BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7 No. 3, 2026, pp. 1935-1946
DOI: https://doi.org/10.31949/jb.v7i3.18265
e-ISSN 2721-9135
p-ISSN 2716-442X

Design Thinking dengan Figma: Meningkatkan Kreativitas UI/UX di Kalangan Pemula

Dahri Yani Hakim Tanjung[1*], Firman Syahputra[2], Erwin Panggabean[3], Andi Rahmadsyah[4], Wiwi Verina[5], Ok. Muhammad Ihsan[6]

[1]Universitas Satya Terra Bhinneka, Medan, Indonesia
[2]Universitas Battuta, Medan, Indonesia
[3]STMIK Pelita Harapan, Medan, Indonesia
[4]Institut Teknologi dan Bisnis Carnegie, Medan, Indonesia
[5]Universitas Bina Nusantara, Medan, Indonesia
[6]Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia
*e-mail korespondensi: dahritanjung@satyaterrabhinneka.com

Abstract
The rapid development of digital technology demands the improvement of User Interface (UI) and User Experience (UX) design skills among society, especially beginners. However, limited understanding of systematic design processes and lack of proficiency in design tools remain major challenges. This community service activity aimed to enhance participants' creativity and skills in UI/UX design through a design thinking approach using the Figma application. The methods applied included the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, which were implemented through training and mentoring activities. The participants of this activity were beginners consisting of students. The results showed an improvement in participants' understanding of UI/UX concepts as well as their ability to create prototype designs using Figma. In addition, participants were able to systematically implement the design thinking process in solving design-related problems. Therefore, this activity contributed positively to improving digital competencies and creativity in the field of UI/UX design.
Keywords: *Design Thinking; Figma; UI/UX; Creativity*

Abstrak
Perkembangan teknologi digital menuntut peningkatan keterampilan desain antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) di kalangan masyarakat, khususnya pemula. Namun, keterbatasan pemahaman terhadap proses desain yang sistematis serta minimnya penguasaan tools menjadi kendala utama. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta dalam desain UI/UX melalui pendekatan design thinking dengan memanfaatkan aplikasi Figma. Metode yang digunakan meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test yang dikemas dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Peserta kegiatan adalah pemula yang terdiri dari [isi sesuai sasaran, misalnya mahasiswa/siswa/komunitas]. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep UI/UX serta kemampuan dalam menghasilkan desain prototype berbasis Figma. Selain itu, peserta juga mampu mengimplementasikan proses design thinking secara sistematis dalam menyelesaikan permasalahan desain. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas masyarakat di bidang desain UI/UX.
Kata Kunci: Design Thinking; Figma; UI/UX; Kreativitas

Accepted: 2026-05-21 Published: 2026-07-21

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berkembang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, bisnis, pelayanan publik, dan industri kreatif. Perubahan tersebut mendorong meningkatnya kebutuhan terhadap aplikasi dan sistem digital yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memiliki tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Dalam konteks ini, desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi komponen penting dalam pengembangan produk digital karena berkaitan langsung dengan

kenyamanan, kepuasan, dan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi atau sistem digital (Nathaniel & Mandaraka, 2019) (Mandaraka & Nurkhamid, 2024).

UI merupakan aspek visual yang berhubungan dengan tampilan antarmuka pengguna, sedangkan UX berfokus pada pengalaman dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi, memperbaiki interaksi pengguna, serta meningkatkan daya tarik produk digital secara keseluruhan (Paendong et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan dalam merancang UI/UX saat ini menjadi salah satu kompetensi penting yang dibutuhkan dalam era industri digital dan ekonomi kreatif.

