

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Perusahaan

Pada profil perusahaan berisi informasi tentang perusahaan tempat penelitian berlangsung. Adapun isi dari profil perusahaan yaitu sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, dan struktur organisasi.

2.1.1. Sejarah Perusahaan

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi berdiri pada tanggal 2008 dengan Akreditasi “A”. SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi berada dibawah naungan Yayasan Global Jaya Mandiri. SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi adalah salah satu sekolah menengah kejuruan di bidang teknologi informasi dan telekomunikasi di Kabupaten Bekasi. SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi merupakan salah satu Sekolah Standar Nasional (SSN).

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi (TELS) merupakan sekolah yang didirikan dengan dilatarbelakangi oleh keinginan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang Teknologi di wilayah Bekasi, pada saat itu belum tersedia sekolah kejuruan bidang teknologi informasi dan telekomunikasi.

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Berikut adalah visi dan misi dari SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi :

1. Visi

Menjadi Sekolah bermutu unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berdasarkan IMTAQ serta berkarakter bangsa.

2. Misi

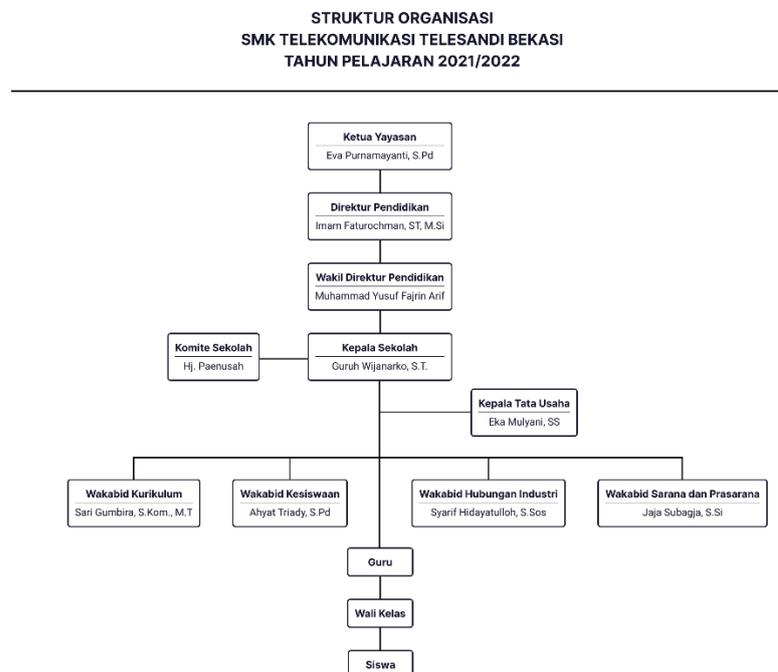
Misi dari SMK Telekomunikasi Telesani yaitu :

- a. Menyelenggarakan pendidikan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi.
- b. Mengembangkan suasana akademis yang mendukung kebutuhan pengguna lulusan.

- c. Pemberdayaan laboratorium bahasa dan komputer untuk menunjang siswa mempunyai skill yang memadai.
- d. Mengembangkan kurikulum sesuai kompetensi yang diharapkan oleh pengguna lulusan.
- e. Segala aktifitas dilandasi nilai-nilai agama.

2.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan dan Uraian Tugas

Struktur organisasi SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi dibagi beberapa bagian sebagai berikut :



Gambar 2. 1. Struktur Organisasi SMK Telekomunikasi Telesandi

Adapun tugas dan tanggung jawab dari bagian-bagian yang ada pada struktur organisasi sebagai berikut :

1. Direktur Pendidikan

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Memimpin, mengelola serta bertanggung jawab atas aktifitas yang dilaksanakan sekolah.
- b. Menetapkan tugas dan wewenang dari setiap bagian disekolah.

- c. Merumuskan tujuan sekolah dan menetapkan sebagian besar kebijakan sekolah.

2. Kepala Sekolah

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Menjabarkan visi ke dalam misi target mutu
- b. Merumuskan tujuan dan target mutu yang akan dicapai
- c. Menganalisis tantangan, peluang, kekuatan dan kelemahan sekolah.
- d. Membuat rencana kerja yang strategis dan rencana kerja tahunan untuk peningkatan mutu sekolah.
- e. Bertanggung jawab dalam membuat keputusan anggaran sekolah.
- f. Melibatkan guru, komite sekolah dalam pengambilan keputusan penting sekolah. Pada sekolah swasta, pengambilan keputusan tersebut harus melibatkan penyelenggara sekolah.
- g. Melaporkan setiap kegiatan sekolah kepada direktur.

3. Komite Sekolah

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Sebagai pemberi pertimbangan dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di sekolah.
- b. Sebagai lembaga pendukung baik yang berwujud finansial, pemikiran, maupun tenaga dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
- c. Sebagai lembaga pengontrol dalam rangka transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di sekolah.
- d. Sebagai lembaga mediator antara pemerintah dengan masyarakat di satuan pendidikan.

4. Kepala Tata Usaha

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Perencana administrasi ketatausahaan.
- b. Pengelola administrasi program.
- c. Penyusun laporan program dan anggaran.
- d. Pembina staf.

5. Wakabid Hubungan Industri

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Membantu Kepala Sekolah dalam pelaksanaan tugas hubungan industri/masyarakat meliputi menyusun dan melaksanakan program kerja, mengarahkan, membina, memimpin, mengawasi serta mengkoordinasikan pelaksanaan tugas khususnya di bidang hubungan kerjasama dengan dunia industri/dunia usaha yang relevan serta memasarkan tamatan SMK.

