

JURNAL MERPATI

Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

<https://ejournal.ulbi.ac.id/index.php/merpati>

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PELATIHAN UI/UX BAGI SISWA/I DI SMA NEGERI 24 BANDUNG

Nava Gia Ginasta¹, Y. Casmadi², Iwan Setiawan³

¹Program Studi S1 Bisnis Digital, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

¹navagia@ulbi.ac.id

²Program Studi S1 Bisnis Digital, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

²yohanes@ulbi.ac.id

³Program Studi D4 E-commerce Logistik, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

³iwan.setiawan@ulbi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut literasi digital sebagai kompetensi utama abad ke-21. Siswa tidak hanya dituntut sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai perancang solusi digital yang etis, inklusif, dan berpihak pada kebutuhan pengguna. Namun, observasi awal di SMA Negeri 24 Bandung menunjukkan sebagian besar siswa masih berada pada tahap konsumsi teknologi dan belum memahami prinsip dasar desain antarmuka serta pengalaman pengguna. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dilaksanakan pelatihan UI/UX berbasis pendekatan aplikatif, interaktif, dan visual menggunakan Figma. Kegiatan diikuti oleh 35 siswa yang dipilih berdasarkan minat pada desain dan teknologi digital. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test yang menilai aspek literasi digital dasar, pemahaman konsep UI/UX, keterampilan wireframe, prototyping, serta sikap kolaboratif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata pre-test 48,3% meningkat menjadi 83,1% pada post-test. Selain itu, siswa mampu menghasilkan prototipe portofolio yang mencerminkan kreativitas, empati, serta kolaborasi. Program ini berkontribusi pada penguatan keterampilan abad ke-21, peningkatan portofolio akademik, dan praktik baik literasi digital di sekolah. Dengan demikian, pelatihan UI/UX tidak hanya memperkenalkan perangkat lunak, tetapi menjadi strategi kurikuler untuk membentuk siswa sebagai perancang solusi digital yang kreatif, bertanggung jawab, dan inklusif.

Kata Kunci: Literasi digital, UI/UX, Figma, Prototipe, Siswa SMAN 24 Bandung.

ABSTRACT

The development of information technology demands digital literacy as a core competency for the 21st century. Students are not only expected to be users of technology, but also designers of ethical, inclusive digital solutions that prioritize user needs. However, initial observations at SMA Negeri 24 Bandung show that most students are still at the stage of technology consumption and do not yet understand the basic principles of interface design and user experience. To bridge this gap, a UI/UX training was conducted using an applied, interactive, and visual approach with Figma. The activity was attended by 35 students selected based on their interest in design and digital technology. Evaluation was conducted thru pre-tests and post-tests that assessed basic digital literacy, understanding of UI/UX concepts, wireframing and prototyping skills, and collaborative attitude. The results showed a significant improvement, with the average pre-test score of 48.3% increasing to 83.1% on the post-test. Additionally, students are able to produce a portfolio prototype that reflects creativity, empathy, and collaboration. This program contributes to strengthening 21st-century skills, enhancing academic portfolios, and promoting good digital literacy practices in schools. Thus, UI/UX training not only introduces software but also serves as a curricular strategy to shape students into creative, responsible, and inclusive digital solution designers.

Keywords: Digital literacy, UI/UX, Figma, Prototype, Students of SMAN 24 Bandung.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan fundamental pada cara manusia belajar, bekerja, dan berinteraksi sosial. Literasi digital kini menjadi salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat mencari, mengevaluasi, memproduksi, dan berbagi informasi secara aman serta bertanggung jawab. Pada tingkat sekolah menengah, literasi digital tidak cukup dipahami hanya sebagai keterampilan menggunakan perangkat, melainkan harus ditingkatkan menjadi kemampuan merancang solusi digital yang berpihak pada pengguna, mengutamakan kegunaan, aksesibilitas, serta etika. Dalam konteks tersebut, pendekatan desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) dapat menjadi jembatan penting antara kreativitas, empati, serta kemampuan pemecahan masalah, sekaligus membekali siswa dengan kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam ekosistem ekonomi kreatif maupun teknologi [1], [2], [3].

