

Figma Go to School: Inovasi Pembelajaran UI/UX Design untuk Generasi Digital

**M. Bucci Ryando¹, Agung Rizki Saputra², Davina Alifyani³, Fandi Fadillah⁴,
Wahyu Arliyansyah⁵**

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15113

E-mail: ¹bucci@global.ac.id, ²1122140056@global.ac.id, ³1122140092@global.ac.id, ⁴1122140090@global.ac.id,
⁵1122140037@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 12 Januari 2026

Revised : 15 Februari 2026

Accepted : 28 Februari 2026

KEYWORDS

UI/UX

Pengabdian

Pembelajaran

Desain

Figma



ABSTRACT

Program Pengabdian Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK Mitra Permata, Kabupaten Tangerang, untuk menjembatani kesenjangan kompetensi antara siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)—yang berfokus pada infrastruktur jaringan—dan tuntutan industri digital, yang membutuhkan keterampilan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Tujuan program ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam desain UI/UX menggunakan platform Figma. Implementasinya menggabungkan pelatihan teori, praktik desain, dan bimbingan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) selama 14 sesi yang melibatkan 60 siswa kelas 10 TKJ. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh hasil post-test di mana 73,81% peserta melaporkan peningkatan pemahaman UI/UX, 83,33% merasa didukung dalam proses desain digital melalui Figma, dan 80,95% menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi. Selain itu, 30 prototipe aplikasi e-commerce dihasilkan sebagai output digital. Program ini berkontribusi untuk meningkatkan kesiapan dan daya saing siswa SMK dalam memenuhi kebutuhan industri digital yang terus berkembang.

1. Pendahuluan

Perkembangan industri digital menuntut lulusan SMK menguasai tidak hanya kompetensi vokasional inti tetapi juga keterampilan literasi digital dan kreativitas teknologi untuk mendukung pembelajaran abad ke-21, termasuk kemampuan kolaborasi dan produksi artefak digital yang kompleks (Pratama dkk., 2025). Dalam konteks pendidikan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) menjadi keterampilan esensial karena kualitas antarmuka mempengaruhi efektivitas aplikasi, sehingga prototyping perlu dikenalkan sejak dini melalui alat yang mendukung pembelajaran kolaboratif (Alfina dkk., 2024). Namun, kurikulum TKJ yang berfokus pada infrastruktur jaringan sering belum terintegrasi dengan kebutuhan perancangan aplikasi digital berorientasi pengguna, seperti dashboard monitoring atau e-commerce yang intuitif (Hadiya dkk., 2024).

Kondisi tersebut teridentifikasi jelas di SMK Mitra Permata, Kabupaten Tangerang, dengan sekitar 60 siswa kelas X TKJ yang fokus pada infrastruktur jaringan namun belum dibekali kemampuan desain aplikasi user-friendly. Survei lisan kepada sekitar 60

siswa dan 2 guru menunjukkan 100% siswa belum pernah mempelajari UI/UX atau menggunakan Figma, serta 83% tidak memiliki gambaran tentang pembuatan prototipe aplikasi digital. Temuan ini sejalan dengan kajian yang mengidentifikasi kesenjangan keterampilan siswa TKJ pada penerapan teknologi kreatif dan tugas kompleks meskipun memiliki dasar digital yang memadai (Pratama dkk., 2025). Keterbatasan ini menghambat pemahaman siswa tentang keterkaitan infrastruktur jaringan dengan aplikasi bisnis digital, padahal industri menuntut lulusan TKJ yang mampu prototyping dan kolaborasi desain (Hadiya dkk., 2024).

Program PKM ini menawarkan solusi pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma, platform kolaboratif berbasis cloud yang populer di industri karena mendukung real-time collaboration dan mudah dipelajari (Alfina dkk., 2024). Pemilihan Figma didasarkan pada efektivitasnya dalam meningkatkan learnability, flexibility kolaborasi, dan robustness untuk pemula, sebagaimana terbukti dalam pembelajaran Interaksi Manusia-Komputer (Alfina dkk., 2024). Program ini menjembatani kompetensi jaringan siswa dengan keterampilan desain e-commerce interaktif (user login, katalog produk,

keranjang belanja, checkout, dashboard admin), sesuai temuan pelatihan Figma di sekolah menengah yang meningkatkan pemahaman UI/UX dan kepercayaan diri siswa (Hadiya dkk., 2024).

