

Pengenalan Teknik Dasar Desain UI/UX Aplikasi Mobile bagi Siswa SMK Masmur Pekanbaru

Istianah Muslim^{1*}, Anggy Trisnadoli², Nina Fadilah Najwa³

¹Politeknik Caltex Riau, Program Studi Sistem Informasi, email: istianah@pcr.ac.id

²Politeknik Caltex Riau, Program Studi Sistem Informasi, email: anggy@pcr.ac.id

³Politeknik Caltex Riau, Program Studi Sistem Informasi, email: nina@pcr.ac.id

* istianah@pcr.ac.id

Abstrak

Desain antar muka bagi sebuah aplikasi memiliki peranan yang sangat penting terhadap keberlangsungan dan kebergunaan aplikasi tersebut. Pemenuhan aspek UI/UX pada sebuah aplikasi adalah hal mendasar bagi rancangan desain antar muka. Dalam pemenuhannya, salah satu metode yang mendukung adalah implementasi konsep Design Thinking dan implementasi desain menggunakan tools Figma. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan terhadap 30 siswa terpilih di SMK Masmur bertujuan untuk penguatan pengetahuan dan keterampilan siswa SMK Masmur, khususnya mengenai desain antar muka. Kegiatan ini berfokus pada pengenalan desain antar muka dengan menggunakan konsep Design Thinking dan pemanfaatan tools Figma pada perancangan aplikasi, khususnya aplikasi mobile. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk workshop dengan mengintegrasikan teori dasar dan praktik langsung perancangan tampilan yang didampingi oleh mahasiswa sebagai instruktur, sehingga peserta memiliki kemampuan yang komprehensif dan dapat diimplementasikan secara langsung pada berbagai aplikasi yang dirancang. Metode pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan dengan pendekatan partisipatif edukatif, dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan praktik langsung terkait materi yang disampaikan. Kepuasan siswa terhadap materi yang disampaikan, kemudahan mengikuti pembelajaran dan kualitas program mencapai rata-rata 4,59 dari skala 5. Hal ini menunjukkan bahwa program yang dilaksanakan memberikan dampak terhadap peningkatan pengetahuan siswa terhadap desain UI/UX dan kemampuan desain tampilan aplikasi.

Kata kunci: *Desain Antar Muka, Design Thinking, Figma, SMK Multi Mekanik Masmur*

Abstract

The interface design of an application plays a crucial role in its sustainability and usability. Meeting UI/UX requirements is fundamental to interface design. One method that supports this is the implementation of Design Thinking concepts and the use of Figma design tools. The PkM program, conducted for 30 selected students at SMK Masmur, aims to strengthen their knowledge and skills, particularly regarding interface design. The program focuses on introducing interface design using Design Thinking concepts and utilizing Figma tools in application design, particularly mobile applications. This activity is carried out in the form of a workshop by integrating basic theory and direct practice of display design accompanied by students as instructors, so that participants have comprehensive skills and can be implemented directly in various designed applications. The PkM activity implementation method was carried out using an educational participatory approach, by actively involving students in the learning process and direct practice related to the material presented. Student satisfaction with the material presented, ease of following the learning and the quality of the program reached an average of 4.59 on a scale of 5. This indicates that the program

implemented has an impact on increasing students' knowledge of UI/UX design and application display design skills.

Keywords: *Design Thinking, Figma, Interface Design, SMK Multi Mekanik Masmur*

Article History:

Submitted : 08-09-2025

Accepted : 17-11-2025

Published : 31-12-2025

1. Pendahuluan

Desain antar muka merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah aplikasi. Antar muka aplikasi menjadi jembatan penghubung antara sistem dengan pengguna [1]. Desain antar muka yang baik merupakan katalisator penentu keberhasilan aplikasi. Semakin mudah sebuah aplikasi digunakan pengguna, menunjukkan desain antar muka semakin baik. Selain itu, faktor desain, pemilihan warna dan jenis font, pengaturan tata letak menjadi indikator penentu baiknya desain antar muka [2]. Desain antarmuka yang baik memastikan pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi. Ini meningkatkan kepuasan pengguna dan memperkuat loyalitas mereka terhadap aplikasi, produk atau merek [3]. Desain antarmuka yang intuitif dan menarik membantu dalam mempertahankan pengguna [4]. Desain antarmuka yang menarik dan mudah digunakan cenderung meningkatkan keterlibatan pengguna. Desain antarmuka yang efektif dapat meningkatkan konversi dan kinerja bisnis secara keseluruhan. Sedangkan desain antarmuka yang buruk dapat menyebabkan frustrasi bagi pengguna, sehingga pengguna bisa saja tidak lagi memilih atau menggunakan aplikasi tersebut [5], [6]. Desain antarmuka menjadi jendela utama penghubung antara pengguna dengan aplikasi, sehingga perlu terbangun komunikasi yang baik agar pengguna dapat berinteraksi dengan mudah pada aplikasi tersebut.

