

## DESAIN INFOGRAFIS TENTANG PEKERJAAN TERKAIT UI DAN UX

**Dwi Puji Prabowo<sup>1</sup>, Abi Senoprabowo<sup>2</sup>, Muslih<sup>3</sup>, Khamadi<sup>4</sup>, Alya Tsabitah Rismansa<sup>5</sup>**  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Progdi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
 Jalan Imam Bonjol, No 207, Semarang, 50131  
 e-mail: prabowo.dinus@gmail.com<sup>1</sup>, abiseno.p@dsn.dinus.ac.id<sup>2</sup>, muslih@dsn.dinus.ac.id<sup>3</sup>,  
 khamadi@dsn.dinus.ac.id<sup>4</sup>, alyatsabitahr@gmail.com<sup>5</sup>

Paper received: 2023-03-08

revised: 2023-04-17

accepted: 2023-04-18

**Abstract:** *Online marketing carried out by various companies has increased due to the Covid 19 pandemic. Companies create mobile platforms and websites to develop their business online. Thus, the need for work in the field of mobile applications and websites is increasing, especially in the fields of User Interface (UI) and User Experience (UX). A large salary makes people interested in pursuing work in this field. However, jobs in the UI and UX fields are still not well understood by the public, especially regarding career opportunities and what competencies are needed. So, there is a need for socialization media to the public regarding types of work in the UI and UX fields through infographics. Through data collection using documentation and literature study techniques, qualitative data about work related to UI UX is analyzed and becomes an infographic design concept. The infographic design was made using Keleher's (2020) stages, namely ideation, research, copywriting, and design. The result is an infographic design that contains types of work other than UI UX designer, namely UX researcher, UX strategist, UX writer, information architect, visual designer, and interaction designer. Visualization of infographics with character designs with fields of work and accompanied by explanations through copywriting makes it easier for readers to understand the message conveyed.*

**Keywords:** *Infographics, user interface, user experience, work*

**Abstrak:** *Kebutuhan perusahaan untuk melakukan pemasaran secara online meningkat akibat pandemi Covid 19. Perusahaan membuat platform mobile dan situs untuk mengembangkan bisnisnya secara online. Sehingga kebutuhan pekerjaan di bidang aplikasi mobile dan situs meningkat khususnya di bidang User Interface (UI) dan User Experience (UX). Gaji yang cukup besar membuat masyarakat tertarik menekuni pekerjaan di bidang ini. Namun, pekerjaan di bidang UI dan UX masih kurang dipahami masyarakat khususnya peluang karir dan kompetensi apa saja yang dibutuhkan. Sehingga perlu adanya media sosialisasi ke masyarakat terkait jenis pekerjaan di bidang UI dan UX melalui infografis. Melalui pengumpulan data dengan teknik dokumentasi dan studi pustaka, maka data kualitatif tentang pekerjaan terkait UI UX dianalisis dan menjadi konsep perancangan infografis. Selanjutnya perancangan infografis menggunakan tahapan Keleher (2020) yaitu ideation, research, copywriting, dan design. Hasilnya adalah perancangan infografis yang berisi jenis pekerjaan selain desainer UI UX yaitu UX researcher, UX strategist, UX writer, information architect, visual designer, dan interaction designer. Visualisasi infografis dengan desain karakter dan interaksinya sesuai bidang pekerjaan serta penjelasan melalui copywriting memudahkan pembaca memahami pesan yang disampaikan.*

**Kata Kunci:** *infografis, pekerjaan, user interface, user experience*

### 1. Pendahuluan

Dunia digital merupakan penggambaran tentang aktivitas manusia modern yang melakukan kegiatan sehari-hari melalui pemanfaatan teknologi. Di era modern dan serba daring, kegiatan manusia saat ini hampir selalu melibatkan dunia digital, seperti memesan makanan, membeli kuota atau pulsa melalui *mobile banking*, berpegangan menggunakan ojek daring, dan sebagainya. Terdapat tiga aspek dalam dunia digital, yaitu barang (*goods*), layanan (*services*), dan manusia (*human*). Barang (*goods*) dan layanan (*services*) adalah produk. Sementara manusia (*human*) adalah pengguna sekaligus pembuat dari produk tersebut.

