POLITEKNIK INTERNASIONAL BALI
BINA CIPTA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

DESAIN DIGITAL UNTUK GENERASI MUDA: PENGEMBANGAN KEMAMPUAN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMA TARUNA BANGSA SENTUL DAN SMK TRIATMAJAYA DALUNG

I Gede Dody Okta Biantara[1*], I Made Kresna Dana[2]
[1*]Bisnis Digital, Politeknik Internasional Bali
[2]Ilmu Komputer, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: dodyokta10@gmail.com[1*]

Received: 03/10/2024 Revised: 16/12/2024 Accepted:20/12/2024

A B S T R A C T

With the rapid advancement of digital technology, skills in User Interface (UI) and User Experience (UX) design have become increasingly important, especially for the younger generation entering the workforce. This training and workshop on Figma introduction aimed to enhance high school and vocational school students' understanding and skills in digital design, specifically in using the collaborative design tool Figma to create application and website interface prototypes. The methods used in this activity included presentations, live demonstrations, independent exercises, and group projects based on real-world problems. The results of the activity showed that participants were able to grasp the basic concepts of UI/UX design, master the use of Figma, and collaborate effectively in teams. Although there were some challenges related to varying levels of understanding and time constraints, the activity successfully achieved its objectives. This training is expected to have a positive impact on improving students' digital skills and open career opportunities in the creative industry. The activity aligns with government efforts to develop digital talent ready to compete in the 4.0 industrial revolution era. In the future, similar activities could be expanded with longer durations and more intensive mentoring to maximize the learning outcomes of participants.

Keywords: *Training, Figma, UI/UX Design, Vocational Education, Digital Skills, Creative Industry.*

A B S T R A K

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, keterampilan dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi semakin penting, terutama bagi generasi muda yang akan memasuki dunia kerja. Pelatihan dan workshop pengenalan Figma kepada siswa SMA dan SMK bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang desain digital, khususnya dalam menggunakan alat desain kolaboratif Figma untuk menciptakan prototipe antarmuka aplikasi dan situs web. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi presentasi materi, demonstrasi langsung, latihan mandiri, serta proyek kelompok berbasis masalah nyata. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar desain

UI/UX, menguasai penggunaan Figma, dan bekerja secara kolaboratif dalam tim. Meskipun terdapat beberapa tantangan terkait perbedaan tingkat pemahaman peserta dan keterbatasan waktu, secara keseluruhan kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan keterampilan digital siswa, serta membuka peluang karir di bidang industri kreatif. Kegiatan ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mencetak talenta digital yang siap bersaing di era revolusi industri 4.0. Ke depan, kegiatan serupa dapat diperluas dengan durasi yang lebih panjang dan pendampingan yang lebih intensif untuk memaksimalkan hasil belajar peserta.

Kata Kunci: Pelatihan, Figma, Desain UI/UX, Pendidikan Vokasi, Keterampilan Digital, Industri Kreatif.

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran yang sangat penting dalam kesuksesan produk dan layanan digital. UI dan UX, yang merupakan singkatan dari *User Interface* dan *User Experience*, merujuk pada elemen visual dan interaktif dari sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital, seperti situs web. Elemen-elemen ini dapat meningkatkan daya tarik dan nilai sebuah merek, sehingga sangat relevan bagi bisnis atau perusahaan yang ingin bersaing di pasar digital (Muhyidin et al., 2020; Nielsen & Molich, 1990).

Dalam proses pengembangan sistem digital, langkah awal yang krusial adalah perancangan desain yang matang. Sayangnya, masih banyak sistem yang menghadapi masalah akibat desain UI yang tidak sesuai dengan fungsi atau prinsip desain yang baik. Sebagai contoh, pada platform bisnis digital seperti aplikasi pemesanan makanan, tata letak yang membingungkan dapat membuat pengguna kesulitan menemukan menu atau fitur promosi, sehingga menurunkan tingkat konversi dan potensi pendapatan. Demikian pula, pada aplikasi e-wallet, ketidakjelasan penempatan tombol pembayaran atau pengisian saldo dapat menyebabkan pengguna salah mengoperasikan fitur, yang berujung pada menurunnya kepercayaan pelanggan. Ketidakjelasan dalam perancangan UI seperti ini sering kali membuat pengguna kesulitan, menghambat proses pengembangan sistem, atau bahkan menyebabkan sistem tidak berjalan sebagaimana mestinya (Kurniawan & Romzi, 2022; Cooper et al., 2014).