6. Wakabid Kurikulum

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Mengkoordinasikan penyusunan Kurikulum Menjabarkan Kurikulum menjadi program operasional mata pelajaran di sekolah melalui analisis kurikulum, sinkronisasi dan menetapkan kurikulum validasi
- b. Menetapkan program pembelajaran membuat jadwal kegiatan.
- c. Menyusun pembagian tugas mengajar.
- d. Menyusun kalender pendidikan dan jadwal pelajaran.
- e. Mengkoordinir pembuat bahan ajar.
- f. Mengkoordinasi pelaksanaa Evaluasi Hasil Belajar dan Analisis Hasil Evaluasi Belajar.
- g. Melaksanakan pengayaan untuk mata pelajaran yang di Ujian Nasionalkan.
- h. Mengelola administrasi Guru dan Wali Kelas.
- i. Bersama Wakasek Kesiswaan melaksanakan kegiatan Penerimaan Siswa Baru.
- j. Mengkoordinasikan pengelolaan perpustakaan.
- k. Merencanakan kebutuhan tenaga pendidik dan kependidikan.

7. Wakabid Kesiswaan

Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Menyusun dan Melaksanakan kegiatan Promosi Sekolah.
- b. Menyusun Rencana Kegiatan Penerimaan Siswa Baru.
- c. Melaksanakan Kegiatan Penerimaan Siswa Baru.

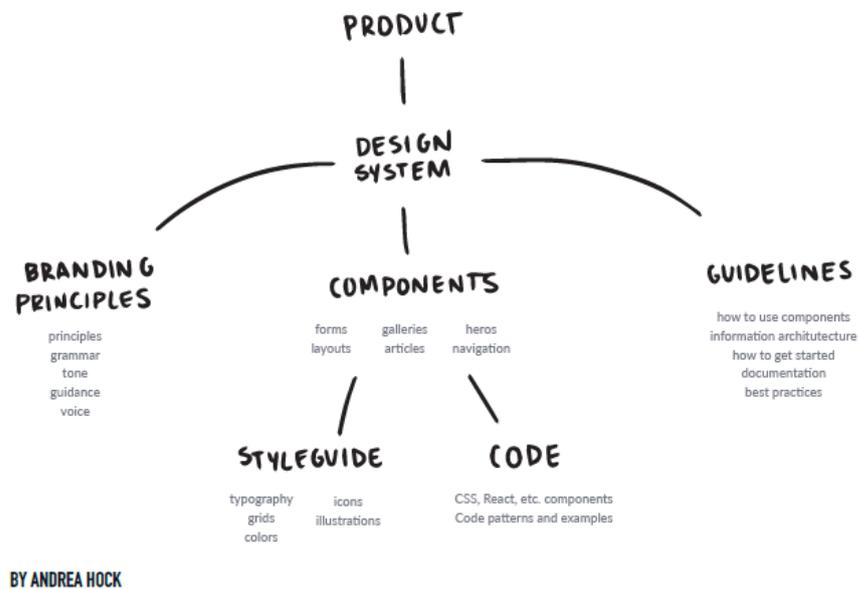
- d. Merencanakan dan Melaksanakan kegiatan MOPD dan Mata Cakap.
 - e. Mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan ekstra kurikuler/pengembangan diri.
 - f. Mengkoordinasikan pelaksanaan disiplin siswa.
 - g. Melaksanakan kegiatan wisuda siswa tingkat XII.
 - h. Menyusun program kegiatan kesiswaan.
 - i. Mengkoordinasi pelaksanaan pedampungan siswa.
 - j. Memonitor dan mengevaluasi seluruh kegiatan siswa.
 - k. Menegakan disiplin tata tertib siswa.
 - l. Mengkoordinasi program BP/BK.
 - m. Pembinaan /pengembangan kepribadian siswa.
 - n. Pembinaan OSIS.
 - o. Mengelola administrasi kegiatan siswa.
 - p. Memperhatikan, memelihara, menjaga suasana sekolah (keamanan, kebersihan, kerapihan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan dan kenyamanan).
 - q. Menyampaikan Laporan Tertulis tentang seluruh kegiatan kesiswaan kepada Kepala sekolah.
8. Wakabid sarana dan prasarana
- Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:
- a. Menyusun program kegiatan sarana prasarana.
 - b. Melaksanakan analisis dan kebutuhan sarana prasarana.
 - c. Membuat usulan dan pengadaan sarana prasarana.
 - d. Memantau pengadaan bahan praktek siswa.
 - e. Melakukan penerimaan, pemeriksaan dan pencatatan barang ke dalam buku induk.
 - f. Melaksanakan pendistribusian barang/alat ke unit kerja terkait.
 - g. Melaksanakan inventaris barang/alat per unit kerja.
 - h. Merekapitulasi barang/alat yang rusak ringan atau rusak berat.
 - i. Mengkoordinasikan dan mengawasi pemeliharaan, perbaikan, pengembangan dan penghapusan sarana.

