

Meningkatkan Kreativitas Siswa Smk Rekayasa Denpasar Dalam Perancangan User Interface Desktop Melalui Pelatihan Figma

¹⁾Putu Gede Maha Vivaldi Pradnyana*, ²⁾ I Gede Wirya Mahendra Nandanawana Putra

^{1,2)}Desain Komunikasi Visual, Universitas Primakara, Bali, Indonesia

Email Corresponding: vivaldi@primakara.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Kreativitas
SMK Rekayasa
User Interface
Pelatihan
Figma

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMK Rekayasa dalam desain User Interface (UI) menggunakan Figma. Metode yang digunakan meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pre-test dilakukan untuk mengukur pemahaman awal siswa, diikuti dengan sesi pemaparan materi, praktik langsung, dan post-test untuk mengevaluasi hasil pelatihan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep UI/UX dari 3.1 (cukup) menjadi 4.3 (baik) dan penguasaan Figma dari 2.9 (cukup) menjadi 4.1 (baik). Implementasi desain UI meningkat dari 3.2 (cukup) menjadi 4.4 (baik-sangat baik). Pelatihan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa. Program ini berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam desain UI. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan adanya sesi mentoring tambahan serta kerja sama dengan industri guna memperluas wawasan siswa terhadap tren desain digital.

ABSTRACT

Keywords:

Creativity
SMK Rekayasa
User Interface
Training
Figma

This Community Service Program aims to enhance the understanding and skills of SMK Rekayasa students in User Interface (UI) design using Figma. The methodology includes problem identification, needs analysis, implementation, and evaluation. A pre-test was conducted to assess students' initial knowledge, followed by material presentations, hands-on practice, and a post-test to evaluate learning outcomes. The results indicate an improvement in students' understanding of UI/UX concepts, increasing from 3.1 (moderate) to 4.3 (good), and proficiency in Figma from 2.9 (moderate) to 4.1 (good). Their ability to implement UI design improved from 3.2 (moderate) to 4.4 (good-very good). The practice-based training proved effective in enhancing students' competencies. In conclusion, this program successfully improved students' UI design skills. For further development, additional mentoring sessions and industry collaborations are recommended to broaden students' insights into digital design trends.

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



I. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia digital, keterampilan dalam bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) semakin krusial, khususnya bagi para siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang akan terjun ke dunia industri. Menurut laporan dari Kominfo, pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta yang menunjukkan potensi besar bagi industri digital (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2024). Hal ini menciptakan kebutuhan akan profesional yang terampil dalam bidang *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI). Namun, masih terdapat kesenjangan dalam pendidikan desain UI/UX di tingkat SMK, khususnya dalam penerapan teknologi desain yang lebih modern seperti Figma. Selain itu, program pelatihan yang tersedia umumnya lebih menitikberatkan pada penguasaan perangkat lunak grafis konvensional seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW, yang kurang relevan untuk industri UI/UX modern. Misalnya, penelitian sebelumnya oleh Ramadhani et al. (2021) menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis di tingkat SMK lebih banyak menitikberatkan pada aspek estetika visual daripada pengalaman pengguna (Parini et al. 2023). Era digital yang terus mengalami perkembangan, penting bagi

perusahaan memahami UIUX untuk dapat meningkatkan kepuasan pelanggan (Wiwesa 2021). Di SMK Rekayasa Denpasar, siswa memiliki potensi yang besar, tetapi keterampilan mereka dalam desain masih perlu ditingkatkan. Pelatihan menggunakan *software* desain seperti *Figma* dapat menjadi kebutuhan esensial bagi siswa SMK untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain siswa. Desain UI/UX kini menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital, karena berperan penting dalam membangun pengalaman pengguna yang optimal pada berbagai aplikasi dan platform digital (Harsel et al. 2024).

Figma, sebagai alat desain kolaboratif berbasis web, yang digunakan untuk membuat tampilan aplikasi, *mobile*, website dan lainnya (Suparman et al. 2023). Penggunaan alat desain modern seperti *Figma* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Dengan mengajarkan siswa SMK Rekayasa Denpasar menggunakan *Figma*, diharapkan mereka dapat memahami proses desain modern dan menerapkannya dalam proyek nyata. Saat ini, profesi desainer semakin diminati seiring dengan perubahan sosial, budaya, dan ekonomi yang turut berperan dalam membentuk dan memengaruhi keberadaannya (Nurcahyo 2022).

