



ABDI CENDEKIA:
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 4035-4045
<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia>



Eksplorasi Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* dengan Pendekatan *Design Thinking* bagi Siswa SMK Garuda Mahadhika

Muhayat¹, Wifda Muna Fatihia², Surya Eka Priyatna³,
Husni Naporin⁴, Rifqi Mulyawan⁵, Husin Nafarin Ramadhani⁶, Haikal Al-Farabi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia

Email : muhayat@uin-antasari.ac.id¹; wifdamunafatihia@uin-antasari.ac.id²;
suryaekapriyatna@uin-antasari.ac.id³; parinhusrina@uin-antasari.ac.id⁴;
rifqi.mulyawan@uin-antasari.ac.id⁵; husinafarinn@gmail.com⁶; haikalalfaraby9@gmail.com⁷

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki kompetensi yang tidak hanya berkaitan dengan pemrograman, tetapi juga kemampuan merancang produk digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Permasalahan serupa ditemukan pada siswa SMK Garuda Mahadhika yang memiliki keterbatasan pengalaman dalam perancangan UI/UX dan belum pernah menggunakan Figma sebagai alat perancang prototipe modern. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam menerapkan *design thinking*, UI/UX, dan perancangan prototipe aplikasi *mobile* menggunakan Figma. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan praktik yang meliputi pengenalan konsep *design thinking*, *brainstorming* menggunakan metode *Crazy Eight*, perancangan prototipe dengan Figma, serta implementasi hasil desain ke dalam pengembangan aplikasi. Kegiatan diikuti oleh 15 siswa dan dievaluasi menggunakan *pretest* dan *post-test* untuk mengukur perubahan pemahaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 72 pada *pretest* menjadi 83,33 pada *post-test*, dengan median yang meningkat dari 80 menjadi 90. Peningkatan rata-rata sebesar 11,33 poin atau 15,74% menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Selain itu, peserta memperoleh pengalaman praktik dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menghasilkan ide desain, dan menerjemahkannya ke dalam prototipe aplikasi *mobile* menggunakan Figma. Kegiatan ini menunjukkan bahwa *workshop* berbasis praktik dengan pendekatan *design thinking* dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk memperkenalkan proses perancangan UI/UX secara sistematis sekaligus memperkuat literasi dan kesiapan digital siswa SMK.

Kata kunci: *Design Thinking, UI/UX, Prototyping, Figma, Aplikasi Mobile, Siswa SMK.*

Exploration of UI/UX Design for Mobile Applications Using a Design Thinking Approach among Students of SMK Garuda Mahadhika

Abstract

The development of digital technology requires students at vocational high schools to acquire competencies that extend beyond programming to include the ability to design digital products oriented toward user needs. A similar issue was identified among students of SMK Garuda Mahadhika, who had limited experience in UI/UX design and had never used Figma as a prototyping tool. This Community Service Program aimed to improve students' understanding and basic skills in applying Design Thinking, UI/UX, and mobile application

prototyping using Figma. The program was conducted through a workshop and hands-on mentoring activities covering an introduction to Design Thinking concepts, brainstorming using the Crazy Eight method, prototype development using Figma, and the implementation of design outcomes into application development. The program was attended by 15 students and evaluated using pretests and post-tests to assess changes in participants' understanding. The evaluation results demonstrated an increase in the mean score from 72 on the pretest to 83.33 on the post-test, accompanied by an increase in the median score from 80 to 90. The mean score increased by 11.33 points, equivalent to a 15.74% improvement, indicating an increase in participants' understanding following the program. In addition, participants gained hands-on experience in identifying user needs, generating design ideas, and translating these ideas into mobile application prototypes using Figma. These findings indicate that practice-oriented workshops employing a Design Thinking approach can serve as an alternative learning strategy for introducing systematic UI/UX design processes while strengthening digital literacy and digital readiness among vocational high school students.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, Prototyping, Figma, Mobile Applications, Vocational High School Students.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap pola masyarakat dalam berkomunikasi, memperoleh informasi, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Salah satu bentuk transformasi tersebut tercermin dalam semakin luasnya pemanfaatan aplikasi *mobile* di berbagai bidang (Alda et al., 2025). Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa yang lulus dituntut dapat bersaing dalam dunia usaha dan dunia industri (Hidayati et al., 2021). Bagi siswa SMK di bidang teknologi informasi, kompetensi yang dibutuhkan tidak lagi hanya berorientasi pada kemampuan pemrograman atau *coding*. Siswa juga perlu memiliki kemampuan dalam merancang produk digital dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna.

