

PELATIHAN DESAIN UI/UX MUNGGUNAKAM FIGMA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG

Didiek Prasetya¹, Heri Iswandi²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri

e-mail: didiek_dkv@uigm.ac.id¹, wandy_dkv@uigm.ac.id²

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) melalui uji blok menggunakan perangkat lunak Figma. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya inovasi dan kreativitas dalam pembuatan produk digital berkualitas tinggi adalah tujuan tambahan dari pelatihan ini. Diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu sekolah dalam meningkatkan kemampuan siswa dan menghasilkan lulusan yang lebih siap untuk bekerja. SMK Muhammadiyah 1 Palembang memiliki tanggung jawab strategis untuk mempersiapkan siswa untuk bekerja di berbagai bidang, seperti teknologi informasi. Pelatihan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan dunia bisnis yang semakin meningkat untuk karyawan yang memiliki keahlian teknologi digital, khususnya dalam desain UI/UX selanjutnya meningkatkan kesadaran akan pentingnya inovasi dan kreativitas dalam pembuatan produk digital berkualitas tinggi adalah tujuan tambahan dari pelatihan ini. Diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu sekolah dalam meningkatkan kemampuan siswa dan menghasilkan lulusan yang lebih siap untuk bekerja. Materi disampaikan secara teoritis, dan peserta dapat melakukan praktik secara mandiri. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep UI/UX dasar dan menggunakannya untuk membuat prototipe desain dengan Figma. Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa memiliki keterampilan yang lebih baik dan memiliki kemampuan untuk bersaing di era digitalisasi.

Kata kunci: Desain UI/UX, Figma, Uji Blok, Keterampilan digital

Abstract

The aim of this community service activity is to enhance the skills of students at SMK Muhammadiyah 1 Palembang in user interface (UI) and user experience (UX) design through block testing using Figma software. Another objective of this training is to raise awareness of the importance of innovation and creativity in producing high-quality digital products. This initiative is expected to assist the school in developing students' skills and preparing graduates who are better equipped for the workforce. SMK Muhammadiyah 1 Palembang holds a strategic responsibility to prepare its students for careers in various fields, particularly in information technology. This training was designed to address the growing demand in the business world for employees with digital technology expertise, especially in UI/UX design. Additionally, the program emphasizes the significance of innovation and creativity in creating superior digital products. The training combines theoretical presentations with opportunities for participants to practice independently. The results of this activity indicate that students are capable of understanding fundamental UI/UX concepts and applying them to create design prototypes using Figma. Through this training, students are expected to acquire stronger skills and enhance their competitiveness in the digital era.

Keywords: UI/UX Design, Figma, Test Blocks, Digital skills

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, kebutuhan akan pekerja yang memiliki keterampilan di bidang teknologi, khususnya desain UI/UX (User Interface/User Experience). Desain UI/UX sangat penting untuk mengembangkan aplikasi dan situs web yang ramah pengguna dan menarik. Keahlian ini adalah keterampilan teknis yang diminati oleh industri dan membuka banyak peluang karir bagi generasi muda. Namun, siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang masih kurang dalam desain UI/UX. Hal ini disebabkan oleh sejumlah alasan, termasuk kurangnya akses terhadap perangkat lunak desain kontemporer, kurangnya pelatihan yang menyeluruh, dan kurangnya pemahaman guru dan siswa tentang pentingnya desain UI/UX untuk dunia kerja. Meskipun demikian, sebagai lembaga pendidikan vokasi, sekolah menengah kejuruan (SMK) memiliki tanggung jawab strategis untuk mempersiapkan siswa untuk bekerja di berbagai bidang, seperti teknologi informasi.

