

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

Oleh:

Fajar Fadillah Wibowo¹

Handoko Auliyanto²

Rio Fadholi³

Nirma⁴

Thoha Firdaus⁵

Universitas Nurul Huda

Alamat: PFX4+8JH, Jl. Kota Baru, Sukaraja, Kec. Buay Madang, Kabupaten Ogan
Komerling Ulu Timur, Sumatera Selatan (32361).

Korespondensi Penulis: fajarfadillahwibowo@gmail.com,

Auliyantohandoko@gmail.com, riofadholi8@gmail.com, Nirma@unuha.ac.id,
thoha@unuha.ac.id.

Abstract. *The development of digital technology demands that university students not only act as users but also as developers of visual solutions through design software. Adobe XD, a widely used UI/UX prototyping tool in the industry, offers opportunities to enhance students' design skills within the context of higher education. This study aims to evaluate the effectiveness of using Adobe XD in fostering creativity and user interface (UI) design skills among Informatics students at Nurul Huda University. Using a descriptive qualitative approach and an instrumental case study design, data were collected through participatory observation, documentation of design products, and questionnaires distributed to 20 students who participated in an intensive training program. Thematic analysis was conducted to identify levels of understanding, interest, and technical challenges in using Adobe XD. The results show that the majority of students demonstrated high enthusiasm for learning Adobe XD, despite most having no prior*

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

experience. Project-based training, focused on redesigning the university's website, encouraged students to understand the overall structure of digital design and develop interactive prototypes that reflect real navigation flows. The main challenges identified were unequal access to devices and internet connectivity. In conclusion, integrating Adobe XD into UI design learning significantly contributes to enhancing students' creative and technical competencies, and serves as an applicable learning model aligned with the current demands of the digital industry.

Keywords: *Adobe XD, UI Design, Nurul Huda University, Digital Creativity.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital menuntut mahasiswa tidak hanya sebagai pengguna, tetapi juga sebagai pengembang solusi visual melalui perangkat lunak desain. Adobe XD, sebagai alat prototipe UI/UX yang banyak digunakan di industri, menawarkan peluang untuk meningkatkan keterampilan desain mahasiswa dalam konteks pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Adobe XD dalam membangun kreativitas dan keterampilan desain antarmuka pengguna (UI) mahasiswa Informatika Universitas Nurul Huda. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan desain studi kasus instrumental, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi produk desain, dan penyebaran kuesioner kepada 20 mahasiswa yang mengikuti pelatihan intensif. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman, ketertarikan, serta kendala teknis dalam penggunaan Adobe XD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki antusiasme tinggi untuk mempelajari Adobe XD, meskipun sebagian besar belum memiliki pengalaman sebelumnya. Pelatihan berbasis proyek perancangan ulang website institusi mendorong mahasiswa memahami struktur desain digital secara menyeluruh dan mengembangkan prototipe interaktif yang mencerminkan alur navigasi sesungguhnya. Kendala utama ditemukan pada akses perangkat dan jaringan internet yang belum merata. Kesimpulannya, integrasi Adobe XD dalam pembelajaran desain UI memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi kreatif dan teknis mahasiswa, serta menjadi model pembelajaran aplikatif yang relevan dengan kebutuhan industri digital saat ini.

Kata Kunci: Adobe XD, Desain UI, Universitas Nurul Huda, Kreativitas Digital.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Adopsi teknologi informasi menjadi kebutuhan mendesak dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Dalam konteks pendidikan tinggi, pemanfaatan teknologi tidak hanya mencakup pengelolaan informasi, tetapi juga integrasi dalam proses pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, dan kreativitas. Digitalisasi pendidikan menuntut mahasiswa untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta solusi kreatif melalui media digital. Penggunaan Adobe XD dalam konteks pendidikan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan desain *user interface* (UI) mahasiswa secara praktis dan aplikatif (S. A. Wicaksono and A. Pujosusanto 2024)

Universitas Nurul Huda di Sumatera Selatan sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi yang fokus pada pengembangan teknologi informasi, juga menghadapi tantangan dalam menyesuaikan kurikulum dan media pembelajaran dengan kebutuhan industri kreatif. Khususnya dalam mata kuliah Desain Antarmuka Pengguna (UI), masih ditemukan keterbatasan dalam hal media ajar yang mampu merangsang kreativitas mahasiswa secara optimal. Situasi ini mendorong perlunya pendekatan inovatif yang mampu menggabungkan aspek teknis dan kreatif dalam proses pembelajaran desain.