- j. Melaksanakan pengelolaan sistem administrasi sarana prasarana.
- k. Melaksanakan tugas lain yang ditetapkan Kepala Sekolah.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Design System

Design System adalah kumpulan komponen yang dapat digunakan kembali, yang dipandu oleh standar yang jelas dan dapat digabungkan untuk membangun beberapa aplikasi [5]. Pada buku *design system* yang dijelaskan oleh Alla Kholmatova juga dapat disimpulkan bahwa *design system* itu adalah kumpulan pola yang saling berhubungan yang dapat digabungkan untuk mencapai tujuan dari pembuatan sebuah produk digital, pola yang dapat digunakan secara berulang-ulang seperti *button*, *text*, *icon*, *color*, *typography* dan komponen/*style* lainnya [1]. Adapun manfaat-manfaat dalam membuat *design system* seperti Menghemat waktu untuk perancangan dan pembangunan modul, menghemat waktu dalam pengembangan sebuah produk, *product release* akan lebih cepat, kekonsistenan *brand* yang dibawakan terjaga, kekonsistenan tampilan terjaga, dan dapat memudahkan dalam pengembangan bersama tim dengan melakukan kolaborasi dalam membangun sebuah produk [1]. Dalam *design system* terdapat banyak panduan *style* seperti *brand identity*, *voice and tone*, *code*, *design language* dan juga *user interface pattern* [6]. Ketika dalam sebuah tim memiliki beberapa *designer* dan kurang efisiennya *designer* ketika membuat *design* tampilan, dikarenakan adanya redundansi komponen pada beberapa *website* yang dibuat akan menyebabkan pembuatan produk menjadi lambat, Maka dalam hal ini dibutuhkan *design system* untuk mempercepat proses pembuatan *design* [7].



Gambar 2. 2. Diagram *Design System*

1. Brand Identity

Suatu aset dan materi yang dapat membuat sebuah perusahaan unik dan berbeda yang berisi logo, tipografi, palet warna, *tagline* dan masih banyak lagi yang nantinya digabungkan untuk menjadi sebuah identitas dari sebuah perusahaan [6]. Dari *brand identity* dapat mempengaruhi *brand awarness*. *Brand awarness* adalah kesadaran konsumen terhadap suatu merek ataupun produk, produk yang memiliki *brand awarness* yang baik akan mudah dikenali oleh konsumen [8].



Gambar 2. 3. *Brand Identity*

2. Writing

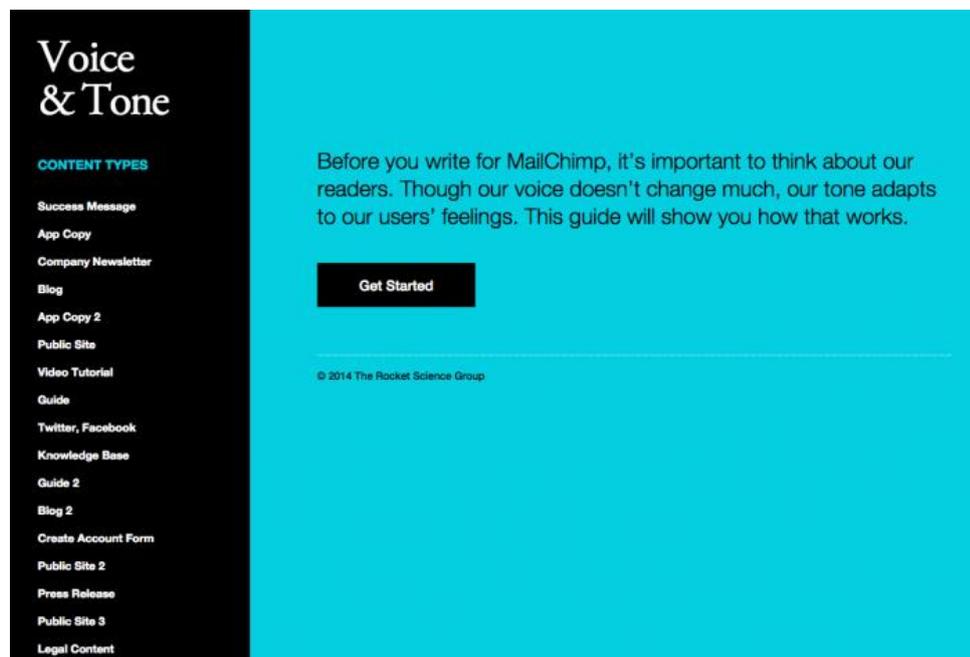
Panduan gaya penulisan yang ditentukan secara detail mulai dari tanda baca hingga tata bahasa, adanya panduan penulisan untuk memberi batasan dan akan membuat penulisan menjadi konsisten dalam membuat konten [6].



Gambar 2. 4. *Writing Style Guide*

3. Voice & Tone

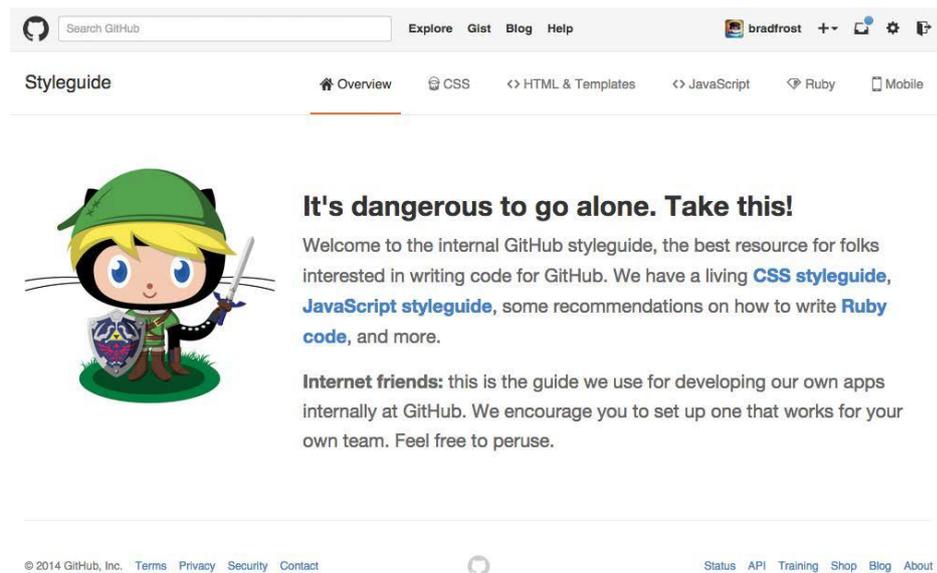
Panduan suara dan nada ketika berbicara yang menggambarkan perusahaan tersebut, suara dan nada dapat menjadi sebuah identitas dari sebuah perusahaan. dengan panduan tersebut akan membuat *brand* menjadi lebih kuat [6].