Dalam proses perancangan antarmuka, penggunaan prototipe menjadi salah satu tahapan penting untuk memvisualisasikan konsep desain sebelum diimplementasikan ke dalam sistem yang sebenarnya. Prototipe memungkinkan perancang maupun pengguna untuk memperoleh gambaran mengenai struktur, navigasi, serta interaksi antarmuka secara lebih konkret. Dengan demikian, penggunaan tools seperti Figma dapat membantu mempercepat proses iterasi desain, mengidentifikasi potensi permasalahan sejak tahap awal, serta menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna (Borysova et al., 2024; Ilhan, 2025). Hal tersebut berkaitan erat dengan penerapan perancangan antarmuka pengguna (*user interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*user experience/UX*). Peran UI/UX menjadi semakin penting dalam pengembangan aplikasi karena menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dan memperoleh pengalaman ketika menggunakan suatu produk digital (Riyanto et al., n.d.). Oleh karena itu, SMK sebagai lembaga pendidikan kejuruan perlu membekali siswa dengan kompetensi perancangan UI/UX. Pembekalan kompetensi tersebut merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan lulusan yang mampu menghasilkan produk digital yang intuitif, fungsional, dan efisien (Yulina et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menghasilkan solusi digital yang berorientasi pada pengguna adalah *design thinking*. Tinjauan literatur sistematis menunjukkan bahwa *design thinking* merupakan proses inovasi terstruktur yang mencakup tahapan pengumpulan informasi, pencetus ide, dan pengujian solusi untuk menghasilkan dampak nyata pada tingkat individu maupun organisasi (Rösch et al., 2023). Pendekatan ini telah banyak diterapkan dalam pengembangan produk maupun proses pembelajaran karena menempatkan pemahaman terhadap pengguna sebagai bagian penting dalam proses perancangan serta berorientasi pada kebutuhan pengguna (*user-centered design*) (Oberer &

Erkollar, 2024). Dalam konteks pendidikan, integrasi kerangka kerja *design thinking* yang terdiri atas lima tahapan juga terbukti dapat memperkuat kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan nyata serta menerapkan pengetahuan multidisiplin secara praktis (Nguyễn et al., 2025). Dengan demikian, penerapan *design thinking* dalam pembelajaran UI/UX dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membantu siswa memahami proses perancangan produk digital secara sistematis sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah.

Meskipun kompetensi UI/UX memiliki peran penting dalam pengembangan produk digital, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa SMK masih menghadapi kendala dalam memahami konsep UI/UX secara mendalam (Prakoso & Susanti, 2026). Kondisi tersebut antara lain berkaitan dengan keterbatasan pembelajaran berbasis proyek dan minimnya kesempatan untuk mengenal serta mempraktikkan penggunaan alat desain modern. Permasalahan serupa ditemukan pada mitra kegiatan pengabdian, yaitu siswa SMK Garuda Mahadhika Banjarbaru. Berdasarkan hasil survei awal terhadap peserta, diketahui bahwa seluruh siswa (100%) belum pernah menggunakan Figma dan belum pernah mengikuti pelatihan UI/UX sejenis. Selain itu, sebagian besar siswa belum memahami alur perancangan aplikasi *mobile* secara terstruktur dan sistematis. Akibatnya, proses perancangan antarmuka yang dilakukan belum sepenuhnya didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan kompetensi perancangan produk digital dengan pengalaman praktis siswa dalam menerapkan UI/UX dan *design thinking*.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat menyelenggarakan kegiatan PkM dalam bentuk pelatihan terstruktur, *workshop* praktis, dan pendampingan pembuatan *mini project* secara berkelompok. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pelatihan dan pendampingan secara langsung dinilai dapat mendukung proses adaptasi peserta sekaligus meningkatkan kapasitas teknis dan kemandirian dalam menerapkan keterampilan yang dipelajari (Sa'adiah et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Yulina et al., 2024) menunjukkan bahwa pelatihan perancangan antarmuka pengguna berbasis Figma dapat memberikan pembekalan kompetensi digital yang intuitif dan fungsional bagi siswa SMK sebagai persiapan menghadapi kebutuhan dunia kerja dan industri. Pelatihan UI/UX berbasis proyek dengan menggunakan Figma juga terbukti meningkatkan pemahaman siswa vokasi terhadap konsep *wireframe*, *prototype*, dan *mockup* (Riyanto et al., n.d.). Selain itu, pelatihan dasar UI/UX menggunakan Figma dapat membantu siswa SMK memahami prinsip-prinsip perancangan antarmuka sekaligus mengembangkan keterampilan praktis dalam merancang *prototype* aplikasi *mobile* berdasarkan kebutuhan pengguna (Hairah et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan dan temuan tersebut, kegiatan PkM ini diarahkan pada eksplorasi perancangan UI/UX aplikasi *mobile* dengan pendekatan *design thinking* bagi siswa SMK Garuda Mahadhika Banjarbaru. Kegiatan tidak hanya memberikan pemahaman konseptual mengenai UI/UX dan *design thinking*, tetapi juga memberikan pengalaman praktik dalam menggunakan alat desain modern dan menerjemahkan ide menjadi *prototype* aplikasi *mobile*. Melalui kombinasi penyampaian materi, praktik, dan pendampingan *mini project*, peserta memperoleh kesempatan untuk memahami proses perancangan yang berorientasi pada pengguna secara lebih konkret (Prakoso & Susanti, 2026). Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa dalam merancang produk digital sekaligus mendorong kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan solutif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi dan perkembangan industri digital.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif, aplikatif, dan berbasis proyek. Pendekatan partisipatif diterapkan agar peserta terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penerimaan materi, diskusi, praktik, hingga evaluasi hasil. Berikutnya, agar materi yang diberikan tidak hanya bersifat teoritis dan dapat langsung

diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi oleh para siswa SMK, maka digunakan pendekatan aplikatif. Adapun pendekatan berbasis proyek bertujuan untuk melatih peserta bekerja secara kolaboratif dalam menghasilkan luaran nyata berupa prototipe aplikasi sederhana.

Berdasarkan praktik pengabdian serupa, metode yang efektif umumnya dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta, menyusun materi, menyiapkan perangkat pendukung, serta berkoordinasi dengan pihak sekolah. Tahap ini penting agar kegiatan dapat berjalan sesuai tujuan dan kebutuhan sasaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Pada tahap ini, peserta memperoleh materi dasar, mengikuti praktik langsung, dan mengerjakan tugas atau *mini project* secara berkelompok. Melalui tahapan ini, peserta didorong untuk mengembangkan pemahaman sekaligus keterampilan praktis dalam merancang solusi berbasis teknologi. Penelitian (Elsera et al., 2026) membuktikan bahwa metode *hands-on workshop* dapat memberikan transfer keterampilan yang lebih cepat dan mampu mengatasi kendala teknis secara efektif.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi dan mampu menerapkannya dalam bentuk karya. Evaluasi dapat dilakukan melalui presentasi hasil, observasi selama praktik, serta umpan balik dari fasilitator. Dengan adanya evaluasi, penyelenggara dapat mengetahui keberhasilan kegiatan sekaligus memperoleh masukan untuk menyempurnakan kegiatan serupa di masa mendatang.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan kepada siswa SMK Garuda Mahadhika Banjarbaru terkait pengembangan aplikasi, utamanya aplikasi *mobile*. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu memahami konsep dasar UI/UX, mampu merancang desain aplikasi sederhana, serta mampu menghasilkan prototipe aplikasi *mobile* secara berkelompok. Selain itu, peserta diharapkan terlibat aktif selama proses pelatihan dan *mini project* sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan aplikatif.

Luaran kegiatan pengabdian ini berupa prototipe aplikasi *mobile* sederhana sebagai hasil *mini project* peserta, peningkatan pemahaman UI/UX siswa, yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi dan partisipasi selama kegiatan, serta modul pelatihan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan kembali oleh sekolah maupun peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertajuk “*Design Thinking* dalam Pengembangan Aplikasi *Mobile* untuk Siswa SMK Garuda Mahadhika Banjarbaru”. Kegiatan didasarkan pada SK Rektor UIN Banjarmasin No. 991.D Tahun 2022 tentang Standar Pengabdian Masyarakat Sistem Penjaminan Mutu Internal Universitas Islam Negeri Banjarmasin Tahun 2022 serta Peraturan Menteri Agama terkait Tridharma Perguruan Tinggi.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang dilaksanakan berupa penyampaian materi terkait *design thinking* dan pengembangan aplikasi *mobile*, praktik dan *mini project* pembuatan prototipe aplikasi *mobile* sesuai dengan studi kasus, dan implementasi dan evaluasi prototipe. Sasaran kegiatan ini adalah siswa-siswi SMK Garuda Mahadhika Banjarbaru. Dengan adanya kegiatan ini, para peserta diharapkan mendapat pengetahuan dan dapat mengimplementasikan secara langsung tahapan pengembangan aplikasi *mobile* menggunakan kerangka *design thinking*.