Namun demikian, masih banyak pemula yang mengalami kesulitan dalam memahami proses perancangan UI/UX secara sistematis. Pembelajaran desain umumnya masih berorientasi pada aspek teknis penggunaan software tanpa menekankan pendekatan berbasis kebutuhan pengguna (user-centered design). Kondisi tersebut menyebabkan desain yang dihasilkan sering kali kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir (Okmayura et al., 2024). Selain itu, keterbatasan pengetahuan mengenai proses desain dan minimnya pengalaman praktik juga menjadi hambatan utama dalam meningkatkan kreativitas peserta di bidang desain digital (Lutfhi & Septiyanti, 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah design thinking. Metode design thinking merupakan pendekatan penyelesaian masalah yang berorientasi pada pengguna melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan ini dinilai efektif dalam membantu peserta memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam sehingga mampu menghasilkan solusi desain yang inovatif dan tepat sasaran (Haerani et al., 2023). Selain itu, metode design thinking juga mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan problem solving peserta dalam proses pengembangan produk digital (Satria & Muntaha, 2021).

Dalam implementasinya, penggunaan tools desain yang mudah digunakan menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran UI/UX. Salah satu tools yang populer digunakan saat ini adalah Figma. Figma merupakan aplikasi desain berbasis web yang mendukung pembuatan wireframe, mockup, dan prototype secara kolaboratif dan real-time. Keunggulan Figma terletak pada kemudahan akses, fitur kolaborasi, serta antarmuka yang sederhana sehingga cocok digunakan oleh pemula maupun profesional (Rachman & Sutopo, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Figma dalam pembelajaran desain UI/UX mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan keterampilan peserta. Penelitian yang dilakukan oleh (Yulanda et al., 2026) menunjukkan bahwa pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam membuat prototype aplikasi digital. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penggunaan Figma berbasis design thinking dapat membantu peserta memahami alur perancangan aplikasi secara lebih terstruktur dan sistematis (Taufan et al., 2022). Selain itu, efektivitas penggunaan Figma dalam pembelajaran desain antarmuka juga dinilai mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep UI/UX secara praktis dan aplikatif (Hanafi et al., 2025).

Selain diterapkan dalam dunia pendidikan formal, pelatihan UI/UX berbasis Figma juga mulai banyak digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk peningkatan literasi digital masyarakat. Pelatihan tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital peserta agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat (Rahmawati, 2023). Kegiatan pengabdian berbasis pelatihan desain digital dinilai efektif dalam memberikan pengalaman praktik langsung (learning by doing) sehingga peserta dapat memahami materi secara lebih mudah dan aplikatif (Adianingsih et al., 2025).

Perkembangan industri digital saat ini juga menunjukkan meningkatnya kebutuhan terhadap profesi UI/UX designer. Banyak perusahaan startup maupun industri teknologi membutuhkan tenaga kerja yang memiliki kemampuan dalam merancang antarmuka digital yang user-friendly dan

interaktif (Rachman & Sutopo, 2023). Oleh karena itu, pengenalan UI/UX sejak dini melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

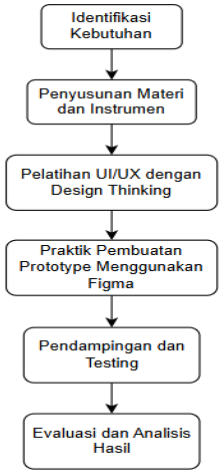
Di sisi lain, kreativitas menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki dalam proses desain UI/UX. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan estetika visual, tetapi juga kemampuan dalam menemukan solusi inovatif berdasarkan kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan design thinking, peserta didorong untuk memahami masalah secara mendalam dan menghasilkan ide-ide desain yang lebih kreatif dan relevan (Saputra et al., 2022). Pendekatan ini juga membantu peserta untuk lebih memahami pentingnya pengalaman pengguna dalam pengembangan aplikasi digital (Anwar & Fadillah, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta dalam desain UI/UX melalui penerapan metode design thinking menggunakan Figma. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktik langsung kepada peserta dalam merancang prototype aplikasi berbasis kebutuhan pengguna. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan literasi digital masyarakat dan menumbuhkan minat peserta terhadap bidang desain UI/UX sebagai kompetensi yang relevan di era transformasi digital saat ini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) menggunakan aplikasi Figma dengan pendekatan design thinking. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta dalam merancang prototype aplikasi digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah peserta yang terdiri dari mahasiswa sebanyak 28 orang. Sasaran dipilih berdasarkan kebutuhan peningkatan keterampilan digital dan minimnya pemahaman peserta mengenai proses desain UI/UX berbasis user-centered design. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama [jumlah hari/pertemuan], yaitu pada tanggal [tanggal kegiatan].

