

PELATIHAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF SISWA SMK NEGERI 1 KENDARI

Fika Yulanda^{1)*}, Putri Aulia Nur Rahmatia Mume²⁾, Mili Nur Rahmatia³⁾, Nurna Ningsih⁴⁾, Surtin⁵⁾, & Alwas Muis⁶⁾

Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

*Corresponding author: nthlyclarysha@gmail.com

ABSTRAK

Arus digitalisasi saat ini mengharuskan para lulusan sekolah menengah kejuruan memiliki kemahiran dalam desain digital relevan dengan kriteria industri modern, khususnya pada bidang User Interface (UI) serta User Experience (UX). Menanggapi kondisi tersebut, inisiatif pengabdian masyarakat ini diorientasikan untuk mengasah daya kreatif peserta didik lewat workshop perancangan UI/UX memakai platform figma di SMK Negeri 1 Kendari. Studi ini menerapkan strategi kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test guna mengukur efektivitas peningkatan kompetensi siswa. Sebanyak 30 pelajar kelas X jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) dilibatkan sebagai partisipan. Rangkaian program mencakup fase persiapan, tingkatan aksi, hingga tahap penilaian. Fokus materi ditekankan pada teori dasar UI/UX, eksplorasi alat pada figma, hingga simulasi pembuatan prototipe yang interaktif. Teknik perolehan data mengandalkan angket berskala Likert yang sudah divalidasi dan diuji keandalannya secara ilmiah, dengan proses pengolahan data memakai statistik deskriptif serta uji t berpasangan. Capaian program ini mengonfirmasi adanya lonjakan kompetensi kreatif yang bermakna pada diri peserta didik. Hal ini terbukti dari skor rata-rata yang semula hanya 63,47 saat pengujian awal, melonjak menjadi 86,23 pada evaluasi akhir. Analisis statistik pun memperkuat temuan tersebut dengan angka signifikan $p < 0,001$, yang menegaskan bahwa edukasi UI/UX melalui platform figma berhasil mengoptimalkan wawasan teoretis, kemahiran teknis, dan daya cipta siswa dalam menyusun desain digital. Maka dari itu, inisiatif pengabdian ini berdampak positif bagi kemajuan pembelajaran berbasis keahlian pada Pendidikan vokasi melalui penggabungan teknologi desain digital.

Kata Kunci: Desain UI/UX, pelatihan Figma, keterampilan kreatif, pendidikan vokasi, desain digital.

PENDAHULUAN

Transformasi digital berdampak besar pada dunia pendidikan dan industri kreatif, sehingga keterampilan desain digital, khususnya kemahiran di bidang user interface (UI) serta user experience (UX) telah menjadi kualifikasi krusial bagi lulusan pendidikan vokasi agar mampu bersaing di lingkungan profesional yang kian didominasi oleh kemajuan teknologi (Prasetyo et al., 2025; Vivaldi & Putra, 2025; Biantara & Dana, 2025). Pendidikan vokasi dituntut untuk tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan teknis dasar, tetapi juga kreativitas, literasi digital, serta kemampuan merancang solusi digital yang sesuai dengan kebutuhan

pengguna (Ginasta et al., 2025; Sapta Dwi Harjo et al., 2025).

UI merujuk pada aspek visual antarmuka seperti tata letak, tipografi, warna, ikon, dan navigasi, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem digital, termasuk kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan penggunaan (Putri et al., 2022; Suada et al., 2025). Penguasaan kedua aspek ini penting karena dapat meningkatkan kualitas produk digital, efektivitas penggunaan sistem, serta kepuasan pengguna (Wijaya & Testiana, 2026; Syaharani & Sulastri, 2025).

Figma merupakan alat desain kolaboratif berbasis cloud yang banyak

digunakan dalam dunia pendidikan dan industri karena kemampuannya dalam pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe interaktif secara real-time (Muttaqiyah et al., 2026; Jonathan et al., 2025; Pramudita et al., 2024). Penggunaan Figma dalam pembelajaran terbukti membantu siswa memahami alur perancangan UI/UX secara komprehensif dan meningkatkan keterampilan desain digital mereka (Putra et al., 2024; Utpadaka et al., 2025).

