



Transformasi Digital Pengelolaan Arsip dan Peningkatan Literasi Teknologi di Pondok Pesantren Miftahunnajah

Suparyanto¹, Aris Badaruddin Thoha², Andri Syafrianto³, Muhammad Zainal Arifin⁴, Afif Ismail^{5*}, Muhammad Habib Dwi Putra⁶

Program Studi Informatika, STMIK El Rahma Yogyakarta
afifismail021@gmail.com*

Article History:

Received : 01-02-2025

Revised : 05-03-2025

Accepted : 08-03-2025

Publish : 08-03-2025

Kata Kunci: pengarsipan digital; ARTERI; model iterasi; literasi digital; pengabdian masyarakat

Keywords: digital archiving; ARTERI; iterative model; digital literacy; community service

Abstrak: Transformasi digital dalam pengelolaan arsip dan pelatihan literasi teknologi menjadi kebutuhan penting di lingkungan pendidikan, khususnya di pesantren. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa jurusan informatika STMIK El Rahma Yogyakarta ini bertujuan untuk mengimplementasikan e-arsip ARTERI sebagai solusi digital dalam pengelolaan arsip di Pondok Pesantren Miftahunnajah Sleman serta mengintegrasikannya dengan pelatihan software digital seperti Canva, Figma dan Construct. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model iterasi, yang memungkinkan evaluasi dan perbaikan sistem secara bertahap berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi e-arsip ARTERI berhasil meningkatkan efisiensi pencarian dokumen dan mengurangi ketergantungan pada dokumen fisik, serta meningkatkan ketepatan dalam manajemen arsip Sementara itu, pelatihan software digital meningkatkan keterampilan teknologi santri, khususnya dalam desain grafis, pembuatan media pelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam aktivitas akademik mereka. Kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan infrastruktur yang berhasil diatasi dengan strategi peningkatan infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan. Rekomendasi dari penelitian ini adalah optimalisasi lanjutan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung efisiensi administrasi serta peningkatan keterampilan digital di lingkungan pesantren agar lebih siap menghadapi tantangan era digital.

Abstract: The digital transformation in archive management and technology literacy training has become essential in educational institutions, particularly in Islamic boarding schools. This community service activity carried out by students majoring in informatics at STMIK El Rahma Yogyakarta aims to implement ARTERI e-archives as a digital solution for managing archives at the Miftahunnajah Sleman Islamic Boarding School and integrating it with digital software training such as Canva, Figma, and Construct. The research employs an iterative model that enables continuous evaluation and sistem improvement based on user feedback. The results indicate that implementing the ARTERI e-archive significantly improves document retrieval efficiency, reduces reliance on

physical documents, and enhances precision in archive management. Meanwhile, digital software training enhances student's technological skills, particularly in graphic design, digital learning media development and technology utilization in academic activities. Challenges include limited infrastructure, which were addressed through infrastructure enhancements and continuous training. This study recommends further optimization of digital technology utilization support administrative efficiency and enhance digital skills in islamic boarding school environments, ensuring they are better prepared for the digital era.

Pendahuluan

Transformasi digital telah menjadi kebutuhan mendesak di berbagai sektor, termasuk pendidikan[1]. Lembaga pendidikan, terutama pesantren, menghadapi tantangan dalam pengelolaan arsip secara manual yang sering kali memakan waktu dan rentan terhadap kehilangan dokumen[2].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak pesantren, ditemukan beberapa permasalahan utama. Proses pencarian arsip yang lama dan tidak efisien menjadi kendala utama karena masih dilakukan secara manual. Selain itu, kurangnya keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak digital untuk mendukung pembelajaran dan pengelolaan arsip menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal. Keterbatasan dalam akses teknologi dan rendahnya literasi digital menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan teknologi informasi secara optimal[3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa solusi ditawarkan yakni dengan mengimplementasikan e-arsip menggunakan ARTERI sebagai upaya digitalisasi pengelolaan arsip untuk meningkatkan efisiensi administrasi dan untuk mempermudah pencarian dokumen serta melaksanakan pelatihan literasi digital sebagai pengingat bahwa pelatihan literasi digital juga sangat penting[4] untuk meningkatkan keterampilan siswa di era digital. Adapun jenis pelatihan teknologi yang hendak dilaksanakan di Pondok Pesantren Miftahunnajah Sleman antara lain, Construct, Figma dan Canva.

