



Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Prototipe Figma Aplikasi Audio Dokumen Voice Persona PAHAMIN bagi Mahasiswa Gen Z

Vania Rahmawati^{1*}, Habiburrahman Rabbani², Muhammad Evan Haris Dinata³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Departemen Teknik Informatika Dan Komputer,
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

*Penulis Korespondensi: vania07@it.student.pens.ac.id, habib0414@it.student.pens.ac.id,
harisevan@it.student.pens.ac.id

Abstract. *The high literacy burden in the university environment often leaves students feeling fatigued when they have to review lengthy documents. The conventional learning pattern, which has so far relied solely on written texts, frequently proves ineffective in maintaining students' focus over extended periods. This phenomenon indicates an urgent need for a tool that can transform the way students consume information without losing their interest. Arising from this condition, an innovative solution was developed that utilizes AI (Artificial Intelligence) capable of converting every written document into an expressive and full-voiced audio narrative. The main advantage of this platform lies in its ability to break down document content using colloquial language that remains educational, making it more easily received by students' ears. This system offers in-depth personalization of the experience, including a fast-talk mode with a more candid tone. By turning passive text into audio output that mimics the communication style of peers, this platform is designed to eliminate the rigid impression that has long been associated with digital educational devices. This approach aims to break down the walls of boredom while rekindling the spirit of learning through more flexible and less monotonous voice interactions. The results of this design development prove that a communication approach aligned with current youth trends can increase student engagement in comprehending various difficult literature. In addition to providing significant time efficiency, this platform also plays an important role in strengthening literacy through more enjoyable and less tedious means. In conclusion, the synergy between advanced visual technology and the adaptation of a communicative language style is a crucial strategy in creating inclusive digital educational media for the future of education in Indonesia. This solution is expected to become a new standard in the development of adaptive learning tools that cater to the psychological characteristics of today's students.*

Keywords: *reading interest, colloquial language, voice technology, Gen Z students, learning media*

Abstrak. Beban literasi yang tinggi di lingkungan perguruan tinggi seringkali membuat mahasiswa merasa jenuh saat harus menelaah dokumen panjang. Pola belajar yang selama ini hanya terpaku pada teks tertulis sering kali tidak efektif dalam menjaga fokus mahasiswa dalam jangka waktu lama. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan sebuah sarana yang mampu mengubah cara mahasiswa mengonsumsi informasi tanpa harus kehilangan ketertarikan mereka. Berangkat dari kondisi tersebut dikembangkanlah sebuah solusi inovatif yang memanfaatkan AI (*Artificial Intelligence*) yang mampu mentransformasi setiap dokumen tertulis menjadi narasi suara yang ekspresif dan penuh. Keunggulan utama dari platform ini terletak pada kemampuannya menjabarkan isi dokumen menggunakan bahasa gaul yang tetap edukatif agar lebih mudah diterima oleh telinga mahasiswa. Sistem ini menawarkan personalisasi pengalaman mendalam hingga mode bicara cepat yang lebih blak-blakan. Dengan mengubah teks pasif menjadi output audio yang menyerupai cara komunikasi rekan sejawat platform ini dirancang untuk menghapus kesan kaku yang selama ini melekat pada perangkat edukasi digital. Pendekatan tersebut bertujuan untuk meruntuhkan tembok kebosanan sekaligus membangkitkan kembali semangat belajar melalui interaksi suara yang lebih luwes dan tidak membosankan. Hasil dari pengembangan rancangan ini membuktikan bahwa pendekatan komunikasi yang relevan dengan tren generasi muda mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami berbagai literatur yang sulit. Selain memberikan efisiensi waktu yang signifikan platform ini juga berperan penting dalam memperkuat literasi melalui cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kesimpulannya sinergi antara kecanggihan teknologi

visual dengan penyesuaian gaya bahasa yang komunikatif merupakan strategi krusial dalam menciptakan media edukasi digital yang inklusif bagi masa depan pendidikan di Indonesia. Solusi ini diharapkan mampu menjadi standar baru dalam pengembangan alat bantu belajar yang adaptif terhadap karakteristik psikologis mahasiswa masa kini.

