


Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Workshop UI/UX Design dengan Metode Double Diamond di SMK Al-Falah

¹⁾Rafi hafizhni Anggia, ²⁾Yudi Setia Rachmanda, ³⁾Pery Jayanto, ⁴⁾Ramdani Al Falah , ⁵⁾Muh Fajar Fazriansyah, ⁶⁾Ardhiansyah

^{1,2,3,4,5,6)}Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia
Email Corresponding: rafihafizhnianggia@uncip.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Literasi Digital UI/UX Desain Double Diamond Desain Aplikasi Figma	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Al-Falah dengan fokus pada peningkatan literasi digital siswa melalui pengenalan dasar-dasar UI/UX serta penerapan proses desain <i>double diamond</i> dalam perancangan aplikasi. Kegiatan dirancang secara bertahap dengan mengombinasikan penyampaian materi, diskusi dua arah, dan praktik langsung menggunakan Figma agar siswa dapat memahami konsep secara lebih kontekstual. Pendekatan tutorial sebaya diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang inklusif dan mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep UI dan UX, kemampuan dalam mengidentifikasi permasalahan pengguna, serta keterampilan awal dalam menyusun wireframe dan prototipe sederhana. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan gambaran awal kepada siswa mengenai peluang karier di bidang desain digital serta pentingnya kompetensi UI/UX dalam perkembangan industri teknologi. Secara keseluruhan, program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam menumbuhkan minat dan mengembangkan kompetensi desain digital di lingkungan sekolah.
Keywords: Digital Literacy UI/UX Design Double Diamond Application Design Figma	ABSTRACT <p>This community engagement program was conducted at SMK Al-Falah with the aim of enhancing students' digital literacy through an introduction to UI/UX fundamentals and the application of the double diamond design process in mobile application development. The activities were designed to integrate theoretical explanations, interactive discussions, and hands-on practice using Figma, allowing students to engage with the material in a practical and contextual manner. A peer-tutorial approach was employed to create an inclusive learning environment and to encourage active participation among students. The outcomes of the program indicate an improvement in students' understanding of UI and UX concepts, their ability to identify user-related problems, and their basic skills in developing wireframes and simple prototypes. In addition, the program broadened students' perspectives on career opportunities in digital design and highlighted the importance of UI/UX competencies in the technology industry. Overall, this initiative is expected to serve as an initial step toward fostering digital design competencies within the school environment.</p> <p style="text-align: right;">This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini hidup dalam arus digital yang bergerak cepat. Setiap aktivitas belanja, belajar, bekerja, bahkan mencari hiburan beralih ke platform digital. Lonjakan penggunaan smartphone, internet berkecepatan tinggi, layanan on-demand, serta otomatisasi membuat interaksi manusia dengan teknologi menjadi rutinitas harian (Amory et al., 2025). Fenomena ini menciptakan ekspektasi baru bahwa aplikasi harus cepat, mudah dipahami, dan nyaman digunakan.

Dalam kondisi tersebut, UI/UX menjadi skill yang semakin krusial. Meningkatnya jumlah aplikasi justru membuat pengguna semakin selektif, mereka akan meninggalkan layanan yang rumit, membingungkan, atau tidak responsif hanya dalam hitungan detik (Sulianta, 2025). Produk digital yang tidak memprioritaskan pengalaman pengguna akan sulit bertahan di kompetisi pasar yang ketat (Dissurul et al., 2024). Sebaliknya, perusahaan yang memahami UI/UX mampu menciptakan produk yang intuitif, menyenangkan, dan punya nilai tambah emosional (Sholaihah & Andrian, 2024).