SMA Negeri 24 Bandung memiliki peserta didik dengan minat tinggi terhadap aplikasi dan media digital. Namun, sebagian besar siswa masih berada pada tahap konsumsi teknologi, belum pada tahap produksi atau perancangan produk digital. Siswa mampu menggunakan aplikasi, tetapi belum memahami prinsip dasar dalam menyusun alur tugas, hierarki visual, konsistensi komponen, maupun aksesibilitas bagi beragam kebutuhan pengguna. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara keterampilan yang diperoleh di sekolah dengan kebutuhan nyata dunia kerja dan pendidikan lanjut, khususnya dalam bidang desain produk digital yang semakin menuntut kolaborasi lintas disiplin, komunikasi visual yang efektif, serta pengambilan keputusan berbasis data pengguna.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya intervensi pendidikan yang bersifat aplikatif, interaktif, dan visual. Pelatihan UI/UX dipandang sebagai solusi strategis. Pertama, sifat aplikatifnya memungkinkan siswa berangkat dari permasalahan nyata di sekitar, misalnya merancang antarmuka informasi sekolah, katalog ekstrakurikuler, atau layanan perpustakaan, sehingga literasi digital yang abstrak dapat diterjemahkan menjadi pengalaman belajar langsung. Kedua, sifat interaktif pelatihan melalui kerja kelompok, umpan balik sejawat, dan iterasi desain dapat menumbuhkan kolaborasi, komunikasi, dan empati terhadap pengguna, yang merupakan inti dari UX. Ketiga, aspek visual dari pembelajaran, seperti pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe, memungkinkan siswa memahami prinsip dasar desain antarmuka tanpa memerlukan prasyarat pemrograman. Aplikasi seperti Figma mendukung praktik cepat, kolaboratif, sekaligus terdokumentasi, sehingga sesuai untuk ekosistem laboratorium sekolah.

Pelatihan ini diikuti oleh **35 siswa SMA Negeri 24 Bandung** yang dipilih berdasarkan minat terhadap bidang desain dan teknologi digital. Jumlah peserta yang terukur ini memungkinkan interaksi yang intensif antara fasilitator dan peserta, serta mendorong dinamika kerja kelompok yang efektif.

Dari sisi urgensi, literasi digital berbasis UI/UX mendukung tiga agenda strategis sekolah: penguatan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi; peningkatan budaya berkarya serta portofolio siswa yang bermanfaat untuk seleksi perguruan tinggi maupun beasiswa; serta penanaman etika dan keselamatan digital mencakup privasi, jejak digital, dan hak cipta. Fokus pada aksesibilitas, misalnya kontras warna, keterbacaan teks, dan konsistensi navigasi, juga mengajarkan siswa untuk menghasilkan karya yang inklusif dan selaras dengan nilai kepedulian sosial serta kebhinekaan [4], [5].

Tujuan program ini adalah:

1. meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang literasi digital berorientasi perancangan dan pemecahan masalah,
2. mengembangkan keterampilan dasar UI/UX mulai dari riset cepat pengguna, pembuatan persona dan user flow, hingga prototipe interaktif,
3. menumbuhkan sikap empatik, reflektif, dan kolaboratif dalam proses pengambilan keputusan desain, serta
4. menghasilkan prototipe portofolio yang dapat ditindaklanjuti sebagai proyek sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler.

Kontribusi yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi lahirnya model pembelajaran berbasis proyek yang dapat direplikasi lintas kelas, tersedianya perangkat ajar modular bagi guru pendamping, serta praktik baik penguatan literasi digital yang sesuai dengan standar industri pemula.

Dengan demikian, pelatihan UI/UX di SMA Negeri 24 Bandung tidak sekadar menjadi pengenalan perangkat lunak, melainkan strategi kurikuler untuk mengubah siswa dari pengguna pasif menjadi perancang solusi digital yang kreatif, bertanggung jawab, dan inklusif. Pendekatan ini sekaligus mempertemukan kebutuhan kurikulum, aspirasi karier siswa, dan tuntutan ekosistem teknologi lokal, sehingga berpotensi mempersempit kesenjangan digital sekaligus memperluas peluang belajar dan berkarya.



Gambar 1. Peningkatan Literasi Digital Melalui Pelatihan UI/UX bagi Siswa/i di SMA Negeri 24 Bandung

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menjelaskan solusi dan pelaksanaan kegiatan yang meliputi poin-poin sebagai berikut.