Pelatihan berbasis praktik menggunakan Figma telah dilaporkan mampu meningkatkan pemahaman konsep UI/UX, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam menerapkan desain ke dalam proyek nyata (Vivaldi & Putra, 2025; Politeknik Piksi Ganesha et al., 2025; Prasetya & Iswandi, 2025). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan proyek juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja siswa pendidikan vokasi (Haryanti et al., 2024; Hairah et al., 2025).

Meskipun berbagai kegiatan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan UI/UX siswa, masih diperlukan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas pelatihan tersebut dalam konteks sekolah menengah kejuruan, khususnya di wilayah Sulawesi Tenggara (Biantara & Dana, 2025; Ginasta et al., 2025; Prasetyo et al., 2025). Atas dasar itulah, Pengabdian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma dalam meningkatkan keterampilan kreatif siswa SMK Negeri 1 Kendari.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengambil lokasi di SMK Negeri 1 Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan melibatkan 30 siswa kelas X jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Kegiatan ini bertujuan untuk menguji efektivitas pelatihan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma dalam meningkatkan keterampilan kreatif siswa, sebagaimana

yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan.

Metode pelaksanaan kegiatan ini mengacu pada pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*experiential learning*), yang memprioritaskan partisipasi intensif para siswa dalam dinamika edukasi melalui pengalaman langsung. Menurut Kolb, pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam, karena bukan sekadar menerima konten edukatif secara teoretis, melainkan turut mengaplikasikannya secara nyata dalam kegiatan praktik.

Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang dianggap ampuh dalam memacu kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah, khususnya pada siswa pendidikan vokasi.

Agenda pengabdian masyarakat ini diselenggarakan lewat tiga tahap krusial, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diinisiasi melalui kegiatan observasi serta koordinasi bersama pihak sekolah guna mengidentifikasi kebutuhan siswa, khususnya dalam keterampilan desain UI/UX. Merujuk pada temuan observasi tersebut, para pelaksana pengabdian kemudian merancang dan merumuskan kurikulum yang meliputi pengenalan konsep dasar UI/UX serta pemanfaatan aplikasi Figma sebagai media dalam perancangan antarmuka digital.

Selain itu, tim pengabdian juga merancang instrumen evaluasi dalam bentuk kuesioner pengujian awal (pre-test) serta akhir (post-test) guna membandingkan wawasan serta keterampilan kreatif pelajar sebelum dan setelah mengikuti pelatihan. Memanfaatkan instrumen Likert dengan lima kategori, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju.

Pada tahap ini, tim juga menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan, menyusun alur atau skenario pelatihan, serta menentukan jumlah peserta yang akan

terlibat dalam kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, serta praktik langsung yang disertai dengan pendampingan oleh narasumber. Sebelum penyampaian materi pelatihan, peserta diarahkan mengisi pre-test terlebih dahulu guna mendeteksi sejauh mana wawasan awal mereka mengenai konsep UI/UX dan penggunaan aplikasi Figma.

Materi pelatihan yang disampaikan meliputi pengenalan konsep dasar UI/UX, pengenalan fitur dan antarmuka aplikasi Figma, praktik pembuatan desain antarmuka (user interface), serta pembuatan prototipe interaktif. Setelah penyampaian materi, siswa melakukan praktik secara langsung dengan bimbingan tim pengabdian untuk menghasilkan desain UI/UX sederhana berdasarkan studi kasus yang diberikan. Kegiatan praktik ini bertujuan agar siswa dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari secara langsung dalam proses perancangan antarmuka digital.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi diselenggarakan guna meninjau efektivitas program. Evaluasi ini dilakukan dengan membedah data dari kuesioner pre-test dan post-test yang telah diisi oleh peserta. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengukur peningkatan keterampilan kreatif siswa setelah mengikuti pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma.

