

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI BERBASIS AI UNTUK PROSES IDEASI TANPA MENGHILANGKAN KREATIFITAS DESAINER MUDA DI BANDUNG

M Fio Fathin Finian¹, Sri Soedewi² dan Arry Mustikawan³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

mfiopathinf@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,

arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Proses ideasi merupakan tahapan penting dalam desain grafis yang menuntut kreatifitas desainer. namun, banyak desainer muda yang mengalami kesulitan saat menjalankan proses ideasi karena beberapa faktor, seperti masalah *art block*, stress, kelelahan mental, dan tekanan *deadline* yang akan berdampak terhadap kreatifitas dan inovasi desainer muda. Penelitian ini menawarkan solusi inovatif berupa perancangan *prototype* aplikasi berbasis AI yang dirancang untuk membantu proses ideasi secara efisien tanpa menghilangkan kreatifitas dan sentuhan personal para desainer. Melalui pendekatan *design thinking* yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan desainer muda di Bandung. Desain aplikasi mengutamakan kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik, fitur yang mendukung proses ideasi secara cepat, fleksibel, dan tetap mempertahankan sentuhan personal. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype* aplikasi yang telah di uji melalui *usability testing* oleh calon pengguna untuk menilai efektivitasnya dalam mendukung proses ideasi.

Kata Kunci: *Proses ideasi, Kecerdasan Buatan (AI), Art blok, prototype aplikasi, design thinking, inovatif*

Abstract : *The ideation process is a crucial stage in graphic design that demands a high level of creativity from designers. However, many young designers face challenges during this process due to various factors such as art block, stress, mental fatigue, and tight deadlines, which can significantly affect their creativity and innovation. This study offers an innovative solution through the design of an AI-based application prototype aimed at supporting the ideation process efficiently without diminishing the designers' creativity and personal touch. The design approach follows the Design Thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews, observations, and literature studies to understand the needs of young designers in Bandung. The application design prioritizes ease of use, visually engaging interface, and features that support a fast and flexible ideation process while preserving originality and*

personal expression. The final outcome of this research is a mobile application prototype that was tested through usability testing by potential users to evaluate its effectiveness in supporting the ideation process.

Keywords: *Ideation Process, Artificial Intelligence (AI), Art Block, Application Prototype, Design Thinking, Innovation*

PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, kecerdasan buatan (AI) telah muncul sebagai inovasi teknologi yang membawa perubahan besar di berbagai sektor industri global, termasuk di bidang kreatif seperti desain grafis. Kecerdasan buatan (AI) yang pada awalnya dikembangkan untuk membantu mengolah data dan tugas berulang, kecerdasan buatan (AI) sekarang juga dapat membantu proses kreatif manusia atau menghasilkan konten kreatif secara mandiri. AI adalah teknologi yang memungkinkan sistem komputer bisa meniru kemampuan intelektual seperti manusia, ini memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi pola, membuat keputusan, belajar dari pengalaman, dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks dengan cepat dan juga efisien. Selain itu, AI juga menghasilkan gaya baru dalam seni visual, estetika, dan penyampaian pesan. (Yolandita & Kristanto, 2024).

Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam desain grafis, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap efisiensi waktu. Hal ini dapat mendukung desainer dalam menjalani proses ideasi dengan efektif dan efisien. Ideasi adalah suatu proses yang menghasilkan ide dan Solusi melalui *brainstorming, brainwriting, sketching, prototyping* dan banyak teknik lainnya. Proses ideasi merupakan tahapan ketiga dalam desain thinking. Tujuan dari tahap ideasi adalah untuk mengumpulkan sejumlah ide besar yang kemudian disaring

untuk menciptakan suatu desain, karya atau produk yang baru dan lebih baik (BINUS University, 2022).

Proses ideasi merupakan tahapan penting dalam desain grafis yang menuntut kreatifitas desainer. namun, banyak desainer muda yang mengalami kesulitan saat menjalankan proses ideasi karena beberapa faktor, seperti masalah *art block*, stress, kelelahan mental, dan tekanan *deadline* yang akan berdampak terhadap kreatifitas dan inovasi desainer muda. *Art block* adalah kondisi dimana seseorang mengalami kehilangan ide, inspirasi dan kreativitas dalam membuat sebuah karya. kondisi ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti stress, kelelahan mental, banyak pikiran, tekanan deadline, kurangnya stimulasi kreatif dan beberapa lainnya. Kondisi ini harus segera di atasi karena sangat menyita waktu dan dapat mengganggu produktifitas juga menurunkan kualitas desain atau karya para desainer (BINUS University, 2022) [Sumber](#).