Gambar 2. Alur metode pelaksanaan

2.1. Tempat dan waktu

Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMA Negeri 24 Bandung, Jl. A.H. Nasution No. 27, Pasir Endah, Ujung Berung, Kota Bandung, memanfaatkan perangkat sekolah dan koneksi internet untuk kolaborasi Figma. Sesi inti direncanakan 2–3 pertemuan (6–9 jam total) dalam rentang satu bulan kalender, dengan jadwal fleksibel mengikuti ketersediaan guru pendamping dan kelas target.

2.2. Khalayak Sasaran

Sasaran utama adalah siswa/i kelas X–XI yang memiliki minat pada teknologi/desain namun belum memiliki pengalaman UI/UX, dengan kuota 25–32 peserta per kelas untuk menjaga rasio pendampingan. Sasaran pendukung meliputi guru TIK/Prakarya sebagai co-fasilitator agar transfer pengetahuan berlanjut melalui klub atau proyek sekolah.

2.3. Metode Pengabdian

- a. Pendekatan: pelatihan aplikatif berbasis proyek (*project-based workshop*) yang memadukan paparan singkat, demonstrasi, praktik langsung, dan umpan balik sejawat.
- b. Tahapan:
 - 1) Pra-kegiatan: asesmen kebutuhan singkat, penyiapan akun Figma/materi, dan briefing fasilitator.
 - 2) Pelaksanaan:
 - Sesi 1: pengantar literasi digital dan prinsip UI/UX; latihan wireframe tugas sederhana.
 - Sesi 2: desain high-fidelity dengan layout grid, komponen/auto layout; pembuatan user flow dan prototipe interaktif.
 - Sesi 3: uji guna cepat (*peer testing*), iterasi perbaikan, dan presentasi portofolio mini.
 - 3) Pasca-kegiatan: pendampingan ringkas daring, kurasi portofolio kelas, dan rekomendasi replikasi modul.
- c. Sumber daya: komputer/laptop, proyektor, internet sekolah, akun Figma, modul ringkas, rubrik penilaian, dan formulir evaluasi.

2.4. Indikator Keberhasilan

- a. Minimal 80% peserta menyelesaikan prototipe antarmuka dengan alur tugas utuh (*user flow*, navigasi, konsistensi visual, dan komponen dasar).
- b. Peningkatan skor rata-rata pengetahuan (*pre-post*) tentang literasi digital dan konsep UI/UX sebesar ≥ 20 poin *persentase*.
- c. Skor kepuasan peserta terhadap materi, fasilitasi, dan relevansi manfaat minimal 4,0 dari skala 1–5.
- d. Tersusunnya paket artefak pembelajaran: file Figma, *style guide* dasar, dan dokumentasi portofolio kelas yang dapat dipakai ulang.
- e. Keterlibatan guru pendamping aktif dan rencana tindak lanjut (ekskul/proyek) terdokumentasi.

2.5. Metode Evaluasi

- a. Evaluasi pembelajaran: pre-test dan post-test pilihan ganda/benar-salah tentang literasi digital, UI, dan UX; analisis gain sederhana.
- b. Evaluasi produk: rubrik prototipe meliputi konsistensi tipografi/warna, tata letak dan hierarki, kejelasan navigasi, kelengkapan alur, dan aksesibilitas dasar; dinilai fasilitator dan sejawat.
- c. Evaluasi proses: observasi keterlibatan, ketepatan waktu tugas, dan kualitas kolaborasi tim selama sesi.
- d. Evaluasi kepuasan: kuesioner Likert 1–5 (materi, fasilitator, fasilitas, manfaat, niat melanjutkan belajar) dan satu pertanyaan terbuka untuk saran.
- e. Tindak lanjut: umpan balik terstruktur ke sekolah, rekomendasi integrasi ke ekstrakurikuler/proyek kelas, serta monitoring 2–4 minggu untuk melihat pemanfaatan portofolio dan rencana replikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Assessment Kebutuhan (Pra-Kegiatan)

Sebelum pelatihan UI/UX dilaksanakan, tim melakukan assessment kebutuhan terhadap siswa SMA Negeri 24 Bandung. Assessment ini dilakukan melalui:

1. Survei tertulis: untuk memetakan minat, pengetahuan awal, serta pengalaman siswa terkait penggunaan dan perancangan aplikasi digital.
2. Observasi kelas & laboratorium komputer: untuk melihat pola penggunaan perangkat digital, keterampilan kolaborasi, dan kecenderungan siswa dalam mengakses aplikasi atau media digital.[1], [2], [3]
3. Wawancara singkat dengan guru pendamping: untuk memperoleh gambaran mengenai kurikulum yang berjalan, tantangan siswa dalam memahami konsep teknologi, dan ekspektasi terhadap kegiatan pelatihan.