Produk yang baik tentunya mudah diakses dan digunakan oleh manusia, khususnya di dalam dunia digital. Kenyamanan manusia ketika beraktivitas di dunia digital, tidak terlepas dari peran desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI dan UX memiliki peran penting dalam proses pembuatan sebuah produk, misalnya produk *smartphone* dengan tampilan grafis seperti ikon aplikasi dan fitur-fitur yang memiliki nilai fungsionalitas dan juga estetika dalam tampilannya yang membuat pengguna nyaman saat menggunakan. Tampilan yang memiliki fungsi dan estetika hingga membuat pengguna merasa nyaman merupakan hasil kerja para desainer UI dan UX. Malewicz (2020) mengemukakan bahwa desain UI merupakan suatu bentuk representasi visual dari sebuah produk digital yang biasanya diterapkan pada aplikasi maupun situs website. UI memiliki fungsi untuk menghubungkan pengguna dengan sistem fungsionalitas sebuah produk. Sedangkan, UX merupakan suatu proses yang mempelajari dan mendefinisikan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah produk yang penerapannya pada antarmuka, pola navigasi, dan sistem komunikasi dari produk tersebut (Fürst et al., 2012).

Pekerjaan sebagai desainer UI dan UX semakin meningkat khususnya pada masa pandemi hingga saat ini. Pembatasan sosial membuat perusahaan mulai menggunakan platform mobile dan situs untuk mengembangkan bisnisnya secara online. Hal ini yang mendorong meningkatnya kebutuhan perusahaan akan pekerja di bidang UI UX. Cognizant Jobs of the Future (CJOF) Index sebagai salah satu alat untuk memprediksi pekerjaan mana yang akan diminati di "era AI" menunjukkan adanya popularitas 50 pekerjaan yang diprediksi banyak diminati di masa depan. Salah satunya adalah desainer UI dan UX yang memiliki peningkatan kebutuhan sebesar 94% dan terus berkembang (*Then and Now: How Jobs Changed, Pre- and Post-Pandemic*, 2022). Selain itu profesi desainer UI dan UX juga sangat menjanjikan dalam hal gaji yang diterima pekerja. Sebagaimana dikutip dari laman IDstar, gaji pemula desainer UI dan UX sudah berada di angka lima juta rupiah dan meningkat seiring pengalaman kerja yang dimiliki (anonym, 2022).



Gambar 1. Perbandingan Gaji UI UX Designer di Indonesia menurut *salary explorer*

Namun, pemahaman terkait pekerjaan di bidang UI dan UX masih perlu diupayakan agar masyarakat dapat membedakan ruang lingkup dan kebutuhan kompetensi yang perlu dikembangkan. UI dan UX memiliki pengertian yang berbeda, begitu pula dengan ruang lingkup yang dikerjakan. Seorang desainer UI memiliki tugas untuk membuat elemen visual yang interaktif bagi antarmuka pengguna dengan berfokus pada keindahan tampilan produk. Misalnya, desain tampilan grafis dan *layout* yang dibuat supaya menarik perhatian dan memiliki ciri khas tersendiri namun tetap sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna. Seorang desainer UX memiliki tugas untuk merancang tampilan yang nyaman bagi pengguna. Aktivitas dan pekerjaan seorang desainer UX meliputi *strategy*, *content*, *competitor analysis*, *wireframing*, *research*, dan *analysis*. Beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti penelitian

(Asnal et al., 2022), (Poernawardhanie et al., 2021) dan (Oktaviana Sembiring et al., 2019) tentang upaya sosialisasi pemahaman dan peningkatan keterampilan UI UX baik bagi kalangan pelajar, pemilik *start up*, maupun masyarakat umum.