Software ARTERI merupakan sebuah OSS (Open Source Software) berbasis web untuk memenuhi kebutuhan penyimpanan arsip yang berjumlah banyak maupun sedikit dengan fitur yang cukup lengkap. ARTERI sangat cocok digunakan untuk perusahaan yang memiliki arsip atau dokumen digital[5]. Software ARTERI nantinya akan membantu dalam pengelolaan data arsip sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengelola arsip. Kemudian, pelatihan software Construct diberikan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam pembuatan game sederhana. Hal tersebut dikarenakan software Construct adalah sebuah software berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh perusahaan bernama Scirra. Software Construct tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus karena semua perintah yang digunakan diatur dalam *Eventsheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*[6]. Di sisi lain, pelatihan software Canva dan Figma juga diberikan untuk mengembangkan skill dalam hal desain grafis. Adapun software Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam fitur dan template desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran[7]. Software Figma merupakan sebuah editor grafis yang digunakan untuk mendesain serta sebagai alat prototyping dengan berbasis web[8] yang dapat

membantu santri dalam memahami desain serta dunia UI dan UX[9]. Dalam proses pelaksanaannya, proses pengembangan dilakukan menggunakan model iterasi untuk memastikan hasil yang optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna[10].

Sistem e-arsip ARTERI yang diterapkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan dokumen dan dapat berjalan dengan optimal. Selain itu, pelatihan literasi digital diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan santri dalam dunia digital.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh mahasiswa informatika STMIK El Rahma Yogyakarta di Pondok Pesantren Miftahunnajah. Kegiatan ini dirancang secara bertahap sesuai dengan model iterasi, yang memungkinkan perbaikan dan penyesuaian berkelanjutan berdasarkan evaluasi di setiap siklus. Adapun pada kegiatan ini dibagi menjadi lima tahap, antara lain:

1. Tahap Perencanaan dan Analisis

Kegiatan ini diawali oleh tahap perencanaan dan analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait sistem pengarsipan digital dan program pelatihan. Dalam tahap ini, dilakukan survei terhadap kondisi aktual, wawancara dengan pengelola pesantren, serta pemetaan kendala dan peluang dalam implementasi teknologi.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, rancangan awal sistem e-arsip ARTERI dan modul pelatihan perangkat lunak disusun. Prototipe sistem dibuat untuk menguji kelayakan teknisnya sebelum diterapkan sepenuhnya, sementara materi pelatihan dirancang agar sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan santri.

3. Tahap Implementasi

Tahap implementasi mencakup pengembangan sistem secara penuh dan pelaksanaan pelatihan untuk santri. Proses ini melibatkan pemasangan perangkat lunak ARTERI, pelatihan penggunaan Canva, Figma dan Construct.

4. Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian, sistem e-arsip yang telah diterapkan diuji untuk memastikan kinerjanya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Uji coba dilakukan dengan mengukur kecepatan akses, keakuratan pencarian arsip, serta efektifitas fitur yang tersedia. Di sisi lain, efektivitas pelatihan dievaluasi melalui observasi secara langsung di lapangan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi berfokus pada pengumpulan umpan balik dari pengguna mengenai kinerja sistem dan hasil pelatihan. Proses ini melibatkan wawancara guna mengetahui sejauh mana program telah memberikan dampak yang diharapkan. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk iterasi berikutnya agar sistem dan program pelatihan dapat terus ditingkatkan.