Prosedur kerja dilaksanakan dalam tiga tahap selama 14 pertemuan (28 jam): (1) Pengenalan konsep UI/UX meliputi prinsip desain, *wireframing*, *user flow*, dan *user research* untuk aplikasi *e-commerce* (4 jam), (2) Pelatihan teknis Figma mencakup navigasi, *tools* desain, komponen interaktif, dan *prototyping* (6 jam), (3) Praktik *mini-project* berkelompok (2 orang) merancang *e-commerce* dari *wireframe* hingga prototipe interaktif sederhana (18 jam). Pendekatan ini mengadopsi model pelatihan bertahap (analisis kebutuhan, modul teori-praktik, proyek akhir) yang efektif untuk siswa sekolah (Hadiya dkk., 2024). Partisipasi mitra meliputi penyediaan lab komputer dengan internet, integrasi ke jam produktif Informatika, serta evaluasi dan dokumentasi hasil karya untuk bahan ajar berkelanjutan (Karimah dkk., 2024; Ryando dkk., 2023).

Luaran program mencakup: (1) Peningkatan kompetensi UI/UX diukur melalui post-test kuesioner persepsi dan praktik *prototyping*, dan (2) 30 prototipe aplikasi *e-commerce* (login page, landing page, katalog produk, keranjang belanja, checkout) sebagai portofolio digital untuk pendidikan lanjutan atau dunia kerja. Luaran ini memperkuat kesiapan siswa TKJ menghadapi industri digital dengan menambahkan kompetensi desain kolaboratif sebagai pelengkap keterampilan jaringan (Hadiya dkk., 2024; Pratama dkk., 2025).

2. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Mitra Permata dengan melibatkan sekitar 60 siswa kelas X Kompetensi Teknik dan Jaringan (TKJ). Sasaran kegiatan ditentukan berdasarkan hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa peserta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar terkait desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX), serta belum terbiasa menggunakan perangkat desain kolaboratif berbasis digital (Hairah dkk., 2024; Putri & Arrafi, 2025). Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tujuh minggu, yaitu pada bulan September hingga November 2025, dengan frekuensi dua kali per minggu dan durasi dua jam setiap pertemuan. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah dan disesuaikan dengan kalender akademik serta ketersediaan sarana pendukung yang disepakati bersama pihak mitra (Sah dkk., 2025).

Metode pelaksanaan kegiatan mengombinasikan pelatihan, peningkatan pemahaman, serta konsultasi dan pendampingan dalam kerangka Project-Based Learning (PjBL). Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman konseptual mengenai prinsip dasar UI/UX dan design thinking sebagai landasan perancangan

aplikasi yang berorientasi pada pengguna. Tahap selanjutnya, difokuskan pada pelatihan teknis penggunaan Figma melalui praktik langsung, meliputi pembuatan elemen desain dan prototipe interaktif.

Tahap akhir, berupa pendampingan project mini secara berkelompok dalam merancang aplikasi mobile sederhana, disertai konsultasi dan umpan balik dari tim pengabdian. Kegiatan ditutup dengan evaluasi hasil pelaksanaan dan pengukuran capaian peserta melalui penilaian terhadap hasil project dan post-test.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian Program pengabdian kepada masyarakat “*Figma Goes to School: Inovasi Pembelajaran UI/UX Design untuk Generasi Digital*” dilaksanakan sebagai solusi atas keterbatasan kompetensi desain aplikasi berorientasi pengguna pada siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Mitra Permata. Implementasi solusi dilakukan melalui pelatihan desain UI/UX berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dengan memanfaatkan platform Figma sebagai alat *prototyping* kolaboratif.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM



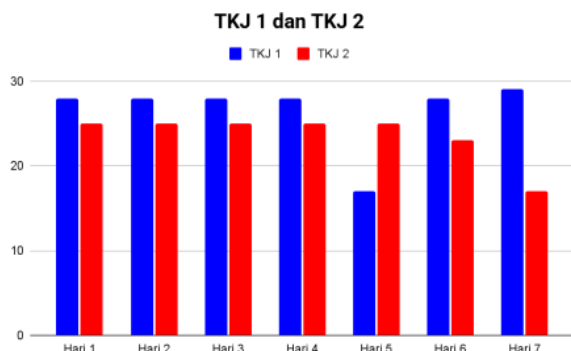
Gambar 2. Praktikum Menggunakan Figma



Gambar 3. Foto bersama

Partisipasi dan Keterlaksanaan Program

Partisipasi siswa selama pelaksanaan program menunjukkan keterlaksanaan kegiatan yang baik. Kehadiran siswa kelas X TKJ 1 relatif stabil sepanjang pertemuan, sementara kelas X TKJ 2 mengalami penurunan partisipasi pada beberapa sesi akhir. Meskipun demikian, mayoritas peserta yang hadir mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hingga tahap penyelesaian mini-project. Tren ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mampu menjaga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran desain digital, khususnya pada kelas dengan jumlah peserta yang lebih besar.