Generasi muda, khususnya siswa SMA dan SMK, berada di garis depan adopsi teknologi digital. Namun, banyak dari mereka belum memiliki akses atau pemahaman yang memadai mengenai alat desain modern. Sebuah studi oleh Priyanto & Nugroho (2020) menunjukkan bahwa 65% pelajar tingkat menengah atas di Indonesia masih mengandalkan perangkat lunak desain yang usang atau kurang sesuai dengan kebutuhan industri modern. Selain itu, hasil observasi di SMK Triatmajaya Dalung mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa tidak familiar dengan perangkat desain berbasis *cloud* seperti Figma, yang saat ini menjadi standar dalam industri UI/UX. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan keterampilan desain digital dan sumber daya yang tersedia bagi

generasi muda. Salah satu platform yang dapat membantu menjembatani kesenjangan ini adalah Figma. Figma dikenal sebagai alat desain kolaboratif yang populer, memungkinkan pengguna untuk merancang UI/UX secara efektif dan bekerja secara real-time dengan anggota tim lainnya. Fitur kolaborasi ini menjadi keunggulan yang membuat Figma diminati oleh para desainer profesional, terutama dalam pembuatan prototipe desain (Tazkiyah & Arifin, 2022; Gonzalez et al., 2019).

Dalam konteks pendidikan, pengenalan Figma kepada siswa SMA dan SMK dapat memberikan dampak signifikan. Selain membantu mereka memahami prinsip dasar desain UI/UX, keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini juga membuka peluang karir di industri kreatif, seperti desain grafis, pengembangan web, dan pemasaran digital. Lebih jauh lagi, proses pembelajaran yang terstruktur dan berbasis alat modern seperti Figma memungkinkan siswa untuk memahami cara kerja proyek desain secara nyata, termasuk bagaimana menyusun alur kerja dan berkolaborasi secara efektif dalam tim. Hal ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim, yang menjadi modal penting dalam menghadapi tantangan di era digital (Budiarto & Sugiono, 2021; Schwaber & Sutherland, 2020).

Pelatihan ini dirancang untuk mendorong siswa menjadi generasi yang kreatif dan inovatif, sekaligus mempersiapkan mereka untuk mengambil peran aktif dalam industri kreatif global. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas di Indonesia (Hermawan et al., 2022).

IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Banyak siswa di SMA Taruna Bangsa dan SMK Triatmajaya Dalung, khususnya yang memiliki fokus pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), belum memahami prinsip dasar desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), meskipun teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan *Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia* (KKNI) untuk lulusan SMK bidang TIK, keterampilan dalam desain digital termasuk penguasaan alat desain modern menjadi salah satu kompetensi yang seharusnya dikuasai.

Kenyataannya, siswa di sekolah tersebut umumnya memiliki akses terbatas terhadap alat desain modern seperti Figma, yang saat ini menjadi standar dalam industri kreatif dan teknologi. Selain itu, kurikulum pendidikan di tingkat SMA dan SMK masih cenderung kurang menekankan pada pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang relevan dengan kebutuhan industri digital. Hal ini menyebabkan siswa belum terpapar pada platform yang mendukung kolaborasi real-time, sehingga kurang terlatih dalam bekerja secara efektif dalam tim menggunakan teknologi digital. Banyak siswa belum menyadari potensi karir dalam bidang desain UI/UX. Hal ini dapat menurunkan minat mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan yang relevan

dengan industri kreatif digital, yang sesungguhnya memiliki prospek besar di pasar kerja global.

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa SMA Taruna Bangsa dan SMK Triatmajaya Dalung dapat memahami prinsip dasar desain UI/UX, memanfaatkan alat desain modern seperti Figma, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkolaborasi secara efektif. Dengan cara ini, mereka tidak hanya siap untuk menghadapi tantangan di era digital tetapi juga dapat memanfaatkan peluang karir di industri kreatif secara optimal. Pelatihan ini bertujuan untuk berkontribusi dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan inovatif, selaras dengan kebutuhan industri global.

TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Tujuan dari kegiatan " Desain Digital Untuk Generasi Muda: Pengembangan Kemampuan Ui/Ux Menggunakan Figma Pada Sma Taruna Bangsa Sentul Dan Smk Triatmajaya Dalung " adalah sebagai berikut:

1. Mengajarkan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) kepada siswa SMA dan SMK, termasuk hierarki visual, konsistensi, dan responsivitas.
2. Melatih siswa dalam menggunakan Figma, sebuah platform desain digital yang mendukung pembuatan desain visual dan kolaborasi real-time.
3. Memfasilitasi siswa untuk mengerjakan proyek desain nyata, yang melibatkan pemecahan masalah secara kreatif dan pengembangan prototipe.
4. Membiasakan siswa untuk bekerja sama dalam tim menggunakan fitur kolaboratif pada Figma, sehingga mereka terampil berkomunikasi dan berbagi ide secara efektif.
5. Meningkatkan kesadaran siswa tentang peluang karir di bidang desain UI/UX dan industri kreatif melalui pengenalan konsep dan praktik profesional.

KETERKAITAN

Kegiatan pelatihan dan workshop pengenalan Figma kepada siswa SMA dan SMK memiliki keterkaitan yang erat dengan program pemerintah, visi misi lembaga pendidikan, serta tren kebutuhan global yang mendorong inovasi dan kreativitas.

Kegiatan ini mendukung program transformasi digital yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Program seperti *Digital Talent Scholarship* bertujuan untuk mencetak talenta digital yang mampu bersaing di era revolusi industri 4.0. Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma berkontribusi pada peningkatan keterampilan digital siswa, sehingga selaras dengan visi pemerintah dalam mempercepat digitalisasi sumber daya manusia (Kemenkominfo, 2022). Selain itu, program revitalisasi SMK yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menargetkan peningkatan kompetensi vokasi siswa agar lebih siap menghadapi dunia kerja. Kegiatan ini menjadi bagian dari upaya untuk

meningkatkan daya saing lulusan SMK di bidang teknologi kreatif (Kemendikbudristek, 2021).

Kegiatan ini sejalan dengan visi dan misi lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak generasi muda yang unggul, inovatif, dan siap menghadapi tantangan global. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, pelatihan ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, problem-solving, dan kolaborasi siswa. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam dunia pendidikan tetapi juga menjadi modal utama dalam dunia kerja modern (Budiarto & Sugiono, 2021).

Kegiatan ini relevan dengan kebutuhan industri kreatif global yang terus berkembang. Permintaan akan desainer UI/UX yang kompeten semakin meningkat seiring dengan pesatnya digitalisasi bisnis dan layanan. Pelatihan ini memperkenalkan siswa pada alat desain modern seperti Figma, yang banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar di industri kreatif. Dengan fitur kolaborasi real-time yang dimiliki Figma, siswa tidak hanya belajar desain tetapi juga kemampuan bekerja dalam tim secara digital, sesuai dengan tuntutan dunia kerja saat ini (Gonzalez et al., 2019).

METODE DAN MATERI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan workshop pengenalan Figma kepada siswa SMA dan SMK menggunakan pendekatan yang interaktif, praktis, dan berbasis proyek (*project-based learning*). Metode yang digunakan meliputi:

1. Presentasi dan Pemaparan Materi
   Peserta akan diperkenalkan pada konsep dasar desain UI/UX, termasuk prinsip hierarki visual, konsistensi, responsivitas, dan estetika. Metode ini bertujuan untuk memberikan pemahaman teoretis yang mendalam kepada peserta sebagai landasan dalam mendesain (Gonzalez et al., 2019).
2. Simulasi dan Demonstrasi Penggunaan Figma
   Sesi ini akan fokus pada pengenalan fitur-fitur utama Figma, seperti pembuatan desain, penggunaan elemen-elemen antarmuka, dan fitur kolaborasi real-time. Demonstrasi dilakukan secara langsung agar peserta dapat memahami penggunaan alat desain secara efektif (Hermawan et al., 2022).
3. Latihan Mandiri dan Bimbingan
   Peserta akan melakukan latihan praktik mandiri untuk mendesain antarmuka sederhana, didampingi oleh fasilitator yang memberikan bimbingan teknis. Proses ini dirancang untuk membantu peserta memahami aplikasi praktis dari teori yang dipelajari.
4. Diskusi dan Refleksi
   Pada akhir kegiatan, peserta akan diminta untuk mempresentasikan hasil proyek mereka, diikuti dengan sesi diskusi untuk menerima umpan balik dari fasilitator dan peserta lainnya. Metode ini mendorong refleksi terhadap hasil belajar dan memperkuat pemahaman peserta.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan pada hari jumat tanggal 11 Oktober 2024. Kegiatan akan diawal dengan Opening speech, dan akan dilanjutkan dengan pemaparan materi Teori UI/UX Design hingga praktik UI/UX Design. Pada sela-sela kegiatan juga akan dilakukan Ice Breaking untuk memberikan refresh kepada para peserta.