Alat perancangan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Figma. Figma dipilih karena aksesnya yang mudah dan fleksibel melalui koneksi internet. Platform ini banyak dimanfaatkan untuk merancang antarmuka aplikasi, dengan tiga fungsi utama, yaitu pembuatan *mockup*, penyuntingan desain dasar, serta perancangan *user interface (UI)* dan *wireframe*. Selain itu, Figma dapat digunakan untuk mengembangkan prototipe situs web yang ditujukan untuk berbagai perangkat, baik komputer maupun perangkat *mobile* (Syaharani & Sulastrri, 2024).

Pada era digital dan percepatan arus informasi seperti sekarang, dibutuhkan platform yang dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat dalam mengelola dan memproses informasi dengan cepat. Aplikasi *mobile* saat ini lebih banyak digunakan dan dikembangkan oleh masyarakat karena sifatnya yang memberikan kemudahan akses, kecepatan, dan responsivitas tinggi (G. Yasser Art., 2017). Aplikasi *mobile* yang bertahan di pasar teknologi dan digunakan oleh masyarakat luas adalah aplikasi yang memiliki kriteria *user interface* dan *user experience* yang baik. Oleh karena itu, dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, tim pengabdian menargetkan siswa-siswi SMK Garuda Mahadhika sebagai sasaran dan objek kegiatan, mereka yang berikutnya akan menjadi inovator dan generasi penerus. Dengan adanya kegiatan ini, tim pelaksana kegiatan berharap agar siswa-siswi SMK Garuda Mahadhika dapat adaptif terhadap teknologi dan mampu merancang dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan kaidah UI/UX yang baik. Dalam kegiatan ini, *design thinking* digunakan sebagai kerangka berpikir dalam perspektif UI/UX dan pengembangan aplikasi *mobile*.

Pada hari Senin, 25 Mei 2026 kegiatan diawali dengan pengerjaan *pretest* oleh para peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka terkait *design thinking* dan alat perancangan prototipe. *Pretest* terdiri atas 10 soal yang masing-masing jawaban bernilai 10 poin. Sebelum mengerjakan 10 soal yang terkait dengan pengetahuan terkait materi PKM, peserta juga diajukan pertanyaan terkait pernah pengalaman mengikuti kegiatan sejenis dan penggunaan alat perancangan prototipe seperti Figma sebelumnya.

Sudah pernahkah mengikuti workshop sejenis ini?
15 responses



Gambar 1. Survei Singkat Pengalaman Mengikuti *Workshop* Sejenis

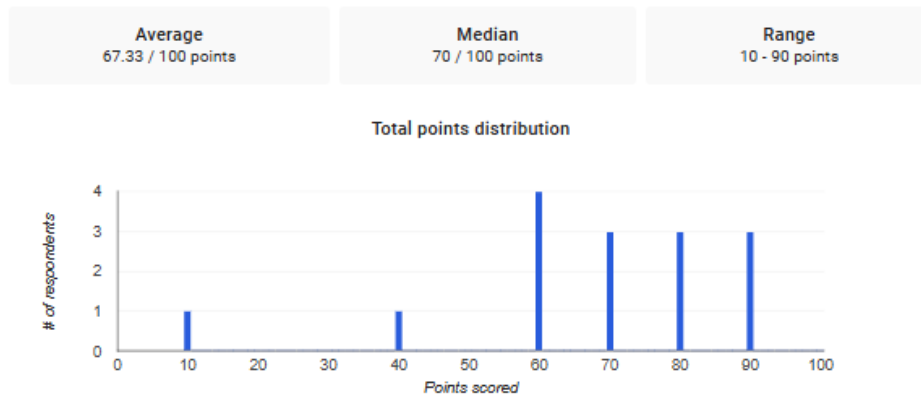
Sudah pernah menggunakan Figma?
15 responses



Gambar 2. Survei Singkat Pengalaman Menggunakan Figma

Gambar 1 dan 2 menunjukkan hasil survei singkat pengalaman peserta mengikuti *workshop* sejenis (*workshop design thinking* dan pembuatan prototipe aplikasi *mobile*). Hasil menunjukkan dari 15 peserta yang mengikuti kegiatan PKM ini belum pernah mengikuti *workshop* sejenis dan belum pernah menggunakan Figma sebagai *tool prototyping*.

