

# Pelatihan UI/UX Berbasis Proyek dalam Pengembangan Portofolio Digital Menggunakan Figma untuk Siswa SMK

*Project-Based UI/UX Training in Digital Portfolio Development Using Figma for Vocational High School Students*

<sup>1</sup>Zuli Maulidati\*, <sup>2</sup>Resa Uttunga, <sup>3</sup>Anwar Sodik, <sup>4</sup>Rachman Arief, <sup>5</sup>Sulistiyowati, <sup>6</sup>Adib Pakarbudi (\*corresponding author)

Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
E-mail: <sup>1</sup>[zulimaulidati@itats.ac.id](mailto:zulimaulidati@itats.ac.id), <sup>2</sup>[uttunga@itats.ac.id](mailto:uttunga@itats.ac.id), <sup>3</sup>[anwar@itats.ac.id](mailto:anwar@itats.ac.id),  
<sup>4</sup>[ramanarif@itats.ac.id](mailto:ramanarif@itats.ac.id), <sup>5</sup>[sulis.tyowati@itats.ac.id](mailto:sulis.tyowati@itats.ac.id), <sup>6</sup>[adib@itats.ac.id](mailto:adib@itats.ac.id)

Dikirim: 13-04-2026 | Direvisi: 24-06-2026 | Diterima: 28-04-2026 | Tersedia Online: 26-06-2026

## Abstrak

Transformasi digital turut meningkatkan kebutuhan akan kompetensi di bidang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sebagai bagian penting dalam pengembangan produk digital. Dalam konteks pendidikan vokasi, kompetensi ini tidak cukup hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga perlu diwujudkan melalui keterampilan implementatif yang dapat ditunjukkan dalam bentuk karya nyata seperti portofolio digital. Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif melalui pengembangan dan implementasi model pelatihan UI/UX berbasis proyek. Kegiatan dilaksanakan pada Januari – Februari 2026 dengan pendekatan *Project-Based Learning* yang disusun dalam empat tahapan, yaitu pemahaman konseptual, penguasaan perangkat/tools, pengembangan proyek, serta evaluasi dan umpan balik. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, serta analisis hasil desain siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, meningkatnya keterlibatan selama pembelajaran, serta peningkatan kemampuan menghasilkan portofolio digital yang lebih terstruktur dan sesuai dengan prinsip dasar UI/UX.

**Kata kunci:** UI/UX, Project-Based Learning, Figma, portofolio digital, SMK.

## Abstract

Digital transformation has increased the demand for competencies in *User Interface (UI)* and *User Experience (UX)* as essential components in digital product development. In the context of vocational education, these competencies should not only be understood conceptually but also demonstrated through practical skills, such as the ability to develop digital portfolios. Based on this need, this community service program was designed to provide a more applied learning experience through the development and implementation of a project-based UI/UX training model. The program was conducted from January to February 2026 using a *Project-Based Learning* approach structured into four stages: conceptual understanding, tool mastery, project development, and evaluation and feedback. The evaluation methods included pre-test and post-test, observation, and analysis of students' design outputs. The results indicate an improvement in students' understanding of UI/UX concepts, increased engagement during the

*learning process, and enhanced ability to produce more structured digital portfolio designs aligned with fundamental UI/UX principles.*

**Keywords:** *UI/UX, Project-Based Learning, Figma, digital portofolio, vocational high school*

## 1. PENDAHULUAN

Transformasi digital yang terus berkembang telah mendorong peningkatan kebutuhan terhadap produk digital seperti website dan aplikasi yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dirancang dengan pendekatan yang berorientasi pada pengguna (Subekti et al., 2024). Dalam konteks ini, kualitas produk digital tidak lagi semata ditentukan oleh performa sistem, melainkan juga oleh bagaimana antarmuka disajikan serta bagaimana pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) terbentuk selama proses interaksi. Oleh karena itu, penerapan konsep UI/UX menjadi elemen strategis dalam menentukan keberhasilan suatu produk digital, khususnya dalam meningkatkan kemudahan (*usability*), kepuasan pengguna (*user satisfaction*), dan efektivitas sistem.