Dari sisi ekonomi, wilayah Denpasar menunjukkan pertumbuhan yang positif, terutama di sektor ekonomi kreatif (Putra and Astawa 2022). Hal ini membuka peluang bagi siswa yang ingin memanfaatkan keterampilan desain mereka untuk berkontribusi dalam ekonomi lokal. Dengan membangun portofolio desain *User Interface*, siswa dapat memperkuat daya saing mereka di pasar kerja. Namun, kurangnya akses terhadap pendidikan Desain Komunikasi Visual yang berkualitas sering kali menjadi penghalang bagi siswa untuk mengembangkan bakat mereka. Oleh karena itu, program ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan memberikan pendekatan yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan demikian, mereka akan menjadi calon tenaga kerja yang kompeten dan sesuai dengan tuntutan pasar (Hairah, Nursukamto, and Ulhaqi 2024).

Pada Pelatihan ini, siswa akan diajarkan cara menggunakan fitur-fitur *Figma* hingga membuat tampilan desain *User Interface*. Desain *User interface*, atau tampilan antarmuka pengguna, adalah sarana interaksi antara pengguna dan program (Wijayanti, Az-Zahra, and Wardhono 2022). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan tentang *User Interface*, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan yang relevan dan dapat diterapkan dalam dunia kerja di masa depan. (Oktaviana Sembiring et al. 2019). Melalui pelatihan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan kurikulum di SMK Rekayasa Denpasar. Hasil dari penelitian ini akan memberikan wawasan tentang bagaimana pelatihan *Figma* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas desain siswa dan juga kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan di era digital.

II. MASALAH

Pesatnya pertumbuhan industri digital, kebutuhan akan tenaga kerja yang memiliki pemahaman mendalam mengenai desain UI/UX juga meningkat. Namun, kenyataannya masih banyak siswa SMK yang mengalami keterbatasan dalam mengakses pendidikan desain yang berkualitas, baik dari segi kurikulum, fasilitas, maupun penggunaan perangkat lunak modern seperti *Figma*. SMK Rekayasa Denpasar memiliki potensi besar untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang desain UI/UX, namun kurangnya pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik menyebabkan siswa belum mampu mengasah keterampilan mereka secara optimal. Hal ini diperburuk oleh kesenjangan antara keterampilan yang diajarkan di sekolah dengan tuntutan dunia industri, yang semakin mengedepankan penggunaan teknologi desain digital berbasis kolaboratif. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), robotika, dan *Internet of Things* (IoT) memainkan peran kunci dalam mendorong perubahan dan inovasi dalam industri (Ubihatun et al. 2024). Tanpa keterampilan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar, siswa SMK dapat mengalami kesulitan dalam bersaing di industri digital yang semakin kompetitif.

Diperlukan program pelatihan yang bersifat aplikatif, dirancang sesuai dengan standar industri, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis dalam desain, tetapi juga terampil mengimplementasikannya dalam proyek nyata. Pelatihan ini harus mengintegrasikan penggunaan *software* desain seperti *Figma* yang memungkinkan siswa untuk berlatih secara langsung dalam menciptakan prototipe antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional. Dengan demikian, mereka akan lebih siap bersaing dalam industri digital serta memiliki peluang lebih besar untuk berkontribusi dalam pertumbuhan ekonomi kreatif. Secara historis, ekonomi kreatif di Indonesia telah mengalami perubahan yang cukup signifikan.

Awalnya, sektor ini didominasi oleh industri tradisional seperti kerajinan tangan dan seni pertunjukan. Namun, dengan kemajuan teknologi dan pengaruh globalisasi, subsektor seperti desain grafis, film, musik, dan aplikasi digital semakin berkembang dan memperluas cakupan ekonomi kreatif (Syafitri and Nisa 2024).