Meskipun Adobe XD telah banyak digunakan di industri profesional, penelitian mengenai efektivitasnya dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia masih terbatas. Beberapa studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Taufik et al. 2023), telah mengeksplorasi penggunaan Adobe XD dalam perancangan media pembelajaran berbasis mobile app di SMK, namun fokus utama mereka bukan pada pengembangan kreativitas desain UI mahasiswa. Selain itu, penelitian oleh (S. A. Wicaksono and A. Pujosusanto 2024) menyoroti pengembangan infografis interaktif dengan Adobe XD sebagai media pembelajaran bahasa Jerman, namun tidak secara mendalam membahas dampak penggunaannya dalam ranah pengembangan kreativitas mahasiswa di perguruan tinggi. Penelitian lain hanya membahas penggunaan Adobe XD dalam pembuatan UI aplikasi bisnis tanpa mengaitkannya dengan aspek pengembangan keterampilan kreatif mahasiswa. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang secara khusus mengevaluasi peran Adobe XD dalam membangun kreativitas dan keterampilan desain UI di lingkungan pendidikan tinggi.

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Adobe XD dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain UI mahasiswa Universitas Nurul Huda. Secara khusus, penelitian ini akan mengkaji bagaimana integrasi Adobe XD dalam proses pembelajaran dapat memfasilitasi pengembangan ide kreatif, pemahaman konsep desain, serta kemampuan teknis mahasiswa dalam menciptakan prototipe UI yang fungsional dan estetis. Namun, banyak institusi pendidikan tinggi, termasuk Universitas Nurul Huda di Sumatera Selatan, menghadapi tantangan dalam menyediakan platform pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam desain antarmuka pengguna (UI). Adobe XD, sebagai alat desain dan prototipe UI/UX yang komprehensif, menawarkan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran desain yang interaktif dan kolaboratif (Taufik et al. 2023). Dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam mengenai praktik terbaik dalam mengimplementasikan Adobe XD sebagai alat pembelajaran desain UI di lingkungan akademik (A. Adila and I. Nadhifah 2023)

Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, temuan dari penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai penggunaan alat desain digital dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pengembangan kreativitas dan keterampilan desain UI (Harsel et al. 2024). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan tinggi dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan Adobe XD untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa di bidang desain antarmuka pengguna UI. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi pengembang perangkat lunak pendidikan dalam menciptakan alat yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran desain di era digital (A. Adila and I. Nadhifah 2023).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengisi kesenjangan dalam literatur akademik, tetapi juga untuk memberikan solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan desain antarmuka pengguna UI di Indonesia. Melalui pemanfaatan Adobe XD, diharapkan mahasiswa Universitas Nurul Huda dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain antarmuka pengguna UI yang relevan dengan kebutuhan industri, sehingga siap bersaing di pasar kerja global yang semakin kompetitif (Taufik et al. 2023) (S. A. Wicaksono and A. Pujosusanto 2024).

KAJIAN TEORITIS

Adobe XD sebagai Media Pembelajaran Desain Interaktif

Adobe XD merupakan salah satu perangkat lunak desain antarmuka modern yang digunakan secara luas dalam industri kreatif untuk membuat prototipe interaktif, wireframe, dan simulasi antarmuka pengguna (UI). Menurut (Wang 2024), Adobe XD tidak hanya mendukung produktivitas desainer profesional, tetapi juga efektif sebagai *pedagogical tool* dalam pendidikan tinggi, khususnya pada mata kuliah desain berbasis proyek.

(Usmani 2023) menyatakan bahwa Adobe XD sangat mendukung integrasi teori dan praktik karena memungkinkan mahasiswa mendesain, menguji, dan merevisi antarmuka digital dalam satu platform. Ini sejalan dengan pendekatan *design-based learning*, di mana alat digital seperti Adobe XD digunakan untuk meningkatkan keterlibatan belajar secara aktif dan kontekstual.

Desain UI: Teori, Prinsip, dan Konteks Akademik

Desain UI (*User Interface*) mencakup penyusunan elemen visual pada layar digital secara fungsional dan estetis. Teori utama dalam desain UI meliputi *visual hierarchy*, *consistency*, *usability*, dan *user-centered design*. Menurut (Yu et al. 2020), pendidikan desain UI harus berfokus pada prinsip *design thinking*, yakni proses memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, dan membuat solusi visual iterative.

Dalam konteks pendidikan tinggi, (Bilousova, Gryzun, and Zhytienova 2021) menekankan pentingnya penerapan prinsip desain UI melalui latihan langsung dengan alat seperti Adobe XD. Hal ini meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menerjemahkan ide menjadi prototipe yang dapat diuji dan diperbaiki melalui siklus iteratif

Skill Desain dan Kreativitas Mahasiswa Informatika

Kreativitas desain adalah keterampilan kompleks yang melibatkan kemampuan berpikir visual, estetika, serta pemecahan masalah visual. Dalam pendidikan informatika, kemampuan ini menjadi bagian penting dalam pengembangan perangkat lunak dan

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

antarmuka digital. (Ritter and Stager 2024) menyatakan bahwa *semester-based design projects* seperti pembuatan mockup UI mendorong peningkatan skill desain secara bertahap.

