



Figma Masuk Sekolah: Inovasi Pembelajaran UI Design untuk Generasi Digital

Figma Goes to School: Innovation in UI Design Learning for the Digital Generation

Karina Auliasari^{1*}, Mira Orisa², Mariza Kertaningtyas³, Zulkifli Abdillah⁴,
Muhammad Rafi Faddilani⁵, Fathur Riski⁶, Jamil Nashrulloh⁷, Bagaskara Adhi P⁸

^{1-3,5-8} Institut Teknologi Nasional Malang, Indonesia

⁴ SMK Negeri 2 Singosari Malang, Indonesia

Email: ^{1*}karina.auliasari@lecturer.itn.ac.id, ²mira_orisa@lecturer.itn.ac.id, ³

mariza_kertaningtyas@lecturer.itn.ac.id, ⁵rafifaddilani8303@gmail.com,

⁶riskifaturryu@gmail.com, ⁷jamilnashrulloh19@gmail.com, ⁸bagaskaraadhi3@gmail.com

Alamat: Kampus 2 ITN Malang Jl. Raya Karanglo KM. 2, Tasikmadu, Kec. Lowokwaru, Kota
Malang, Jawa Timur 65153

Korespondensi penulis: karina.auliasari@lecturer.itn.ac.id

Article History:

Received: April 25, 2025;

Revised: Mei 01, 2025;

Accepted: Mei 14, 2025;

Online Available: Mei 26, 2025

Keywords: *UI design, FIGMA, Students, Vocational High Schools, Digital Competencies*

Abstract. *UI design training using the FIGMA platform implemented at SMKN 2 Singosari is a community service activity carried out by a team of lecturers and students of Informatics Engineering S1 and Industrial Engineering S1 at ITN Malang. Students of the RPL expertise program class XI SMKN 2 Singosari have gained an understanding and expertise in UI design from the results of the training activities. The mastery and understanding of the training material by students is shown from the questionnaire score, which averages 5 on a scale of 5 for understanding the material and a value of 4.2 for teaching satisfaction during the training. As many as 80% of students also expressed their satisfaction with the quality of the teaching team in delivering the material and their patience in overseeing the UI design practice material. The results shown show that the FIGMA community service program entering schools has succeeded in supporting innovative learning that supports the skills of the current digital generation in the vocational high school education environment.*

Abstrak

Tim dosen serta mahasiswa dari Teknik Informatika S1 dan Teknik Industri S1 ITN Malang, pada kegiatan pengabdian masyarakat mengadakan pelatihan *UI design* dengan FIGMA di SMKN 2 Singosari. Berdasarkan cakupan materi yang diberikan dalam pelatihan tersebut, siswa dari program keahlian RPL kelas XI SMKN 2 Singosari secara umum telah menguasai konsep serta praktik *UI design*. Indikator tersebut tampak dari penguasaan atau pemahaman isi materi pelatihan yang diperoleh melalui pengukuran kuisioner, sepanjang jawaban dengan rata-rata 5 dari 5 untuk indikator pemahaman materi dan 4,2 untuk kepuasan pengajaran pada saat pelatihan. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan, dapat disimpulkan bahwa program penyuluhan *FIGMA* ke sekolah-sekolah telah berhasil mengintegrasikan dan mendukung praktik pembelajaran inovatif yang relevan dengan keterampilan generasi ini dalam ekosistem pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Kata kunci: *Pelatihan UI design, FIGMA, Siswa, SMK Negeri 2 Singosari, Keahlian, Digital*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan era industri digital yang sangat cepat telah menciptakan banyak peluang baru dalam dunia kerja. Saat ini profesi terkait dengan industri digital tidak hanya terbatas pada kemampuan pemrograman namun juga sudah memunculkan kebutuhan akan keahlian-keahlian lain terkait produk-produk digital. Salah satu keahlian digital yang saat

