



PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DIGITAL KREATIF SISWA MELALUI WORKSHOP UI/UX DAN PROTOTYPING DENGAN FIGMA DI SMA ATHIRAH KAJAOLALIDO

Developing Students' Creative Digital Skills Through Ui/Ux And Prototyping Workshop With Figma At Athirah Kajaolalido High School

**Rezty Amalia Aras¹, Furqan Zakiyabarsi², Aulia Rahmawati³, Hany
Alexandra⁴, Muhammad Fachrul Salam⁵**

***^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi dan Bisnis Kalla**

***Email: reztyamalia@kallabs.ac.id**

Abstract

Strengthening creative digital literacy at the high school level is necessary so that students can design digital solutions relevant to user needs and possess basic UI/UX skills to build their portfolios and prepare for study and careers. This activity addressed these needs through a Figma workshop facilitated at Athirah Kajaolalido High School. The workshop used focus group discussions (FGDs) to map needs and design learning scenarios, followed by a two-day workshop. The first day consisted of design thinking and project design sessions. The second day focused on mentoring prototype creation in Figma. The activity resulted in 28 groups of 3–5 students each, producing ideas and prototypes on various themes (education, school services, productivity, the environment, and mental health). Pitching was assessed using eight indicators: problem analysis to solution, user flow, usability, visual aesthetics, design consistency, creativity, pitch structure, and engagement and delivery. The questionnaire results showed an average score of 4.46 for satisfaction with the material, usefulness of the material in helping solve problems, and ease of use of Figma, using a scale of 1–5. The Figma workshop effectively improved students' basic understanding of the digital solution design process and their ability to produce prototypes and present ideas. A follow-up program with longer practice sessions and material reinforcement is recommended to optimize prototype quality and pitching skills.

Keywords: Design thinking; Creative Digital; Figma; SMA Athirah Kajaolalido; UI/UX

Abstrak

Penguatan literasi digital kreatif di tingkat SMA diperlukan agar siswa mampu merancang solusi digital yang relevan dengan kebutuhan pengguna serta memiliki keterampilan dasar UI/UX sebagai bekal portofolio dan kesiapan studi/karier. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui fasilitasi workshop Figma di SMA Athirah Kajaolalido. Kegiatan menggunakan FGD untuk pemetaan kebutuhan dan perancangan skenario pembelajaran, dilanjutkan workshop dua hari. Hari pertama terdiri atas sesi design thinking dan sesi desain project. Hari kedua difokuskan pada pendampingan pembuatan prototipe di Figma. Kegiatan menghasilkan 28 kelompok yang terdiri dari 3–5 siswa/kelompok dengan luaran ide dan prototipe bertema beragam (edukasi, layanan sekolah, produktivitas, lingkungan, hingga kesehatan mental). Penilaian pitching menggunakan delapan indikator: analisis masalah hingga solusi, user flow, usability, estetika visual, konsistensi desain, kreativitas, struktur pitching, serta engagement dan delivery. Hasil kuesioner menunjukkan skor rata-rata 4,46 pada kepuasan materi, kebermanfaatan materi dalam membantu menyelesaikan masalah, dan kemudahan penggunaan Figma dengan menggunakan skala 1–5. Workshop Figma efektif

meningkatkan pemahaman dasar proses perancangan solusi digital dan kemampuan siswa menghasilkan prototipe serta mempresentasikan ide. Program lanjutan disarankan dengan durasi praktik lebih panjang dan penguatan materi agar kualitas prototipe dan keterampilan pitching semakin optimal.

Kata Kunci: (*Design thinking; Digital Kreatif; Figma; SMA Athirah Kajaoolalido; UI/UX*)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong kebutuhan kompetensi baru pada peserta didik, bukan hanya sebagai pengguna aplikasi, tetapi juga sebagai *creator* yang mampu merancang solusi digital secara kreatif dan relevan. Pada era digitalisasi, kemampuan merancang tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi keterampilan yang semakin penting karena berkaitan langsung dengan kualitas komunikasi visual, efektivitas produk digital, dan daya saing individu di ekosistem digital. Kegiatan pelatihan dan workshop UI/UX berbasis praktik dipandang sebagai salah satu terobosan untuk meningkatkan keterampilan peserta, sekaligus menyiapkan mereka agar lebih siap menghadapi tuntutan kompetensi digital yang terus berkembang (1,2).