Universitas Nurul Huda sebagai Studi Kasus

Penelitian ini dilakukan di Universitas Nurul Huda yang merepresentasikan institusi pendidikan tinggi berbasis daerah di Sumatera Selatan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kesenjangan digital, temuan dalam penelitian kami memperlihatkan bahwa, meskipun 80% mahasiswa belum familiar dengan Adobe XD, pelatihan berbasis proyek nyata (redesain website kampus) berhasil meningkatkan partisipasi dan kompetensi kreatif. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Yulianto 2023) tentang pengembangan desain aplikasi museum berbasis Adobe XD untuk meningkatkan literasi digital generasi muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus instrumental. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana mahasiswa memanfaatkan Adobe XD dalam membangun keterampilan desain antarmuka pengguna UI, serta mengungkap proses kreatif dan pola interaksi mereka dengan perangkat lunak tersebut dalam konteks pembelajaran desain antarmuka pengguna. Studi kasus ini bersifat instrumental karena Adobe XD dijadikan sebagai alat bantu utama dalam memahami dan menjelaskan fenomena kreativitas desain UI mahasiswa (R. Zidan 2022)



Gambar 1. Alur metode penelitian

A. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Nurul Huda program studi informatika yang pernah mengikuti mata kuliah Desain Antarmuka UI. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara non-probabilitas dengan purposive sampling, yaitu memilih partisipan yang memiliki keterlibatan aktif dalam penggunaan Adobe XD dalam proses pembelajaran desain antarmuka pengguna UI. Adapun jumlah partisipan yang dilibatkan adalah 20 mahasiswa universitas nurul huda. Pemilihan ini mempertimbangkan representasi mahasiswa dari berbagai tingkat kemampuan dan pengalaman desain. Jumlah ini dipilih karena sesuai dengan batas kewajaran studi kualitatif yang mengutamakan kedalaman informasi dibanding luas cakupan(K. Alifah 2023).

B. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pelatihan awal, dokumentasi kegiatan dan pembagian kuesioner. Berikut adalah rincian teknik dan instrumen yang digunakan:

1. Observasi Partisipatif Selama Pelatihan:

Observasi dilakukan secara langsung saat sesi pelatihan penggunaan Adobe XD. Peneliti mencatat keterlibatan mahasiswa, eksplorasi terhadap fitur-fitur aplikasi, interaksi antarmahasiswa, serta cara mereka menyelesaikan tugas desain website UI antarmuka yang diberikan. Observasi dilakukan dalam suasana pelatihan di laboratorium komputer yang dirancang secara bertahap, dari dasar hingga membuat prototipe antarmuka.

2. Dokumentasi Proses dan Produk Desain:

Dokumentasi dikumpulkan berupa:

- a) File desain prototipe UI yang dihasilkan dalam Adobe XD
- b) Foto dokumentasi pelaksanaan pelatihan
- c) Data dari pengisian kuesioner selama pelatihan

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

Dokumentasi ini digunakan sebagai data utama dalam menilai keterampilan teknis dan kreativitas desain mahasiswa (R. Puspita 2020).

3. Kuesioner Pra-Pelatihan:

Sebagai langkah akhir, kuesioner disebarakan kepada mahasiswa yang menjadi partisipan untuk mengidentifikasi tingkat minat, pengetahuan awal, dan pengalaman mereka dalam menggunakan Adobe XD. Kuesioner ini memuat pertanyaan tertutup dan terbuka yang dirancang untuk mengukur aspek afektif (minat), kognitif (pemahaman dasar), dan pengalaman sebelumnya dalam desain antar muka pengguna UI.

C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri atas lima tahapan utama.

1. Persiapan Awal, meliputi penyusunan instrumen kuesioner untuk mengukur minat mahasiswa terhadap penggunaan Adobe XD, penyusunan modul pelatihan, serta pengurusan izin pelaksanaan penelitian kepada pihak program studi.
2. Penyebaran Kuesioner, dilakukan secara langsung kepada mahasiswa informatika semester dua yang menjadi partisipan untuk mengetahui tingkat minat, pemahaman awal, dan pengalaman mereka terkait Adobe XD.
3. Pelaksanaan Pelatihan, dilakukan dalam satu sesi pelatihan intensif di laboratorium komputer yang berfokus pada pengenalan dasar Adobe XD dan praktik membuat desain UI Website sederhana.
4. Observasi dan Dokumentasi, dilakukan selama pelatihan berlangsung, di mana peneliti mengamati keterlibatan peserta serta mengumpulkan dokumen berupa hasil desain, foto kegiatan pelatihan, dan hasil kuesioner sebagai data utama penelitian.