Insights

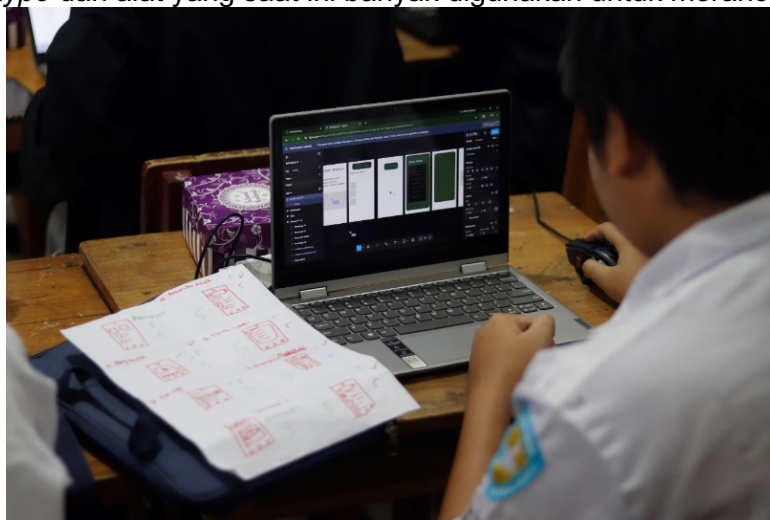


Gambar 3. Grafik Nilai *Pretest* Peserta

Gambar 3 menunjukkan grafik nilai yang didapatkan oleh para peserta dari hasil *pretest*. Dari 15 peserta, nilai tertinggi adalah 90 (peserta menjawab 9 dari 10 pertanyaan dengan benar) dan nilai terendah Adalah 10 (peserta menjawab 1 dari 10 pertanyaan dengan benar). Adapun nilai rata-rata dari 15 peserta adalah 72 dan nilai tengahnya Adalah 80. Hal ini menunjukkan kegiatan PKM yang dilaksanakan diperlukan agar para peserta dapat memahami *design thinking* dan mengimplementasikannya secara langsung dengan bantuan Figma *prototyping tool*.

Setelah mengerjakan *pretest*, materi disampaikan oleh tim terkait *design thinking* dalam perspektif UI/UX *mobile apps*. Materi ini memberikan gambaran tentang tahapan-tahapan yang perlu dilalui oleh seorang pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

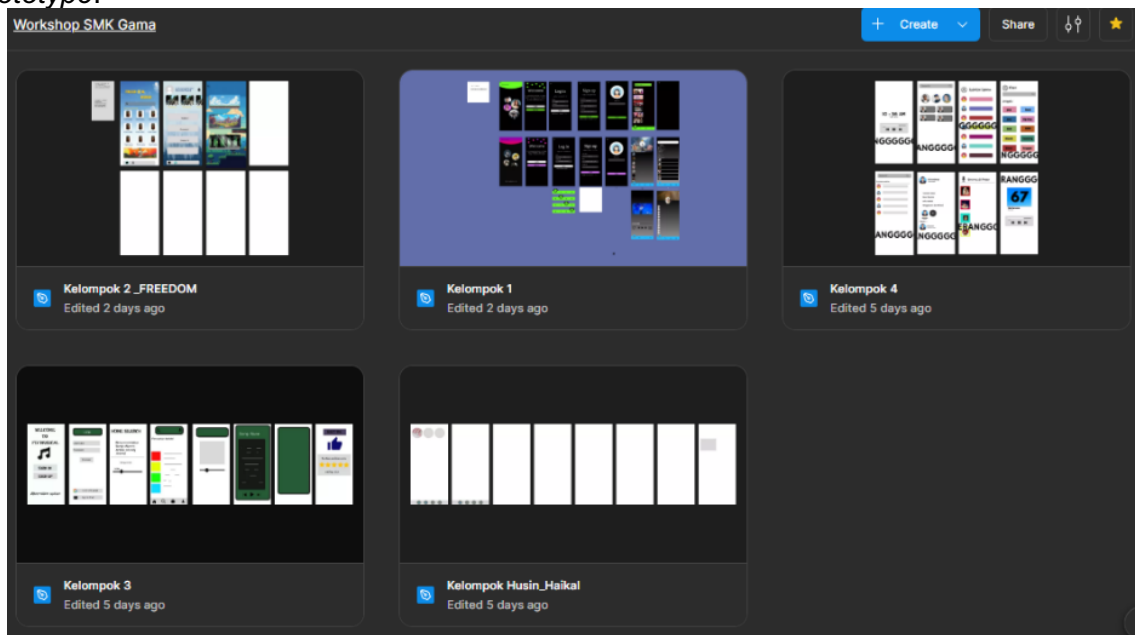
Materi kedua yaitu praktik desain aplikasi mobile dengan menggunakan Figma sebagai alat *prototyping modern*. Pada sesi ini, para peserta mereview materi pertama, yakni tahapan pada *design thinking*, terutama tahap *prototyping*. Narasumber menjelaskan terkait jenis-jenis *prototype* dan alat yang saat ini banyak digunakan untuk merancangnya.