Hasil analisis tersebut digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan serta sebagai dasar untuk meninjau efikasi dari inisiatif pengabdian masyarakat ini mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan teknis, serta kreativitas siswa dalam merancang desain antarmuka digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kendari dengan melibatkan siswa kelas X jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Kegiatan diawali

diawali dengan sambutan dari perwakilan sekolah, yang diteruskan dengan paparan konten serta pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma.

Sebelum penyampaian materi, peserta diberikan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terkait konsep UI/UX dan penggunaan Figma. Instrumen disusun menerapkan skala Likert lima tingkat, yaitu mulai dari Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Teknik ini diaplikasikan untuk menakar perspektif, persepsi, dan tingkat pemahaman responden terhadap pernyataan yang diberikan.

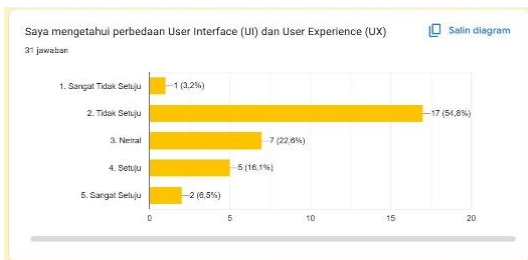
1. Tahap Persiapan

Hasil pretest mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pengalaman serta pemahaman terkait UI/UX dan pemakaian aplikasi Figma. Hal tersebut tercermin dari respon terhadap pernyataan “Saya pernah menggunakan Figma” dan “Saya pernah mendesain UI/UX menggunakan Figma”, di mana lebih dari 80% responden memilih opsi tidak setuju atau sangat tidak setuju. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pengalaman awal siswa terhadap penggunaan alat desain digital masih tergolong rendah..

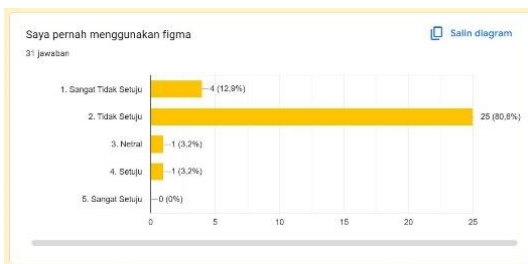
Sebaliknya, pada pernyataan “Saya mengetahui perbedaan antara User Interface (UI) dan User Experience (UX)”, terpantau mayoritas siswa memberikan respons setuju dan sangat setuju. Hal ini mengonfirmasi bahwa siswa telah memiliki pemahaman konseptual dasar, meskipun belum diimbangi dengan keterampilan praktik yang memadai. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan yang dilaksanakan telah tepat sasaran, karena kebutuhan utama siswa terletak pada penguatan kemampuan praktis dalam desain UI/UX.



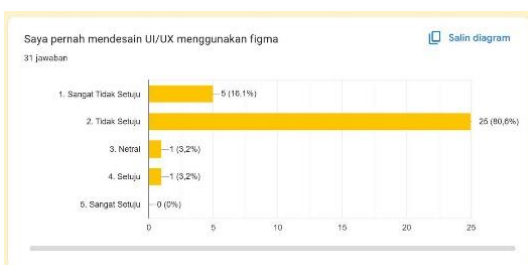
Gambar 1. Pengisian pretest oleh peserta.



Gambar 2. Hasil pretest pernyataan pemahaman UI/UX.



Gambar 3. Hasil pretest penggunaan Figma.



Gambar 4. Hasil pretest pengalaman mendesain UI/UX.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah pretest, peserta menerima materi. Materi yang disampaikan meliputi:

- pengenalan konsep UI/UX,
- pengenalan fitur dan antarmuka Figma,
- praktik pembuatan desain antarmuka, dan
- pembuatan prototipe interaktif.

Peserta terlihat antusias mengikuti pelatihan, aktif bertanya, serta mampu menyelesaikan tugas desain sesuai arahan narasumber. Setiap siswa menghasilkan desain UI sederhana dan menghubungkannya dalam bentuk prototipe interaktif.



Gambar 5. Penyampaian materi UI/UX kepada siswa.