Gambar 1. SMK Rekayasa (Sumber:Google)

III. METODE

Metode Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi, wawancara, pelatihan langsung, dan evaluasi berbasis proyek. Metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan siswa SMK Rekayasa dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam pembuatan wireframe *hero web* menggunakan perangkat lunak Figma. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencakup beberapa tahapan yang dijelaskan dalam diagram berikut:



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Adapun uraian dari alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan melalui observasi langsung ke SMK Rekayasa dan wawancara dengan guru serta siswa di SMK Rekayasa Denpasar. Selain itu, wawancara dilakukan untuk memahami kendala yang dihadapi siswa dalam mengembangkan keterampilan mereka di bidang *User Interface*. Terdapat kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memanfaatkan peluang di bidang Desain Komunikasi Visual melalui pendekatan desain. Dengan memperdalam pengetahuan tentang *User Interface*, siswa dapat mengembangkan keterampilan kreatif yang relevan sehingga siap bersaing di industri kreatif yang semakin berkembang. Namun, akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan dan pelatihan tentang Desain Komunikasi Visual menjadi hambatan bagi siswa untuk sepenuhnya memahami dan memanfaatkan peluang di bidang ini. Identifikasi masalah ini dapat dijadikan acuan untuk merancang solusi yang tepat dan efektif.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan melibatkan penilaian mendalam terhadap pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam membuat *wireframe*. Analisis ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner berbasis *Google Forms* guna mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep UI/UX serta perangkat lunak yang mereka kuasai. Selain itu, tinjauan terhadap kurikulum sekolah dilakukan untuk menyesuaikan materi pelatihan dengan standar pendidikan yang berlaku. Dengan memahami kebutuhan siswa, program pelatihan dapat dirancang untuk mencakup topik-topik inti yang mendukung peningkatan kemampuan mereka dalam *software Figma* dalam Desain Komunikasi Visual. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada dasar-dasar mengenai konsep antarmuka pengguna (UI) tetapi juga merangsang kreativitas mereka dalam mengembangkan desain baik.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan langsung di SMK Rekayasa Denpasar. Kegiatan ini terdiri dari tiga, yaitu sesi teori, sesi praktik, dan sesi diskusi. Sesi teori membahas dasar-dasar UI/UX dan prinsip desain antarmuka pengguna, sementara sesi praktik difokuskan pada latihan pembuatan *wireframe hero web* menggunakan Figma. Dalam sesi diskusi, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan memperoleh tanggapan dari fasilitator mengenai desain yang mereka buat. Dengan mengikuti pelatihan secara langsung, peserta didik memiliki peluang untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi nyata, sehingga pemahaman dan keterampilan mereka dapat berkembang lebih optimal.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas pelatihan. Evaluasi ini dilakukan dengan metode *before-after assessment*, yang mencakup *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Selain itu, penilaian terhadap hasil proyek akhir, yaitu *wireframe hero web* yang dibuat oleh siswa, juga menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pelatihan. Evaluasi ini didukung oleh rubrik penilaian UI/UX, kuesioner kepuasan peserta, serta dokumentasi hasil karya siswa sebagai bahan laporan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Masalah

Sebelum kegiatan dilaksanakan, dilakukan identifikasi permasalahan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di SMK Rekayasa. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan belum sepenuhnya mencakup keterampilan desain UI/UX yang sesuai dengan standar industri. Sebagian besar siswa hanya memperoleh pemahaman teoritis dasar tanpa pengalaman langsung dalam menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang memiliki latar belakang desain dan mereka yang belum familiar dengan UI/UX.

Kegiatan pelatihan Figma untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Rekayasa ini dilaksanakan dengan tatap muka, pada tanggal 6 Desember 2024 dengan jumlah 10 peserta. Kegiatan dilakukan selama 180 menit dari pukul 09.00 hingga 12.00 WITA. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mempraktekan langsung menggunakan komputer yang telah disediakan di Lab Komputer SMK Rekayasa. Sesi awal diawali dengan penyampaian materi dengan beberapa topik yang meliputi:

Tabel 1. Rundown Kegiatan

Waktu	Kegiatan	Materi
09.00 -12.00 WITA Jumat, 6 Desember 2024	Meningkatkan Kreativitas Siswa Smk Rekayasa Denpasar Dalam Perancangan <i>User Interface</i> Desktop Melalui Pelatihan Figma	Perbedaan antara <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Komponen utama <i>User Interface</i> Peran UI/UX dalam dunia digital Cara membuat <i>User Interface</i> yang baik Alur kerja <i>User Interface</i> Praktik menggunakan Figma Review desain