Gambar 1. Diagram Kehadiran Peserta

Stabilnya partisipasi siswa juga mencerminkan relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan dan minat peserta, terutama karena UI/UX merupakan kompetensi baru yang belum terakomodasi dalam pembelajaran reguler TKJ. Dengan demikian, implementasi solusi dapat dikatakan berjalan efektif dari sisi keterlaksanaan kegiatan.

Peningkatan Kompetensi Peserta Berdasarkan Evaluasi Umpan Balik

Peningkatan kompetensi siswa diukur melalui evaluasi umpan balik menggunakan kuesioner skala Likert dengan sepuluh indikator penilaian. Hasil evaluasi umpan balik pada tabel 1 menunjukkan respon yang sangat positif terhadap pelaksanaan program. Sebanyak 83,33% responden menyatakan bahwa penggunaan Figma membantu memahami proses

desain digital, sedangkan 92,86% menilai kegiatan ini relevan dengan kebutuhan belajar generasi digital.

Tabel 1. Umpan Balik Terhadap Pelaksanaan kegiatan

Total Responden : 42			
No	Pernyataan	Skor	Persentase
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami	25	59,52%
2	Kegiatan ini menambah pengetahuan saya tentang UI/UX Design	31	73,81%
3	Penggunaan Figma membantu saya memahami proses desain digital	35	83,33%
4	Penyampaian materi dilakukan dengan menarik dan interaktif	30	71,43%
5	Instruktur menjawab pertanyaan dengan jelas	31	73,81%
6	Kegiatan ini relevan dengan kebutuhan belajar generasi digital	39	92,86%
7	Waktu pelaksanaan kegiatan sudah sesuai dan efektif	30	71,43%
8	Saya merasa termotivasi untuk belajar lebih dalam tentang desain UI/UX setelah kegiatan ini	34	80,95%
9	Kegiatan ini meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kreativitas saya	34	80,95%
10	Sarana dan prasarana (alat, tempat, dan internet) mendukung kegiatan dengan baik	28	66,67%
Total		75,48%	

Selain itu, indikator peningkatan pengetahuan UI/UX dan motivasi belajar lanjutan masing-masing memperoleh respon positif sebesar 73,81% dan 80,95%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong sikap positif siswa terhadap pengembangan kompetensi desain digital. Rata-rata respon positif sebesar 75,48% mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah memiliki kompetensi dasar UI/UX yang memadai sebagai hasil dari implementasi program.

Namun demikian, beberapa indikator seperti kemudahan pemahaman materi awal dan dukungan sarana prasarana memperoleh persentase yang relatif lebih rendah. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan strategi penyampaian materi awal serta optimalisasi dukungan infrastruktur, khususnya koneksi internet, agar efektivitas pembelajaran dapat lebih maksimal.

Luaran Program: Prototipe Aplikasi E-Commerce

Luaran utama program berupa prototipe aplikasi e-commerce yang dikembangkan secara berkelompok oleh siswa menggunakan Figma. Prototipe yang dihasilkan mencakup halaman login, beranda, katalog produk, keranjang belanja, hingga checkout dengan alur navigasi yang terstruktur. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta mampu mengimplementasikan prinsip UI/UX yang telah dipelajari ke dalam artefak digital yang relevan dengan konteks industri.

Kemampuan siswa menghasilkan prototipe interaktif menjadi indikator keberhasilan program dalam menjembatani kompetensi jaringan yang dimiliki siswa TKJ dengan keterampilan desain aplikasi berorientasi pengguna. Luaran ini juga berpotensi dimanfaatkan sebagai portofolio digital yang mendukung kesiapan siswa memasuki dunia kerja atau pendidikan lanjutan.

Pembahasan Implementasi dan Faktor Pendukung

Hasil pengabdian ini sejalan dengan temuan Pratama dkk. (2025) yang menyatakan bahwa siswa TKJ memiliki dasar teknologi yang baik, namun membutuhkan pembelajaran yang mendorong penerapan kreatif dalam konteks proyek nyata. Penerapan model PjBL memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, mulai dari perancangan wireframe hingga pembuatan prototipe aplikasi.

Pemanfaatan Figma sebagai platform utama juga terbukti efektif karena bersifat berbasis cloud, mudah diakses, dan mendukung kolaborasi real-time (Alfina dkk., 2024). Hasil ini konsisten dengan penelitian Hadiya dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan Figma dapat meningkatkan pemahaman UI/UX, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam merancang aplikasi digital.

Faktor pendorong keberhasilan program meliputi antusiasme siswa terhadap materi baru, dukungan fasilitas dari pihak sekolah, serta fleksibilitas Figma yang memungkinkan pengerjaan proyek di luar jam pelajaran. Adapun faktor penghambat utama adalah keterbatasan koneksi internet dan padatnya jadwal sekolah, yang mempengaruhi konsistensi kehadiran pada beberapa pertemuan.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa implementasi pelatihan UI/UX berbasis PjBL dengan dukungan Figma merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi desain digital siswa TKJ sebagai bagian dari kesiapan menghadapi kebutuhan industri digital.