Oleh karena itu dibutuhkan solusi inovatif berupa perancangan *prototype* aplikasi berbasis AI yang dirancang untuk membantu proses ideasi secara efisien tanpa menghilangkan kreatifitas dan sentuhan personal para desainer. Selain itu, hal ini dapat membuat industri desain lebih inklusif, memungkinkan orang dari berbagai latar belakang bisa berkolaborasi membuat karya kreatif tanpa batasan teknis, dan dapat mengatasi permasalahan *Art block* terutama untuk desainer muda di bandung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dengan melakukan wawancara, observasi dan studi literatur.

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yang meliputi:

A. Observasi

Observasi dilakukan kepada desainer muda untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan serta mengamati bagaimana cara kerja desainer saat melakukan proses kreatif.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan secara daring melalui platform seperti video call atau aplikasi pesan instan kepada beberapa desainer muda dan para ahli desain untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang dialami para desainer.

C. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri referensi dari laporan penelitian, jurnal, buku dan studi kasus terkait AI, UI/UX, desain thinking, desain komunikasi visual (DKV) dan permasalahan yang dialami para desainer.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif, yaitu bersamaan dengan proses pengumpulan data. Menurut Rijali (2018, dalam Amanah, 2024), analisis data merupakan proses pencarian dan penyusunan data lapangan secara sistematis, lalu dilanjutkan dengan pencarian makna secara berulang hingga tidak ada lagi makna lain yang memalingkannya. Metode analisis data yang akan digunakan pada penelitian adalah:

A. Deskriptif kualitatif

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang pemahaman serta kebutuhan pengguna aplikasi berbasis AI untuk proses ideasi. Menurut Sandelowski (2000), deskriptif kualitatif adalah pendekatan yang paling sedikit menggunakan teori, dengan memfokuskan pada data dan makna permukaan dari kata serta peristiwa. Selain itu Creswell (2016) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial atau kemanusiaan.

B. Analisis Matrix Perbandingan

Penelitian ini menggunakan analisis matrix perbandingan untuk mengidentifikasi perbedaan dan memberikan kejelasan pada sejumlah besar informasi terkait, melalui proses perbandingan secara berpasangan. Menurut Djamaris (2007), dalam metode AHP (Analytic Hierarchy Process), matriks perbandingan berpasangan digunakan untuk menilai tingkat kepentingan relatif antar elemen.

HASIL DAN DISKUSI

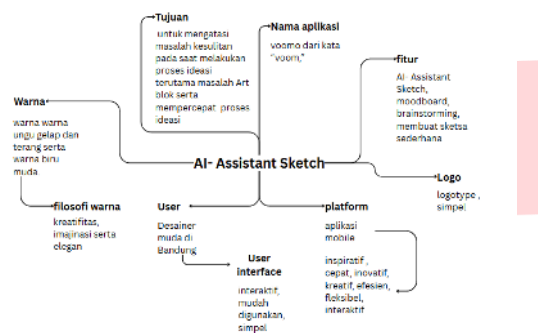
1. Konsep Pesan

Perancangan ini memiliki tujuan untuk memberikan solusi kepada desainer muda di Bandung untuk mengatasi masalah kesulitan pada saat melakukan proses ideasi terutama masalah *Art blok*. Menghadirkan platform yang inovatif, informatif, kreatif, interaktif dan intuitif yang dapat menjadi sumber inspratif desainer dalam melakukan proses kreatif secara cepat dan fleksibel tanpa menghilangkan sentuhan personal, orisinalitas serta mengatasi permasalahan *Art blok*. Dengan memiliki animasi yang fluid dan

fitur yang beragam dapat membantu mempermudah mencari inspirasi, membuat moodboard secara efisien dan praktis serta pengalaman pengguna yang menarik di dalam satu platform.

