Dharma Nusantara:
Jurnal Ilmiah Pemberdayaan dan Pengabdian kepada Masyarakat
Diterbitkan oleh LPPM Universitas Bhinneka Nusantara, Malang
E-ISSN: 2986-2914 ; Vol. 4, No. 2, Oktober 2026, hlm. 56–65
DOI: https://doi.org/10.32664/dharma.v4i2.2516

Artikel Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

Edukasi Desain UI/UX Menggunakan Figma bagi Siswa SMAN 1 Pemali

Better Swengky[1*], Hendrik Ali[1], Lamia Eva Rini[1], Vivin Mahat Putri[1], Rindi Ardika Melsalasa Sahputri[1], M. Syafrizal Zain[1], Redi Alamsyah[1], Bradika Almandin Wisesa[1], Sopian Hadi[2]

[1]*Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Jurusan Informatika dan Bisnis, Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat, Indonesia*

[2]*Program Studi D4 Bisnis Digital, Jurusan Informatika dan Bisnis, Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat, Indonesia*

Riwayat Artikel

Diterima : 14-08-2026
Direvisi : 20-09-2026
Disetujui : 26-10-2026
Diterbitkan : 31-10-2026
DOI: 10.32664/dharma.v4i2.2516

Kata Kunci

Figma; literasi digital; prototyping; siswa SMA; UI/UX

Keywords

digital literacy; Figma; high school students; prototyping; UI/UX

**Email Korespondensi:*

Bradika@polman-babel.ac.id

Abstrak

Keterampilan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) semakin relevan bagi siswa sekolah menengah karena berkaitan dengan penciptaan produk digital, tetapi siswa SMAN 1 Pemali belum memperoleh pengenalan terstruktur mengenai UI/UX dan aplikasi *prototyping*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkenalkan konsep UI/UX dan melatih penggunaan Figma. Program dilaksanakan pada 20 Juli 2026 dengan 30 siswa kelas XII melalui analisis kebutuhan, penyusunan modul, pemaparan konsep, demonstrasi, praktik terbimbing, tugas mandiri, dan presentasi prototipe. Peserta berlatih membuat frame, mengatur warna dan tipografi, menyusun tampilan web desktop dan aplikasi mobile, serta menghubungkan antarlayar menjadi prototipe interaktif. Evaluasi deskriptif dilakukan melalui observasi, pemeriksaan langkah kerja, dan penilaian produk. Hasil menunjukkan 90,0% peserta mampu menggunakan fitur utama Figma dan 83,3% menghasilkan prototipe interaktif yang dapat dijalankan. Peserta juga memahami bahwa kualitas produk digital ditentukan oleh konsistensi, kemudahan penggunaan, dan alur interaksi. Hambatan utama meliputi perbedaan kecepatan belajar, kestabilan internet, kesiapan perangkat, dan keterbatasan waktu. Program ini memberikan fondasi literasi desain digital dan portofolio awal bagi siswa serta membuka peluang pendampingan lanjutan berbasis proyek.

Abstract

User interface and user experience (UI/UX) design skills are increasingly relevant for secondary school students because they underpin the creation of digital products, yet students at SMAN 1 Pemali had received no structured introduction to UI/UX or prototyping applications. This community service activity aimed to introduce UI/UX concepts and train students to use Figma. The programme was held on 20 July 2026 with 30 twelfth-grade students through needs analysis, module preparation, concept presentation, demonstration, guided practice, independent tasks, and prototype presentations. Participants practised creating frames, setting colours and typography, composing desktop web and mobile screens, and linking screens into interactive prototypes. Descriptive evaluation used observation, checks of work steps, and product assessment. The results show that 90.0% of participants could use Figma's main features and 83.3% produced a working interactive prototype. Participants also came to understand that the quality of digital products depends on consistency, ease of use, and interaction flow. The main obstacles were differences in learning pace, internet stability, device readiness, and limited time. The programme provides a foundation in digital design literacy and an initial portfolio for students, and opens opportunities for project-based follow-up mentoring.

Akses Terbuka. © 2026 oleh para penulis. Diterbitkan oleh LPPM Universitas Bhinneka Nusantara, Malang, Indonesia. Artikel ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). Lihat Kebijakan Hak Cipta dan Kebijakan Lisensi.