Gambar 2. 5. *Voice & Tone*

4. Code Style Guides

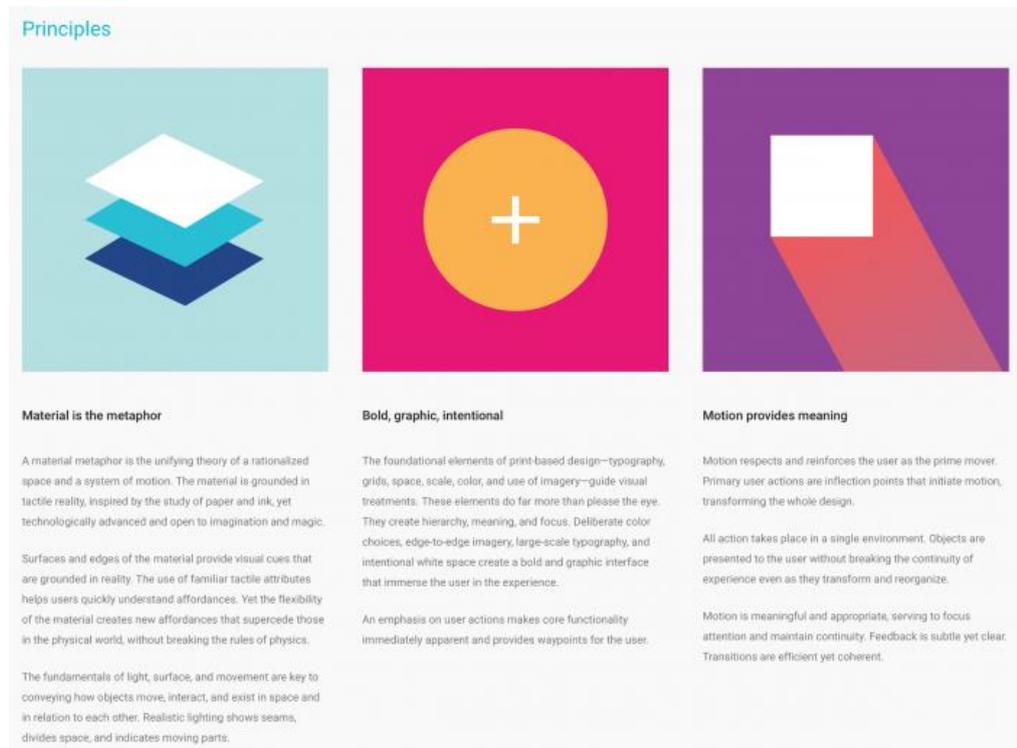
Panduan pada tulisan kode agar membuat kode menjadi lebih mudah dikembangkan dan konsisten dengan membuatnya menjadi pola pola kode yang didokumentasikan untuk panduan bagaimana cara menuliskan kode [6].



Gambar 2. 6. Code Style Guides

5. Design Language

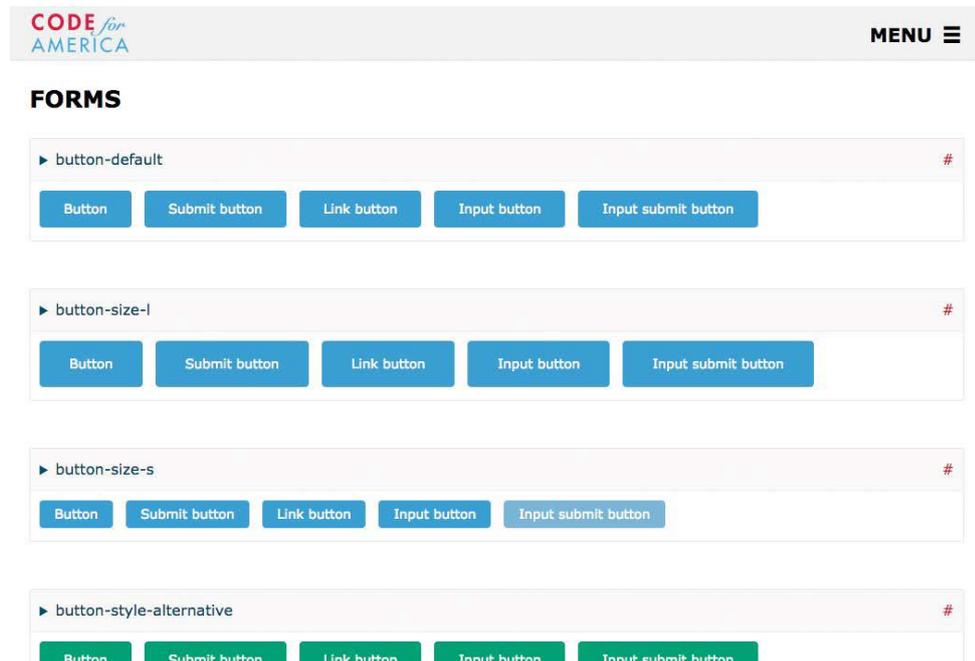
Panduan bahasa desain dibuat dengan melekat pada sebuah produk yang menjelaskan filosofi, tujuan dan prinsip dari sebuah produk [6]. Bahasa desain ini dibuat sebagai komunikasi antar tim pengembang produk dengan begitu produk akan lebih jelas, kohesi dan juga cepat dalam pembangunannya [9].