Salah satu aplikasi yang sangat dibutuhkan saat ini adalah aplikasi mobile yang banyak digunakan dalam bisnis dan kebutuhan sehari-hari. Permintaan aplikasi mobile semakin meningkat seiring berkembangnya bisnis dan kebutuhan pengguna. Desain antar muka menjadi pilar penting di dalam aplikasi mobile. Ketidaksesuaian desain antar muka bagi pengguna akan menyebabkan aplikasi mobile yang dirancang tidak digunakan oleh pengguna dan aplikasi tersebut akan menjadi sampah teknologi [6].

Mengatasi hal tersebut, dibutuhkan kemampuan pengembang aplikasi mobile yang memiliki wawasan, pengetahuan dan keterampilan desain UI/UX yang memadai sehingga aplikasi mobile yang dihasilkan dapat bermanfaat dan memenuhi ekspektasi pengguna. Salah satu tools yang dapat membantu dalam desain antar muka pengguna ini adalah Figma [7], [8], [9], [10], [11]. Figma merupakan aplikasi berbasis website yang membantu desainer dalam mengembangkan dan membuat desain [11]. Figma mampu memberikan hasil berupa prototype sehingga calon pengguna dapat melakukan evaluasi terhadap fungsi sistem yang akan dikembangkan.

Siswa SMK Multi Mekanik Masmur merupakan salah satu pengembang yang berpotensi untuk dapat menghasilkan desain UI/UX yang baik pada aplikasi mobile. Program Studi yang memiliki kompetensi tersebut adalah Prodi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Kaprodi RPL, Bapak Muhamad Zia Fadila, S.T., secara pengetahuan dan keterampilan, siswa pada prodi ini telah memiliki kemampuan dalam pengembangan aplikasi, hal ini sesuai dengan bidang kejuruan yang sedang ditempuh. Aplikasi figma juga sudah pernah digunakan pada perancangan sebuah website. Namun, implementasi pada rancangan aplikasi mobile belum pernah dilakukan. Selain itu, pengetahuan mengenai konsep dasar desain antar muka yang memenuhi aspek UI/UX belum pernah didapatkan sebelumnya dan berfokus hanya pada teknologi pengembangan aplikasi. Hal ini berdampak terhadap hasil rancangan aplikasi yang dihasilkan, di mana aplikasi tersebut belum dapat dimanfaatkan sepenuhnya oleh pengguna karena pengguna belum puas pada rancangan aplikasi yang dihasilkan dan pemahaman terhadap tampilan yang dihasilkan cukup rendah.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan pembelajaran teknik desain dasar dengan menggunakan figma pada rancangan aplikasi mobile [12]. Pembelajaran tentang teknik desain dasar ini dapat diimplementasikan secara langsung pada studi kasus aplikasi nyata. Hal Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami relevansi dan aplikasi praktis dari apa yang dipelajari [13].

Oleh karena itu, mengatasi hal tersebut, dibutuhkan workshop Pengenalan Teknik Desain Dasar dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile pada siswa SMK Masmur Pekanbaru, khususnya pada siswa prodi RPL. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan pengetahuan tentang konsep dasar desain UI/UX, implementasi desain thinking dan melakukan implementasi perancangan tampilan dengan menggunakan figma. Dengan kegiatan ini, diharapkan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan desain antar muka yang memenuhi aspek UI/UX yang baik dan sesuai kebutuhan pengguna dengan pemanfaatan figma. Berbeda dengan pelaksanaan PkM sebelumnya, fokus pada program ini adalah penggunaan metode Design Thinking, sedangkan untuk yang sebelumnya menggunakan metode prototyping [8]

