

Pelatihan Desain UI/UX Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Dan Keterampilan Digital Siswa Pondok Ibnu Qoyyim Balikpapan

*UI/UX Design Training as An Effort to Enhance Digital Literacy and Digital Skills Of
Students At Ibnu Qoyyim Islamic Boarding School Balikpapan*

Subhan Hartanto ^{1*}, Bambang Cahyono ², Muhammad Farman Andrijasa ³, Agusdi
Syafrizal⁴, Hendriyanto ⁵

^{1,2,3} Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda,
Samarinda, Indonesia

Email: ^{1*}subhan@polnes.ac.id , ²bambangcahyono@polnes.ac.id ,
³mfarmanandrijasa@polnes.ac.id , ⁴agusdisyafrizal@polnes.ac.id ,
⁵hendriyanto@gmail.com

Dikirim: 15-05-2026| Direvisi: 01-06-2026| Diterima: 04-06-2026| Tersedia Online: 27-06-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, salah satunya dalam bidang desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX). Namun, pemahaman dan keterampilan siswa dalam merancang produk digital masih terbatas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain UI/UX siswa Pondok Ibnu Qoyyim Balikpapan melalui pelatihan berbasis praktik menggunakan aplikasi Figma. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa dan dilaksanakan melalui beberapa metode, yaitu ceramah untuk penyampaian konsep dasar UI/UX, demonstrasi penggunaan Figma, serta praktik langsung dalam merancang antarmuka aplikasi sederhana. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pre-test, post-test, observasi, dan penilaian hasil desain peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep UI/UX dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 58,3 pada pre-test menjadi 84,7 pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 45,3%. Selain itu, 86,7% peserta berhasil menyelesaikan rancangan prototipe antarmuka aplikasi sesuai dengan instruksi yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis siswa dalam merancang produk digital yang berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, kegiatan pelatihan UI/UX ini memberikan kontribusi positif dalam penguatan literasi digital dan pengembangan kompetensi teknologi informasi bagi siswa Pondok Ibnu Qoyyim Balikpapan.

Kata kunci: UI/UX, literasi digital, desain antarmuka, Figma, pelatihan, siswa.

Abstract

he rapid development of digital technology requires young people to possess skills that are relevant to industry needs, particularly in the fields of User Interface (UI) and User Experience (UX) design. However, students' understanding and practical skills in designing digital products remain limited. Therefore, this community service program aimed to enhance the digital literacy and UI/UX design skills of students at Ibnu Qoyyim Islamic Boarding School, Balikpapan, through hands-on training using Figma. The program involved 30 students and was conducted using several instructional methods, including lectures to introduce fundamental UI/UX concepts, demonstrations of Figma features and tools, and practical

sessions in which participants designed simple application interfaces. The program evaluation was carried out through pre-tests, post-tests, observations, and assessments of participants' design projects. The results indicated a significant improvement in participants' understanding of UI/UX concepts, with the average score increasing from 58.3 in the pre-test to 84.7 in the post-test, representing an improvement of 45.3%. In addition, 86.7% of participants successfully completed a user interface prototype according to the training requirements. These findings demonstrate that the training effectively improved both conceptual understanding and practical skills in designing user-centered digital products. Therefore, the UI/UX training program contributed positively to strengthening digital literacy and enhancing information technology competencies among students at Ibnul Qoyyim Islamic Boarding School, Balikpapan.

Keywords: *UI/UX, digital literacy, user interface design, Figma, training, students.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era transformasi digital, peserta didik tidak hanya dituntut memiliki kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan menciptakan produk digital yang inovatif dan bernilai guna. Salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan adalah kemampuan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX), yang berperan penting dalam pengembangan aplikasi dan layanan digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Penguasaan keterampilan UI/UX dapat membantu peserta didik memahami proses perancangan produk digital sekaligus meningkatkan daya saing mereka dalam menghadapi perkembangan industri teknologi (Fadlil et al., 2023).

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki generasi muda pada abad ke-21. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses dan memahami informasi, tetapi juga kemampuan menciptakan, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi secara produktif. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik di Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek produksi konten dan pemanfaatan teknologi untuk kegiatan kreatif dan inovatif (Rifai & Khoeron, 2023). Oleh karena itu, diperlukan program pembelajaran dan pelatihan yang mampu meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pengalaman belajar yang aplikatif.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak Pondok Ibnul Qoyyim Balikpapan, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti komputer dan telepon pintar untuk kegiatan belajar maupun komunikasi sehari-hari. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi tersebut masih berfokus pada penggunaan aplikasi umum dan media sosial, sedangkan pemahaman mengenai desain antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) masih relatif rendah. Selain itu, siswa belum memiliki pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain digital untuk merancang prototipe aplikasi atau produk digital lainnya.

