



Perancangan Prototype Sistem Manajemen Quiz Berbasis Web Untuk Mendukung Evaluasi Pelatihan Menggunakan Figma

M.Robi Maulana¹- Usman Ependi²

¹⁻² Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bina Darma, Indonesia

Alamat : Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota

Palembang, Sumatera Selatan

Email : Mrobim50@gmail.com¹, u.ependi@binadarma.ac.id²

Korespondensi penulis : Mrobim50@gmail.com

Abstract. *The development of information technology has provided convenience in supporting training activities and competency evaluation within companies. Training is one of the important activities carried out to improve participants' knowledge, skills, and abilities in accordance with organizational needs. To determine the success of training, an evaluation process is required to measure participants' level of understanding of the material that has been delivered. Based on observations conducted at a company, the training evaluation process still requires a more structured, interactive, and user-friendly medium. The company's identity is not directly disclosed due to its confidentiality policy; therefore, the research object in this article is referred to as Company X. This study focuses on designing a prototype of a dashboard Quiz Management System using Figma. The system is designed to support question management, quiz library, quiz implementation through QR Code, quiz result presentation, question discussion, and leaderboard features. The purpose of this study is to produce a prototype design that can serve as an initial reference for developing a web-based training evaluation system that is more modern, structured, interactive, and suitable for user needs.*

Keywords: *Prototype, Quiz Management System, Training Evaluation, Website, Figma.*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam mendukung kegiatan pelatihan dan evaluasi kompetensi di lingkungan perusahaan. Pelatihan menjadi salah satu kegiatan penting untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan peserta agar sesuai dengan kebutuhan organisasi. Untuk mengetahui keberhasilan pelatihan, diperlukan proses evaluasi yang mampu mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Berdasarkan hasil observasi pada salah satu perusahaan, proses evaluasi pelatihan masih membutuhkan media yang lebih terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan. Identitas perusahaan tidak disebutkan secara langsung karena adanya kebijakan kerahasiaan dari pihak perusahaan, sehingga objek penelitian dalam artikel ini disebut sebagai Perusahaan X. Penelitian ini berfokus pada perancangan *prototype* Sistem Manajemen Quiz Berbasis Web menggunakan Figma. Sistem ini dirancang untuk membantu proses pengelolaan soal, perpustakaan quiz, pelaksanaan quiz melalui *QR Code*, penyajian hasil pengerjaan, pembahasan soal, dan *leaderboard*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *prototype* yang dapat menjadi gambaran awal dalam pengembangan sistem evaluasi pelatihan berbasis web yang lebih modern, terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *Prototype, Sistem Manajemen Quiz, Evaluasi Pelatihan, Website, Figma*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk memanfaatkan media digital dalam kegiatan pelatihan dan evaluasi kompetensi. Evaluasi pelatihan diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Salah satu bentuk evaluasi yang dapat digunakan adalah quiz, karena dapat membantu proses penilaian menjadi lebih cepat, terarah, dan mudah dipantau.

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu perusahaan, proses evaluasi pelatihan masih membutuhkan media yang lebih terstruktur dan interaktif. Identitas perusahaan tidak disebutkan karena adanya kebijakan kerahasiaan, sehingga dalam penelitian ini objek disebut sebagai Perusahaan X. Permasalahan utama yang ditemukan adalah belum adanya rancangan sistem yang dapat membantu pengelolaan soal, pelaksanaan quiz, penyajian hasil, pembahasan soal, serta *leaderboard* dalam satu media berbasis web.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas perancangan *UI/UX* berbasis web menggunakan Figma dan sistem evaluasi berbasis *prototype*, seperti penelitian Wijaya et al. (2024), Tiana et al. (2025), dan Pertiwi et al. (2024). Namun, penelitian tersebut belum secara khusus membahas perancangan *prototype* sistem manajemen quiz berbasis web untuk mendukung evaluasi pelatihan pada perusahaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang *prototype* Sistem Manajemen Quiz Berbasis Web menggunakan Figma sebagai gambaran awal pengembangan media evaluasi pelatihan yang lebih modern, terstruktur, dan interaktif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Evaluasi Pelatihan

Evaluasi pelatihan merupakan proses untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi yang telah diberikan selama kegiatan pelatihan. Evaluasi diperlukan agar perusahaan dapat menilai keberhasilan pelatihan serta menentukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya. Salah satu bentuk evaluasi yang dapat digunakan adalah quiz, karena quiz mampu mengukur pemahaman peserta secara lebih cepat, sederhana, dan terarah. Dalam konteks perusahaan, evaluasi berbasis quiz dapat membantu penyelenggara pelatihan dalam memperoleh hasil penilaian yang lebih mudah dipantau dan dianalisis.