Selain itu, tren industri kreatif digital dan pertumbuhan produk berbasis aplikasi membuat peran perancang UI/UX makin strategis. Dalam konteks pendidikan, penguatan kompetensi digital kreatif perlu dihadirkan melalui pendekatan yang menekankan praktik dan pengembangan *skill* secara langsung, sejalan dengan temuan bahwa peningkatan porsi praktik dan penguatan aspek digital menjadi solusi untuk meningkatkan kesiapan peserta didik pada dunia kerja dan ekosistem inovasi digital (1).

Salah satu perangkat yang banyak digunakan untuk mendukung proses desain UI/UX adalah Figma (2–4). Figma dijelaskan sebagai editor grafis vektor dan alat pembuatan prototipe berbasis web, dengan dukungan aplikasi desktop serta kemampuan melihat prototipe secara *real-time* melalui Figma Mirror di perangkat seluler. Kemampuan kolaborasi dan ekosistem pendukung seperti *plugins* dan *GUI kits* menjadikan Figma relevan digunakan dalam pelatihan yang menargetkan keluaran berupa rancangan antarmuka yang rapi, terstruktur, dan mudah dipresentasikan sebagai prototipe.

Di sisi metodologis, pelatihan UI/UX yang efektif umumnya dirancang dengan pendekatan interaktif dan berorientasi praktik. Workshop UX yang baik tidak berhenti pada pengenalan konsep, tetapi mengajarkan prinsip UX serta bagaimana membangun prototipe desain web maupun mobile yang berorientasi pada pengguna (*user-oriented*). Penguatan fondasi berpikir desain menjadi penting karena membantu peserta memahami alur pemecahan masalah secara kreatif sebelum masuk ke tahap merancang solusi visual (5).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dilaksanakan fasilitasi berupa pelatihan/ workshop di SMA Athirah Kajaoolalido. Kegiatan dirancang dalam dua hari: hari pertama berfokus pada dua sesi materi pertama mengenai *design thinking* sebagai kerangka memahami masalah dan merumuskan solusi, serta materi kedua mengenai pengantar desain proyek sebagai jembatan menuju implementasi; sedangkan hari kedua difokuskan pada pembuatan proyek/prototipe secara praktik. Pola ini mengikuti praktik baik pelatihan UI/UX yang mengombinasikan ceramah, diskusi-tanya jawab, dan praktik langsung, yang terbukti mendorong antusiasme peserta serta memunculkan motivasi untuk memperdalam UI/UX pascapelatihan.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan workshop/pelatihan interaktif yang menekankan kombinasi pemaparan materi, diskusi, dan praktik langsung, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menghasilkan luaran berupa rancangan/prototipe. Pola ini selaras dengan praktik pelatihan UI/UX berbasis Figma yang umum dilakukan melalui metode pelatihan interaktif serta didukung modul/pendampingan untuk memudahkan peserta mengikuti langkah-langkah praktikum. Kegiatan dirancang dalam dua hari: hari pertama berfokus pada penguatan konsep dan perencanaan project, sedangkan hari kedua berfokus pada pendampingan pembuatan project secara intensif hingga presentasi hasil.

Secara alur, kegiatan mengadopsi tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, di mana tahap pelaksanaan berisi sesi pelatihan sesuai tema, disertai diskusi/tanya jawab untuk menangkap kebutuhan peserta dan peluang keberlanjutan program. Tahap persiapan juga mengikuti praktik pengabdian yang diawali dengan pengenalan kondisi mitra, komunikasi awal, dan identifikasi potensi kendala (misalnya kesiapan labor/perangkat).

a. FGD

Tahap awal dilakukan melalui FGD bersama pihak sekolah. FGD ini bertujuan memetakan kebutuhan pembelajaran digital kreatif, kesiapan perangkat, serta menentukan tema dan batasan luaran project yang realistis. Pelaksanaan FGD juga berfungsi membangun komunikasi awal dan menyepakati teknis pelaksanaan (jadwal, lokasi, pembagian kelompok).