Sebagai salah satu perangkat lunak desain UI/UX berbasis cloud, Figma memiliki banyak keunggulan, termasuk antarmuka yang mudah digunakan, fitur kolaborasi real-time, dan akses internet yang fleksibel (Ramadhani Mukhlis et al., 2023). Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip desain UI/UX melalui penguasaan Figma, yang juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan industri kreatif di masa depan. FiGMA memiliki antarmuka yang mudah dipahami, sehingga pemula dapat dengan cepat menggunakannya. Toolbar, panel properti, dan kanvas kerja dirancang untuk membuat navigasi dan manipulasi desain lebih mudah. Figma memungkinkan banyak pengguna bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, yang membuatnya ideal untuk tim yang tersebar di berbagai tempat. Dengan fitur ini, anggota tim dapat memberikan umpan balik atau melakukan revisi secara langsung, meningkatkan komunikasi dan efisiensi kerja. Selain itu, riwayat perubahan memudahkan manajemen proyek bersama. Sebagai perangkat berbasis cloud, Figma dapat diakses hanya dengan koneksi internet dari berbagai perangkat tanpa perlu menginstal perangkat lunak tambahan. Dengan data disimpan di cloud, pengguna tidak perlu khawatir kehilangan kemajuan pekerjaan meskipun perangkatnya bermasalah. Figma bekerja dengan berbagai sistem operasi, termasuk Windows dan MacOS, dan bahkan dapat diakses di perangkat dengan spesifikasi rendah melalui browser web. Karena keunggulan ini, Figma adalah alat yang ideal untuk pelatihan di sekolah menengah kejuruan (SMK) atau institusi pendidikan lainnya, di mana ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak sering menjadi masalah. Dengan fleksibilitasnya, siswa dan pendidik dapat belajar dan bekerja di mana saja mereka mau.

Uji Blok Pelatihan Desain UI/UX dengan Figma adalah sebuah evaluasi atau tes praktis yang dilakukan pada akhir pelatihan untuk menilai pemahaman, keterampilan, dan kemampuan peserta dalam mendesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menggunakan aplikasi Figma (Bramantio et al., 2024). Karakteristik Uji Blok meliputi peserta diminta menyelesaikan tugas atau proyek desain tertentu, seperti membuat prototipe aplikasi, mendesain halaman website, atau menyusun alur UX yang sesuai dengan studi kasus yang diberikan, tugas yang diberikan mencerminkan tantangan nyata yang dihadapi dalam industri desain UI/UX, sehingga melatih peserta untuk menerapkan ilmu mereka secara praktis, evaluasi melibatkan aspek-aspek seperti kreativitas desain, kesesuaian dengan prinsip UI/UX, efisiensi penggunaan fitur Figma, dan kemampuan menyelesaikan proyek dalam waktu yang ditentukan, uji blok memastikan peserta mampu memahami prinsip desain UI/UX (misalnya hierarki visual, keterbacaan, dan konsistensi), menggunakan Figma untuk mendesain dan membuat prototipe, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah desain berdasarkan kebutuhan pengguna (Satria et al., 2023).

Salah satu fenomena yang terjadi selama pelatihan Desain UI/UX menggunakan Figma di SMK Muhammadiyah 1 Palembang adalah siswa yang tertarik pada teknologi dan desain digital biasanya sangat antusias. FiGMA yang berbasis cloud memerlukan koneksi internet yang stabil, yang mungkin sulit di beberapa area atau ruang kelas. Bagi siswa yang belum terbiasa bekerja dalam tim digital, fitur kolaborasi real-time Figma dapat menjadi tantangan. Fenomena ini menunjukkan kesempatan, hambatan, dan konsekuensi yang mungkin terjadi selama dan setelah pelatihan (Adila & Nadhifah, 2023; Chasanah et al., 2024; Prahartiwi et al., 2023; Putra et al., 2023).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan desain UI/UX dapat meningkatkan kreativitas siswa dan mempersiapkan mereka untuk pasar kerja teknologi informasi. Berikut adalah penelitian tentang penelitian atau kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan pelatihan. Studi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak yang intuitif seperti Figma sangat penting untuk mendukung pembelajaran desain. Dalam pendidikan menengah atas, pengabdian lain berkomitmen untuk mengajarkan dasar-dasar desain UI/UX (Heryanti et al., 2024). Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip desain (Harsel et al., 2024). Keterampilan komunikasi dan kerja tim siswa dibangun dengan baik berkat fitur kolaborasi real-time Figma, yang merupakan modal penting dalam dunia kerja berbasis teknologi (Zulvi et al., n.d.). Kajian ini dapat membantu merancang pelatihan di SMK Muhammadiyah 1 Palembang dengan lebih baik untuk mencapai hasil yang optimal.

