

MENGENAL UI/UX: KOLABORASI KREATIVITAS DAN TEKNOLOGI DALAM DESAIN MOBILE INTERFACE

Understanding UI/UX: The Combination of Creativity and Technology in Mobile Interface Design

Bhustomy Hakim¹⁾, Merryana Lestari²⁾, Yemima Monica Geasela^{3)*}, Michelle Mei Diana Chandra⁴⁾, dan Albert Wendy⁵⁾

^{1,2,3,4,5)} Sistem Informasi /Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

Diajukan 18 Juli 2025 / Disetujui 30 September 2025

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema “Pendalaman UI/UX Desain pada *Mobile Interfaces*” dilaksanakan di SMA Candle Tree pada tanggal 14 Februari, 28 Februari, dan 14 Maret 2025 dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam merancang antarmuka aplikasi mobile yang efektif, estetis, dan fungsional. Pelatihan ini dibagi menjadi tiga sesi dengan fokus materi berbeda, yaitu pengenalan teori dasar UI/UX, demonstrasi penggunaan aplikasi desain *Figma*, serta praktik membuat prototipe antarmuka sederhana. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan latihan praktik, yang memungkinkan peserta memperoleh panduan langkah demi langkah mulai dari prinsip desain, pemilihan tipografi, komposisi warna, pengaturan *layout*, hingga pembuatan *wireframe* dan prototipe interaktif. Selama proses pembelajaran, peserta didorong untuk berkolaborasi dan mengembangkan ide desain berdasarkan studi kasus yang relevan, sehingga mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan kaidah UI/UX modern. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner dengan empat indikator utama, yaitu Edukatif, Objektif, Akuntabel, dan Transparan, yang seluruhnya memperoleh skor rata-rata tinggi, dengan nilai tertinggi pada aspek Transparansi (3,90) yang mencerminkan kejelasan penyampaian dan keterbukaan informasi. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep desain dan keterampilan teknis peserta dalam menggunakan *Figma*. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan digital dan kreativitas siswa, serta diharapkan menjadi dasar bagi pelaksanaan program lanjutan dengan cakupan materi lebih luas untuk memperkuat kompetensi generasi muda di era transformasi digital.

Kata Kunci: UI/UX, *Figma*, Desain Antarmuka, *Mobile Interface*, Pelatihan

Abstract

The Community Service Program (PKM) themed “Deepening UI/UX Design for Mobile Interfaces” was conducted at SMA Candle Tree on February 14, February 28, and March 14, 2025, with the aim of enhancing students’ understanding and skills in designing effective, aesthetic, and functional mobile application interfaces. The training was divided into three sessions, each focusing on different materials: an introduction to the fundamentals of UI/UX, a demonstration of the *Figma* design application, and hands-on practice in creating simple interface prototypes. The implementation methods included interactive lectures, live demonstrations, and practical exercises, enabling participants to gain step-by-step guidance on design principles, typography selection, color composition, layout arrangement, wireframe creation, and interactive prototyping. Throughout the learning process, participants were encouraged to collaborate and develop design ideas based on relevant case studies, resulting in works that adhere to modern UI/UX standards. The program evaluation was carried out using a questionnaire with four main indicators—Educational, Objective, Accountable, and Transparent—all of which achieved high average scores, with Transparency scoring the highest (3.90), reflecting clarity of delivery and openness of information. These results indicate a significant improvement in participants’ understanding of design concepts and technical skills in using *Figma*. Overall, this activity had a positive impact on students’ digital skills and creativity development and is expected to serve as a foundation for future programs with broader materials to strengthen the competencies of the younger generation in the digital transformation era.

