

Pelatihan Dan Praktik Designing Digital Experience: Workshop UI/UX Design Dengan Figma

Jum Dapiokta¹, Wahid Saputro², Aisyah Putri Yuanis³,
Nur Agustina⁴, Komang Regina Prasetya⁵

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik dan Komputer, Prodi Informatika, Universitas Baturaja, ⁵PalComTech Baturaja
Jl. Ratu Penghulu No. 2301, Baturaja, Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan

*E-mail: jumdapiokta@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan dan praktik bertema “Designing Digital Experience: Workshop UI/UX Design dengan Figma” merupakan program yang diselenggarakan oleh Program Studi Informatika Universitas Baturaja sebagai upaya mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan desain digital sejak dini. Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan dan meningkatkan kompetensi mahasiswa semester IV dalam merancang antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) menggunakan perangkat lunak Figma, sebagai bekal awal sebelum menempuh mata kuliah UI/UX pada semester berikutnya. Pemateri kegiatan dihadirkan dari Institut PalComTech Baturaja, institusi yang memiliki kompetensi dan pengalaman tinggi di bidang teknologi informasi dan desain digital. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Juni 2026, selama kurang lebih 2 jam, bertempat di Laboratorium Software Universitas Baturaja, dan diikuti oleh 30 mahasiswa semester IV. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode pelatihan berbasis praktik (hands-on training) yang terdiri atas pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik terpandu pembuatan desain antarmuka sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar UI/UX Design dan berhasil mempraktikkan pembuatan desain sederhana menggunakan Figma, dengan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang tinggi sepanjang sesi berlangsung. Kegiatan ini terbukti efektif sebagai bekal awal bagi mahasiswa sebelum menghadapi mata kuliah UI/UX Design pada semester selanjutnya.

Kata Kunci : UI/UX Design, Figma, Pelatihan, Digital Experience, Hands-on Training

ABSTRACT

The training and practice activity themed “Designing Digital Experience: UI/UX Design Workshop with Figma” is a program held by the Informatics Study Program of Baturaja University to prepare students with digital design skills at an early stage. This activity aims to introduce and improve the competence of 4th-semester students in designing user interfaces (UI) and user experience (UX) using Figma, as an initial foundation before taking the UI/UX course in a later semester. The presenter was invited from PalComTech Institute Baturaja, an institution with strong competence and experience in information technology and digital design. The activity was held on Friday, June 19, 2026, for approximately 2 hours at the Software Laboratory of Baturaja University, and was attended by 30 fourth-semester students. The activity used a hands-on training method consisting of material presentation, demonstration, and guided practice in creating simple interface designs. The results show that participants were able to understand the basic concepts of UI/UX Design and successfully practiced creating simple designs using Figma, with high enthusiasm and engagement throughout the session. This activity proved effective as an early foundation for students before facing the UI/UX Design course in the following semester.

Keywords: UI/UX Design, Figma, Training, Digital Experience, Hands-on Training



Informasi Artikel

Submit 25 Juni 2026 | Diterima 15 Juli 2026 | Publish Online 31 Juli 2026

This is an open access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

DOI: <https://doi.org/10.71200/diasya.v2i1.291> | Published by Citra Air Nusantara



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang berlangsung secara cepat dari waktu ke waktu telah memberikan dampak besar terhadap perubahan mendasar dalam cara manusia menggunakan dan berinteraksi dengan perangkat teknologi dan layanan digital. Saat ini, kebutuhan industri teknologi informasi tidak hanya membutuhkan orang yang mampu membangun sistem secara teknis, tetapi juga individu yang dapat merancang tampilan dan pengalaman digital yang efektif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, keberadaan UI/UX Designer menjadi sangat strategis dan krusial untuk menciptakan produk digital yang berkualitas, fungsional, menarik, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.

User Interface (UI) Design merupakan bidang yang berfokus pada perancangan tampilan visual suatu produk digital berupa aplikasi atau website yang menarik melalui pengaturan elemen-elemen, seperti tata letak, pemilihan jenis huruf, kombinasi warna, ikon, serta berbagai elemen grafis lainnya. Di sisi lain, User Experience (UX) Design mencakup dimensi yang lebih luas, yaitu keseluruhan perjalanan dan perasaan pengguna selama menggunakan dan berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan digital, mulai dari kemudahan navigasi hingga tingkat kenyamanan saat berinteraksi. Perpaduan yang tepat antara UI dan UX yang dirancang dengan baik akan menghasilkan produk digital yang tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga efektif, mudah digunakan, dan memberikan nilai nyata bagi penggunanya.