Diharapkan siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang akan meningkatkan keterampilan teknis mereka, memahami prinsip-prinsip desain yang baik, dan membuat portofolio digital yang kompetitif melalui pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk meningkatkan keterampilan mereka melalui umpan balik konstruktif berdasarkan hasil uji blok. Tujuan lain dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya inovasi dan kreativitas dalam pembuatan produk digital berkualitas tinggi. Pelatihan ini diharapkan dapat

menjawab tantangan sekolah dalam meningkatkan kompetensi siswa dan menghasilkan lulusan yang lebih siap untuk bekerja (Aruna & Armi, 2023; Figma et al., 2022; Hairah et al., 2024).

METODE

Untuk mencapai tujuan pelatihan, metode pelaksanaan dirancang secara sistematis melalui langkah-langkah berikut:

1. Persiapan Kegiatan
 - a. Identifikasi kebutuhan peserta dan sekolah. Kegiatan ini mencakup melakukan survei atau wawancara dengan siswa dan guru untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mereka tentang desain UI/UX dan pengalaman mereka dengan perangkat lunak desain. Selanjutnya, menentukan jumlah peserta pelatihan, termasuk siswa dan guru, yang akan mengikuti kegiatan, dan bekerja sama dengan kepala sekolah dan staf untuk memastikan dukungan penuh terhadap pelatihan, termasuk jadwal, tempat, dan sumber daya yang diperlukan.
 - b. Membuat materi pelatihan dan modul. Mengembangkan materi pelatihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta, seperti pengenalan dasar UI/UX, petunjuk penggunaan Figma, studi kasus desain sederhana, dan latihan praktik pembuatan antarmuka. Modul pelatihan juga mendukung pembuatan materi pelatihan. Modul pelatihan dibuat dalam format digital (PDF) yang mudah diakses oleh peserta dan dilengkapi dengan slide untuk mendukung penyampaian materi.
 - c. Penyediaan infrastruktur dan peralatan mencakup perangkat yang dibutuhkan oleh peserta, seperti memastikan bahwa semua peserta memiliki komputer atau laptop, dan menyediakan perangkat cadangan bagi siswa yang tidak memiliki laptop. Untuk mendukung penggunaan Figma yang berbasis cloud, juga memastikan koneksi internet yang stabil. Sebelum pelatihan dimulai, kami akan membantu peserta membuat akun Figma secara gratis.
2. Sosialisasi dan pendaftaran peserta: Kegiatan sosialisasi dan pendaftaran peserta melibatkan mensosialisasikan pentingnya pelatihan kepada siswa dan guru, dan kemudian membuka pendaftaran peserta dengan jumlah terbatas untuk memastikan pelatihan berjalan dengan baik.
3. Pelatihan diberikan dalam beberapa sesi yang disesuaikan dalam durasi dan mencakup pengenalan Desain UI/UX. Pelatihan ini membahas konsep dasar tentang UI/UX, seperti perbedaan antara User Experience dan User Interface, bagaimana UI/UX penting untuk pengembangan produk digital, dan contoh desain UI/UX yang baik dan buruk. Memulai pengenalan Figma dengan mempelajari antarmukanya, yang terdiri dari kanvas kerja, toolbar, dan panel properti. Berikutnya, topik yang terkait dengan pengenalan Figma, seperti cara membuat akun dan mengaksesnya, serta penjelasan fitur utama Figma, seperti penambahan elemen desain, pengaturan warna, dan tipografi. Selanjutnya, setelah pengenalan tentang Desain UI/UX dan Figma, Praktik Dasar Desain dilakukan. Praktik ini mencakup membuat desain antarmuka sederhana, seperti halaman login atau dashboard aplikasi, menggunakan komponen dan auto-layout di Figma, dan membuat prototipe fitur interaktif. Setelah praktik dasar ini selesai, para peserta berbicara dan membandingkan hasil desain mereka satu sama lain.
4. Evaluasi dan Refleksi: menggunakan sesi diskusi untuk menilai seberapa baik peserta memahami materi dan memberikan tugas akhir untuk membuat desain antarmuka lengkap untuk portofolio.
5. Untuk melanjutkan, siswa harus diberikan akses ke materi pelatihan dan panduan Figma agar mereka dapat belajar secara mandiri. Selain itu, mereka harus membentuk komunitas desain di SMK Muhammadiyah 1 Palembang untuk mendorong siswa untuk terus meningkatkan keterampilan UI/UX.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meskipun beberapa peserta memiliki dasar desain grafis, sebagian besar dari mereka tidak memiliki pengalaman dalam desain UI/UX atau penggunaan Figma. Rancangan yang dibuat untuk pelaksanaan Ujian Blok dalam Pelatihan Desain UI/UX menggunakan Figma di SMK Muhammadiyah 1 Palembang adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Blok Pelatihan Desain UI/UX dengan Figma di SMK Muhammadiyah 1 Palembang