ini dibutuhkan adalah desain antar muka pengguna (*user interface (UI) design*), profesi UI Designer termasuk dalam daftar pekerjaan digital dengan pertumbuhan tercepat menurut laporan LinkedIn (LinkedIn, 2022). Keahlian *UI design* saat ini dibutuhkan tidak hanya sekedar membuat tampilan aplikasi atau situs web yang menarik dari segi tampilan warna dan tata letak, namun juga pemahaman terkait kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi atau situs web untuk kemudian dituangkan ke dalam desain fitur, tata letak dan konten informasi yang harus tersedia pada aplikasi atau situs web (Tidwell et al., 2020). Menurut fakta yang terjadi di industri digital menunjukkan bahwa produk-produk digital yang sukses dan banyak digunakan tidak hanya bergantung pada kualitas teknis, namun juga pada kualitas antarmuka (*user interface (UI)*) dan pengalaman pengguna menggunakan produk digital tersebut (Garret, 2010). Melihat fakta tersebut maka kebutuhan akan profesi *UI designer* semakin meningkat karena berbarengan dengan adanya transformasi digital di bidang keuangan, pendidikan, pemerintahan dan *e-commerce*. Perusahaan teknologi kini tidak hanya mencari programmer yang handal, namun juga membutuhkan *UI designer* yang mampu merancang tampilan yang mudah digunakan oleh berbagai segmen masyarakat (Interaction Design Foundation, 2023).

Kebutuhan akan profesi *UI Designer* membuka peluang kerja bagi lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) di bidang teknologi informasi, namun saat ini pengenalan terhadap profesi *UI designer* di lingkungan SMK masih tergolong minim. Kurikulum SMK di bidang teknologi informasi saat ini lebih banyak menitikberatkan pada keterampilan teknis seperti pemrograman, jaringan komputer dan basis data (Kemendikbud, 2022). Lulusan SMK biasanya hanya dapat bekerja di bidang teknis seperti pengembang *software*, teknisi jaringan, atau administrator basis data. Padahal desainer antarmuka pengguna (UI) dapat menawarkan alternatif profesi yang menjanjikan, terutama bagi siswa yang memiliki ketertarikan pada seni visual, desain grafis, dan interaksi manusia dan komputer. *UI designer* juga dapat diterapkan sebagai profesi yang fleksibel, seperti bekerja dari rumah atau *freelance*, yang memberikan lebih banyak peluang kerja kepada lulusan SMK dari berbagai wilayah di Indonesia untuk masuk ke pasar kerja global tanpa harus berpindah domisili (LinkedIn, 2022).

Melihat belum diakomodirnya materi desain antarmuka dalam struktur pembelajaran SMK, menyebabkan siswa belum belajar materi tentang desain antarmuka. Materi ini termasuk prinsip-prinsip desain visual, alur pengguna (*user flow*), penggunaan warna dan tipografi, dan penguasaan perangkat lunak desain seperti Figma atau Adobe XD, yang sekarang menjadi standar industri (Interaction Design Foundation, 2023). Apabila materi

desain UI bisa disampaikan ke dalam kurikulum SMK maka akan berdampak positif pada perkembangan pembelajaran teknologi informasi di lingkungan SMK. Hal ini juga sejalan dengan rencana pemerintah untuk membangun ekosistem digital melalui program yang inklusif untuk pengembangan talenta digital, dengan memberikan bekal desain UI kepada siswa SMK sejak dini, tidak hanya menciptakan peluang kerja baru, tetapi juga mendorong siswa muda Indonesia untuk membuat inovasi digital yang kompetitif. Keterbatasan kurikulum SMK dalam mewadahi keahlian UI *designer* inilah yang membuka peluang kolaborasi antara tim pengabdian kepada masyarakat ITN Malang dengan SMK Negeri 2 Singosari Kabupaten Malang, untuk mengadakan pelatihan UI *designer* bagi siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan ini. Berdasarkan temuan observasi awal dan wawancara dengan guru produktif, materi dan instruksi tentang desain UI belum dimasukkan secara resmi ke dalam kurikulum pembelajaran. Tim pengabdian kepada masyarakat ITN Malang ingin membantu siswa SMK Negeri 2 Singosari dalam kegiatan Pelatihan Designer UI untuk memberi siswa pemahaman dasar tentang pekerjaan desainer antarmuka, termasuk prinsip desain antarmuka, perancangan wireframe, penggunaan *software* desain antarmuka seperti Figma, dan studi kasus penerapan desain antarmuka dalam pengembangan aplikasi. Kegiatan pelatihan ini juga menunjukkan dukungan terhadap program pengembangan *digital talent* nasional oleh pemerintah, seperti yang ditunjukkan oleh program "*Digital Talent Scholarship*" dari Kementerian Komunikasi dan Informatika dan arahan kebijakan Merdeka Belajar dari Kemendikbudristek.