Tabel 1. *Roundown* Kegiatan

Tanggal	Waktu	Kegiatan	Penanggungjawab
11 Oktober 2024	09.00 - 09.30	Registrasi	Gabriella Isadora Limanto
	09.30 - 10.00	Opening Speech	I Ketut Gunarsa
	10.00 - 10.45	Teori UI/UX Design	I Gede Dody Okta Biantara
	10.45 - 11.15	Ice Breaking	I Ketut Gunarsa
	11.15 - 12.15	Praktik UI/UX Design	I Gede Dody Okta Biantara
	12.15 - 12.30	Closing	Hosea Ryan Christian

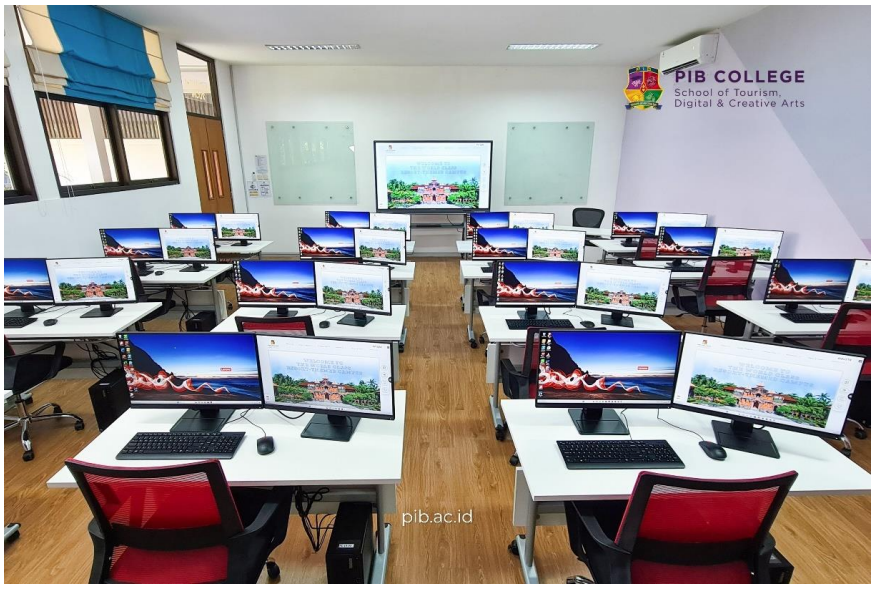
Kegiatan ini dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Politeknik Internasional Bali. Di laboratorium ini terdapat 16 buah PC dengan spesifikasi seperti

Tabel ***2*** dibawah ini.

Tabel 2. Spesifikasi PC Lab. Multimedia PIB

No.	Komponen	Spesifikasi Komponen
1	Processor	12th Generation Intel® Core™ i5-12400 Processor (P-Core Max 4.40 GHz with Turbo Boost, 6 Cores, 12 Threads, 18 MB Cache)
2	Graphics	AMD Radeon™ RX 6400 12GB
3	Memory (RAM)	16 GB
4	Storage	512GB SSD M.2 2280 PCIe 3.0x4 NVMe
5	Monitor	Dual ThinkVision E24-28 60.4cms (23.8) FHD Monitor
6	Port	**Front:** • USB-C 3.2 Gen 1 • 2 x USB 3.2 Gen 2 • 2 x USB 3.2 Gen 1 • Optional: 3-in-1 card reader • Headphone / mic combo • Mic **Rear:** • 4 x USB 2.0 • Optional: Flex IO (DP / HDMI / USB-C / VGA) • HDMI 2.0 • 2 x DisplayPort 1.4 • Audio-out • LAN (1G) • Optional: 2 x Serial • Optional: 2 x PS2 • Optional: Parallel
7	Operating System	Windows 11 Pro

Selain itu terdapat juga sebuah smartboard yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi pada saat pemaparan materi. Smartboard ini juga dapat melakukan Broadcast langsung ke masing-masing PC yang ada.