Keywords: UI/UX, *Figma*, Interface Design, *Mobile Interface*, Training

*Korespondensi Penulis:

E-mail: yemimageasea28@gmail.com

Pendahuluan

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang pesat selama beberapa dekade terakhir. Kemajuan teknologi informasi telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia, dari pekerjaan hingga pendidikan (Muttaqin et al., 2021). Perkembangan teknologi mempengaruhi pula dari sisi literasi digital dalam masyarakat (Budiyantera et al., 2024). Literasi digital mencakup berbagai keterampilan, termasuk kemampuan menjelajahi internet, menggunakan perangkat lunak secara produktif, berinteraksi melalui media sosial, serta menciptakan konten digital (Felix et al., 2025). Dengan melihat salah satu keterampilan yang tengah di minati dunia industri saat ini yakni desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) (Mawarseh et al., 2022), maka perlu dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk membantu meningkatkan literasi digital dalam bermasyarakat.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu dari pokok utama dalam tugas Perguruan Tinggi Tri Dharma diluar dari pengajaran dan penelitian (Andry et al., 2023). PKM juga merupakan kegiatan yang dilaksanakan guna membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apa pun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia (Herlina, 2022). Pelaksanaan PKM merupakan sebuah kewajiban bagi seorang para pengajar dari perguruan tinggi Indonesia. PKM juga menjadi bukti nyata bahwa akademisi diharuskan untuk membantu pengembangan dan juga mengabdikan ilmu yang dimiliki tidak hanya dilingkungan institusi tetapi juga dilingkungan masyarakat sekitar (Andry et al., 2021).

Literasi digital mencakup berbagai keterampilan, termasuk kemampuan menjelajahi internet, menggunakan perangkat lunak produktivitas, berinteraksi melalui media sosial, serta menciptakan konten digital (Felix et al., 2025). Dengan melihat salah satu keterampilan yang tengah di minati dunia industri saat ini yakni desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) (Mawarseh et al., 2022). Keterampilan ini tidak hanya membantu dalam membuat produk digital yang lebih efektif, tetapi juga memberi nilai tambah yang signifikan bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ingin berkarier di bidang teknologi dan desain. Melihat hal itu, maka dilaksanakanlah PKM di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Candle Tree yang terletak di daerah Tangerang. SMK Candle Tree merupakan sekolah yang selalu mengikuti perkembangan zaman sehingga tidak terluput dari penggunaan teknologi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan serta kreativitas siswa dari sekolah mereka terutama yang berhubungan dengan kejuruan mereka dalam melakukan desain visual (Junaedi et al., 2025).

Seiring berkembangnya tren, permintaan terhadap alat bantu desain yang dapat menunjang pembuatan media pun turut meningkat. Salah satu platform desain berbasis web yang kini sering dimanfaatkan dalam proses pengembangan media ajar adalah Figma. Aplikasi ini dikenal sebagai salah satu alat desain modern yang kerap digunakan untuk membuat rancangan antarmuka pengguna (UI) pada berbagai jenis platform, mulai dari aplikasi *mobile*, desktop, hingga situs web (Al-Faruq et al., 2022). Figma adalah salah satu alat desain berbasis *cloud* yang juga berfungsi sebagai platform *prototyping* untuk produk digital. Alat ini umumnya digunakan dalam pembuatan desain aplikasi *mobile*, situs web, aplikasi desktop, dan sejenisnya (Febyla & Zubaidi, 2022). Figma, yang sejak awal tersedia secara gratis dalam jangka waktu cukup lama, telah menjadi strategi yang efektif dalam mendukung penggunaan media ajar. Berkat fitur-fiturnya yang intuitif dan fleksibel, Figma kini banyak diandalkan sebagai aplikasi desain untuk menciptakan media ajar digital yang menarik dan interaktif (Muhiddah et al., 2025). Figma sendiri banyak digunakan untuk pembuatan tampilan antarmuka (UI/UX) suatu aplikasi ataupun sistem.

User Interface merupakan tampilan visual dari sebuah desain produk yang menjadi penghubung antara sistem dan penggunanya. Antarmuka ini mencakup seluruh elemen yang dapat dilihat dan diakses dalam suatu program. Sementara itu, *User Experience* atau pengalaman pengguna lebih menitikberatkan pada bagaimana perasaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan program tersebut (Dwi Setiawan & Raharjo, 2023). Menitikberatkan dari apa yang menjadi kepentingan akan UI/UX maka pelatihan berbasis Figma menjadi langkah penting dalam menjembatani siswa untuk dapat lebih dalam memahami pembuatan UI/UX dengan menggunakan teknologi pendukung yakni Figma.

Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Figma terhadap siswa-siswi SMK Candlle Tree di Tangerang ini dilakukan dengan harapan dapat memahami pentingnya desain digital serta memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan Figma untuk menciptakan karya kreatif yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Metode Penelitian

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini terwujud atas kerjasama antara SMK Candlle Tree Tangerang dengan Program Studi Sistem Informasi Universitas Bunda Mulia Kampus Serpong, tak luput pula para Himpunan Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi atau yang biasa di kenal dengan HIMSI UBM Serpong. Di dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan langsung oleh para dosen program studi Sistem Informasi yang dibantu oleh HIMSI UBM Serpong, dimana para dosen menyampaikan materi kepada para siswa di SMK Candlle Tree Tangerang, dan HIMSI membantu setiap siswa yang mengalami kendala dalam mengikuti materi yang diberikan. Dalam proses pelaksanaannya, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh tim peneliti sebagaimana tergambar dalam gambar 1 Tahap Pelaksanaan Kegiatan.

Berdasarkan Gambar 1 Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM di SMK Candlle Tree ini terdiri dari 4 tahapan utama yakni:

1. **Tahap Perencanaan.**

Tahap awal ini diawali dengan penentuan tema dan tujuan kegiatan yang relevan dengan kebutuhan peserta dan perkembangan industri. Proses ini melibatkan identifikasi permasalahan atau kebutuhan pembelajaran yang ada, penentuan kompetensi yang ingin dicapai, serta penyusunan kerangka kegiatan. Pada tahap ini juga disusun rancangan materi, metode penyampaian, dan strategi evaluasi. Perencanaan dilakukan secara matang untuk memastikan kegiatan berjalan efektif, terstruktur, dan sesuai dengan target audiensi..

2. **Tahap Koordinasi.**

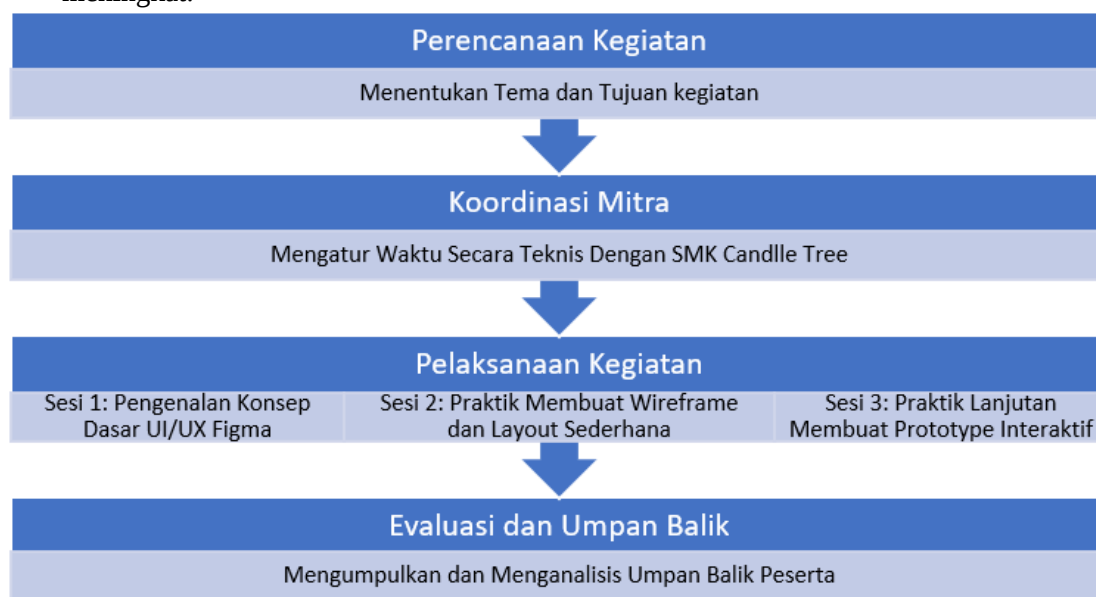
Setelah rancangan kegiatan selesai, langkah berikutnya adalah melakukan koordinasi dengan pihak mitra, yaitu SMK Candlle Tree. Koordinasi meliputi penentuan jadwal pelaksanaan, durasi setiap sesi, pembagian peran narasumber, dan kebutuhan teknis seperti peralatan, koneksi internet, dan perangkat lunak yang akan digunakan. Komunikasi intensif dilakukan agar kedua belah pihak memiliki kesamaan persepsi mengenai tujuan, isi, dan teknis kegiatan sehingga meminimalkan potensi hambatan saat pelaksanaan.