2. TINJAUAN LITERATUR

Pengenalan dan pelatihan UI design masih tergolong baru namun semakin penting di tengah dominasi pelatihan teknis seperti pemrograman dan jaringan komputer di SMK. Siswa sekolah menengah kejuruan di berbagai wilayah telah dilatih tentang UI design dan penggunaan *platform* desain populer seperti Figma. Sejumlah kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan untuk memperkenalkan dan melatih UI/UX menggunakan platform desain populer seperti Figma kepada siswa-siswa SMK di berbagai daerah. Pelatihan-pelatihan ini tidak hanya bertujuan membekali siswa dengan keahlian baru, tetapi juga memperluas peluang karier di bidang desain digital yang terus berkembang.

Setiap program pelatihan yang telah dilaksanakan memiliki fitur, metode, dan hasil yang unik. Beberapa kegiatan fokus pada penguasaan teknis dan praktik langsung, sementara fokus kegiatan lain meningkatkan pengetahuan karier atau literasi digital.

Analisis perbandingan dari berbagai kegiatan pelatihan yang telah dipublikasikan ditunjukkan pada Tabel 1 Tinjauan Literatur, dimana pada Tabel 1 menunjukkan perbandingan dari delapan kegiatan pelatihan *UI designer* di SMK yang dijabarkan secara detail. Perbandingan mencakup elemen metode pelaksanaan, mitra, hasil kegiatan, kelebihan, dan kekurangan masing-masing program.

Tabel 1. Tinjauan literatur kegiatan pelatihan *ui design* di tingkat sekolah menengah

No	Judul	Penulis	Metode	Mitra	Hasil	Kelebihan	Kekurangan
1	Peningkatan Pengetahuan UI/UX Design Dalam Peluang Karir Siswa SMK Negeri 1 Kutalimbaru Pada Era Revolusi Industri 4.0	Sembiring et al., 2019	Seminar motivasi dan pengenalan profesi <i>UI design</i>	SMK Negeri 1 Kutalimbaru	Peningkatan wawasan profesi <i>UI designer</i> bagi siswa SMK	Siswa SMK menyadari adanya profesi <i>UI designer</i>	Tidak ada praktek teknis materi <i>UI design</i>
2	Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru	Asnal et al., 2022	<i>Workshop</i> selama 2 hari	SMK Taruna Masmur Pekanbaru	Peningkatan kompetensi keahlian <i>UI design</i>	Studi kasus mengerjakan prototipe	Peserta terbatas, materi terlalu umum
3	Pengenalan dan Pelatihan User Interface Web Design pada Siswa SMK Nusaputera 1 Semarang	Lutfina et al., 2023	<i>Workshop</i> selama 5 minggu	SMK Nusaputera 1 Semarang	84% siswa mampu mengikuti materi dan tugas dengan baik	Durasi pelatihan terlalu lama	Tidak membahas materi UX
4	Pelatihan Pengembangan <i>ui/ux</i> desain pada produk digital di sma/smk Bandar Lampung	Supriyadi et al., 2023	Webinar secara <i>online</i>	500 siswa SMA/SMK di Bandar Lampung	Pemahaman siswa terhadap materi UI/UX	Pelatihan dilakukan secara daring	Peserta tidak melakukan praktek materi <i>UI design</i>
5	Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma	Romadhoni et al., 2024	<i>Workshop</i> selama 1 hari	SMKN 3 Bangkalan	Siswa mampu menghasilkan desain dasar	Pengenalan profesi dan praktek <i>UI design</i>	Durasi pelatihan terlalu singkat
6	Pelatihan Pengembangan	Yulina et al., 2024	Workshop <i>UI design</i>	SMK Muhammad	Peningkatan minat siswa	Praktek langsung	Belum ada evaluasi

	n Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Menggunakan Figma pada SMK Muhammadiyah2 Pekanbaru			iyah2 Pekanbaru	mempelajari <i>UI design</i>	menggunakan Figma	kegiatan workshop yang telah dilaksanakan
--	---	--	--	-----------------	------------------------------	-------------------	---

