

Pelatihan Desain User Interface (UI) Berbasis Praktik untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa DKV SMK Bhakti Nusantara Kabupaten Demak

Noor Hasyim¹, Muslih^{2*}, Henry Bastin³, Abi Senoprabowo⁴, Ali Muqoddas⁵,
Elkaf Rahmawan P.⁶, Novia Wahyu Wulansari⁷

^{1,3,4,5} Desain Komunikasi Visual, ^{2*,6} Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang

⁷ Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim Semarang

E-mail: noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id¹, muslih@dsn.dinus.ac.id^{2*}, henry@dsn.dinus.ac.id³,
abiseno.p@gmail.com⁴, alimuqoddas@dsn.dinus.ac.id⁵, elkaf.rahmawan@dsn.dinus.ac.id⁶,
novia@unwahas.ac.id⁷

**Corresponding author*

Abstrak

Pelatihan desain antarmuka pengguna (UI/UX) menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kompetensi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), agar selaras dengan kebutuhan industri digital. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam merancang antarmuka aplikasi berbasis web melalui pelatihan menggunakan Figma dan Adobe XD. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik (*project-based learning*) yang meliputi penyampaian materi dasar UI/UX, pembuatan wireframe, perancangan desain antarmuka, serta pembuatan prototipe interaktif. Subjek kegiatan adalah siswa DKV di SMK Bhakti Nusantara Mranggen. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep UI/UX serta kemampuan dalam mengembangkan desain yang lebih terstruktur dan berorientasi pada pengguna. Siswa juga mampu memanfaatkan fitur-fitur utama pada Figma dan Adobe XD untuk menghasilkan desain antarmuka dan prototipe yang interaktif. Selain itu, terjadi pergeseran pola kerja dari desain grafis statis menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW menuju pendekatan desain berbasis sistem dan pengalaman pengguna. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi tuntutan industri kreatif digital.

Kata Kunci : UI/UX, pelatihan, siswa SMK, DKV, Figma, Adobe XD, desain antarmuka

Abstract

User Interface and User Experience (UI/UX) design training is an important effort to enhance the competencies of vocational high school (SMK) students, particularly those in the Visual Communication Design (DKV) program, in order to align with the demands of the digital industry. This activity aims to develop students' skills in designing web-based application interfaces through training using Figma and Adobe XD. The method applied is project-based learning, which includes the delivery of fundamental UI/UX concepts, wireframing, interface design, and the development of interactive prototypes. The participants of this activity were DKV students at SMK Bhakti Nusantara Mranggen. The results of the training indicate an improvement in students' understanding of UI/UX concepts as well as their ability to produce more structured and user-oriented designs. Students were also able to utilize key features in Figma and Adobe XD to create interactive interface designs and prototypes. In addition, there was a shift in students' workflow from static graphic design using Adobe Photoshop and CorelDRAW toward a system-based and user experience-oriented design approach. Therefore, this training contributes to improving students' readiness to meet the demands of the digital creative industry.

Keywords : UI/UX, training, vocational high school students, visual communication design, Figma, Adobe XD, user interface design.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah cara pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile secara signifikan. Kualitas suatu sistem tidak lagi hanya ditentukan oleh fungsi teknis, tetapi juga oleh aspek antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) yang berperan dalam meningkatkan efektivitas interaksi pengguna dengan sistem digital [1]. Dalam praktik pengembangan modern, UI/UX menjadi komponen utama yang menentukan keberhasilan suatu produk digital karena berhubungan langsung dengan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan prinsip UI/UX yang baik mampu meningkatkan konsistensi, keterbacaan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem digital [1] [2].