Figma merupakan salah satu perangkat desain kolaboratif yang banyak digunakan di industri desain digital saat ini. Dengan sistem berbasis *cloud*, Figma memungkinkan banyak desainer bekerja secara bersama dalam waktu nyata (*real-time*), membuat prototipe interaktif, serta mengelola dan mendokumentasikan sistem desain (*design system*) secara efisien agar lebih rapi dan konsisten. Platform ini berbasis web (*cloud-based*) dan dapat langsung diakses melalui browser tanpa harus menginstal perangkat lunak tambahan terlebih dahulu, sehingga memberikan kemudahan dalam kegiatan pelatihan, proses pembelajaran, maupun pengembangan proyek. Popularitas dan kelengkapan fiturnya menjadikan Figma terus mendominasi pasar alat desain digital global yang paling banyak digunakan.

Menyadari pentingnya penguasaan keterampilan di bidang desain antarmuka, Program Studi Informatika Universitas Baturaja berupaya memberikan pengalaman dan bekal bagi mahasiswa dengan keterampilan desain digital untuk menghadapi perkembangan industri teknologi informasi. Mata kuliah UI/UX yang akan dihadapi mahasiswa pada semester berikutnya seringkali menjadi tantangan, khususnya bagi mereka yang belum pernah bersentuhan dan belum berpengalaman sama sekali dalam menggunakan perangkat desain seperti Figma. Oleh karena itu, program pelatihan ini dirancang dan diselenggarakan sebagai langkah persiapan awal untuk memperkenalkan konsep dan praktik dasar UI/UX kepada mahasiswa, sehingga

mereka dapat lebih siap dan percaya diri saat menghadapi mata kuliah tersebut di kemudian hari.

Untuk memastikan pelaksanaan pelatihan dapat memberikan hasil yang maksimal dan berjalan secara optimal, Program Studi Informatika Universitas Baturaja mengundang dan menghadirkan narasumber dari Institut PalComTech Baturaja, yang memiliki keahlian dan pengalaman luas di bidang UI/UX Design serta teknologi digital. Kolaborasi antara dua institusi pendidikan tinggi di wilayah Baturaja ini diharapkan dapat mendukung proses berbagi pengetahuan secara lebih optimal dan berdampak nyata bagi pemahaman peserta terhadap konsep dan praktik desain antarmuka.

Artikel ini memaparkan pelaksanaan, metodologi, hasil, serta evaluasi dari kegiatan pelatihan Workshop UI/UX Design dengan Figma yang dilaksanakan pada Jumat, 19 Juni 2026, di Laboratorium Software Informatika Universitas Baturaja.

Menurut Norman dan Nielsen (2010), *User Experience* mencakup semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanan, dan produknya. Definisi ini menegaskan bahwa UX bukan sekadar tentang tampilan visual, melainkan tentang keseluruhan ekosistem pengalaman yang dirasakan pengguna. Hartson dan Pyla (2019) dalam bukunya *The UX Book* mendefinisikan UX design sebagai proses terstruktur untuk menciptakan artefak yang menghasilkan pengalaman pengguna yang bermakna, berguna, dan dapat digunakan. Berbagai studi industri menunjukkan bahwa investasi pada kualitas UX cenderung memberikan dampak positif terhadap kinerja bisnis, baik melalui peningkatan konversi, efisiensi pengembangan produk, maupun loyalitas pengguna. Temuan ini menegaskan bahwa investasi pada desain UX yang berkualitas merupakan keputusan bisnis yang menguntungkan bagi perusahaan teknologi maupun non-teknologi.

Figma merupakan salah satu perangkat desain kolaboratif yang banyak digunakan di industri desain digital saat ini. Figma didirikan pada tahun 2012 oleh Dylan Field dan Evan Wallace, dan mulai diluncurkan secara publik sebagai alat desain berbasis browser pada tahun 2016. Dengan sistem berbasis cloud, Figma memungkinkan banyak desainer bekerja secara bersama dalam waktu nyata (real-time), membuat prototipe interaktif, serta mengelola dan mendokumentasikan sistem desain (design system) secara efisien agar lebih rapi dan konsisten. Keunggulan utama Figma terletak pada kemampuan kolaborasi real-time-nya, yang memungkinkan beberapa desainer bekerja secara bersamaan dalam satu file tanpa risiko konflik versi (Buley, 2021), sehingga sangat berbeda dari perangkat desain konvensional seperti Adobe Photoshop atau Sketch yang bersifat single-user. Berdasarkan data industri, Figma digunakan oleh lebih dari 4 juta desainer di seluruh dunia, dengan tingkat adopsi yang terus meningkat terutama di kalangan tim produk dan startup teknologi. Fitur-fitur unggulan Figma seperti Auto Layout, Component, Variant, dan Prototyping interaktif memungkinkan desainer menciptakan prototipe fidelitas tinggi yang dapat langsung diuji pada pengguna nyata.

Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) dan Piaget (1952) menekankan bahwa individu membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan interaksi dengan lingkungannya. Prinsip ini menjadi landasan pedagogis utama dalam pendekatan hands-on training atau pelatihan berbasis praktik. Kolb (1984) mengembangkan teori ini lebih lanjut melalui model Experiential Learning Cycle, yang menggambarkan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika seseorang melewati siklus: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Model "Cone of Experience" yang dikemukakan oleh Dale (1969) menggambarkan bahwa pengalaman belajar dapat disusun dari yang paling konkret (melakukan secara langsung) hingga yang paling abstrak (simbol verbal), dengan pengalaman langsung dan praktik nyata umumnya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan tahan lama dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan secara pasif.

Pengenalan tools industri sejak dini kepada mahasiswa merupakan strategi pembelajaran yang semakin banyak diterapkan di perguruan tinggi berbasis teknologi. Menurut Prensky (2001), generasi digital native memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perangkat teknologi baru, namun tetap membutuhkan bimbingan terstruktur untuk dapat menggunakannya secara produktif dan profesional. Dengan memperkenalkan Figma kepada mahasiswa semester IV, mereka akan memiliki waktu yang lebih panjang untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan desain secara mandiri sebelum mata kuliah formal dimulai.

Menyadari pentingnya penguasaan keterampilan di bidang desain antarmuka, Program Studi Informatika Universitas Baturaja berupaya memberikan pengalaman dan bekal bagi mahasiswa dengan keterampilan desain digital untuk menghadapi perkembangan industri teknologi informasi. Mata kuliah UI/UX yang akan dihadapi mahasiswa pada semester berikutnya seringkali menjadi tantangan, khususnya bagi mereka yang belum pernah bersentuhan dan belum berpengalaman sama sekali dalam menggunakan perangkat desain seperti Figma. Oleh karena itu, program pelatihan ini dirancang dan diselenggarakan sebagai langkah persiapan awal untuk memperkenalkan konsep dan praktik dasar UI/UX kepada mahasiswa, sehingga mereka dapat lebih siap dan percaya diri saat menghadapi mata kuliah tersebut di kemudian hari.

Untuk memastikan pelaksanaan pelatihan dapat memberikan hasil yang maksimal dan berjalan secara optimal, Program Studi Informatika Universitas Baturaja mengundang dan menghadirkan narasumber dari Institut PalComTech Baturaja, yang memiliki keahlian dan pengalaman luas di bidang UI/UX Design serta teknologi digital. Kolaborasi antara dua institusi pendidikan tinggi di wilayah Baturaja ini diharapkan dapat mendukung proses berbagi pengetahuan secara lebih optimal dan berdampak nyata bagi pemahaman peserta terhadap konsep dan praktik desain antarmuka. Artikel ini memaparkan pelaksanaan, metodologi, hasil, serta evaluasi dari kegiatan

pelatihan Workshop UI/UX Design dengan Figma yang dilaksanakan pada Jumat, 19 Juni 2026, di Laboratorium Software Universitas Baturaja.

METODE

Kegiatan pelatihan dan praktik Workshop UI/UX Design dengan Figma dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Juni 2026, dengan durasi kegiatan selama ± 2 jam, yaitu mulai pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Kegiatan bertempat di Laboratorium Software Prodi Informatika Universitas Baturaja, yang didukung oleh fasilitas laboratorium yang telah dilengkapi komputer terhubung jaringan internet, sehingga mendukung peserta dalam mengakses dan menggunakan Figma secara optimal melalui platform berbasis cloud.

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh mahasiswa aktif semester IV Prodi Informatika Universitas Baturaja, sekitar 30 peserta. Seluruh peserta yang dipilih merupakan mahasiswa yang dalam waktu dekat akan menempuh mata kuliah UI/UX Design, sehingga pelatihan ini dirancang sebagai persiapan awal yang penting dan strategis. Seluruh peserta mendapatkan berbagai fasilitas berupa modul pelatihan, akun Figma Education gratis, konsumsi selama kegiatan, dan sertifikat partisipasi.