3. **Tahap pelaksanaan.**

Tahap ini merupakan inti dari program, yang dibagi menjadi tiga sesi terstruktur dan saling berkesinambungan. Setiap sesi memiliki fokus materi yang berbeda, dimulai dari pengenalan teori dasar, demonstrasi penggunaan Figma, hingga praktik membuat prototipe antarmuka sederhana. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 Februari, 28 Februari, dan 14 Maret 2025 dengan rincian sebagai berikut:

- a. **Sesi 1 – Pengenalan Konsep Dasar UI/UX Figma (14 Februari 2025):** Peserta diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk memahami perbedaan, keterkaitan, dan pentingnya kedua konsep ini dalam

- pengembangan produk digital. Materi dilengkapi dengan pengenalan fitur dasar Figma, termasuk cara membuat proyek baru, mengelola *artboard*, dan menggunakan elemen desain sederhana
- b. **Sesi 2 – Demonstrasi dan Praktik Membuat Wireframe serta Layout (28 Februari 2025):** Peserta diajak menyaksikan demonstrasi pembuatan *wireframe* dan *layout* oleh instruktur, kemudian mempraktikkannya secara mandiri. Kegiatan ini berfokus pada penerapan prinsip desain yang efektif, pengaturan tata letak, serta penggunaan komponen untuk membangun kerangka tampilan aplikasi atau situs web
 - c. **Sesi 3 – Praktik Lanjutan Membuat Prototype Interaktif (14 Maret 2025):** Peserta mempelajari teknik membuat *prototype* interaktif berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat pada sesi sebelumnya. Fokus utama adalah memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyata, termasuk menambahkan interaksi, transisi antar halaman, dan simulasi alur penggunaan aplikasi
4. **Tahap evaluasi.**
 Pada tahap akhir, panitia mengumpulkan umpan balik dari peserta melalui kuesioner dan diskusi terbuka. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai sejauh mana tujuan kegiatan tercapai, efektivitas materi, dan metode penyampaian. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang, sehingga kualitas program terus meningkat.



Gambar 1 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Setiap sesi memiliki fokus materi yang berbeda, dimulai dari pengenalan konsep dasar UI/UX dan fitur-fitur Figma, dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan *wireframe* dan *layout*, hingga praktik membuat prototipe interaktif. Selain itu, setiap sesi juga diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab untuk memastikan peserta memahami materi yang telah dipaparkan. Tahapan pelaksanaan kegiatan secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke SMA Candle Tree berikut:

Tabel 1 Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke SMA Candle Tree

No	Materi	Metode Kegiatan
1	Pengenalan Konsep Dasar UI/UX dan Figma Materi ini mencakup pemahaman konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), penjelasan fungsi	Pemaparan materi melalui presentasi interaktif yang disertai contoh visual, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk mengklarifikasi pemahaman peserta.