2.2 Sistem Manajemen Quiz

Sistem manajemen quiz merupakan sistem yang digunakan untuk membantu proses pembuatan, pengelolaan, pelaksanaan, dan penilaian quiz. Sistem ini dapat mempermudah admin dalam mengatur soal, menyimpan daftar quiz, mengelola sesi pengerjaan, serta melihat hasil peserta. Pada penelitian ini, sistem manajemen quiz dirancang dalam bentuk *prototype* berbasis web dengan fitur utama seperti pengelolaan soal, perpustakaan quiz, *QR Code*, hasil pengerjaan, pembahasan soal, dan *leaderboard*.

2.3 Sistem Berbasis Web

Sistem berbasis web merupakan sistem yang dapat diakses melalui browser dengan bantuan jaringan internet atau intranet. Sistem berbasis web banyak digunakan karena mudah diakses, tidak memerlukan instalasi aplikasi khusus, dan dapat digunakan melalui berbagai perangkat. Dalam penelitian ini, konsep berbasis web dipilih agar sistem quiz dapat digunakan secara lebih praktis oleh admin maupun peserta pelatihan.

2.4 *Prototype* dan Figma

Prototype adalah rancangan awal sistem yang digunakan untuk menggambarkan tampilan, fitur, dan alur kerja sebelum sistem dikembangkan secara penuh. *Prototype* membantu pengguna memahami cara kerja sistem serta memberikan masukan sebelum tahap implementasi. Figma merupakan salah satu tools desain *UI/UX* yang dapat digunakan untuk membuat wireframe, mockup, dan *prototype* interaktif. Penelitian Wijaya et al. (2024) menunjukkan bahwa Figma dapat digunakan dalam perancangan *UI/UX* sistem pembelajaran berbasis web. Selain itu, Tiana et al. (2025) juga menggunakan Figma dalam perancangan *prototype* sistem evaluasi yang berpusat pada pengguna.

2.5 *User Interface* dan *User Experience*

User Interface atau UI berhubungan dengan tampilan sistem, seperti menu, tombol, ikon, warna, form, dan tata letak halaman. Sementara itu, *User Experience* atau UX berkaitan dengan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem. *UI/UX* yang baik diperlukan agar sistem mudah dipahami, nyaman digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam perancangan sistem manajemen quiz, *UI/UX* menjadi aspek penting karena sistem akan digunakan oleh dua pengguna utama, yaitu admin dan peserta.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *prototype* dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pembuatan rancangan awal Sistem Manajemen Quiz Berbasis Web menggunakan Figma, bukan pada pembangunan aplikasi secara penuh.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah proses evaluasi pelatihan pada salah satu perusahaan yang disebut sebagai Perusahaan X. Penyebutan nama samaran dilakukan karena adanya kebijakan kerahasiaan dari pihak perusahaan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara atau diskusi, dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses evaluasi pelatihan yang berjalan. Wawancara atau diskusi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan fitur sistem. Studi pustaka digunakan untuk mendukung teori mengenai *prototype*, sistem berbasis web, *UI/UX*, Figma, dan evaluasi pelatihan.

3.4 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

a. Identifikasi Masalah

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam proses evaluasi pelatihan, seperti kebutuhan media quiz yang lebih terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengguna. Admin membutuhkan fitur pengelolaan soal, perpustakaan quiz, *QR Code*, hasil pengerjaan, dan *leaderboard*. Peserta membutuhkan fitur akses quiz, pengerjaan soal, hasil nilai, pembahasan soal, dan peringkat.

c. Perancangan Alur Sistem

Tahap ini dilakukan dengan menyusun alur penggunaan sistem, mulai dari admin membuat quiz, membagikan *QR Code*, peserta mengerjakan quiz, hingga sistem menampilkan hasil dan *leaderboard*.

d. Perancangan Antarmuka

Tahap ini dilakukan dengan membuat desain halaman sistem menggunakan Figma, seperti halaman login, *dashboard*, kelola soal, perpustakaan quiz, halaman pengerjaan quiz, hasil pengerjaan, pembahasan soal, dan *leaderboard*.

e. Pembuatan *Prototype* Interaktif

Tahap ini dilakukan dengan menghubungkan setiap halaman pada Figma agar *prototype* dapat disimulasikan sesuai alur penggunaan sistem.

f. Evaluasi *Prototype*

Tahap ini dilakukan dengan meninjau kesesuaian fitur, kejelasan tampilan, kemudahan navigasi, dan kelengkapan alur sistem. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki rancangan *prototype*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa rancangan *prototype* fitur *Quiz Management* berbasis web menggunakan Figma. Fitur ini dirancang sebagai tambahan pada aplikasi web yang sudah ada, sehingga penelitian ini tidak membahas pembuatan aplikasi baru secara keseluruhan. Rancangan *prototype* difokuskan pada kebutuhan evaluasi pelatihan di Perusahaan X, khususnya dalam proses pembuatan quiz, pengelolaan soal, penyimpanan quiz, dan penyajian peringkat peserta.

Pada *prototype* yang dirancang, terdapat beberapa menu utama, yaitu *Quiz Management*, Perpustakaan, dan Papan Peringkat. Menu *Quiz Management* digunakan untuk membuat quiz baru, menu Perpustakaan digunakan untuk menampilkan daftar quiz yang telah dibuat, sedangkan menu Papan Peringkat digunakan untuk menampilkan peringkat peserta berdasarkan hasil pengerjaan quiz.