Kegiatan sosialisasi juga dilakukan melalui media infografis agar lebih mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat. Menurut (Keleher, 2020) infografis adalah data dan konsep yang dapat mencakup hampir semua topik yang dibuat menjadi representasi visual. Penelitian oleh (Mukhlis & Cempaka, 2022) menghasilkan perancangan Infografis yang mampu diimplementasikan dalam rangkaian kegiatan pendampingan, penyuluhan, dan sosialisasi industri 4.0 oleh Kementerian Perindustrian. Sejalan dengan perancangan infografis yang mudah dipahami dan diakses oleh audiens maka penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah rancangan infografis yang komunikatif mengenai informasi pekerjaan terkait UI UX dan memberikan informasi terutama pemula yang ingin bergelut di bidang UI UX bahwa lingkup pekerjaan UI UX sangat luas tidak sebatas menjadi desainer yang berkulat pada visual tetapi juga pada pekerjaan seperti *UX researcher*, *UX writer*, *information architect*, *UX strategist*, dan desainer *interaction*.

## 2. Metode

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Proses untuk melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif ini melibatkan upaya penting seperti data spesifik dari sumber data, menganalisis dan menafsirkan makna data (Creswell, 2010). Dalam perancangan ini, studi pustaka diperlukan untuk mencari data-data yang berkaitan dengan objek penelitian seperti *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *UX Research*, *UX Writing*, informasi arsitektur, desain UI/UX, desain visual, *UX Strategist*, dan desainer *interaction*. Data yang didapat dari hasil studi pustaka tersebut kemudian akan dijadikan bahan pertimbangan dan analisis pada proses perancangan (Botella & Lubart, 2016).



**Gambar 2. Metode Perancangan Infografis menurut Keleher (2020)**

Perancangan Infografis ini menggunakan jenis infografis visualisasi data (*The Data Visualization Infographic*) untuk menambah daya tarik visual pada unit informasi. Proses perancangan infografis menggunakan teori penciptaan infografis menurut Keleher (2020) yang terdiri dari 1) *Ideation* yaitu mencari ide dengan memikirkan data, konsep, proses, atau tren yang relevan dengan target audiens; 2) *Research* yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan data yang didukung dengan data dari lembaga yang kredibel; 3) *Copywriting* yaitu menyusun narasi yang menyatukan semua informasi secara ringkas, teratur, dan menarik; dan 4) *Design* yaitu menyajikan informasi dengan cara menyempurnakan pesan yang ingin dikomunikasikan melalui gambar. Pada penelitian ini variabel yang akan dihasilkan adalah definisi tiap pekerjaan terkait UI dan UX (Chang et al., 2018).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Ideation

Proses pencarian ide untuk merancang infografis tentang pekerjaan terkait UI dan UX didapatkan penulis berdasarkan data dari industri melalui pembelajaran independen mengenai UI dan UX. Berdasarkan pembelajaran tersebut, penulis menerapkan hasil pembelajaran ke

dalam komunikasi grafis sehingga dapat memberikan informasi khususnya bagi pemula yang tertarik untuk belajar UI dan UX secara dalam sehingga mengetahui informasi tentang pekerjaan di bidang UI dan UX sehingga dapat menentukan jenis pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kompetensinya.

Segmentasi audiens yang menjadi target infografis ini meliputi segmentasi geografis, demografis, dan psikografis. Segmentasi geografis masyarakat yang berlokasi atau bertempat tinggal di Indonesia. Segmentasi demografis dengan jenis kelamin pria dan wanita, berumur 15 – 40 tahun atau berada dalam usia produktif, memiliki pekerjaan sebagai mahasiswa atau karyawan atau *freelancer*, dengan status ekonomi menengah hingga menengah ke atas. Segmentasi psikografis tertarik untuk belajar UI dan UX secara mendalam dan sedang melakukan eksplorasi untuk menentukan karir masa depannya.