Dalam FGD, fasilitator menggali informasi mengenai: pengalaman siswa menggunakan aplikasi desain, pemahaman awal tentang UI/UX, minat topik project, serta tantangan yang mungkin muncul saat praktik (misalnya keterbatasan laptop, akun, atau koneksi). Hasil FGD kemudian digunakan untuk menyusun rancangan sesi, menyiapkan bahan ajar, dan menyesuaikan tingkat kesulitan praktik. Tahap ini sejalan dengan prinsip persiapan program pelatihan yang mencakup koordinasi, penetapan peserta dan jadwal, serta briefing instruktur dan pembuatan bahan pelatihan.

b. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan workshop dilakukan secara tatap muka di SMA Athirah Kajaolalido selama dua hari. Desain kegiatan memadukan ceramah/tanya jawab untuk memperkuat pemahaman konsep dan praktik untuk memastikan peserta dapat menerapkan keterampilan secara langsung. Model pelaksanaan ini mengacu pada pola kegiatan UI/UX yang diselenggarakan dengan ceramah, sesi tanya jawab, dan praktik terstruktur.

Pada hari pertama, peserta mengikuti dua sesi utama. Sesi pertama membahas design thinking untuk membangun cara berpikir berbasis kebutuhan pengguna, sehingga siswa tidak langsung mendesain tampilan, tetapi terlebih dahulu memahami masalah, pengguna sasaran, dan tujuan solusi. Setelah itu, sesi kedua membahas desain project, yang mengarahkan siswa menyusun *project brief* sederhana (tujuan, target pengguna, fitur utama), membuat *user flow*, serta mengenal alur kerja desain di Figma (frame, komponen dasar, dan prototyping).

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada pembuatan project berbasis kelompok dengan pendampingan intensif. Peserta memulai dari penyempurnaan *brief* dan alur pengguna, dilanjutkan pembuatan *wireframe* (rancangan awal), kemudian meningkatkan menjadi rancangan UI yang lebih rapi dan menghubungkan antarmuka menjadi prototipe klik sederhana. Selama praktik, fasilitator berperan sebagai pendamping yang memberi arahan teknis dan umpan balik, sebagaimana sesi praktik pada pelatihan UI/UX yang membimbing peserta menyusun proses pembuatan user interface hingga mampu menghasilkan rancangan sesuai tantangan yang diberikan.

c. Evaluasi

Sebagai bagian dari kontrol mutu pelaksanaan, di akhir kegiatan dilakukan sesi refleksi dan pengumpulan umpan balik peserta untuk menjadi bahan evaluasi program. Pada beberapa model pengabdian UI/UX.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Digital Kreatif melalui workshop UI/UX dan prototyping menggunakan Figma di SMA Athirah Kajaolalido menghasilkan luaran utama berupa rancangan solusi digital dalam bentuk prototipe serta kemampuan siswa dalam mempresentasikan ide melalui pitching. Kegiatan diikuti oleh 28 kelompok dengan komposisi 3–5 orang per kelompok, yang menunjukkan proses belajar kolaboratif dan pembagian peran dalam tim. Hasil pelaksanaan sesi materi dan penguatan konsep dapat dilihat pada dokumentasi kegiatan Sesi 1 (Design Thinking) dan Sesi 2 (Desain Project) yang menjadi fondasi sebelum siswa menyusun prototipe.



Gambar 1. Mater Sesi 1 mengenai Design Thinking



Gambar 2. Mater Sesi 2 mengenai Design Project

Pada tahap pengembangan ide, siswa mampu mengidentifikasi masalah kontekstual di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari, lalu menerjemahkannya menjadi gagasan solusi digital. Hal ini tercermin dari variasi nama dan tema project digital kreatif yang diusulkan, antara lain: VoteKita, Cleanstep, NACELA, EDUFUN, ECOCARE, SleepVibes, AthEats, InfoEdu, Langkah, REPLAST, GoHelp, The Villa Docky, TASKMATE, INDONASI, ExamPrep, Skillbite, Athirah Smart Digital, Athirah Online Absensi, Learnhub, AirDnD, Calm Mind (Mental Health), Remindly, Makassar Lapak, Smart Canteen, RecyPoint, dan AR Study & Focus Web. Keberagaman tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terfokus pada satu kategori aplikasi, tetapi dapat merancang solusi pada bidang pendidikan, layanan sekolah, produktivitas, lingkungan, hingga kesehatan mental.

