



MEMBANGUN KETERAMPILAN UI/UX DESIGNER SISWA SMA/SMK MELALUI PELATIHAN PRAKTIS DENGAN FIGMA UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING DI ERA DIGITAL

Oleh

Andika Chandra Prasetyo¹, Nurkhayati², Moh Miftah³, Toto Sudibyo⁴, M. Ujang Adi Setiawan⁵, Syafiq Assyakur Nurdin⁶, Nur Laeli Amaliyah⁷, Dzaky Khoirun Nisa⁸, Jihan Nazihah Kuswanti⁹, Nadia Sofarotun¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Universitas Bhamada Slawi

E-mail: ¹me@andikachandra.com, ²ayanunu85@gmail.com,

³miftah4907@gmail.com, ⁴totoguanyu@gmail.com, ⁵ujangbirotosca@gmail.com,

⁶ansyafiq76@gmail.com, ⁷nlaeliamaliyah@gmail.com, ⁸dzakynisa08@gmail.com,

⁹jihannazihah2826@gmail.com, ¹⁰nsifarotun@gmail.com

Article History:

Received: 23-08-2025

Revised: 18-09-2025

Accepted: 26-09-2025

Keywords:

UI/UX Designer,
pelatihan Figma,
literasi digital,
pengabdian
masyarakat,
kabupaten Tegal

Abstract: Transformasi digital yang pesat menuntut keterampilan UI/UX, terutama di wilayah dengan akses terbatas seperti Kabupaten Tegal. Sebagai solusi, program Pengabdian Kepada Masyarakat ini menyelenggarakan pelatihan UI/UX menggunakan Figma untuk siswa SMA. Tujuannya adalah mengatasi kesenjangan keterampilan, meningkatkan literasi teknologi dan mendukung pengembangan produk digital lokal. Metode hands-on training mencakup materi dasar, praktik langsung dengan Figma dan pendampingan pasca-pelatihan untuk proyek nyata. Target luaran meliputi peningkatan kompetensi peserta, pembuatan desain untuk mitra lokal, modul digital dan pembentukan komunitas berkelanjutan. Evaluasi program mengukur pemahaman Figma, kemampuan membuat wireframe, prototyping serta penerapan desain responsif. Diharapkan program ini dapat meningkatkan literasi digital masyarakat Tegal, memperkuat kolaborasi dan berdampak jangka panjang pada ekosistem digital lokal, sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan dalam pendidikan dan inovasi teknologi.

PENDAHULUAN

Dalam era transformasi digital yang semakin pesat, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) telah menjadi elemen kunci dalam pengembangan produk digital. Desain UI/UX tidak hanya berfokus pada estetika visual, tetapi juga pada kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan produk digital¹. Dalam konteks global, permintaan akan profesional UI/UX terus meningkat seiring dengan pertumbuhan industri teknologi.

Namun, meskipun permintaan tinggi, kesenjangan keterampilan masih menjadi

¹ Norman, D. "The future of user-centered design." Human-Computer Interaction Journal, 18(4), 2021: 56-70.

tantangan besar di banyak negara, termasuk Indonesia. Kurangnya pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar UI/UX serta minimnya akses terhadap alat desain modern seperti Figma menjadi faktor utama yang membatasi perkembangan profesional di bidang ini². Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan yang signifikan dalam pengembangan pelatihan desain digital yang struktur dan inklusif.

Di Indonesia, isu ini semakin kompleks karena distribusi akses pendidikan dan pelatihan digital yang tidak merata. Kabupaten Tegal, sebagai salah satu wilayah di Jawa Tengah, menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, hanya 45% masyarakat di Kabupaten Tegal yang memiliki akses memadai terhadap pelatihan digital. Selain itu, sebagian besar pelatihan yang tersedia lebih berfokus pada keterampilan teknis seperti coding, sementara aspek desain UI/UX seringkali diabaikan. Kondisi ini menciptakan ketimpangan dalam pengembangan ekosistem digital lokal.