### 3.2. Research

Proses *research* atau riset ini dengan melakukan studi pustaka dan data terkait dengan topik UI UX serta pekerjaan terkait UI UX tersebut. Adapun hasil riset yang didapatkan sebagai dasar pengembangan konten informasi infografis adalah definisi UI UX dan ruang lingkup pekerjaan terkait UI UX.

UI merupakan suatu bentuk representasi visual dari sebuah produk digital yang biasanya diterapkan pada aplikasi maupun situs website. UI memiliki fungsi untuk menghubungkan pengguna dengan sistem fungsionalitas sebuah produk. Sedangkan, UX merupakan suatu proses yang mempelajari dan mendefinisikan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah produk yang penerapannya pada antarmuka, pola navigasi, dan sistem komunikasi dari produk tersebut (Malewicz, 2020). Seorang desainer UI memiliki tugas untuk membuat elemen visual yang interaktif bagi antarmuka pengguna. Aktivitas dan pekerjaan seorang desainer UI meliputi desain visual, interaktivitas, animasi, daya tanggap perangkat, dan implementasi *brand*.

Seorang desainer UX memiliki tugas untuk merancang tampilan yang nyaman bagi pengguna. Aktivitas dan pekerjaan seorang desainer UX meliputi *strategy, content, competitor analysis, wireframing, research, dan analysis*. UI dan UX tidak bisa dipisahkan satu sama lain dan harus saling bekerja sama. Namun dalam proses kerjanya, fokus dari desainer UI dan desainer UX berbeda. Desainer UI berfokus membuat tampilan grafis yang menarik perhatian, sedangkan desainer UX lebih berfokus merancang tampilan yang nyaman bagi pengguna (Gualtieri, 2009).

Lingkup pekerjaan terkait UI dan UX hasil riset selain profesi desainer UI dan desainer UX adalah *UX Research, UX Strategist, UX Writer, Information Architect, Visual Designer, dan Interaction Designer*. Menurut (Barnum, 2019), *UX research* adalah metode ilmiah yang digunakan untuk memahami pikiran, perasaan, dan perilaku pengguna ketika menggunakan suatu produk atau layanan. Travis dan Hodgson (2019) mengemukakan bahwa *UX researcher* adalah seseorang yang bertugas mengumpulkan data dari pengguna atau calon pengguna, tentang bagaimana pengalaman, perasaan, dan kebutuhan mereka terhadap suatu produk. Selanjutnya, *UX Strategist* adalah seseorang yang bertugas menyelaraskan kepentingan pengguna dengan kepentingan bisnis. Seorang *UX Strategist* bekerja mencari strategi agar kepentingan pengguna tidak merugikan kepentingan bisnis, dan sebaliknya (Smilan, 2016)s.

Pekerjaan *UX Writer* menurut Portmann (2020) yaitu bertugas membuat teks atau elemen-elemen tulisan dalam sebuah produk sehingga pengguna dapat memahami produk yang sedang digunakan. *Copywriting* atau penulisan untuk produk digital berkembang menjadi spesialisasinya sendiri yaitu penulisan UX atau *UX writing*. Menurut Applegate (2005), *copywriting* adalah faktor penting yang memandu dan membantu pengguna menyelesaikan aktivitas dalam sebuah produk. Sehingga, bidang desain produk menempatkan banyak fokus pada pemolisian *copywriting*. Selanjutnya pekerjaan *Information Architect* (IA) menurut Wusteman (2013) bertugas mengatur dan mengkategorisasikan informasi pada suatu situs atau aplikasi agar memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka cari. *Information*

*Architecture* sendiri adalah gambaran suatu model atau konsep informasi yang digunakan dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan detail eksplisit dari suatu sistem yang kompleks. Resmi dan Rosati (2012) mengemukakan bahwa, *information architecture* berfokus pada pengorganisasian, penataan, dan pelabelan konten dengan cara yang efektif. Tujuannya adalah untuk membantu pengguna menemukan informasi yang akurat.

