (Mazaya & Suliswaningsih, 2023))

Setelah mereka mampu mendeskripsikan ide atau gagasan mereka secara singkat dalam pembuatan Flowchart, selanjutnya mereka membuat Wireframe pada sebuah aplikasi atau website yang sudah di implementasikan pada Flowchart yang telah dibuat. Wireframe yang dibuat disesuaikan kerangka dengan flow yang sudah ditentukan pada tata letak dan konten yang terpaku pada Prinsip UX, serta fungsi wireframe sebagai tata letak dan konten yang konsisten saat masuk fase selanjutnya. Wireframe dibagi menjadi tiga jenis utama yaitu Low-fidelity, Mid-fidelity, dan High-fidelity (Experience, 2021). Low-Fidelity merupakan perancangan penetapan tata letak dan masih berupa Rectangel (Persegi panjang) dan tulisan, Mid-Fidelity merupakan perancangan yang lebih akurat dengan menekankan detail visual yang tinggi, serta High-fidelity menentukan pemilihan font ukuran teks dan mengatur warna serta kontras. Untuk dapat membandingkan dari ketiga jenis utama Wireframe sebagai berikut :



Gambar 2. Perbandingan Wireframe *Low-Fidelity*, *Mid-Fidelity*, dan *High-Fidelity* Pada Aplikasi *Mobile* (Sumber: Justinmind dan diadaptasi MySkill.id, 2023)

Selanjutnya mereka diberikan pemahaman yang mendalam tentang prototype secara dasar dan yang mudah dipahami mereka agar tertarik pada UI/UX Design, sehingga memunculkan semangat mereka dalam menggunakan kreativitasnya dalam mengerjakan tugas proyek yang sederhana. Prototype ialah proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan website atau aplikasi yang ingin di bangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype atau produk siap uji (Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R., 2021). Pada tahap inilah pembuatan perancangan tampilan dari materi UI/UX Design. Sebuah website atau aplikasi di implementasikan agar menghasilkan tampilan visual prototype secara frame by frame. Sebagai contoh implementasi prototype seperti gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. *Prototype* aplikasi “Dengerin” (Sumber : (Mazaya & Suliswaningsih, 2023)

Dalam proses mengembangkan keterampilan remaja awal, pengajar harus memahami kebutuhan, keinginan, dan perilaku target pengguna remaja. Mereka harus dilibatkan dalam proses pembuatan desain UI/UX, memberikan umpan balik, dan berpartisipasi dalam pengujian pengguna. Hal ini dapat membantu mereka untuk dapat belajar dan mengembangkan keterampilan yang berharga. Melalui proses membuat flowchart hingga prototype, mereka belajar berpikir sistematis, menyusun alur logis, dan mengembangkan solusi visual yang kreatif. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan ekspresi diri. Mengembangkan kemampuan remaja awal memberikan sebuah investasi yang berharga bagi dirinya di masa depan. Remaja yang mampu berpikir kritis, kreatif akan

mempersiapkan diri mereka untuk tantangan di dunia yang akan datang dan terus berubah seiring perkembangan teknologi.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, pembelajaran UI/UX Design terbukti dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital remaja awal, khususnya mereka yang termasuk dalam Generasi Z. Pengetahuan mengenai prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna dapat mendorong kemampuan mereka untuk dapat berpikir kritis, kerja sama tim, serta ekspresi ide secara visual melalui proses seperti design thinking. Hal ini menjawab permasalahan utama dalam pendahuluan bahwa meskipun remaja akrab dengan teknologi, mereka belum sepenuhnya mampu memanfaatkannya secara produktif. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa UI/UX Design memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan berbasis teknologi agar sesuai dengan kebutuhan era digital. Oleh karena itu, direkomendasikan agar penelitian lanjutan dapat dilakukan secara praktis melalui implementasi pembelajaran UI/UX di sekolah menengah pertama untuk melihat pengaruhnya secara langsung terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa dalam konteks dunia nyata.