Seiring meningkatnya kebutuhan industri digital, kompetensi UI/UX menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh calon tenaga kerja di bidang teknologi dan desain. Kebutuhan ini terus bertumbuh sejalan dengan transformasi digital di berbagai sektor yang menuntut kemampuan perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna secara terstruktur dan berorientasi pada pengguna. Namun, pada tingkat pendidikan menengah kejuruan, khususnya program Desain Komunikasi Visual (DKV), pembelajaran masih didominasi oleh desain grafis statis menggunakan perangkat seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW, sehingga menimbulkan kesenjangan antara keterampilan siswa dengan tuntutan industri yang lebih menekankan pada desain interaktif [3] [4]. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan desain berbasis pengalaman pengguna dengan dukungan tools modern seperti Figma dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses desain secara lebih sistematis dan kolaboratif [5] [6], serta penggunaan pendekatan berbasis prototipe mampu mempercepat pemahaman terhadap alur kerja desain interaktif yang sesuai dengan standar industri [3].

perangkat seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW berperan penting dalam membangun dasar kemampuan visual, pendekatan yang digunakan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan perancangan sistem interaktif yang berorientasi pada pengguna. Sementara itu, perkembangan industri menunjukkan adanya pergeseran menuju desain yang tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga alur interaksi, kemudahan penggunaan, serta pengalaman pengguna secara menyeluruh [2]. Kondisi ini menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran agar siswa tidak hanya mampu menghasilkan desain visual, tetapi juga memahami prinsip dan alur kerja desain interaktif secara komprehensif.

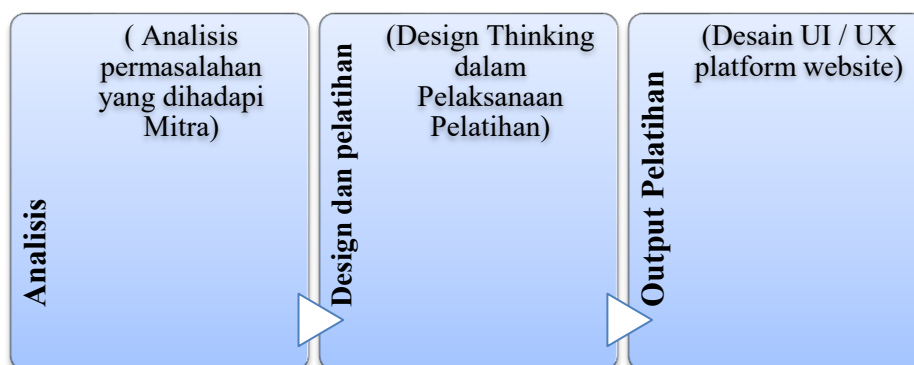
Selain itu, keterbatasan pemahaman siswa terhadap konsep UI/UX dan kurangnya pengalaman menggunakan tools industri seperti Adobe XD masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran [7]. Beberapa studi menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dapat meningkatkan keterampilan desain karena siswa terlibat langsung dalam proses perancangan dari tahap perencanaan hingga prototyping [8] [9]. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional perlu dikombinasikan dengan praktik berbasis industri.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu bentuk pelatihan yang mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran di sekolah dan kebutuhan industri. Oleh karena itu, pelatihan pengembangan kompetensi UI/UX berbasis Figma dan Adobe XD menjadi relevan untuk diterapkan pada siswa DKV. Permasalahan utama yang diangkat dalam kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami serta menerapkan konsep UI/UX secara praktis melalui pelatihan berbasis tools industri agar sesuai dengan kebutuhan dunia kerja di bidang kreatif digital.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK Bhakti Nusantara Kabupaten Demak dengan mengusung tema pelatihan pembuatan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) bagi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Pelaksanaan kegiatan menerapkan pendekatan Project-Based Learning (PjBL), yang berfokus pada proses pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan kompetensi peserta didik melalui

pengalaman praktik secara langsung. Adapun metode dalam kegiatan ini dapat dijelaskan dalam tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar 1: Tahapan Metode PKM

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Project-Based Learning (PjBL) yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek nyata untuk meningkatkan keterampilan praktis peserta [3] [7] [10]. Dalam kegiatan ini, peserta mengerjakan proyek pembuatan website profil pribadi mulai dari tahap perencanaan hingga desain akhir.