4.1.1 Struktur Menu *Prototype*

Struktur menu pada *prototype* fitur *Quiz Management* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Struktur Menu *Prototype* Fitur *Quiz Management*

NO	Menu	Keterangan
1	<i>Quiz Management</i>	Menu utama untuk membuat dan mengelola quiz
2	Perpustakaan	Menu untuk menampilkan daftar quiz yang telah dibuat
3	Papan Peringkat	Menu untuk menampilkan peringkat peserta

Sumber: Dokumentasi Pribadi(2026).

Struktur menu tersebut ditampilkan pada sisi kiri halaman dalam bentuk sidebar. Menu yang sedang aktif ditandai dengan warna biru yang lebih tegas, sedangkan menu lain ditampilkan sebagai pilihan navigasi.

4.1.2 Halaman Buat Quiz Baru

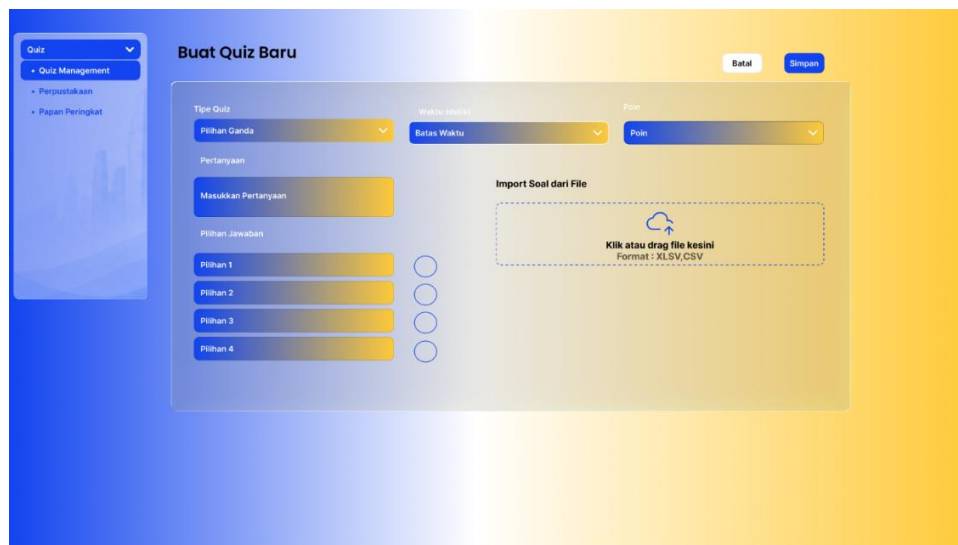
Halaman Buat Quiz Baru merupakan halaman utama dalam fitur *Quiz Management*. Halaman ini digunakan untuk membuat soal quiz baru dengan beberapa komponen yang telah disediakan. Pada bagian atas halaman terdapat judul Buat Quiz Baru serta dua tombol aksi, yaitu Batal dan Simpan.

Komponen yang terdapat pada halaman Buat Quiz Baru ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Komponen Halaman Buat Quiz Baru

No	Komponen	Keterangan
1	Tipe Quiz	Digunakan untuk memilih jenis quiz, seperti pilihan ganda dan drag and drop
2	Waktu	Digunakan untuk mengatur batas waktu pengerjaan quiz dalam satuan detik
3	Poin	Digunakan untuk mengatur nilai atau poin pada quiz.
4	Pertanyaan	Kolom untuk memasukkan pertanyaan quiz
5	Pilihan Jawaban	Kolom untuk memasukkan beberapa pilihan jawaban
6	Penanda Jawaban Benar	Komponen berbentuk lingkaran untuk memilih jawaban yang benar
7	Import Soal dari File	Area untuk mengunggah File soal
8	Format File	Format File yang didukung adalah XLSX dan CSV
9	Tombol Batal	Digunakan untuk membatalkan proses pembuatan quiz
10	Tombol Simpan	Digunakan untuk menyimpan quiz yang telah dibuat

Sumber: Dokumentasi Pribadi(2026).