Di Indonesia, pemahaman mengenai UI/UX masih belum tersebar secara luas dan cenderung hanya dikenal oleh kelompok tertentu, sehingga belum menjangkau seluruh lapisan masyarakat, terutama pelajar usia muda. Banyak remaja yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam bentuk konsumsi, misalnya bermain gim atau mengakses media sosial, namun belum memahami proses perancangan dan pengembangan di balik aplikasi yang mereka gunakan (Sevila et al., 2025). Sementara itu, penggunaan *smartphone* yang terus meningkat setiap tahun memberikan peluang besar bagi generasi muda untuk mulai terlibat dan berkarya dalam pengembangan aplikasi mobile (Prasetyo et al., 2025). Masifnya *startup* yang bergerak dibidang pendidikan dan teknologi selalu terdapat kelas untuk perancangan UI/UX di dalam negeri maupun di luar negeri (Joko Bintarto, 2025).

UI/UX di era modern tidak lagi sekadar estetika, tetapi menjadi fondasi penting dalam pengembangan produk digital karena mampu meningkatkan efisiensi dan produktivitas dengan meminimalkan waktu serta usaha pengguna, mempercepat adopsi teknologi bagi pengguna awam maupun generasi digital baru, serta memengaruhi keputusan bisnis melalui peningkatan retensi, rating aplikasi, dan konversi (Sulianta, 2025). Pendekatan yang berorientasi pada manusia juga membuka peluang inovasi yang relevan dengan kebutuhan nyata (Aliyah et al., 2024). Dengan tingginya permintaan pasar, UI/UX berkembang menjadi salah satu skill modern yang paling dicari di berbagai sector mulai dari startup, perusahaan besar, pemerintah, hingga edukasi sehingga memahami UI/UX menjadi kunci untuk bersaing di dunia kerja sekaligus menciptakan solusi digital yang lebih manusiawi dan berdampak (Biantara & Dana, 2024).

Maka melalui program ini akan memberikan sebuah penalaran yang sangat fundamental bagi anak-anak sekolah mengenai pentingnya mempelajari UI/UX design sebagai *softskill* yang dapat membantu dan penunjang dalam mendapatkan sebuah pekerjaan yang relevan di era modern ini. Dengan pendekatan mengajar seperti tutorial sebaya kami ingin menyampaikan pesan yang sederhana namun memberikan pendidikan yang berdampak untuk para siswa.

II. MASALAH

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tantangan utama muncul pada saat sesi praktik menggunakan aplikasi Figma. Minimnya pengalaman siswa terhadap tools desain digital figma menyebabkan proses adaptasi menjadi salah satu tantangan awal, terutama dalam memahami antarmuka dan fungsi-fungsi utama aplikasi. Proses penyesuaian ini membuat tempo praktik menjadi lebih lambat dari yang direncanakan.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan keterbatasan waktu kegiatan. Durasi pelaksanaan yang singkat membuat penyampaian materi dan praktik belum bisa dilakukan secara mendalam. Beberapa siswa masih membutuhkan kesempatan tambahan untuk mencoba, bertanya, dan memperbaiki hasil desain mereka agar pemahaman yang diperoleh menjadi lebih matang.