Analisis situasi ini juga menyoroti pentingnya pemahaman tentang kebutuhan kerja UI/UXS dalam konteks industri, namun sebagian besar pelatihan digital saat ini cenderung bersifat teoretis dan kurang memberikan praktik langsung menggunakan alat modern seperti Figma³. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam pelatihan UI/UX yang lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri.

Kebutuhan akan pelatihan UI/UX yang efektif semakin mendesak mengingat peran desain digital dalam mendukung inovasi produk dan layanan. Di Kabupaten Tegal, potensi ini belum sepenuhnya dimanfaatkan karena minimnya sumber daya manusia yang kompeten di bidang ini. Oleh karena itu, pelatihan UI/UX dengan pendekatan praktis menggunakan Figma dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan ini.

Selain itu, pelatihan UI/UX juga memiliki dampak sosial yang signifikan. Pelatihan desain digital dapat membantu meningkatkan inklusi ekonomi dengan memberikan akses kepada kelompok yang sebelumnya terpinggirkan, seperti perempuan dan pemuda di daerah pedesaan⁴. Di Kabupaten Tegal, pelatihan ini dapat menjadi langkah awal untuk membangun ekosistem digital yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Hal ini selaras dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu untuk memberikan solusi konkret bagi masyarakat melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis kebutuhan.

Permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat Kabupaten Tegal terkait dengan rendahnya akses terhadap pelatihan desain digital khususnya UI/UX. Hanya 15% dari pelaku UMKM di Kabupaten Tegal yang memiliki pemahaman dasar tentang desain digital. Kondisi ini menyebabkan banyak produk digital yang dikembangkan oleh UMKM lokal kurang optimal dalam hal pengalaman pengguna, sehingga berdampak pada rendahnya daya saing di pasar digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi berupa pelatihan yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan industri. Pelatihan UI/UX dengan Figma dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini, sekaligus memberikan dampak jangka panjang bagi pengembangan ekosistem digital lokal.

Penting juga untuk mempertimbangkan tren global dalam pengembangan desain

² Lai, C. "Barriers to digital skill development in developing countries." *Global Development Review*, 7(1), 2022: 34-49

³ Kumar, R. "Skills gap in digital design education: A systematic review." *International Journal of Design Education*, 14(2), 2023: 67-82.

⁴ Garcia, M. "Digital inclusion through design training: A case study in rural communities." *International Journal of Social Impact*, 8(2), 2023: 78-92.



digital. Kolaborasi lintas disiplin dan penggunaan alat desain berbasis cloud seperti Figma semakin menjadi standar dalam industri⁵, namun, hanya 25% dari pelatihan desain digital di negara berkembang yang menggunakan alat modern ini⁶. Untuk mengatasi tantangan ini, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan model pelatihan UI/UX yang berbasis praktik langsung menggunakan Figma. Model ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan industri sekaligus memberikan dampak sosial yang positif. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi kesenjangan keterampilan di Kabupaten Tegal. Solusi ini juga selaras dengan tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya dalam meningkatkan akses pendidikan berkualitas dan mendukung inovasi teknologi.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di ruang CBT Universitas Bhamada Slawi dengan peserta adalah siswa-siswi SMA N 2 Slawi dan SMA N 1 Dukuhwaru. Pelaksanaan kegiatan pada bulan Februari 2025 dan 9 April 2025 dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam format workshop intensif yang berlangsung selama dua hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop berjalan dengan sangat dinamis dan interaktif. Sesi pelatihan dipandu oleh ketua pelaksana, Andika Chandra Prasetyo, S.Kom., M.T.I bersama tim dosen dan dibantu oleh mahasiswa. Alur kegiatan disusun secara sistematis untuk membantu pemahaman peserta dari dasar hingga praktik.