Gambar 1. Lab. Multimedia PIB College
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2024)

HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan pelatihan dan workshop pengenalan Figma kepada siswa SMA dan SMK berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini diikuti oleh sejumlah peserta yang antusias dan menunjukkan minat besar terhadap desain UI/UX. Dari hasil evaluasi, beberapa keberhasilan dapat diidentifikasi:

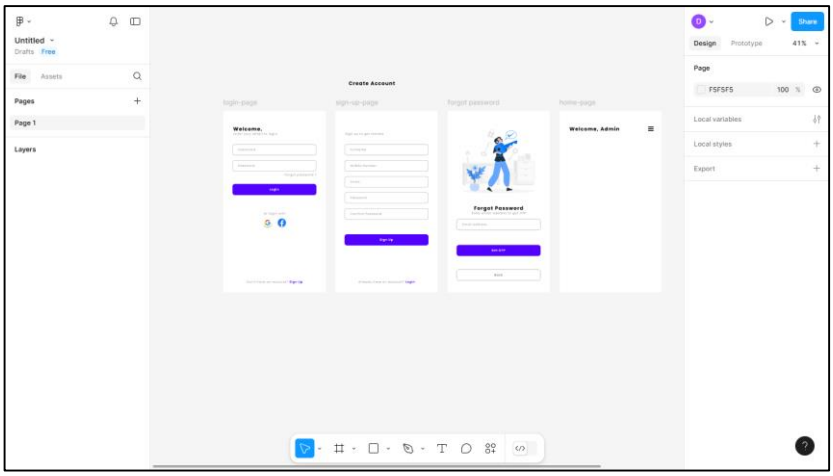
1. Peningkatan Pemahaman Dasar tentang Desain UI/UX

   Sebagian besar peserta berhasil memahami prinsip-prinsip dasar desain UI/UX, seperti hierarki visual, konsistensi, dan responsivitas. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka untuk mengidentifikasi elemen-elemen desain yang baik dan memberikan masukan kritis terhadap desain antarmuka.



Gambar 2. Pemaparan Materi Dasar tentang Desain UI/UX
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2024)

2. Penguasaan Alat Desain Figma
   Peserta menunjukkan kemajuan signifikan dalam menggunakan Figma. Peserta mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar seperti membuat artboard, menggunakan elemen desain, dan menyusun prototipe sederhana. Beberapa kelompok bahkan berhasil memanfaatkan fitur kolaborasi untuk menyelesaikan proyek mereka secara efektif.



Gambar 3. Materi Praktik tentang Desain UI/UX Figma
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2024)

3. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kolaboratif
   Proyek kelompok yang dirancang berbasis masalah nyata menghasilkan solusi desain yang inovatif. Peserta mampu bekerja sama dalam tim, membagi tugas, dan memberikan kontribusi kreatif masing-masing. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mendorong pengembangan keterampilan kerja tim dan inovasi.



Gambar 4. Tugas Mandiri Oleh Peserta
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2024)

4. Antusiasme Peserta
   Selama sesi presentasi hasil proyek, peserta menunjukkan kebanggaan atas karya mereka dan memberikan refleksi positif tentang pengalaman belajar. Umpan balik menunjukkan bahwa peserta merasa kegiatan ini relevan dan bermanfaat bagi pengembangan diri mereka, khususnya untuk peluang karir di bidang kreatif.