Kata kunci: cepat, fleksibel, fluid, praktis, intuitif

2. Konsep Kreatif



Gambar 1 *Mindmaps* Aplikasi

Sumber: *Dokumen Pribadi, 2025*

Mindmap Aplikasi di buat sebagai tempat berkumpulnya suatu ide kreatif yang telah dikumpulkan senelum membuat perancangan *prototype* aplikasi, Selain itu *mindmap* dapat memudahkan dalam membuat konsep pada tampilan aplikasi, pengalaman pengguna, fitur apa saja yang akan digunakan, warna dan tema apa yang cocok untuk di aplikasikan dengan visual serta untuk pengembangan aplikasi bagi calon pengguna.

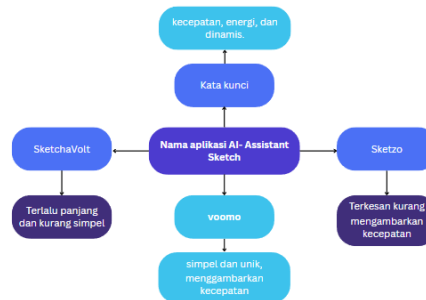
Dalam perancangan *prototype* aplikasi *AI-Assistant Sketch* untuk desainer muda di Bandung akan dibuat dengan tema yang menarik. Aplikasi mobile menjadi platform yang akan digunakan untuk menyajikan konten dan fitur secara interaktif, fleksibel dan mudah di akses kapanpun melalui perangkat *handphone* yang sering digunakan dan di bawa oleh siapapun terutama desainer muda. Melihat belakangan ini sedang banyak penggunaan aplikasi berbasis AI di luar

sana, ini akan memberikan solusi alternatif desainer muda untuk memudahkannya dalam melakukan proses kreatif dimanapun tanpa harus susah membawa perangkat yang besar dan juga mahal.

Desain yang akan di gunakan dalam perancangan aplikasi berbasis AI ini akan menggunakan desain yang menarik dan interaktif dengan menggunakan perpaduan warna cerah dan gelap agar terlihat kontras. Dipadukan dengan UI yang unik, icon yang menarik, font yang jelas mudah di pahami serta beberapa fitur yang menarik, hal ini di harapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Selain itu, pengembang juga memberikan beberapa fitur menarik seperti *customization profile* yang memungkinkan pengguna dapat menyesuaikan tampilan profil sesuai gaya pribadinya. Selain itu ada fitur kolaborasi dengan desainer lainnya yang memungkinkan pengguna untuk berkembang, berbagi ide, dan saling menginspirasi. Dengan fitur menarik ini, pengguna tidak hanya dapat berkembang secara teknis, tetapi juga lebih bebas dalam mengekspresikan diri mereka sebagai desainer.

Aplikasi *AI-Assistant Sketch* yang akan di rancang dinamakan "Voomo" yang berasal dari kata "vroom," yang menggambarkan kecepatan, energi, dan gerakan dinamis. Nama ini dapat mencerminkan platform aplikasi desain berbasis AI yang berfokus pada efisiensi, yang mendukung desainer muda untuk bergerak cepat dalam proses ideasi hingga sketsa konsep dengan bantuan teknologi AI.



Gambar 2. Moodboard Penamaan Aplikasi Voomo

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

3. Konsep Media

- **Media Utama**

Media utama yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *prototype* aplikasi mobile yang di gunakan untuk menyajikan konten dan fitur dari aplikasi ini. *Prototype* ini dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh dari hasil analisis data, proses pembuatan *prototype* aplikasi ini akan di buat menggunakan software Figma.

- **Media Pendukung**

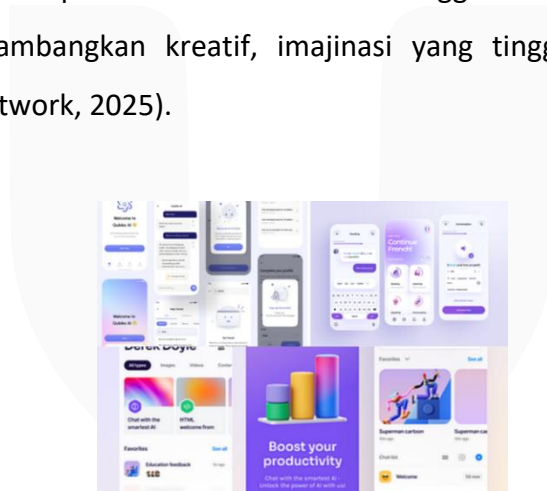
Media pendukung yang akan digunakan untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi terkait aplikasi mobile ini menggunakan media promosi seperti media sosial, poster, billboard, X-banner, brosur untuk menarik perhatian pengguna dan beberapa *merchandise* seperti topi, jaket, lanyard dan stationery set yang menarik. Dengan media promosi ini diharapkan dapat menjangkau para pengguna dengan efektif, menarik dan informatif.