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) dan pendampingan langsung (*direct mentoring*). Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan secara sistematis mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi kegiatan. Alur pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan beberapa kegiatan, yaitu:

a. Observasi awal dan identifikasi kebutuhan peserta.
b. Penyusunan modul pelatihan UI/UX berbasis Figma.
c. Persiapan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan akun Figma.
d. Penyusunan instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan peserta.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Materi kegiatan meliputi:

a. Pengenalan konsep dasar UI dan UX.
b. Pengenalan metode design thinking.
c. Pengenalan tools Figma dan fitur-fitur utama.
d. Pembuatan wireframe dan mockup.
e. Pembuatan prototype aplikasi sederhana.
f. Pengujian desain (testing) dan evaluasi prototype.

3. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan selama proses praktik desain berlangsung. Tim pengabdian memberikan arahan terkait penggunaan fitur Figma, prinsip desain UI/UX, pemilihan warna, tata letak (layout), tipografi, dan interaksi pengguna. Pendampingan bertujuan agar peserta dapat memahami proses desain secara lebih sistematis dan menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian. Evaluasi dilakukan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui:

a. Pre-test dan post-test.
b. Penilaian hasil prototype peserta.
c. Kuesioner kepuasan peserta.
d. Observasi selama kegiatan berlangsung.

1. Pre-test dan Post-test

Pre-test dilakukan sebelum pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait UI/UX dan Figma. Post-test dilakukan setelah kegiatan selesai untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan.

Nilai peserta dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{\text{Post} - \text{test} - \text{Pre} - \text{test}}{Pre - test} * 100\%$$

Hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan pemahaman peserta.

2. Penilaian Prototype

Hasil desain peserta dinilai menggunakan rubrik penilaian yang mencakup:

a. Pemahaman konsep design thinking.

b. Kualitas desain UI.
c. Aspek user experience.
d. Kreativitas desain.
e. Interaktivitas prototype.

Penilaian menggunakan skala 1–100 dengan kategori:

a. Sangat Baik (≥85)
b. Baik (75–84)
c. Cukup (60–74)
d. Kurang (<60)

3. Kuesioner Kepuasan Peserta
Kuesioner digunakan untuk mengetahui respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5 dengan indikator:

a. Kesesuaian materi.
b. Kualitas penyampaian materi.
c. Kemudahan penggunaan Figma.
d. Manfaat kegiatan.
e. Tingkat kepuasan peserta.

Dimana interval dari penilaian dapat dilihat pada table 1 berikut :

Tabel 1. Interval Nilai

Interval Nilai	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Baik
3,41 – 4,20	Baik
2,61 – 3,40	Cukup
1,81 – 2,60	Kurang
1,00 – 1,80	Sangat Kurang

4. Indikator Keberhasilan Kegiatan
Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan beberapa indikator berikut:

a. Minimal 75% peserta mengalami peningkatan nilai post-test.
b. Minimal 80% peserta mampu membuat prototype UI/UX menggunakan Figma.
c. Minimal 80% peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan.
d. Adanya peningkatan kreativitas dan keterampilan digital peserta berdasarkan hasil observasi dan penilaian prototype.