Kegiatan ini menghadirkan pemateri yang secara khusus diundang dari Institut PalComTech Baturaja, sebuah institusi yang telah banyak menyelenggarakan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan industri digital di bidang teknologi informasi. Pemateri menerapkan pendekatan penyampaian materi yang menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh peserta yang baru pertama kali mengenal Figma.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam empat tahapan terstruktur dalam durasi ± 2 jam. Tahap pertama berupa Pembukaan (15 menit) berisi kata sambutan dari ketua pelaksana dan perwakilan Prodi Informatika, pengenalan pemateri, serta pembukaan acara. Tahap kedua adalah Pemaparan Materi (30 menit) yang mencakup pengantar UI/UX Design, prinsip-prinsip desain visual, pengenalan antarmuka Figma, dan manfaat Figma dalam dunia kerja. Tahap ketiga adalah Praktik Terpandu (60 menit), di mana pemateri menunjukkan cara penggunaan fitur-fitur dasar Figma secara langsung, diikuti dengan praktik mandiri peserta dalam membuat desain sederhana secara terpandu. Tahap terakhir adalah Penutupan (15 menit) yang mencakup diskusi, tanya jawab, penyerahan sertifikat, dan dokumentasi kegiatan.

Tingkat pemahaman dan keberhasilan peserta diukur secara kualitatif melalui observasi langsung oleh panitia dan pemateri selama sesi praktik berlangsung, yaitu dengan mengamati keberhasilan peserta dalam mengikuti instruksi, kemampuan menyelesaikan desain sederhana, serta ekspresi dan reaksi peserta saat menjalankan (*run*) hasil rancangan mereka secara interaktif di Figma. Hasil observasi

tersebut selanjutnya dideskripsikan secara naratif sebagai gambaran capaian kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Workshop UI/UX Design dengan Figma yang diselenggarakan oleh Prodi Informatika Universitas Baturaja pada Jumat, 19 Juni 2026, berjalan dengan lancar dan penuh antusiasme. Kegiatan dimulai pukul 09.00 WIB dengan pembukaan resmi oleh perwakilan Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja, dilanjutkan dengan pengenalan pemateri dari Institut PalComTech Baturaja.

Sesi pemaparan materi berlangsung interaktif. Pemateri menyampaikan konsep dasar UI/UX Design dengan bahasa yang mudah dipahami, disertai contoh nyata dari aplikasi populer yang sudah dikenal peserta sehari-hari. Peserta terlihat sangat antusias, terlebih saat pemateri menunjukkan langsung cara membuat tampilan antarmuka menggunakan Figma secara real-time di layar proyektor.

Pada sesi praktik terpandu, seluruh peserta mempraktikkan pembuatan desain sederhana di komputer masing-masing dengan didampingi oleh pemateri. Meskipun baru pertama kali menggunakan Figma, sebagian besar peserta mampu mengikuti instruksi dengan baik dan berhasil menghasilkan karya desain dasar pada akhir sesi. Suasana laboratorium menjadi hidup dengan diskusi dan interaksi antara peserta dan pemateri.



Gambar 1. Suasana Kegiatan Workshop UI/UX Design dengan Figma di Laboratorium Software Universitas Baturaja

Pemahaman peserta diamati secara langsung oleh pemateri dan panitia selama sesi berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar peserta mengaku belum pernah menggunakan Figma sama sekali sebelumnya dan hanya memiliki pengetahuan yang sangat terbatas mengenai konsep UI/UX Design.

Setelah mengikuti pelatihan selama 2 jam, terlihat peningkatan pemahaman yang signifikan dari sisi pengamatan panitia dan pemateri. Mayoritas peserta mampu memahami konsep dasar UI/UX Design dengan baik dan berhasil mempraktikkan pembuatan desain sederhana menggunakan Figma secara mandiri di akhir sesi. Momen yang paling menonjol terlihat ketika peserta menjalankan (run) hasil rancangan mereka dalam mode preview interaktif, sehingga tampilan yang dibuat dapat disentuh dan dioperasikan layaknya aplikasi pada ponsel sungguhan. Pada saat itu, raut wajah peserta menunjukkan ekspresi terkejut, senang, dan bangga, yang menjadi indikator bahwa mereka merasa lebih siap dan tidak lagi merasa asing dengan perangkat desain yang akan mereka gunakan pada mata kuliah UI/UX Design di kemudian hari.

Penutupan kegiatan dilaksanakan pukul 11.00 WIB dengan agenda penyerahan sertifikat kepada pemateri dari Institut PalComTech Baturaja sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan atas dedikasi mereka dalam berbagi ilmu dan pengalaman kepada mahasiswa Universitas Baturaja. Sertifikat diserahkan oleh perwakilan Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja.