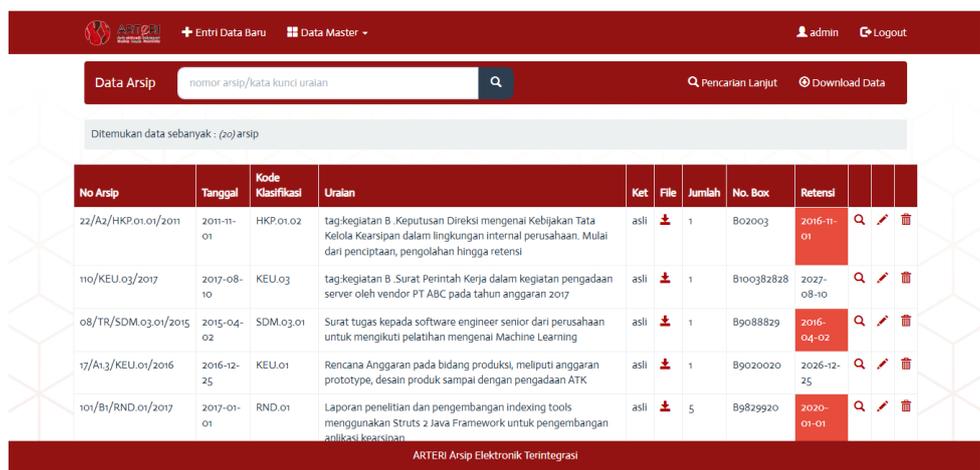
Hasil dan Pembahasan

Hasil implementasi e-arsip dan pelatihan literasi digital melalui dua iterasi menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam fungsionalitas sistem serta peningkatan pemahaman peserta terhadap perangkat lunak yang diajarkan [11]. Pada iterasi pertama, sistem e-arsip memungkinkan pengguna untuk mencari arsip berdasarkan satu tanggal tertentu, sehingga pencarian masih terbatas dalam ruang lingkup waktu yang sempit. Dalam aspek pelatihan, pengenalan perangkat lunak dilakukan secara mendasar. Pada Construct, santri diperkenalkan dengan antarmuka dasar serta konsep sprite, yang kemudian diterapkan dalam proyek akhir berupa game sederhana. Dalam Figma, santri mulai memahami struktur antarmuka dan memulai desain awal untuk dikembangkan lebih lanjut. Sementara itu, pada Canva, santri diberikan waktu untuk eksplorasi mandiri setelah pengenalan fitur dasar, diakhiri dengan proyek praktik. Pada iterasi kedua, sistem e-arsip ditingkatkan dengan fitur pencarian berdasarkan rentang tanggal, memberikan fleksibilitas yang lebih baik pada pencarian arsip. Peningkatan juga terjadi dalam materi pelatihan. Pada Construct, ditambahkan contoh langsung dari eventsheet serta latihan tambahan untuk memperdalam pemahaman logika pemrograman. Modul Figma diperbaiki agar lebih sederhana namun tetap mencakup seluruh materi yang diperlukan, sementara dalam Canva, materi tambahan diberikan untuk memperkaya proyek akhir peserta. Iterasi ini menunjukkan adanya perbaikan yang berkelanjutan dalam sistem dan pelatihan, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan efisiensi administrasi dan literasi digital di lingkungan pesantren. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Choiriyah F & Dwi Lestari G (2025) yang menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital dalam lingkungan pesantren dapat membantu santri lebih siap menghadapi era teknologi.



Gambar 1. Halaman Login

Halaman login berfungsi sebagai gerbang utama untuk mengakses sistem e-arsip, memastikan hanya pengguna yang berwenang yang dapat masuk. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan username dan password yang telah terdaftar dalam database. Sistem telah dilengkapi dengan validasi input untuk mencegah kesalahan, seperti kolom yang dibiarkan kosong atau data yang tidak sesuai. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, sistem akan menampilkan pesan peringatan untuk membantu pengguna mengoreksi input mereka. Dengan mekanisme control akses ini, keamanan data arsip dapat terjaga.