Selain itu, tingkat ketercapaian kegiatan juga diukur dari perubahan sikap dan keterampilan peserta terhadap pemanfaatan teknologi digital. Peserta menunjukkan peningkatan minat dan kepercayaan diri dalam membuat desain aplikasi digital setelah mengikuti pelatihan. Dari sisi sosial, kegiatan ini membantu meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi peserta dalam proses desain berbasis tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

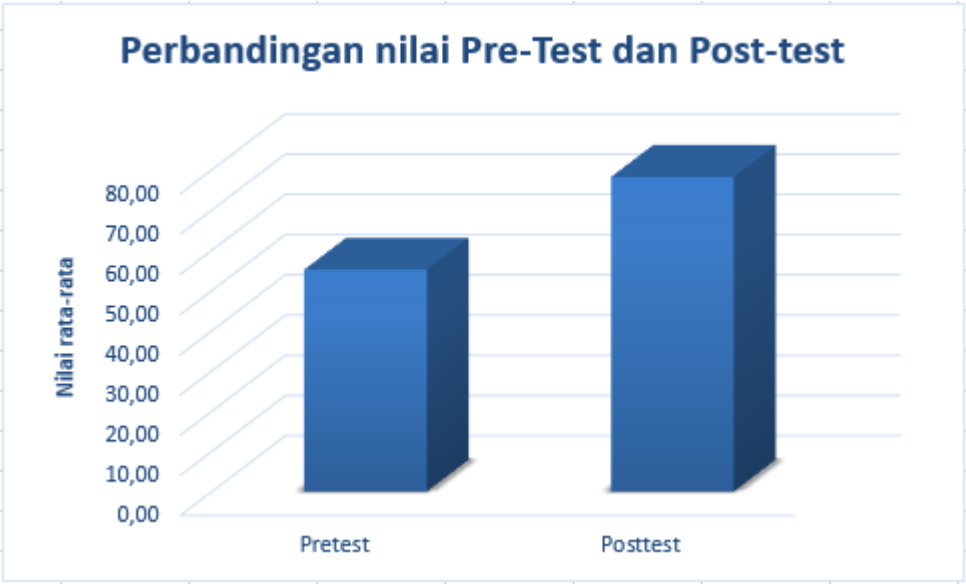
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan di SMA dengan melibatkan peserta yang terdiri dari 28 siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui metode pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan pembuatan prototype aplikasi menggunakan Figma.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta mengenai konsep UI/UX, design thinking, dan penggunaan Figma. Selanjutnya peserta diberikan materi mengenai konsep dasar UI/UX, tahapan design thinking, pengenalan tools Figma, serta praktik pembuatan wireframe, mockup, dan prototype aplikasi sederhana.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Hal ini terlihat dari tingkat partisipasi aktif peserta dalam diskusi, praktik desain, serta proses pendampingan. Sebagian besar peserta sebelumnya belum pernah menggunakan Figma dan masih memiliki pemahaman yang terbatas terkait proses desain UI/UX.

2. Hasil Pre-test dan Post-test

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta dari 55% pada pre-test menjadi 82% pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep UI/UX dan penggunaan Figma. Peningkatan hasil evaluasi peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Penbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh persentase peningkatan pemahaman peserta sebesar:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{82 - 55}{55} * 100\% = 49\%$$