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Buat Quiz Baru

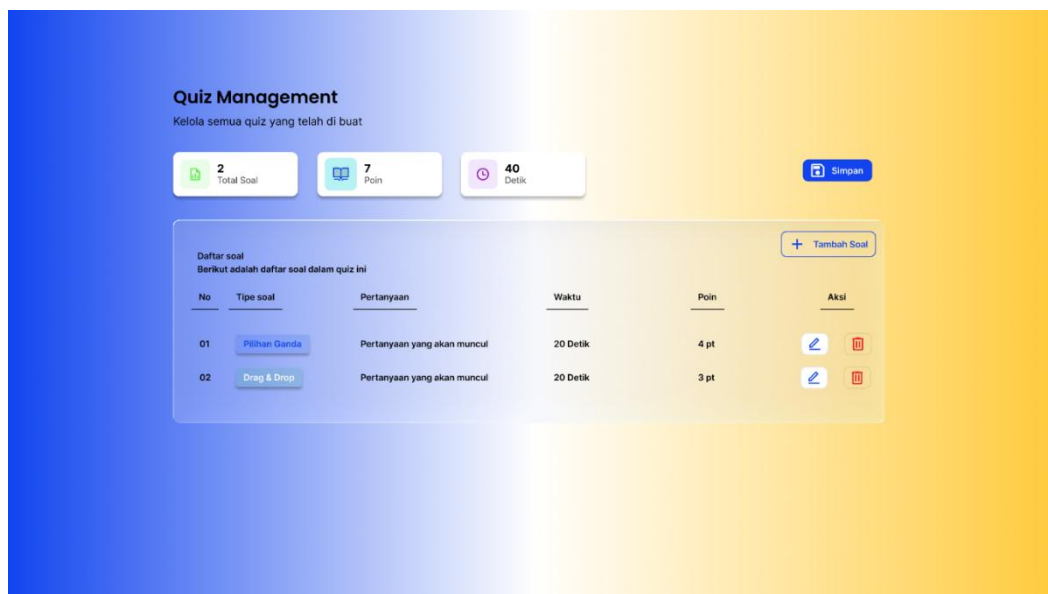
4.1.3 Halaman *Quiz Management*

Halaman *Quiz Management* menampilkan informasi mengenai quiz yang sedang dikelola. Pada bagian atas halaman terdapat informasi jumlah soal, total poin, dan waktu. Pada bagian bawah terdapat tabel daftar soal yang berisi nomor, tipe soal, pertanyaan, waktu, poin, dan aksi.

Tabel 4.3 Data Ringkasan Halaman *Quiz Management*

No	Elemen	Data Yang Ditampilkan
1	Total Soal	2 soal
2	Poin	7 Point
3	Waktu	40 detik
4	Tabel Daftar Soal	No, tipe soal, pertanyaan, waktu, poin, aksi
5	Tambah Soal	Tombol untuk menambahkan soal baru
6	Simpan	Tombol untuk menyimpan data quiz

Sumber: Dokumentasi Pribadi(2026).



Gambar 4.2 Tampilan Halaman *Quiz Management*

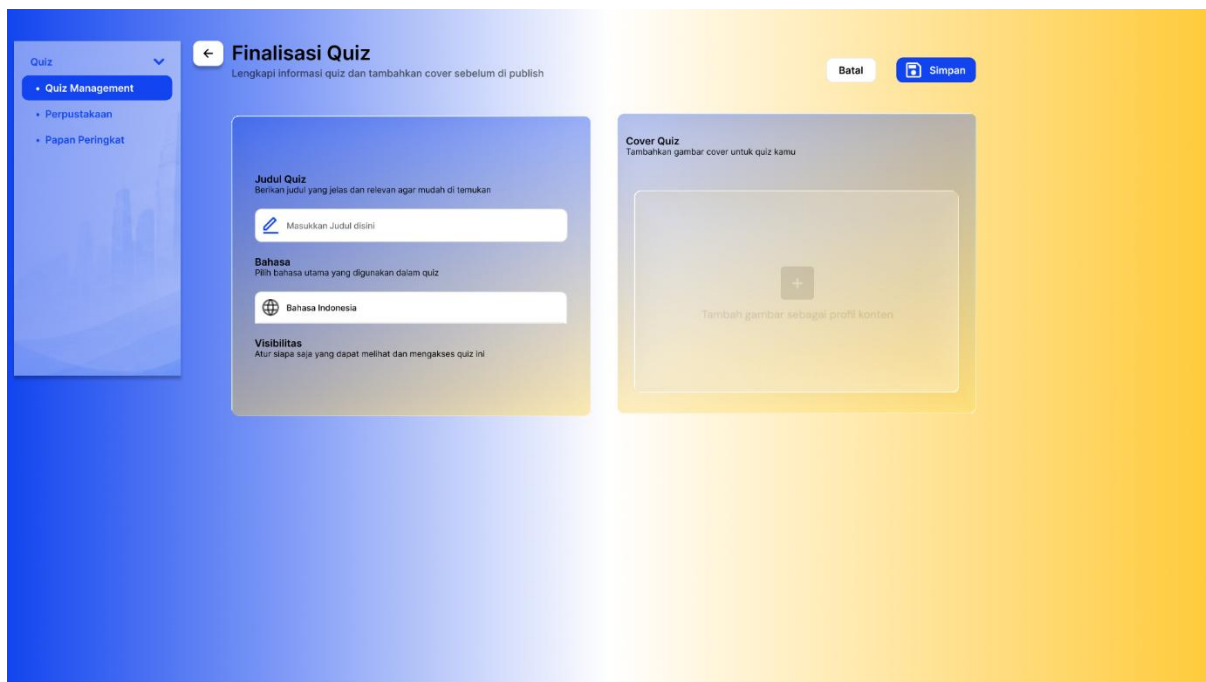
4.1.4 Halaman Finalisasi Quiz

Halaman Finalisasi Quiz digunakan untuk melengkapi informasi quiz sebelum dipublikasikan. Halaman ini menampilkan form judul quiz, bahasa, visibilitas, serta bagian untuk menambahkan cover quiz. Pada bagian kanan atas terdapat tombol Batal dan Simpan.