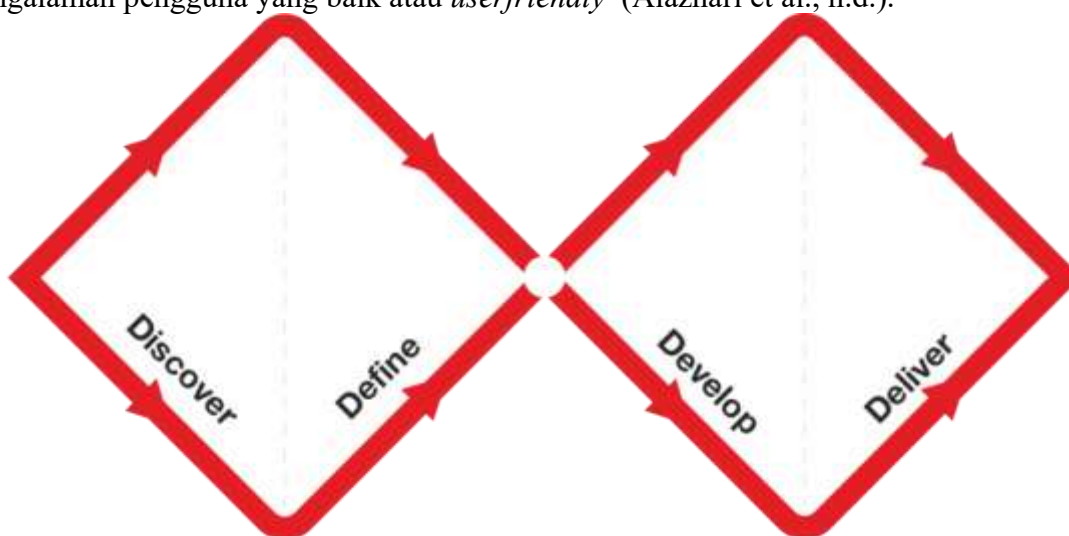
Selain itu, perbedaan latar belakang dan kemampuan literasi digital antar siswa juga cukup terasa selama kegiatan berlangsung. Ada siswa yang cepat memahami materi dan praktik, sementara yang lain memerlukan pendampingan lebih intensif. Kondisi ini menuntut fasilitator untuk lebih fleksibel dalam mendampingi siswa agar seluruh peserta tetap dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman.



Gambar 1. Proses pembelajaran Materi dan praktek

III. METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini untuk mengembangkan antarmuka aplikasi menggunakan desain proses sebagai kerangka kerja dalam pembuatan sebuah desain aplikasi yang digunakan untuk supaya pengerjaan lebih terstruktur dan mampu mengidentifikasi akar permasalahan sebuah aplikasi (Anggia et al., 2025). *double diamond* yang dapat memberikan alur kerja yang relevan untuk pembuatan aplikasi dengan meliputi empat tahapan yaitu *discover*, *define*, *develop* dan *deliver* (Gustafsson, 2019). Desain proses ini adalah langkah yang terarah yang bisa digunakan para siswa lebih terstruktur dalam pengembangan sebuah antarmuka aplikasi dengan memaksimalkan pengalaman pengguna yang baik atau *userfriendly* (Alazhari et al., n.d.).



Gambar 1. Desain proses Double Diamond

Kemudian dalam kegiatan yang berhubungan visual maka pendekatan desain adalah pendekatan yang paling baik untuk digunakan, proses meliputi tiga aspek visual yaitu aspek imaji, aspek pemirsa dan aspek pembuat dengan memiliki data yang tepat untuk memberikan inovasi atau ide solusi dalam perancangannya (Soewardikoen, 2021).

Pendekatan tutorial sebaya menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kondisi belajar yang mendukung kenyamanan siswa sekaligus mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memosisikan pendidik sebagai teman belajar, suasana kelas menjadi lebih inklusif (Kristinawati et al., 2025). Penyampaian materi dilakukan melalui bahasa yang akrab bagi siswa, disertai contoh kontekstual yang dekat dengan pengalaman mereka. Pola interaksi yang terbuka mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi tanpa rasa sungkan, sehingga proses pemahaman berlangsung lebih alami. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri serta motivasi belajar yang berkelanjutan (Riani & Harmonika, 2024).

Pemaparan materi dilakukan melalui pendalaman *double diamond* dalam membuat perancangan UI/UX yang baik. Proses pertama yaitu *discover* merupakan proses yang memiliki peranan yang paling penting karena menentukan kepada proses yang lainnya. *Define* adalah proses untuk mendalami sebuah permasalahan sehingga perancang antarmuka aplikasi mengetahui permasalahan sampai akar dari permasalahan. Proses kedua yaitu *define* yaitu proses identifikasi permasalahan dan memetakan permasalahan berdasarkan kategori yang sama. Proses ketiga yaitu *develop* merupakan proses pengambilan strategi keputusan dari berbagai ide yang dipilih dan kemudian rancangan kedalam bentuk prototipe dengan menggunakan alat bantu desain figma. Proses terakhir yaitu *deliver* digunakan sebagai evaluasi dan pengecekan dari prototipe yang dibuat untuk memastikan bahwa perancangan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan *userfriendly*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Al-Falah dirancang secara bertahap untuk memastikan tujuan peningkatan literasi digital siswa dapat tercapai secara optimal. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi pengantar mengenai peran UI/UX dalam pengembangan aplikasi digital. Tahap awal ini bertujuan membangun pemahaman dasar siswa tentang bagaimana sebuah aplikasi dirancang, sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai pengguna, tetapi mulai memahami proses di balik produk digital yang digunakan sehari-hari. Proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan diskusi interaktif untuk menggali pemahaman awal dan juga proses pengalaman siswa terkait dengan penggunaan aplikasi figma.

