

Meningkatkan Daya Saing Era Digital dengan Pelatihan Desain User Interface di SMK Negeri 2 Sukawati

A. A. Istri Ita Paramitha^{1*}, I Gusti Agung Pramesti Dwi Putri²

^{1,2} Universitas Primakara, Denpasar, Bali

*e-mail korespondensi: ita@primakara.ac.id

Abstract

The rapid advancement of digital technology requires young generations to possess skills that are relevant to industry demands, particularly in the field of User Interface (UI) design, which has become a crucial element in the development of applications and websites. UI design emphasizes not only aesthetics but also functionality and user comfort in interacting with digital products. Therefore, students of the Visual Communication Design (DKV) program at SMK Negeri 2 Sukawati need additional training to enhance their competitiveness in the digital era. This training program was designed for 12th-grade students with the aim of improving both technical competencies and soft skills through a learning-by-doing approach. The activities included preparation and planning, opening sessions and introductory materials, hands-on design practice using the Figma application, a design competition, as well as evaluation and documentation. During the practical sessions, students learned how to create wireframes, develop visual elements, and design interactive prototypes under the direct guidance of lecturers and students from Primakara University. The design competition served as a platform to foster creativity, encourage healthy competition, and strengthen visual communication skills through project presentations. In addition to technical abilities, students were also introduced to career opportunities in the UI/UX field, including employment prospects within the creative industry and digital startups. At the end of the program, participants received certificates as recognition of their competencies and as added value for their academic portfolios and future career preparation. This program is expected to enhance the competitiveness of graduates from SMK Negeri 2 Sukawati, strengthen the school's image as a vocational institution that is adaptive to industry needs, and contribute to the development of a creative, innovative, and digitally prepared young generation.

Keywords: User Interface Design; Figma; SMK Negeri 2 Sukawati; Career Development

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, khususnya di bidang desain User Interface (UI) yang menjadi elemen penting dalam pengembangan aplikasi maupun website. UI tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga fungsionalitas dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan produk digital. Untuk itu, siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 2 Sukawati perlu mendapatkan pembekalan tambahan agar mampu bersaing di era digital. Kegiatan pelatihan ini dirancang bagi siswa kelas 12 dengan tujuan meningkatkan kompetensi teknis sekaligus soft skills melalui metode learning by doing. Rangkaian kegiatan meliputi persiapan dan perencanaan, pembukaan serta pengenalan materi, sesi praktik desain menggunakan aplikasi Figma, kompetisi desain, hingga evaluasi dan dokumentasi. Dalam praktik, siswa belajar membuat wireframe, mengolah elemen visual, dan menyusun prototipe interaktif dengan pendampingan langsung dari tim dosen dan mahasiswa Primakara University. Kompetisi desain menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas, membangun semangat bersaing sehat, serta melatih kemampuan komunikasi visual melalui presentasi karya. Selain keterampilan teknis, siswa juga diperkenalkan pada prospek karier di bidang UI/UX, termasuk peluang kerja di industri kreatif maupun startup digital. Di akhir kegiatan, siswa memperoleh sertifikat sebagai pengakuan kompetensi sekaligus nilai tambah dalam portofolio akademik maupun persiapan dunia kerja. Program ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing lulusan SMKN 2 Sukawati, memperkuat citra sekolah sebagai lembaga vokasi yang adaptif terhadap kebutuhan industri, serta memberi kontribusi nyata dalam mencetak generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci: User Interface Design; Figma; SMK Negeri 2 Sukawati; pengembangan karir

Accepted: 2026-05-25

Published: 2026-07-21

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan industri kreatif. Transformasi digital menuntut setiap individu untuk memiliki keterampilan yang relevan agar mampu bersaing di era yang semakin kompetitif. Salah satu bidang yang berkembang pesat adalah desain antarmuka pengguna atau User Interface (UI), yang menjadi elemen penting dalam pengembangan aplikasi, website, maupun produk digital lainnya.

Di tengah pesatnya pertumbuhan ekonomi digital, kebutuhan terhadap tenaga kerja yang memiliki keahlian dalam desain UI semakin meningkat. Perusahaan teknologi maupun industri kreatif kini tidak hanya membutuhkan individu yang mampu membuat karya visual menarik, tetapi juga memahami bagaimana merancang antarmuka yang intuitif, fungsional, dan user-friendly. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi generasi muda, khususnya siswa sekolah menengah kejuruan (SMK), untuk mempersiapkan diri dengan keterampilan yang sesuai kebutuhan industri.

Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan tersebut. Siswa DKV umumnya sudah dibekali dengan dasar-dasar seni, desain grafis, dan komunikasi visual. Namun, di era digitalisasi, keterampilan tersebut perlu dikembangkan lebih jauh, terutama dalam konteks desain antarmuka digital yang mengintegrasikan aspek estetika dengan pengalaman pengguna (user experience). Dengan demikian, siswa tidak hanya memiliki kemampuan visual, tetapi juga mampu mengaplikasikan desain ke dalam produk digital yang nyata.