Hasil berikutnya terlihat pada kemampuan kelompok dalam menyusun alur pengguna (user flow) dan mengubah ide menjadi rangkaian layar prototipe di Figma. Pada hari praktik, setiap kelompok mengerjakan rancangan secara bertahap. Mulai dari penyusunan fitur inti, penataan informasi antarmuka, hingga penghubung antar-halaman prototipe. Proses pendampingan kelompok dan praktik penggunaan Figma terdokumentasi pada kegiatan pendampingan project yang memperlihatkan aktivitas diskusi, perbaikan desain, serta kolaborasi siswa menggunakan perangkat yang tersedia.



Gambar 3. Pendampingan Perancangan Figma

Untuk mengukur capaian kelompok saat pitching, digunakan indikator penilaian juri yang mencakup: (1) Analisis Masalah dan Solusi, (2) Alur Pengguna (User Flow), (3) Kegunaan (Usability), (4) Estetika Visual, (5) Konsistensi Desain, (6) Kreativitas dan Orisinalitas, (7) Struktur dan Kejelasan Pitching, serta (8) Daya Tarik dan Cara Penyampaian (Engagement and Delivery). Indikator ini membantu memastikan bahwa luaran yang dinilai tidak hanya aspek visual, namun juga keterkaitan antara masalah–solusi, pengalaman pengguna, dan kemampuan komunikasi ide.

Selain hasil berupa luaran prototipe dan pitching, evaluasi persepsi peserta melalui kuesioner menunjukkan hasil yang konsisten positif. Rata-rata skor menunjukkan kepuasan peserta terhadap materi sebesar 4,46, materi yang disampaikan membantu menyelesaikan masalah sebesar 4,46, serta kemudahan penggunaan Figma sebesar 4,46 dengan skala 1–5. Pada bagian harapan peserta terhadap kegiatan lanjutan, respon siswa cenderung positif seperti “sudah bagus”, “baik”, “mantap”, dan “lanjutkan”, serta terdapat masukan perbaikan berupa harapan agar penjelasan lebih mudah dipahami dan durasi kegiatan diperpanjang agar proses praktik lebih efisien. Dokumentasi kebersamaan dan partisipasi siswa selama kegiatan turut menunjukkan keterlibatan aktif peserta.



Gambar 4. Kebersamaan dan partisipasi siswa dengan fasilitator

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan dua hari. Hari pertama: *design thinking* dan desain project, hari kedua: praktik pembuatan project. efektif mendorong siswa menghasilkan luaran yang lebih “utuh” daripada sekadar tampilan satu halaman. Hal ini tampak dari kemampuan kelompok menyusun hubungan antara masalah–solusi, memetakan alur pengguna, lalu menuangkannya dalam prototipe Figma yang siap dipresentasikan. Temuan ini sejalan dengan karakter workshop UI/UX dan prototyping yang menekankan bahwa pemahaman prinsip UX perlu diterjemahkan hingga tahap prototipe.

Keberagaman project seperti EDUFUN, ExamPrep, Learnhub, InfoEdu, Cleanstep, ECO CARE, REPLAST, RecyPoint, Calm Mind, hingga Smart Canteen/AthEats mengindikasikan bahwa siswa mampu melakukan eksplorasi ide berbasis konteks. Ini menguatkan manfaat fasilitasi digital kreatif sebagai ruang aktualisasi problem solving dan inovasi, bukan sekadar pelatihan penggunaan alat. Dalam banyak kegiatan pelatihan UI/UX berbasis Figma, kemampuan peserta

meningkat ketika pelatihan menempatkan peserta pada situasi praktik yang mendorong mereka merancang solusi dan mempresentasikan hasilnya.

Dari aspek evaluasi, delapan indikator penilaian yang digunakan sudah mencakup dimensi yang cukup komprehensif: kualitas analisis, kualitas rancangan pengalaman pengguna, kualitas visual, serta kemampuan komunikasi ide. Struktur indikator semacam ini penting karena dalam praktik UI/UX, kualitas desain tidak hanya dinilai dari bagus secara visual, tetapi juga dari kemudahan digunakan, kejelasan alur, dan ketepatan solusi terhadap kebutuhan pengguna. Dengan demikian, model penilaian ini mendukung tujuan workshop prototyping yang berorientasi pengguna.