Dari hasil 6 studi tinjauan literatur pelatihan *UI design* di tingkat SMA/SMK yang telah dilakukan menunjukkan bahwa keseluruhan pelatihan yang sudah dilakukan memiliki tujuan meningkatkan keterampilan desain antarmuka (*UI*) menggunakan Figma. Dari hasil pada Tabel 1 tersebut tim pelaksana menganalisis bahwa pelatihan *UI design* yang baik jika durasi pelatihan lebih dari satu hari, minimal 3 hari untuk memastikan tiap peserta mampu menguasai tiap materi yang disampaikan dengan baik. Dari hasil tinjauan literatur juga dapat disimpulkan bahwa materi pelatihan sebaiknya meliputi dasar-dasar *UI design* (warna, tata letak dan tipografi), dasar-dasar dan penerapan *wireframe*, dasar-dasar dan penerapan *prototyping* dan evaluasi kegiatan pelatihan.

3. METODE PELAKSANAAN

Dari hasil tinjauan literatur yang dilakukan sebelumnya tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat merencanakan kegiatan pelatihan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di SMK Negeri 2 Singosari. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM), terdiri dari beberapa tahapan seperti yang dijabarkan berikut ini, yaitu:

- Wawancara dan observasi kondisi SMKN 2 Singosari

Pada tahapan wawancara dan observasi dilakukan tim pelaksana dilakukan untuk meminta ijin pelaksanaan, menanyakan pelatihan bisa dilaksanakan kepada siswa program keahlian apa, menyesuaikan jadwal pelatihan dengan jadwal siswa, menentukan jumlah peserta dan ruang pelatihan, menanyakan ketersediaan komputer, proyektor dan koneksi internet. Wawancara selain dilakukan dengan pihak humas SMKN 2 Singosari juga dilakukan dengan guru koordinator program keahlian.

- Rapat koordinasi tim pelaksana

Setelah dilakukan tahapan observasi dan wawancara selesai tim pelaksana melakukan rapat koordinasi tim. Rapat ini untuk merencanakan dan membahas lebih detail terkait analisis kebutuhan siswa, penyesuaian jadwal mengajar tim pelaksana dengan kalender akademik SMKN 2 Singosari, penyusunan jadwal pembuatan dan

penyelesaian modul dan pembagian tugas. Tim pelaksana sendiri terdiri dari 3 dosen dan 4 mahasiswa dan tiap individu dalam tim akan saling berbagi peran sebagai tim materi, tim pengajar dan tim logistik dan dokumentasi sesuai jadwal pelatihan yang telah ditetapkan.

- Pembuatan modul

Pada tahapan pembuatan modul tim pelaksana merancang modul sesuai hasil observasi dan wawancara yang sebelumnya telah dilakukan. Materi *UI design* disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan kebutuhan kurikulum di SMKN 2 Singosari.

- Pelaksanaan kegiatan

Sesuai hasil observasi dan wawancara tim pelaksana melaksanakan jadwal pelatihan sesuai hasil rapat koordinasi tim pelaksana.

- Evaluasi kegiatan pelatihan

Evaluasi kegiatan pelatihan menggunakan kuisioner untuk mengukur tingkat kepuasan siswa, ketersampaian materi pelatihan dan kualitas pengajar pelatihan. Kuisioner dirancang dengan pertanyaan kuantitatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan wawancara dan observasi

Tim pelaksana yang diwakili oleh tim dosen yaitu Ibu Karina Auliasari dan Ibu Mariza Kertaningtyas melakukan sesi observasi dan wawancara kepada guru perwakilan dari SMKN 2 Singosari yaitu Bapak Zulkifli Abdillah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 selama bulan April tahun 2024 untuk mengetahui kurikulum SMKN 2 Singosari program-program keahlian di bidang teknologi informasi yang membutuhkan keahlian *UI design*. Tim pelaksana juga melakukan sesi wawancara dengan siswa perwakilan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Wawancara dengan guru SMKN 2 Singosari