Pelatihan desain User Interface menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan daya saing siswa SMK. Melalui pelatihan ini, siswa dapat mempelajari alur kerja pembuatan desain UI, mulai dari riset pengguna, pembuatan wireframe, hingga realisasi desain menggunakan perangkat lunak populer seperti Figma atau Adobe XD. Proses ini akan menumbuhkan pemahaman tentang pentingnya desain yang responsif, adaptif, dan sesuai tren terkini di industri digital. Selain menambah keterampilan teknis, pelatihan desain UI juga mendorong pengembangan keterampilan non-teknis seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja kolaboratif. Siswa akan belajar bagaimana mendesain solusi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan nyata pengguna. Kemampuan ini sangat dibutuhkan di era ekonomi kreatif, di mana inovasi menjadi faktor utama dalam memenangkan persaingan.

SMK Negeri 2 Sukawati, khususnya jurusan DKV, memiliki potensi untuk menjadi pionir dalam mencetak lulusan yang siap menghadapi era digital. Dengan memberikan pelatihan desain User Interface, sekolah dapat memberikan nilai tambah yang signifikan kepada siswa, terutama kelas 12 yang akan segera menghadapi dunia kerja maupun melanjutkan studi ke jenjang lebih tinggi. Keterampilan ini dapat menjadi bekal yang membedakan mereka dengan lulusan lain di pasar tenaga kerja.

Meskipun memiliki potensi besar, siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 2 Sukawati masih menghadapi kesenjangan kompetensi dalam penerapan keterampilan desain antarmuka berbasis industri. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru produktif DKV, sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan perangkat lunak desain profesional seperti Figma. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, hampir 90% siswa kelas XII belum pernah membuat prototipe interaktif, dan lebih dari 65% belum memahami prinsip desain responsif yang menjadi standar penting dalam pengembangan aplikasi modern. Portofolio digital yang dimiliki siswa umumnya masih berupa karya statis tanpa penjelasan alur interaksi pengguna. Selain itu, keterbatasan fasilitas laboratorium komputer dan kurangnya pelatihan khusus bagi guru dalam penggunaan tool desain terkini juga menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara kompetensi siswa dengan tuntutan

industri kreatif yang membutuhkan tenaga siap kerja dengan penguasaan aplikasi desain berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan desain User Interface berbasis Figma agar siswa memiliki kemampuan yang lebih relevan dan siap bersaing di dunia profesional.

Urgensi dari kegiatan ini juga terlihat dari meningkatnya kebutuhan dunia industri terhadap desainer UI muda yang kreatif dan adaptif. Berbagai perusahaan rintisan (startup), agensi kreatif, hingga perusahaan besar kini menjadikan desain UI sebagai kompetensi inti dalam mengembangkan produk digital. Jika siswa SMKN 2 Sukawati mampu menguasai keterampilan ini sejak dini, maka peluang mereka untuk berkontribusi di dunia kerja akan semakin besar. Sebelumnya, tim pelaksana telah melakukan kegiatan serupa di SMAN 1 Baturiti untuk memberikan pelatihan dasar desain antarmuka (UI) kepada para siswa (Wiratmi, 2024). Kegiatan tersebut berhasil memberikan pemahaman awal tentang desain digital menggunakan Figma, sehingga para siswa lebih mengenal keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia teknologi kreatif (Bali, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, program pelatihan desain User Interface di SMK Negeri 2 Sukawati dirancang untuk meningkatkan daya saing siswa DKV kelas 12 di era digital. Program ini diharapkan dapat memberikan bekal keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk bersaing di tingkat lokal maupun global. Dengan demikian, lulusan SMKN 2 Sukawati tidak hanya siap menghadapi tantangan dunia kerja, tetapi juga berpeluang menjadi inovator dalam bidang desain digital.



Gambar 1. Situasi di SMKN 2 Sukawati

Dalam upaya meningkatkan daya saing siswa kelas 12 Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 2 Sukawati di era digital, diperlukan rangkaian solusi yang bersifat komprehensif, sistematis, dan aplikatif. Solusi ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dalam desain User Interface (UI), tetapi juga pada penguatan kemampuan berpikir kreatif, pemahaman terhadap kebutuhan industri, dan kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja. Berikut adalah uraian lengkap mengenai solusi yang ditawarkan. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah menyelenggarakan pelatihan dasar desain User Interface (UI). User Interface adalah perangkat lunak yang bisa dilihat, didengar, disentuh, ditangani, dan dipahami langsung oleh orang-orang (Pratama et al., 2024). Dalam kegiatan ini aplikasi yang digunakan untuk membuat User Interface adalah Figma. Dikutip dari situsnya, Figma adalah alat desain kolaboratif yang kuat untuk tim (Anonymous, 2024). Figma dipilih karena merupakan alat desain berbasis cloud yang memungkinkan

siswa berkolaborasi secara real-time dan mudah diakses dari komputer sekolah atau laptop pribadi. Berikut adalah langkah-langkah utama solusi yang ditawarkan:

1. Pengantar Desain UI

Tahap pertama dimulai dengan memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang apa itu desain User Interface (UI), perbedaannya dengan User Experience (UX), serta peran penting keduanya dalam produk digital. Materi yang disampaikan mencakup definisi UI, prinsip dasar desain antarmuka, tren terkini, hingga contoh penerapan pada aplikasi dan website populer. Siswa diperkenalkan pada konsep estetika visual seperti tipografi, warna, ikon, dan layout yang mendukung kenyamanan pengguna (Darmawan et al., n.d.). Pada sesi ini, pendekatan yang digunakan berupa presentasi interaktif, diskusi, dan studi kasus sederhana agar siswa dapat memahami relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah menumbuhkan kesadaran bahwa desain UI bukan sekadar tampilan indah, tetapi juga harus fungsional dan user-friendly. Dengan bekal ini, siswa diharapkan siap mengikuti tahapan berikutnya yang lebih aplikatif (Alao et al., n.d.).