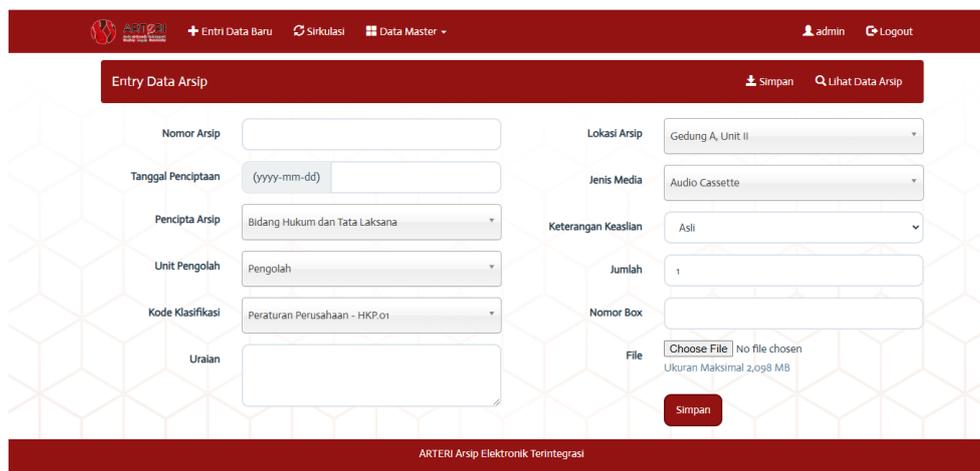


The screenshot shows the ARTERI dashboard with a search bar and a table of document records. The table has columns for No Arsip, Tanggal, Kode Klasifikasi, Uraian, Ket, File, Jumlah, No. Box, and Retensi. The data is as follows:

No Arsip	Tanggal	Kode Klasifikasi	Uraian	Ket	File	Jumlah	No. Box	Retensi			
22/A2/HKP.01.01/2011	2011-11-01	HKP.01.02	tag.kegiatan B. Keputusan Direksi mengenai Kebijakan Tata Kelola Kearsipan dalam lingkungan internal perusahaan. Mulai dari penciptaan, pengolahan hingga retensi	asli		1	B02003	2016-11-01			
110/KEU.03/2017	2017-08-10	KEU.03	tag.kegiatan B. Surat Perintah Kerja dalam kegiatan pengadaan server oleh vendor PT ABC pada tahun anggaran 2017	asli		1	B1003828	2027-08-10			
08/TR/SDM.03.01/2015	2015-04-02	SDM.03.01	Surat tugas kepada software engineer senior dari perusahaan untuk mengikuti pelatihan mengenai Machine Learning	asli		1	B908829	2016-04-02			
17/A13/KEU.01/2016	2016-12-25	KEU.01	Rencana Anggaran pada bidang produksi, meliputi anggaran prototype, desain produk sampai dengan pengadaan ATK	asli		1	B9020020	2026-12-25			
101/B1/RND.01/2017	2017-01-01	RND.01	Laporan penelitian dan pengembangan indexing tools menggunakan Struts 2 Java Framework untuk pengembangan aplikasi kearsipan	asli		5	B9829920	2020-01-01			

Gambar 2. Halaman Dashboard

Halaman dashboard berfungsi sebagai pusat kontrol utama dalam sistem e-arsip, dimana pengguna dapat mengakses berbagai fitur yang berkaitan dengan pengelolaan arsip. Pada halaman ini, tersedia fitur pencarian arsip, entri data, pengelolaan data master, serta opsi logout untuk mengakhiri sesi pengguna dengan aman. Selain itu, dashboard juga menampilkan ringkasan informasi arsip yang telah diinputkan, termasuk nomor arsip, tanggal, kode klasifikasi, uraian, serta keterangan arsip. Untuk mempermudah akses dan pengelolaan, sistem menyediakan tombol unduh arsip, informasi jumlah arsip yang tersimpan, serta nomor box jika tersedia. Selain itu, tersedia juga fitur retensi arsip serta opsi untuk mengedit, menghapus atau melihat detail informasi arsip secara lebih lengkap. Dengan tampilan yang informatif dan fitur yang lengkap, halaman dashboard mempermudah admin dalam mengelola dan memantau keseluruhan arsip secara efisien.