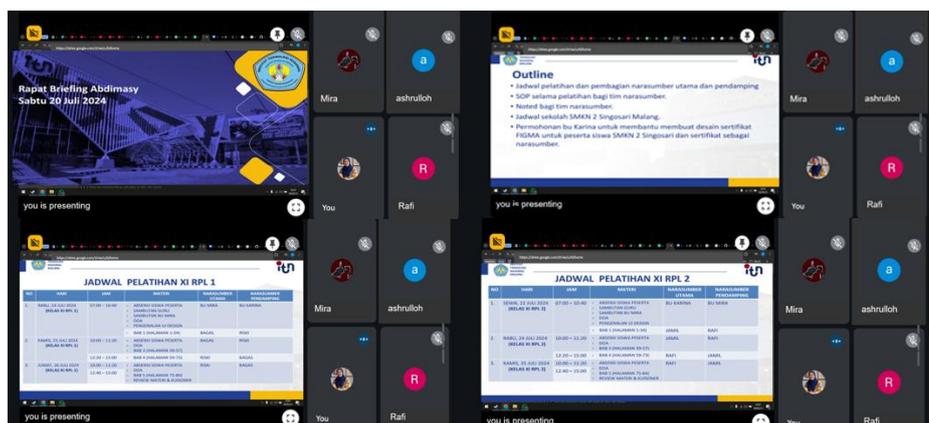
Gambar 2. Wawancara dengan perwakilan siswa SMKN 2 Singosari

Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa keahlian *UI design* belum ada pada kurikulum SMKN 2 Singosari, dan pihak sekolah membuka diri jika tim pelaksana memberikan dukungan penambahan keahlian *UI design* terhadap siswa SMKN 2 Singosari melalui kegiatan pelatihan. Dari hasil wawancara sayangnya jadwal siswa bidang teknologi informasi seperti TKJ (teknik komputer dan jaringan), DKV (desain komunikasi dan visual) dan animasi sangat padat dengan jadwal UTS, UAS, magang, pelajaran baik praktik maupun teori, kompetisi antar SMKN dan kegiatan besar sekolah oleh karena itu pelatihan hanya bisa dilakukan dengan siswa dari program keahlian RPL (rekayasa perangkat lunak) kelas XI. Guru program keahlian RPL SMKN 2 Singosari menawarkan ruangan Lab. Komputer dengan kapasitas ruangan 40 orang, Lab. Komputer tersebut sudah termasuk dengan fasilitas komputer yang terkoneksi internet dan proyektor jika akan dilaksanakan pelatihan. Di tahapan observasi tim pelaksana juga telah memastikan bahwa spesifikasi komputer dan kecepatan Wi-Fi internet memiliki bandwidth yang layak pada saat peserta pelatihan mengakses *platform* FIGMA secara bersamaan. Dari hasil wawancara diketahui ternyata jumlah peserta siswa RPL kelas XI berjumlah 71 orang. Setelah melakukan observasi dan wawancara tim pelaksana memberikan proposal tawaran kegiatan pelatihan *UI design* kepada guru koordinator RPL dan pihak humas SMKN 2 Singosari, 3 hari kemudian pihak sekolah mengabarkan bahwa tertarik dan bersedia siswa RPL kelas XI menjadi peserta pelatihan. Setelah mendapatkan persetujuan tim pelaksana yang diwakili oleh Ibu Mira Orisa mengurus perijinan kegiatan, surat penugasan antara pihak LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) ITN Malang dengan pihak SMKN 2 Singosari.

Rapat koordinasi tim pelaksana

Dari hasil observasi dan wawancara selanjutnya tim pelaksana melakukan rapat koordinasi tim untuk merencanakan dan membahas hal-hal detail pelaksanaan pelatihan. Pada awal rapat koordinasi tim mendiskusikan jadwal pelatihan yang harus dibagi menjadi dua kelompok peserta dikarenakan kapasitas ruangan Lab. Komputer tidak bisa menampung

keseluruhan siswa RPL kelas XI jika pelatihan dilakukan secara serentak. Untuk memenuhi kebutuhan kurikulum SMKN 2 Singosari bahwa pelatihan keahlian dilaksanakan minimal 15 jam pelatihan, maka tim pelaksana membuat jadwal pelatihan selama 6 hari dimana masing-masing kelompok 3 hari. Dalam satu hari dijadwalkan durasi pelatihan selama 5 jam sehingga memenuhi permintaan 15 jam pelatihan dari guru RPL kelas XI. Pembagian jam pelatihan juga disesuaikan dengan materi modul yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa RPL kelas XI, tim pelaksana merumuskan dan menetapkan ada 4 bab materi meliputi bab 1 *platform FIGMA*, bab 2 *wireframe*, bab 3 *high fidelity*, dan bab 4 *prototyping*. Rapat koordinasi tim dilakukan selama 5 kali secara online menggunakan *platform google meet* selama bulan Mei hingga bulan Juli tahun 2024, salah satu dokumentasi rapat online ditunjukkan pada Gambar 3. Setelah melakukan penyusunan jadwal mengajar dan jadwal pembuatan modul tim pelaksana juga mendistribusikan peran dan tanggung jawab kepada seluruh anggota tim sesuai jadwal yang telah ditetapkan.