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif edukatif, dengan melibatkan peserta dalam proses pembelajaran dan praktik langsung terkait materi yang disampaikan. Dalam pelatihan ini, juga dilakukan latihan penggunaan Figma yang menjadi luaran kegiatan dalam bentuk design hasil rancangan siswa SMK Masmur. Pelaksanaan Workshop dilakukan dalam bentuk tatap muka langsung yang dilaksanakan di Laboratorium SMK Masmur Pekanbaru. Secara keseluruhan, tahapan kegiatan yang dilaksanakan terbagi atas 3 bagian, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan kegiatan dan (3) tahap evaluasi, yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM

Rincian tahapan metode:

a. Persiapan

1) Diskusi dan analisis kebutuhan mitra

Pada tahapan ini, dilakukan wawancara kepada mitra mengenai masalah yang dihadapi di lapangan. Mitra yang diwawancarai adalah guru mata pelajaran dan kepala program kejuruan.

Dalam hal ini, juga dilakukan analisis terhadap materi pembelajaran dan bahan ajar yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan mata pelajaran terkait.

- 2) Penandatangan kesediaan Mitra, yakni SMK Masmur Pekanbaru
Pada tahapan ini, dilakukan penandatanganan surat kesediaan mitra dan tempat pelaksanaan kegiatan, yang disepakati dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK Masmur Pekanbaru.
 - 3) Pembagian tugas Pelaksana PkM
Setiap pelaksana mendapatkan tugas yang sudah jelas, baik sebagai pelaksana maupun instruktur
 - 4) Penyusunan Modul Ajar
Penyusunan modul ajar dilakukan dengan menggunakan kaidah penyusunan modul ajar yang berisikan teori dasar dan langkah-langkah penggunaan figma. Penyusunan modul ajar, penyiapan kegiatan dan penyampaian materi merupakan kolaborasi 3 Dosen dan dibantu oleh 5 orang mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Politeknik Caltex Riau
 - 5) Sosialisasi Kegiatan
Mitra membantu untuk melakukan sosialisasi kepada lingkungan sekolah dan siswa yang akan mengikuti kegiatan. Flyer dan video promosi disiapkan oleh pelaksana PkM.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Pelaksanaan workshop dilaksanakan secara tatap muka yang dilaksanakan dalam bentuk 2 kegiatan, yakni (1) penyampaian materi dasar dan (2) praktik terkait penggunaan aplikasi Figma. Pelaksanaan dilakukan dengan peserta berjumlah 30 orang siswa dan 2 orang guru pendamping.
 - 2) Pengumpulan tugas siswa
Peserta diberikan tugas yang dikumpulkan melalui google form yang telah disiapkan. Tugas yang diberikan adalah hasil rancangan tampilan aplikasi Gojek atau sejenisnya yang dihasilkan oleh para siswa dengan menggunakan aplikasi Figma.
 - 3) Penandatangan MoA
Pada tahapan ini dilakukan penandatanganan MoA sebagai bukti pelaksanaan kegiatan
 - 4) Dokumentasi kegiatan
Dokumentasi kegiatan dilakukan dalam bentuk foto dan video pelaksanaan kegiatan.
- c. Evaluasi dan Pelaporan
- Pada tahapan ini dilakukan evaluasi dalam bentuk kuesioner kepada peserta yang mengikuti kegiatan. Tujuan evaluasi dilakukan adalah untuk dapat mengetahui tingkat kepuasan, pemahaman teori dan praktik dari materi yang diberikan selama kegiatan. Tingkat keberhasilan kegiatan ini dinyatakan jika rata-rata hasil kuesioner mencapai skala 4 dari 5 skala. Pada akhir kegiatan disusun laporan yang menjadi pertanggungjawaban kegiatan, dan pelaksanaannya dipublikasikan dalam bentuk berita di website PCR.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK Masmur dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang siswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Pemilihan lokasi pelaksanaan kegiatan mempertimbangkan akses transportasi peserta dan ketersediaan fasilitas yang mendukung. Kegiatan dilaksanakan mulai 07.30 – 12.00 WIB. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada Siswa SMK Masmur, khususnya siswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, terkait pendalaman materi Design dengan implementasi teknik Design Thinking menggunakan aplikasi Figma. Agenda kegiatan selama pelaksanaan PkM ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Agenda Kegiatan PkM