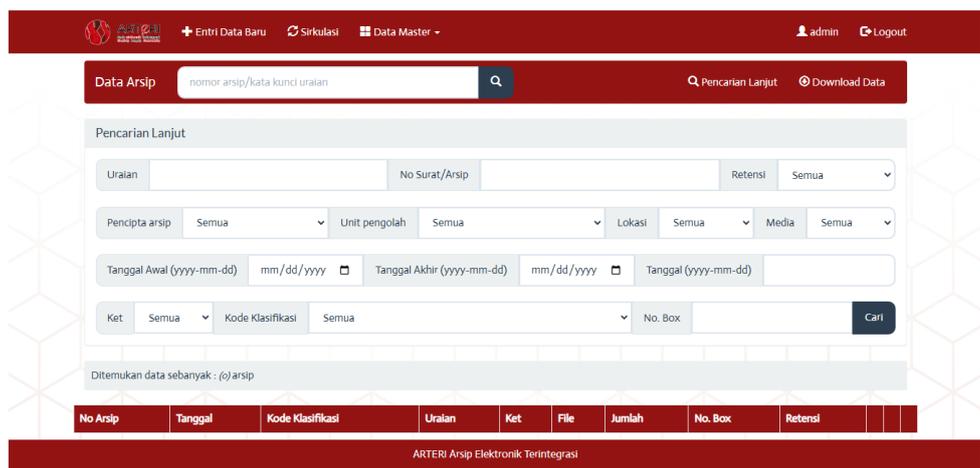


The screenshot shows the ARTERI input data form for document entry. The form has the following fields:

- Nomor Arsip:
- Tanggal Penciptaan:
- Pencipta Arsip:
- Unit Pengolah:
- Kode Klasifikasi:
- Uraian:
- Lokasi Arsip:
- Jenis Media:
- Keterangan Keaslian:
- Jumlah:
- Nomor Box:
- File: No file chosen
Ukuran Maksimal 2,098 MB
-