Kata kunci : minat baca, bahasa gaul, teknologi suara, mahasiswa Gen Z, media pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Beban literasi yang kian masif di jenjang perguruan tinggi sering kali menjadi tantangan berat bagi mahasiswa dalam menuntaskan kewajiban akademiknya. Kebiasaan menelaah dokumen panjang dengan diksi yang kaku dan teknis kerap memicu kejenuhan kognitif yang berujung pada penurunan konsentrasi dalam waktu singkat. Pola belajar konvensional berbasis teks statis dinilai mulai kehilangan efektivitasnya dalam menjaga minat baca mahasiswa. Fenomena ini sejalan dengan temuan Patmisari & Dwiningrum (2025) yang menyoroti bahwa Generasi Z memiliki karakteristik psikologis yang lebih responsif terhadap penyampaian informasi yang instan, dinamis, dan interaktif di era digital. Selain itu, tingginya intensitas membaca teks visual pada layar perangkat digital juga berisiko menimbulkan kelelahan fisik (*digital eye strain*) yang memperburuk retensi belajar (Wibowo, 2020). Kondisi ini menandakan adanya kebutuhan mendesak akan sebuah sarana inovatif yang mampu merombak cara mahasiswa mengonsumsi informasi tanpa kehilangan motivasi belajar.

Seiring dengan gelombang digitalisasi, pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dipandang sebagai instrumen vital dalam mentransformasi media pembelajaran modern (Firmansyah, 2023). Mengacu pada riset Anjarwati et al. (2023), teknologi *text-to-speech* sebenarnya memiliki potensi besar untuk memperkuat literasi digital melalui fleksibilitas media audio. Namun, muncul dilema mengenai efektivitas perangkat edukasi digital saat ini yang cenderung terasa kaku, dingin, dan mekanis, sehingga kurang mampu membangun keterikatan emosional pengguna. Dalam ranah *User Experience* (UX), tantangan utamanya adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi interaktif agar mampu mengakomodasi gaya komunikasi penggunanya secara lebih humanis dan personal (Santoso, 2022). Penggunaan gaya bahasa sehari-hari atau *slang* edukatif yang relevan dengan tren komunikasi mahasiswa Generasi Z terbukti efektif mereduksi jarak komunikasi serta meningkatkan kenyamanan interaksi (Gunawan, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkanlah rancangan solusi UI/UX aplikasi *mobile* “PAHAMIN”. Platform ini hadir untuk mentransformasi dokumen

akademik pasif menjadi narasi audio yang ekspresif. Melalui fitur personalisasi *Voice Persona (Easy, Medium, hingga Savage)*, pengguna diberikan kebebasan memilih dinamika penjelasan sesuai kenyamanan mereka, layaknya berinteraksi dengan rekan sebaya. Pendekatan perancangan interaksi ini bertujuan untuk meruntuhkan tembok kebosanan sekaligus membangkitkan semangat belajar auditori yang fleksif, inklusif, dan adaptif terhadap karakteristik psikologis Generasi Z.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan desain aplikasi PAHAMIN, tim menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utama. Pemilihan metode ini mengacu pada kerangka kerja yang dikembangkan oleh Kurnianto & Wahyuni (2021), dimana pendekatan tersebut terbukti mampu menghasilkan solusi inovatif secara komprehensif melalui pemikiran kritis dan kreatif yang berorientasi pada kebutuhan riil pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize (Empati)

Tahapan *Empathize* difokuskan secara spesifik pada segmen Mahasiswa Generasi Z sebagai *primary user*. Pemilihan narasumber ini didasarkan pada karakteristik Gen Z yang memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi namun rentan terhadap kejenuhan teks statis. Tim melakukan wawancara terhadap lima mahasiswa dari berbagai latar belakang jurusan untuk menggali mental model mereka dalam menyerap informasi. Fokus utama wawancara adalah mengidentifikasi hambatan kognitif saat memproses literatur akademik yang kaku, memetakan tingkat retensi informasi melalui media auditori, serta memahami ekspektasi mahasiswa terhadap asisten belajar yang mampu mempersonalisasi gaya bahasa sesuai dengan kenyamanan mereka.

Adapun hasil dari proses interview terhadap *user* dimasukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Keresahan

No.	Keresahan
1.	Mahasiswa mengalami hambatan fokus dan jenuh saat harus membedah dokumen yang panjang dan padat.
2.	Mahasiswa membutuhkan metode penyerapan materi yang adaptif agar tetap produktif di tengah mobilitas tinggi tanpa kehilangan substansi
3.	Tingginya intensitas menatap layar untuk membaca teks statis menyebabkan kelelahan fisik dan penurunan daya serap informasi.