4. Konsep Visual

Elemen visual adalah komponen yang penting dalam menyampaikan karya visual. Pemilihan elemen visual yang sesuai akan sangat membantu audiens memahami pesan yang di sampaikan, sehingga pesan tersebut dapat lebih dimengerti oleh para audiens (Prajana dalam Izza, 2021:35).

- **Referensi Visual**

Referensi visual yang digunakan dalam perancangan aplikasi voomo ini akan digunakan dalam desain *user interface* yang menggunakan desain yang minimalis, moderen dan juga simpel. Selain itu penggunaan warna yang kontras juga dapat membuat pengalaman pengguna yang nyaman serta dapat mudah di mengerti. Untuk penggunaan warna ungu juga cocok untuk aplikasi Voomo. Warna ungu dalam logo juga melambangkan kreatif, imajinasi yang tinggi serta elegan (Fastwork, 2025).



Gambar 3 Referensi Visual

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

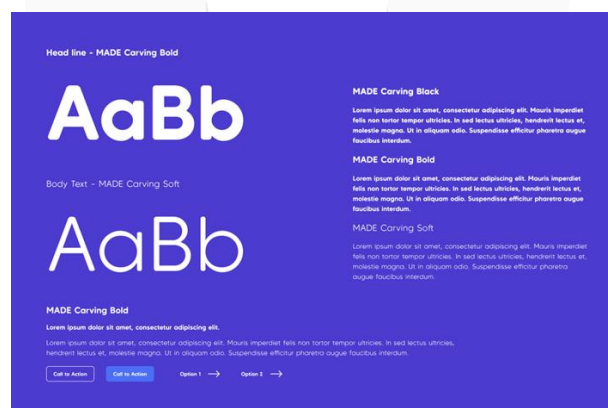
- **Layout**

Referensi layout aplikasi Voomo akan berfokus pada pengalaman pengguna yang mudah dan sederhana. Struktur navigasi juga dirancang agar mudah di pahami dan intuitif,

dengan mempertimbangkan pengguna dari semua kalangan. Elemen-elemen seperti tombol, icon, dan informasi fitur disusun dengan jelas dan rapi serta menggunakan warna yang kontras dan tataletak yang baik. Dengan pendekatan ini aplikasi Voomo tidak hanya menjadi aplikasi yang membantu proses ideasi dan sumber informasi, tetapi juga sebagai pendamping visual yang menarik, intuitif dan mudah digunakan.

- **Tipografi**

Dalam perancangan *prototype* ini font yang akan digunakan adalah MADE Carving dengan gaya serif yang elegan dan estetik yang memberikan kesan moderen, mewah dan unik. Font ini di kembangkan oleh studio desain yang bernama MADE Type. Dalam rancangan ini pengembang menggunakan dua jenis ketebalan font, yaitu MADE Carving Bold dan soft.



Gambar 4 UI Style Guide

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

- **Color Pallete**

Pada perancangan *prototype* aplikasi Voomo menggunakan beberapa kombinasi warna warna ungu gelap dan terang serta warna biru muda. Warna ungu gelap ini memberikan kesan misterius, profesional dan elegan yang akan digunakan sebagai warna sekunder untuk navigasi, header, atau elemen kecil yang ingin di tonjolkan. Warna ungu terang memberikan kesan kreatifitas, imajinasi serta elegan (Fastwork, 2025) yang akan digunakan sebagai warna utama dari aplikasi voomo, seperti warna latar belakang, *loading Screen* dan lainnya, selain itu warna biru dan biru muda akan digunakan sebagai *highlight* karena memiliki warna yang kontras tetapi tetap nyaman dilihat karena tidak terlalu terang.