Waktu	Rincian Kegiatan
07.30 – 08.00	Presensi dan persiapan ruangan
08.00 – 08.30	Pembukaan
08.30 – 08.45	Survei Awal Peserta
08.45 – 09.30	Penjelasan Teori Dasar UI/UX dan Desain Thinking
09.30 – 10.00	Tanya Jawab

10.00 – 11.15	Praktik Desain Tampilan Antarmuka Menggunakan Figma
11.15 – 11.40	Refleksi Kegiatan dan evaluasi kegiatan
11.40 – 11.50	Penandatanganan MoA dan Penutupan
11.50 – 12.00	Dokumentasi

Pembukaan pelatihan dilakukan dengan *ice breaking* oleh moderator yang memandu kegiatan. Siswa diminta untuk mengikuti arahan moderator sehingga suasana kelas menjadi hidup. Antusias peserta di awal kegiatan menjadi momen baik dalam pelaksanaan kegiatan ini. Selanjutnya sambutan oleh Ketua Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dan Ketua Pelaksana Kegiatan, ditutup dengan doa yang diwakili oleh salah satu peserta. Setelah pembukaan dilakukan survei awal peserta dengan menggunakan quizziz dan dilanjutkan dengan penyampaian materi, praktik, diskusi tanya jawab, evaluasi kegiatan, penandatanganan MoA dan penutupan. Gambaran kegiatan pembukaan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pembukaan PkM

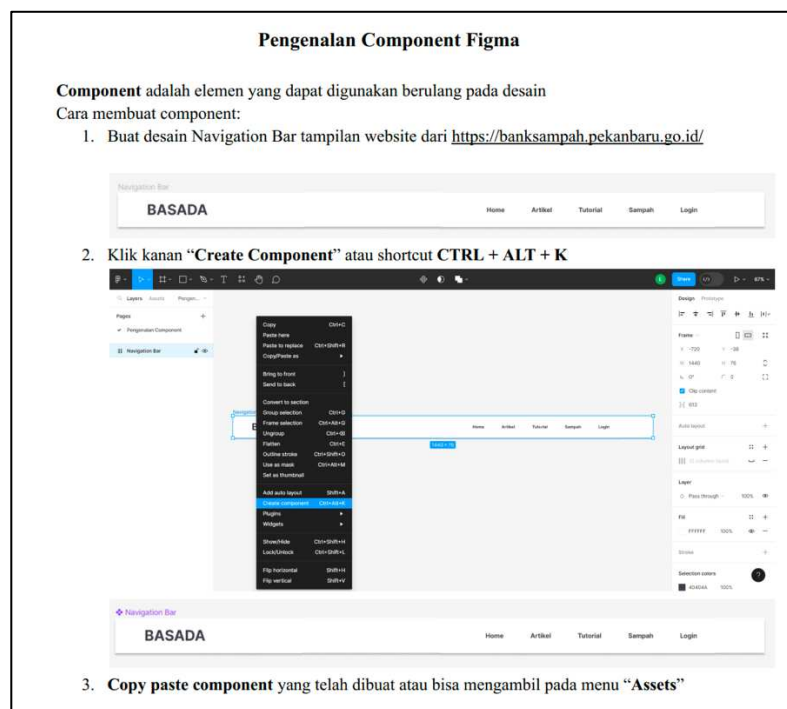
Kegiatan dilaksanakan dengan metode partisipatif edukatif yang mengintegrasikan teori dan praktik dengan melibatkan peserta secara aktif dalam kegiatan secara keseluruhan [13]. Materi yang disampaikan terkait konsep dasar UI/UX, bagaimana UI/UX yang baik, konsep design thinking, dan tahapan design thinking, dan tools yang digunakan di dalam desain UI/UX. Pada awal materi disampaikan, semua peserta diberikan pertanyaan pembuka terkait sejauh mana siswa telah mengetahui tentang Design Thinking dan aplikasi Figma. Hal ini bertujuan untuk dapat menentukan kedalaman materi yang disampaikan. Hasil yang diperoleh pada survei awal tersebut diketahui bahwa baru 30% siswa dari 30 orang yang memahami tentang tahapan Design Thinking dan penggunaan aplikasi Figma. Artinya sebanyak 20 orang belum paham tentang UI/UX, konsep Design Thinking dan aplikasi figma. Hal ini tentunya mempengaruhi teknis dan pola penyampaian materi kepada siswa agar keseluruhan peserta dapat memahami materi dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, materi disampaikan dengan detail dari semua tahapan Design Thinking dan langkah per langkah dalam merancang tampilan aplikasi dengan menggunakan Figma. Selama sesi kegiatan, peserta melakukan diskusi aktif untuk menanyakan hal-hal teknis yang dibutuhkan dan pendalaman materi. Di akhir sesi teori, diberikan kuis berhadiah untuk peserta yang bisa menjawab pertanyaan teori dasar dengan tepat. Pertanyaan diberikan dengan pemanfaatan aplikasi Quizziz dan uji langsung secara lisan. Hasil yang diperoleh, secara umum siswa telah memahami materi dengan baik, terbukti dari