Hasil observasi lapangan juga menunjukkan bahwa belum pernah dilaksanakan pelatihan khusus mengenai UI/UX di lingkungan Pondok Ibnul Qoyyim Balikpapan. Padahal, keterampilan desain digital merupakan salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam dunia pendidikan maupun industri kreatif digital. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan UI/UX berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep desain digital serta keterampilan dalam membuat rancangan antarmuka aplikasi menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma (Yulanda et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan kompetensi digital siswa dengan fasilitas pelatihan yang tersedia.

Sebagai mitra kegiatan, Pondok Ibnul Qoyyim Balikpapan memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi digital siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Penguatan literasi digital di lingkungan pesantren juga menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya unggul dalam bidang keagamaan, tetapi juga memiliki keterampilan teknologi yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam lingkungan pesantren dapat mendukung transformasi pendidikan serta meningkatkan kapasitas santri dalam menghadapi tantangan era digital (Sodik et al., 2024; Ahmad et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma bagi siswa Pondok Ibnul Qoyyim Balikpapan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, pemahaman konsep UI/UX, serta keterampilan siswa dalam merancang prototipe antarmuka aplikasi yang berorientasi pada pengguna. Diharapkan pelatihan ini dapat menjadi sarana pengembangan kompetensi digital siswa sekaligus mendukung upaya pesantren dalam mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pondok Ibnul Qoyyim Balikpapan dengan sasaran siswa tingkat SMA/ sederajat. Program bertujuan meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui pelatihan berbasis praktik menggunakan aplikasi Figma. Peserta kegiatan berjumlah 30 siswa yang dipilih berdasarkan minat terhadap bidang teknologi informasi dan desain digital. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi hasil belajar. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan konsep dasar UI/UX, demonstrasi digunakan untuk memperkenalkan fitur dan penggunaan Figma, sedangkan praktik langsung dilakukan untuk memberikan pengalaman dalam merancang antarmuka aplikasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan.

Tahap	Kegiatan	Metode	Output
-------	----------	--------	--------

Persiapan	Observasi kebutuhan mitra dan koordinasi pelaksanaan kegiatan	Observasi dan wawancara	Identifikasi kebutuhan pelatihan UI/UX
Pengenalan UI/UX	Penyampaian konsep dasar UI, UX, prinsip desain, dan tren industri digital	Ceramah dan diskusi	Pemahaman dasar UI/UX
Pengenalan Figma	Demonstrasi fitur, tools, dan workflow desain menggunakan Figma	Demonstrasi	Peserta memahami penggunaan Figma
Praktik Desain	Pembuatan wireframe dan desain antarmuka aplikasi sederhana	Praktik langsung	Desain antarmuka aplikasi
Pembuatan Prototype	Menghubungkan halaman dan membuat alur interaksi pengguna	Praktik langsung	Prototype aplikasi sederhana
Evaluasi	Post-test, penilaian hasil desain, dan umpan balik peserta	Tes dan observasi	Data peningkatan kompetensi peserta

Tabel 1. Tahapan dan Metode Pelaksanaan Kegiatan

Jadwal Pelaksanaan

Waktu	Materi	Metode
08.00–08.30	Registrasi dan pembukaan	Ceramah
08.30–09.30	Pengenalan UI dan UX	Ceramah dan diskusi
09.30–10.30	Prinsip-prinsip desain antarmuka	Ceramah dan demonstrasi
10.30–12.00	Pengenalan Figma dan tools desain	Demonstrasi
13.00–15.00	Praktik pembuatan wireframe	Praktik langsung
15.00–16.00	Pembuatan prototype aplikasi	Praktik langsung
16.00–16.30	Evaluasi dan penutupan	Tes dan diskusi

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

1. **Pre-test dan post-test** untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep UI/UX.
2. **Lembar observasi** untuk menilai keterlibatan peserta selama pelatihan.
3. **Rubrik penilaian desain** yang meliputi aspek tata letak (*layout*), konsistensi desain, pemilihan warna, tipografi, dan navigasi.
4. **Kuesioner kepuasan peserta** untuk memperoleh umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan.

Data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase peningkatan pemahaman peserta menggunakan rumus:

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{\text{Nilai Post-test} - \text{Nilai Pre-test}}{\text{Nilai Pre-test}} \times 100\%$$

Sementara itu, hasil observasi, penilaian desain, dan kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat partisipasi, keterampilan, dan kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan.

Dengan penambahan jumlah peserta, profil peserta, jadwal rinci, materi per sesi, instrumen evaluasi, dan teknik analisis data, bagian metode akan lebih memenuhi standar artikel pengabdian masyarakat dan menjawab seluruh catatan reviewer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan yang telah sesuai dengan yang di rencanakan dan dokumentasi visual dari setiap tahapan yang dilakukan. Setiap gambar yang disertakan di dalam bab ini memberikan gambaran langsung mengenai proses kegiatan, keterlibatan peserta, serta suasana yang mendukung terlaksananya kegiatan.

