

Pelatihan User Experience (UX) Design bagi Siswa SMK Bintang Nusantara untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Aplikasi

Afif Efendi^{1*}, Muhamad Ihsan Ashari², Meta Susanti³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya PuspittekNo. 46, Kel.Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1dosen02808@unpam.ac.id, 2dosen03154@unpam.ac.id, 3dosen03271@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Perkembangan teknologi digital menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai aspek teknis, tetapi juga memahami desain pengalaman pengguna (User Experience/UX) sebagai salah satu komponen utama dalam pengembangan aplikasi modern. Hasil observasi di SMK Bintang Nusantara menunjukkan bahwa siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) memiliki dasar pemrograman dan jaringan yang baik, namun belum memahami prinsip UX secara menyeluruh. Kondisi ini berpengaruh pada kualitas rancangan antarmuka dan alur penggunaan aplikasi yang dihasilkan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep UX Design melalui penyampaian teori dan demonstrasi pembuatan prototipe menggunakan Figma. Metode pelaksanaan mencakup tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi sederhana melalui observasi keterlibatan dan respons siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya desain berbasis pengguna, struktur alur interaksi, serta prinsip usability dalam pengembangan aplikasi. Program ini memberikan kontribusi positif dalam memperkuat kesiapan siswa menghadapi tantangan dunia industri digital.

Kata Kunci: UX design; pelatihan; figma; SMK; pengabdian kepada masyarakat

Abstract—The rapid advancement of digital technology requires human resources to possess not only technical competencies but also a solid understanding of user experience (UX) design as a crucial component of modern application development. Observations at SMK Bintang Nusantara indicate that students in the Computer and Network Engineering program have adequate foundational skills in programming and networking but lack comprehensive knowledge of UX principles. This limitation affects the quality of interfaces and user flow produced in their application projects. This community service program was carried out to enhance students' understanding of UX Design through theoretical explanations and demonstrations of prototyping using Figma. The implementation consisted of planning, preparation, training sessions, and evaluation based on student engagement and responses. The results show an improvement in students' awareness of user-centered design, interaction structure, and usability principles. This program contributes positively to strengthening students' readiness to meet the demands of the digital industry.

Keywords: UX design; training; figma; vocational school; community service

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan industri teknologi informasi. Kemampuan teknis seperti pemrograman, administrasi jaringan, atau pengelolaan basis data tidak lagi cukup untuk menjamin keberhasilan sebuah aplikasi digital. Aspek User Experience (UX) menjadi salah satu pilar penting dalam desain aplikasi modern karena UX menentukan bagaimana pengguna berinteraksi, merasakan, serta menilai suatu aplikasi (Umiga, 2022).

Di lingkungan pendidikan vokasi, khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa dituntut untuk memiliki keterampilan aplikatif yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Namun, hasil wawancara dengan pihak SMK Bintang Nusantara menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi, di mana siswa hanya fokus pada kemampuan teknis tanpa memahami prinsip UX. Siswa mampu membuat aplikasi secara fungsional, tetapi aplikasi tersebut sering kali tidak memperhatikan aspek kenyamanan pengguna dan navigasi yang efektif. Padahal, industri digital saat ini menuntut integrasi kemampuan teknis dan kemampuan desain pengalaman pengguna secara bersamaan (Richi *et al.*, 2025).

Selain itu, banyak penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan UX Design mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan problem solving siswa pada level pendidikan vokasi (Romadhon *et al.*, 2024). Oleh karena itu, pelatihan UX Design menjadi salah satu pendekatan strategis untuk memperkuat kompetensi siswa TKJ SMK Bintang Nusantara dalam menghadapi persaingan global.

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan PKM ini dilakukan untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang UX Design serta melatih siswa untuk membuat prototipe aplikasi berbasis UX menggunakan aplikasi desain Figma.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK Bintang Nusantara, Kota Tangerang Selatan, dengan melibatkan 30 siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pelaksanaan kegiatan disusun melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan berjalan efektif, terarah, dan sesuai kebutuhan mitra, khususnya dalam pengenalan konsep User Experience (UX) Design.

2.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan oleh tim PKM melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait desain UX. Informasi mengenai kemampuan awal siswa, fasilitas laboratorium, serta kesiapan sekolah menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan. Tim kemudian menyusun proposal kegiatan, tujuan, indikator keberhasilan, serta materi UX Design yang relevan bagi siswa SMK. Pada tahap ini juga dilakukan pembagian tugas pemateri dan penyusunan jadwal kegiatan.

2.2 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan memastikan seluruh kebutuhan teknis dan administratif siap digunakan. Kegiatan meliputi:

1. Penyusunan jadwal pelatihan sesuai waktu yang disepakati dengan pihak sekolah.
2. Penyiapan perangkat pendukung seperti proyektor, komputer laboratorium, koneksi internet, dan aplikasi Figma yang digunakan dalam demonstrasi.
3. Penyusunan materi presentasi, contoh prototipe, dan modul pendamping pelatihan.
4. Pembagian peran pemateri, yaitu penyampaian teori UX, demonstrasi pembuatan desain, serta sesi diskusi.

Tahap ini memastikan kegiatan dapat berjalan lancar meskipun tanpa praktik langsung dari siswa.