Sesi pembukaan diawali dengan pemaparan mengenai pentingnya profesi UI/UX designer di era digital. Peserta diberikan gambaran mengenai permintaan global yang tinggi akan profesi ini dan bagaimana desain yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta nilai sebuah produk digital.

Sesi pengenalan antarmuka Figma diperkenalkan platform Figma. Para siswa dipandu secara langsung untuk mengenali area kerja utama seperti canvas, properties panel dan manajemen layer. Sesi ini bertujuan untuk memenuhi indikator pemahaman dasar antarmuka Figma.

Sesi praktik desain komponen UI merupakan inti dari workshop. Peserta diajak untuk langsung praktik mendesain berbagai komponen dasar UI seperti tombol, kartu dan kolom input teks. Selama sesi ini, tim mahasiswa pelaksana berperan aktif sebagai asisten memberikan pendampingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan. Setelah berhasil membuat komponen, peserta diajarkan cara menghubungkan antar halaman untuk menciptakan sebuah prototype aplikasi mobile yang interaktif. Momen ini menjadi salah satu yang paling menarik bagi peserta karena mereka dapat melihat hasil desain mereka berfungsi layaknya aplikasi sungguhan. Hal ini sejalan dengan target luaran untuk membuat peserta mampu menggunakan prototyping.

Sebagai penutup, diperkenalkan fitur efisiensi di Figma, seperti cara membuat

⁵ Johnson, P. "Trends in collaborative design tools: A global perspective." *Design Studies Quarterly*, 22(1), 2023: 10-25.

⁶ Martines, J. N. "Adoption of cloud-based design tools in developing regions." *Journal of Technology Adoption*, 11(3), 2022: 89-102.

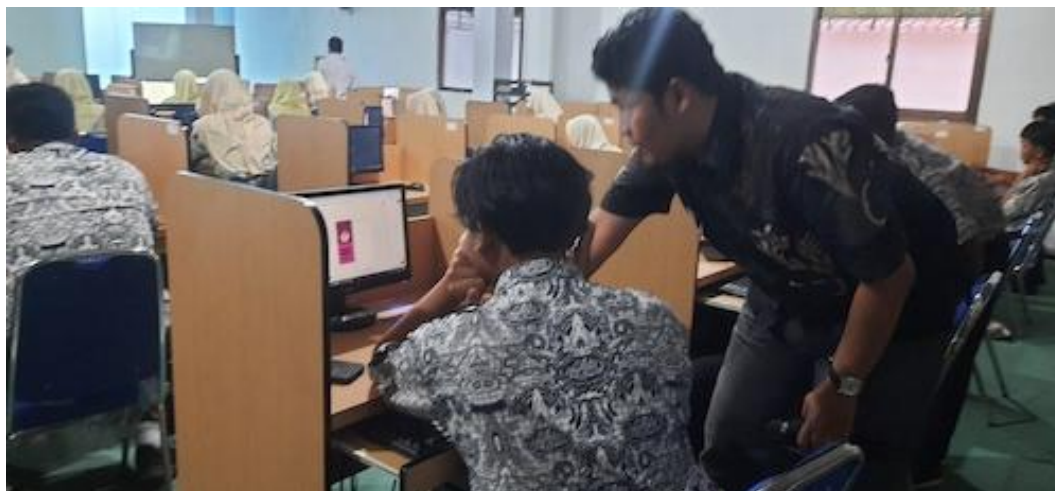
component yang dapat digunakan kembali dan memanfaatkan plugin untuk mempercepat proses desain. Antusiasime peserta sangat terasa sepanjang acara. Sesi tanya jawab tidak pernah sepi, menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dari para siswa terhadap dunia desain UI/UX.