Gambar 3. Rapat koordinasi tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pembuatan modul pelatihan

Proses pembuatan modul pelatihan *UI design* menggunakan *FIGMA* merupakan pendetailan dari masing-masing bab yang telah dirumuskan sebelumnya di tahapan rapat koordinasi tim. Pembuatan modul pelatihan dimulai dengan pembuatan materi pengenalan *platform FIGMA* yang ada pada bab 1, detail materinya meliputi cara mengakses *FIGMA*, *tools-tools* pada *FIGMA*, apa itu *frame* dan cara mengatur *frame*, *shapes*, *stroke* dan *shadows*, memasukkan *image*, *coloring*, *text tool*, *button ui* dan *link anchor* pada *FIGMA*. Untuk materi di bab 2 *wireframe* cakupan materi meliputi apa itu *wireframe*, elemen *wireframe*, merancang *wireframe* dengan studi kasus aplikasi booking hotel, mendesain halaman *navigasi* dan *search bar*, mendesain *category listing*, mendesain *hotel listing* dan mendesain halaman *hotel single*. Pada materi bab 3 tim pelaksana memasukkan materi *high*

fidelity yang meliputi mengakses asset melalui google drive, mendesain keseluruhan *wireframe* menjadi *high fidelity* mulai dari navigasi dan search bar, category listing, hotel listing, dan hotel single. Materi terakhir yang dibuat adalah bab 4 *prototyping* yang berisi materi menghubungkan dari tiap-tiap halaman yang didesain menggunakan *prototyping* animasi. Modul pelatihan *UI design* yang dibuat tim pelaksana tidak hanya mengajarkan konsep desain *UI* namun juga praktek secara langsung

Pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan *UI* dengan menggunakan Figma di SMKN 2 Singosari Kecamatan Singosari Kabupaten Malang secara umum berjalan dengan lancar. Guru-guru program keahlian RPL SMKN 2 Singosari membantu mempersiapkan tempat dan mengkoordinir peserta. Peserta merupakan siswa kelas XI Jurusan RPL. Tempat yang dipakai untuk kegiatan tersebut adalah salah satu ruangan Lab RPL Kegiatan pelatihan *UI* ini dimulai dari hari senin sampai dengan kamis, pada tanggal 22-26 Juli. Kemudian Pelatihan dibagi menjadi 2 sesi, dan 2 kelompok, tim pengajar juga dibagi menjadi 2 tim. Selanjutnya pengajar menjelaskan materi sesuai dengan modul yang telah dipersiapkan sebelumnya. Saat menjelaskan materi siswa diwajibkan mengikuti praktek sesuai yang dijelaskan pengajar. Dalam proses pelatihan dilakukan selama total 6 hari, masing-masing kelompok 3 hari. Pada kegiatan Hari pertama, pelatihan dibuka dengan pengenalan dan sambutan oleh para pengajar, kemudian dilanjutkan dengan materi bab 1 dan bab 2 yaitu materi pengenalan Figma dan wireframe, kegiatan hari pertama berlangsung 3 jam 40 menit mulai pukul 07:00 – 10:40 WIB, dokumentasi kegiatan bab 1 dan bab 2 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