2. Pengenalan Aplikasi Figma

Setelah memahami konsep dasar desain UI, langkah kedua adalah memperkenalkan siswa pada aplikasi Figma, salah satu tools populer yang digunakan oleh desainer di seluruh dunia. Sesi ini berfokus pada pengenalan antarmuka Figma, fitur-fitur utama, serta cara menggunakan elemen dasar seperti frame, shape, text, dan component. Siswa juga diajarkan bagaimana melakukan kolaborasi secara real-time melalui Figma, sehingga mereka dapat bekerja dalam tim layaknya di industri. Selain itu, materi mencakup tips penggunaan shortcut, plugin, dan library desain agar siswa lebih efisien saat bekerja. Pendekatan hands-on diprioritaskan, dengan instruktur memberikan demonstrasi lalu siswa langsung mempraktikkan langkah demi langkah. Pengenalan Figma ini penting karena menjadi dasar keterampilan teknis yang akan digunakan dalam sesi praktik dan kompetisi desain UI. Dengan penguasaan awal Figma, siswa lebih percaya diri untuk mengembangkan kreativitas mereka pada tahap berikutnya.

3. Sesi Praktik Desain UI

Tahap ketiga adalah sesi praktik, di mana siswa mulai mengimplementasikan teori dan penguasaan tools ke dalam pembuatan desain antarmuka sederhana. Praktik dilakukan secara bertahap, dimulai dari membuat wireframe, menentukan palet warna, hingga membangun prototipe interaktif. Setiap siswa diarahkan untuk mengerjakan proyek mini, misalnya merancang tampilan aplikasi e-commerce, website portofolio, atau aplikasi layanan sekolah. Instruktur memberikan bimbingan langsung, sementara siswa berkesempatan untuk bereksperimen dengan ide kreatif masing-masing. Sesi ini juga menekankan pentingnya prinsip desain responsif, aksesibilitas, dan konsistensi visual. Evaluasi dilakukan melalui presentasi hasil karya, di mana siswa mendapat masukan dari instruktur maupun rekan sekelas. Dengan praktik langsung, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan karya nyata yang dapat dijadikan portofolio awal. Sesi ini menjadi jembatan penting menuju kompetisi desain yang akan menumbuhkan semangat bersaing secara sehat (Gold et al., 2018).

4. Kompetisi Desain UI

Kompetisi internal diadakan sebagai langkah keempat untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan daya saing siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok atau bekerja individu untuk mengerjakan tantangan desain UI dengan tema tertentu, misalnya aplikasi edukasi, pariwisata, atau layanan

publik. Kompetisi ini menekankan penerapan prinsip desain, penggunaan Figma secara optimal, serta inovasi ide. Penilaian dilakukan oleh guru dan praktisi industri dengan kriteria estetika, fungsionalitas, konsistensi, dan user-centered design. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga mengasah soft skills seperti manajemen waktu, presentasi ide, dan kerja sama tim. Selain itu, kompetisi menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena siswa merasa tertantang untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Hasil kompetisi dapat didokumentasikan dan dijadikan portofolio siswa. Dengan adanya kompetisi, siswa terbiasa menghadapi persaingan sehat yang mencerminkan kondisi nyata di dunia kerja kreatif (Paramitha et al., 2025).

5. Pengenalan Karier di Bidang UI/UX

Setelah siswa memiliki keterampilan dasar dan pengalaman praktik, tahap selanjutnya adalah memberikan wawasan tentang peluang karier di bidang UI/UX. Sesi ini menghadirkan praktisi industri atau alumni yang sudah berkarier sebagai UI/UX designer, product designer, atau interaction designer. Materi mencakup prospek pekerjaan, kebutuhan industri saat ini, keterampilan yang paling dicari, serta jalur pengembangan karier, baik sebagai freelancer maupun di perusahaan. Siswa juga diperkenalkan pada tren global, sertifikasi internasional, serta peluang melanjutkan pendidikan di bidang desain digital. Selain itu, narasumber membagikan pengalaman nyata terkait tantangan dan keberhasilan dalam dunia kerja. Tujuan dari sesi ini adalah membuka wawasan siswa bahwa keterampilan yang mereka pelajari dapat menjadi pintu menuju masa depan yang menjanjikan. Dengan pemahaman ini, siswa lebih termotivasi untuk serius mengembangkan diri dalam bidang UI/UX.