Define

Setelah data dari fase *emphatize* terkumpul, tahapan selanjutnya adalah melakukan sintesis informasi untuk mengidentifikasi akar permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa. Pada tahap ini, tim menyusun *User Persona* untuk memvisualisasikan profil pengguna representatif, yaitu mahasiswa yang memiliki tumpukan beban literasi tinggi namun sering kali mengalami hambatan konsentrasi akibat format teks yang terlalu kaku dan formal. Melalui pemetaan *Customer Journey Map*, tim mengidentifikasi adanya titik kritis dimana mahasiswa mulai kehilangan minat baca setelah menghadapi diksi teknis yang sulit dipahami secara instan.

Sebagai output dari tahapan ini, tim merumuskan pertanyaan strategis *How Might We* (HMW) yang berfokus pada bagaimana cara mentransformasi dokumen yang kaku menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Rumusan masalah ini menjadi kompas utama bagi tim dalam merancang fitur-fitur pada aplikasi PAHAMIN agar benar-benar mampu menyentuh sisi sosiolinguistik mahasiswa Gen Z.

Tabel 2. HMW

How ?	Might ?
Bagaimana cara mereduksi kejenuhan mahasiswa saat menghadapi literatur yang sangat padat dan panjang?	Dengan merancang fitur konversi teks ke audio yang memungkinkan mahasiswa menyerap materi secara pasif tanpa beban visual berlebih.
Bagaimana cara mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap diksi yang kaku dan sulit dipahami?	Dengan mengimplementasikan teknologi AI yang mampu mentransformasi bahasa formal menjadi penjelasan santai.
Bagaimana cara meningkatkan keterlibatan emosional mahasiswa dalam proses belajar yang mandiri?	Dengan menyediakan pilihan <i>Voice Persona</i> yang ekspresif sehingga menciptakan atmosfer belajar yang lebih personal.

Ideate

Di tahapan ini tim melakukan evaluasi mendalam terhadap berbagai potensi solusi yang dapat memenuhi kebutuhan *user*. Dengan menggabungkan ide-ide kreatif melalui sesi *brainstorming* bersama tim, kami merumuskan solusi yang paling efektif untuk mengatasi hambatan belajar mahasiswa. Tim mengacu pada analisis kebutuhan dari data hasil proses *How Might We* (HMW) untuk mengonversi setiap permasalahan menjadi fitur fungsional di dalam aplikasi PAHAMIN.

Adapun hasil dari proses *brainstorming* fitur tersebut dikelompokkan ke dalam kategori berikut.

Tabel 3. Fitur Aplikasi

No.	Nama Fitur	Deskripsi
1.	Vibe AI	Fitur utama untuk mengubah teks formal menjadi bahasa santai dengan pilihan karakter suara (Easy, Medium, Savage) sesuai kenyamanan pengguna.
2.	Interactive Audio Player	Pemutar audio interaktif yang sinkron dengan teks asli, memudahkan mahasiswa belajar secara auditori (mendengarkan) sekaligus visual (membaca)
3.	Progress Tracker	Untuk memantau sejauh mana materi telah dipahami dan riwayat dokumen yang sudah di konversi.
4.	Rating Feedback	Sistem evaluasi seperti “ <i>Got It</i> ” atau “ <i>I’m Cooked</i> ” untuk menilai tingkat kejelasan hasil penjelasan.

Prototype

Tahapan *prototype* merupakan langkah krusial untuk merealisasikan konsep abstrak dari fase ideasi menjadi bentuk visual yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Dalam proses perancangan ini, tim menggunakan *software* Figma sebagai *tools* utama untuk membangun simulasi pengalaman pengguna. Sebelum melangkah pada desain visual, tim menyusun site map terlebih dahulu agar rancangan sistem terstruktur tiap konten dan fiturnya. Dibawah ini adalah hasil *prototype* yang telah dibuat.

a) Splash Screen

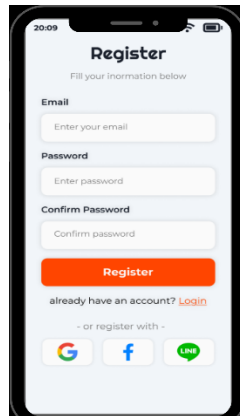
Splash screen adalah elemen antarmuka grafis yang biasanya ditemui pada awal pengguna membuka Aplikasi Android. Tampilan sementara ini menampilkan logo dari aplikasi/sistem ini yang diberi nama “PAHAMIN”. Berikut tampilan splash screen yang ada pada aplikasi ini .