Penyusunan Laporan, dilakukan dengan menyusun hasil temuan dari observasi dan dokumentasi ke dalam narasi deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keterlibatan mahasiswa dan pemanfaatan Adobe XD dalam proses pembelajaran desain UI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pemaparan Mengenai Adobe XD

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengembangkan serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain antarmuka pengguna UI pada mahasiswa Informatika melalui pemanfaatan perangkat lunak Adobe XD. Kegiatan pelatihan difokuskan pada mahasiswa semester 2 dengan pendekatan observasi sekaligus pelatihan interaktif yang diberikan oleh mahasiswa semester 6. Langkah awal dari kegiatan ini dimulai dengan pengenalan serta pengenalan Adobe XD sebagai perangkat lunak desain antarmuka pengguna UI modern yang digunakan oleh para profesional industri. Materi pelatihan mencakup fungsi-fungsi utama Adobe XD, seperti penggunaan dasar fitur, pembuatan elemen kotak, teks, penyisipan gambar, serta fitur *prototyping* yang memungkinkan mahasiswa menciptakan desain interaktif menyerupai produk nyata.



Gambar 2. Proses observasi partisipatif selama pelatihan

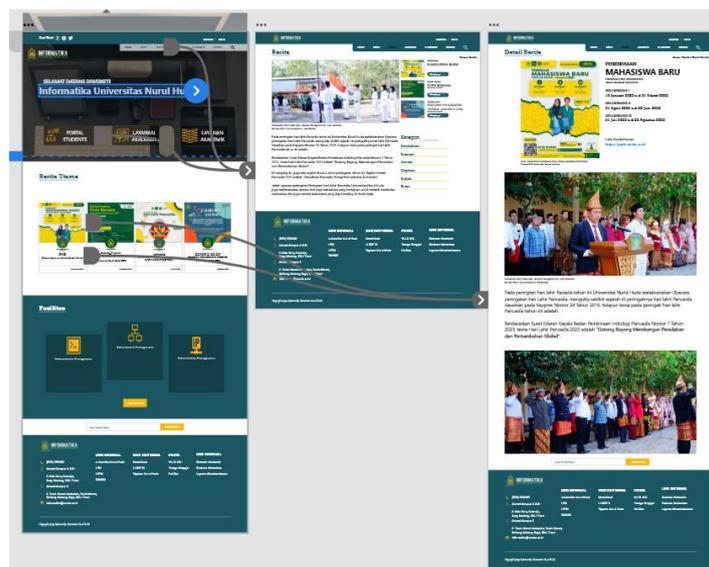
Setelah sesi praktikum, sesi diskusi dan tanya jawab dibuka untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta. Interaksi dua arah ini terbukti meningkatkan partisipasi serta memberi ruang bagi peserta untuk menyampaikan pertanyaan dan tanggapan secara terbuka. Evaluasi lebih lanjut terhadap efektivitas pelatihan dilakukan melalui penyebaran kuesioner, yang mencakup aspek pemahaman terhadap Adobe XD, pengalaman penggunaan selama pelatihan, tingkat ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut, serta masukan dalam bentuk saran dan kritik. Temuan penting dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan praktis berbasis Adobe XD memberikan

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain UI mahasiswa. Kegiatan ini tidak hanya membantu mahasiswa memahami secara teknis penggunaan perangkat lunak, namun juga melatih kemampuan berpikir kreatif dan sistematis dalam menyusun desain antarmuka. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan software berbasis *design thinking* seperti Adobe XD mampu meningkatkan kualitas desain dan pemahaman UX/UI mahasiswa. Di sisi lain, pendekatan langsung atau *hands-on learning* seperti yang dilakukan dalam penelitian ini dianggap lebih efektif dibandingkan pendekatan teoretis semata..

Desain UI Website

Berikut Sebagai bagian dari pendekatan aplikatif, pelatihan ini menggunakan studi kasus berupa proyek perancangan ulang tampilan website Universitas Nurul Huda. Peserta dibimbing untuk membuat tiga halaman utama, yaitu halaman beranda, halaman berita, dan halaman detail berita. Proses perancangan dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyusunan struktur desain sederhana, hingga pada tahap akhir berupa *prototype* interaktif yang mencerminkan alur navigasi sebuah website sesungguhnya. Proses ini menekankan praktik langsung sebagai metode penguatan pemahaman mahasiswa dalam menerapkan prinsip-prinsip desain UI, yang juga di mana pembelajaran menjadi lebih efektif ketika disertai pengalaman langsung.



Gambar 3. Desain website yang dibuat di adobe xd

Pendekatan studi kasus ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam penggunaan perangkat lunak seperti Adobe XD, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk memahami secara menyeluruh proses berpikir desain (*design thinking*), mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga implementasi solusi visual. Dengan membagi proyek menjadi tiga halaman utama beranda, berita, dan detail berita peserta memperoleh gambaran yang utuh mengenai struktur dan hirarki informasi dalam sebuah sistem digital berbasis web.