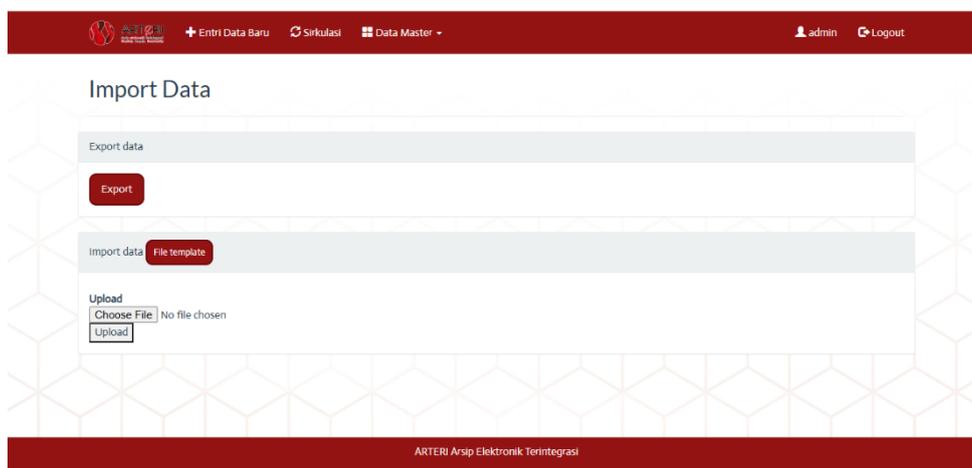
Gambar 3. Halaman Input Data Arsip

Halaman input data dokumen dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menambahkan arsip baru ke dalam sistem e-arsip. Pada halaman ini, tersedia formulir yang memungkinkan pengguna untuk mengisi berbagai informasi penting terkait dokumen, seperti judul dokumen, tanggal dokumen, serta kategori dokumen yang sesuai. Selain itu, terdapat fitur unggah file yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan dokumen dalam format digital agar dapat diakses dan dikelola dengan lebih mudah. Dengan adanya halaman ini, proses pencatatan arsip menjadi lebih terstruktur dan efisien.



Gambar 4. Halaman Pencarian

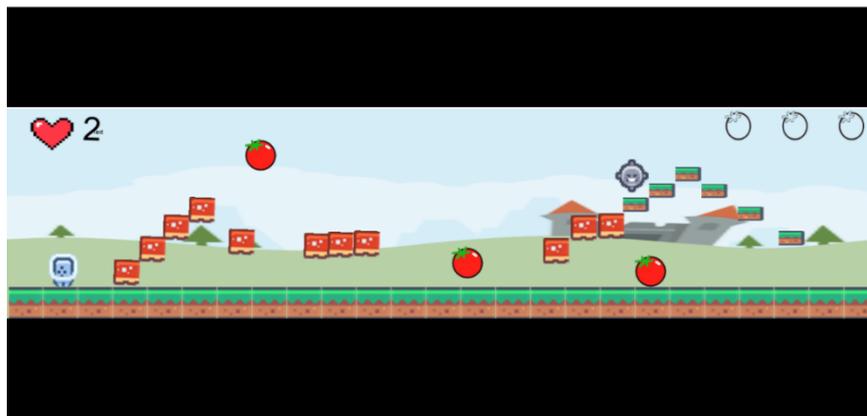
Halaman pencarian pada sistem e-arsip dikembangkan secara bertahap untuk meningkatkan kemudahan dalam menemukan arsip yang tersimpan. Pada iterasi pertama, fitur pencarian memungkinkan pengguna untuk mencari arsip berdasarkan kata kunci, kategori, serta satu tanggal tertentu, memberikan kemudahan dalam menelusuri dokumen yang relevan. Namun, pencarian masih terbatas pada satu titik waktu, sehingga fleksibilitas dalam pencarian data masih perlu ditingkatkan. Pada iterasi kedua, dilakukan penyempurnaan dengan menambahkan fitur pencarian berdasarkan rentang waktu. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat memasukkan dua tanggal untuk mendapatkan hasil pencarian yang lebih luas, tetapi tetap memiliki opsi untuk mencari berdasarkan satu tanggal saja jika diperlukan. Peningkatan ini memberikan fleksibilitas lebih baik pada pencarian arsip dan memastikan bahwa sistem mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam mengelola data arsip secara lebih efisien.



Gambar 5. Halaman Laporan Arsip

Halaman laporan arsip berfungsi sebagai fasilitas utama untuk mengelola dokumentasi arsip dalam bentuk digital. Pada halaman ini, pengguna diberikan opsi untuk mengekspor data arsip sehingga dapat disimpan atau digunakan sebagai dokumen pendukung administrasi. Selain itu, tersedia fitur impor data arsip yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan arsip dalam jumlah besar secara lebih efisien. Dengan adanya fitur ini, pengelolaan arsip menjadi lebih praktis dan terstruktur, memastikan

bahwa data dapat diakses dan dipindahkan dengan mudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 6. Dokumentasi Proyek Akhir Pelatihan Construct