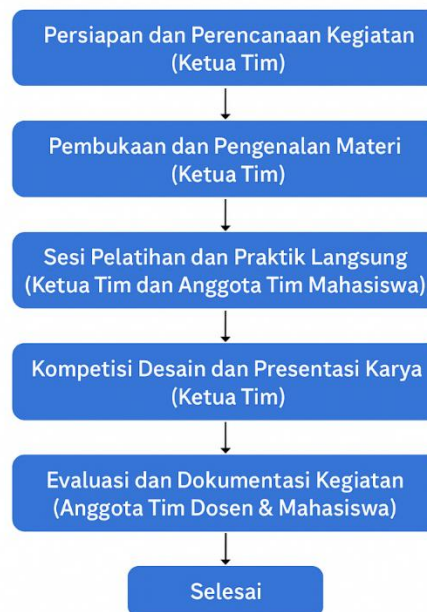
6. Pemberian Sertifikat dan Dokumentasi Kegiatan

Tahap terakhir adalah pemberian sertifikat kepada peserta sebagai bentuk apresiasi sekaligus pengakuan atas keterampilan yang telah diperoleh. Sertifikat ini berfungsi sebagai nilai tambah dalam portofolio akademik maupun ketika siswa melamar pekerjaan atau melanjutkan studi. Selain itu, seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan laporan tertulis. Dokumentasi tidak hanya menjadi arsip sekolah, tetapi juga sarana publikasi melalui media sosial atau website sekolah untuk memperlihatkan prestasi siswa dan komitmen sekolah dalam mempersiapkan lulusan yang siap bersaing. Dengan adanya sertifikat dan dokumentasi, kegiatan ini memberikan dampak jangka panjang, baik bagi siswa maupun sekolah. Sertifikat meningkatkan rasa percaya diri siswa, sementara dokumentasi menjadi bukti nyata keberhasilan program yang dapat mendukung reputasi SMKN 2 Sukawati sebagai sekolah vokasi unggulan di bidang desain digital.

METODE

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap persiapan dan perencanaan, di mana ketua tim berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, menyusun materi, serta memastikan kesiapan perangkat dan jaringan. Setelah itu, kegiatan dibuka dengan pengenalan Primakara University, tujuan pelatihan, serta pengantar materi desain UI dan aplikasi Figma. Tahapan berikutnya adalah sesi pelatihan dan praktik langsung, di mana instruktur dan mahasiswa pendamping membimbing siswa menggunakan Figma mulai dari elemen dasar hingga membuat kerangka antarmuka. Setelah memperoleh keterampilan dasar, siswa mengikuti kompetisi desain untuk mengerjakan proyek UI mandiri dan mempresentasikan hasilnya. Kegiatan ditutup dengan evaluasi pemahaman siswa, penilaian efektivitas pelatihan, serta penyusunan dokumentasi foto,

video, dan laporan sebagai pertanggungjawaban kegiatan. Berikut ini adalah diagram alir tahapan pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan.



Gambar 2. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Kegiatan

Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahapan yang tergambar pada diagram alir di atas:

1. Persiapan dan Perencanaan Kegiatan (Ketua Tim)

Tahap persiapan dan perencanaan merupakan fondasi penting dalam memastikan kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar. Pada tahap ini, ketua tim melakukan koordinasi awal dengan pihak SMK Negeri 2 Sukawati, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual, untuk menyepakati jadwal, durasi, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Proses koordinasi ini juga mencakup identifikasi jumlah peserta, ketersediaan ruang laboratorium, serta penentuan fasilitas yang dibutuhkan, seperti komputer, proyektor, dan jaringan internet yang stabil. Selain itu, tim pengabdian melakukan perancangan agenda pelatihan secara detail, mulai dari pengantar materi, sesi praktik, hingga kompetisi desain. Materi pelatihan disusun dengan memperhatikan tingkat pemahaman siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan aplikatif.

Pada tahap ini, ketua tim juga bertanggung jawab dalam menyusun modul pelatihan yang mencakup teori dasar desain UI, langkah-langkah penggunaan Figma, hingga contoh studi kasus. Modul ini akan menjadi pegangan bagi peserta selama dan setelah kegiatan. Selain itu, dilakukan pula simulasi teknis oleh tim untuk memastikan seluruh perangkat dapat berfungsi dengan baik pada hari pelaksanaan. Hal-hal administratif, seperti penyusunan surat undangan, pembuatan banner kegiatan, dan koordinasi transportasi tim pengabdian, juga termasuk dalam tahap persiapan. Dengan perencanaan yang matang, kegiatan pelatihan diharapkan dapat berjalan efektif, efisien, serta mampu memberikan dampak nyata bagi siswa kelas 12 jurusan DKV.

2. Pembukaan dan Pengenalan Materi (Ketua Tim)

Tahap kedua adalah pembukaan kegiatan yang dilaksanakan oleh ketua tim. Acara ini diawali dengan sambutan singkat dari pihak sekolah dan tim pengabdian untuk menciptakan suasana yang hangat dan penuh semangat. Ketua tim kemudian memperkenalkan Primakara University sebagai institusi yang berkomitmen dalam bidang pendidikan teknologi dan desain, sehingga siswa dapat lebih memahami latar belakang kegiatan yang mereka ikuti. Pada sesi ini, siswa juga diberikan

gambaran umum mengenai tujuan pelatihan, yaitu meningkatkan daya saing mereka di era digital melalui penguasaan keterampilan desain User Interface.