Selama proses pelatihan, peserta diperkenalkan dengan prinsip-prinsip fundamental desain UI seperti konsistensi elemen, keterbacaan (*readability*), penempatan visual (*layouting*), dan efisiensi navigasi. Penerapan prinsip-prinsip ini dilatih melalui pembuatan *wireframe*, *low-fidelity mockup*, hingga transformasi menjadi *high-fidelity prototype* menggunakan Adobe XD. Fitur prototyping interaktif memungkinkan mahasiswa mensimulasikan perilaku pengguna secara nyata, termasuk *hover state*, *scroll behavior*, dan *link inter-page navigation*, yang merupakan bagian dari usability testing.

Dengan adanya simulasi proyek nyata berbasis institusi mereka sendiri (Universitas Nurul Huda), keterlibatan emosional peserta juga meningkat. Hal ini menciptakan hubungan kontekstual antara materi ajar dan dunia nyata, yang telah terbukti dalam berbagai literatur mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek *project-based learning* (Zhu and Zhang 2023).

Pelatihan ini pun dirancang secara kolaboratif, di mana mahasiswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan rancangan, memberikan umpan balik sejawat, dan melakukan iterasi desain. Interaksi semacam ini mendorong pengembangan soft skill seperti komunikasi visual, kerja tim, dan pemecahan masalah, yang semuanya merupakan kompetensi penting dalam dunia kerja profesional di bidang pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna.

Hasil Diaram Pengisian Kuisisioner Adobe Xd

1. Diagram Pengalaman menggunakan adobe xd

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA



Gambar 4. Diagram pengalaman menggunakan adobe xd

Dalam pelatihan yang diselenggarakan untuk mahasiswa Informatika semester 2, dilakukan penyebaran kuisisioner guna mengetahui tingkat pengalaman mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak Adobe XD. Berdasarkan hasil kuisisioner tersebut, data yang diperoleh divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran seperti terlihat pada Gambar 4. Diagram ini menggambarkan tiga kategori pengalaman:

1) Belum Pernah Menggunakan Adobe XD

Ditunjukkan dengan warna biru, sebanyak 45% mahasiswa belum pernah memiliki pengalaman menggunakan Adobe XD. Angka ini menunjukkan bahwa hampir separuh peserta pelatihan masih awam terhadap perangkat lunak desain UI/UX ini.

2) Pernah Mencoba Menggunakan Adobe XD

Ditunjukkan dengan warna oranye, sebesar 35% mahasiswa mengaku pernah mencoba menggunakan Adobe XD, walaupun belum secara mendalam. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan awal atau paparan terhadap *tools* desain tersebut, meskipun belum berlanjut pada tahap penggunaan intensif.

3) Sudah Mahir Menggunakan Adobe XD

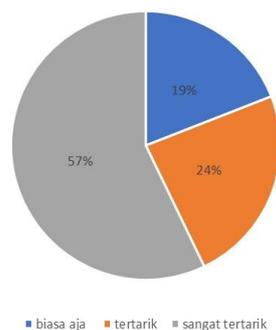
Ditunjukkan dengan warna abu-abu, sebanyak 20% mahasiswa sudah mahir menggunakan Adobe XD secara lebih serius, yang mungkin termasuk dalam konteks tugas atau proyek pribadi. Kelompok ini memiliki

kemungkinan lebih tinggi untuk lebih memahami fitur dan fungsionalitas Adobe XD dibanding kelompok lainnya.

Distribusi ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa berada pada tahap awal pengenalan terhadap Adobe XD. Dengan 80% mahasiswa (gabungan dari belum pernah dan hanya mencoba) belum memiliki pengalaman signifikan, pelatihan ini menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa dalam hal desain antarmuka pengguna (UI).

Penting untuk dicatat bahwa hanya 20% mahasiswa yang sudah familiar dengan Adobe XD secara praktis, yang berarti pelatihan perlu difokuskan pada pengenalan fitur dasar, penggunaan praktis, serta simulasi proyek kecil untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan.

2. Diagram ketertarikan menggunakan adobe xd



Gambar 5. Diagram ketertarikan menggunakan adobe xd

Dalam lanjutan sebuah kuisisioner disebarakan untuk mengevaluasi tingkat *ketertarikan* mahasiswa terhadap penggunaan perangkat lunak Adobe XD, yaitu salah satu *tools* populer dalam desain UI/UX. Hasil kuisisioner tersebut divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran, seperti ditunjukkan pada Gambar 2. Rincian Hasil:

1) Sangat Tertarik (57%)

Sebagian besar mahasiswa, sebanyak 57%, menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap penggunaan Adobe XD. Ini mencerminkan antusiasme besar dalam mempelajari perangkat lunak desain antarmuka,

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

yang semakin relevan dalam dunia kerja digital dan pengembangan aplikasi.