Gambar 4. Siswa SMK Garuda Mahadhika Mengerjakan *Prototyping*

Berikutnya, para peserta dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa. Para peserta secara interaktif berpartisipasi dan dibimbing untuk dapat merancang *prototype* melalui studi kasus terte

ntu, mulai dari brainstorming ide dengan metode Crazy-eight sampai finalisasi *prototype*.

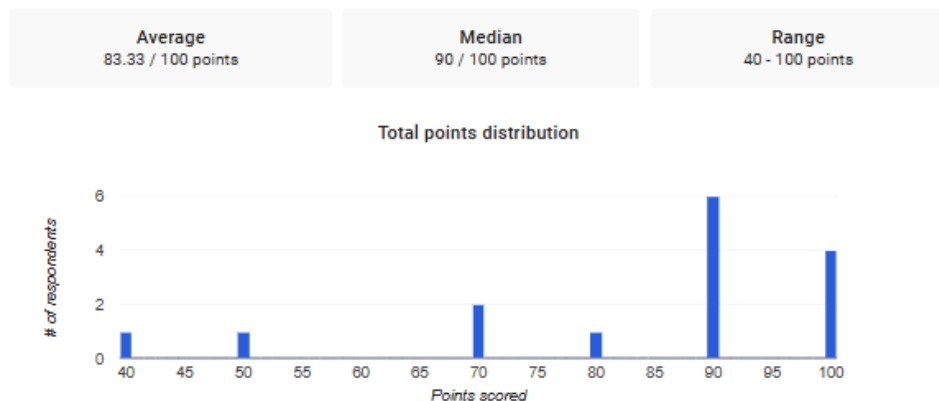


Gambar 5. Lembar Kerja Peserta dalam Proses *Prototyping* dengan Figma

Gambar 5 merupakan tangkapan layer lembar kerja (workbook) para peserta kegiatan PkM selama proses *prototyping* menggunakan Figma. Narasumber menjelaskan bagian-bagian dan elemen-elemen yang ada di dalam Figma serta mendemonstrasikan cara membuat rancangan halaman aplikasi *mobile* dari hasil brainstorming yang didapat dari metode Crazy-eight.

Materi dilanjutkan dengan implementasi *prototype* aplikasi *mobile*. Setelah *prototype* difinalisasi dan dilakukan *testing* untuk menguji kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna, aplikasi mulai dikembangkan oleh *developer*. Dengan menggunakan kerangka *design thinking*, proses mulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* tidak hanya berhenti begitu saja, tetapi akan terus berlanjut dan dilakukan secara iteratif, sehingga aplikasi semakin baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Usai materi terakhir disampaikan, para peserta diarahkan untuk mengerjakan *post-test* untuk menguji pemahaman mereka setelah kegiatan *workshop* dan mengukur ketercapaian kegiatan PkM ini.

 Insights
Gambar 6. Grafik Nilai *Post-test* Peserta

Gambar 6 menunjukkan grafik nilai yang didapatkan oleh para peserta dari hasil *post-test*. Dari 15 peserta, sebanyak 4 peserta mendapatkan nilai 100 (peserta menjawab seluruh pertanyaan dengan benar), 6 siswa mendapatkan nilai 90 (peserta menjawab 9 dari 10 pertanyaan dengan benar), seorang siswa mendapatkan nilai 80, seorang siswa mendapatkan nilai 50, dan nilai terendah adalah 40 (peserta menjawab 4 dari 10 pertanyaan dengan benar). Adapun nilai rata-rata dari 15 peserta adalah 83,33 dan nilai tengahnya adalah 90. Hasil *post-test* tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman para peserta setelah kegiatan *workshop* dilaksanakan.