Setelah pembukaan, ketua tim memaparkan pengantar materi tentang desain UI, meliputi definisi, prinsip dasar, dan contoh implementasi nyata dalam aplikasi dan website. Siswa diperlihatkan perbedaan antara desain yang estetis tetapi tidak fungsional dengan desain yang sederhana namun ramah pengguna. Selain itu, ketua tim memperkenalkan aplikasi Figma sebagai alat utama dalam pelatihan, menjelaskan keunggulannya, seperti kemudahan kolaborasi online, fitur interaktif, serta fleksibilitas untuk membuat prototipe. Penjelasan dilakukan secara interaktif dengan melibatkan siswa melalui pertanyaan sederhana dan diskusi ringan. Tujuan dari tahap ini adalah menumbuhkan antusiasme serta rasa ingin tahu peserta sebelum memasuki sesi praktik yang lebih teknis. Dengan adanya pembukaan yang informatif dan inspiratif, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk serius mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

3. Sesi Pelatihan dan Praktik Langsung (Ketua Tim dan Anggota Tim Mahasiswa)

Sesi pelatihan dan praktik langsung merupakan inti dari kegiatan ini, di mana siswa benar-benar belajar keterampilan teknis dalam desain UI. Tahap ini dipandu oleh ketua tim sebagai instruktur utama dengan dukungan anggota tim mahasiswa yang bertugas membantu peserta secara individual. Sesi dimulai dengan penjelasan antarmuka Figma, cara membuat frame, penggunaan tools dasar, serta pengenalan elemen desain seperti tombol, ikon, dan tipografi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk membuat wireframe sederhana sebagai kerangka awal dari desain UI.

Pendekatan yang digunakan dalam sesi ini adalah *learning by doing*, di mana instruktur memberikan demonstrasi langkah demi langkah dan siswa langsung mempraktikkan di komputer masing-masing. Mahasiswa anggota tim berperan aktif memberikan pendampingan teknis, memastikan setiap siswa dapat mengikuti instruksi dengan baik. Selain itu, diberikan juga tips praktis untuk meningkatkan efisiensi, seperti penggunaan shortcut, plugin, dan fitur kolaborasi.

Seiring berjalannya sesi, siswa mulai ditantang untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan merancang antarmuka aplikasi sederhana, misalnya aplikasi pemesanan makanan atau sistem informasi sekolah. Setiap hasil kerja siswa akan ditinjau secara langsung, dan instruktur memberikan masukan untuk memperbaiki aspek estetika maupun fungsionalitas. Dengan metode praktik langsung ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki pengalaman nyata menghasilkan desain UI. Sesi ini juga menjadi sarana penting untuk membangun portofolio awal yang bermanfaat bagi masa depan mereka.

4. Kompetisi Desain dan Presentasi Karya (Ketua Tim)

Setelah siswa memperoleh keterampilan dasar, kegiatan dilanjutkan dengan kompetisi desain sebagai bentuk penerapan dan evaluasi. Kompetisi ini bertujuan menumbuhkan semangat bersaing secara sehat, menguji kreativitas, serta mengasah keterampilan presentasi siswa. Pada tahap ini, siswa diberi tantangan untuk membuat desain UI sesuai tema tertentu, misalnya aplikasi pariwisata lokal, layanan publik, atau sistem informasi sekolah. Waktu pengerjaan ditentukan agar siswa belajar mengelola waktu secara efektif seperti dalam dunia industri.

Ketua tim berperan sebagai fasilitator yang menjelaskan aturan kompetisi, kriteria penilaian, dan output yang diharapkan. Penilaian dilakukan berdasarkan estetika, konsistensi visual, keterbacaan, dan tingkat kemudahan penggunaan (*usability*). Selain itu, aspek inovasi ide juga menjadi pertimbangan penting. Setelah proses pengerjaan selesai, setiap kelompok atau individu mempresentasikan karya mereka di depan rekan-rekan dan instruktur. Presentasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi visual, mempertahankan ide desain, serta menerima masukan dari audiens.

Kompetisi tidak hanya memberikan pengalaman nyata seperti situasi kerja profesional, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa terhadap karya mereka. Hasil karya terbaik akan dipilih dan diberikan apresiasi khusus, yang dapat memotivasi peserta lainnya untuk terus meningkatkan

keterampilan. Dokumentasi hasil karya dari kompetisi ini juga akan menjadi bagian dari portofolio siswa maupun catatan prestasi sekolah.

5. Evaluasi dan Dokumentasi Kegiatan (Anggota Tim Dosen & Mahasiswa)

Tahap terakhir adalah evaluasi dan dokumentasi kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan tujuan menilai efektivitas pelatihan, tingkat pemahaman siswa, serta aspek yang perlu ditingkatkan untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Evaluasi pemahaman siswa dapat dilakukan melalui kuis singkat, pengumpulan hasil proyek, serta diskusi reflektif bersama peserta. Anggota tim dosen dan mahasiswa mencatat respon siswa terhadap materi, metode penyampaian, serta tingkat keterlibatan mereka selama kegiatan. Data evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan pelatihan di masa depan.