Tabel 4.4 Komponen Halaman Finalisasi Quiz

NO	Komponen	Keterangan
1	Judul Quiz	Kolom untuk memasukkan judul quiz
2	Bahasa	Menampilkan bahasa yang digunakan dalam quiz
3	Visibilitas	Bagian untuk mengatur akses quiz
4	Cover Quiz	Area untuk menambahkan gambar cover quiz
5	Batal Simpan	Tombol untuk membatalkan finalisasi quiz
6		Tombol untuk menyimoan finalisasi quiz

Sumber: Dokumentasi Pribadi(2026).



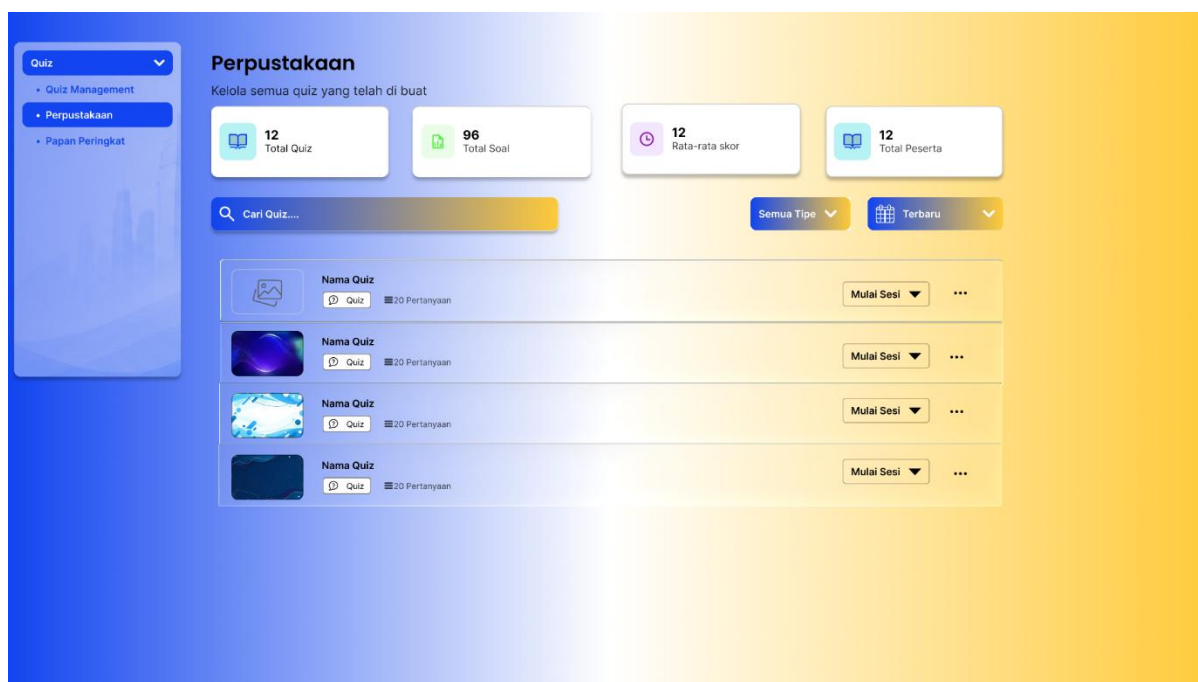
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Finalisasi Quiz

4.1.5 Halaman Perpustakaan

Halaman Perpustakaan menampilkan daftar quiz yang telah dibuat. Pada bagian atas halaman terdapat informasi jumlah total quiz, total soal, rata-rata skor, dan total peserta. Selain itu, terdapat fitur pencarian, filter tipe quiz, filter urutan terbaru, dan daftar quiz.

Tabel 4.5 Elemen Halaman Perpustakaan

NO	Elemen	Data yang Ditampilkan
1	Total Quiz	12 quiz
2	Total Soal	96 soal
3	Rata-rata Skor	12
4	Total Peserta	12 peserta
5	Pencarian	Kolom "cari quiz"
6	Filter Tipe	Semua tipe
7	Filter Urutan	Terbaru
8	Daftar Quiz	Nama quiz, tipe quiz, jumlah pertanyaan, tombol mulai sesi