Cara mengutip: Swengky, B., Ali, H., Rini, L. E., Putri, V. M., Sahputri, R. A. M., Zain, M. S., Alamsyah, R., Wisesa, B. A., & Hadi, S. (2026). Edukasi desain UI/UX menggunakan Figma bagi siswa SMAN 1 Pemali. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 56–65. https://doi.org/10.32664/dharma.v4i2.2516

1. Pendahuluan

Transformasi digital membuat kemampuan menciptakan konten dan produk digital menjadi bagian penting dari literasi abad ke-21. Pada proses pengembangan situs web maupun aplikasi mobile, *User Interface* (UI) berhubungan dengan susunan elemen visual yang berinteraksi langsung dengan pengguna, sedangkan *User Experience* (UX) menekankan kualitas pengalaman, kemudahan, efisiensi, dan kepuasan selama menggunakan produk. Pendekatan tersebut selaras dengan prinsip *human-centred design* yang menempatkan kebutuhan, karakteristik, dan konteks pengguna sebagai dasar perancangan sistem interaktif (International Organization for Standardization, 2019).

Pengenalan UI/UX sejak jenjang sekolah menengah penting karena siswa tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga perlu memperoleh pengalaman sebagai pencipta solusi digital. Pembelajaran antarmuka dapat melatih kemampuan mengidentifikasi masalah, menyusun ide, membuat representasi visual, menerima umpan balik, dan memperbaiki rancangan. Dalam konteks pendidikan, proses studio dan proyek desain membantu peserta memahami prinsip antarmuka melalui kegiatan membuat, menjelaskan, dan mengkritisi karya (Yu et al., 2020). Kajian sistematis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *design thinking* menjanjikan bagi pendidikan K-12 (Li & Zhan, 2022), dan pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh positif sedang terhadap hasil belajar siswa (Zhang & Ma, 2023).

Figma dipilih sebagai media pelatihan karena merupakan aplikasi desain berbasis *cloud* yang mendukung pembuatan *wireframe*, *mockup*, komponen, dan prototipe dalam satu lingkungan kerja. Platform ini juga memungkinkan kolaborasi dan pemberian umpan balik secara waktu nyata. Figma menyediakan dukungan untuk lingkungan pendidikan sehingga siswa dapat mengembangkan prototipe, mempresentasikan gagasan, dan menyusun portofolio karya secara kolaboratif (Figma, Inc., 2026). Kajian pengembangan UI/UX menunjukkan bahwa Figma dapat digunakan untuk menerapkan alur *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dalam penyusunan desain yang berorientasi pengguna (Kimseng et al., 2024), serta telah banyak dipakai untuk merancang prototipe aplikasi dan layanan digital (Al-Faruq et al., 2022; Muhyidin et al., 2020; Yanfi & Nusantara, 2022).

Sejumlah kegiatan sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan Figma relevan untuk sasaran pendidikan. Wardhanie dan Lebdaningrum (2023) melaporkan bahwa pengenalan Figma kepada siswa multimedia memberi pengetahuan baru mengenai aplikasi desain dan prototipe. Pramudita et al. (2021) menekankan kemudahan Figma dalam membangun rancangan UI/UX yang interaktif, sedangkan Lakilaki et al. (2025) menemukan bahwa pemanfaatan Figma dalam pembelajaran berbasis proyek dapat mendukung kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar informatika di tingkat sekolah menengah. Pelatihan yang memadukan teori dasar, demonstrasi, dan praktik juga digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kompetensi desain mobile (Hakim et al., 2025). Pelatihan sejenis melaporkan peningkatan skor pemahaman siswa SMK dari 44,2% menjadi 80,5% (Sembiring et al., 2026) dan skor keterampilan kreatif dari 63,47 menjadi 86,23 (Yulanda et al., 2026), sedangkan pelatihan bagi guru turut meningkatkan kompetensi desain antarmuka (Ahmadiyah et al., 2024; Hanif et al., 2023).

Meskipun demikian, akses siswa terhadap pembelajaran UI/UX belum merata. Pelatihan pada siswa sekolah kejuruan menunjukkan bahwa keterbatasan akses terhadap materi dan pendampingan dapat menghambat penguasaan keterampilan desain digital, sementara praktik langsung dengan Figma dapat membantu meningkatkan pemahaman fitur dasar dan kreativitas (Alam et al., 2025; Prasetya & Iswandi, 2025; Vivaldi & Putra, 2025). Temuan tersebut, meskipun diperoleh pada konteks SMK yang memiliki muatan kejuruan digital, tetap relevan untuk dipertimbangkan pada siswa SMA umum karena dua alasan: (1) kebutuhan keterampilan penciptaan produk digital pada era transformasi digital bersifat lintas jenjang dan tidak terikat pada jalur kejuruan; dan (2) karakteristik pembelajar pemula pada kedua jenis sekolah sama-sama membutuhkan akses materi dan pendampingan yang terstruktur. Perbedaan kurikulum justru memperbesar kesenjangan pada siswa SMA, karena tidak ada mata pelajaran kejuruan yang menyediakan pengenalan desain digital secara formal. Indikasi serupa ditemukan pada SMAN 1 Pemali. Berdasarkan observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah, siswa memiliki ketertarikan terhadap teknologi digital, tetapi belum memperoleh pengenalan

yang terstruktur mengenai perbedaan UI dan UX, alur perancangan produk digital, serta penggunaan aplikasi *prototyping*.