Gambar 5. Antusias Peserta Dalam Persentasi Hasil Kegiatan
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2024)

Namun, beberapa tantangan juga ditemukan:

1. Variasi Tingkat Pemahaman
   Terdapat perbedaan tingkat pemahaman di antara peserta, terutama terkait konsep desain dasar. Beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih intensif dibandingkan yang lain.
2. Keterbatasan Waktu
   Waktu pelaksanaan dianggap cukup singkat untuk mengajarkan seluruh materi dengan mendalam. Beberapa peserta merasa memerlukan sesi tambahan untuk memperdalam penguasaan alat dan konsep desain.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dianggap berhasil karena mayoritas peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan mereka. Keberhasilan ini diukur melalui evaluasi *pre-test* dan *post-test*, di mana hasil *post-test* menunjukkan rata-rata peningkatan skor sebesar 30% dibandingkan hasil *pre-test*. Selain itu, keberhasilan ini juga tercermin dari hasil proyek-proyek yang dipresentasikan, yang menunjukkan penerapan konsep desain dengan baik, seperti tata letak yang intuitif, kombinasi warna yang harmonis, dan pengalaman pengguna yang optimal. Umpan balik dari peserta melalui kuesioner kepuasan juga menunjukkan bahwa 85% peserta merasa kegiatan ini relevan dan bermanfaat untuk pengembangan keterampilan mereka. Dengan sedikit penyesuaian pada durasi dan metode untuk menyesuaikan

kebutuhan peserta, kegiatan serupa di masa depan memiliki potensi untuk memberikan dampak yang lebih besar.



Gambar 6. Foto Bersama Kegiatan Pelatihan
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2024)

SIMPULAN

Pelatihan dan workshop pengenalan Figma kepada siswa SMA dan SMK telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain UI/UX, serta memperkenalkan mereka pada alat desain digital yang banyak digunakan di industri kreatif. Berdasarkan hasil kegiatan, peserta menunjukkan kemajuan signifikan dalam menguasai dasar-dasar desain UI/UX dan penggunaan Figma, serta kemampuan bekerja secara kolaboratif dalam proyek desain.

Kegiatan ini juga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis proyek, yang mendorong kreativitas, pemecahan masalah, dan kerja sama antar peserta. Meskipun ada beberapa tantangan terkait variasi tingkat pemahaman peserta dan keterbatasan waktu, secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan digital siswa, serta membuka wawasan mereka terhadap peluang karir di bidang industri kreatif.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan teknisnya, tetapi juga mendukung upaya pemerintah dalam mencetak generasi muda yang siap menghadapi tantangan di era digital. Ke depan, kegiatan serupa dapat diperluas dan ditingkatkan untuk memberikan dampak yang lebih luas bagi pengembangan sumber daya manusia di bidang desain digital di Indonesia.

Agar dampak pelatihan ini lebih terasa, disarankan agar kegiatan ini menjadi program berkelanjutan. Program lanjutan yang menawarkan pelatihan desain lanjutan, sertifikasi, atau bahkan kompetisi desain dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus mengasah keterampilan mereka di bidang desain digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan pelatihan dan workshop pengenalan Figma ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Internasional Bali atas dukungan dana dan fasilitas yang telah diberikan untuk menyukseskan kegiatan ini. Tanpa bantuan mereka, pelatihan ini tidak akan berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang besar bagi peserta. Tak lupa, kami juga berterima kasih kepada semua fasilitator, mentor, dan pihak yang telah memberikan bimbingan, serta kepada peserta yang telah antusias mengikuti setiap sesi pelatihan. Kontribusi kalian sangat berarti bagi keberhasilan kegiatan ini. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif bagi pengembangan keterampilan digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Budiarto, S., & Sugiono, T. (2021). Pendidikan Teknologi dan Transformasi Digital di Indonesia. *Pustaka Digital Indonesia*.

Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Wiley.

Gonzalez, C., Verdu, E., & Gomez, L. (2019). Impact of Digital Tools on Creative Design in Education. *Educational Technology Journal*.

Hermawan, R., Nurcahya, D., & Pradipta, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Siswa melalui Pelatihan Desain Digital. *Journal of Digital Creativity*. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). (2022). Program Digital Talent Scholarship.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2021). Revitalisasi SMK untuk Peningkatan Kompetensi Lulusan.

Kurniawan, M., & Romzi, A. (2022). Desain Antarmuka dan Pengaruhnya terhadap Pengguna.

Muhyidin, M. A., et al. (2020). *Figma sebagai Alat Desain UI/UX Modern*.

Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic Evaluation of User Interfaces. *ACM*.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum*. Scrum.org.

Tazkiyah, S., & Arifin, S. (2022). Keunggulan Figma dalam Kolaborasi Desain Digital.