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Perpustakaan

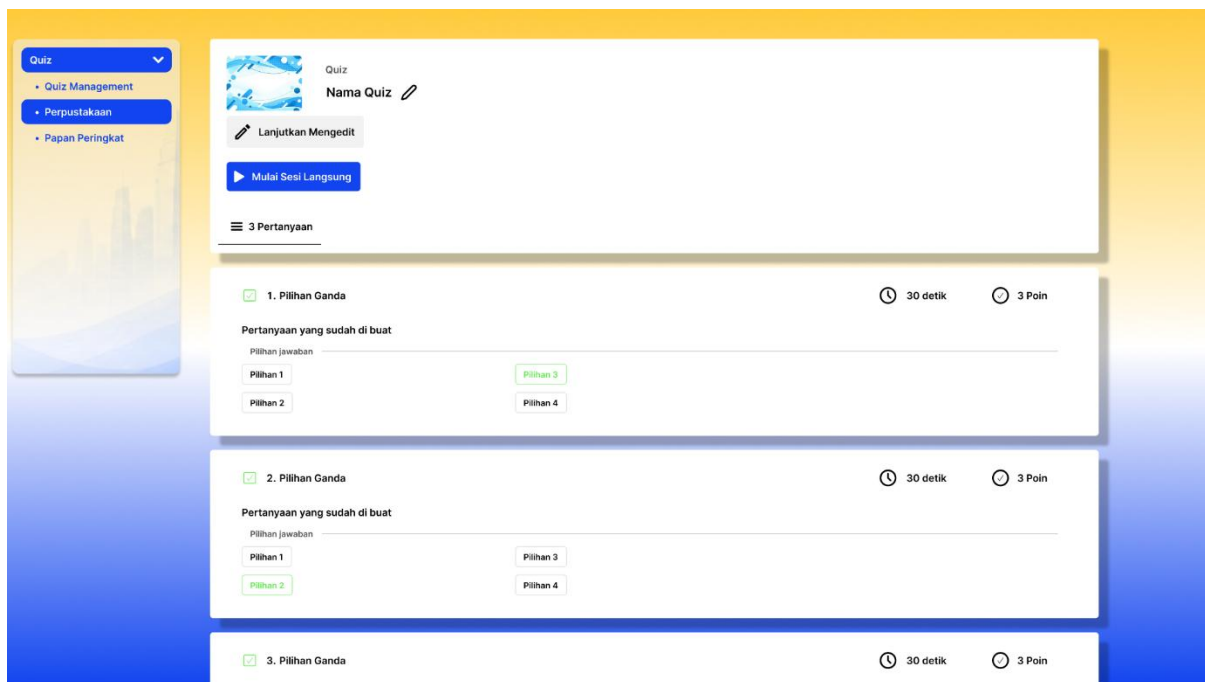
4.1.6 Halaman Detail Quiz

Halaman Detail Quiz menampilkan informasi dari salah satu quiz yang telah dibuat. Pada bagian atas terdapat cover quiz, nama quiz, tombol Lanjutkan Mengedit, tombol Mulai Sesi Langsung, serta jumlah pertanyaan. Pada bagian bawah terdapat daftar pertanyaan yang telah dibuat.

Tabel 4.6 Elemen Halaman Detail Quiz

NO	Elemen	Keterangan
1	Cover Quiz	Gambar sampul quiz
2	Nama Quiz	Nama quiz yang dipilih
3	Lanjutkan Mengedit	Tombol untuk mengedit quiz
4	Mulai Sesi Langsung	Tombol untuk menjalankan sesi quiz
5	Jumlah Pertanyaan	Menampilkan jumlah pertanyaan dalam quiz
6	Kartu Pertanyaan	Menampilkan tipe soal, pertanyaan, pilihan jawaban, waktu, dan poin

Pada *prototype*, kartu pertanyaan menampilkan tipe soal Pilihan Ganda, waktu pengerjaan 30 detik, dan nilai 3 poin. Pilihan jawaban ditampilkan dalam beberapa tombol, dengan salah satu pilihan diberi penanda sebagai jawaban benar.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Detail Quiz