Gambar 2. 7. *Google's Material Design*

6. User Interface Pattern Library

Kumpulan pola dari komponen komponen yang digunakan sebagai panduan *frontend* dan *designer* antarmuka untuk melakukan pembuatan ataupun pengembangan sebuah produk [6].



Gambar 2. 8. *America's pattern library*

7. Audit Interface

Pada *audit interface* dilakukannya pengumpulan seluruh komponen sederhana yang digunakan pada tampilan antarmuka dengan cara membuat dokumentasi setiap komponen yang ada. Dengan begitu akan terlihat berapa banyak komponen yang digunakan dan juga seperti apa aturan yang ada pada komponen tersebut [5]. Tujuan dari *audit design interface* adalah untuk menjaga kekonsistenan sebuah *design* [10].

8. Define Pattern

Define pattern yaitu dilakukannya pendefinisian pola komponen dan elemen pendukung yang terdapat pada sebuah *design interface* berdasarkan tujuan pada masing masing elemen yang digunakan [1].

a. Specificity Scale

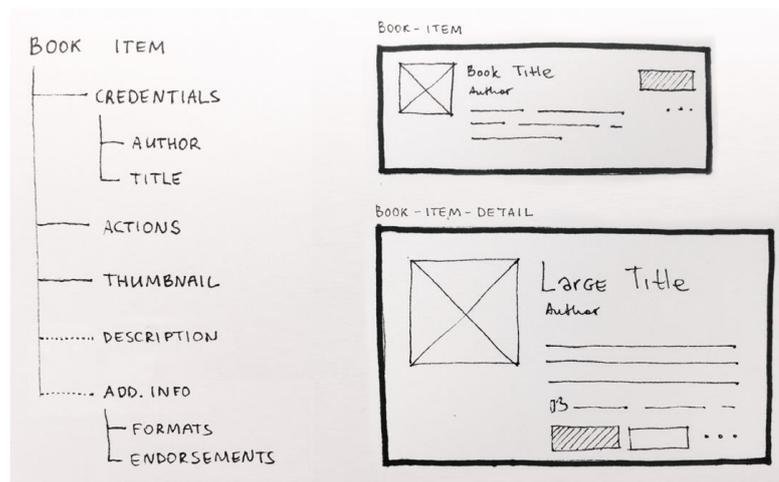
Setiap pola memiliki 2 jenis *scale* yaitu *generic* dan juga *specific* dengan hal tersebut maka komponen akan didefinisikan apakah masuk kedalam komponen yang dapat digunakan kembali atau komponen yang khusus dibuat pada kondisi tampilan tertentu [1].



Gambar 2. 9. Penentuan *Spesificity Scale*

b. Content Structure

Penentuan hirarki dari tiap komponen dengan cara mendefinisikan struktur setiap komponen yang digunakan, pada tahap ini didefinisikan struktur elemen inti dan juga elemen opsi yang dapat digunakan pada komponen [1].



Gambar 2. 10. Contoh penentuan struktur komponen

c. Naming

Penamaan yang baik pada sebuah komponen sangat penting untuk kolaborasi dalam tim sehingga mudah untuk membedakan antara komponen *specific* maupun *generic* yang nantinya akan memandu tim dalam melakukan pembuatan ataupun pengembangan *design* [1].

9. Functional Pattern

Functional Pattern dilakukannya pengumpulan objek komponen dan dilakukannya pengelompokan sesuai fungsi pada *audit user interface* dan juga *interface inventory* sesuai dengan kegunaan komponen tersebut, seperti

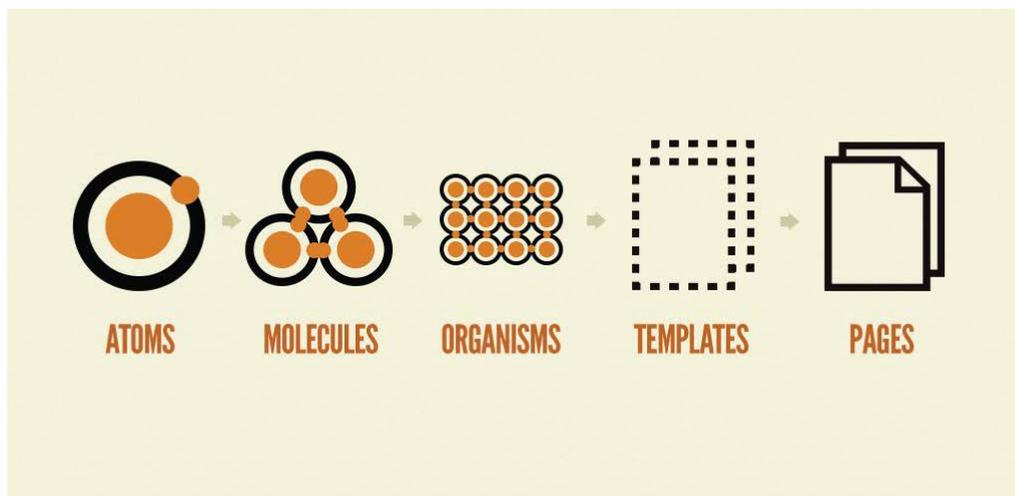
pengelompokkan pada komponen *button*, *form* dan lainnya. *Functional pattern* dapat diurutkan sesuai dengan alphabet, *type* komponen [1].