No	Materi	Metode Kegiatan
	dan manfaat Figma sebagai alat desain kolaboratif berbasis <i>cloud</i> , serta pengenalan antarmuka Figma termasuk menu, <i>toolbar</i> , dan panel kerja.	
2	Demonstrasi Pembuatan Wireframe dan Layout Peserta diperkenalkan pada proses pembuatan <i>wireframe</i> sederhana, penggunaan <i>grid</i> dan <i>frame</i> , serta pengaturan tipografi, warna, dan ikon. Materi juga mencakup <i>tips</i> membuat <i>layout</i> responsif yang sesuai dengan prinsip desain UI.	Demonstrasi langsung oleh pemateri menggunakan layar proyektor, diikuti dengan sesi praktik terbimbing di mana peserta mencoba membuat <i>wireframe</i> mereka sendiri sambil mendapatkan bimbingan secara <i>real-time</i> .
3	Praktik Pembuatan Prototipe Interaktif Peserta mempelajari cara menghubungkan elemen antarmuka menjadi prototipe yang dapat diklik, menambahkan animasi transisi, serta melakukan pengujian prototipe untuk memastikan alur navigasi berjalan sesuai rencana.	Sesi praktik mandiri di mana peserta membuat prototipe interaktif berdasarkan studi kasus yang diberikan, kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelompok untuk mendapatkan masukan.
4	Diskusi, Evaluasi, dan Tindak Lanjut Peserta dan pemateri melakukan <i>review</i> bersama atas hasil desain yang telah dibuat, membahas kesulitan yang dihadapi, serta mendiskusikan penerapan desain UI/UX dalam konteks pekerjaan atau kebutuhan masing-masing.	Diskusi kelompok, tanya jawab terbuka, dan pengisian kuesioner evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap pelatihan.

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Pendalaman UI/UX Desain pada *Mobile Interfaces*” yang diselenggarakan di SMA Candle Tree telah memberikan capaian signifikan dalam mengembangkan keterampilan digital siswa, khususnya di bidang desain antarmuka pengguna (*User Interface* atau UI) dan pengalaman pengguna (*User Experience* atau UX). Pelatihan ini dilaksanakan dalam tiga sesi terstruktur, yaitu pada tanggal 14 Februari, 28 Februari, dan 14 Maret 2025, dengan total tiga kali pertemuan tatap muka. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah siswa yang memiliki minat dan ketertarikan pada dunia desain digital, khususnya dalam pembuatan antarmuka aplikasi *mobile* yang fungsional, estetis, dan sesuai dengan tren industri. Kegiatan ini menjadi wadah yang tepat bagi siswa untuk memperluas wawasan sekaligus mengasah keterampilan praktis dalam menggunakan perangkat lunak desain berbasis *cloud* seperti Figma.

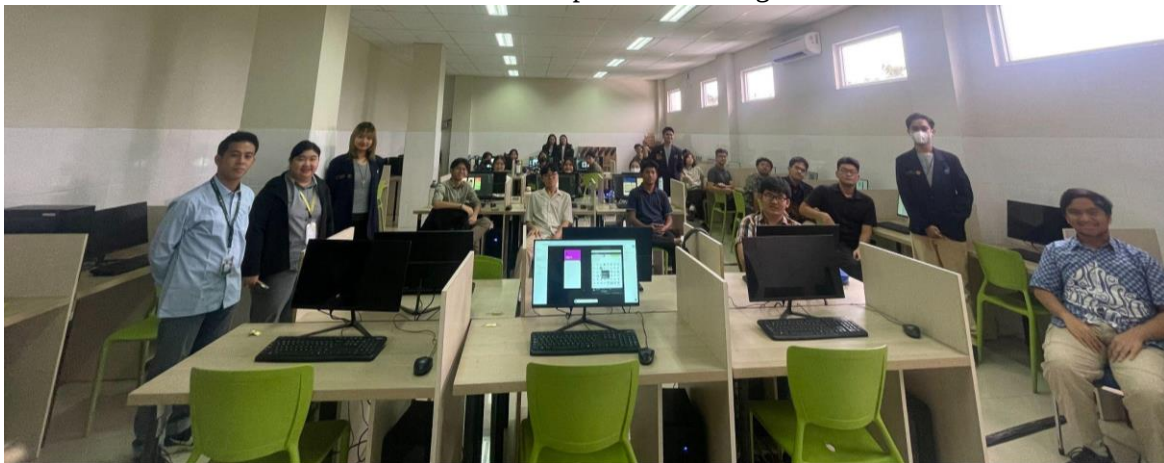
Setiap sesi pelatihan dirancang dengan fokus materi yang berbeda untuk memastikan pembelajaran berlangsung bertahap dan menyeluruh. Sesi pertama memaparkan pengenalan teori dasar UI/UX, termasuk prinsip-prinsip desain yang baik, elemen-elemen visual penting, serta peran UI/UX dalam keberhasilan sebuah aplikasi. Sesi kedua difokuskan pada demonstrasi langsung penggunaan Figma, di mana peserta mempelajari cara membuat komponen antarmuka seperti tombol, ikon, *form input*, hingga tata letak halaman. Sesi ketiga menitikberatkan pada praktik mandiri pembuatan prototipe antarmuka sederhana yang dapat diuji dan disimulasikan secara interaktif. Pendekatan ini memadukan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan *hands-on practice*, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga menguasai keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif dan teknologi digital saat ini.