Gambar 7. Para Peserta dan Tim PKM dalam Kegiatan Pengabdian

Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kegiatan

Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan PKM di SMK Garuda Mahadhika, yaitu:

1. Peserta terdiri dari berbagai jurusan, belum banyak mengenal proses pengembangan aplikasi, dan belum pernah belajar terkait pembuatan aplikasi web dan *mobile*
2. Peserta belum pernah menggunakan alat perancangan prototipe
3. Waktu kegiatan untuk praktik secara langsung perancangan prototipe terbatas

Berdasarkan kendala yang dialami di atas, pelaksana kegiatan memberikan solusi dengan:

1. Menjelaskan terlebih dahulu proses pengembangan aplikasi dan memberikan gambaran umumnya
2. Menjelaskan penggunaan alat perancangan prototipe secara umum serta menunjukkan dan mendemonstrasikan prototipe
3. Membagikan materi pelatihan berupa modul yang dapat dipelajari lebih lanjut oleh peserta, membuat grup WhatsApp dan melanjutkan pembimbingan secara daring

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengumpulkan tanggapan peserta mengenai materi yang diperoleh, kesan selama mengikuti kegiatan, serta kritik dan saran terhadap pelaksanaan *workshop*. Berdasarkan 15 tanggapan peserta, kegiatan memberikan pengalaman pembelajaran yang positif dan menambah pemahaman peserta mengenai perancangan aplikasi *mobile* berbasis *design thinking* dan UI/UX.

Pada aspek pembelajaran, peserta menunjukkan bahwa materi yang diperoleh mencakup berbagai tahapan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Peserta juga memperoleh pemahaman mengenai proses perancangan aplikasi dari tahap awal hingga pembuatan *prototype*. Beberapa peserta secara khusus menyebutkan bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru mengenai cara merancang aplikasi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, sehingga pembuatan aplikasi tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pemahaman terhadap permasalahan dan kebutuhan pengguna. Selain itu, peserta memperoleh pengalaman menggunakan Figma serta mempelajari proses pembuatan *prototype* aplikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan berhasil memperkenalkan konsep dan praktik dasar UI/UX serta *design thinking* kepada peserta.

Dari sisi pengalaman mengikuti kegiatan, sebagian besar peserta memberikan respons positif. Peserta menggambarkan kegiatan sebagai kegiatan yang menyenangkan, seru, interaktif, informatif, dan memberikan pengalaman serta pengetahuan baru. Peserta juga mengapresiasi penyampaian materi yang dianggap terstruktur, jelas, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan industri. Beberapa peserta menyampaikan bahwa kegiatan tersebut memberikan wawasan yang sebelumnya belum mereka peroleh, khususnya mengenai proses perancangan aplikasi dan penggunaan Figma. Respons tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan penyampaian materi dengan praktik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta.

Meskipun secara umum mendapatkan respons positif, peserta juga memberikan beberapa masukan untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan selanjutnya. Salah satu kendala yang muncul adalah keterbatasan waktu pelatihan, terutama ketika peserta harus berdiskusi dan menyatukan ide dalam kelompok. Peserta mengharapkan waktu praktik dan diskusi yang lebih panjang agar memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide secara lebih optimal. Selain itu, terdapat masukan agar penyampaian materi dilakukan dengan tempo yang lebih lambat sehingga seluruh peserta dapat mengikuti penjelasan dengan lebih baik. Di sisi lain, beberapa peserta tidak memberikan kritik khusus dan menilai kegiatan telah berlangsung dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang positif sekaligus memperkenalkan keterampilan dasar dalam perancangan UI/UX aplikasi *mobile* kepada siswa. Peserta tidak hanya memahami tahapan *design thinking*, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam mengembangkan ide dan menerjemahkannya ke dalam bentuk prototipe menggunakan alat desain modern. Antusiasme peserta terhadap kegiatan serupa juga terlihat dari adanya permintaan agar pelatihan atau *workshop* dengan tema sejenis dapat kembali dilaksanakan di lingkungan sekolah. Temuan evaluasi ini menjadi dasar untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan berikutnya, khususnya melalui penambahan durasi praktik, pengaturan tempo penyampaian

materi, serta pemberian waktu yang lebih memadai untuk diskusi dan pengembangan ide secara berkelompok.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep *design thinking* dalam perspektif UI/UX serta memberikan keterampilan dasar dalam merancang prototipe aplikasi *mobile* menggunakan Figma. Berdasarkan hasil survei awal, seluruh peserta yang berjumlah 15 orang belum pernah mengikuti pelatihan atau *workshop* sejenis dan belum pernah menggunakan Figma sebagai alat perancangan prototipe. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan relevan dengan kebutuhan peserta dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