3.1. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan: Tahap awal ini mencakup persiapan tempat, alat, dan material yang diperlukan, serta pengarahan bagi seluruh tim dan peserta.
2. Pelaksanaan Kegiatan Utama: Pada tahap ini, kegiatan utama dijalankan sesuai dengan rencana yang telah disusun, melibatkan seluruh peserta dan pihak yang berkontribusi.
3. Penutupan dan Evaluasi Singkat: Setelah kegiatan utama selesai, tim melakukan evaluasi sementara dan penutupan acara, memastikan setiap proses telah terlaksana sesuai tujuan.

3.2. Dokumentasi Pelaksanaan

Berikut adalah dokumentasi visual dari proses pelaksanaan kegiatan



Gambar 1. Penyampaian Materi Dasar UI/UX kepada Peserta

Kegiatan pelatihan UI/UX di Pondok Ibnul Qoyyim Balikpapan diikuti oleh 30 siswa. Evaluasi dilakukan melalui pre-test, post-test, observasi selama praktik, serta penilaian hasil desain prototipe yang dibuat peserta menggunakan Figma. Hasil

evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan.

No	Indikator Evaluasi	Jumlah Peserta	Persentase (%)
1	Memahami konsep dasar UI dan UX	27	90,0
2	Memahami prinsip User-Centered Design	25	83,3
3	Mampu menggunakan tools dasar Figma	28	93,3
4	Mampu membuat wireframe sederhana	26	86,7
5	Mampu membuat prototype aplikasi sederhana	26	86,7
6	Mampu menerapkan elemen desain yang konsisten	24	80,0

Tabel 3. Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan UI/UX

Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta telah memahami konsep dasar UI dan UX dengan persentase keberhasilan sebesar 90,0%. Kemampuan menggunakan fitur dasar Figma memperoleh persentase tertinggi, yaitu 93,3%, menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti praktik penggunaan perangkat lunak dengan baik. Selain itu, sebanyak 86,7% peserta berhasil menyusun wireframe dan mengembangkan prototype aplikasi sederhana sesuai instruksi yang diberikan selama pelatihan.

Peningkatan pemahaman peserta juga terlihat dari hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test sebesar 58,3 meningkat menjadi 84,7 pada post-test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan peserta mengenai konsep UI/UX dan proses perancangan produk digital yang berorientasi pada pengguna.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadlil et al. (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan UI/UX berbasis praktik dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep desain digital serta kemampuan merancang antarmuka aplikasi. Selain itu, penggunaan Figma sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta dalam mengembangkan desain secara kolaboratif dan interaktif.

KESIMPULAN

Pelatihan UI/UX di Pondok Pesantren Ibnul Qoyyim memberikan dampak positif bagi peningkatan wawasan dan keterampilan santri dalam bidang desain digital. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience), serta mampu mempraktikkan proses perancangan desain aplikasi atau website secara mandiri.

Pelatihan ini juga menjadi langkah awal dalam menumbuhkan minat santri terhadap dunia teknologi dan kreatif digital, yang dapat menjadi bekal berharga untuk menghadapi tantangan era transformasi digital. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan perangkat, waktu, dan infrastruktur, namun secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik dan menghasilkan output berupa desain prototype sederhana hasil karya peserta.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendampingan yang tepat, santri dapat beradaptasi dan berkembang dalam bidang teknologi kreatif tanpa meninggalkan nilai-nilai pesantren.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., Mansur, M. Y., & Idrus, L. (2025). Peran pesantren dalam mengembangkan literasi digital santri sebagai upaya transformasi pendidikan Islam di Indonesia. *Journal of Golden Generation Education*, 5(1), 45–56.
- Fadlil, A., Murinto, M., Azzawagama Firdaus, D., & Rifaldi, D. (2023). Pengenalan dan pelatihan UI/UX serta jenjang karir di masa depan untuk siswa siswi SMK Informatika Wonosobo. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 112–120.
- Rifai, Z. D., & Khoeron, S. (2023). Analisis tingkat kemampuan literasi digital siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Buletin Perpustakaan*, 6(2), 85–96.
- Sodik, M., Syayidah, L. N., & Isma, L. N. (2024). Peningkatan kapasitas pembelajaran santri melalui literasi digital dan pemanfaatan media sosial di pondok pesantren. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa*, 3(1), 15–24.
- Yulanda, F., Mumek, P. A. N. R., dkk. (2025). Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma untuk membangun keterampilan kreatif siswa SMK Negeri 1 Kendari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, 8(1), 67–75.
- The Design of Everyday Things
Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Don't Make Me Think, Revisited
Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.
- Universal Principles of Design
Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design* (Rev. ed.). Rockport Publishers.
- Figma Figma, Inc. (2024). *Figma: The collaborative interface design tool*.
<https://www.figma.com>
- Educational Research
Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.