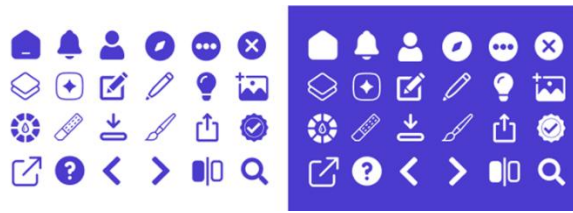
Gambar 5 *Color Palette*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Gambar 6 *Color Shade*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

- **Icon**



Gambar 7 Icon

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Icon yang digunakan dalam perancangan aplikasi Voomo mempunyai karakteristik yang simpel dan juga moderen. Bentuk dari icon ini memiliki tampilan tebal dan memiliki sisi bulat. Setiap bentuk icon juga di pilih yang mudah dimengerti oleh pengguna, sehingga memudahkan mereka dalam memahami tombol atau navigasi yang ada di dalam aplikasi.

5. Konsep AISAS

AISAS merupakan singkatan dari Attention - Interest - Search - Action – Share, yang menggambarkan tahapan yang akan di lalui para konsumen sebelum dan sesudah membeli sesuatu produk atau jasa. Model AISAS dikemukakan oleh Dentsu sebagai model komunikasi pemasaran yang didapat dari perkembangan teknologi saat ini (Dentsu dalam Sugiyama & Andree, 2011:51, dikutip dalam Binus, 2018).

Sugiyama dan Andree (2011, dikutip dalam Binus University, 2018:79) menyatakan bahwa AISAS adalah model yang dirancang untuk melakukan pendekatan secara efektif kepada target audiens dengan melihat perubahan perilaku akibat kemajuan teknologi internet.

6. Hasil Perancangan

- **Logo**

Logo aplikasi Voomo di buat menggunakan model logotype yang menggunakan font dari MADE Carving dengan gaya serif yang elegan dan estetik yang memiliki kesan yang moderen, mewah dan unik.



Gambar 8 Perancangan grid Logo

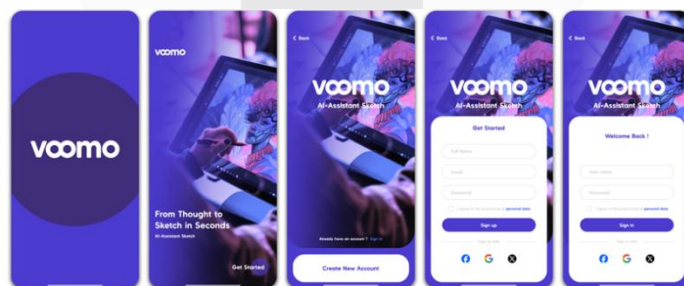
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 9 Final Logo

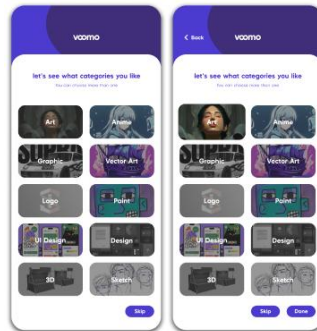
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

- **Perancangan *Prototype***



Gambar 10 *Prototype High fidelity sign up dan sign in*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



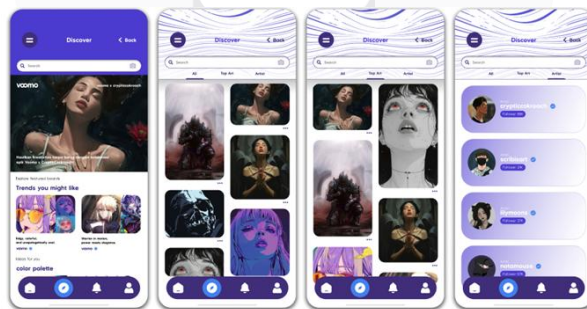
Gambar 11 *Prototype High fidelity category selection*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 12 *Prototype High fidelity Home Screen*

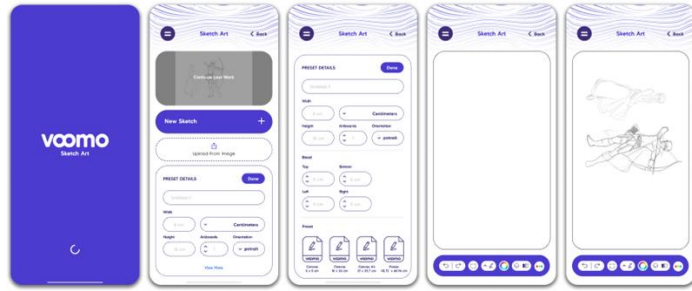
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 13 *Prototype High fidelity Discover*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI BERBASIS AI UNTUK PROSES IDEASI
TANPA MENGHILANGKAN KREATIFITAS DESAINER MUDA DI BANDUNG