QUIZZZ Worksheets

Pelatihan Desain UI
Total questions: 10
Worksheet time: 5 mins
Instructor name: Ita Paramita

Name: _____
Class: _____
Date: _____

1. Apa yang dimaksud dengan UI (User Interface)?
a) Desain interaksi antara pengguna dan sistem. b) Struktur logis aplikasi atau website.
c) Proses dalam desain yang fokus pada pembuatan antarmuka user. d) Proses menganalisis kebutuhan pengguna.
2. Apa kepanjangan dari UI dalam desain?
a) Unified Integration b) User Interface
c) Unique Interaction d) User Insight
3. Apa fungsi utama dari Figma?
a) Membuat presentasi b) Menulis dokumen teks
c) Mengedit video d) Desain antarmuka pengguna (UI) dan prototipe
4. Tools yang digunakan untuk membuat desain UI adalah?
a) CorelDraw b) MS Word
c) FIGMA d) Canva
5. Apa alat yang digunakan untuk membuat bentuk seperti persegi dan lingkaran di Figma?
a) Frame Tool b) Move Tool
c) Text Tool d) Shape Tool
6. Apa yang digunakan untuk menambahkan teks pada desain di Figma?
a) Text Tool b) Pen Tool
c) Shape Tool d) Prototype Mode
7. Apa alat yang digunakan untuk membuat canvas baru?
a) Pen Tool b) Shape Tool
c) Frame Tool d) Text Tool
8. Apa manfaat dari menggunakan ukuran teks yang cukup besar dalam desain UI?
a) Agar terlihat lebih keren b) Menghemat ruang pada layar
c) Membuat aplikasi terlihat ramai d) Agar teks mudah dibaca oleh semua pengguna
9. Apa keunggulan utama Figma dibandingkan alat desain lainnya?
a) Bisa digunakan di browser tanpa perlu diunduh b) Tidak memerlukan koneksi internet
c) Hanya tersedia untuk perangkat Apple d) Memiliki fitur animasi 3D
10. Apa itu "Typography" dalam desain UI?
a) Animasi untuk elemen visual b) Tata letak gambar dalam desain
c) Pilihan warna untuk desain d) Pemilihan dan pengaturan huruf (font) dalam desain

Gambar 2. Daftar Pertanyaan Kuis

Selain evaluasi, dokumentasi kegiatan menjadi bagian penting. Anggota tim bertugas merekam seluruh proses kegiatan melalui foto dan video, mulai dari pembukaan, sesi praktik, hingga kompetisi. Dokumentasi ini kemudian disusun dalam bentuk laporan tertulis yang berisi latar belakang, tujuan, proses, hasil, dan rekomendasi. Laporan tidak hanya ditujukan kepada pihak sekolah, tetapi juga dapat menjadi portofolio kegiatan pengabdian tim dari Primakara University.

Dokumentasi visual dapat dipublikasikan melalui media sosial sekolah maupun kampus untuk menunjukkan keberhasilan kegiatan dan memperluas dampak positifnya. Dengan adanya evaluasi yang komprehensif dan dokumentasi yang baik, kegiatan ini tidak hanya selesai di hari pelaksanaan, tetapi juga meninggalkan jejak nyata yang bermanfaat bagi siswa, sekolah, dan penyelenggara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan *Meningkatkan Daya Saing Era Digital melalui Pelatihan Desain User Interface* di SMK Negeri 2 Sukawati berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan diawali dengan proses komunikasi dan koordinasi antara tim pelaksana dari Primakara University dengan pihak sekolah, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), pada tahap awal persiapan kegiatan. Dari hasil komunikasi tersebut, tim pelaksana kemudian melakukan audiensi langsung ke sekolah untuk menyampaikan tujuan dan rencana pelaksanaan kegiatan

pelatihan. Audiensi dihadiri oleh perwakilan sekolah dan guru jurusan DKV untuk membahas jadwal kegiatan, jumlah peserta, serta materi pelatihan yang akan diberikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil diskusi, disepakati bahwa peserta kegiatan merupakan siswa kelas XII jurusan DKV yang memiliki minat dalam bidang desain digital dan pengembangan antarmuka aplikasi. Selanjutnya, tim pelaksana memastikan kesiapan fasilitas pendukung yang tersedia di sekolah, seperti Laboratorium Komputer, jaringan internet, proyektor, dan LCD untuk menunjang kelancaran kegiatan pelatihan. Setelah itu, tim kembali ke kampus untuk melakukan berbagai persiapan teknis, seperti penyusunan modul pelatihan, persiapan perangkat yang akan digunakan selama praktik, serta penyusunan agenda kegiatan secara rinci.