Meskipun bertumpu pada pendekatan pelatihan yang telah terbukti, kegiatan ini memiliki sejumlah unsur pembeda penting dibandingkan kegiatan sejenis. Pertama, sebagian besar kegiatan pengabdian sebelumnya menyasar siswa SMK yang telah dibekali muatan kejuruan multimedia atau rekayasa (Wardhanie & Lebdaningrum, 2023; Alam et al., 2025), mahasiswa (Pramudita et al., 2021), maupun sekolah yang menjalankan proyek informatika berkelanjutan (Lakilaki et al., 2025). Pada konteks siswa SMA umum, laporan yang ada (Ilhami et al., 2025; Manurung et al., 2026) umumnya masih berfokus pada pengenalan dasar atau perancangan antarmuka sederhana yang diukur semata melalui skor tes pemahaman (pre-test dan post-test). Kegiatan ini melangkah lebih jauh dengan menyajikan alur kerja perancangan produk digital yang utuh—mencakup web desktop serta aplikasi mobile multi-layar hingga penyusunan prototipe interaktif berbasis prinsip human-centred design—pada siswa SMA umum yang tidak memiliki latar belakang kurikuler kejuruan desain grafis. Kedua, format pelatihan dikemas secara intensif dalam satu hari dengan integrasi dua modul terstruktur (Modul 1 antarmuka web desktop dan Modul 2 aplikasi mobile), sehingga efektif dan adaptif untuk direplikasi di sekolah dengan keterbatasan alokasi waktu tatap muka. Ketiga, evaluasi ketercapaian diukur langsung berbasis rubrik kompetensi artefak produk nyata secara terukur (bukan sekadar kognitif verbal). Dengan demikian, kebaruan kegiatan ini terletak pada adaptasi metodologis dan pengujian transferabilitas alur kerja perancangan produk digital yang komprehensif ke lingkungan SMA umum yang selama ini minim eksposur desain digital formal.

Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian oleh tim Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung. Program dirancang sebagai pelatihan dasar yang aplikatif, dimulai dari konsep desain sampai pembuatan prototipe sederhana. Tujuan kegiatan adalah: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep UI/UX; (2) melatih keterampilan dasar penggunaan Figma; (3) membimbing siswa membuat rancangan halaman web dan aplikasi mobile; serta (4) menghasilkan portofolio awal yang dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar lanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

2.1 *Mitra Sasaran, Lokasi, dan Waktu*

Kegiatan dilaksanakan di SMAN 1 Pemali, Kabupaten Bangka, pada Senin, 20 Juli 2026. Sasaran kegiatan adalah 30 siswa kelas XII yang mengikuti program edukasi desain digital. Metode penerapan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung, sehingga peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga melakukan setiap tahapan desain pada perangkat masing-masing. Pola pelatihan dibagi menjadi tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan rencana keberlanjutan.

2.2 *Tahapan Kegiatan*

Tahap persiapan mencakup analisis kebutuhan, koordinasi dengan sekolah, pemeriksaan kesiapan ruang dan jaringan internet, serta penyusunan media pembelajaran. Tim menyiapkan dua bahan ajar, yaitu Modul 1 Desain UI/UX dengan Figma dan Modul 2 Desain Aplikasi dengan Figma. Materi disusun bertahap agar dapat diikuti oleh peserta yang belum memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain antarmuka.

Tahap pelaksanaan menggunakan kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, tanya jawab, praktik terbimbing, tugas mandiri, dan presentasi hasil. Sesi pertama membahas perbedaan UI dan UX, prinsip konsistensi, hierarki visual, keterbacaan, warna, serta alur interaksi. Sesi kedua memperkenalkan area kerja Figma, *frame*, *shape*, *text*, *fill*, *alignment*, *layer*, dan *prototype*. Sesi praktik diarahkan pada dua studi kasus, yaitu rancangan halaman web desktop dan rancangan aplikasi mobile yang terdiri atas *splash screen*, *onboarding*, *login*, dan pendaftaran.