2) Tertarik (24%)

Sebanyak 24% mahasiswa merasa tertarik, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memiliki kesadaran terhadap pentingnya Adobe XD dalam proses desain dan memiliki kecenderungan untuk mengeksplorasinya lebih jauh.

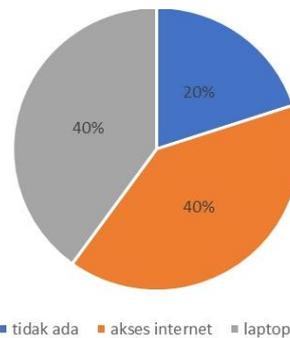
3) Biasa Aja (19%)

Hanya 19% mahasiswa yang menunjukkan respons netral atau tidak terlalu tertarik. Kelompok ini mungkin belum sepenuhnya memahami potensi dan manfaat Adobe XD dalam konteks profesional dan akademik.

Tren peningkatan ketertarikan mahasiswa terhadap *tools* desain UI/UX telah dilaporkan dalam berbagai studi. Adobe XD sebagai salah satu alat prototyping populer menduduki posisi penting dalam pengajaran desain digital. Menurut penelitian oleh (Yu et al. 2020), mahasiswa menunjukkan minat besar dalam menerapkan metode desain UX melalui platform seperti Adobe XD, karena kemampuannya mengintegrasikan desain visual dan interaksi secara langsung dalam satu sistem (Yu et al. 2020). Dalam konteks pelatihan mahasiswa, hal ini memperkuat peran Adobe XD sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis.

Studi lain oleh (Oppenlaender and Kuosmanen 2021) mengonfirmasi bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam desain antarmuka, terutama menggunakan *tools* seperti Adobe XD, meningkatkan *engagement* dan penguasaan keterampilan desain digital secara signifikan. Bahkan dalam studi yang lebih baru oleh (Ritter and Stager 2024), Adobe XD digunakan dalam proyek kolaboratif antar-mahasiswa untuk menciptakan pengalaman belajar berbasis masalah (*project-based learning*), yang meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap desain UI/UX.

3. Diagram kendala saat menggunakan adobe xd



Gambar 5. Diagram kendala saat menggunakan adobe xd

Pada bagian lanjutan kuisisioner pelatihan, kami mengevaluasi tantangan utama yang dihadapi mahasiswa dalam mengakses dan menggunakan Adobe XD. Tiga jenis kendala utama yang muncul digambarkan dalam diagram lingkaran berikut, distribusi Persentase Kendala:

1) Akses Internet (40%)

Sebanyak 40% mahasiswa mengalami keterbatasan akses internet yang stabil. Ini menjadi tantangan serius karena Adobe XD, khususnya versi berbasis cloud (Adobe XD CC), membutuhkan koneksi internet untuk fitur kolaborasi, sinkronisasi file, dan update software.

2) Keterbatasan Perangkat/Laptop (40%)

Sama besarnya, 40% peserta menyatakan bahwa mereka mengalami kendala karena tidak memiliki perangkat memadai seperti laptop spesifikasi tinggi atau RAM cukup untuk menjalankan Adobe XD dengan optimal.

3) Tidak Ada Akses Sama Sekali (20%)

Sisanya, 20%, mengaku tidak memiliki akses baik ke internet maupun perangkat pendukung. Ini berarti kelompok ini berada dalam kondisi paling rentan terhadap digital exclusion.

Kendala dalam penggunaan Adobe XD berkaitan erat dengan isu *digital divide*, khususnya pada kelompok mahasiswa. Menurut studi oleh (Lewis and Sturdee 2022), akses perangkat dan koneksi internet menjadi dua hambatan utama dalam pembelajaran HCI dan UX, terutama di negara berkembang atau kelompok

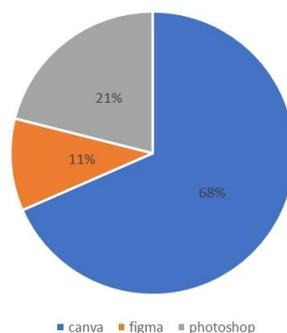
PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

ekonomi bawah. Adobe XD sering tidak kompatibel dengan perangkat spesifikasi rendah dan memerlukan sumber daya sistem cukup besar.

Lebih lanjut, (Rossiter, Thomson, and Fitzgerald 2024) menyatakan bahwa keterbatasan akses terhadap *digital learning tools* mempengaruhi kualitas pembelajaran berbasis desain UI/UX. Ini juga berdampak terhadap motivasi mahasiswa dalam mengeksplorasi teknologi desain karena adanya hambatan teknis.