10. Perceptual Pattern

Perceptual Pattern dilakukannya pengumpulan elemen dasar dari desain komponen seperti warna, *typography*, *spacing* dan juga *layout* [1]. Yang biasa digunakan untuk estetika dalam menarik pengguna kepada sebuah produk.

2.2.2. Atomic Design

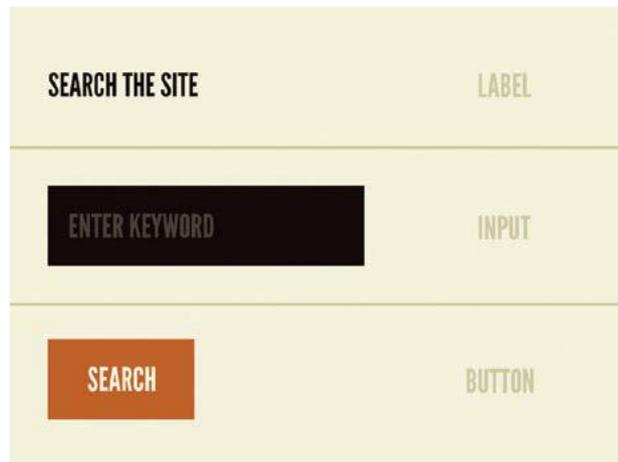
Atomic Design adalah sebuah metode dalam pembuatan *design system* yang digagas oleh Brad Frost, metode ini terinspirasi dari masa sekolahnya dulu dibangun menggunakan unsur-unsur kimia yang sering kali menunjukkan unsur-unsur atoms yang bergabung menjadi sebuah molecules dan molekul-molekul dapat bergabung dan membentuk *organisms* yang kompleks. Pada metode ini tidak hanya ada *atoms*, *molecules* dan juga *organisms* tetapi metode ini juga memiliki *Templates* dan juga *Pages* [6]. Dengan penjelasan sebagai berikut:



Gambar 2. 11. *Atomic Design Methodology*

1. Atoms

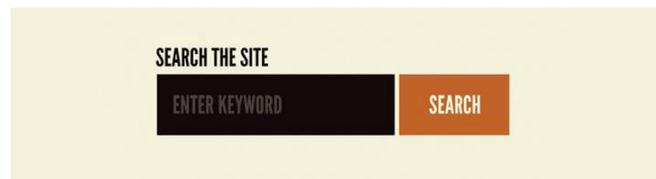
Atoms adalah bentuk dasar dari sebuah *designs system* yang berisi komponen-komponen dasar seperti *label*, *input type*, *button* dan komponen lain yang tidak dapat dipecah [6].



Gambar 2. 12. Contoh penerapan *Atoms*

2. Molecules

Molecules adalah kumpulan dari *atoms* yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, pengelompokkan komponen masih dalam bentuk yang sederhana, seperti contoh gabungan antara *label* dengan *input type* dan juga *button* [6].



Gambar 2. 13. Contoh penerapan *Molecules*

3. Organisms

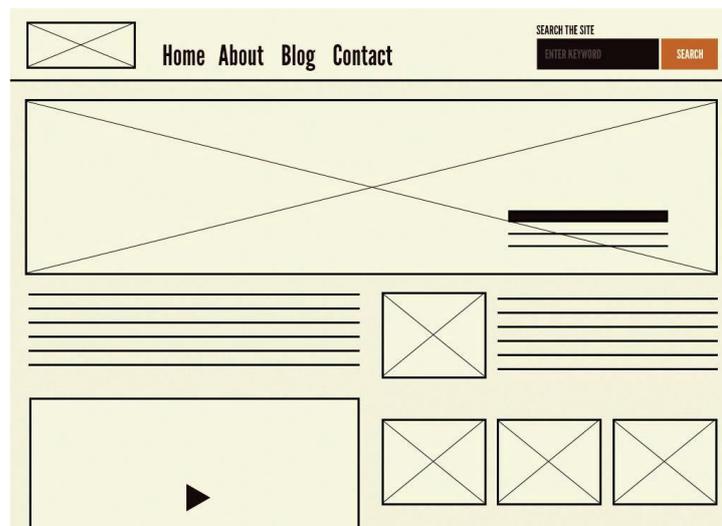
Organisms adalah kumpulan dari *atoms* dan *molecules*, komponen-komponen *atoms* dan juga *molecules* yang saling berkaitan untuk membuat sebuah komponen antarmuka yang relatif kompleks. Seperti contoh gabungan antara *atoms* dan *molecules* juga pada saat mendesain sebuah tampilan navigasi yang terdapat *button*, *text*, *form* pencarian dan juga logo [6].