Tujuan Ujian Blok	Bentuk dan Format Ujian	Tahapan Pelaksanaan	Penilaian dan Umpam Balik
1. Untuk mengevaluas	Deskripsi Tugas Ujian: 1. Peserta diminta untuk	1.Pemberian Instruksi Ujian: Setelah	1. Penilaian Hasil: Rubrik yang telah

<p>i pemahaman dan kemampuan peserta dalam desain UI/UX</p> <p>2. Evaluasi kemampuan peserta dalam membuat desain antarmuka digital kreatif dan berfungsi dengan menggunakan Figma</p> <p>3. Beri kesempatan kepada peserta untuk membuat portofolio</p>	<p>membuat prototipe desain antarmuka untuk aplikasi atau situs web yang berkaitan dengan tema tertentu. Tema yang diminta termasuk aplikasi pendidikan, sistem reservasi, atau toko online.</p> <p>2. Protokol ini harus mencakup setidaknya tiga halaman: halaman beranda (juga dikenal sebagai halaman utama), halaman login (juga dikenal sebagai halaman registrasi), dan halaman konten atau dashboard.</p> <p>Kriteria Penilaian meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas: Penggunaan elemen desain baru (warna, ikon, dan tata letak) 2. Kesesuaian dengan Prinsip UI/UX: Kemudahan navigasi, konsistensi desain, dan tampilan yang menarik 3. Pemanfaatan Fitur Figma: Penggunaan komponen, pembuatan secara mandiri, dan prototipe interaktif 4. Fungsionalitas Desain: Sejauh mana desain memenuhi kebutuhan tema untuk pengguna 	<p>fasilitator menjelaskan tujuan ujian, standar penilaian, dan prosedur pengerjaan tugas, peserta diberi waktu untuk memahami tema dan membuat gambaran awal desain..</p> <p>2. Pengerjaan Ujian: Peserta bekerja secara individual untuk memastikan evaluasi kemampuan masing-masing. Fasilitator dan tim pendukung hadir untuk membantu mengatasi kendala teknis, tetapi tidak memberikan petunjuk terkait desain.</p> <p>3. Presentasi Hasil: Peserta bekerja secara individual untuk memastikan evaluasi kemampuan masing-masing. Fasilitator dan tim pendukung hadir untuk membantu mengatasi kendala teknis, tetapi tidak memberikan petunjuk terkait desain.</p>	<p>disiapkan untuk penilaian didasarkan pada kriteria di atas, dan skor diberikan secara objektif berdasarkan kreativitas, fungsionalitas, dan keakuratan teknis.</p> <p>2. Umpang Balik Langsung: Setelah presentasi, instruktur memberikan umpan balik langsung kepada peserta yang mencakup kekuatan desain dan area yang perlu diperbaiki. Instruktur juga memberikan saran untuk pengembangan desain tambahan.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Selanjutnya, tabel di bawah ini berisi umpan balik peserta, hasil desain peserta, dan pencapaian materi.

Tabel 2. Pencapaian Materi, Hasil Desain Peserta, dan Umpang Balik Peserta

Pencapaian Materi	Hasil Desain Peserta	Umpang Balik Peserta
1. Peserta memahami konsep dasar <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX), termasuk peran pentingnya dalam pengembangan aplikasi	1. Setiap kelompok peserta menghasilkan prototipe desain antarmuka sederhana, yang dinilai berdasarkan kreativitas,	1. Peserta mengungkapkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat untuk menambah

<p>2. Semua peserta berhasil membuat akun Figma dan memahami antarmuka serta fitur dasar seperti frame, elemen desain, dan pengaturan tipografi</p> <p>3. Peserta berhasil membuat desain sederhana, seperti halaman login aplikasi atau halaman utama situs web</p> <p>4. Peserta mampu bekerja dalam tim menggunakan fitur kolaborasi real-time di Figma, dengan hasil berupa prototipe desain interaktif</p>	<p>fungsiionalitas, dan estetika</p> <p>2. Salah satu kelompok menciptakan desain dashboard aplikasi sekolah yang memenuhi kriteria desain UI/UX yang baik</p>	<p>wawasan dan keterampilan di bidang teknologi dan desain</p> <p>2. Sebagian besar peserta merasa antusias untuk terus mengembangkan keterampilan mereka di Figma</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