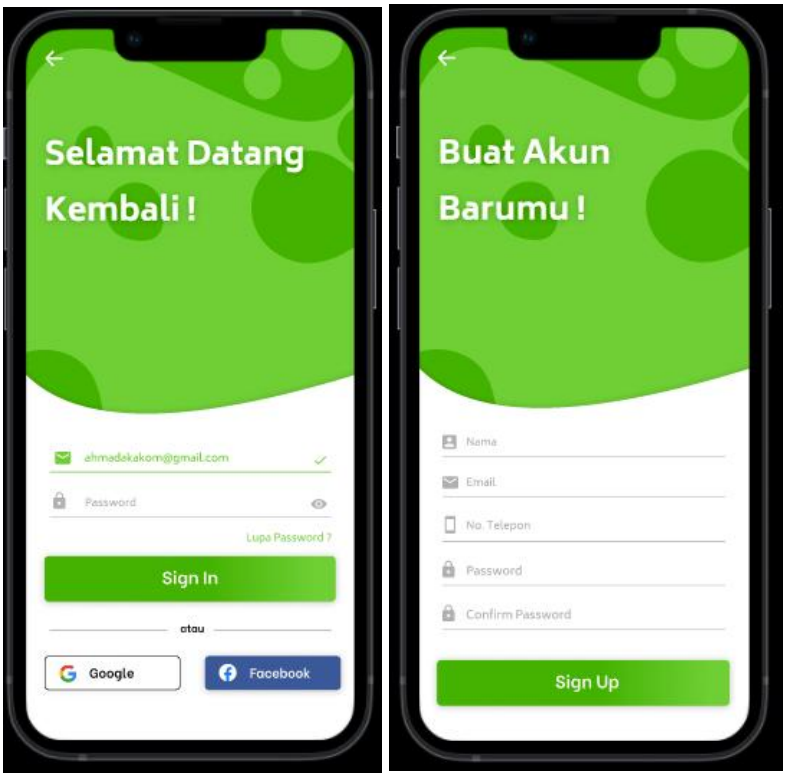
Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis design thinking efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap proses desain UI/UX. Pendekatan praktik langsung (learning by doing) juga membantu peserta memahami materi secara lebih mudah dan aplikatif.

3. Hasil Praktik Desain UI/UX

Pada sesi praktik, peserta berhasil membuat prototype aplikasi sederhana menggunakan Figma. Prototype yang dihasilkan meliputi:

a. Halaman Login

Halaman login merupakan tampilan awal aplikasi yang digunakan pengguna untuk masuk ke dalam sistem menggunakan username/email dan password. Desain halaman login dibuat sederhana, mudah dipahami, dan memiliki elemen keamanan serta kemudahan akses bagi pengguna. Berikut merupakan tampilan dari halaman login yang dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. Halaman Sign In/Sign Up

b. Dashboard Aplikasi

Dashboard aplikasi berfungsi sebagai halaman utama setelah pengguna berhasil login. Halaman ini menampilkan informasi utama, fitur penting, ringkasan aktivitas, serta navigasi menuju menu lain sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses fungsi aplikasi. Berikut merupakan tampilan dari halaman utama yang dapat dilihat pada gambar 4

Gambar 4. Halaman Utama

c. Halaman Profil Pengguna

Halaman profil pengguna digunakan untuk menampilkan informasi identitas pengguna, seperti nama, foto profil, email, dan data akun lainnya. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pengaturan atau memperbarui data profil sesuai kebutuhan. Berikut merupakan tampilan dari Halaman Profil Pengguna yang dapat dilihat pada gambar 5

Gambar 5. Halaman Profil Pengguna

d. Tampilan Menu Navigasi

Menu navigasi merupakan komponen antarmuka yang membantu pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya secara mudah dan terstruktur. Desain navigasi dibuat sederhana, konsisten, dan intuitif agar meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi.

Berikut merupakan tampilan dari Halaman Profil PenggTampilan Navigasi yang dapat dilihat pada gambar 6