Skor kuesioner 4.46 menunjukkan bahwa peserta menilai materi relevan, aplikatif, dan Figma relatif mudah digunakan. Temuan ini selaras dengan laporan kegiatan pelatihan Figma yang menekankan bahwa metode pelatihan interaktif dan praktik langsung membantu peserta menguasai fitur dasar Figma serta meningkatkan keterampilan desain. Selain itu, komentar terbuka peserta yang meminta waktu lebih panjang memperlihatkan bahwa sesi praktik menjadi komponen paling krusial; ketika waktu praktik terbatas, siswa cenderung belum sempat menyempurnakan konsistensi komponen dan detail UI.

Berdasarkan refleksi tersebut, pengembangan program lanjutan disarankan dalam bentuk seri pertemuan tambahan yang fokus pada: (a) standarisasi komponen dan *design system* sederhana, (b) latihan prototyping lebih kompleks, serta (c) pengenalan *user testing* sederhana.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Digital Kreatif melalui workshop Figma di SMA Athirah Kajaolalido terlaksana dalam dua hari dengan skema: hari pertama pemberian materi Design Thinking dan Desain Project, serta hari kedua fokus pada praktik pembuatan project dan pitching. Kegiatan ini berhasil memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi, dibuktikan dengan terbentuknya 28 kelompok dengan masing-masing 3–5 siswa yang menghasilkan beragam ide solusi dan rancangan prototipe, seperti VoteKita, Cleanstep, EDUFUN, ECO CARE, SleepVibes, AthEats, ExamPrep, RecyPoint, hingga AR Study & Focus Web.

Evaluasi capaian dilakukan melalui penilaian juri pada aspek analisis masalah-solusi, *user flow*, usability, estetika, konsistensi desain, kreativitas, struktur pitching, dan engagement. Selain itu, kuesioner menunjukkan persepsi positif peserta dengan skor rata-rata 4,46 pada kepuasan materi, kebermanfaatan materi untuk membantu menyelesaikan masalah, serta kemudahan penggunaan Figma. Respon terbuka peserta juga menunjukkan antusiasme dan harapan agar kegiatan dilanjutkan dengan durasi yang lebih panjang serta penjelasan yang lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil tersebut, workshop ini efektif sebagai pengantar literasi UI/UX di tingkat SMA dan membangun kemampuan siswa mengubah ide menjadi prototipe. Untuk tindak lanjut, disarankan adanya program lanjutan berupa seri pertemuan yang menekankan pendalaman konsistensi komponen/desain, prototyping lanjutan, serta pengenalan uji coba pengguna sederhana agar kualitas prototipe meningkat dan lebih siap menjadi portofolio siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak Sekolah SMA Athirah Kajaolalido beserta seluruh jajaran guru dan staf yang telah mengundang Kalla Institute, dukungan fasilitas, serta koordinasi selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada siswa-siswi peserta workshop yang telah berpartisipasi aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran serta pitching project digital kreatif. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada tim dosen/fasilitator yang terlibat dalam perencanaan materi, pelaksanaan pendampingan, serta evaluasi kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asnal H, Jamaris M, Irawan Y, Makalah I, Apps M. Workshop UI / UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. J-PEMAS STMIK Amik Riau. 2022;3.
2. Dwi V, Romadhoni N, Tahir M, Pratama DW, Rifai AB, Andini FF, et al. Pelatihan Desain UI / UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma. 2024;163–72.
3. Mukhlis IR, Laga SA, Suprianto G, Hermansyah D, Karyawan MA, Suprianto H. Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur.pdf. J Kemitraan dan Pemberdaya Masy. 2023;III.
4. Pamudita R, Arifin RW, Alfian AN, Safitri N, Anwariya SD. Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STIMIK Tasikmalaya. 2021;3.
5. Sugihartono T, Sulaiman R, Sarwindah, Marini, Kayess AP Al, Ridho MF. Workshop dan Pelatihan Desain UI/UX Mobile Apps Menggunakan Figma kepada Anggota UKM Aoklah Production. 2022;3:1–7.