Gambar 1 Splash Screen

b) Register

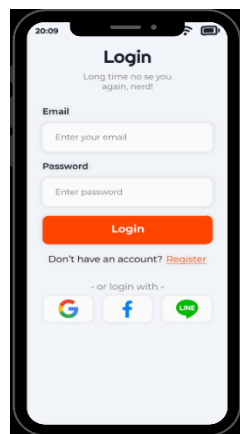
Halaman *Register* dirancang untuk memfasilitasi pengguna baru dalam melakukan pendaftaran akun secara mandiri. Antarmuka ini mengedepankan kemudahan akses dengan menyediakan kolom input email dan kata sandi yang dilengkapi dengan konfirmasi pengulangan sandi guna menjamin keamanan data.



Gambar 2 Register

c) Login

Halaman *Login* berfungsi sebagai gerbang masuk bagi pengguna yang telah memiliki kredensial akun.

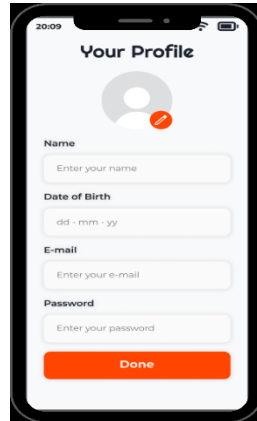


Gambar 3 Login

d) Profile

Segera setelah tahap autentikasi berhasil, pengguna akan diarahkan menuju halaman *profile* untuk melakukan personalisasi identitas digital. Pada tahapan ini, pengguna diminta melengkapi informasi dasar yang meliputi Nama Lengkap, Tanggal Lahir, serta verifikasi ulang data kontak. Desain pada halaman ini menonjolkan fitur

unggah foto profil dengan visual yang kontras, memberikan kesan kepemilikan pribadi bagi setiap mahasiswa. Setelah seluruh kolom input terisi secara akurat, pengguna dapat menekan tombol “Done” yang mencolok secara visual untuk mengunci data profil.



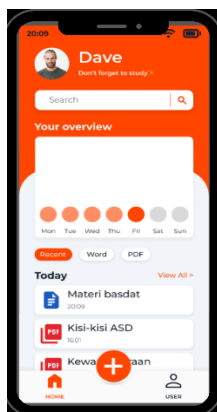
Gambar 4 Profile

e) Home

Halaman *Home* atau *Main Dashboard* dirancang sebagai pusat kendali utama bagi mahasiswa dalam mengelola materi literasi mereka. Antarmuka ini mengusung konsep visual yang energik dengan dominasi warna orange pada bagian *header* yang memuat informasi profil pengguna secara personal. Desain ini difokuskan pada kemudahan akses melalui beberapa elemen kunci sebagai berikut:

- i. Search bar & Your Overview: Di bagian atas, terdapat kolom pencairan yang intuitif untuk mempercepat penemuan dokumen secara spesifik. Di bawahnya, fitur *Your Overview* menyajikan kartu ringkasan aktivitas mingguan yang divisualisasikan dengan indikator hari (*Monday-Sunday*).
- ii. Filter Katerogi & Recent Files : Aplikasi menyediakan sistem filtrasi dokumen berdasarkan tipe berkas, seperti Word dan Pdf, serta kategori Recent untuk mengakses dokumen yang terakhir dibuka. Pada bagian “Today”, daftar berkas seperti “Materi Basdat” dan “Kisi-kisi ASD” ditampilkan dalam bentuk card yang bersih, lengkap dengan keterangan waktu unggah guna memudahkan manajemen prioritas belajar.
- iii. Floating Action Button : Fitur yang paling menonjol pada halaman ini adalah tombol tambah/plus berwarna orange berukuran besar di bagian tengah bawah. Tombol ini berfungsi sebagai akses utama bagi pengguna untuk mengunggah dokumen baru yang ingin dikonversi menjadi audio.

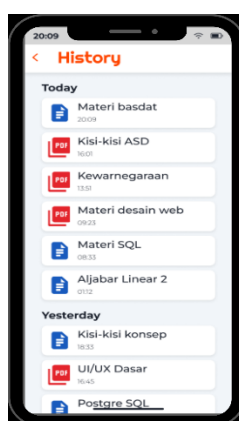
- iv. Navigation Bar : Sistem navigasi bawah dirancang sangat minimalis, hanya terdiri dari menu home dan user, guna memastikan fokus pengguna tetap terjaga pada konten materi literasi utama tanpa gangguan elemen visual yang berlebihan.