Selanjutnya pekerjaan yang lebih berfokus pada tampilan visual adalah *visual designer*. Seorang *Visual Designer* akan bekerja sama dengan desainer UI untuk membuat tampilan grafis yang memiliki nilai estetis dan indah dipandang. Menurut Interaction Design Foundation, desain visual bertujuan untuk meningkatkan daya tarik estetika desain atau produk dan kegunaan dengan gambar, tipografi, ruang, tata letak, dan warna yang sesuai. Terakhir pekerjaan *interaction designer* adalah seseorang yang bertugas membuat fitur-fitur yang memungkinkan interaksi antara produk dengan pengguna. *User Experience* memiliki fokus utama yang terdiri dari kenyamanan, kepentingan pengguna, dan kepentingan bisnis (Nagara et al., 2021).

### 3.3. Copywriting

Tema yang diangkat dalam perancangan infografis ini adalah pekerjaan terkait UI dan UX. Maksud dari tema tersebut adalah untuk memberikan informasi mengenai UI dan UX memiliki bidang pekerjaan yang mencakup tidak hanya sebagai seorang desainer UI dan desain UX, tetapi terdapat bidang pekerjaan lain yang masih berkaitan yaitu *UX Research*, *UX Strategist*, *UX Writer*, *Information Architect*, *Visual Designer*, dan *Interaction Designer*.

Bentuk pesan verbal yang dirancang meliputi unsur *headline* dan *bodycopy*. *Headline* pada infografis yang dibuat merupakan sebetuk kalimat yang mendukung visualisasi sehingga dengan adanya *headline* tersebut dapat membantu target audiens memahami pesan mengenai maksud dari visualisasi tersebut (Kotsi et al., 2018). Pada *bodycopy* akan dijelaskan lebih detail mengenai tugas yang dilakukan pada masing-masing bidang pekerjaan. Penulisan kalimat pada *bodycopy* menggunakan ukuran huruf yang relatif lebih kecil dibandingkan huruf yang digunakan pada *headline*. Penjelasan isi pesan pada infografis disampaikan se jelas mungkin dengan pilihan kalimat yang sederhana agar target audiens mudah memahami. *Copywriting* yang dibuat tampak pada tabel 1.

### 3.4. Design

Perancangan desain infografis menggunakan konsep visual dengan gaya desain *flat* desain yang memberikan kesan simpel, sehingga mudah dimengerti oleh target sasaran infografis yaitu masyarakat dalam usia produktif. Perancangan desain infografis juga menggunakan tema visual modern dan minimalis. Konsep visual dengan menggunakan tema modern, simpel, dan minimalis. Dengan menampilkan suasana modern dan simpel yang berdasarkan dari pemilihan warna, penampilan ilustrasi pekerjaan atau ilustrasi lainnya yang masih berkesinambungan dengan representasi visual disertai penambahan berbagai informasi *copywriting* yang diperlukan sebagai penunjang keefektifan penyampaian pesan dari infografis dengan formal (Rizka Yuriantika, n.d.).



Gambar 3. Font yang digunakan untuk penulisan *Copywriting*

Teknik visualisasi dibuat dalam bentuk modern dan minimalis dengan menggunakan *font* yang memiliki keterbacaan yang mudah dipahami. Pemilihan *font* pada *copywriting* menggunakan huruf jenis San Serif yaitu Nirmala UI untuk *headline* dan Gotham light untuk *sub headline* dan *bodycopy*. Tipografi merupakan hal penting dalam penyampaian pesan, nantinya

akan digunakan sebagai penegasan dalam alur informasi.