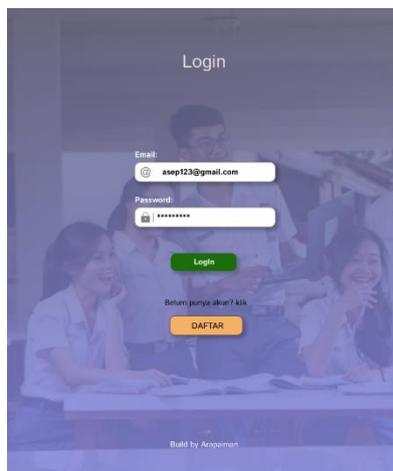
Pada iterasi pertama pelatihan Construct, materi diberikan meliputi pengenalan terhadap antarmuka Construct, pengenalan berbagai alat dasar yang tersedia dan pembuatan proyek akhir berupa game sederhana. Meskipun sebagian besar santri dapat menyelesaikan proyek mereka, beberapa di antaranya mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan event sheet, yang berfungsi sebagai dasar logika permainan sehingga pada iterasi kedua, modul pelatihan diperbarui dengan penambahan contoh langsung yang lebih banyak dan latihan tambahan untuk memudahkan pemahaman. Perbaikan ini terbukti efektif, karena semua siswa berhasil menyelesaikan proyek akhir mereka dengan baik, dengan bimbingan yang lebih intensif dari pengajar, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan.



Gambar 7. Proyek Akhir Pelatihan Canva

Pada pelatihan Canva, materi yang diberikan pada iterasi pertama berfokus pada pengenalan fitur yang tersedia di Canva, serta pemberian tugas praktik sebagai penerapan dari materi yang telah dipelajari. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa peserta dapat mengimplementasikan materi dengan baik, yang memungkinkan mereka untuk melanjutkan ke tahap proyek akhir dengan baik. Pada iterasi kedua, modul pelatihan dikembangkan dengan penambahan materi yang lebih mendalam, yang kemudian langsung diterapkan dalam proyek akhir. Peningkatan pemahaman peserta terlihat jelas, karena

mereka mampu menghasilkan karya kreatif yang sesuai dengan ketentuan proyek akhir yang diberikan.



Gambar 8. Proyek Akhir Pelatihan Figma

Materi yang diajarkan pada iterasi pertama pelatihan Figma meliputi pengenalan antarmuka software Figma, serta praktik langsung dalam pembuatan desain dan pembuatan prototype. Meskipun peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik, kendala waktu membuat tidak semua materi dapat disampaikan secara maksimal. Hal ini menyebabkan pelatihan perlu dilanjutkan pada sesi berikutnya agar semua konsep dapat dipahami. Pada iterasi kedua, modul pelatihan direvisi dengan menyederhanakan materi dan memastikan bahwa semua topik yang diperlukan untuk proyek dapat disampaikan dengan baik. Dengan perbaikan tersebut, hasil pelatihan menunjukkan bahwa semua materi dapat dipahami oleh peserta tanpa memerlukan penambahan sesi pelatihan lebih lanjut.

Dalam pelaksanaan pelatihan, pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim instruktur yang terdiri dari beberapa orang, sehingga setiap peserta mendapatkan bimbingan yang optimal. Para santri diberikan kesempatan untuk mencoba mengerjakan proyek secara mandiri dengan arahan dari instruktur, untuk memastikan bahwa pemahaman mereka terhadap materi dapat diaplikasikan dalam praktik nyata.



Gambar 9. Pendampingan Pelatihan Oleh Beberapa Instruktur



Gambar 10. Partisipasi Siswa Dalam Pelatihan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dari tahap perancangan hingga evaluasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi sistem pengarsipan digital menggunakan ARTERI memberikan dampak positif terhadap efisiensi pengelolaan data dengan fitur pencarian tambahan parameter rentang tanggal yang mempermudah akses dan fleksibilitas dalam menemukan dokumen. Selain itu, pelatihan menggunakan Construct, Figma dan Canva berhasil memberikan feedback positif, dimana peserta dapat menguasai keterampilan baru dalam pembuatan game sederhana, desain antarmuka (UI/UX), dan karya kreatif. Perbaikan modul pada iterasi kedua terbukti meningkatkan pemahaman santri, baik dalam hal penggunaan eventsheet dan logika dasar untuk Construct, efisiensi waktu dalam pelatihan Figma, serta pengembangan karya kreatif dengan Canva. Pendekatan model iteratif yang diterapkan dalam pengembangan sistem dan modul pelatihan memungkinkan proses penyempurnaan bertahap, sehingga menghasilkan solusi yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengakuan/Acknowledgements