Berdasarkan hasil observasi, diskusi, dan wawancara singkat di akhir pelatihan, mayoritas siswa melaporkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman mereka mengenai prinsip desain, penataan *layout*, pemilihan tipografi, pemanfaatan warna, hingga proses pembuatan prototipe

interaktif. Selain itu, peserta menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan kepercayaan diri yang lebih besar untuk mengerjakan proyek desain secara mandiri, baik untuk kebutuhan akademik, kompetisi desain, maupun pengembangan aplikasi sederhana.

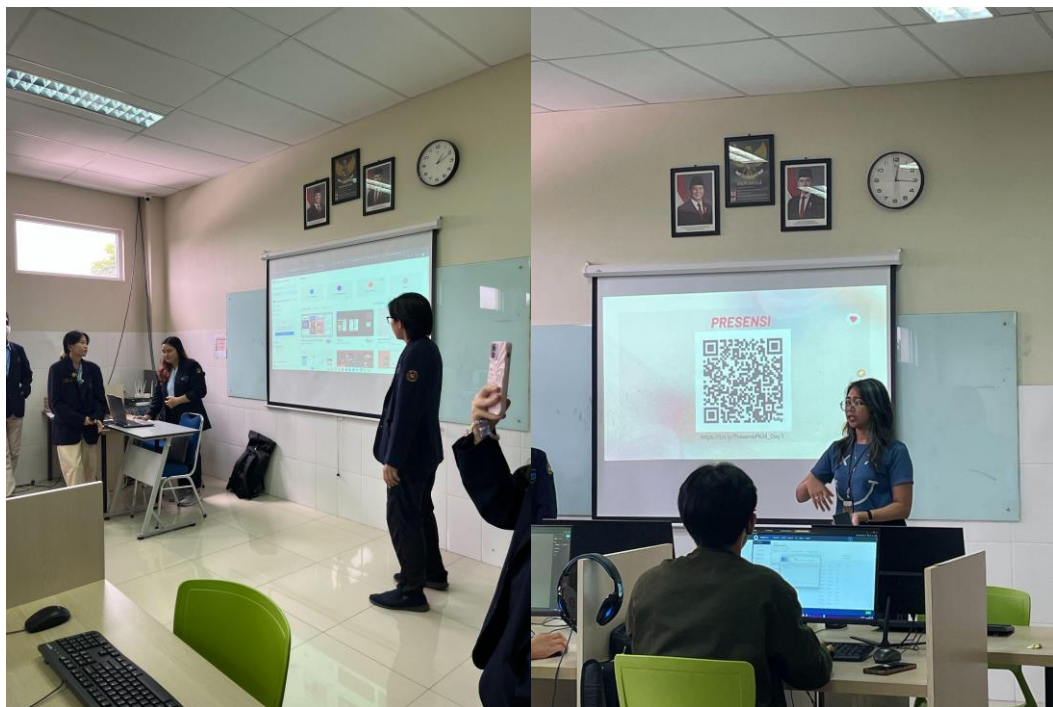


Gambar 2 Pemaparan Materi Figma 1



Gambar 3 Sesi Foto Bersama 1

Dampak sosial dari kegiatan ini pun cukup positif. Selama pelaksanaan, tercipta suasana belajar yang kolaboratif, di mana siswa saling bertukar ide, memberikan umpan balik konstruktif, dan bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek desain. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja tim, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, program PKM ini berhasil memberikan bekal keterampilan teknis yang aplikatif sekaligus membentuk karakter kolaboratif, kreatif, dan adaptif pada siswa. Kegiatan ini diharapkan menjadi pijakan awal bagi pengembangan program lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, guna mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di era transformasi digital yang semakin kompetitif.