antusias siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Gambar 3 menunjukkan bagaimana siswa menyimak pemaparan materi yang disampaikan.



Gambar 3. Siswa Mendengarkan Materi yang Disampaikan

Setelah sesi penyampaian materi, berikutnya adalah sesi praktik. Dalam hal ini, pemateri mendemokan tahapan penggunaan aplikasi Figma kepada siswa. Sebelumnya siswa telah dibekali modul ajar yang menjelaskan tahapan langkah dalam penggunaan aplikasi Figma. Gambaran modul dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Modul Ajar Penjelasan Tahapan Penggunaan Aplikasi Figma

Berdasarkan modul yang ada dan penjelasan oleh instruktur, siswa melakukan implementasi perancangan desain tampilan antar muka pada perangkat komputer masing-masing. Jika ada hal yang kurang dipahami, mahasiswa yang mendampingi berkeliling ke setiap meja untuk memastikan siswa dapat memahami semua materi dengan baik. Gambar 5 menunjukkan keterlibatan mahasiswa di dalam program pelatihan yang dilaksanakan.



Gambar 5. Pendampingan Mahasiswa terhadap Pengerjaan Tugas oleh Siswa

Di akhir sesi praktik, siswa diberikan tantangan untuk menyelesaikan tugas untuk membuat tampilan aplikasi. Hal ini dilakukan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap tahapan perancangan dengan menggunakan aplikasi Figma. Tugas dikumpulkan melalui link Google Form yang diberikan. Diberikan waktu selama 1 minggu untuk pengumpulan tugas tersebut. Hasil yang terbaik diberikan Reward berupa sertifikat kepada siswa yang meraih penghargaan tersebut. Gambar 6 menunjukkan siswa yang sedang mempraktikkan tahapan penggunaan aplikasi Figma dan mengerjakan tugas yang diberikan.



Gambar 6. Siswa Mengerjakan Tugas Latihan

Setelah kedua sesi dilaksanakan, dilakukan evaluasi dengan menggunakan Google Form terhadap pelaksanaan kegiatan. Pertanyaan diberikan untuk mengukur tingkat kepuasan, pemahaman, dan kualitas kegiatan. Adapun hasil yang diperoleh dari evaluasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan PkM

Pertanyaan	Nilai rata-rata
Bagaimana kualitas materi workshop UI/UX yang disampaikan	4,12
Bagaimana kejelasan penyampaian materi workshop UI/UX oleh instruktur	4,18
Bagaimana tingkat kemudahan mengikuti pembelajaran pada hari ini?	4,59
Bagaimana pembimbing workshop membantu kelancaran kegiatan	4,47
Apakah waktu pelatihan yang diberikan cukup dan efisien	3,88

Adapun komentar dan saran yang diberikan siswa terhadap pelaksanaan kegiatan tersebut:

1. Perlu penambahan waktu sehingga lebih banyak kesempatan untuk belajar lebih dalam
2. Materi yang disampaikan sangat sesuai dengan kebutuhan
3. Pemateri memiliki kompetensi yang memadai untuk menyampaikan materi yang disampaikan sehingga materinya sangat mudah dipahami
4. Kakak pembimbing sangat baik dalam mendampingi kami saat praktik
5. Mudah-mudahan dapat kesempatan lagi untuk belajar lebih banyak tentang materi ini.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, diperoleh hasil bahwa materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami dan kualitas pelaksana PkM sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian siswa mencapai 4,59 dari skala 5. Kekurangan yang perlu ditingkatkan pada masa yang akan datang adalah terkait waktu pelaksanaan yang dinilai masih di bawah nilai 4 yang menunjukkan bahwa peserta membutuhkan lebih banyak waktu untuk dapat mempelajari hal tersebut.