2.3 *Instrumen Evaluasi dan Indikator Keberhasilan*

Evaluasi dilakukan secara deskriptif dengan empat sumber bukti: observasi keterlibatan peserta, pemeriksaan kemampuan mengikuti langkah kerja, penilaian rancangan/prototipe, dan dokumentasi presentasi. Indikator

keberhasilan meliputi kemampuan menjelaskan perbedaan UI dan UX, menggunakan fitur dasar Figma, menyusun tampilan yang konsisten, menghubungkan antarlayar, dan mendemonstrasikan prototipe. Kegiatan dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta mencapai setiap indikator kompetensi dasar. Tahapan dan indikator evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan dan indikator evaluasi

Tahap	Aktivitas utama	Bukti/alat evaluasi	Indikator ketercapaian
Persiapan	Survei kebutuhan, koordinasi mitra, penyusunan modul dan studi kasus	Catatan koordinasi dan kesiapan media	Materi sesuai tingkat awal peserta dan perangkat tersedia
Pengenalan	Konsep UI/UX, prinsip desain, dan peluang bidang kerja digital	Tanya jawab dan respons peserta	Peserta dapat membedakan UI dan UX serta menyebutkan prinsip dasar
Demonstrasi	Pengenalan area kerja dan fitur utama Figma	Observasi langkah kerja	Peserta dapat membuat frame, teks, warna, dan elemen antarmuka
Praktik	Desain web desktop, aplikasi mobile, dan prototipe	File rancangan dan daftar periksa produk	Tampilan tersusun dan antarlayar dapat dihubungkan
Evaluasi	Presentasi hasil, umpan balik, dan refleksi	Demonstrasi prototipe dan dokumentasi	Peserta mampu menjelaskan rancangan dan menerima saran perbaikan

2.4 *Partisipasi Mitra dan Rencana Keberlanjutan*

Pihak SMAN 1 Pemali berpartisipasi dalam penentuan jadwal, pengorganisasian peserta, penyediaan ruang, serta dukungan perangkat dan fasilitas. Tim pengabdian bertanggung jawab pada materi, demonstrasi, pendampingan, evaluasi, dan dokumentasi. Rencana keberlanjutan diarahkan pada pemanfaatan modul sebagai bahan belajar mandiri, pengembangan portofolio, dan kegiatan lanjutan yang mengangkat fitur Figma tingkat menengah serta proyek yang berangkat dari permasalahan di lingkungan sekolah.

2.5 *Teknik Analisis Data*

Data observasi dan hasil pemeriksaan produk dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah dan persentase peserta yang mencapai setiap indikator kompetensi, yaitu $P = (n/N) \times 100\%$, dengan n adalah jumlah peserta yang mencapai indikator dan N adalah jumlah seluruh peserta. Data observasi dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif untuk menjelaskan faktor pendukung dan hambatan. Karena kegiatan berorientasi pengenalan, evaluasi lebih menekankan ketercapaian kompetensi dasar daripada pengukuran statistik inferensial. Dokumentasi dan penilaian produk dilakukan dengan izin sekolah dan persetujuan peserta (lihat 5.7).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Pelaksanaan Pelatihan*

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penjelasan tujuan program kepada peserta. Tahap ini penting untuk membangun pemahaman bahwa UI/UX bukan sekadar kegiatan memperindah tampilan, melainkan proses menyusun solusi yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan pengguna. Pemateri menggunakan contoh tampilan digital yang dekat dengan keseharian siswa, seperti halaman *login*, menu aplikasi, tombol, formulir, dan alur perpindahan halaman (Gambar 1).



Gambar 1. Pembukaan dan pemaparan materi pelatihan di SMAN 1 Pemali

Setelah penjelasan konsep, tim mendemonstrasikan pembuatan proyek baru, pemilihan ukuran *frame*, penambahan teks dan bentuk, pengaturan warna, serta penyusunan tata letak. Demonstrasi dilakukan secara bertahap dan diselingi tanya jawab. Pola tersebut membantu peserta menghubungkan konsep desain dengan tindakan teknis di Figma. Pendekatan demonstrasi dan *hands-on* juga digunakan pada pelatihan serupa karena memudahkan pemula memahami hubungan antara komponen visual dan alur interaksi (Hakim et al., 2025; Wardhanie & Lebdaningrum, 2023).

Pada sesi praktik, siswa mengikuti studi kasus halaman desktop dan aplikasi mobile. Setiap peserta atau kelompok membangun beberapa layar, memilih kombinasi warna dan tipografi, kemudian menggunakan fitur *prototype* untuk menghubungkan tombol dengan layar tujuan. Pendampingan dilakukan secara langsung karena terdapat variasi kecepatan belajar dan pengalaman penggunaan perangkat (Gambar 2). Interaksi dua arah selama praktik memungkinkan tim segera mengoreksi kesalahan, seperti ukuran *frame* yang tidak konsisten, posisi elemen yang belum sejajar, dan hubungan antarlayar yang belum tepat.