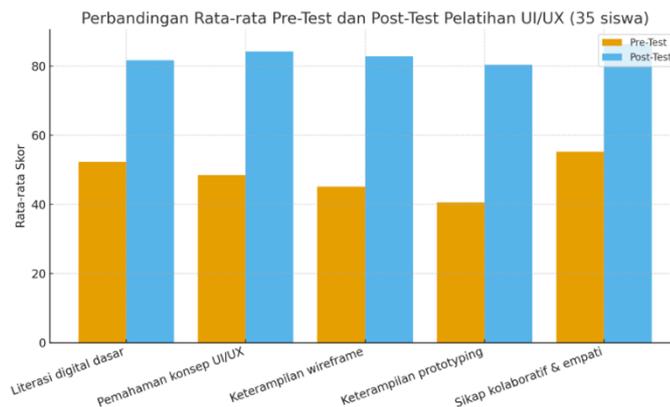
Dari total 35 siswa peserta, data pra-kegiatan menunjukkan beberapa hal berikut:

1. 80% siswa terbiasa menggunakan aplikasi populer (media sosial, e-learning, game), namun hanya 15% yang pernah mencoba merancang antarmuka sederhana.

2. Sebagian besar siswa ($\pm 70\%$) kesulitan memahami alur logika atau user flow dalam aplikasi, meskipun terbiasa menggunakannya.[4]
 3. Keterampilan visual design (kontras warna, tipografi, hierarki informasi) belum terlatih, hanya $\pm 10\%$ siswa yang pernah mengakses platform desain seperti Canva atau Figma.
 4. Pemahaman etika digital, hak cipta, dan aksesibilitas masih rendah, ditunjukkan dari kebiasaan menggunakan gambar/ikon tanpa sumber jelas.
 5. Guru pendamping menyampaikan bahwa kurikulum sekolah lebih menekankan konsumsi teknologi dibanding produksi, sehingga siswa lebih terampil sebagai pengguna dibanding kreator.
- b. Indikator Permasalahan
- Berdasarkan hasil assessment, tim merumuskan indikator permasalahan utama yang dialami siswa:
1. Rendahnya pemahaman konsep UI/UX (alur pengguna, persona, dan prinsip aksesibilitas).[5]
 2. Keterbatasan keterampilan dalam membuat wireframe, mockup, dan prototipe interaktif.[6], [7]
 3. Minimnya kesadaran tentang etika digital, privasi, dan hak cipta dalam karya digital.
 4. Belum terbentuknya budaya kolaborasi dalam merancang solusi digital secara tim.
- c. Penyusunan Materi Pelatihan
- Indikator permasalahan di atas kemudian diturunkan menjadi bahan materi pelatihan dengan struktur berikut:
1. Pengantar Literasi Digital berbasis Desain menjawab masalah kurangnya pemahaman konsep.[2]
 2. Dasar-dasar UI/UX (persona, user journey, user flow) menjawab kesulitan siswa dalam menyusun alur logika aplikasi.[8], [9]
 3. Workshop Wireframing dan Mockup menggunakan Figma mengatasi keterbatasan keterampilan visual desain.[10]
 4. Prototyping & Uji Pengguna meningkatkan keterampilan teknis dan memberi pengalaman iterasi desain.[1], [11]
 5. Etika Digital & Aksesibilitas menumbuhkan kesadaran akan privasi, hak cipta, serta inklusivitas desain.[10], [12]
 6. Kerja Kelompok & Presentasi Proyek menumbuhkan budaya kolaborasi, komunikasi, serta kepercayaan diri siswa.
- d. Dampak terhadap Pelatihan
- Dengan dasar assessment ini, pelatihan UI/UX menjadi lebih terarah dan kontekstual. Materi tidak hanya menekankan teori, tetapi juga mengaitkan langsung dengan permasalahan nyata yang dialami siswa. Hasil post-test yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 34,8 poin membuktikan bahwa penyusunan materi berbasis kebutuhan awal siswa sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta.