Perancangan UI/UX tidak hanya berkaitan dengan aspek visual, tetapi melibatkan proses berpikir sistematis dan berbasis pemecahan masalah (Olivia et al., 2025; Ramdhani & Utami, 2025). Pendekatan design thinking banyak digunakan dalam pengembangan UI/UX, yang mencakup tahapan identifikasi kebutuhan pengguna, perumusan masalah, pengembangan solusi desain, hingga evaluasi hasil (Ramdhani & Utami, 2025; Saidatuzzahra & Akhmad Rizal Dzikrillah, 2025; Salam et al., 2025). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran UI/UX yang mengintegrasikan konsep dan praktik cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan desain dibandingkan dengan pendekatan yang hanya bersifat teoritis (Prasetya & Iswandi, 2025; Riyanto et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada bidang teknologi informasi, penguasaan UI/UX menjadi kompetensi yang semakin relevan dengan kebutuhan industri digital (Faridha et al., 2024). Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat SMK masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan aspek konseptual dan praktis, sehingga siswa belum sepenuhnya siap menghadapi tuntutan industri (Kasili et al., 2025; Rahmawati et al., 2025). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa siswa cenderung memiliki pemahaman teoritis, tetapi masih terbatas dalam kemampuan implementasi desain secara nyata, terutama dalam penggunaan tools industri dan pengembangan produk digital berbasis proyek.

SMK Wachid Hasyim Surabaya, sebagai salah satu institusi pendidikan vokasi, memiliki potensi sumber daya siswa di bidang teknologi informasi, khususnya pada kompetensi multimedia. Namun, berdasarkan hasil observasi, pembelajaran yang ada masih memerlukan penguatan pada aspek praktik berbasis proyek serta penggunaan tools desain yang sesuai dengan standar industri. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan kompetensi industri dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

Selain pemahaman konsep, penguasaan perangkat pendukung desain juga menjadi faktor penting dalam pembelajaran UI/UX. Figma merupakan salah satu aplikasi desain berbasis cloud yang telah banyak digunakan dalam industri karena

kemampuannya dalam mendukung pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe secara kolaboratif. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan tools berbasis kolaboratif seperti Figma dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran desain karena memungkinkan interaksi langsung, eksplorasi desain, serta iterasi secara real-time (Hairah et al., 2024; Mukhlis et al., 2023; Pramudita et al., 2021; Vivaldi & Putra, 2025).

Pembelajaran UI/UX yang efektif tidak hanya berfokus pada penguasaan tools, tetapi juga harus menghasilkan output nyata yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Salah satu bentuk implementasi yang relevan adalah pengembangan website portofolio digital. Portofolio tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi karya, tetapi juga sebagai sarana personal branding yang penting dalam memasuki dunia kerja (Priantika, 2026; Rowiyani et al., 2025). Dalam konteks pendidikan vokasi, integrasi portofolio digital dalam pembelajaran berbasis proyek menjadi strategi yang efektif untuk menjembatani kesenjangan antara kompetensi akademik dan kebutuhan industri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek konseptual, praktik, serta output nyata dalam satu kesatuan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Project-Based Learning* (PjBL), yang menekankan pembelajaran melalui pengerjaan proyek secara langsung. Namun, penelitian yang secara spesifik mengembangkan model pelatihan UI/UX berbasis proyek dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya pada pengembangan portofolio digital sebagai output pembelajaran masih terbatas.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pelatihan UI/UX berbasis proyek dalam pembuatan portofolio digital menggunakan Figma bagi siswa SMK Wachid Hasyim Surabaya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengacu pada modul UI/UX Design dan dikemas dalam pendekatan pembelajaran yang aplikatif dan berorientasi praktik. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep UI/UX, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk produk nyata serta meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan industri digital.

## 2. METODE

### 2.1. Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan pelatihan UI/UX Design berbasis praktik. Pendekatan ini dipilih karena mampu menghubungkan aspek konseptual dan implementatif secara langsung, sehingga peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga menghasilkan produk nyata berupa portofolio digital.

Desain kegiatan dikembangkan dalam bentuk model pelatihan terstruktur yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Pemahaman konseptual

Tahap awal difokuskan pada pemberian pemahaman dasar terkait konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX), termasuk prinsip desain, elemen visual, serta pengenalan pendekatan design thinking.