Gambar 5 Home

f) History

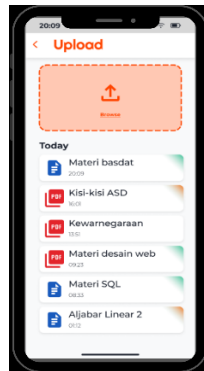
Halaman *History* dirancang sebagai pusat arsip digital yang memungkinkan mahasiswa untuk meninjau kembali seluruh riwayat dokumen yang telah diunggah dan dikonversi sebelumnya. Halaman ini diakses secara instan dengan menekan opsi “View All” pada bagian *Today* di *main dashboard* atau *home*. Fokus utama dari antarmuka ini adalah penyajian data yang dikelompokkan secara kronologis, seperti kategori “*Today*” dan “*Yesterday*”, guna memudahkan mahasiswa dalam melacak progress atau aktivitas mereka.



Gambar 6 History

g) Upload

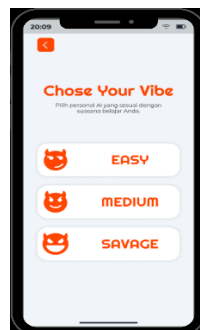
Halaman *Upload* dirancang sebagai fitur utama bagi pengguna untuk memasukkan dokumen yang akan diproses ke dalam format audio. Antarmuka ini menonjolkan area untuk klik atau browse yang sangat dominan dengan dashed line dan icon unggah berwarna orange yang intuitif. Selain area unggah utama, halaman ini juga menyajikan daftar “Recent” yang memuat berkas-berkas terakhir yang telah diproses oleh pengguna.



Gambar 7 Upload

h) Choose Vibe

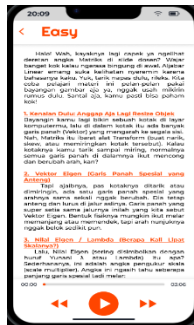
Halaman *Choose Vibe* merupakan fitur personalisasi utama yang merealisasikan konsep keunggulan aplikasi PAHAMIN dalam hal fleksibilitas gaya bahasa. Pada tahapan ini, pengguna diarahkan untuk memilih karakter suara atau *personal AI* yang paling sesuai dengan suasana belajar mereka melalui tiga pilihan tingkatan yang unik. Penggunaan istilah “*Vibe*” dan visualisasi icon karakter yang ekspresif bertujuan untuk membangun kedekatan emosional dengan pengguna, sehingga proses pemilihan persona suara terasa lebih menyenangkan dan interaktif daripada asisten suara pada umumnya. Tiga mode utama yang disediakan yaitu easy, medium, dan savage.



Gambar 8 Choose Vibe

i) Explainer

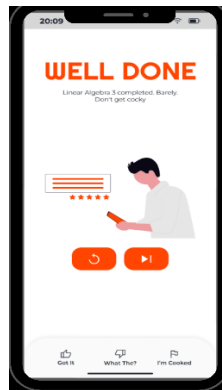
Halaman *Explainer* merupakan inti dari solusi PAHAMIN yang mengintegrasikan teks hasil simplifikasi AI dengan kontrol audio interaktif dalam satu antarmuka yang koheren. Desain ini memprioritaskan keterbacaan melalui hierarki tipografi yang jelas serta penekanan warna pada istilah-istilah kunci guna membantu mahasiswa menangkap poin utama materi secara instan. Pada bagian bawah layar, pemutar audio dengan kontrol yang kontras diletakkan untuk mendukung pengalaman belajar auditori yang fleksibel dan mudah dioperasikan meski dalam kondisi mobilitas tinggi. Secara keseluruhan, perancangan halaman ini bertujuan untuk mereduksi beban kognitif pengguna dengan mengubah format literatur yang kaku menjadi konten edukatif yang lebih santai dan komunikatif.



Gambar 9 Explainer

j) Rating Feedback

Halaman *Rating Feedback* sebagai sarana evaluasi interaktif untuk mengukur sejauh mana mahasiswa memahami materi yang baru saja diselesaikan. Desain antarmuka menggunakan gaya khas rekan sebaya untuk menciptakan suasana santai dan mengurangi beban mental pasca-belajar. Fungsi utamanya meliputi sistem penilaian serta tombol umpan balik seperti “Got It”, “What The?”, dan “I’m Cooked” sebagai bentuk validasi jujur pengguna terhadap kejelasan AI.