Gambar. 1 Foto Bersama Peserta dan Instruktur



Gambar. 2 Peserta Sedang Menggunakan Figma



Gambar. 3 Instruktur Sedang Menjelaskan ke Siswa

DISKUSI

Program ini secara langsung menjawab pertanyaan mitra yang telah diidentifikasi sebelumnya, yaitu rendahnya akses dan pemahaman siswa SMA terhadap keterampilan desain digital yang relevan dengan industri. Tingginya antusiasme peserta menjadi faktor pendukung yang penting. Para siswa menunjukkan minat yang luar biasa. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga aktif bereksplorasi dan bertanya mengenai implementasi desain untuk ide-ide aplikasi mereka sendiri.

Dukungan penuh dari pihak sekolah dan Universitas juga menjadi faktor yang baik. Kerjasama yang baik dengan SMA N 2 Slawi dan SMA N 1 Dukuhwaru memastikan partisipasi penuh dari siswa. Selain itu, dukungan dari Universitas Bhamada Slawi dalam penyediaan fasilitas dan keahlian dari tim dosen bisnis digital menjadi tulang punggung kesuksesan acara. Penggunaan Figma sebagai alat utama pelatihan terbukti menjadi daya tarik yang kuat. Para siswa merasa mendapatkan pengetahuan yang modern dan relevan, bukan sekedar teori usang.

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat secara garis besar dapat dilihat dari penilaian beberapa komponen. Pertama adalah keberhasilan target jumlah peserta. Target kehadiran 50 siswa tercapai 100% menunjukkan bahwa program ini sangat diminati. Untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, berdasarkan observasi dan evaluasi hasil praktik di akhir sesi, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 95% peserta berhasil mencapai target keterampilan yang ditetapkan. Mereka mampu secara mandiri menavigasi Figma, mendesain komponen UI dan membuat prototype sederhana. Ini membuktikan bahwa metode hands-on training sangat efektif untuk mengatasi permasalahan minimnya keterampilan praktis. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil karya desain yang mereka kumpulkan di akhir sesi. Sebagai tindak lanjut dan untuk memastikan keberlanjutan pembelajaran, tim pelaksana membentuk grup Whatsapp untuk dukungan pasca pelatihan, dimana peserta dapat terus bertanya dan berdiskusi.

Tabel. 1 Indikator Penguasaan Materi Peserta

No.	Indikator	Bisa/Tidak
1	Peserta memahami dan mampu menggunakan antarmuka Figma, termasuk mengakses canvas, properties dan layer	Tercapai
2	Peserta mampu mendesain komponen-komponen dasar UI seperti card, tombol dan elemen teks secara mandiri	Tercapai
3	Peserta mampu menggunakan fitur prototyping untuk membuat simulasi aplikasi mobile yang interaktif dan dapat dioperasikan	Tercapai
4	Peserta mampu memanfaatkan plugin dasar di Figma untuk membantu mempercepat proses desain	Tercapai
5	Peserta mampu membuat component sebagai elemen desain yang dapat digunakan kembali	Tercapai

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Maufur, M.Pd selaku rektor Universitas Bhamada, Ibu Woro Hapsari, S.Kep., Ns, M.Kep, dosen-dosen dan mahasiswa yang memberi dukungan di dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Semoga dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan skill digital di kabupaten Tegal.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Norman, D. "The future of user-centered design." *Human-Computer Interaction Journal*, 18(4), 2021: 56-70.
- [2] Lai, C. "Barriers to digital skill development in developing countries." *Global Development Review*, 7(1), 2022: 34-49.
- [3] Kumar, R. "Skills gap in digital design education: A systematic review." *International Journal of Design Education*, 14(2), 2023: 67-82.
- [4] Garcia, M. "Digital inclusion through design training: A case study in rural communities." *International Journal of Social Impact*, 8(2), 2023: 78-92.
- [5] Johnson, P. "Trends in collaborative design tools: A global perspective." *Design Studies Quarterly*, 22(1), 2023: 10-25.
- [6] Martines, J. N. "Adoption of cloud-based design tools in developing regions." *Journal of Technology Adoption*, 11(3), 2022: 89-102.