2. Penguasaan perangkat/tools

Tahapan penguasaan perangkat/tools bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis peserta dalam menggunakan aplikasi Figma sebagai tool desain UI/UX. Materi yang diberikan meliputi pembuatan frame, pengaturan layout, penggunaan komponen, serta pengenalan fitur kolaborasi dalam Figma.

3. Pengembang proyek

Peserta mengembangkan proyek berupa desain website portofolio digital secara mandiri. Peserta diarahkan untuk menerapkan prinsip UI/UX dalam menyusun struktur halaman, mengatur tata letak, memilih skema warna, serta menyusun konten portofolio.

4. Evaluasi dan umpan balik

Tahap akhir dilakukan melalui presentasi hasil desain oleh peserta, diikuti dengan pemberian umpan balik dari pemateri. Tahap evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas desain serta memperkuat pemahaman peserta terhadap konsep UI/UX.

Pelaksanaan kegiatan juga mengacu pada modul pembelajaran UI/UX Design yang telah disusun sebelumnya dan dikombinasikan dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung di laboratorium komputer, serta diskusi interaktif

## 2.2. Lokasi, Waktu, dan Peserta

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Wachid Hasyim Surabaya yang berlokasi di Jl. Sidotopo Wetan Baru No.37, Surabaya. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kompetensi siswa dalam bidang desain digital.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu bulan, yaitu pada tanggal 29 Januari hingga 12 Februari 2026, yang dibagi ke dalam tiga pertemuan utama (mingguan). Adapun rincian waktu dan fokus setiap pertemuan disajikan pada **Tabel 1**.

**Table 1.** Jadwal dan Fokus Kegiatan Pelatihan UI/UX Berbasis Proyek

Tanggal	Fokus Kegiatan	Materi Utama
29 Januari 2026	Pengenalan UI/UX dan Figma	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konsep dasar UI/UX</li><li>• Prinsip desain (usability, consistency, hierarchy)</li><li>• Pengenalan Figma (antarmuka dan fitur utama)</li></ul>
5 Februari 2026	Perancangan Desain dan Prototyping	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wireframing dan layout</li><li>• Design system sederhana (warna, tipografi, komponen)</li><li>• Prototyping interaktif di Figma</li></ul>
12 Februari 2026	Pengembangan Proyek dan Presentasi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Integrasi desain menjadi prototipe utuh</li><li>• Penyusunan portofolio digital</li><li>• Teknik presentasi karya UI/UX</li></ul>

Peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah siswa kelas XII pada kompetensi keahlian multimedia di SMK Wachid Hasyim Surabaya dengan jumlah total 33 siswa.

### 2.3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan serta mengukur peningkatan kompetensi peserta. Metode yang digunakan meliputi:

1. Pre-test dan post-test  
Digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman awal dan akhir peserta terkait konsep UI/UX dan penggunaan Figma. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk melihat peningkatan hasil belajar.
2. Observasi Langsung  
Observasi dilakukan selama proses pelatihan untuk menilai: tingkat partisipasi siswa, keterlibatan dalam diskusi, dan kemampuan praktik desain.
3. Dokumentasi Hasil Karya  
Data berupa hasil desain portofolio digital siswa digunakan untuk menilai kemampuan implementasi konsep UI/UX dalam praktik nyata.
4. Umpan Balik Peserta  
Tanggapan siswa terhadap pelaksanaan kegiatan dikumpulkan untuk mengetahui tingkat pemahaman, kesulitan yang dihadapi, serta efektivitas metode pembelajaran.

### 2.4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas pelatihan UI/UX berbasis proyek. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* dengan membandingkan distribusi nilai peserta sebelum dan setelah pelatihan. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan berdasarkan hasil observasi dan umpan balik peserta untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan siswa, dinamika pembelajaran, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan.

Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap output desain berupa portofolio digital yang dihasilkan siswa untuk menilai kemampuan implementasi konsep UI/UX dalam praktik. Evaluasi desain didasarkan pada indikator seperti struktur layout, konsistensi visual, kemudahan navigasi, dan penerapan prinsip dasar UI/UX.