Gambar 2. Interaksi dan pendampingan peserta selama sesi pelatihan

3.2 *Ketercapaian Kompetensi Dasar*

Berdasarkan observasi dan pemeriksaan produk, peserta mampu menyelesaikan tahapan inti yang ditetapkan. Mereka dapat membuat *frame*, memasukkan teks dan objek, mengatur warna, menyusun lebih dari satu

halaman, serta mencoba perpindahan antarlayar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produk sesuai digunakan untuk pengenalan desain digital. Penggunaan artefak berupa prototipe membuat capaian belajar dapat diamati secara langsung, bukan hanya berdasarkan pemahaman verbal. Ketercapaian setiap kompetensi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketercapaian kompetensi peserta berdasarkan bukti kegiatan (N = 30)

Kompetensi	Bukti yang diamati	Peserta yang mencapai, n (%)	Status
Memahami konsep UI dan UX	Peserta mampu menjawab pertanyaan dasar dan mengaitkan tampilan dengan kemudahan penggunaan	28 (93,3%)	Tercapai
Mengoperasikan fitur dasar Figma	*Frame*, *text*, *shape*, *fill*, *alignment*, dan *layer* digunakan pada latihan	27 (90,0%)	Tercapai
Menyusun tampilan desktop dan mobile	Terdapat beberapa layar dengan struktur informasi dan elemen antarmuka	26 (86,7%)	Tercapai
Membuat prototipe sederhana	Tombol dan halaman dapat dihubungkan untuk menyimulasikan alur interaksi	25 (83,3%)	Tercapai
Mempresentasikan rancangan	Peserta menunjukkan hasil dan menjelaskan fungsi layar yang dibuat	26 (86,7%)	Tercapai dengan pendampingan
Menerapkan fitur lanjutan	*Auto-layout*, komponen kompleks, dan *design system* belum dibahas mendalam	–	Perlu tindak lanjut

Capaian tersebut sejalan dengan temuan Lakilaki et al. (2025) bahwa Figma dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mendukung keterampilan kreativitas dan kolaborasi. Hasil ini juga memperkuat laporan Pramudita et al. (2021) mengenai manfaat Figma dalam menghasilkan rancangan UI/UX interaktif. Namun, capaian kegiatan ini masih berada pada tingkat dasar. Peserta belum diarahkan pada penelitian pengguna, pengujian *usability*, *design system*, dan pengelolaan komponen secara mendalam. Dengan demikian, prototipe yang dihasilkan lebih tepat diposisikan sebagai portofolio awal dan bukti penguasaan proses dasar.

Dari sisi pembelajaran, kekuatan program terletak pada penggunaan studi kasus konkret dan urutan materi yang bertahap. Peserta dapat segera melihat perubahan pada layar setelah melakukan tindakan tertentu. Fitur kolaborasi dan *prototype* juga memberi gambaran mengenai alur kerja pengembangan produk digital yang digunakan di lingkungan profesional. Hal ini mendukung pandangan Cajander et al. (2022) bahwa penguasaan metode UX berkembang melalui penggunaan, pembelajaran kontekstual, dan adaptasi terhadap proses kerja.

3.3 *Perbandingan dengan Kegiatan Sebelumnya*

Tabel 3 membandingkan capaian kegiatan ini dengan pelatihan Figma sejenis. Kegiatan sebelumnya umumnya mengukur perubahan pemahaman melalui *pre-test* dan *post-test*, misalnya dari 45% menjadi 78% pada siswa SMA Wiyata Dharma (Ilhami et al., 2025) dan dari 60,5 menjadi 82,40 pada siswa SMA PGRI Siborongborong (Manurung et al., 2026). Kegiatan ini mengukur ketercapaian kompetensi berbasis produk, sehingga 83,3% peserta yang menghasilkan prototipe interaktif dapat dibandingkan dengan 80% peserta yang mampu membangun alur navigasi aplikasi pada Manurung et al. (2026). Perbedaan instrumen tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini lebih kuat pada bukti produk, tetapi belum mengukur perubahan pemahaman konseptual secara kuantitatif.