Referensi

- Natsir, S. M., Rubini, B., Ardianto, D., & Madjid, N. (2022, November 30). Interactive Learning Multimedia: A Shortcut for Boosting Gen-Z's Digital literacy in Science Classroom. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 8 No. 5 (Vol. 8 No. 5 (2022): November), 2168–2175. doi:<https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i5.1897>
- Agustian, C., & Dewi, S. M. (2025, Februari 10). Sosialisasi UI/UX Menggunakan Figma di SMPN 2 Kutawaluya. *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, Vol 3 No 2, 7533-7538.
- Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 2(1), 158-172.
- Azis, M. T., & Jajuli, M. (2022). UI/UX Design Web-Based Online Course as a Place for Hard Skill Improvement: Kursus Online Berbasis Web Desain UI/UX sebagai Tempat Peningkatan keterampilan Keras. *SYSTEMATICS*, 4(2), 409-420.
- Budiman, D., Biantara, I. G. D. O., & Permatasari, D. N. C. (2023). Pengenalan Literasi Digital Dan UI/UX Design Bagi Generasi (SMA TAMAN RAMA). *JURNAL AWAM*, 3(2), 35-42.
- Burns, J. M., Davenport, T. A., Durkin, L. A., Luscombe, G. M., & Hickie, I. B. (2010). The Internet as a setting for mental health service utilisation by young people. *Medical Journal of Australia*, 192, S22-S26.

- Creative Bussiness Jakarta. (2013, Oktober 10). *Belajar User Experience UX Strategy*. Retrieved from actdisain: <http://actdisain.com/belajar-user-experience-ux-strategy/>
- Dzulfikar, D., & Karnita, R. (2025, Januari 23). Prinsip UI/UX pada Perancangan Website untuk Meningkatkan Kreativitas Generasi Z. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, Vol. 9, No. 1, 475-483. doi:<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v9i1.7981>
- Experience, U. (2021, Februari 1). *Low vs high fidelity prototypes: a complete breakdown*. Retrieved Juni 3, 2024, from Justinmind: <https://www.justinmind.com/prototyping/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototypes>
- Hanif, K. H., Zakiah, A., Aditya, M., Angin, N. P., Rahmatullah, & Susi. (2024, November 03). Sosialisasi Mengenai Kecakapan Literasi Digital Dalam Pendidikan Karakter Gen-Z Di Era Digitalisasi Di SMPN 5 Kota Tarakan. *Jurnal Arba - Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1 No. 2 (Vol. 1 No. 2 (2024): November), 43-50.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (JITTER)*, 8(1), 111-117.
- Juniarty, S., Asariunnazwa, A. Z., & Rachman, I. F. (2024, Juni 01). Mewujudkan Literasi Digital Pada Generasi Z : Tantangan dan Peluang Menuju Pendidikan Berkualitas SDGS 2030. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, Vol.1, No.3 (Vol.1, No.3 Juni 2024), 166-180. doi:<https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1383>
- Mazaya, N. N., & Suliswaningsih. (2023, Oktober 07). Perancangan UI/UX Aplikasi "Dengerin" Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Vol. 12, No. 2 (Vol. 12 No. 2 (2023): Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika), 39-49. doi:<https://doi.org/10.34010/komputa.v12i2.10157>
- MySkill.id.). Solution, G. &. (2023, April 28). *Solution Generation & Validation*. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/@myskill.id/solution-generation-validation-5b8ccc741af5>
- Naufal, H. A. (2021). "Literasi Digital". *Prespektif*, 1(2), 195-202.
- Poernawardhanie, A., Rahmawati, E., & Ningsih, N. (2021). Pelatihan UI/UX Dan Wordpress Dalam Pembuatan Website Untuk Mendukung Startup Bagi Pemula. *Ekobis Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 34-42.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologi Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.
- Purwani, F., Fatriya, H., Emilia, Ariska, D., & Wirananda, K. (2024, Desember 30). Penerapan User Centered Design (UCD) untuk Membangun Aplikasi Intuitif yang Membantu Generasi Z Dalam Menemukan Minat Karir. *Jurnal Kolaboratif Sains*, Vol. 7 No.

12(Vol. 7 No. 12: Desember 2024), 4936 - 4944.
doi:<https://doi.org/10.56338/jks.v7i12.6502>

Rastati, R. (2018). Media Literasi bagi digital natives: perspektif generasi Z di Jakarta.
Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(1), 60-73.

Yadika, B. (2019, Oktober 8). *Menkominfo: Lebih Banyak Startup Gagal Dibanding Berhasil di Indonesia*. Retrieved from Merdeka.com:
<https://www.merdeka.com/uang/menkominfo-lebih-banyak-startup-gagal-dibandingberhasil-di-indonesia.html>