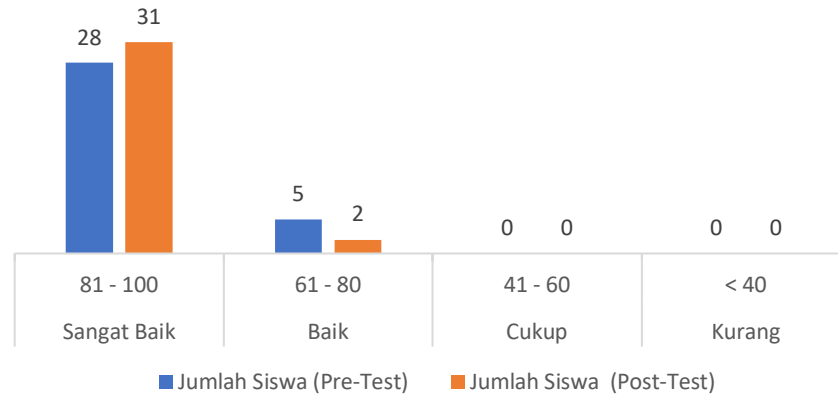
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Peningkatan Pemahaman Siswa

Pengukuran pemahaman siswa dilakukan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* yang dirancang untuk mengevaluasi aspek konseptual dan keterampilan dasar penggunaan Figma. Instrumen terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang mencakup dua cakupan utama, yaitu konsep dasar UI/UX dan penggunaan Figma. Setiap jawaban benar diberikan skor 5, sehingga total skor maksimum adalah 100. Hasil tes kemudian dikategorikan ke dalam empat tingkat pencapaian, yaitu: sangat baik ( $\geq 85$ ), baik (70–84), cukup (55–69), dan kurang ( $< 55$ ).

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep UI/UX dan penggunaan aplikasi Figma setelah mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, di mana

jumlah siswa yang berada pada kategori nilai “sangat baik” mengalami peningkatan dari 28 siswa menjadi 31 siswa. Sementara itu, jumlah siswa pada kategori “baik” mengalami penurunan, yang mengindikasikan adanya pergeseran kemampuan ke kategori yang lebih tinggi.

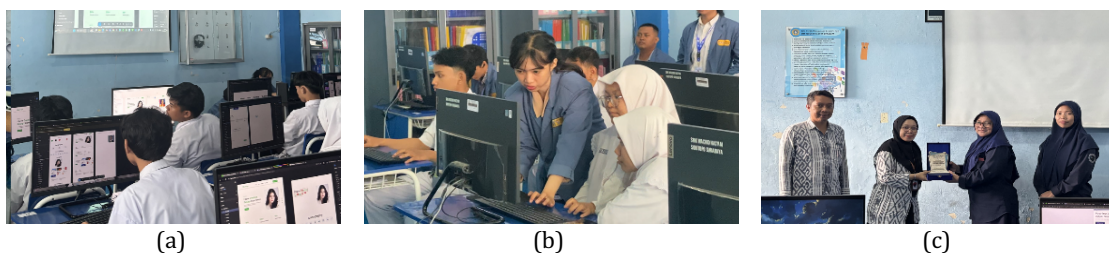


**Gambar 1.** Hasil Perolehan Nilai Siswa Pre Test dan Post Test

Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan dalam transfer pengetahuan, tetapi juga mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang diterapkan mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kuis, yang memperkuat indikasi adanya peningkatan pemahaman secara kognitif.

### 3.2. Implementasi Pelatihan

Implementasi model Project-Based UI/UX Training menunjukkan bahwa setiap tahapan memiliki peran yang berbeda dalam mendukung peningkatan kompetensi siswa. Pada tahap *conceptual understanding*, siswa mulai memahami perbedaan antara UI dan UX serta prinsip dasar desain. Tahap ini menjadi fondasi penting karena sebagian siswa sebelumnya belum memiliki pemahaman yang memadai.