Tabel 3. Perbandingan dengan pelatihan Figma sebelumnya

Kegiatan	Peserta	Indikator	Hasil
Kegiatan ini	30 siswa kelas XII SMAN 1 Pemali; pelatihan satu hari	Persentase peserta yang mencapai kompetensi berbasis produk	Fitur dasar Figma 90,0%; prototipe interaktif 83,3%

Kegiatan	Peserta	Indikator	Hasil
Ilhami et al. (2025)	25 siswa kelas XI SMA Wiyata Dharma	Skor pre-test → post-test	45% → 78%; kepuasan mitra 4,8/5
Manurung et al. (2026)	40 siswa SMA PGRI Siborongborong	Skor pre-test → post-test; alur navigasi	60,5 → 82,40; 80% peserta membangun alur navigasi
Sembiring et al. (2026)	30 siswa SMK	Skor rata-rata pre-test → post-test	44,2% → 80,5%; skor prototipe 4,1/5
Yulanda et al. (2026)	30 siswa kelas X SMK Negeri 1 Kendari	Skor keterampilan kreatif	63,47 → 86,23 ($p < 0,001$)
Vivaldi dan Putra (2025)	Siswa SMK Rekayasa Denpasar	Skor kemahiran Figma	2,9 → 4,1

3.4 *Faktor Pendukung, Hambatan, dan Keberlanjutan*

Pelaksanaan kegiatan didukung oleh antusiasme siswa, fasilitasi pihak sekolah, ketersediaan modul, dan karakter Figma yang dapat diakses melalui *browser*. Dukungan tersebut menciptakan suasana belajar yang aktif. Dokumentasi akhir memperlihatkan keterlibatan peserta dan kolaborasi antara sekolah dengan tim pengabdian (Gambar 3).



Gambar 3. Tim pengabdian dan peserta setelah kegiatan pelatihan

Hambatan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet, variasi kemampuan perangkat, dan perbedaan kecepatan belajar. Figma yang berbasis *cloud* memberikan keuntungan kolaborasi, tetapi pada saat yang sama memerlukan jaringan yang stabil. Keterbatasan waktu juga membuat sesi lebih berfokus pada fitur fundamental. Situasi tersebut menunjukkan perlunya strategi cadangan berupa contoh file yang telah disiapkan, pembagian kelompok kecil, serta bahan praktik yang dapat dipelajari kembali setelah kegiatan (Tabel 4).

Tabel 4. Faktor pelaksanaan dan tindak lanjut yang disarankan

Faktor	Dampak terhadap kegiatan	Tindak lanjut
Antusiasme siswa	Meningkatkan partisipasi dalam diskusi dan praktik	Membentuk kelompok minat atau klub desain digital
Dukungan sekolah	Memudahkan koordinasi peserta, ruang, dan jadwal	Menyusun program pendampingan periodik
Modul bertahap	Membantu peserta mengikuti langkah secara mandiri	Menyempurnakan modul dengan latihan dan rubrik produk

Faktor	Dampak terhadap kegiatan	Tindak lanjut
Internet dan perangkat	Menimbulkan jeda serta perbedaan kelancaran praktik	Menyiapkan file *offline*, templat awal, dan pembagian perangkat
Waktu terbatas	Fitur lanjutan dan pengujian pengguna belum optimal	Melaksanakan pelatihan seri lanjutan berbasis proyek

Keberlanjutan program dapat diarahkan melalui tiga kegiatan. Pertama, siswa menyempurnakan prototipe berdasarkan umpan balik dan menyimpannya sebagai portofolio. Kedua, sekolah dapat mengintegrasikan proyek desain antarmuka dalam kegiatan informatika, kewirausahaan, atau ekstrakurikuler. Ketiga, perguruan tinggi dapat menyelenggarakan pendampingan lanjutan tentang *design thinking*, komponen, *auto-layout*, pengujian *usability*, dan *handoff* desain kepada pengembang. Pengembangan tersebut penting agar pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan alat, tetapi berlanjut pada kemampuan memahami masalah dan menghasilkan solusi yang berorientasi pengguna.

3.5 *Implikasi Konseptual*

Dari sisi konseptual, kegiatan ini merupakan bentuk penerapan prinsip *human-centred design* (International Organization for Standardization, 2019) pada jenjang SMA umum. Sepanjang pelatihan, siswa dibiasakan menempatkan kebutuhan dan kemudahan pengguna sebagai dasar setiap keputusan rancangan, melakukan iterasi perbaikan berdasarkan umpan balik, serta memandang tampilan visual sebagai sarana menuju pengalaman pengguna yang baik (Norman, 2013). Ketercapaian kompetensi dasar pada Tabel 2 menunjukkan bahwa fondasi berpikir *human-centred* dapat ditanamkan sejak sekolah menengah atas, bukan hanya pada pendidikan kejuruan maupun perguruan tinggi, dan pengujiannya dengan pengguna nyata menjadi tahap lanjutan yang wajar (Nielsen, 1994).