4. KESIMPULAN

Pelatihan UI/UX berbasis Figma di SMAN 24 Bandung efektif meningkatkan literasi digital siswa pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap, terlihat dari kemampuan merancang prototipe beralur lengkap, kolaborasi real-time, serta pemahaman prinsip kegunaan dan hierarki visual setelah intervensi singkat berbasis proyek. Kegiatan ini sejalan dengan temuan pengabdian sejenis di sekolah menengah yang menunjukkan peningkatan penguasaan konsep dan kepercayaan diri, meski menghadapi variasi kemampuan awal dan keterbatasan waktu, sehingga model workshop terstruktur tetap relevan dan berdampak positif. Jika dipetakan ke dimensi literasi digital, hasil program mencakup penguatan penciptaan konten, kolaborasi, keamanan dasar penggunaan aset, serta pemecahan masalah desain, yang mendukung kompetensi di lingkungan sekolah. Dengan dukungan guru pendamping dan replikasi melalui klub/proyek, pelatihan ini berpotensi menjadi program berkelanjutan untuk menumbuhkan portofolio siswa dan kesiapan menuju studi/karier di industri kreatif digital. Berikut hasil Pre-test dan Post-test:



Gambar 3. Grafik hasil Pre-test dan Post-test

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan yang konsisten di semua aspek. Nilai rata-rata keseluruhan naik dari **48,3 (kategori rendah)** menjadi **83,1 (kategori tinggi)**. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan UI/UX tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga mengasah aspek sikap seperti kolaborasi dan empati.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan semangat Siswa SMAN 24 Bandung dalam mengikuti pelatihan UI/UX Desain ini. Kontribusi dan antusiasme siswa telah mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif bagi siswa. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah atas dukungan dan komitmennya dalam mendorong integrasi UI/UX Desain di lingkungan pendidikan.

6. REFERENSI

I. Yulianti, M. Ridho, and N. Gia Ginasta, "DIGITAL TRANSFORMATION USING WEBSITES TO IMPROVE ACCESSIBILITY AND EFFECTIVENESS IN SMALL MEDIUM ENTERPRISE," 2025. [Online]. Available: <https://endlessinnovation-feb.unpak.ac.id/index.php/endless>

Nava Gia Ginasta, *Membuat Produk Digital: Desain UI/UX Menggunakan Figma*. . Jakarta: PT Cipta Gadhing Artha, 2024.

N. Gia Ginasta, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN COWORKING SPACE BERBASIS WEB," 2022.

S. A.-F. Laksana, F. I. Putra, and N. G. Ginasta, "Designing a Web-Based Influencer Marketing System to Increase Brand Influence and Authority," *Journal of Digital Business and Innovation Management*, vol. 3, no. 1, pp. 77–93, Jun. 2024, doi: 10.26740/jdbim.v3i1.60448.

I. Gede, D. Okta Biantara, I. Made, and K. Dana, "DESAIN DIGITAL UNTUK GENERASI MUDA: PENGEMBANGAN KEMAMPUAN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMA TARUNA BANGSA SENTUL DAN SMK TRIATMAJAYA DALUNG."

A. Risal, "Implementasi Pelatihan Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor", [Online]. Available: <https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

T. Hidayatulloh, "DIGITALISASI SUPPLY CHAIN MANAGEMENT DAN KINERJA PERUSAHAAN : ANALISIS BIBLIOMETRIK," vol. 8, no. 2, 2024.

D. Sylva Putri Feliza, M. Ammadienta, and N. Gia Ginasta, "Innovative Event Management Platform Design with Integrated Ticketing and Networking Features," *JDBIM (Journal of Digital Business and Innovation Management)*, vol. 3, no. 2, pp. 114–133, 2024, doi: 10.26740/jdbim.v3i2.

A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, and A. Zahrial, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA," 2024.

R. Setiawan and P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Website Program UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 132–140, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.37608.

D. S. Anggraeni, D. P. Anisa, and N. G. Ginasta, "Design and Analysis of Financial Management and Budget Application System in Student Business," *Journal of Digital Business and Innovation Management*, vol. 3, no. 1, pp. 21–35, Jun. 2024, doi: 10.26740/jdbim.v3i1.60270.

A. Poerna Wardhanie and K. Lebdaningrum, "Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo)," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 165–174, 2022, doi: 10.35912/jpm.v3i3.1536.