**Gambar 2.** (a) Peserta Praktik membuat portofolio, (b) Pendampingan secara langsung, (c) Penutupan kegiatan pelatihan

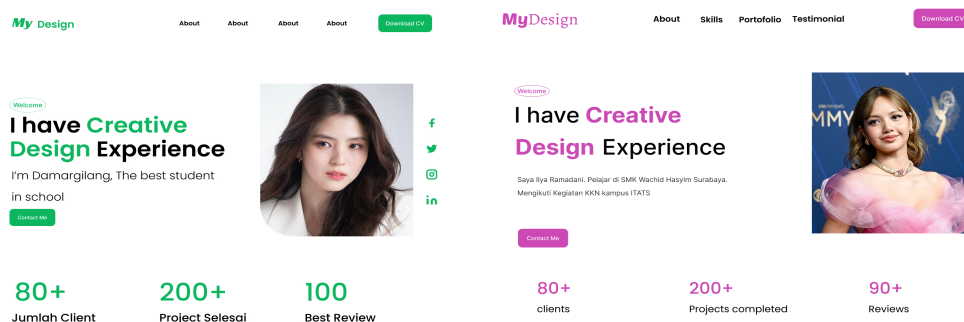
Selanjutnya, pada tahap *tool mastery*, siswa mulai mengenal dan menggunakan fitur-fitur utama dalam Figma. Meskipun pada awalnya terdapat kendala teknis seperti kesulitan login dan adaptasi terhadap interface, proses pendampingan yang dilakukan membantu siswa mengatasi hambatan tersebut. Tahap *project development* menjadi bagian yang paling dominan dalam

meningkatkan keterampilan siswa, karena pada tahap ini siswa secara langsung mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari ke dalam desain portofolio digital.

Tahap terakhir, yaitu evaluasi, yakni memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksikan hasil desain mereka. Umpan balik yang diberikan oleh pemateri membantu siswa memahami kekurangan desain serta memperbaiki hasil kerja mereka. Secara keseluruhan, implementasi model ini menunjukkan bahwa kombinasi antara pemahaman konsep, penguasaan tools, praktik langsung, dan evaluasi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3.3. Hasil Produk

Secara umum, siswa mampu menghasilkan desain dengan struktur yang cukup terorganisir yang mencakup halaman utama, profil, serta tampilan karya. Layout yang digunakan telah mengikuti standar yang diberikan, namun tetap memberikan ruang bagi siswa untuk menyesuaikan konten dan skema warna sesuai dengan preferensi masing-masing.



**Gambar 3.** Hasil Portofolio Karya Siswa yang mengikuti standar yang diberikan pada pelatihan

Dari sisi kualitas desain, sebagian besar siswa telah mampu menerapkan prinsip dasar UI/UX, seperti konsistensi visual, keterbacaan, dan alur navigasi yang sederhana. Variasi desain yang dihasilkan menunjukkan adanya kreativitas dalam pemilihan warna dan gaya visual. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya meniru contoh yang diberikan, tetapi juga mulai mengembangkan ide secara mandiri.

### 3.4. Kendala Kegiatan

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat pemahaman awal siswa. Pada beberapa sesi, terdapat siswa yang telah memiliki pemahaman dasar UI/UX, sementara sebagian lainnya masih berada pada tahap awal, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif.

Kendala lain yang muncul adalah dinamika kelas, khususnya pada tahap awal pelatihan, di mana kondisi kelas belum sepenuhnya kondusif. Beberapa siswa melakukan tindakan yang mengganggu, seperti menghapus desain yang telah dibuat pada workspace Figma. Hal ini berdampak pada terganggunya proses pembelajaran, meskipun kondisi tersebut dapat diatasi melalui penegasan aturan dan pendampingan yang lebih intensif.

Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi faktor yang memengaruhi kedalaman materi yang dapat disampaikan. Pada beberapa sesi, kegiatan praktik belum dapat diselesaikan secara optimal karena keterbatasan durasi pelatihan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek memerlukan alokasi waktu yang cukup agar seluruh tahapan dapat berjalan secara maksimal.

### 3.5. Kontribusi Ilmiah

Kontribusi utama dari kegiatan pengabdian masyarakat terletak pada pengembangan dan implementasi model pelatihan UI/UX berbasis proyek dalam konteks pendidikan vokasi. Model ini mengintegrasikan aspek konseptual, penguasaan tools, praktik langsung, serta evaluasi dalam satu rangkaian pembelajaran yang sistematis.

Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis output, dalam bentuk portofolio digital, dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan industri. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai sarana personal branding.