Tahap berikutnya difokuskan pada penerapan desain proses Double Diamond sebagai kerangka kerja perancangan. Siswa diajak untuk melalui setiap tahapan secara berurutan, mulai dari *discover* dan *define* untuk mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan pengguna, hingga *develop* dan *deliver* untuk mengembangkan solusi dalam bentuk *wireframe* dan prototipe sederhana menggunakan Figma. Indikator ketercapaian tujuan terlihat dari kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali alur perancangan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara logis, serta menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan skenario yang diberikan. Tolak ukur keberhasilan kegiatan ditunjukkan melalui keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, kualitas hasil desain yang dihasilkan, serta meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan ide dan solusi desain.

Pendekatan tutorial sebaya menjadi keunggulan utama dalam kegiatan ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan komunikatif. Pendekatan ini membantu mengurangi kesenjangan kemampuan literasi digital antar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih merata. Dari sisi kesesuaian dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan, fokus pengabdian ini relevan dengan kebutuhan siswa SMK yang berada pada fase persiapan memasuki

dunia kerja. UI/UX Design sebagai keterampilan digital memberikan nilai tambah yang aplikatif dan selaras dengan perkembangan industri kreatif dan teknologi. Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki kelemahan, terutama terkait keterbatasan waktu pelaksanaan dan proses adaptasi siswa terhadap tools desain digital, yang membatasi eksplorasi materi secara lebih mendalam.

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan tergolong sedang, terutama pada sesi praktik penggunaan Figma yang memerlukan pendampingan intensif bagi siswa pemula. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki peluang pengembangan yang cukup besar ke depan. Program serupa dapat dikembangkan melalui penambahan durasi pelatihan, pendalaman studi kasus berbasis kebutuhan nyata, serta pengembangan luaran berupa prototipe aplikasi yang lebih kompleks. Dokumentasi kegiatan, seperti proses pembelajaran, diskusi kelompok, dan hasil prototipe siswa, memperkuat capaian kegiatan serta menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dapat direplikasi dan dikembangkan pada konteks pendidikan vokasi lainnya.

V. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa pengenalan fundamental UI/UX Design melalui pendekatan desain proses *Double Diamond* efektif dalam mencapai tujuan peningkatan literasi digital siswa. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan konsep teknis, tetapi juga menanamkan cara berpikir desain yang berorientasi pada pengguna, sehingga siswa mampu memahami proses pengembangan aplikasi secara lebih kritis dan terstruktur. Pendekatan tutorial sebaya berperan sebagai strategi pendukung yang memperkuat proses pembelajaran, terutama dalam menjembatani perbedaan kemampuan literasi digital antar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengadaptasi pengetahuan baru secara lebih nyaman dan kontekstual, sehingga keterampilan UI/UX dapat dipahami sebagai soft skill yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja di era digital. Ke depan, kegiatan ini dapat dikembangkan dengan memperluas durasi pembelajaran, memperdalam praktik penggunaan tools desain, serta mengintegrasikan studi kasus berbasis permasalahan nyata. Pengembangan tersebut diharapkan mampu memperkuat kompetensi desain digital siswa secara berkelanjutan dan membuka peluang penelitian lanjutan terkait efektivitas pembelajaran UI/UX di lingkungan pendidikan vokasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Al-Falah atas kepercayaan dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Apresiasi juga disampaikan kepada para guru dan staf sekolah yang telah membantu memfasilitasi seluruh rangkaian kegiatan, serta kepada para siswa yang berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap sesi. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam terselenggaranya program ini, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan literasi digital khususnya keahlian *user interface* dan *user experience* peserta dan meningkatkan *softskill* alat desain digital figma yang membantu pada proses perancangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alazhari, M. R., Prabandaru, H., Anggia, R. H., Soewardikoen, W., & Rurianto, J. (n.d.). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ISTIQOMAH. <https://www.decisionanalyst.com/blog/designthinking>
- Aliyah, M., Ulum, M., & Pamekasan, B.-B. (2024). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI LAYANAN JARINGAN BERBASIS MOBILE:

SEBUAH PENDEKATAN INOVATIF UNTUK PENDIDIKAN (Vol. 2, Issue 1).
<http://creativity.masmubata-bata.com/index.php/creativity>

- Amory, J. D. S., Mudo, M., & J, R. (2025). Transformasi Ekonomi Digital dan Evolusi Pola Konsumsi: Tinjauan Literatur tentang Perubahan Perilaku Belanja di Era Internet. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 28–37. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14608>
- Anggia, R. H., Robby, M., Windriyana, W., Miftahudin, M., & Dede Rizal, N. (2025). Perancangan UI/UX Bank Sampah di Bandung Raya Berbasis Mobile Menggunakan Metode Double Diamond (Vol. 7, Issue 2). <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- Sholaihah, L., & Andrian, R. (2024). Positif : Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi UI UX DESIGN: SENI KERAJINAN YANG MELIBATKAN PENGALAMAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN LOYALITAS PELANGGAN.
- Biantara, I. G. D. O., & Dana, I. M. K. (2024). DESAIN DIGITAL UNTUK GENERASI MUDA: PENGEMBANGAN KEMAMPUAN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMA TARUNA BANGSA SENTUL DAN SMK TRIATMAJAYA DALUNG (Vol. 3, Issue 2).
- Gustafsson, D. (2019). Analysing the Double diamond design process through research & implementation 2 Content.
- Joko Bintarto. (2025). UI/UX Design Aplikasi Belajar Online (Ayo Belajar) Menggunakan Metode Design Thinkinggg. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 2(1), 140–147. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.550>
- Kristinawati, D., Komalasari, H., Sudirman, A., Studi Pendidikan Seni Tari, P., Pendidikan Seni dan Desain, F., & Kajian Seni Tari dan Pendidikan Seni Tari, J. (2025). Pembelajaran Tari Dengan Metode Tutor Sebaya Pada Kelas Inklusi di SMA Negeri 2 Bandung. 5(1), 74–85.
- Riani, R. Z. Z., & Harmonika, S. (2024). PENERAPAN MODEL TUTOR SEBAYA BERBASIS LITERASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VI DI MI TOYA. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.60004/edupedika.v3i2.130>
- Prasetyo, Z. B., Fadly, M., Akhfir, U., Se, A. R., Amarullah, R., Hartati, E., Multi, U., & Palembang, D. (2025). Sosialisasi Teori Dasar UI/UX sebagai Bentuk Pengabdian Masyarakat di Sekolah Minggu Dharmakirti. In *Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5, Issue 1).
- Sevila, N., Ningsih, R. A., Alif, M., Huda, M., & Malik, A. (2025). DIGITAL CONSUMPTION TRENDS AMONG TEENS. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Shaqiqoh Dissurul, N., Jessica Amelia, S. A., Serviako Sinaga, D., Ikaningtyas, M., & Hidayat, R. (2024). INOVASI BISNIS: PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN STRATEGI DI ERA DIGITAL. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, Issue 1). https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi penelitian Desain Komunikasi Visual (B. Anangga & F. Maharani, Eds.). PT KANISIUS.
- Sulianta, F. (2025). UXUI Design.