Dalam studi oleh (Hedditch and Vyas 2023), komunitas pelajar dari latar belakang kurang mampu mengalami kesulitan dalam mengakses software desain seperti Adobe XD karena perangkat lunak tersebut membutuhkan kapasitas perangkat dan konektivitas memadai. Hal ini memperkuat temuan bahwa penyediaan perangkat dan jaringan harus diintegrasikan dalam kebijakan pelatihan digital.

4. Diagram pengalaman menggunakan software lain



Gambar 6. Diagram pengalaman menggunakan software lain

Untuk mengidentifikasi perangkat lunak desain yang telah digunakan sebelumnya oleh mahasiswa, kuisisioner mencakup pertanyaan tentang pengalaman menggunakan software desain selain Adobe XD. Hasilnya divisualisasikan pada diagram lingkaran berikut. Hasil Presentase:

1) Canva (68%)

Sebagian besar mahasiswa, sebanyak 68%, memiliki pengalaman menggunakan Canva, menunjukkan popularitas dan kemudahan akses platform ini. Canva dikenal sebagai alat desain grafis berbasis web yang

sangat ramah pemula dan sering digunakan dalam tugas presentasi, infografis, dan media sosial.

2) Photoshop (21%)

Sebanyak 21% mahasiswa menyatakan telah menggunakan Adobe Photoshop, yang merupakan software profesional untuk pengeditan gambar. Ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa sudah pernah terlibat dengan *tools* desain yang lebih kompleks.

3) Figma (11%)

Hanya 11% yang menyebutkan pengalaman menggunakan Figma, platform desain UI/UX berbasis cloud. Meskipun lebih cocok untuk desain antarmuka seperti Adobe XD, tingkat penggunaannya masih rendah di kalangan mahasiswa semester awal.

Studi oleh (Ibrahim et al. 2023) menunjukkan bahwa pelatihan yang terstruktur dengan baik menggunakan Canva dan Figma dapat meningkatkan keterampilan kreatif mahasiswa dalam desain visual. Canva terbukti sangat mudah diakses dan cepat dipahami oleh pemula, sedangkan Figma memiliki keunggulan kolaboratif yang mendukung pengembangan desain UI interaktif secara tim. Lebih lanjut, (Haakana 2023) menegaskan bahwa Figma, meskipun memiliki fitur canggih, membutuhkan waktu lebih bagi mahasiswa untuk memahami sistem kerja berbasis komponen dan *constraints*. Photoshop, sementara itu, tetap menjadi standar industri dalam desain grafis profesional, meskipun memiliki kurva pembelajaran lebih tinggi.

Dengan 68% responden menggunakan Canva, hasil ini sejalan dengan tren penggunaan software desain yang mudah dan gratis di kalangan pelajar, sebelum mereka transisi ke platform lebih profesional seperti Adobe XD atau Figma (Shi et al. 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Integrasi Adobe XD dalam pembelajaran desain antarmuka pengguna (UI) secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis mahasiswa Informatika Universitas Nurul Huda. Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan, meskipun sebagian besar belum memiliki pengalaman sebelumnya. Proyek

PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA

perancangan ulang website institusi sebagai studi kasus berhasil mendorong pemahaman struktural desain digital dan penerapan prinsip UI secara praktis. Pelatihan berbasis hands-on terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan teoretis. Namun, hambatan utama berupa keterbatasan perangkat dan akses internet masih menjadi kendala dalam optimalisasi pembelajaran digital. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar institusi pendidikan tinggi seperti Universitas Nurul Huda memperkuat dukungan infrastruktur berupa perangkat dan akses internet untuk mendukung penggunaan Adobe XD dalam proses pembelajaran. Kurikulum juga perlu disesuaikan agar Adobe XD atau perangkat lunak desain serupa terintegrasi secara berkelanjutan dalam mata kuliah terkait. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan studi kasus nyata terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dan sebaiknya diterapkan secara lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan dengan cakupan partisipan yang lebih beragam perlu dilakukan untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan Adobe XD dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan desain UI di pendidikan tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- A. Adila, and I. Nadhifah. 2023. "Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Taruna Taman Bacaan Masyarakat Candiretno." *Jurnal Pengabdian Kepada MasyarakatNusantara(JPkmN)*4:4201–6.
doi:<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1997>.
- Bilousova, Liudmyla I., Liudmyla E. Gryzun, and Natalia V. Zhytienova. 2021. "Fundamentals of UI/UX Design as a Component of the Pre-Service Specialist's Curriculum." *SHSWebofConferences*104:02015.
doi:<http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/27153>.
- Haakana, Toni. 2023. *Creating a User Experience and Visual Design Portfolio as an Aid in Finding Work*. Finland.
doi:https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/789855/Haakana_Toni.pdf?sequence=3.
- Harsel, Ananda, Rafa Hadiya, Karis Widyatmoko, Naufalendra Mulyahartantya, Rafi Darodjatuzzaki, and Zidan Alfarezi Sukoco. 2024. *Eksplorasi Desain UI/UX Digital Siswa Menggunakan Figma Di SMAN 15 Semarang*. Vol. 3.
doi:<https://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/JNPMIK/article/view/2396>.