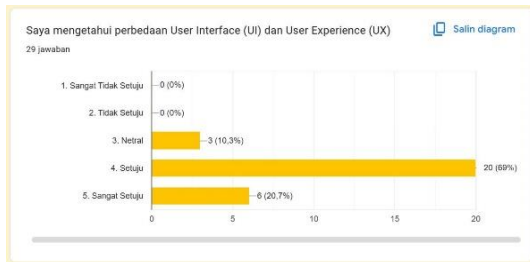
Gambar 6. Praktik penggunaan Figma di laboratorium computer.

Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan posttest dengan instrumen yang sama guna menakar progres. Hasil posttest menunjukkan lonjakan bermakna di semua poin penilaian.

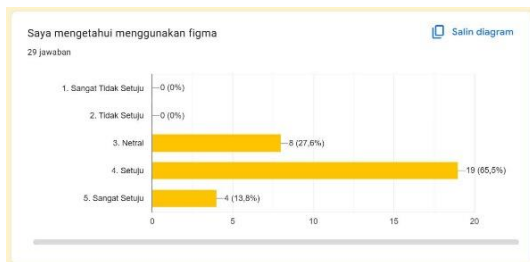
Pada pernyataan “*Saya mengetahui perbedaan UI dan UX*” serta “*Saya mengetahui menggunakan Figma*”, mayoritas partisipan memberikan respon setuju serta sangat setuju. Sementara itu, pada pernyataan “*Saya pernah mendesain UI/UX menggunakan Figma*”, terjadi peningkatan jawaban positif yang signifikan dibandingkan pretest. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung.



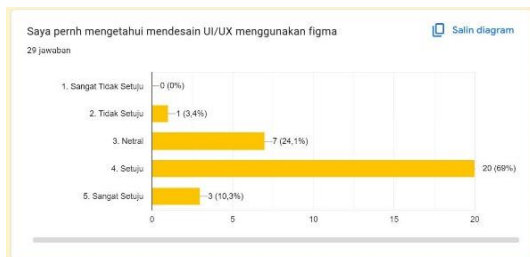
Gambar 7. Pengisian posttest oleh peserta.



Gambar 8. Hasil posttest pemahaman UI/UX.



Gambar 9. Hasil posttest penggunaan Figma.



Gambar 10. Hasil posttest pengalaman mendesain UI/UX.

Data uji validitas membuktikan seluruh butir pertanyaan memiliki angka r hitung di rentang 0,41 sampai 0,78, di mana hasil ini melampaui standar r tabel sebesar 0,361. Dengan demikian, seluruh item dalam instrumen dinyatakan valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,87, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang

baik.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
N	30	30
Skor Minimum	48	72
Skor Maksimum	78	95
Rata-rata	63,47	86,23
Standar Deviasi	7,82	6,15

Tabel 1 mendeskripsikan terjadinya kenaikan pada angka rata-rata sebesar 22,76 poin setelah siswa mengikuti pelatihan UI/UX dengan menggunakan aplikasi Figma.

Tabel 2. Hasil Uji t Berpasangan.

Variabel	Mean Difference	t hitung	Sig. (p)
Pretest–Posttest	22,76	14,82	0,000

Perolehan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000 < 0,05$, sehingga diambil kesimpulan terdapat disparitas nyata antara skor pretest dan posttest. Hal ini bermakna, pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan keterampilan kreatif siswa.

Tabel 3. Rata-rata Skor Per Indikator.

No	Indikator	Pretest	Posttest
1	Pemahaman Konsep UI/UX	62,10	85,30
2	Kemampuan Menggunakan Figma	60,45	87,40
3	Keterampilan Desain Antarmuka	64,20	88,15
4	Pemahaman Prototipe	63,00	85,60
5	Kemampuan Menghubungkan Prototipe	61,60	86,70

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan yang signifikan, dengan peningkatan tertinggi pada indikator kemampuan menggunakan Figma dan keterampilan desain antarmuka.

3. Tahap Evaluasi



Gambar 11. Kegiatan Pengenalan Konsep UI/UX kepada Siswa.