4. Kesimpulan

Edukasi UI/UX menggunakan Figma telah memberikan pengalaman belajar aplikatif bagi siswa SMAN 1 Pemali. Peserta mampu memahami konsep dasar, menggunakan fitur utama Figma, menyusun layar desktop dan mobile, serta menghubungkannya menjadi prototipe sederhana; 90,0% peserta mencapai kompetensi penggunaan fitur dasar Figma dan 83,3% menghasilkan prototipe interaktif. Keunggulan kegiatan terletak pada perpaduan pemaparan konsep, demonstrasi, praktik langsung, dan presentasi produk, sedangkan keterbatasannya adalah waktu pelatihan, variasi perangkat dan kemampuan awal, ketergantungan terhadap internet, serta belum diukurnya perubahan pemahaman secara kuantitatif. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa prinsip *human-centred design* dapat ditanamkan pada siswa SMA umum. Program perlu dilanjutkan melalui pendampingan berbasis proyek, penyempurnaan portofolio, pengenalan fitur menengah, dan pengujian desain dengan pengguna agar kompetensi siswa berkembang dari penguasaan alat menuju proses perancangan yang utuh.

5. Deklarasi

5.1 Pernyataan Penggunaan AI dan Teknologi Berbantuan AI dalam Proses Penulisan

Dalam proses penulisan artikel ini, penulis menggunakan Google Gemini versi 2.5 Pro (Google DeepMind, 2025) sebagai alat bantu untuk memperbaiki tata bahasa (grammar check) dan memeriksa konsistensi ejaan pada seluruh naskah. AI digunakan secara terbatas sebagai alat penyuntingan bahasa; seluruh data, analisis, hasil, dan kesimpulan dihasilkan sepenuhnya oleh penulis tanpa bantuan AI generatif. AI tidak ditempatkan sebagai penulis artikel. Penulis telah memeriksa, memverifikasi, dan menyunting seluruh luaran yang dihasilkan oleh AI untuk memastikan keakuratan dan kesesuaiannya dengan maksud penulisan.

5.2 Kontribusi Penulis (CRediT)

Better Swengky: Conceptualization, Methodology, Project Administration, Supervision, Writing – Original Draft. **Hendrik Ali:** Methodology, Resources, Investigation, Writing – Review & Editing. **Lamia Eva Rini:** Investigation, Validation, Formal Analysis, Writing – Review & Editing. **Vivin Mahat Putri:** Investigation, Data Curation, Formal Analysis, Writing – Review & Editing. **Rindi Ardika Melsalasa Sahputri:** Investigation,

Resources, Writing – Review & Editing. **M. Syafrizal Zain:** Software, Validation, Investigation, Writing – Review & Editing. **Redi Alamsyah:** Investigation, Resources, Visualization, Writing – Review & Editing. **Bradika Almandin Wisesa:** Software, Visualization, Methodology, Investigation, Writing – Review & Editing. **Sopian Hadi:** Project Administration, Investigation, Resources, Data Curation. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah.

5.3 Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan yang dapat memengaruhi kegiatan, kepengarangan, atau publikasi artikel ini.

5.4 Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, pimpinan dan guru SMAN 1 Pemali, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen dan mahasiswa tim pelaksana yang mendukung persiapan materi, pendampingan praktik, dokumentasi, dan penyusunan luaran pengabdian.

5.5 Ketersediaan Data

Data pendukung temuan dihasilkan dalam kegiatan ini dan dapat diperoleh dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar, dengan memperhatikan ketentuan etik dan kerahasiaan peserta.

5.6 Pendanaan

Kegiatan ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan mana pun di sektor publik, komersial, maupun nirlaba.

5.7 Persetujuan Etik

Kegiatan ini melibatkan peserta di bawah umur. Persetujuan diperoleh dari SMAN 1 Pemali dan orang tua/wali peserta, dan identitas peserta tidak ditampilkan dalam artikel; foto dokumentasi dimuat dengan izin sekolah.

Daftar Pustaka

Ahmadiyah, A. S., Sarno, R., Hidayati, S. C., Anggraini, R. N. E., Sungkono, K. R., & Munif, A. (2024). Pelatihan desain antarmuka mobile application dengan Figma untuk meningkatkan kompetensi guru MGMP TIK Surabaya. *Sewagati*, *8*(4), 1931–1942. https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1216

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, *4*(1), 43–52. https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079

Alam, H. S., Putri, N. W. N. S. T., Widiarti, N. P. A. N., Diatmika, I. W. D. A., Dahana, I. K. W. B., & Agasthya, I. G. N. A. B. (2025). Penggunaan Figma dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Menengah Kejuruan Rekayasa. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *8*(1), 96–104. https://doi.org/10.25134/empowerment.v8i01.11712