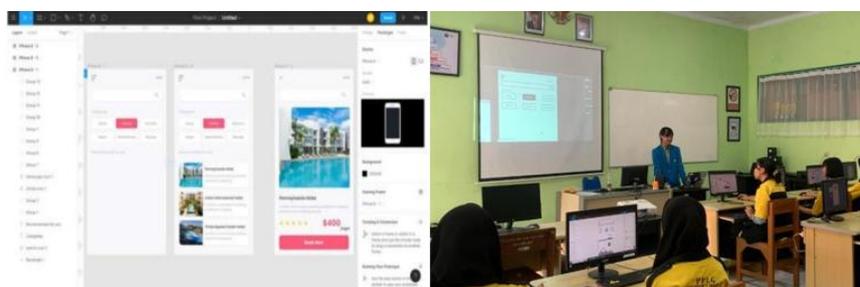


Gambar 4. Pemaparan materi bab 1 dan bab 2 di hari pertama pelatihan

Selama Pelatihan terdapat aturan yang wajib diperhatikan oleh pengajar sebelum memulai, yaitu seperti sebelum pelatihan tim pengajar wajib melakukan absensi. Sebelum pelatihan dimulai wajib memeriksa dan memastikan seluruh peserta pelatihan sudah absen, sesuai absen selesai, sebelum pelatihan dimulai wajib berdoa terlebih dahulu, selama pertengahan dan akhir pelaksanaan pelatihan tim dokumentasi wajib mengambil foto dan video pendek berdurasi 5 menit untuk dokumentasi kegiatan, di akhir hari ke-3 pelatihan tim narasumber wajib melakukan review, di akhir hari ke-3 pelatihan tim narasumber wajib membagikan kuisioner evaluasi dan mengumpulkannya kembali sebagai materi evaluasi kegiatan pelatihan Kegiatan selanjutnya berlangsung pada hari kedua dan ketiga, pelatihan diawali dengan doa bersama selanjutnya, pemberian materi berlangsung selama kurang lebih 1 jam 30 menit dan dilanjut setelah istirahat siang hari dan dilanjutkan Kembali sampai sesi selesai pukul 15:00 WIB seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Pada hari kedua yang membahas materi wireframe pengajar mengajarkan tata letak yang intuitif, pemilihan warna yang menarik, tipografi yang mudah dibaca, serta penggunaan elemen interaktif seperti tombol dan ikon yang responsif seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 5. Pemaparan materi bab 3 membuat *wireframe*



Gambar 6. Pemaparan materi mewujudkan *wireframe* menjadi *high fidelity*

Pelatihan hari ketiga yaitu mewujudkan *high fidelity* menjadi *prototype*, peserta pelatihan diajarkan untuk menghubungkan satu halaman dengan halaman lain menggunakan fitur *prototyping* animasi untuk bisa menghasilkan simulasi interaktif yang memberikan pengalaman menggunakan aplikasi secara nyata. Di hari terakhir ini peserta mempelajari

teknik membuat navigasi *transitions*, (pergeseran, *fade* atau *zoom*), *micro-interactions* (tombol yang berubah saat di-*hover* atau diklik) dan mengatur *trigger* (*on-click*, *on-drag*, atau *after delay*) pada animasi antar halaman seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7 dan 8. Pada akhir sesi pengajar memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan, setelah menjawab pertanyaan dari peserta, pengajar melakukan evaluasi terkait pemberian materi selama 3 hari dengan cara memberikan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjawab pertanyaan tersebut dan setelah itu kegiatan pelatihan ditutup dengan kegiatan foto bersama antara narasumber dengan peserta pelatihan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9. Di hari ketiga juga dibagikan sertifikat pelatihan yang menyatakan peserta telah mengikuti 15 jam pelatihan *UI design* menggunakan FIGMA, tampilan sertifikat yang didapatkan siswa ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 7. Pemaparan materi mewujudkan *high fidelity* menjadi *prototype*



Gambar 8. Pemaparan materi menambahkan animasi pada *prototype*



Gambar 9. Dokumentasi penutupan kegiatan pelatihan *UI design* di SMKN 2 Singosari



Gambar 10. Sertifikat pelatihan *UI design* di SMKN 2 Singosari yang didapatkan siswa