**Tabel 1. Konsep Visual dan Copywriting Infografis**

No	Visual	Copywriting	Unsur Visual
1		<i>Headline:</i> Pekerjaan Terkait UI UX <i>Sub Headline:</i> Pekerjaan UI UX tidak hanya seputar sebagai UI UX desainer, tetapi ada beberapa pekerjaan dengan tugas lain yang masih terkait UI UX, yaitu.	Desain karakter yang mewakili desainer UI dan desainer UX dengan peralatan yang representatif.
2		<i>Bodycopy:</i> UX Researcher bertugas mengumpulkan data dari pengguna atau calon pengguna, tentang bagaimana pengalaman, perasaan, dan kebutuhan mereka terhadap suatu produk.	Desain karakter dengan ilustrasi peralatan dan bidang pekerjaan yang digeluti seperti buku dan visualisasi data pengguna.
3		UX Strategist bekerja mencari strategi agar kepentingan pengguna tidak merugikan kepentingan bisnis, dan sebaliknya.	Desain karakter dengan visualisasi data grafik pengguna dan kepentingan bisnis.
4		UX Writer bertugas membuat teks atau elemen-elemen tulisan dalam sebuah produk. Sehingga pengguna dapat memahami produk yang sedang digunakan.	Desain karakter dengan visualisasi kata dan balon kata yang identik dengan penulisan.
5		Information Architect (IA) bertugas mengatur dan mengkategorisasikan informasi pada suatu situs atau aplikasi agar memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka cari.	Desain karakter dengan tampilan muka aplikasi yang menunjukkan kategori informasi yang ingin disampaikan.
6		Visual Designer akan bekerjasama dengan UI Designer untuk membuat tampilan grafis jadi estetik dan enak dipandang.	Desain karakter dengan visualisasi bidang desain seperti symbol gambar, warna, dan layout.
7		Fitur-fitur yang memungkinkan interaksi antara produk dengan pengguna merupakan hasil kerja seorang Interaction Designer.	Desain karakter dalam sebuah tampilan muka aplikasi dengan pose interaksi dengan user.

Selanjutnya unsur visual dan tipografi disusun dalam layout seperti tampak pada gambar 4. Pemilihan warna *headline* menggunakan warna yang kontras dengan warna *background* supaya informasi dapat dibaca dengan jelas. Perpaduan warna yang konsisten antara satu karakter atau ilustrasi yang satu dengan yang lainnya yaitu warna biru yang kontras dengan warna ungu muda yang merupakan warna teknologi. Karakter atau ilustrasi yang digunakan menggambarkan pekerjaan masing-masing supaya mudah tervisualisasi. Menggunakan teori *layout* (urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan) dan *copywriting* yang digunakan bersifat informatif(Dion Eko Valentino, Yudiansyah, 2020).



Gambar 4. (kiri) Sketsa dan (kanan) Hasil Infografis

Hasil desain infografis didistribusikan ke media sosial yang mudah diakses oleh target audiens. Adapun layout desain akan disesuaikan dengan jenis media sosial yang digunakan seperti pada media Instagram, desain infografis dibuat dalam *slide post* sesuai kategori pekerjaan masing-masing.

#### 4. Simpulan

Desain infografis ini dibuat melalui proses yang sistematis dari pengumpulan data hingga perancangan visual melalui tahapan *ideation*, *research*, *copywriting*, dan *design*. Hasilnya infografis dapat mengkomunikasikan pesan yang didapat dari hasil *research* dan sesuai ide awal yang ingin disampaikan yaitu mengenai informasi pekerjaan terkait UI dan UX. Masyarakat terutama pemula yang tertarik untuk belajar UI dan UX menjadi lebih memahami bidang pekerjaan di bidang UI dan UX yang tidak hanya sebagai desainer UI dan desainer UX. Sehingga

mereka dapat mengembangkan kompetensi dan minat sesuai peluang karir dari pekerjaan di bidang UI UX.

Secara visual, desain infografis dapat mudah dipahami karena disusun dalam layout yang sederhana dan mudah diikuti secara hierarki alur baca. Prinsip desain seperti dominasi headline dan penggunaan komposisi yang sesuai memudahkan pembaca dalam menyerap informasi yang diberikan. Akhirnya ketercapaian pesan dalam desain infografis dapat dipahami pembaca. Melalui publikasi desain infografis melalui media sosial memudahkan audiens untuk mengakses informasi yang diberikan yaitu pekerjaan terkait UI dan UX.