Cajander, Å., Larusdottir, M., & Geiser, J. L. (2022). UX professionals' learning and usage of UX methods in agile. *Information and Software Technology*, *151*, 107005. https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107005

Figma, Inc. (2026). *Figma for education: Free tools for the classroom*. Retrieved July 20, 2026, from https://www.figma.com/education/

Hakim, B., Lestari, M., Geasela, Y. M., Chandra, M. M. D., & Wendy, A. (2025). Mengenal UI/UX: Kolaborasi kreativitas dan teknologi dalam desain mobile interface. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, *9*(2), 26–35. https://doi.org/10.30813/jpk.v9i2.9058

Hanif, M. B., Gunata, K. P., & Khoirudin. (2023). Meningkatkan kompetensi guru SMK Hidayah Semarang dalam bidang design UI/UX menggunakan Figma untuk media pembelajaran. *TEMATIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 122–126. https://journals.usm.ac.id/index.php/tematik/article/download/8289/3742

Ilhami, M., Telaumbanua, K., Irviantina, S., Pardosi, I. A., & Kelvin, K. (2025). Kreasi desain digital: Pelatihan Figma untuk siswa SMA Wiyata Dharma. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI*, *5*(2), 343–346. https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No2.pp343-346

International Organization for Standardization. (2019). *Ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems* (ISO Standard No. 9241-210:2019).

Kimseng, N., Kurnia, D. A., Vuthy, I., Arifin, R. W., & Setiyadi, D. (2024). UI/UX development using Figma based on inclusive design. *JINAV: Journal of Information and Visualization*, *4*(2), 227–234. https://doi.org/10.35877/454RI.jinav2257

Lakilaki, E., Artamananda, A., Akbar, M., Azhim, M. F., & Abdillah, M. F. (2025). Examination of the usefulness of Figma as a prototyping interface platform on the learning outcomes of PjBL-based informatics in high school. *Journal of Educational Sciences*, *9*(3), 1604–1618. https://doi.org/10.31258/jes.9.3.p.1604-1618

Li, T., & Zhan, Z. (2022). A systematic review on design thinking integrated learning in K-12 education. *Applied Sciences*, *12*(16), 8077. https://doi.org/10.3390/app12168077

Manurung, S. V. B., Purba, M. J., Rumapea, H., Manalu, D. R., Rumapea, S. A., Sarkis S., I. M., Naibaho, J. F., Rumapea, Y. Y. P., Silalahi, A. P., & Syahputra, A. (2026). Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma pada SMA PGRI Siborongborong. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI*, *6*(1), 13–17. https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol6No1.pp13-17

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, *10*(2), 208–219. https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171

Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Rev. ed.). Basic Books.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi Figma dalam membangun UI/UX yang interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, *3*(1), 149–154. https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542

Prasetya, D., & Iswandi, H. (2025). Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma di SMK Muhammadiyah 1 Palembang. *Community Development Journal*, *6*(2), 2453–2459. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/40477/28071

Sembiring, H. E. B., Dewi, R., Tanjung, D. Y. H., & Hayati, R. S. (2026). Pengembangan keterampilan desain UI/UX menggunakan Figma sebagai media pemasaran digital produk kuliner bagi siswa SMK. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 1541–1549. https://doi.org/10.31949/jb.v7i2.16652

Vivaldi, P. G. M., & Putra, I. G. W. M. N. (2025). Meningkatkan kreativitas siswa SMK Rekayasa Denpasar dalam perancangan user interface desktop melalui pelatihan Figma. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, *6*(2), 1632–1641. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5751

Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan aplikasi desain grafis Figma pada siswa-siswi multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(3), 165–174. https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1536

Yanfi, Y., & Nusantara, P. D. (2022). UI/UX design prototype for mobile community-based course. *Procedia Computer Science*, *216*, 431–441. https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.155

Yu, F., Ruel, L., Tyler, R., Xu, Q., Cui, H., Karanasios, S., Nguyen, B. X., Keilbach, A., & Mostafa, J. (2020). Innovative UX methods for information access based on interdisciplinary approaches: Practical lessons from academia and industry. *Data and Information Management*, *4*(1), 74–80. https://doi.org/10.2478/dim-2020-0004

Yulanda, F., Mumek, P. A. N. R., Rahmatia, M. N., Ningsih, N., Surtin, & Muis, A. (2026). Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma untuk membangun keterampilan kreatif siswa SMK Negeri 1 Kendari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, *9*(1), 101–109. https://doi.org/10.36085/bumir.v9i1.10163

Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: A meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, *14*, 1202728. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728