Gambar 2. 14. Contoh penerapan *Organisms*

4. Templates

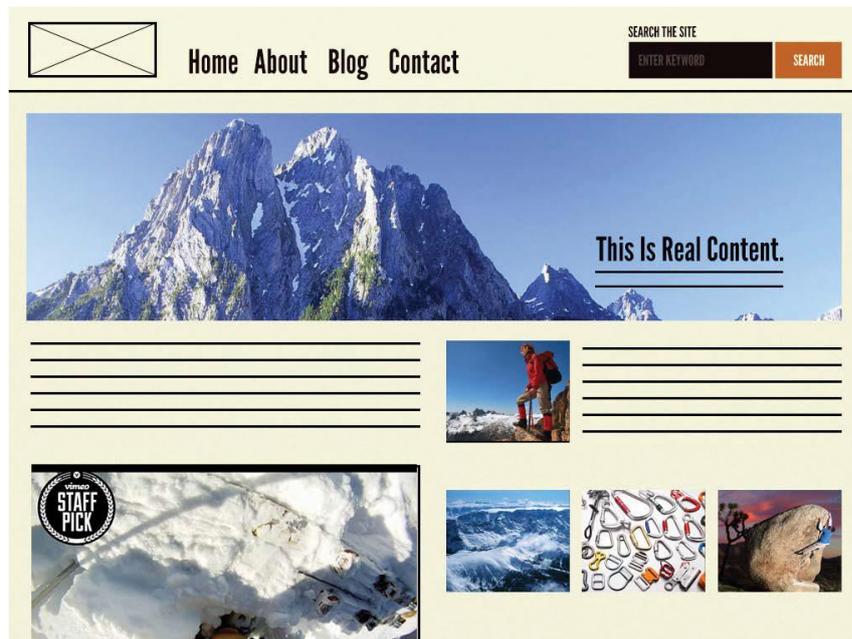
Templates adalah kumpulan dari *atoms*, *molecules*, dan juga *organisms*, pada *templates* ini pembuatan tata letak dan juga penggabungan struktur komponen dilakukan. Fokus pada tahapan ini adalah implementasi dari tata letak dan struktur yang akan digunakan dengan memastikan bahwa struktur dan tata letak dapat bersifat dinamis [6].



Gambar 2. 15. Contoh penerapan *Templates*

5. Pages

Pages adalah tampilan *UI* dengan isi desain yang nyata dengan menuangkan seluruh teks, gambar dan media lainnya, inilah gambaran asli ketika pengguna mengunjungi aplikasi atau *website* yang akan dibuat, penggabungan dan juga pembentukan komponen-komponen yang membuat tampilan terlihat nyata dengan tampilan antarmuka yang menarik dan memiliki fungsional yang baik [6].



Gambar 2. 16. Contoh penerapan *Pages*

2.2.3. UX Design

UX Design adalah sebuah ilmu yang mendalami tentang *experience* pengguna pada saat menggunakan sebuah produk yang kita buat, dengan menerapkan *UX Design* pada produk membuat optimalnya fungsionalitas produk tersebut [11]. dalam *UX Design* ada beberapa yang harus diperhatikan seperti:

1. Psychology

Pikiran pengguna yang rumit harus dapat dipikirkan untuk membuatnya menjadi lebih mudah, dalam hal ini *UX designer* harus mengabaikan psikologi miliknya untuk memikirkan bagaimana psikologi pengguna ketika menggunakan produk yang dibuat [12]. Seperti beberapa pertanyaan berikut:

- Apa yang mereka rasakan ketika menggunakan produk yang kita buat?
- Seberapa banyak tugas pengguna untuk mendapatkan *goals* nya?
- Apa yang mereka pikirkan ketika mengklik sebuah *button*?

2. Usability

Memikirkan bagaimana kegunaan dari produk ketika digunakan oleh pengguna, dengan memikirkan apakah tugas dalam program itu dijalankan dengan

baik oleh pengguna atau malah sebaliknya. *UX Designer* akan memikirkan tentang kegunaan produk dengan memastikan tugas yang dilakukan dapat dijalankan dengan baik, sebuah produk yang bagus adalah produk yang mudah untuk digunakan atau dipelajari dalam penggunaannya [12]. Seperti beberapa pertanyaan berikut:

- Apakah ada kesulitan dalam penggunaan?
- Apakah ada cara untuk menghindari kesalahan pengguna?
- Bisakah pengguna menyelesaikan tugasnya untuk mendapatkan *goals* nya?

3. Design

Memikirkan bagaimana implementasi dari kegunaan yang sebelumnya sudah dibuat, dengan membuat sebuah kemudahan pada produk dengan mengarahkan pengguna untuk melakukan tugasnya dengan baik [12]. Seperti beberapa pertanyaan berikut:

- Apakah itu terlihat bagus dan tidak membuat user kebingungan dalam melakukan tugasnya?
- Apakah dalam penggunaan warna, bentuk dan tipografi tersebut itu memudahkan pengguna dalam melakukan tugasnya?
- Apakah *design* yang dibuat sudah dapat membantu untuk mengarahkan pengguna dalam menyelesaikan tugasnya?

4. Copywriting

Membuat sebuah tulisan dengan mengarahkan atau menjelaskan sebuah produk dengan sesederhana mungkin tetapi juga mudah dimengerti oleh pengguna [12]. Sesuai dengan beberapa contoh pertanyaan berikut:

- Apakah penjelasannya sudah mudah dimengerti?
- Apakah membuat pengguna merasa cemas?
- Apakah itu akan mengarahkan pengguna?

5. Analysis

Analisis adalah hal yang utama dari *UX Design*, ini yang akan membuat produk yang dibuat valid dan dapat dijawab dengan data yang sudah didapatkan secara faktual [12]. Dengan data proses analisis menjadi lebih terpercaya, masalah

yang terjadi pada pengguna pun akan dapat dilihat dan diperbaiki dengan melihat analysis yang terjadi pada pengguna pada saat menggunakan produk.

- Apakah masalah tersebut memang ada dan dapat dibuktikan melalui data yang sudah didapatkan?
- Bagaimana cara mengukur hal tersebut apakah menggunakan data atau tidak?