Gambar 6. Halaman Menu Navigasi

e. Prototype interaktif sederhana

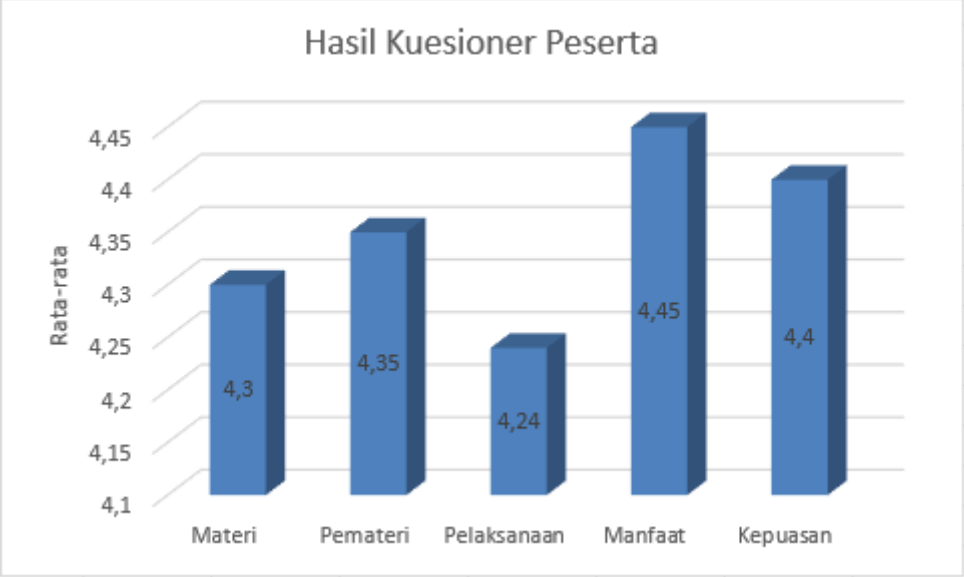
Prototype interaktif sederhana merupakan simulasi tampilan aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjukkan alur penggunaan aplikasi sebelum tahap pengembangan sebenarnya dilakukan. Prototype ini membantu pengguna dan pengembang memahami fungsi, interaksi, dan pengalaman penggunaan aplikasi secara lebih nyata. Berikut merupakan tampilan dari prototype yang dapat dilihat pada gambar 7

Gambar 6. Tampilan Prototype Interaktif

Peserta mampu menerapkan tahapan design thinking mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga pembuatan prototype aplikasi. Selain itu, peserta juga mulai memahami pentingnya aspek user experience dalam pengembangan aplikasi digital.

4. Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta

Evaluasi kegiatan juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepuasan peserta menggunakan skala Likert 1–5. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan manfaat yang baik bagi peserta, khususnya dalam meningkatkan keterampilan desain UI/UX dan pemanfaatan Figma sebagai tools desain digital. Berikut merupakan grafik rata-rata hasil kuesioner peserta dapat lihat pada gambar 8



Gambar 8. Rata-rata Hasil Kuesioner Peserta

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan UI/UX berbasis design thinking menggunakan Figma mampu meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta dalam proses desain aplikasi digital. Peningkatan nilai post-test dibandingkan pre-test menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam membantu peserta memahami konsep UI/UX dan penggunaan Figma secara praktis.

Pendekatan design thinking membantu peserta memahami pentingnya kebutuhan pengguna dalam proses desain aplikasi. Peserta tidak hanya belajar membuat tampilan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian (Haerani et al., 2023) yang menyatakan bahwa metode design thinking efektif dalam menghasilkan solusi desain yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengguna.

Selain itu, penggunaan Figma sebagai media desain juga memberikan kemudahan bagi peserta dalam membuat prototype aplikasi secara kolaboratif dan interaktif. Figma memungkinkan peserta untuk melakukan eksplorasi desain secara lebih fleksibel sehingga mampu meningkatkan kreativitas peserta selama proses praktik berlangsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Taufan et al., 2022) yang menyebutkan bahwa Figma efektif digunakan dalam proses pembelajaran UI/UX berbasis prototype.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta. Peserta menjadi lebih memahami proses pengembangan aplikasi digital dan

memiliki motivasi untuk mempelajari desain UI/UX lebih lanjut. Dari sisi sosial, kegiatan ini membantu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta dalam menyelesaikan proyek desain secara kelompok.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama kegiatan berlangsung, seperti keterbatasan spesifikasi perangkat peserta dan koneksi internet yang kurang stabil. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan awal peserta menyebabkan proses pendampingan membutuhkan waktu yang lebih panjang pada beberapa sesi praktik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta dalam desain UI/UX menggunakan Figma melalui pendekatan design thinking. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam mendukung peningkatan kompetensi digital masyarakat di era transformasi teknologi saat ini.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam desain UI/UX. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta dari pre-test sebesar 55,13 menjadi 78,20 pada post-test serta tingginya tingkat kepuasan peserta sebesar 86,96% dengan kategori sangat baik. Peserta juga mampu membuat prototype aplikasi sederhana menggunakan Figma melalui pendekatan design thinking.