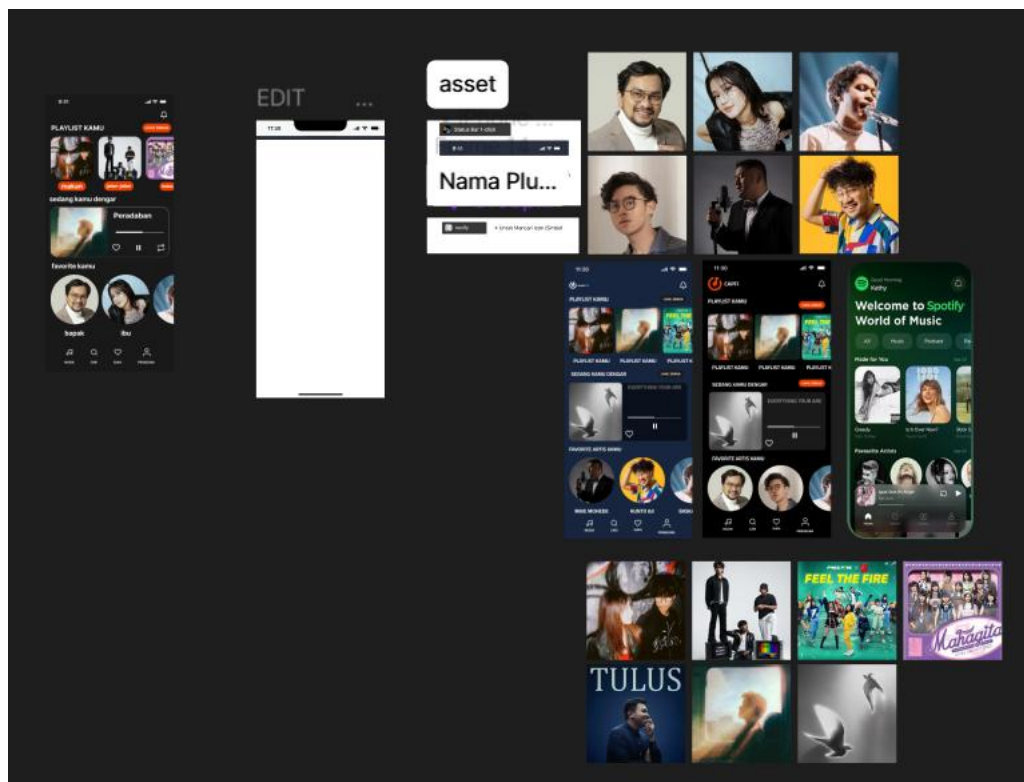
Penyusunan modul dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa dengan menyesuaikan kebutuhan serta tingkat pemahaman siswa SMK. Modul pelatihan mencakup pengenalan dasar desain User Interface, penggunaan aplikasi Figma, pembuatan wireframe, hingga penyusunan prototipe sederhana. Dengan persiapan yang matang, kegiatan pelatihan diharapkan dapat berjalan secara efektif, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa jurusan DKV di SMK Negeri 2 Sukawati.

1. Pembukaan dan Pengenalan Materi

Kegiatan dibuka dengan sambutan dari perwakilan Primakara University dan pihak SMK Negeri 2 Sukawati. Dalam sesi ini, siswa diperkenalkan dengan dunia desain antarmuka pengguna (UI) dan bagaimana keterampilan ini berperan dalam industri teknologi serta bagaimana peluang karir dalam bidang ini. Selain itu, dijelaskan juga tentang aplikasi Figma sebagai alat utama yang akan digunakan dalam pelatihan. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait dengan peluang karir dalam bidang UI/UX dan bagaimana keterampilan ini bisa diterapkan di berbagai industri. Pelatihan ini diikuti oleh 30 peserta yang berasal dari kelas XII.

2. Sesi Pelatihan dan Praktik Langsung

Setelah memperoleh penjelasan materi dasar, peserta melanjutkan kegiatan dengan praktik penggunaan aplikasi Figma secara langsung. Pada sesi ini, instruktur membimbing siswa dalam membuat wireframe sederhana, menyusun layout antarmuka, menentukan penggunaan warna, serta mengatur elemen-elemen visual agar terlihat lebih menarik dan mudah digunakan. Untuk memperdalam pemahaman, siswa diberikan tugas praktik (Gambar 2) berupa perancangan tampilan awal aplikasi atau website berdasarkan konsep yang telah dipelajari. Selama proses pengerjaan, sebagian besar siswa mampu mengikuti tahapan dengan baik dan menunjukkan kemampuan kreatif dalam menghasilkan desain antarmuka yang beragam dan inovatif.



Gambar 2. Tugas Praktikum Desain Figma

Dalam menyelesaikan tugas praktikum, para siswa dibimbing oleh instruktur (dosen) dan asisten instruktur (mahasiswa) yang ditunjukkan gambar 3.



Gambar 3. Siswa didampingi asisten instruktur (mahasiswa)

3. Kompetisi Desain dan Presentasi Karya

Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan desain UI mereka sendiri melalui proyek mini. Pada kegiatan ini, setiap peserta diminta membuat rancangan antarmuka sederhana sesuai dengan instruksi dan tema yang telah ditentukan. Setelah waktu pengerjaan berakhir, hasil desain siswa dievaluasi berdasarkan beberapa aspek penilaian, seperti kreativitas, fungsionalitas, dan estetika tampilan. Peserta yang menghasilkan karya terbaik memperoleh apresiasi berupa hadiah dari panitia sebagai bentuk penghargaan atas hasil kerja mereka. Selain proses penilaian, kegiatan juga dilengkapi dengan sesi presentasi karya agar siswa dapat memaparkan konsep desain yang dibuat sekaligus menerima masukan dari instruktur maupun peserta lainnya. Pada akhir sesi, tiga siswa terbaik diberikan penghargaan (Gambar 4).