2.2.4. UI Design

UI design adalah tampilan interaksi yang saling berhubungan antara sistem dan pengguna dalam menggunakan produk, tampilan *interface* yang baik dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan sebuah produk maka dari itu perlu adanya perhatian lebih juga terhadap *user interface design* [13]. Pada *user interface* ini terdapat beberapa komponen seperti *typography, color, button, input type, & image*.

2.2.5. Usability Metrics

Sebuah metode untuk mengukur kegunaan dari sebuah produk yang diantaranya akan mendapatkan nilai-nilai sebagai tolak ukur keberhasilan. Ada 3 yang bisa dijadikan tolak ukur yaitu [14]:

1. Effectiveness

Effectiveness perlu dipertimbangkan dalam mengukur kegunaan dengan cara mengetahui seberapa besar akurasi dan juga keterselesaian *user* dalam mengerjakan task [14]. Menurut jeff sauro tingkat penyelesaian tugas rata-rata adalah 78%, efektivitas akan diukur dari tingkat penyelesaian dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut [15][16]:

$$Effectiveness = \frac{\text{Number of tasks completed successfully}}{\text{Total number of tasks undertaken}} \times 100\%$$

Gambar 2. 17. Rumus *Effectiveness*

2. Efficiency

Efficiency juga perlu dipertimbangkan dalam mengukur kegunaan dengan cara mengetahui seberapa besar sumber daya yang dihabiskan dalam menjalankan

2.2.6. Brand

Brand terdiri dari nama, *symbol*, *design* atau kombinasi dari ketiganya yang menjadi pembeda dari produk *competitor* atau lainnya, jika *brand* yang dibuat sudah kuat maka itu akan membuat perusahaan tersebut mudah melekat pada ingatan masyarakat karena *brand image* terbangun dengan baik [17]. Semakin tinggi kualitas *brand* itu akan sangat mempengaruhi keputusan untuk memilih perusahaan tersebut atau tidak [18].

2.2.7. Konsistensi

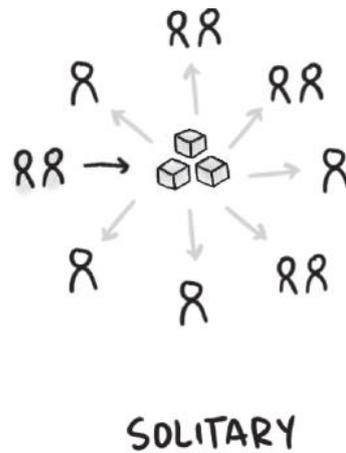
Konsistensi sebuah *brand* itu sangat penting, dengan konsistensi media yang digunakan memberikan kesan bahwa sebuah perusahaan atau instansi tersebut konsekuen dan juga profesional. Masyarakat sebagai pengguna akan lebih mudah mengetahui dan mencari sebuah identitas dengan begitu akan mempermudah masyarakat memaknai sebuah *brand* [3].

2.2.8. Team Model

Dalam membangun sebuah produk dibutuhkan tim yang beragam yang dapat saling berkaitan, setiap masing masing individu dapat memberikan kontribusi dalam membangun *design system* [19].

1. Solitary

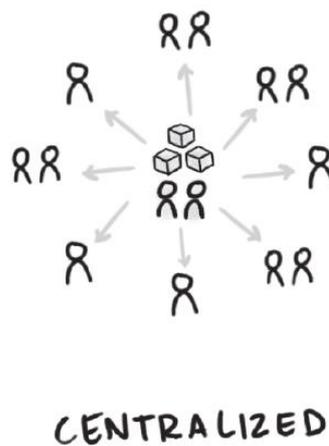
Design system dapat dikelola oleh 1 orang [7], dalam hal ini satu orang akan menyebarkan dan mengembangkan *design system*, biasanya *team model* seperti ini digunakan pada tim yang memiliki skala yang kecil.



Gambar 2. 20. *Solitary model*

2. Centralized

Design system dapat dikelola oleh tim khusus yang akan fokus mengelola *design system* [7], dengan tim khusus ini mereka akan menyebarkan bagaimana design itu berkerja dan juga mengembangkan *design system* sesuai kebutuhan [19].

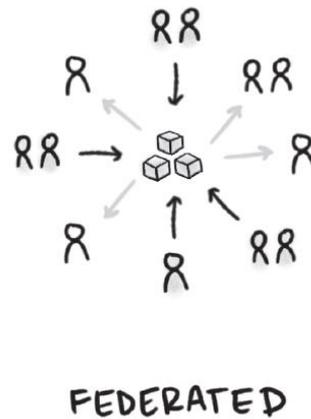


Gambar 2. 21. *Centralized model*

3. Federated

Design system dapat dikelola bersama dari berbagai tim produk untuk mengelola *design system* [7], Seseorang yang terbaik menjadi perwakilan dari tiap

tim yang nantinya akan berkolaborasi bersama dengan perwakilan tim lainnya. Perwakilan-perwakilan tersebut akan menyebarkan apa saja yang dibutuhkan dalam masing-masing tim pada saat mengembangkan produk [19].



Gambar 2. 22. *Federated model*

2.2.9. Figma

Figma adalah sebuah *tools* yang digunakan untuk membantu para *designer* untuk berkolaborasi dalam *mendesign* dengan berbagai macam fitur seperti *auto layout*, *component*, *variant* dan masih banyak lagi. Pada figma juga dapat dilakukan *brainstorming* dengan menggunakan *figjam* [20].