Kami mahasiswa pengabdian, ingin mengucapkan terimakasih atas dukungan moral dan materi yang diberikan oleh STMIK El Rahma serta pihak Pondok Pesantren Miftahunnajah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kami menyadari tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak tersebut, kegiatan dan penelitian pengabdian masyarakat yang kami lakukan tidak akan berjalan dengan lancar dan mencapai keberhasilan seperti yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- [1] F. Choiriyah and G. D. Lestari, "Strategies for Digital Transformation in Madrasah Education for Institutional Excellence," *Academia Open*, vol. 10, pp. 6–10, Oct. 2025.
- [2] M. Agustine, Aminudin, D. S. Rejeki, H. S. Wahyuni, and E. Abinowi, "Transformasi Ekonomi Desa melalui Manajemen Arsip Digital: Implementasi di Desa Karyawangi Kabupaten Bandung Barat," *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, vol. 6, pp. 829–835, Sep. 2024, doi: 10.37034/infec.v6i4.966.
- [3] L. Uri, S. Fachruddin, and J. Nangi, "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK

PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI DAN EKONOMI MASYARAKAT PESISIR: STUDI DI DESA PASIKUTA, KECAMATAN MAROBO," *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media*, vol. 2, no. 1, pp. 128–138, Sep. 2024.

[4] I. Rindaningsih and M. F. Khalilurrahman, "PENTINGNYA PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA YAYASAN MINHAJU SUNNAH SURABAYA," *Society: Jurnal Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 13, no. 2, pp. 33–39, Dec. 2022.

[5] C. M. Putri, "PERSEPSI PEGAWAI TERHADAP PEMANFAATAN SISTEM ARTERI UNTUK PENGELOLAAN ARSIP DI PT RELIFE PROPERTY DAN TINJAUANNYA MENURUT ISLAM," UNIVERSITAS YARSI, Yogyakarta, 2023.

[6] Akbar, "Apa itu Construct 2? | Pengertian Game Engine Construct 2 | Akbar Project." Accessed: Feb. 01, 2025. [Online]. Available: <https://akbarproject.com/apa-itu-construct-2/>

[7] A. Putri, B. Azzahra Arrasuli, and R. Putri Adelia, "MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA," Jakarta Barat.

[8] Herniyanti, M. A. F. Hafidin, E. Prasetya, Shabrina, R. Dewi, and V. Z. Kamila, "Analisis Perilaku Desainer dalam Memanfaatkan Software Figma untuk Mendesain," *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, vol. 1, no. 2, pp. 100–108, Nov. 2022, doi: 10.30872/atasi.v1i2.374.

[9] A. Harsel, R. Hadiya, K. Widyatmoko, N. Mulyahartantya, R. Darodjatuzzaki, and Z. A. Sukoco, "Eksplorasi Desain UI/UX Digital Siswa Menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang," *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 46–57, 2024.

[10] J. Martins, "Understanding the iterative process, with examples." Accessed: Feb. 01, 2025. [Online]. Available: <https://asana.com/resources/iterative-process>

[11] Y. Irawan Chandra, T. Ayem Lestari, and Kosdiana, "PENERAPAN MODEL ITERATIF DALAM MERANCANG APLIKASI E-TICKET PADA MASKAPAI PENERBANGAN 7-AIRWAYS BERBASIS WEB MOBILE," *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, vol. 14, no. 1, pp. 7–15, Feb. 2024.