2. Analisis Kebutuhan

Untuk pemahaman siswa SMK Rekayasa mengenai desain *User Interface* (UI), dilakukan tahap analisis kebutuhan yang mencakup identifikasi kesenjangan keterampilan serta pemetaan kebutuhan pembelajaran yang diperlukan. Berdasarkan diskusi awal dengan pihak sekolah dan observasi terhadap kurikulum yang diterapkan, ditemukan bahwa meskipun siswa telah mendapatkan materi dasar tentang desain grafis, mereka belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai UI/UX. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan minimnya pengalaman praktik menggunakan *software* seperti Figma. Untuk mendapatkan gambaran awal tentang tingkat pemahaman dan pengalaman siswa sebelum pelatihan, dilakukan kuisioner awal (pre-test). Kuisisioner ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mengenal konsep UI/UX dan software desain yang pernah mereka gunakan. Berikut adalah daftar pertanyaan dalam pre-test:

Tabel 2. Pre-test

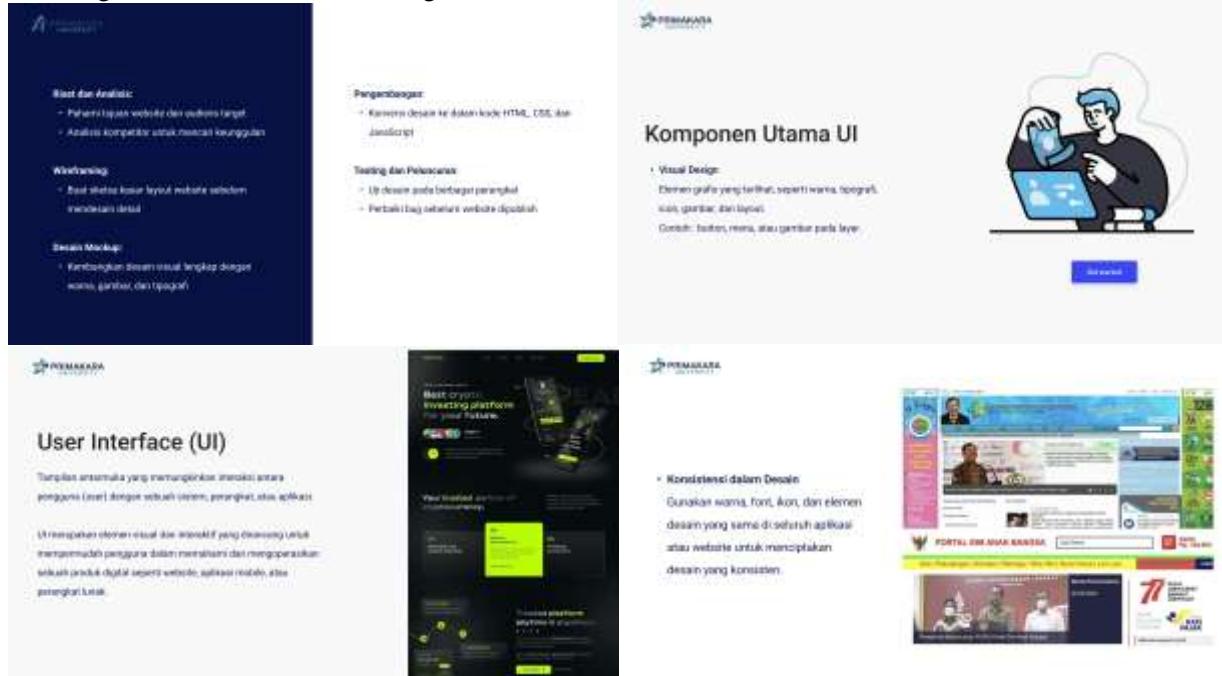
No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Responden (%)
1.	Apakah Anda pernah belajar tentang UI/UX sebelumnya?	Ya Tidak	2 siswa (20%) 8 siswa (80%)
2.	Seberapa paham Anda tentang prinsip UI/UX sebelum pelatihan ini?	Skala 1 (Tidak Paham) Skala 2 Skala 3 Skala 4 Skala 5 (Sangat Paham)	3 siswa (30%) 4 siswa (40%) 2 siswa (20%) 1 siswa (10%) 0 siswa (0%)
3.	Software desain apa yang pernah Anda gunakan sebelumnya? (Bisa memilih lebih dari satu)	Figma Photoshop Corel Draw Sketch Tidak pernah menggunakan <i>software</i> desain	3 siswa (30%) 7 siswa (70%) 5 siswa (50%) 1 siswa (10%) 1 siswa (10%)
4.	Seberapa familiar Anda dengan Figma sebelum pelatihan?	Skala 1 (Tidak Familiar) Skala 2 Skala 3 Skala 4 Skala 5 (Sangat Familiar)	3 siswa (30%) 4 siswa (40%) 2 siswa (20%) 1 siswa (10%) 0 siswa (0%)