Proses pembelajaran juga menggunakan pendekatan Design Thinking sederhana yang meliputi tahap memahami kebutuhan pengguna (empathize), menentukan konsep desain (define), mengembangkan ide (ideate) [11], serta membuat prototipe desain (prototype) menggunakan Figma dan Adobe XD [8] [5] [12].

Selain itu, kegiatan pelatihan dilengkapi dengan demonstrasi penggunaan tools serta praktik langsung secara berkelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teknis peserta sekaligus kemampuan kolaborasi dalam menyelesaikan proyek desain antarmuka [9].

2.1 Analisis Masalah

Tahap awal dalam pelatihan ini adalah analisis masalah untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan siswa serta kesenjangan pembelajaran yang ada. Analisis dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran dan diskusi dengan peserta terkait pengalaman mereka dalam mendesain antarmuka. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih terbiasa dengan desain grafis statis menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW, namun masih belum familiar dengan alur kerja desain antarmuka berbasis pengguna (UI/UX).

Selain itu, ditemukan bahwa siswa belum terbiasa menyusun desain secara sistematis mulai dari kebutuhan pengguna, wireframe, hingga prototyping. Penggunaan tools modern seperti Figma dan Adobe XD juga masih terbatas, sehingga diperlukan pelatihan yang mengarah pada praktik langsung berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi tersebut.

2.2 Tahapan Design Thinking dalam Pelaksanaan Pelatihan

1. Empathize (Memahami Kebutuhan Pengguna)

Pada tahap ini, peserta diarahkan untuk memahami siapa pengguna dari website profil pribadi yang akan dibuat. Siswa melakukan identifikasi kebutuhan pengguna secara sederhana, misalnya kebutuhan untuk menampilkan identitas diri, portofolio, kontak, dan informasi sosial media.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Diskusi kelompok mengenai target pengguna (misalnya HRD, guru, atau teman sebaya)
- Observasi kebutuhan informasi pada website profil yang baik
- Mencatat fitur yang dianggap penting oleh pengguna
Tujuan tahap ini adalah agar desain tidak hanya berdasarkan keinginan pribadi, tetapi berdasarkan kebutuhan pengguna.

2. Define (Merumuskan Masalah Desain)

Pada tahap ini, peserta menyimpulkan hasil analisis kebutuhan pengguna menjadi pernyataan masalah yang jelas.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Mengelompokkan kebutuhan pengguna yang sudah ditemukan
- Menentukan masalah utama, misalnya: “Bagaimana membuat website profil pribadi yang informatif, mudah diakses, dan menarik secara visual?”
- Menentukan fitur utama yang akan dimasukkan ke dalam desain
Hasil dari tahap ini adalah rumusan kebutuhan desain yang menjadi dasar proses selanjutnya.

3. Ideate (Mengembangkan Ide Desain)

Tahap ini digunakan untuk menghasilkan berbagai ide solusi desain sebelum masuk ke tahap visualisasi.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Brainstorming layout website (struktur halaman)
- Menentukan bagian utama seperti: Home, About, Skill, Portofolio, Contact
- Membuat sketsa sederhana (paper sketch atau wireframe awal)
- Diskusi kelompok untuk memilih ide desain terbaik
Tujuan tahap ini adalah menghasilkan banyak alternatif solusi sebelum dipilih yang paling efektif.