2.3 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan pada 23 Oktober 2025 dan terdiri dari dua sesi utama, yaitu penyampaian teori dan demonstrasi.

a. Penyampaian Materi Teoretis UX

Pemateri memberikan penjelasan mengenai konsep dasar UX Design, prinsip usability, user flow, serta pentingnya desain antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna. Contoh aplikasi digital ditampilkan untuk membantu siswa memahami penerapan UX dalam pengembangan aplikasi.

b. Demonstrasi Desain dan Prototyping Menggunakan Figma

Pada sesi ini, pemateri memperagakan langkah-langkah pembuatan prototipe menggunakan Figma, seperti pembuatan frame, penataan layout, penggunaan komponen UI, dan pengaturan navigasi. Siswa mengikuti sesi ini dengan mengamati proses yang ditampilkan pemateri tanpa melakukan praktik langsung.

c. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya serta mendiskusikan konsep atau desain yang ditampilkan. Sesi ini membantu siswa memperjelas pemahaman mengenai UX Design dan proses perancangannya.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM menunjukkan bahwa penyampaian materi dan demonstrasi pemateri memberikan wawasan baru bagi siswa mengenai konsep User Experience dan penerapannya dalam desain aplikasi. Meskipun siswa tidak terlibat dalam praktik langsung, namun kegiatan ini berhasil memberikan gambaran yang jelas mengenai proses perancangan UX melalui contoh yang ditampilkan oleh pemateri.

Dari hasil pengamatan, siswa menunjukkan perhatian yang cukup tinggi selama penyampaian materi. Banyak siswa yang memberikan pertanyaan terkait penggunaan komponen, navigasi, serta bagaimana membedakan elemen UI dan UX pada suatu aplikasi. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap konten pelatihan, terutama karena sebagian besar dari mereka belum pernah mendapatkan penjelasan formal mengenai UX Design di sekolah.

Melalui demonstrasi, pemateri memperlihatkan proses pembuatan prototipe secara bertahap sehingga siswa dapat memahami struktur perancangan yang baik. Demonstrasi tersebut meliputi penjelasan tentang penggunaan frame, penyusunan hierarki visual, konsistensi elemen, serta pentingnya memperhatikan alur pengguna. Walaupun siswa hanya menyimak, visualisasi proses perancangan membantu mereka memahami bagaimana suatu aplikasi dirancang dari sisi pengalaman pengguna.

Secara keseluruhan, pelatihan ini telah memberikan pemahaman konseptual yang baik kepada siswa dan membuka wawasan mereka mengenai pentingnya UX dalam pengembangan aplikasi. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa visualisasi dan demonstrasi merupakan metode efektif dalam mengenalkan konsep desain kepada pemula, meskipun tanpa praktik langsung.

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Sesi Sambutan Ketua PKM



Gambar 2. Sesi Materi



Gambar 3. Sesi Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan UX Design di SMK Bintang Nusantara berhasil memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai konsep User Experience, prinsip usability, dan struktur dasar desain antarmuka aplikasi digital. Meskipun kegiatan tidak disertai dengan praktik langsung oleh siswa, demonstrasi yang dilakukan pemateri mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pembuatan prototipe aplikasi menggunakan Figma. Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, terbukti dari partisipasi mereka dalam sesi tanya

jawab. Pelatihan ini dinilai bermanfaat oleh pihak sekolah dan diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan kegiatan lanjutan yang memungkinkan siswa melakukan praktik secara langsung pada sesi berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan salah satu wujud nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dijalankan oleh seluruh civitas academica. Kegiatan ini tidak hanya memerlukan kemampuan akademik dan kepedulian sosial, tetapi juga membutuhkan koordinasi, keselarasan langkah, serta kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Dalam rangka memenuhi tanggung jawab tersebut, tim dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang berupaya memberikan kontribusi terbaik melalui penyelenggaraan pelatihan User Experience (UX) Design bagi siswa SMK Bintang Nusantara.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yan Mitha Djaksana, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang yang telah memberikan arahan dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini.
2. Heri Haerudin, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang selalu memfasilitasi dan mendorong terlaksananya kegiatan pengabdian.
3. Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H., selaku Ketua LPPM Universitas Pamulang atas bantuan administratif dan legalitas kegiatan.
4. Kepala Sekolah SMK Bintang Nusantara, beserta jajaran guru yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan fasilitas sehingga kegiatan pelatihan UX Design dapat berjalan dengan lancar.
5. Para siswa SMK Bintang Nusantara yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias dan memberikan respons positif selama sesi penyampaian materi dan demonstrasi.
6. Rekan-rekan dosen dan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang yang telah berkontribusi dalam penyusunan materi, pendampingan, serta dokumentasi kegiatan.

Semoga seluruh dukungan dan bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT, serta menjadi motivasi bagi kami untuk terus berkontribusi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang. Aamiin.

REFERENCES

- Anwar, M., Nurhadi, D., & Ramadhan, T. (2024). Design Thinking Approach in UI/UX Development for Vocational Students. *Journal of Information Technology Education*, 12(3S1), 88-99.
- Jonathan, J., Rahdiana, I., & Wulandari, R. (2025). Pelatihan Pembuatan UI/UX Menggunakan Figma Pada Siswa SMK Daan Mogot Strada. *Community Care*, 1(1), 1-8.
- 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.
- Pratama, H. & Wijaya, D. (2023). Implementasi User Experience Design pada Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pendidikan Vokasi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(1), 45-55.
- Richi, M., Gunawan, J., Michael, M., & Farisi, A. (2025). Analisis Metode Perancangan dan Evaluasi UI/UX: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. *MDP Student Conference*, 4(1), 601-608.
- Romadhonni, V. D. N., Wicaksono, A., & Satoto, S. (2024). Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa SMK Menggunakan Figma sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Abdimas Peduli*, 3(2), 163-172.
- Umiga, M. (2022). Perancangan UI dan UX aplikasi e-learning studi kasus SMK N Jenawi dengan pendekatan user centered design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56-62.
- Wicaksono, A. Y., Pertiwi, K. M. D., & Rahman, F. (2025). Pelatihan desain UI/UX website dan pengenalan perangkat IoT pada siswa SMK IPIEMS Surabaya menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(4), 1393-1404.