Hasil evaluasi melalui *pretest* menunjukkan nilai rata-rata peserta sebesar 72 dengan nilai tengah (median) 80. Setelah mengikuti rangkaian materi dan praktik yang meliputi pengenalan *design thinking*, *brainstorming* menggunakan metode *Crazy-eight*, perancangan prototipe dengan Figma, serta implementasi hasil desain ke dalam pengembangan aplikasi, terjadi peningkatan pemahaman peserta yang ditunjukkan melalui hasil *post-test*. Nilai rata-rata peserta meningkat menjadi 83,33 dengan nilai tengah 90. Selain itu, terdapat 4 peserta yang memperoleh nilai sempurna (100) dan 6 peserta memperoleh nilai 90. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,33 poin atau sekitar 15,74% dari kondisi awal menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait *design thinking*, UI/UX, serta proses perancangan aplikasi *mobile*. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktik secara langsung dalam menghasilkan rancangan prototipe aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan desain aplikasi *mobile* bagi siswa-siswi SMK Garuda Mahadhika. Diharapkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dapat menjadi bekal bagi peserta untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mampu mengembangkan solusi digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M., Syahfitri, A. A., Aji, A. P., & Abdul Aziz, F. (2025). Analisis Sistematis Tren Pengembangan Aplikasi Mobile di Indonesia pada Periode Tahun 2024-2025. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 4(2), 632–641. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v4i2.223>
- Borysova, S., Borysov, V., Kochergina, S., Spasskova, O., & Kushnarova, N. (2024). Involvement of interactive educational platforms in the training of graphic design students using the Figma platform as an example. *International Journal of Education and Information Technologies*, 18, 119–132. <https://doi.org/10.46300/9109.2024.18.12>
- Elsera, H., Sembiring, B., Dewi, R., Yani, D., Tanjung, H., & Hayati, R. S. (2026). Pengembangan Keterampilan Desain UI/UX Menggunakan Figma sebagai Media Pemasaran Digital Produk Kuliner bagi Siswa SMK. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 1541–1549. <https://doi.org/10.31949/jb.v7i2.16652>
- G. Yasser Art. (2017). Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 15, 71–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/alhadharah.v15i30.1222>
- Hairah, U., Hadiseptian Nursukamto, M., Dhiya Ulhaqi, A., Puspitaningtyas, D., Asmawati, C., Asya Arinda, V., & Tandi Rama, M. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. 3. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jpabdi>

- Hidayati, A., Dzil Barr, F., & Sigit, K. N. (2021). *Kesesuaian Kompetensi Lulusan SMK dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri*. 9(2), 284–292. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/EKU>
- Ilhan, E. (2025). Design Approaches to Improve User Experience: An Example of a Mobile App Prototyping Process. *International Journal of Human-Computer Studies*, 203, 103569. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2025.103569>
- Nguyễn, L. C., Hoa, H. Q., & Hien, L. H. P. (2025). Integrating Design Thinking into STEM Education: Enhancing Problem-Solving Skills of High School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(4), 1–11. <https://doi.org/10.29333/ejmste/16084>
- Oberer, B., & Erkollar, A. (2024). Education 5.0: Using the Design Thinking Process – An Interdisciplinary View. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 22(1), 1–17. <https://doi.org/10.54808/jsci.22.01.1>
- Prakoso, R., & Susanti, M. D. E. (2026). Rancang Bangun LMS “AYOA” Berbasis PjBL untuk Meningkatkan Kompetensi UI/UX Designer pada Siswa SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 11(01), 123–135. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v11i01.72385>
- Riyanto, Risal, A., Nizam, Erwansyah, & Seliwati. (n.d.). *Implementasi Pelatihan Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor*. Retrieved <https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>
- Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). Design Thinking for Innovation: Context Factors, Process, and Outcomes. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160–176. <https://doi.org/10.1108/EJIM-03-2022-0164>
- Sa’adiah, H., Hatimah, K., Fikriatul Akbar, M., Mustakim, & Ridwan. (2025). Pendampingan Penggunaan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Senayan Library Management (SLiMS) di SMPN 15 Mataram. In *Jurnal Kreasi* (Vol. 5, Number 2).
- Syahrani, G. S., & Sulastri, W. (2024). Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma. In *JIFOTECH (JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY)* (Vol. 4, Number 2).
- Yulina, S., Perdana Arifin, S., & Dewi Lulu Widyasari, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Kompetensi Siswa dalam Merancang UI/UX menggunakan Figma pada SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 8(1), 17–24. <https://doi.org/10.36341/jpm.v8i1.4982>