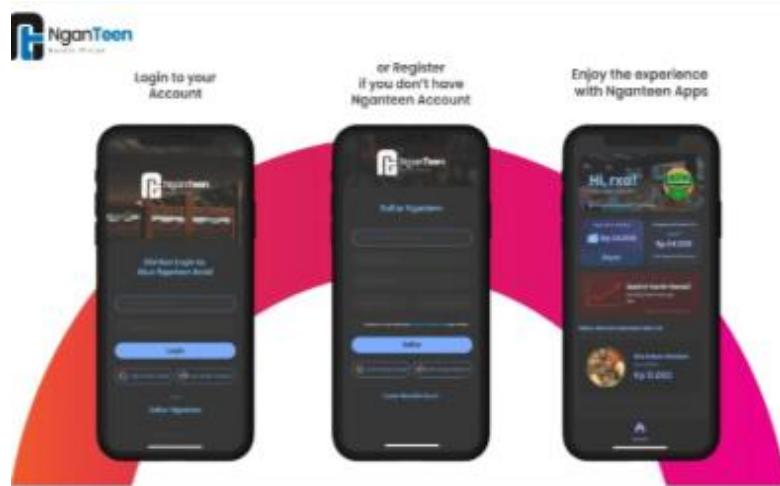
Tujuan utama pelatihan tercapai: memberikan pemahaman dasar tentang desain UI/UX, mengajarkan peserta menggunakan Figma untuk membuat desain antarmuka digital, dan meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kreatif. Ada juga kendala jaringan selama pelatihan, terutama ketika banyak peserta mengakses Figma secara bersamaan, dan beberapa peserta yang belum terbiasa dengan desain digital membutuhkan bantuan.

Solusi untuk masalah yang dihadapi selama kegiatan pengabdian adalah panitia memberikan perangkat hotspot untuk mengatasi masalah koneksi internet, dan fasilitator memberikan perhatian khusus kepada peserta yang mengalami masalah dengan materi atau perangkat lunak.

Bagi peserta, pelatihan ini memberi mereka keterampilan baru yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif dan teknologi, dan beberapa peserta menunjukkan minat untuk belajar lebih banyak tentang desain UI/UX. Bagi sekolah, pelatihan ini meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Muhammadiyah 1 Palembang, terutama dalam hal desain digital, dan karya siswa dapat digunakan sebagai contoh untuk mengembangkan proyek sekolah atau kompetisi.



Gambar 1. Dokumentasi pelatihan Desain UI/UX menggunakan Figma melalui Uji Blok di SMK Muhammadiyah 1 Palembang



Gambar 1. Dokumentasi Hasil Karya Desain UI/UX menggunakan Figma melalui Uji Blok di SMK Muhammadiyah 1 Palembang

SIMPULAN

Uji blok yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Palembang selama pelatihan Desain UI/UX menggunakan Figma menunjukkan seberapa baik peserta belajar selama kursus. Menurut hasil ujian blok, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar peserta menguasai konsep dasar desain UI/UX, seperti tata letak, tipografi, dan pemilihan warna. Mereka yang berpartisipasi dapat menggunakan fitur utama Figma, seperti pembuatan frame, auto-layout, dan prototipe interaktif.
2. Peserta membuat berbagai desain antarmuka dengan tingkat kreativitas yang beragam, menunjukkan pemahaman mereka terhadap kebutuhan pengguna sesuai tema yang diberikan. Beberapa desain menonjolkan elemen visual yang inovatif dan estetis, sementara yang lain berfokus pada fungsionalitas.
3. Ujian blok ini berhasil mengukur kemampuan setiap peserta secara objektif dan memberikan kesempatan untuk mengevaluasi bagaimana pengetahuan yang dipelajari selama pelatihan diterapkan. Pertunjukan hasil desain memungkinkan peserta mendapatkan umpan balik langsung, yang membantu mereka meningkatkan keterampilan mereka di masa depan.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan ujian blok dalam pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma, berikut adalah beberapa rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pelatihan di masa depan:

1. Mengembangkan rubrik penilaian yang lebih terperinci, termasuk indikator terkait UX, aksesibilitas, dan keefektifan desain selain hanya aspek visual.
2. Menyediakan sumber referensi tambahan, seperti video, buku, atau artikel yang membahas dasar desain UI/UX dan penggunaan Figma secara menyeluruh.
3. Meningkatkan durasi pelatihan untuk memberi peserta lebih banyak waktu untuk memahami konsep desain dan mempelajari penggunaan Figma secara menyeluruh. Waktu yang lebih lama dapat digunakan untuk mempelajari fitur lanjutan Figma dan menerapkan desain yang lebih kompleks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa hormat dan terima kasih, penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri dan SMK Muhammadiyah 1 Palembang atas bantuan keuangan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tujuan program dan keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh dukungan ini. Semoga di masa depan, kerja sama ini dapat terus berkembang untuk mendukung kemajuan pendidikan dan pemberdayaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, A., & Nadhifah, I. N. (2023). Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Dalam Pembuatan Prototype Aplikasi Bagi Karang Taruna Dan Taman Bacaan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 4201–4206.
- Aruna, J., & Armi, M. (2023). *Jurnal Aruna Mengabdi (Armi)*. 1(1), 25–30.

- Bramantio, D., Alwafi, A. S., Ramadhan, A. N., & Satrio, A. B. (2024). *Pelatihan Dasar Desain UI / UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Desain Web Dan Aplikasi Mobile*. 2(4), 382–386.
- Chasanah, N. I., Meliala, R. J., Bintang, S., & Kuntari, W. (2024). *Pembuatan Bisnis Ekstrakurikuler Desain UI / UX Berbasis Figma dengan Penerapan Business Model Canvas*. 3(4), 114–129.
- Figma, M., Anggota, K., & Aoklah, U. K. M. (2022). ISSN : 2745-8725 ISSN : 2745-8725. 3, 1–7.
- Hairah, U., Nursukamto, M. H., & Ulhaqi, A. D. (2024). *Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI / UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma*. 3(4), 59–65.
- Harsel, A., Hadiya, R., Widyatmoko, K., & Mulyahartantya, N. (2024). *Eksplorasi Desain UI / UX Digital Siswa Menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang*. 3(2), 46–57.
- Heryanti, A. P., Ahmad, M. A., Hidayati, N. A., Safitri, R., Pradani, W., Haryadi, D., & Supriyanto, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Figma untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2466>
- Prahartiwi, L. I., Dari, W., Pujiastuti, E., & Yuningsih, Y. (2023). Pelatihan Design Ui/Ux Dalam Membangun Website Pada Rw.013 Cipinang Melayu Jakarta Timur. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 5(2), 57–63. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v5i2.4235>
- Putra, I. G. N. A. W., Churniawan, A. D., & Sutanto, T. (2023). Pelatihan Desain Pada Siswa Smk Ipiems Surabaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain UI/UX Aplikasi Mobile. *Transformasi : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 86–95. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/transformasi/index>
- Ramadhani Mukhlis, I., Azi Laga, S., Suprianto, G., Hermansyah, D., Anang Karyawan, M., Suprianto, H., & Hayam Wuruk Perbanas Jl Wonorejo Utara, U. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, III(1), 80–87. https://www.researchgate.net/profile/Iqbal-Mukhlis/publication/367165740_Pelatihan_UIUX_Menggunakan_Figma_Untuk_Meningkatkan_Kompetensi_Di_Bidang_Desain_Guru_MGMP_RPL_SMK_Provinsi_Jawa_Timur/links/63c4aeb2d9fb5967c2de0963/Pelatihan-UI-UX-Menggunakan-Figma
- Satria, R. G., Lelitasari, A., Ilyasa, R., Effendi, N., Akbar, R., Qadssa, M., & Harahap, A. S. (2023). *TRIAL CLASS UI / UX MAKE DESIGN WITH FIGMA SISWA SMK*. 2(1), 6–11.
- Zulvi, M. S., Qudsi, D. H., & Najwa, N. F. (n.d.). *Workshop UI / UX untuk Peningkatan Keterampilan Web Desain Siswa / i SMKN 7 Pekanbaru Menggunakan FIGMA*. 21–28.