Hasil dari pre-test menunjukkan bahwa hanya 20% siswa yang sudah mengenal konsep UI/UX sebelumnya, sementara 80% lainnya belum pernah mendapatkan materi terkait secara formal. Selain itu, dari segi penggunaan *software*, hanya 30% siswa yang sudah mencoba menggunakan Figma, sedangkan sebagian besar lebih familiar dengan software grafis lain seperti Photoshop dan CorelDRAW yang lebih berorientasi

pada desain statis, bukan interaktif. Tingkat pemahaman awal terhadap UI/UX juga tergolong rendah, dengan rata-rata skor 2.1 dari skala 5, menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih terbatas.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dimulai dengan sesi pemaparan materi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman teoritis mengenai UI/UX. Fasilitator menjelaskan perbedaan antara *User Interface* dan *User Experience*, komponen dan fungsionalitas dalam merancang UI.



Gambar 3. Materi Kegiatan

Gambar 1 di atas menampilkan berbagai materi yang disampaikan kepada siswa SMK Rekayasa sebagai bagian dari pembelajaran. Materi-materi tersebut dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai desain *User Interface* (UI), sehingga siswa dapat memperoleh referensi tambahan yang dapat mereka gunakan dalam mengembangkan keterampilan desain mereka. Dengan adanya materi ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami proses perancangan UI yang efektif serta menerapkannya dalam proyek desain mereka di kemudian hari.



Gambar 4. Pemaparan Materi

Setelah sesi pemaparan materi, siswa diberikan arahan secara bertahap, dimulai dengan pemahaman dasar tentang *software Figma*, mencakup navigasi antarmuka, fungsi dari setiap alat, serta kegunaan berbagai panel yang tersedia. Pemahaman ini bertujuan agar peserta dapat menggunakan *Figma* dengan lebih efektif dan efisien dalam proses desain. Selanjutnya mereka diberikan tugas untuk membuat tampilan tampilan hero website sederhana.

Dalam sesi praktik ini, peserta akan diberikan contoh serta panduan langkah demi langkah agar dapat menerapkan konsep desain yang efektif, mulai dari pemilihan warna, tipografi, hingga penataan elemen visual sesuai dengan prinsip UI/UX. Mereka akan belajar bagaimana menciptakan komposisi desain yang menarik, mempertimbangkan keseimbangan visual, serta memahami pentingnya konsistensi dalam antarmuka pengguna. Selain itu, peserta juga akan diperkenalkan pada konsep *wireframing* dan *prototyping* untuk membantu mereka menyusun struktur desain yang lebih sistematis. *Wireframing* Wireframing umumnya ditandai dengan desain yang masih dalam bentuk konsep atau sketsa awal dengan tingkat detail yang minimal, serta proses penggeraannya yang relatif cepat. (Santoso 2022). Selama sesi latihan praktik dalam pelatihan *Figma*, peserta diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam merancang antarmuka pengguna secara langsung. Latihan ini diawali dengan tugas meredesign sebuah tampilan hero website yang telah ada, sehingga peserta dapat memahami bagaimana menerapkan prinsip desain dalam konteks nyata. Mereka kemudian diberikan waktu untuk bekerja secara mandiri dalam merancang *User Interface* berdasarkan panduan yang telah diberikan, mendorong eksplorasi kreatif dan pemecahan masalah secara mandiri.