Gambar 12. Praktik Penggunaan Figma oleh Siswa di Laboratorium Komputer.



Gambar 13. Penyerahan Sertifikat kepada Peserta.

Hasil kegiatan pengabdian mengindikasikan bahwa edukasi desain UI/UX lewat aplikasi Figma memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan keterampilan kreatif siswa SMK Negeri 1 Kendari. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 22,76 poin setelah pelatihan mencerminkan adanya perkembangan yang cukup berarti dalam pemahaman konsep UI/UX, kemampuan teknis dalam penggunaan alat desain, serta keterampilan dalam menghasilkan

rancangan antarmuka yang lebih optimal.

Temuan ini konsisten dengan Pengabdian terdahulu yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis alat desain kolaboratif seperti Figma dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam desain antarmuka secara praktis (Muttaqiyah et al., 2026). Pelatihan yang menggunakan pendekatan praktik langsung dan alat desain modern memungkinkan siswa untuk mengalami proses desain dari tahap konsep hingga implementasi prototipe secara real-time, sehingga keterampilan mereka meningkat lebih cepat dibandingkan hanya menggunakan pendekatan teori saja.

Selain itu, hasil kegiatan pengabdian ini selaras dengan studi terdahulu yang mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat lunak desain yang bersifat komunikatif dan interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan tingkat keterlibatan serta kreativitas siswa (Pramudita et al., 2024). Pendekatan tersebut juga konsisten dengan prinsip model edukasi berbasis proyek serta praktik, yang menekankan keterlibatan aktif pelajar dalam menyelesaikan tugas desain yang bersifat nyata, bukan hanya memahami konsep secara pasif.

PENUTUP

Peningkatan paling signifikan terlihat pada indikator kemampuan penggunaan Figma serta keterampilan dalam merancang antarmuka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menguasai konsep UI/UX secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara praktis sesuai dengan konteks tugas yang diberikan. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi, yang mengintegrasikan aspek teori dan praktik secara seimbang, lebih efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi kebutuhan dan tantangan industri digital saat ini (Wijaya & Testiana, 2026).

Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga dalam membangun kreativitas siswa, kemampuan berpikir kritis dalam

menyelesaikan masalah desain, serta kesiapan mereka menghadapi tuntutan dunia industri kreatif dan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Biantara, I. G. D. O., & Dana, I. M. K. (2025). *Desain digital untuk generasi muda: Pengembangan kemampuan UI/UX menggunakan Figma*. *Bina Cipta*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.46837/binacipta.v3i2.51>
- Muttaqiyah, K., Herwanto, H. W., Prasetya, D. D., & Rofiudin, A. (2026). *Inovasi Articulate Storyline: Tingkatkan keterampilan UI/UX Figma dan pembelajaran kreatif*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(3), 2372–2380. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.2030>
- Vivaldi, P. G. M., & Putra, I. G. W. M. N. (2025). *Meningkatkan kreativitas siswa SMK Rekayasa Denpasar dalam perancangan User Interface desktop melalui pelatihan Figma*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 1632–1641. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5751>
- Politeknik Piksi Ganesha, R., Risal, A., Nizam, E., Erwansyah, & Seliwati. (2025). *Implementasi pelatihan penggunaan Figma untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor*. *Padma: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), Article 1809. <https://doi.org/10.56689/padma.v5i1.1809>
- Pramudita, R., Wahyuni Arifin, R., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2024). *Penggunaan aplikasi Figma dalam membangun UI/UX yang interaktif pada program studi teknik informatika STMIK Tasikmalaya*. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 1542. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuana.pengabdian.v3i1.1542>
- Putri, R. A., Wijaya, A., & Prasetyo, T. (2022). *Integrasi media digital dalam pembelajaran desain di SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(2), 133–145.
- Wijaya, A. S., & Testiana, G. (2026). *Perancangan UI/UX website menggunakan Figma di Politeknik Pariwisata Palembang*. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 9981–9992. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4737>
- Putra, U. H., et al. (2024). *Peningkatan kompetensi siswa dalam merancang UI/UX aplikasi mobile menggunakan Figma*. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 1211. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v3i4.1211>
- Putri, R. E., & Putra, I. G. (2025). *Pelatihan desain UI/UX untuk siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan menggunakan Figma*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.70340/japamas.v3i2.149>
- Politeknik Piksi Ganesha, R., Risal, A., Nizam, E., Erwansyah, & Seliwati. (2025). *Implementasi Pelatihan Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor*. *Padma: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1809. <https://doi.org/10.56689/padma.v5i1.1809>
- Suada, W., Putra, M. S., Syakti, F., & Marlindawati, M. (2025). *Perancangan Desain UI/UX Sistem*