Gambar 4 Pemaparan Materi Figma 2



Gambar 5 Pemaparan Materi dan Sesi Foto Bersama 2

Untuk menilai tingkat keberhasilan pelaksanaan program secara komprehensif, tim pelaksana melakukan pengumpulan data melalui kuesioner umpan balik yang dibagikan kepada seluruh peserta pada akhir rangkaian kegiatan. Instrumen kuesioner ini disusun secara sistematis untuk mengukur persepsi peserta terhadap kualitas penyelenggaraan pelatihan berdasarkan empat indikator utama, yaitu Edukasi, yang mencerminkan sejauh mana materi yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta; Objektivitas, yang menilai tingkat netralitas dan keadilan dalam penyampaian materi serta penilaian terhadap hasil karya; Akuntabilitas, yang berkaitan dengan pertanggungjawaban penyelenggara dalam pelaksanaan kegiatan sesuai rencana; dan Transparansi, yang menggambarkan keterbukaan informasi serta kejelasan penyampaian materi dan instruksi.

Pengumpulan data dilakukan segera setelah sesi terakhir pelatihan selesai, sehingga respons yang diberikan oleh peserta merepresentasikan kesan dan pengalaman mereka secara segar (*fresh experience*). Hasil kuesioner ini kemudian diolah secara kuantitatif untuk mendapatkan skor rata-rata

pada masing-masing indikator, yang selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang berpotensi ditingkatkan pada program berikutnya. Ringkasan hasil umpan balik peserta dapat dilihat pada Tabel 2. Hasil Umpan Balik, yang menampilkan skor rata-rata tiap indikator beserta interpretasinya:

Tabel 2 Hasil Umpan Balik

No	Komponen	Rata-rata Penilaian
1	Edukatif	3.76
2	Objektif	3.71
3	Akuntabel	3.81
4	Transparan	3.90

Berdasarkan Tabel 2, indikator Edukasi memperoleh nilai rata-rata 3,76 yang menunjukkan bahwa materi dan metode penyampaian pelatihan bermanfaat serta sesuai dengan kebutuhan peserta. Indikator Objektif dengan nilai 3,71 mengindikasikan bahwa materi yang diberikan relevan dengan permasalahan nyata yang dihadapi siswa. Nilai tertinggi dicapai oleh indikator Transparansi dengan skor 3,90, yang mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam seluruh proses pelatihan. Sementara itu, indikator Akuntabilitas memperoleh skor 3,81 yang menandakan bahwa instruktur berhasil menyampaikan materi secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami.

Hasil evaluasi ini memperkuat temuan bahwa PKM yang dilaksanakan telah memenuhi target capaian baik dari sisi substansi materi, metode pengajaran, maupun partisipasi peserta. Temuan ini sekaligus menjadi landasan bagi pengembangan kegiatan lanjutan yang lebih mendalam, dengan memperluas cakupan peserta dan menambahkan sesi praktik berbasis proyek agar keterampilan yang diperoleh dapat langsung diaplikasikan pada permasalahan nyata.

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Pendalaman UI/UX Desain pada *Mobile Interfaces*” yang diselenggarakan di SMA Candle Tree pada tanggal 14 Februari, 28 Februari, dan 14 Maret 2025 telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Seluruh tahapan pelatihan yang mencakup pengenalan teori dasar, demonstrasi penggunaan Figma, hingga praktik pembuatan prototipe antarmuka sederhana berhasil memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada para peserta.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan evaluasi kuesioner, kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memahami konsep desain antarmuka yang efektif, estetik, dan fungsional. Peserta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengatur *layout*, memilih tipografi, mengombinasikan warna, serta menjaga konsistensi desain. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong peningkatan kepercayaan diri peserta untuk mengembangkan karya desain secara mandiri, baik untuk keperluan akademik maupun proyek kreatif.