### Daftar Rujukan

- Anonym, anonym. (2022, April 26). *Faktor Yang Mempengaruhi Gaji UI UX Designer—IDStar*.  
<https://idstar.co.id/faktor-yang-mempengaruhi-gaji-ui-ux-designer/>
- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33372/J-PEMAS.V3I1.800>
- Barnum, C. (2019). The state of UX research. *Journal of Usability Studies*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.5555/3532703.3532704>
- Botella, M., & Lubart, T. (2016). Creative Processes: Art, Design and Science. In G. E. Corazza & S. Agnoli (Eds.), *Multidisciplinary Contributions to the Science of Creative Thinking* (pp. 53–65). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-287-618-8\\_4](https://doi.org/10.1007/978-981-287-618-8_4)
- Chang, Y.-S., Lin, H.-C., Chien, Y.-H., & Yen, W.-H. (2018). Effects of creative components and creative behavior on design creativity. *Journal of Thinking Skills and Creativity*, 29, 23–31. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.05.007>
- Dion Eko Valentino, Yudiansyah. (2020). Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), Article 2.
- Fürst, G., Ghisletta, P., & Lubart, T. (2012). The Creative Process in Visual Art: A Longitudinal Multivariate Study. *Creativity Research Journal*, 24(4), Article 4. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.729999>
- Keleher, J. (2020, February 4). *What is an infographic and how is it made?*  
<https://www.brafton.com/blog/graphics/what-is-an-infographic-and-how-is-it-made/>
- Kotsi, F., Balakrishnan, M. S., Michael, I., & Ramsøy, T. Z. (2018). Place branding: Aligning multiple stakeholder perception of visual and auditory communication elements. *Journal of Destination Marketing & Management*, 7, 112–130. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2016.08.006>
- Mukhlis, I., & Cempaka, G. (2022). Perancangan Infografis “Kenalan Dulu Yuk Dengan Industri 4.0” Sebagai Media Informasi Kondisi Dunia Kerja Kepada Pelajar Oleh Kementerian Perindustrian. *KARTALA*, 2(1). <https://doi.org/10.36080/KA.V2I1.1855>
- Nagara, A. C. S., Widiyanti, H. K., Vionita, M., Tsania, R., & Agustina, I. A. (2021). Peran Ruang Relaksasi Pada Perancangan Berkonsep Kreatif Untuk Peningkatan Kreativitas Karyawan Kantor 24slides Indonesia. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um037v6i12021p53-59>
- Oktaviana Sembiring, B., Rafika Dewi, A., Lubis, I., & Harapan Medan Jl Joni No, U. H. (2019). Peningkatan Pengetahuan UI/UX Design dalam Peluang Karir Siswa SMK Negeri 1 Kutalimbaru pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 33–41. <https://doi.org/10.35447/PRIORITAS.V1I01.145>
- Poernawardhanie, A., Rahmawati, E., & Ningsih, N. (2021). Pelatihan UI/UX Dan Wordpress Dalam Pembuatan Website Untuk Mendukung Startup Bagi Pemula. *Ekobis Abdimas* :



- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 34–42.  
<https://doi.org/10.36456/EKOBISABDIMAS.2.1.3902>
- Rizka Yuriantika. (n.d.). Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan Holografik Pengenalan Hewan Laut Yang Terancam Punah Pada Anak-Anak Di Kota Palembang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 7(2).
- Smilan, C. (2016). Developing Visual Creative Literacies Through Integrating Art-Based Inquiry. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 89(4–5), Article 4–5. <https://doi.org/10.1080/00098655.2016.1170463>
- Then and Now: How Jobs Changed, Pre- and Post-Pandemic*. (2022, March 16). <https://www.cognizant.com/us/en/insights/perspectives/then-and-now-how-jobs-changed-pre-and-post-pandemic>
- Wusteman, J. 2013. Learning to be an Information Architect. *Journal of education for library and information science*, 162-172.