- Hedditch, Sonali, and Dhaval Vyas. 2023. "Design Justice in Practice." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 7(GROUP):1–39. doi:<https://doi.org/10.1145/3567554>.
- Ibrahim, Norshahila, Albert Yakobus Chandra, Erni Marlina Saari, Putri Taqwa Prasetyaningrum, and Irfan Pratama. 2023. "The Effectiveness of Web 2.0 Tools Training Workshop Using Canva and Figma in Developing Creative Visual Content." *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning* 13(2):35–45. doi:<https://doi.org/10.37134/ajatel.vol13.2.4.2023>.
- K. Alifah. 2023. *Heuristic Evaluation Pada Sistem Informasi Manajemen Pegawai (Studi Kasus : Biro Sumber Daya Manusia Kemdikbudristek)*. Jakarta. doi:<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73318>.
- Lewis, Makayla, and Miriam Sturdee. 2022. "Curricula Design & Pedagogy for Sketching Within HCI & UX Education." *Frontiers in Computer Science* 4. doi:<https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.826445>.
- Oppenlaender, Jonas, and Elina Kuosmanen. 2021. "Hardhats and Bungaloos: Comparing Crowdsourced Design Feedback with Peer Design Feedback in the Classroom." in *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. Association for Computing Machinery.
- R. Puspita. 2020. *Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem Dengan Pendekatan Ucd Menggunakan Balsamiq Mockup Dan FIGMA (Studi Kasus:PTMozaikBintangPersada)*. doi:<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50587>.
- R. Zidan. 2022. "Perancangan Ulang *User Interface* Berbasis User Experience Pada Aplikasi My Daqu Menggunakan Metode User-Centered Design." (Perancangan Ulang *User Interface* Berbasis User Experience Pada Aplikasi My Daqu MenggunakanMetodeUser-CenteredDesign). doi:<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65018>.
- Ritter, Frank E., and Sarah J. Stager. 2024. "Semester Projects on Human-Computer Interaction as Service and Outreach: Undergraduate and Graduate." Pp. 169–81 in *Innovative Practices in Teaching Information Sciences and Technology*. Springer Nature Switzerland.

**PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN
KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS
NURUL HUDA**

- Rossiter, Eliza, T. J. Thomson, and Rachel Fitzgerald. 2024. "Supporting University Students' Learning across Time and Space: A from-Scratch, Personalised and Mobile-Friendly Approach." *Interactive Technology and Smart Education* 21(1):108–30. doi:<https://doi.org/10.1108/ITSE-07-2022-0082>.
- S. A. Wicaksono, and A. Pujosusanto. 2024. *Pengembangan Infografis Interaktif Tema Schule Dengan Aplikasi Adobe XD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F*. doi:<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/62688/47664>.
- Shi, Xinyu, Yinghou Wang, Yun Wang, and Jian Zhao. 2024. "Piet: Facilitating Color Authoring for Motion Graphics Video." in *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. Association for Computing Machinery.
- Taufik, Ashabul, Abd A. Muhaimin, Muh Farhan, and Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. 2023. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile App Menggunakan Adobe Xd Pada Mata Pelajaran Hardware Jaringan Komputer* DiSmkn3Bone.Vol.1.doi:<https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/teknos/article/view/43>.
- Usmani. 2023. *Guidelines for Selection of Web Designing Tool & Framework for Web Front-End Application*.
- Wang, Yidan. 2024. "Enhancing Software Engineering with Visual Design and Multimedia: An Empirical and Theoretical Exploration." *Applied and Computational Engineering* 74(1):225–30. doi: <https://doi.org/10.54254/2755-2721/74/20240478>.
- Yu, Fei, Laura Ruel, Ryan Tyler, Qian Xu, Hong Cui, Stan Karanasios, Ba Xuan Nguyen, Anna Keilbach, and Javed Mostafa. 2020. "Innovative UX Methods for Information Access Based on Interdisciplinary Approaches: Practical Lessons from Academia and Industry." *Data and Information Management* 4(1):74–80. doi:<https://doi.org/10.2478/dim-2020-0004>.
- Yulianto, Arief. 2023. "Creation of UI Design Prototype Mobile App Textile Museum to Increase The Number of Visitors, Tourism Marketing and Brand Awareness." *Jurnal Syntax Admiration* 4(7):873–93. doi:<https://doi.org/10.46799/jsa.v4i7.655>.

Zhu, Meina, and Ke Zhang. 2023. "Promote Collaborations in Online Problem-Based Learning in a User Experience Design Course: Educational Design Research." *Education and Information Technologies* 28(6):7631–49. doi:<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11495-6>.