Evaluasi kegiatan pelatihan

Evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui kuisioner untuk melihat ketersampaian materi pelatihan *UI design* dan kualitas pengajar selama pelatihan. Hasil kuisioner menunjukkan tingkat kepuasan siswa RPL kelas XI yang cukup tinggi. Siswa memberikan nilai rata-rata 4,2 dari skala 5 untuk aspek kepuasan dengan indikator relevansi materi, durasi pelatihan, manfaat pelatihan bagi peluang bekerja selepas lulus dan pendampingan selama pelatihan. Sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa pelatihan *UI design* yang diadakan tim pelaksana membantu memberikan pemahaman konsep dasar hingga penerapan *UI design* pada studi kasus desain aplikasi *booking hotel*. Isi modul pelatihan juga dinilai dengan rata-rata nilai 4 untuk kejelasan penyampaian. Para pengajar juga mendapatkan rata-rata nilai 5 karena kemampuan pengajar dalam menjelaskan isi modul dengan sederhana, juga kesabaran pengajar dalam membimbing siswa dalam mempraktekkan desain studi kasus.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan *UI design* yang dilakukan tim dosen dan mahasiswa Teknik Informatika S1 dan Teknik Industri S1 di SMK Negeri 2 Singosari di bulan Juli tahun 2024 telah berjalan dengan lancar dan sukses sesuai dengan yang direncanakan. Pelatihan telah memberikan dampak positif dan peningkatan ilmu dan keahlian di bidang *UI design*. Para siswa RPL kelas XI menunjukkan ketertarikan dan antusias yang tinggi selama 3 hari mengikuti pelatihan. Siswa tidak hanya memahami materi konsep dasar *UI design* namun juga mampu mempraktekkannya menggunakan *platform FIGMA*. Kolaborasi dan interaksi antara dosen, mahasiswa sebagai tim pengajar dengan para guru dan siswa di SMKN 2 Singosari telah mendukung pengembangan keahlian siswa yang belum ada di kurikulum SMKN 2

Singosari, hal ini juga mendukung pertumbuhan pembelajaran di SMKN 2 Singosari sesuai dengan motto SMKN 2 Singosari yaitu INORASI (Inovasi Raih Prestasi). Saran di masa mendatang agar kegiatan serupa dapat terselenggara lagi bagi siswa program keahlian TKJ dan DKV. Sehingga pengalaman belajar dengan berkolaborasi dengan pihak kampus ITN Malang tidak hanya dirasakan oleh siswa program keahlian RPL saja. Selain itu juga perlu memberikan pelatihan keahlian lain selain *UI design* untuk siswa TKJ, RPL maupun DKV di SMKN 2 Singosari untuk memperluas wawasan dan keahlian di bidang teknologi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) ITN Malang atas dukungan birokrasi dan fasilitas yang diberikan selama penulis melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *UI design* menggunakan *FIGMA* di SMK Negeri 2 Singosari.

DAFTAR REFERENSI

- Asnal, H., Junadhi, M., Jamaris, M., Mardainis, M., & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX design dan prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS STMIK Amik Riau*, 3(1), 18–25.
- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Interaction Design Foundation. (2023). *What is UI design?* <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum SMK 2022 – Direktorat SMK*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kemenkominfo. (2023). *Digital Talent Scholarship*. <https://digitalent.kominfo.go.id>
- LinkedIn. (2022). *Jobs on the rise: 2022*. <https://www.linkedin.com/jobs/blog/linkedin-jobs-on-the-rise-2022>
- Lutfina, R. M., & Izzah, N. A. (2023). Pengenalan dan pelatihan user interface web design pada siswa SMK Nusaputera 1 Semarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika dan Komputer*, 4(3), 145–152.
- Romadhoni, V. D. N., Tahir, M., Pratama, D. W., Rifai, A. B., Andini, F. F., Rohmah, A., & Hamidillah, A. A. (2024). Pelatihan desain UI/UX untuk siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan menggunakan Figma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JAPAMAS)*, 3(2), 163–172.

- Sembiring, B. O., Dewi, A. R., Hasdiana, & Lubis, I. (2019). Peningkatan pengetahuan UI/UX design dalam peluang karir siswa SMK Negeri 1 Kutalimbaru pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Prioritas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Oktober, 33–37.
- Supriyadi, S., Yulawati, D., Andriyadi, A., & Bachry, B. (2023). Pelatihan pengembangan UI/UX desain pada produk digital di SMA/SMK Bandar Lampung. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(8), 5969–5973.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design* (3rd ed.). O'Reilly Media.
- Yulina, R., & Tim Dosen. (2024). Pelatihan pengembangan kompetensi siswa dalam merancang UI/UX menggunakan Figma pada SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jurnal Abdimas Informatika*, 5(1), 45–52.