Gambar 10 Rating Feedback

Testing

Tahapan *testing* dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan interaksi serta kelancaran pengguna saat mengeksplorasi *prototype* Figma aplikasi PAHAMIN. Tahap *testing* ini menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) yang melibatkan 7 orang responden dari kalangan mahasiswa Generasi Z sebagai perwakilan target pengguna. Setiap responden diminta menyelesaikan 5 skenario tugas (*task*) utama, mulai dari proses *register* hingga pemberian *feedback*. Setelah menyelesaikan setiap tugas, responden memberikan penilaian tingkat kemudahan menggunakan skala berkisar antara angka 1 (sangat sulit) hingga 7 (sangat mudah).

Adapun rincian *task* yang diuji meliputi:

- a) Task 1: Melakukan proses pendaftaran (*Register*) dan juga *Login*.
- b) Task 2: Mengunggah dokumen/file materi kuliah (format PDF atau Word) pada halaman *upload*.
- c) Task 3: Memilih *Voice Persona* pada halaman *Choose Your Vibe* (*Easy*, *Medium*, atau *Savage*).
- d) Task 4: Mengoperasikan *Audio Player*.
- e) Task 5: Memberikan umpan balik penilaian tingkat pemahaman materi pada halaman *Rating Feedback* (tombol “*Got It*”, “*What The?*”, atau “*I’m Cooked*”).

Tabel 4. Hasil Usability Testing

Task	Responden1	Responden2	Responden3	Responden4	Responden5	Responden6	Responden7	Rata-rata
1	5,0	6,0	5,0	6,5	6,0	6,0	5,0	5,64
2	6,5	7,0	6,0	6,5	5,5	7,0	6,5	6,43
3	7,0	6,5	7,0	6,5	6,5	7,0	6,5	6,71
4	7,0	7,0	6,5	7,0	6,5	7,0	6,5	6,79
5	7,0	7,0	6,5	7,0	7,0	7,0	6,5	6,86

Berdasarkan tabel hasil *usability testing* Tabel 4, perolehan skor rata-rata untuk seluruh *task* berkisar antara 5,64 hingga 6,86 dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 6,49 dari skala 7,00. Angka ini berada di atas ambang batas standar *usability* (5,50) yang membuktikan bahwa antarmuka aplikasi PAHAMIN dikategorikan sangat mudah dioperasikan. Skor *Task 1 (register dan login)* sebesar 5,64 mencerminkan proses awal yang cukup adaptif, sementara peningkatannya hingga skor 6,86 pada *Task 5* menunjukkan bahwa alur utama aplikasi seperti eksplorasi fitur *Voice Persona* dan *Audio Player* memberikan pengalaman pengguna yang sangat intuitif dan memuaskan bagi mahasiswa Generasi Z.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh proses dan pengembangan desain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi PAHAMIN berhasil menjawab tantangan literasi akademik yang selama ini menjadi hambatan utama bagi mahasiswa Generasi Z. Melalui integrasi fitur unggah dokumen yang dipadukan dengan transformasi bahasa berbasis AI, aplikasi ini mampu mereduksi beban kognitif dan kejenuhan yang muncul akibat diksi yang terlalu kaku. Keberadaan pilihan *voice persona* mulai dari mode *Easy* hingga *Savage* memberikan dimensi baru dalam proses belajar yang lebih personal, santai, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan adanya sinkronisasi antara teks dan audio interaktif, PAHAMIN tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu baca teknis, tetapi juga menjadi solusi inovatif yang meningkatkan efektivitas penyerapan informasi sekaligus mengatasi kendala kelelahan visual mahasiswa di tengah tuntutan akademik yang tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Anjarwati, R., et al. (2023). Efektivitas Teknologi Text-to-Speech dalam Memperkuat Literasi Digital melalui Fleksibilitas Audio. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1), 12-25.
- Firmansyah, R. (2023). Peran Teknologi AI dalam Transformasi Media Pembelajaran Modern. *Jurnal Pengabdian Masyarakat JOMPARND*, 3(1), 34-42.
- Gunawan, I. M. (2024). Analisis Preferensi Generasi Z Terhadap Penggunaan Bahasa Gaul di Media Sosial. *Jurnal Widya Udayana*, 12(1), 67-78.
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. *Jurnal Informatika*, Universitas Islam Indonesia.
- Patmisari, A., & Dwiningrum, S. I. A. (2025). Karakteristik Psikologis Generasi Z: Responsivitas terhadap Informasi Instan dan Dinamis di Era Digital. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 14(1), 45-58.
- Santoso, M. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *ResearchGate Publication*, 1-10.
- Wibowo, A. (2020). Analisis Beban Kognitif Pembaca Dalam Mengonsumsi Teks Digital. *Jurnal Psikologi Undip*, 19(2), 145-156.