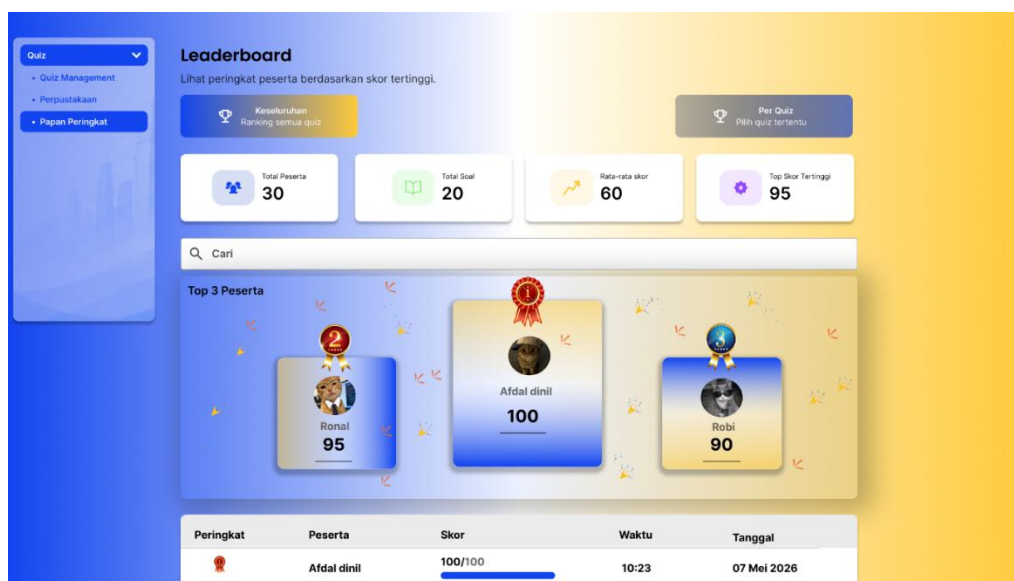
4.1.7 Halaman *Leaderboard* Keseluruhan

Halaman *Leaderboard* menampilkan peringkat peserta berdasarkan skor tertinggi. Pada bagian atas terdapat pilihan tampilan Keseluruhan dan Per Quiz. Tampilan keseluruhan menampilkan ringkasan total peserta, total soal, rata-rata skor, dan skor tertinggi.

Tabel 4.7 Data Ringkasan Halaman *Leaderboard* Keseluruhan

NO	Elemen	Data yang Ditampilkan
1	Total Peserta	30 peserta
2	Total Soal	20 soal
3	Rata-rata Skor	60
4	Top Skor Tertinggi	95
5	Pencarian	Kolom cari peserta
6	Top 3 Peserta	Menampilkan 3 peserta dengan skor tertinggi
7	Tabel Peringkat	Peringkat, Peserta, Skor, Waktu, dan Tanggal

Pada bagian Top 3 Peserta, *prototype* menampilkan peringkat tiga peserta dengan skor tertinggi. Pada bagian bawah terdapat tabel peringkat yang menampilkan data peserta, skor, waktu pengerjaan, dan tanggal.



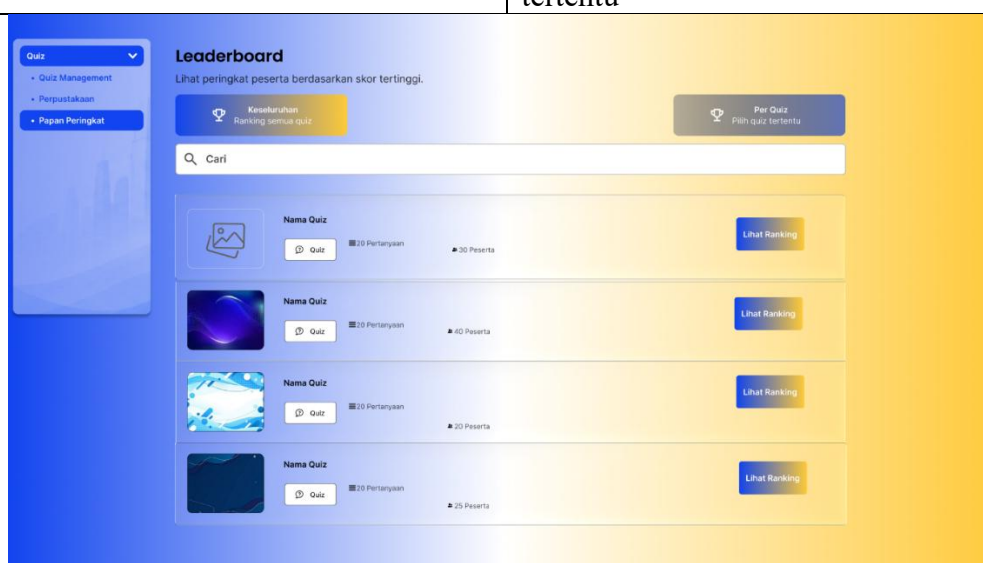
Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Leaderboard* Keseluruhan

4.1.8 Halaman *Leaderboard* Per Quiz

Halaman *Leaderboard* Per Quiz menampilkan daftar quiz yang dapat dipilih untuk melihat peringkat berdasarkan quiz tertentu. Pada halaman ini terdapat kolom pencarian, daftar quiz, jumlah pertanyaan, jumlah peserta, dan tombol Lihat Ranking.

Tabel 4.8 Elemen Halaman *Leaderboard* Per Quiz

NO	Elemen	Keterangan
1	Pencarian	Kolom untuk mencari quiz
2	Daftar Quiz	Menampilkan beberapa quiz
3	Jumlah Pertanyaan	Menampilkan jumlah pertanyaan pada quiz
4	Jumlah Peserta	Menampilkan jumlah peserta pada quiz
5	Lihat Ranking	Tombol untuk melihat peringkat pada quiz tertentu



Gambar 4.7 Tampilan Halaman *Leaderboard* Per Quiz

4.2 PEMBAHASAN

Prototype yang dirancang merupakan fitur tambahan *Quiz Management* pada aplikasi web yang sudah ada. Rancangan ini berfokus pada kebutuhan evaluasi pelatihan, mulai dari pembuatan soal, pengelolaan quiz, penyimpanan quiz, hingga penyajian hasil dalam bentuk *leaderboard*.