Gambar 2. Penyerahan Sertifikat kepada Pemateri dari Institut PalComTech Baturaja

Selain penyerahan sertifikat kepada pemateri, seluruh peserta yang hadir juga mendapatkan sertifikat partisipasi sebagai bukti keikutsertaan dalam kegiatan pelatihan. Sertifikat ini dapat dijadikan portofolio tambahan oleh mahasiswa dalam perjalanan akademik dan karier mereka ke depan. Penghargaan khusus juga diberikan kepada peserta yang paling aktif bertanya dan berdiskusi selama sesi berlangsung, sebagai bentuk motivasi dan apresiasi atas antusiasme belajar mereka.



Gambar 3. Penyerahan Hadiah kepada peserta pertama aktif bertanya



Gambar 3. Penyerahan Hadiah kepada peserta kedua aktif bertanya

Kegiatan pelatihan ini memiliki relevansi yang sangat kuat dengan kurikulum Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja. Dengan mengikuti workshop ini, mahasiswa semester IV telah mendapatkan head start yang berharga. Mereka kini memiliki gambaran nyata tentang materi yang akan dipelajari pada mata kuliah UI/UX Design, sehingga dapat memanfaatkan waktu yang tersisa untuk berlatih mandiri dan mengeksplorasi Figma lebih dalam.

Dosen pengampu mata kuliah UI/UX Design menyambut positif inisiatif ini dan menyatakan bahwa mahasiswa yang telah mengenal Figma sejak semester IV akan jauh lebih mudah mengikuti perkuliahan, sehingga proses belajar-mengajar di kelas dapat berjalan lebih efektif dan mendalam. Dengan kata lain, pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa secara individual, tetapi juga berdampak positif bagi kualitas pembelajaran di tingkat program studi.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan praktik bertajuk “Designing Digital Experience: Workshop UI/UX Design dengan Figma” yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja dengan menghadirkan pemateri dari Institut PalComTech Baturaja telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan. Beberapa kesimpulan dapat ditarik dari kegiatan ini:

- Kegiatan workshop ini berhasil memperkenalkan konsep UI/UX Design dan perangkat Figma kepada mahasiswa semester IV Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja sebagai bekal awal sebelum mata kuliah UI/UX Design, sehingga mahasiswa tidak merasa asing saat menghadapi materi tersebut di kemudian hari.
- Metode pelatihan hands-on yang diterapkan oleh pemateri dari Institut PalComTech Baturaja, meliputi pemaparan materi, demonstrasi langsung, dan praktik terpandu selama 2 jam, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar peserta dalam menggunakan Figma.
- Tingkat keberhasilan peserta yang tinggi, sebagaimana teramati dari antusiasme dan ekspresi peserta selama sesi praktik, terutama saat menjalankan hasil rancangan secara interaktif, mencerminkan keberhasilan kegiatan ini dalam memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.
- Program pelatihan pengenalan tools industri seperti ini perlu dijadikan agenda rutin Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja, terutama sebagai jembatan antara materi perkuliahan teori dengan praktik nyata di dunia industri teknologi informasi.
- Kolaborasi dengan institusi mitra seperti Institut PalComTech Baturaja terbukti memberikan nilai tambah yang signifikan dalam penyelenggaraan pelatihan, dan direkomendasikan untuk terus dikembangkan dalam program-program kegiatan akademik ke depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Panitia pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja yang telah mendukung penuh penyelenggaraan kegiatan ini, baik dari aspek pendanaan, fasilitas, maupun sumber daya manusia. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Institut PalComTech Baturaja yang telah mengirimkan pemateri terbaiknya untuk berbagi ilmu dan pengalaman kepada mahasiswa Universitas Baturaja. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh panitia pelaksana yang telah bekerja keras menyukseskan kegiatan, serta kepada seluruh mahasiswa semester IV yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Buley, L. (2021). *The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide* (2nd ed.). Rosenfeld Media.

-
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4th ed.). Wiley.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd ed.). Dryden Press.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *Lean UX: Creating Great Products with Agile Teams* (3rd ed.). O'Reilly Media.
- Hartson, R., & Pyla, P. (2019). *The UX Book: Agile UX Development Process for Creating High-Quality User eXperiences* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (3rd ed.). New Riders.
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2013). *Mobile Usability*. New Riders.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5.
- Saffer, D. (2014). *Microinteractions: Designing with Details*. O'Reilly Media.
- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. New Riders.