4. Prototype (Membuat Desain UI Digital)

Pada tahap ini, ide yang sudah dipilih diwujudkan dalam bentuk desain digital menggunakan Figma dan Adobe XD.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Membuat wireframe digital berdasarkan sketsa sebelumnya
- Menyusun layout halaman website profil pribadi
- Menambahkan elemen UI seperti teks, gambar, tombol, dan navigasi
- Menggunakan component dan layout system agar desain lebih rapi
- Membuat versi prototipe interaktif (klik antar halaman)

5. Presentasi

Meskipun tidak selalu dilakukan secara formal, pada pelatihan ini dilakukan uji sederhana dengan cara:

- Presentasi hasil desain antar kelompok
- Memberikan umpan balik (feedback)
- Melakukan revisi desain berdasarkan masukan

2.3 Output yang Dihasilkan

Output dari pelatihan ini adalah desain website profil pribadi yang dibuat oleh peserta menggunakan Figma dan Adobe XD. Produk mencakup wireframe, desain UI, serta prototipe interaktif yang terdiri dari halaman utama seperti home, about, skill, portofolio, dan contact. Hasil ini menunjukkan kemampuan peserta dalam menerapkan alur kerja UI/UX secara sederhana dari perencanaan hingga desain akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui tahapan analisis masalah, Design Thinking, hingga testing sederhana. Pada tahap awal, diketahui bahwa siswa lebih terbiasa menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW, namun masih belum memahami alur kerja UI/UX serta penggunaan tools modern seperti Figma dan Adobe XD. Selanjutnya, siswa mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merumuskan masalah desain website profil pribadi, kemudian mengembangkan ide dan mewujudkannya dalam bentuk wireframe dan desain antarmuka menggunakan Figma dan Adobe XD. Pada tahap akhir, dilakukan presentasi dan umpan balik yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun desain UI/UX yang lebih terstruktur, fungsional, dan sesuai kebutuhan pengguna. Berikut ini rangkaian pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, di SMK Bhakti Nusantara Mranggen.

Tabel 1 rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat

No	LANGKAH	TUJUAN	HASIL
1	Koordinasi antara tim pelaksana pengabdian dengan mitra SMK Bhakti Nusantara Mranggen	Observasi awal, pembahasan kebutuhan mitra, serta analisis kompetensi siswa terkait pembelajaran UI/UX	Teridentifikasi kebutuhan pelatihan desain UI/UX berbasis Figma dan Adobe XD untuk siswa DKV
2	Membuat administrasi kegiatan	Persiapan dokumen pelaksanaan kegiatan	Surat tugas, surat kesediaan mitra, serta kesiapan tempat dan perangkat pendukung pelatihan
3	Undangan kegiatan peserta	Memberikan informasi jadwal kegiatan kepada siswa	Peserta mengetahui jadwal pelatihan dan menyiapkan perangkat yang dibutuhkan untuk praktik desain UI/UX
4	Membuat materi kegiatan	Menyusun materi pelatihan UI/UX berbasis praktik	Materi pelatihan berupa slide dan panduan praktik desain website profil pribadi menggunakan Figma dan Adobe XD
5	Pelaksanaan kegiatan	Melaksanakan pelatihan desain UI/UX berbasis proyek	Peserta mampu membuat wireframe, desain UI, dan prototipe website profil pribadi secara bertahap
6	Evaluasi kegiatan	Menilai hasil pelatihan dan ketercapaian kompetensi peserta	Dihasilkan laporan evaluasi berupa output desain siswa serta peningkatan pemahaman UI/UX

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di SMK Bhakti Nusantara Mranggen, Jl. Rayung Kusuman III, Kauman, Mranggen, Kec. Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah 59567. Pada hari Kamis, 23 April 2026, Berikut foto pelaksanaan kegiatan



Gambar 2: Pelatihan desain UI/ UX



Gambar 3 : Pendampingan pembuatan prototipe produk

3.2 Evaluasi Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil pelaksanaan pelatihan desain UI/UX serta tindak lanjut untuk mengetahui sejauh mana proses kegiatan berjalan dan manfaatnya bagi

peserta. Evaluasi difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep UI/UX, kemampuan teknis penggunaan tools desain, serta hasil produk yang dihasilkan oleh siswa.

1. Setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar UI/UX dan alur perancangan antarmuka. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan, diketahui bahwa:
 - ✓ Sebagian besar peserta ($\pm 85\%$) sebelumnya hanya mengenal desain grafis menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW tanpa memahami proses UI/UX.
 - ✓ Setelah pelatihan, sekitar 80–90% peserta menyatakan mampu memahami tahapan desain UI/UX dan mulai mampu menggunakan Figma serta Adobe XD untuk membuat desain antarmuka sederhana.
2. Sebagian besar peserta berhasil menyelesaikan satu produk berupa desain website profil pribadi, yang mencakup wireframe, desain UI, dan prototipe interaktif. Produk tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan tahapan Design Thinking secara sederhana dalam proses perancangan.
3. Hasil karya peserta juga menunjukkan kemampuan dalam menyusun layout halaman website seperti home, about, skill, portfolio, dan contact dengan struktur yang lebih terarah serta mulai memperhatikan aspek user experience.
4. Selain itu, dilakukan analisis terhadap tanggapan peserta dan pihak sekolah terhadap kegiatan pelatihan. Hasil umpan balik menunjukkan bahwa kegiatan ini dinilai bermanfaat dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang desain UI/UX, serta direkomendasikan untuk dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan berbasis proyek yang lebih kompleks.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan Project-Based Learning dan Design Thinking efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa DKV, khususnya dalam penguasaan dasar UI/UX dan penggunaan tools desain modern.

3.3 Produk hasil Pelatihan Desain UI/UX

Produk yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan ini berupa desain website profil pribadi yang disusun oleh peserta secara bertahap melalui pendekatan Project-Based Learning dan Design Thinking. Hasil akhir mencakup wireframe, desain antarmuka (UI), serta prototipe interaktif yang dibuat menggunakan Figma dan Adobe XD. Setiap produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna sehingga memiliki struktur halaman yang jelas, seperti halaman beranda, profil, keterampilan, portofolio, dan kontak. Secara keseluruhan, produk yang dihasilkan menunjukkan kemampuan peserta dalam memahami alur perancangan UI/UX secara sederhana serta menghasilkan desain website yang terstruktur, fungsional, dan dapat digunakan sebagai portofolio digital pribadi.

3.4 Respon Peserta Pelatihan UI/UX

Respon peserta menunjukkan tanggapan yang positif. Peserta merasa materi mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di bidang DKV. Kegiatan praktik langsung menggunakan Figma dan Adobe XD membantu peserta lebih cepat memahami proses perancangan dibandingkan metode teori saja. Selain itu, peserta lebih antusias karena dapat langsung menghasilkan karya berupa website profil pribadi. Berikut respon yang mereka tangkap :

- ✓ Memahami alur sederhana pembuatan UI/UX dari ide hingga prototipe
- ✓ Mulai mampu menggunakan dasar Figma / Adobe XD
- ✓ Mampu membuat desain UI sederhana (layout, tombol, navigasi)
- ✓ Menghasilkan prototipe website profil pribadi sebagai output pelatihan
- ✓ Meningkatkan kemampuan kerja kelompok dalam proses desain

3.5 Tantangan dan Hambatan

Selama pelaksanaan pelatihan desain UI/UX berbasis Figma dan Adobe XD, terdapat beberapa tantangan dan hambatan yang ditemui, baik dari aspek teknis maupun non-teknis. Hal ini menjadi evaluasi penting untuk pengembangan kegiatan pelatihan selanjutnya.