Dengan demikian, model yang dikembangkan dalam kegiatan ini memiliki potensi untuk diadopsi dalam pembelajaran UI/UX di lingkungan SMK maupun pendidikan vokasi lainnya, khususnya dalam upaya meningkatkan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja di bidang teknologi digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pelatihan UI/UX berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK dalam bidang desain digital. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada kategori nilai tinggi, serta peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, pendekatan berbasis praktik yang diterapkan mampu membantu siswa memahami konsep UI/UX secara lebih aplikatif, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam menghasilkan desain portofolio digital yang terstruktur, fungsional, dan sesuai dengan prinsip dasar UI/UX. Pembelajaran yang menghasilkan output berupa portofolio digital juga memberikan nilai tambah dalam mendukung personal branding siswa sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

Secara keseluruhan, model pelatihan yang mengintegrasikan pemahaman konsep, penguasaan tools, praktik berbasis proyek, serta evaluasi dan umpan balik terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran UI/UX dalam konteks pendidikan vokasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *bit-Tech*, 7(1), 58–67. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>
- Hairah, U., Nursukamto, M. H., Ulhaqi, A. D., Puspitaningtyas, D., Sahriah, S., Asmawati, C., Arinda, V. A., & Rama, M. T. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat, 3(4), 59–65.  
<https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v3i4.1211>
- Kasili, M., Pramudibyo, S., Rahmandan, H., Rizky, M., Lahamutu, A., Aldio, T., & Yanino, R. M. (2025). *Systematic Literature Review: Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka Di Smk Dalam Menghadapi Tantangan Industri 4.0*. 4(3).
- Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal KeDayMas: Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 80–87.  
<https://doi.org/10.14414/kedaymas.v3i1.3555>
- Olivia, A., Larasati, P. D., Mulya, M. F., Anwar, S., & Efendi, Y. (2025). *Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna*.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.  
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Prasetya, D., & Iswandi, H. (2025). Pelatihan Desain UI/UX Menggunakan Figma di SMK Muhammadiyah 1 Palembang. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 2453–2459. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i2.40477>
- Priantika, T. V. (2026). *Perancangan Website Pencari Kerja Dan Portofolio Untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual*. 1.
- Rahmawati, D., Syaputra, W., & Ratoeloedji, R. A. (2025). *Peran Pembelajaran Teknologi Informasi dan Digitalisasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK: Tantangan dan Peluang di Era 4.0*. 4(2), 180–195.
- Ramdhani, D., & Utami, L. A. (2025). *Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Aplikasi Kopi Reman Berbasis Mobile*. 9(3).
- Riyanto, Risal, A., Nizam, Erwansyah, & Seliwati. (2025). Implementasi Pelatihan Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor. *PADMA*, 5(1), 39–47.  
<https://doi.org/10.56689/padma.v5i1.1809>
- Rowiyani, Wellie Sulistijanti, Arista Fitri Diana, Khoerul Soleh, & Muhammad Haikal Darmawan. (2025). Pendampingan Penyusunan Rencana Karier dan Pembuatan Portofolio Digital untuk Meningkatkan Persiapan Karier Siswa di SMK. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 2(3), 20–27.  
<https://doi.org/10.62951/karya.v2i3.1997>
- Saidatuzzahra, P. & Akhmad Rizal Dzikrillah. (2025). Penggunaan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Ulang UI/UX Pada Aplikasi BCA Mobile. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(4), 622–633. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i4.589>
- Salam, K. N., Hardy, H., Maslim, M., Marsela, I., & Megawaty, M. (2025). Implementasi Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi DIGITS di Telkom Schools: Studi Kasus Transformasi Digital Pendidikan. *Advances in Management & Financial Reporting*, 3(3), 966–989. <https://doi.org/10.60079/amfr.v3i3.627>

- Subekti, R., Ohyver, Daniel Adolf, Judijanto, Loso, & Satwika, I Kadek Susila. (2024). *Transformasi Digital (Teori & Implementasi Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://www.researchgate.net/publication/380462238\\_TRANSFORMASI\\_DIGITAL\\_Teori\\_Implementasi\\_Menuju\\_Era\\_Society\\_50](https://www.researchgate.net/publication/380462238_TRANSFORMASI_DIGITAL_Teori_Implementasi_Menuju_Era_Society_50)
- 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>