Gambar 14 Prototype High fidelity fitur sketch art

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 15 Prototype High fidelity fitur Voomboard

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 16 Prototype High fidelity fitur AI-Assistant Sketch

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

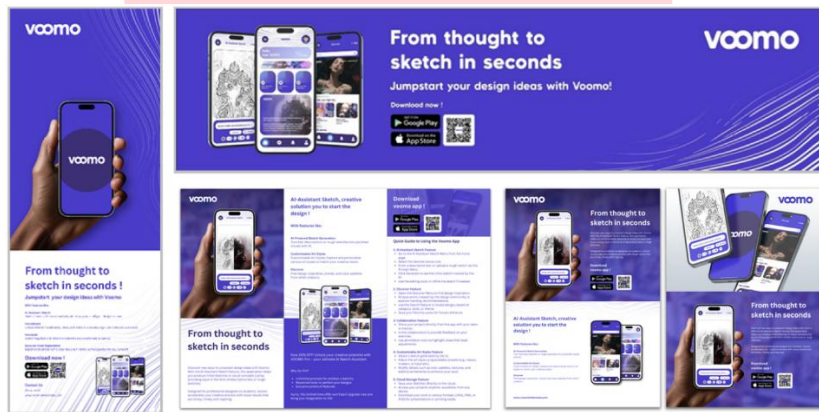
- **Merchandise**



Gambar 17 Merchandise

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

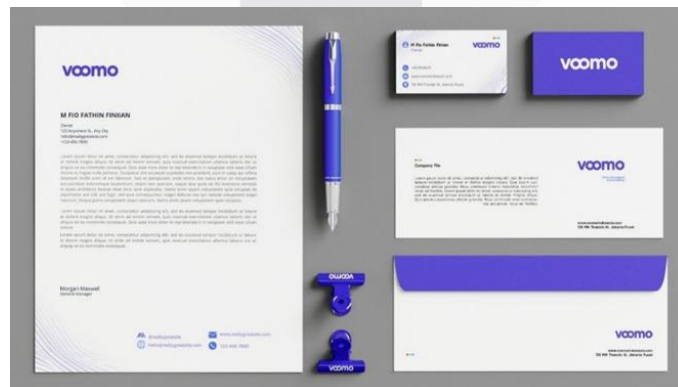
- **Media Promosi**



Gambar 18 Media Poster, Brosur, Billboard, X-Banner

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

- **Stationery Set**



Gambar 19 Stationery Set

Sumber: Dokumen Pribadi, 202

- **Konten Media Sosial**



Gambar 20 Konten Media Sosial

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

- **Mockup**



Gambar 21 Mockup

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

KESIMPULAN

Kesimpulan dari prototype aplikasi Voomo sebagai sebagai platform berbasis AI untuk membantu proses ideasi tanpa menghilangkan kreativitas desainer muda di Bandung merupakan langkah inovatif untuk mendukung proses

kreatif desainer di era digital saat ini. Aplikasi ini di rancang untuk memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang sering dialami para desainer muda seperti *art block*, stress, kelelahan mental, dan tekanan *deadline* yang akan berdampak terhadap kreatifitas dan inovasi desainer muda.

Fitur-fitur seperti *AI-Assistant sketch*, *Voomlab*, *Voomboard*, dan *discover* menjadi fitur utama dan menjadi daya tarik utama pada aplikasi Voomo yang mendorong penggunaanya untuk lebih bebas dalam bereksplorasi ide visual. Dengan tampilan UI dan visual yang intuitif dan menarik serta berbagai fitur kreatif dapat menciptakan pengalaman pengguna yang cepat, *fluid*, *adaptif*, fleksibel dan orisinal