Akademik di SMKN 8 Palembang Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 19(2), 220-233.

<https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2025.19.2.2560>

Vivaldi, P. G. M., & Putra, I. G. W. M. N. (2025). Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Rekayasa Denpasar dalam Perancangan User Interface Desktop Melalui Pelatihan Figma. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 5751. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5751>

Syahrani, G. S., & Sulastri, W. (2025). Making UI/UX Design Using the Prototyping Method in the Smart Library Application Using Figma Tools. *Journal of Information Technology*, 4(2), 922. <https://doi.org/10.46229/jifotech.v4i2.922>

Jonathan, J., Rahdiana, I., & Wulandari, R. (2025). Pelatihan Pembuatan UI/UX Menggunakan Figma pada Siswa SMK Daan Mogot Strada. *Community Care: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 622. <https://doi.org/10.36763/communitcare.v1i1.622>

Ginasta, N., Casmadi, Y., & Setiawan, I. (2025). Peningkatan Literasi Digital Melalui Pelatihan UI/UX Bagi Siswa/i di SMA Negeri 24 Bandung. *MERPATI*, 7(1), 4516. <https://doi.org/10.36618/merpati.v7i1.4516>

Biantara, I. G. D. O., & Dana, I. M. K. (2025). Desain Digital untuk Generasi Muda: Pengembangan Kemampuan UI/UX Menggunakan Figma. *Bina Cipta*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.46837/binacipta.v3i2.51>

Hairah, U., Hadiseptian N., et al. (2025). Peningkatan Kompetensi Siswa

dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 1211. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v3i4.1211>

Prasetya, D. P., & Iswandi, H. (2025). Pelatihan Desain UI/UX Menggunakan Figma di SMK Muhammadiyah 1 Palembang. *Community Development Journal*, 6(2), 40477. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i2.40477>

Haryanti, T., Handayani, R. I., Kristiana, T., & Frieyadi, F. (2024). Memanfaatkan Figma dalam Pelatihan Desain UI/UX untuk GP Anshor PAC Ciledug. *Jurnal Aruna Mengabdi*, 1(2), 33. <https://doi.org/10.61398/armi.v1i2.33>

Prasetyo, A. C., Nurkhayati, N., Miftah, M., et al. (2025). Membangun Keterampilan UI/UX Designer Siswa SMA/SMK melalui Pelatihan Praktis dengan Figma. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(5), 11430. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v5i5.11430>

Sapta Dwi Harjo, R., Arifin, M., & Iddrus, I. (2025). Pelatihan Pengembangan Skill Designer UI dan UX dalam Rangka Memperkaya Skill Gen Z. *Rampa' Naong Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4490. <https://doi.org/10.24929/rn.v3i2.4490>

Utpadaka, F. M., Alfaujianto, M., & Surahmat, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Desain Antarmuka Pengguna melalui Pelatihan UI/UX di SMKN 6 Tangerang Selatan. *Jurnal Relawan dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 2(4), 43. <https://doi.org/10.69773/4wrv8x50>

Ikhsan, N., Diana, M., Insanu Madani, N., et al. (2025). *Pengenalan dan Pelatihan User Interface (UI) Menggunakan Figma di MA Al Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat*. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 47059. <https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i1.47059>

Rahmadani, R. (2022). *Design UI/UX Design for Tutoring Applications (BIJAR) Using the Figma Model Design Thinking*. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 6613. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v5i1.6613>