Setelah materi disampaikan, dilakukan penandatanganan MoA sesuai dengan materi kegiatan tersebut dan penyerahan sertifikat kepada SMK Masmur Pekanbaru sesuai dengan yang ditunjukkan pada Gambar 7. Pada akhir sesi, dilakukan foto bersama dengan seluruh siswa, guru pendamping dan pelaksana PkM sesuai yang ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 7. Penandatanganan MoA dan Penyerahan Sertifikat



Gambar 8. Dokumentasi Bersama Seluruh Siswa, Pelaksana PkM dan Guru Pendamping

4. Kesimpulan

Teknik desain dasar terhadap desain UI/UX dengan pendekatan Design Thinking merupakan hal yang sangat penting dikuasai oleh perancang aplikasi. Hal ini disebabkan karena tampilan antar muka menjadi sarana komunikasi antara sistem dengan pengguna. Semakin baik kualitas desain antar muka akan semakin tinggi penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem. Siswa SMK Masmur khusus siswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak merupakan siswa yang dibekali pengetahuan terkait perancangan sistem. Perancangan antar muka belum menjadi fokus utama. Sehingga pelatihan ini

menjadi sangat penting yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam perancangan sistem. Modul ajar yang disajikan telah memiliki komposisi materi yang lengkap. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami pembelajaran perancangan sistem di kemudian hari. Penambahan waktu dan pelatihan yang lebih intensif menjadi saran perbaikan yang perlu ditingkatkan pada masa yang akan datang. Perlunya pertemuan lanjutan untuk dapat meningkatkan skill siswa perlu menjadi perhatian pada pelaksanaan pelatihan sejenis berikutnya.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih ditujukan kepada Bagian Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat PCR yang telah memberikan pendanaan dan fasilitas administrasi sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, terimakasih juga diucapkan kepada SMK Masmur Pekanbaru yang telah bersedia menjadi mitra dan memfasilitasi tempat dan komitmen siswa dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini.

Daftar Pustaka

- [1] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, “Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *TEMATIK*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, Jun. 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.
- [2] I. Effendi and D. S. Kusumo, “Perancangan Struktur Menu Website Universitas di Indonesia Menggunakan Metode Association Rules,” vol. 6, no. 1, p. 2278, 2019.
- [3] M. Faizal and A. R. Adriyanto, “Perancangan Ulang Antar Muka Website sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi Universitas Telkom,” *Serat Rupa Journal of Design*, vol. 2, no. 1, 2018, doi: 10.28932/srjd.v2i1.477.
- [4] ITS Online, “Pentingnya Website untuk Departemen dan Fakultas di ITS,” <https://www.its.ac.id/news/2019/12/28/pentingnya-website-untuk-departemen-dan-fakultas-di-its/>.
- [5] T. M. R. Tambunan, H. M. Az-zahra, and N. H. Wardani, “Perbaikan Usability dan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Fakultas Teknik Universitas Brawijaya menggunakan Metode Human Centered Design (HCD),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 10, 2019.
- [6] M. Yusuf and Y. Astuti, “Analisis dan Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Pijar Career Center Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 2, 2020.
- [7] A. Wardhanie and K. Lebduaningrum, “Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo,” *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 3, 2023, doi: 10.35912/yumary.v3i3.1536.
- [8] H. Asnal, Junadhi, M. Jamaris, Mardainis, and Y. Irawan, “Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru,” *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.33372/j-pemas.v3i1.800.
- [9] M. Suparman *et al.*, “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0,” *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, 2023.
- [10] D. F. Surianto *et al.*, “PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi,” *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.61255/vokatekjp.v1i2.88.

- [11] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, “Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Sigma,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [12] M. S. Zulvi, D. H. Qudsi, and N. F. Najwa, “Workshop UI/UX Menggunakan Figma untuk Siswa/i SMKN 7 Pekanbaru,” *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan - Pengabdian Masyarakat)*, vol. 1, no. 4, pp. 21–28, Dec. 2023, doi: 10.35143/jiter-pm.v1i4.6208.
- [13] F. Alimbel and I. Chatisa, “Pelatihan Bisnis Digital Marketing Bagi Siswa SMAN 1 Tualang,” *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan - Pengabdian Masyarakat)*, vol. 3, no. 3, pp. 1–9, Dec. 2025.