Sepanjang proses latihan, fasilitator berperan aktif dalam memberikan bimbingan kepada peserta, membantu mengatasi kendala teknis maupun konseptual yang dihadapi. Umpam balik diberikan secara berkala untuk membantu peserta memperbaiki dan meningkatkan kualitas desain mereka (Baihaqi and Fadly 2024). Sesi ini tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga untuk mengasah pemikiran kritis serta kreativitas mereka dalam merancang desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional (Sofiana 2014). Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

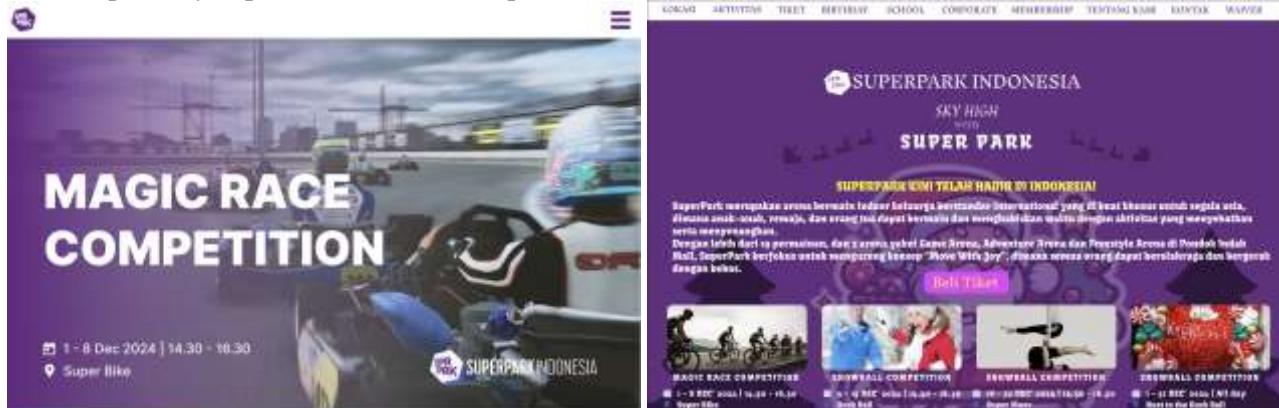


Gambar 5. Pendampingan praktik kepada siswa

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman siswa SMK Rekayara dalam bidang *User Interface*. Selama pelatihan, siswa berhasil menghasilkan berbagai karya desain *User Interface* (UI) dengan menggunakan *Figma*. Proses ini

meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam mengoperasikan *Figma*, dalam mengerjakan proyek desain nyata. Namun, keterbatasan waktu dalam pelatihan menjadi tantangan yang menyebabkan hasil yang dicapai belum sepenuhnya optimal. Berikut beberapa hasil desain yang telah siswa SMK Rekayasa kerjakan:



Gambar 5. Salah satu hasil *User Interface* siswa SMK Rekayasa

Setelah pelatihan selesai, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti sesi kegiatan. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam menerapkan prinsip desain UI, seperti konsistensi elemen, keseimbangan. Selain itu, siswa mampu menggunakan fitur-fitur *Figma*, termasuk dalam pembuatan wireframe, pemilihan warna dan tipografi, serta penyusunan *layout*.

Tabel 3. Post-test

No	Pertanyaan	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik	Rata-Rata
1.	Saya memahami konsep dasar UI/UX setelah mengikuti pelatihan	0	1	2	5	2	3.8
2.	Saya memahami keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas dalam UI	0	1	3	4	2	3.7
3.	Saya mengalami peningkatan pemahaman UI/UX dibanding sebelum pelatihan	0	0	2	6	2	4.0
4.	Saya merasa lebih mudah menggunakan <i>Figma</i> setelah pelatihan	0	0	3	4	3	4.0
5.	Saya percaya diri dalam membuat wireframe menggunakan <i>Figma</i>	0	2	2	5	1	3.5
6.	Saya mampu mengatur layout, warna, dan tipografi di <i>Figma</i>	0	1	3	4	2	3.7
7.	Materi pelatihan ini relevan dengan kebutuhan saya dalam	0	0	2	6	2	4.0

belajar desain UI

8.	Pelatihan ini bermanfaat dalam membantu saya membuat desain UI	0	0	2	5	3	4.1
9.	Saya berencana untuk terus menggunakan Figma dalam proyek desain UI saya	0	1	2	4	3	3.9
10.	Saya puas dengan metode pengajaran dan praktik yang diberikan dalam pelatihan	0	0	1	6	3	4.2

Dari hasil kuisioner di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan pemahaman dalam UI/UX dan penguasaan Figma. Rata-rata nilai berada di kisaran 3,5 – 4,2, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa.

V. KESIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SMK Rekayasa ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam perancangan User Interface (UI) menggunakan Figma. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rata-rata pemahaman konsep UI/UX dari 3.1 (cukup) menjadi 4.3 (baik) serta penguasaan Figma dari 2.9 (cukup) menjadi 4.1 (baik). Selain itu, aspek implementasi desain juga mengalami peningkatan dari 3.2 (cukup) menjadi 4.4 (baik-sangat baik). Data ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh wawasan baru, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam proyek desain secara nyata. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu yang menyebabkan eksplorasi fitur lanjutan di Figma belum dapat dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, disarankan agar ke depannya, SMK Rekayasa dapat mengembangkan program pelatihan lanjutan, baik melalui sesi mentoring tambahan maupun kerja sama dengan industri dan perguruan tinggi untuk memberikan wawasan lebih luas mengenai tren desain UI/UX yang berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2024. "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang." *Apjii.or.Id*. Retrieved February 19, 2025 (<https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>).

Baihaqi, Imam, and Ahmad Fadly. 2024. "Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang." 2464–70.

Hairah, Ummul, Muhammad Hadiseptian Nursukamto, and Ahmad Dhiya Ulhaqi. 2024. "Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI / UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma." 3(4):59–65.

Harsel, Ananda, Rafa Hadiya, Karis Widyatmoko, and Naufalendra Mulyahartanya. 2024. "Eksplorasi Desain UI / UX Digital Siswa Menggunakan Figma Di SMAN 15 Semarang." 3(2):46–57.

Nurcahyo, Mahdi. 2022. "Kajian Peran Sketsa Dalam Proses Kreatif Dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain Di Era Digital)." *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior* 10(2):86–97.

Oktaviana Sembiring, Boni, Arie Rafika Dewi, Ihsan Lubis, and Universitas HM Harapan Medan Jl Joni No. 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.

Parini, Parini, Iin Almeina Lubis, Andrew Ramadhan, and Aidil Adi Suhendra. 2023. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Era Digital." *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* Royal 6(3):506–11. doi: 10.33330/jurdimas.v6i3.2641.

Putra, Made Satria Pramanda, and I. Nengah Dasi Astawa. 2022. "Profil Industri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Bali." *Jurnal Ilmiah Hospitality Management* 12(2):234–48. doi: 10.22334/jihm.v12i2.213.

Santoso, Miftah Faroq. 2022. "Implementasi Konsep Dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web Dengan

Figma.” *Jurnal Infortech* 4(2):156–63.

Sofiana, Yunida. 2014. “Pemahaman Critical Thinking, Design Thinking Dan Problem Solving Dalam Proses Desain.” *Humaniora* 5(2):649. doi: 10.21512/humaniora.v5i2.3120.

Suparman, Maman, Mita Rosada, M. Lutpi, Putri Kamaliya, Faoziah Sabaniah, Romadhon Haris Alfian, Fathan Ramadhan, Ibra Alfaro, and Muhamad Rosdiana. 2023. “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0.” *Abdi Jurnal Publikasi* 1(6):552–55.

Syafitri, Aulia Daisy Arsy, and Fauzatul Laily Nisa. 2024. “Perkembangan Serta Peran Ekonomi Kreatif Di Indonesia Dari Masa Ke Masa.” *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* 2(3):189–98. doi: 10.59024/jise.v2i3.810.

Ubihatun, Riza, Aninda Ilmi Aliyya, Fardi Wira, Viby Izmi Ardhelia, Denny Oktavina Radianto, Politeknik Perkapalan, and Negeri Surabaya. 2024. “Tantangan Dan Prospek Pendidikan Vokasi Di Era Digital : Tinjauan Literatur.” *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain* 1(3):1–11.

Wijayanti, Maya Dwi, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Wibisono Sukmo Wardhono. 2022. “Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) Menggunakan Metode Design Thinking. (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6(3):1007–17.

Wiwesa, Ngurah Rangga. 2021. “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan.” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* 3(2):17–31.