- ✓ Kebutuhan perangkat komputer/laptop dengan spesifikasi yang cukup mumpuni untuk menjalankan aplikasi desain UI/UX secara optimal, terutama saat menggunakan fitur prototyping.
- ✓ Koneksi internet yang stabil untuk mengakses referensi desain, template, serta sinkronisasi proyek pada platform berbasis cloud seperti Figma.
- ✓ Sebagian peserta masih membutuhkan waktu adaptasi dalam memahami alur kerja UI/UX yang berbeda dengan desain grafis konvensional.
- ✓ Perbedaan tingkat kemampuan dasar desain antar peserta, sehingga diperlukan pendampingan lebih intensif pada beberapa kelompok.
- ✓ Keterbatasan waktu pelatihan dalam mendalami seluruh fitur lanjutan pada tools desain.
- ✓ Perlunya peningkatan keterampilan dasar desain digital agar peserta lebih cepat memahami konsep UI/UX secara menyeluruh.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan desain UI/UX pada siswa DKV SMK Bhakti Nusantara Mranggen, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam merancang antarmuka website profil pribadi. Melalui pendekatan Project-Based Learning yang dipadukan dengan Design Thinking, peserta mampu memahami alur kerja UI/UX mulai dari analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, hingga pengembangan prototipe menggunakan Figma dan Adobe XD. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun desain yang lebih terstruktur, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara umum, pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi dasar UI/UX siswa DKV.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan banyak terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan dukungan melalui pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Santoso and M. Faroq, "Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma," *JTesis*, vol. 6, no. 2, 2024.
- [2] E. Y. Wijaya, M. Arif, N. Aini and Y. N. Putri, "UI/UX Web Based Learning Design with UCD Approach to Basic Programming using FIGMA," *bit-Tech*, vol. 6, no. 3, 2024.
- [3] M. A. a. R. F. D. Haryuda, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," *JITTER*, vol. 8, no. 1, p. 111–117, 2021.
- [4] T. Sugihartono, R. Sulaiman, S. Sarwindah and M. Marini, "WORKSHOP DAN PELATIHAN DESAIN UI/UX MOBILE APPS MENGGUNAKAN FIGMA KEPADA ANGGOTA UKM AOKLAH PRODUCTION," *Abdimastek*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [5] R. E. Putri, Y. Fadly, D. Purwanto and J. Pardede, "UI/UX design of a digital library using figma (case study: high school)," *Jurnal Mandiri IT*, vol. 13, no. 2, p. 256–265, 2024.

- [6] G. Herdiansyah, A. Gymnastiar, A. Husnan, S. Maulana and T. Harun, "Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi FIGMA Untuk Siswa SMK YADIKA 5 Dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX," *Sinergi Sistem Informasi Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 60-65, 2025.
- [7] F. F. Wibowo, H. Auliyanto, R. Fadholi, Nirma and T. Firdaus, "PEMANFAATAN ADOBE XD UNTUK MEMBANGUN KREATIFITAS SKILL DESAIN UI STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL HUDA," *Jurnal Media Akademik*, vol. 3, no. 6, 2025.
- [8] F. Nathanael, J. A. Razaq and D. B. Santoso, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Website Kuis Online Menggunakan Figma di SMP Negeri 39 Semarang," *JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1103-1112, 2024.
- [9] N. Ibrahim, A. Y. Chandra, E. M. Saari, P. T. Prasetyaningrum and I. & Pratama, "The Effectiveness of Web 2.0 Tools Training Workshop Using Canva and Figma in Developing Creative Visual Content.," *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning*, vol. 13, no. 2, pp. 35-45, 2023.
- [10] L. R. Abdillah, B. B. Wiyono and S. Sultoni, "Implementation of Project-Based Learning to Improve Student Competence at Vocational High School," *J-MPI(Jurnal manajemen Pendidikan Islam)*, vol. 9, no. 2, 2024.
- [11] R. Razzouk and V. Shute, "What Is Design Thinking and Why Is It Important?," *SageJournals*, vol. 82, no. 3, 2012.
- [12] Ahmad, A. Nuryan, A. Yudistira, C. Maulana Ersu, E. Purwadi, I. Cahyo Wicaksono and R. Ihsan Fadhilah, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Implementasi UI/UX Pada Siswa/i SMKN 6 Tangerang Selatan Kelas 11," *APPA Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, 2024.