Gambar 4. Pemberian Hadiah untuk Siswa

Penilaian dilakukan oleh tim pelaksana dengan hasil seperti ditunjukkan pada tabel 1. Daftar nilai menunjukkan rata-rata siswa memahami tentang materi yang diberikan. Untuk penilaian ini juga diberikan hadiah 3 besar untuk nilai rata-rata tertinggi (gambar 6).

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa

No.	Nama Lengkap	Nilai Karya Desain	Nilai Quiz
1	I Komang Elo Adhi Setiawan	82	80
2	Ni Made Ayu Wirashanti	82	80
3	I Wayan Darma	85	90
4	Ni Komang Padmi Maharani	89	90
5	Ni Kadek Meta Shivani	80	90
6	I Kadek Oka Candra Winata	86	90
7	I Kadek Bayu Dwi Payana	70	80
8	I Wayan Angga Aryana	76	80
9	putu panji mahardika	92	100
10	I Putu Andhika Satria Virguna	76	80
11	Ida Ayu Made Recintya Sukma Dewi	94	100
12	Ni Made Rsi Adnyani	79	100
13	I Gede Arya Nanda Pratama	88	90
14	I WAYAN ALPIN WIGUNA	75	80
15	I Wayan Virgantara Saputra	84	90
16	Putu Andini Mahayani	72	80
17	I Wayan Windu Adnyana	86	90
18	Ni Kadek Ayu Sri Tirtawati	74	90
19	I Dewa Ayu Ketut Oktaviana Dewi	93	100
20	Ni Kadek Ayu Judya Agustina	74	80
21	I Made Govin Mahendra	94	100
22	I Putu Gede Arta Yoga	75	80
23	GEDE KRISNA ADHITYA ANANTAWIRYA	78	80
24	I Gusti Ayu Trisna Aprilia	77	80

No.	Nama Lengkap	Nilai Karya Desain	Nilai Quiz
25	I Wayan Eka Ariadi	91	100
26	I Gusti Putu Agus Angga Dharma Permana	77	80
27	I Komang Wahyu Surya Dharma	88	100
28	NI PUTU BELLA ARIANI	90	100
29	GST AG PANDU DARMAWAN	87	9
30	Ida Bagus Putu Adnyana Pramana Putra	94	90

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan desain User Interface ini berhasil meningkatkan kompetensi dasar siswa dalam bidang desain antarmuka digital. Pelatihan berbasis praktik menggunakan Figma mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan interaktif bagi siswa jurusan DKV di SMK Negeri 2 Sukawati. Program ini juga menjadi bentuk kontribusi nyata Primakara University dalam mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan mereka tentang desain UI dan aplikasi Figma. Banyak siswa yang tertarik untuk mendalami lebih lanjut keterampilan ini dan berharap ada pelatihan lanjutan di masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan desain User Interface (UI) di SMK Negeri 2 Sukawati telah berhasil dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Pelatihan ini mampu memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai konsep desain UI, penggunaan aplikasi Figma, serta proses perancangan antarmuka aplikasi dan website yang memperhatikan aspek estetika maupun fungsionalitas.

Melalui metode *learning by doing*, siswa tidak hanya memperoleh teori, tetapi juga pengalaman praktik secara langsung dalam membuat wireframe, menyusun elemen visual, hingga menghasilkan prototipe sederhana. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, rasa percaya diri, serta semangat kolaborasi siswa melalui sesi praktik, kompetisi desain, dan presentasi karya.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu memahami materi dengan baik dan merasa pelatihan ini bermanfaat dalam menambah wawasan mengenai peluang karier di bidang UI/UX dan industri kreatif digital. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan kompetensi dan daya saing siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di era digital, sekaligus memperkuat kerja sama antara Primakara University dan SMK Negeri 2 Sukawati dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi kebutuhan industri masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., Kuyoro, S. O., & Adebayo, A. O. (n.d.). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 27(4), 577–590,. <https://doi.org/10.18280/isi.270407>.

Anonymous. (2024). *Figma Design*. Figma.Com. <https://www.figma.com/design/>

Bali, W. (2024, October). INTERAKSI: Primakara University Kenalkan Desain UI/UX kepada Pelajar

- Bali, Persiapkan Karir di Dunia Digital. *Warta Bali*.
<https://wartabalionline.com/2024/10/21/interaksi-primakara-university-kenalkan-desain-ui-ux-kepada-pelajar-bali-persiapkan-karir-di-dunia-digital/>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (n.d.). *Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems*".
<https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>.
- Gold, M., Joly, A., Vrochidis, S., Karatzas, K., & Karppinen, A. (2018). Multimedia Tools and Applications for Environmental & Biodiversity Informatics. In *Multimedia Tools and Applications for Environmental & Biodiversity Informatics* (Issue September 2021).
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-76445-0>
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 73–86.
- Wiratmi, W. (2024, October). Primakara University Kenalkan Desain UI/UX Sebagai Karier Masa Depan Pelajar Bali. *Rri.Co.Id*. <https://www.rri.co.id/ipitek/1054604/primakara-university-kenalkan-desain-ui-ux-sebagai-karier-masa-depan-pelajar-bali>