Kelebihan kegiatan ini terletak pada metode pelatihan yang interaktif melalui praktik langsung dan pendampingan sehingga peserta lebih mudah memahami materi. Penggunaan Figma juga memudahkan peserta dalam proses desain prototype secara kolaboratif dan aplikatif. Namun demikian, kegiatan masih memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan spesifikasi perangkat peserta dan koneksi internet yang kurang stabil sehingga mempengaruhi proses praktik.

Pengembangan kegiatan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan materi desain tingkat lanjut, seperti responsive design, design system, dan usability testing. Selain itu, kegiatan dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak peserta dan menghasilkan produk prototype yang lebih kompleks agar kemampuan peserta dalam bidang UI/UX semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Adianingsih, O. R., Danimayostu, A. A., Widodo, F., Puspita, O. E., Wahyudi, R. T., Qurrotuain, I., Aurellia, J., & Dhinata, W. (2025). PENGUATAN KOMPETENSI SISWA SMA MELALUI PELATIHAN TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS PEMBELAJARAN DIGITAL. *DIMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 1–8.

Haerani, K., Ashari, M., & Zaen, M. T. A. (2023). Desain UI/UX pada Website DISPERKIM Lombok Tengah Menggunakan Metode Design Thinking. *JPBMI : Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, *1*(3), 01–11. https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jpbmi.v1i3.173

Hanafi, D., Prabadhi, I. A., Hertantyo, G. B., Keimigrasian, M. T., Imigrasi, P., Tinggi, T., Tangerang, K., Desain, M., Desain, P., Thinking, D., & Review, S. L. (2025). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE / USER EXPERIENCE : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, *9*(3), 4665–4671. https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782

Lutfhi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). DESIGN THINKING UNTUK ANALISIS MASALAH PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi ISSN*, *3*(2), 193–204. https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.146

Nathaniel, Y., & Mandaraka, H. (2019). PERANCANGAN ULANG UI / UX APLIKASI MOBILE SIAKAD UNY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Journal of Information Engineering and*

Technology (JIETY), *1*(2), 2023. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jiety.v1i2.204

Okmayura, F., Ym, N., & Simatupang, P. M. (2024). Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design Thinking. *EDUTEACH: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, *05*(01), 23–32.

Paendong, I., Lelemboto, J., Yusupa, A., Tarigan, V., Elektro, T., & Ratulangi, U. S. (2025). Open Access OPTIMALISASI UI / UX DALAM APLIKASI MOBILE : STRATEGI MENINGKATKAN PENGALAMAN DAN KETERLIBATAN PENGGUNA OPTIMIZATION OF UI / UX IN MOBILE APPLICATIONS : STRATEGIES TO ENHANCE USER EXPERIENCE AND ENGAGEMENT. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, *02*(02), 615–624.

Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur. *SemanTIK*, *9*(2), 139–148. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878

Rahmawati, A. Z. (2023). *Peningkatan Literasi Digital untuk Masyarakat Berbasis Era Teknologi Informasi Info Artikel Abstrak sama terhadap teknologi informasi . Terdapat kesenjangan digital Kurangnya Pengetahuan dan Keterampilan Digital : Banyak anggota masyarakat yang masih kurang memahami cara menggunakan dapat berpartisipasi aktif dalam era digital . 01*(1), 12–20.

Saputra, D., Kania, R., & Kunci, K. (2022). *Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital*. 13–14.

Satria, A. A., & Muntaha, A. (2021). Inovasi pendidikan abad 21 : penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek (projected based learning) dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *9*(2), 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2.59940

Taufan, M., Zaen, A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, *4*(1), 337–344. https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716

Yulanda, F., Aulia, P., Rahmatia, N., & Rahmatia, M. N. (2026). PELATIHAN DESAIN UI / UX MENGGUNAKAN FIGMA UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF SISWA SMK NEGERI 1 KENDARI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 101–109.