Hasil penilaian kuesioner yang meliputi empat indikator utama yakni Edukatif, Objektif, Akuntabel, dan Transparan dimana menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi, dengan skor tertinggi pada indikator Transparansi (3,90) yang mencerminkan keterbukaan informasi dan kejelasan penyampaian. Secara keseluruhan, skor yang diperoleh mengindikasikan bahwa tujuan kegiatan telah tercapai dengan baik, baik dari sisi materi, metode penyampaian, maupun tingkat keterlibatan peserta.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membekali peserta dengan fondasi pengetahuan yang dapat digunakan untuk pengembangan diri di masa depan. Keberhasilan ini menjadi dorongan bagi

tim pelaksana untuk mengembangkan program serupa dengan materi yang lebih mendalam dan ruang lingkup yang lebih luas, sehingga dapat memberikan dampak yang lebih signifikan bagi sasaran kegiatan.

Daftar Pustaka

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Andry, J. F., Bernanda, D. Y., Lee, F. S., Deny, D., Mastan, I. A., & Geasela, Y. M. (2021). Etika Berbelanja Online Di Era Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(2). <https://doi.org/10.30813/jpk.v5i2.2982>
- Andry, J. F., Wijaya, A., Bernanda, D. Y., Geasela, Y. M., Yusup, C. R., Chandra, J. C., & Alexandre, J. (2023). Kebijakan Keamanan Teknologi Informasi Pada Perangkat Keras Di Perusahaan Distributor Sepatu. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 7(2), 118–133. <https://doi.org/10.30813/jpk.v7i2.4775>
- Budiyantara, A., Nababan, A. J., Owen, B., Andry, J. F., Lee, F. S., & Azhari, O. (2024). Analisis IT Policy pada Ujian Berbasis ONLINE di SMK S SPES PATRIAE. *JBASE-Journal of ...*, 7(1), 58–66. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/jbase/article/view/5624%0Ahttps://journal.ubm.ac.id/index.php/jbase/article/viewFile/5624/2928>
- Dwi Setiawan, E., & Raharjo, M. (2023). Jurnal Informatika Terpadu. *Jurnal Informatika Terpadu*, 9(1), 34–39. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Febyla, N., & Zubaidi, A. (2022). Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 3(2), 273–284. <https://doi.org/10.29303/jbegati.v3i2.821>
- Felix, A., Sutrisno, J., Bernanda, D. Y., Makarawung, R. J. N., Kembau, A. S., & Hong, K. (2025). Literasi Digital Dan Kewirausahaan: Mempersiapkan Generasi Muda Menghadapi Tantangan Bisnis Digital. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 9(1), 65–74. <https://doi.org/10.30813/jpk.v9i1.8245>
- Herlina, E. (2022). Bentuk dan Sifat Pengabdian Masyarakat yang Diterapkan oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/pkm.v2i3.1127>
- Junaedi, Maranto, A. rdian., Hermawan, A., & Wijaya, A. H. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis siswa SMK melalui pelatihan berbasis proyek menggunakan platform Canva: Pendekatan pengabdian kepada masyarakat. *Abdi Dharma*, 5(1), 129–138. <https://doi.org/10.31253/ad.v5i1.3641>
- Mawarseh, Soleh Fajari, M., Taufik Syastra, M., Novarini, R., Karim Harahap, A., Khaerullah, A., Kurniawan, R., Maulid, E., Irfayanti, Y., Sutrisno, & Kurnia Wijayanti, E. (2022). Become A UI/UX Designer, Learn The Skills & Get a Great Job. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 1125–1128.
- Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., Mahmud, R., Selviyani, S., Bahasa Inggris, P., & Bahasa dan Sastra, F. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar Training on Making Interactive Digital Modules Using Figma at SMK Telkom Makassar. *BAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 59–69.
- Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5.0: Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886. <https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886>