Berdasarkan hasil analisis data yang di dapatkan melalui wawancara, observasi dan *usability testing*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Voomo sangat dibutuhkan para desainer muda untuk membantu proses ideasi secara cepat dan efisien serta mereka percaya terhadap efektivitas aplikasi Voomo dalam membantu proses ideasi dan mengatasi creative block.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, A. A. (2024). *Perancangan UI/UX aplikasi mobile catering anak berbasis metode Design Thinking dan Lean Canvas* (Skripsi Sarjana). Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- BINUS University. (2022). *Pengertian dan tahapan ideation*. BINUS University Malang. Diakses dari <https://binus.ac.id/malang/ebc/pengertian-dan-tahapan-ideation/> pada 6 April 2025.
- BINUS University. (2019). **Siklus Design Thinking oleh Tim Brown** [Gambar]. *BINUS University Bandung*. Diakses dari <http://binus.ac.id/bandung/wp-content/uploads/2019/12/Brown-1.1-1.jpg> pada 11 April 2025
- Course-Net. (2025). *Low-Fidelity Prototype dalam UI/UX Design* [Gambar]. Diakses dari https://courset.net/wpcontent/uploads/2025/03/624db137987f5c4a6eba8fbd_low-fidelity-prototype.jpeg.
- Creswell, J. W. (2016). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

- Djamaris. (2007). *Judgment dan Analisis Matriks Perbandingan Berpasangan pada AHP*
- Doe, J. (2025). *Sketch icon*. The Noun Project. Diakses dari <https://thenounproject.com/> pada 11 April 2025.
- ExpandLatam. (2025). *Design Thinking en marketing digital: impulsa la innovación en nuevas estrategias*. Diakses dari <https://www.expandlatam.com/blog/marketing/design-thinking-marketing-digital/>
- Google Play. (2025). *Logo DrawAI* [Gambar]. Google Play Store. https://play-lh.googleusercontent.com/Qn85GQHd6s8dFD0fuZ5Ei6bPx-jJrQJ5tVjg9JIIOZPrDe4Nb_BPX65aBUp-icWTkxrv=w240-h480-rw
- GenZArt. (2025). *GenZArt: Ghibli AI Image Gen* [Aplikasi seluler]. Google Play. Diakses pada 11 April 2025, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fourksoft.genzart&hl=id>
- IdeaLabs. (2025). *AI Art Generator – CreArt* [Aplikasi seluler]. Google Play. Diakses dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=ai.aiart.aiartgenerator.creart&hl=idf> 11 April 2025
- Izza, R. N. (2021). *Perancangan Prototype Aplikasi Body Positivity untuk Kalangan Remaja (Perempuan) di Kota Bekasi*. Skripsi. Universitas Telkom.
- IEEE. (2025). *Creativity Support in AI Co-creative Tools*. Diakses dari <https://ieeexplore.ieee.org/document/10152832>.
- IEEE. (2023). *Generative Artificial Intelligence: Trends and Prospects*. Diakses dari <https://ieeexplore.ieee.org/document/9903869>.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Lupton, E. (2010). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.
- MDI Ventures. (2025). *MDI Ventures Logo*. Retrieved from <https://www.mdi.vc>
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design* (6th ed.). John Wiley & Sons.
- Misthos, L.-M., Krassanakis, V., Merlemis, N., & Kesidis, A. L. (2023). *Modeling the Visual Landscape: A Review on Approaches, Methods and Techniques*. *Sensors*, 23(19), 8135. <https://doi.org/10.3390/s23198135>.

- Pinterest. (2025). *Ilustrasi konsep visual antarmuka pengguna*. Diakses dari <https://pin.it/5PSsLuD15> pada 11 April 2025.
- Putra, R. P., Sulistiowati, & Churniawan, A. D. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa terhadap Layanan Program Studi pada Universitas Dinamika*. *Jurnal Ilmiah Scroll*, 11(2), 126-130.
- Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description?. *Research in Nursing & Health*, 23(4), 334–340.
- Soedewi, S. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Website UMKM Kirihuci*. *Jurnal Visualita*, 9(1), 31–38. Diakses dari <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/5378>
- Tribox. (2023). *7 unsur desain grafis*. Diakses dari <https://tribox.co.id/7-unsur-desain-grafis/> 15 April 2025
- Vyro.AI. (2025). *Imagine: AI Art Maker* [Aplikasi seluler]. Google Play. Diakses pada 11 April 2025, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vyroai.aiart&hl=id>
- Williams, R. (2014). *The Non-Designer's Design Book* (4th ed.). Peachpit Press.
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. John Wiley & Sons.