4. Kesimpulan

Hasil Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Figma Goes to School: Inovasi Pembelajaran UI/UX Design untuk Generasi Digital” di SMK Mitra Permata, dapat ditarik kesimpulan, pertama, terkait implementasi metode Project- Based Learning (PjBL), penerapan metode ini terbukti efektif dalam mengenalkan desain UI/UX dan penggunaan tools Figma kepada siswa. Melalui tahapan pengenalan teori, hingga demonstrasi penggunaan tools, peserta didik mampu memahami alur kerja pembuatan desain antarmuka aplikasi secara terstruktur dan sistematis melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan desain. Kedua, mengenai antusiasme dan partisipasi peserta, tingkat partisipasi siswa SMK Mitra Permata tergolong sangat tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam sesi tanya jawab selama pemaparan materi dan ketekunan mereka dalam mengikuti panduan praktik. Antusiasme peserta juga tercermin dari inisiatif mereka dalam mengeksplorasi fitur-fitur Figma di luar materi dasar yang diajarkan demi menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan relevansi program dengan kebutuhan dan minat siswa terhadap keterampilan desain digital. Ketiga, berkaitan dengan aspek-aspek dasar desain

UI/UX yang diterapkan, berdasarkan hasil evaluasi pada mini project yang dikerjakan, peserta telah berhasil menerapkan prinsip-prinsip dasar UI/UX dengan cukup baik. Aspek-aspek yang mulai diterapkan meliputi pemilihan palet warna yang konsisten, penggunaan tipografi yang mudah dibaca (readability), serta penataan tata letak (layouting) yang rapi dan berimbang. Meskipun masih dalam tahap pemula, hasil karya siswa menunjukkan potensi pemahaman visual yang baik dan kemampuan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam konteks proyek nyata.

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan PKM di SMK Mitra Permata, tim pelaksana menyampaikan beberapa saran konstruktif demi optimalisasi kegiatan di masa mendatang, diawali dengan harapan kepada pihak sekolah agar dapat meningkatkan koordinasi terkait sinkronisasi jadwal kegiatan mahasiswa dengan kalender akademik serta melibatkan organisasi siswa (OSIS) secara aktif demi menjaga keberlanjutan program, selanjutnya kepada pihak universitas disarankan untuk memberikan pembekalan materi pedagogik yang lebih spesifik mengenai penanganan siswa SMK serta mempertimbangkan waktu pelaksanaan KKN agar tidak berbenturan dengan masa ujian atau PKL, dan terakhir bagi mahasiswa periode berikutnya diharapkan mampu melakukan pendekatan personal lebih dini, menyiapkan rencana cadangan (*Plan B*) untuk mengantisipasi dinamika jadwal sekolah, serta senantiasa menjaga profesionalisme dan etika sebagai teladan di lingkungan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Alfina, A. L., & Kurnia, U. I. (2024). Efektivitas penggunaan Figma sebagai alat prototyping dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. *J-Diteksi Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 40-45.
- Figma. (2024). Figma: Free online UI design tool & software for teams.
- Hadiya, A. H. R., Widyatmoko, K., Mulyahartantya, N., Darodjatuzzaki, R., & Sukoco, Z. A. (2024). Eksplorasi desain UI/UX digital siswa menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang. *JNPMIK Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 3(2), 46-57.
- Pratama, M. H., Gautama, M. D. A., Gaol, G. I., & AR, S. (2025). Analisis keterampilan teknologi siswa SMK M kelas X TKJ dalam mendukung pembelajaran abad 21. *Afeksi Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(3), 411-418.
- Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2024). Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web pada SMK IT Bina Adzkia. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 6-10.

- Hairah, U., Nursukamto, M. H., Ulhaqi, A. D., Puspitaningtyas, D., Sahriah, S., Asmawati, C., ... & Rama, M. T. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 59-65.
- Putri, R. E., & Arrafi, R. (2025). Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI/UX Aplikasi. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 131-136.
- Sah, A., Jusmawati, J., Widiyantoro, M. R., Sasono, D. S., Ndala, S., Hidayat, M. A. N., & Rasna, R. (2025). Pelatihan Desain UI/UX Menggunakan Figma bagi Siswa SMAN 2 Jayapura. *Jurnal Abdimas Sains dan Teknologi Ibnu Sina*, 2(02), 72-78.
- Ryando, M. B., Robih, M. N., Ibrahim, F. M., & Mantika, N. A. (2023). PENGENALAN DASAR KOMPUTER DAN MICROSOFT OFFICE PADA YAYASAN PANTI ASUHAN AMANA AS-SODIQIYAH. *Jurnal Pengabdian Global*, 2(1), 19–24.