Halaman Buat Quiz Baru dan *Quiz Management* menunjukkan bahwa fitur ini dapat membantu pengguna dalam membuat serta mengatur soal secara lebih terstruktur. Komponen seperti tipe quiz, waktu, poin, pertanyaan, pilihan jawaban, dan *import* soal dari *File* mendukung proses pembuatan quiz agar lebih mudah dikelola.

Halaman Finalisasi Quiz, Perpustakaan, dan Detail Quiz dirancang untuk melengkapi informasi quiz, menyimpan daftar quiz, serta menampilkan isi quiz yang telah dibuat. Sementara itu, halaman *Leaderboard* berfungsi untuk menampilkan peringkat peserta berdasarkan skor, baik secara keseluruhan maupun berdasarkan quiz tertentu.

Hasil rancangan ini sejalan dengan penelitian Wijaya et al. (2024) dan Tiana et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Figma dapat digunakan untuk merancang *prototype UI/UX* berbasis web dan sistem evaluasi. Namun, penelitian ini memiliki fokus berbeda, yaitu perancangan modul *Quiz Management* sebagai fitur tambahan pada aplikasi web yang telah tersedia. Implikasi dari penelitian ini adalah *prototype* dapat menjadi gambaran awal bagi pengembang dalam mengimplementasikan fitur evaluasi pelatihan berbasis quiz. Keterbatasan penelitian ini adalah *prototype* masih berupa rancangan Figma, sehingga belum mencakup implementasi sistem, integrasi database, dan pengujian langsung kepada pengguna akhir.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, *prototype* fitur *Quiz Management* berbasis web berhasil dirancang menggunakan Figma sebagai modul tambahan pada aplikasi web yang sudah ada. Rancangan *prototype* ini menjawab kebutuhan evaluasi pelatihan melalui beberapa halaman utama, yaitu Buat Quiz Baru, *Quiz Management*, Finalisasi Quiz, Perpustakaan, Detail Quiz, dan *Leaderboard*.

Prototype yang dihasilkan memuat fitur pembuatan soal, pengaturan tipe quiz, waktu, poin, *import* soal, penyimpanan quiz, pengelolaan daftar quiz, detail quiz, serta tampilan peringkat peserta. Dengan demikian, rancangan ini dapat menjadi gambaran awal bagi pengembang

dalam menambahkan fitur evaluasi pelatihan berbasis quiz ke dalam aplikasi web yang telah tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alao, O. D., Ezihe, A. P., Amanze, R. C., dkk. (2022). *User-centered/User Experience design thinking approach for designing a university information management system*. <https://www.researchgate.net/publication/363795384>
- [2] Bertram, L., & Dahm, M. (2022). *Conceptual design and implementation of an automated metrics and model-based usability evaluation of UI prototypes in Figma*. Mensch und Computer 2022 – Workshopband. <https://dl.gi.de/items/49ff4b80-1913-4837-8f90-f454a3dfafa7>
- [3] Harder, T., Drzyzga, G., Bruhns, J. M., dkk. (2024). *Systematic integration of design prototypes into the LMS Moodle: Methods and challenges in practice*. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-82633-7_1
- [4] Nugroho, A., Purwanto, J., Muin, M. A. M., dkk. (2025). *UI/UX design of a web-based student organizations system using the design thinking method approach*. Journal of Technology and Informatics. <https://e-journals.dinamika.ac.id/joti/article/view/893>
- [5] Pernando, A., & Danuarta, D. T. (2025). *Development and usability evaluation of a mobile-based educational system prototype using Figma*. Digital Frontier: Journal of Digital Technology and Innovation. <https://ejournal.amdatech.com/index.php/DigitalFrontier/article/view/4>
- [6] Pertiwi, M., Efranda, N., Slam, B. E., dkk. (2024). *UI/UX design of web-based for outcome-based education assessment information system in Universitas Maritim Raja Ali Haji using prototype method*. BIO Web of Conferences. https://www.bio-conferences.org/articles/bioconf/abs/2024/53/bioconf_macific2024_01006/bioconf_macific2024_01006.html
- [7] Piri, M. (2025). *Design and evaluation of a prototype interactive software for professional development and educational collaboration among teachers*. Trends and Achievements in Learning Technology. https://jlt.iaet.ir/article_732743_en.html

- [8] Staiano, F. (2022). *Designing and prototyping interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing.
<https://books.google.com/books?id=GOBeEAAAQBAJ>
- [9] Tiana, A. H., Prasetyo, R. T., Yulistiawan, B. S., dkk. (2025). *Enhancing application design for integrated evaluation through user-centered prototyping with Figma*. Jurnal Mandiri.
<https://www.ejournal.isha.or.id/index.php/Mandiri/article/view/462>
- [10] Wijaya, E. Y., Arif, M., Aini, N., & Putri, Y. N. (2024). *UI/UX web based learning design with UCD approach to basic programming using Figma*. bit-Tech.
<https://jurnal.kdi.or.id/index.php/bt/article/view/1534>