



Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX untuk Pemula bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian

Easy Way to Learn UI/UX: UI/UX Creation Training Beginners for SMAK Untung Suropati Krian Students

Endra Rahmawati

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, Indonesia

*Penulis Korespondensi: rahmawati@dinamika.ac.id

Article History:

Naskah masuk: 02 September, 2025;

Revisi: 22 September, 2025;

Diterima: 03 Oktober, 2025;

Terbit: 23 Oktober, 2025

Keywords: *Beginners; Crazy-8;*

Figma; Student Training; UI/UX Creation.

Abstract: *SMAK Untung Suropati Krian is one of the institutions that wants to produce the students with computer skills, especially in the field of UI / UX. Students with basic UI / UX skills can be used as a provision for future work. The Training Activity on How to Easily Create UI / UX Designs for Beginners for SMAK Untung Suropati Krian Students has aim of providing basic UI / UX concepts to students, introducing the stages of creating UI / UX designs based on general methodologies, starting from making UI sketches to simple prototypes, increasing insight into the use of the Figma to design simple prototypes. In order to improve quality of students, 13 selected students were sent to take part in UI / UX training by learning about Crazy-8 Practice. All application design sketch ideas can be poured out at this stage within 5-8 minutes to produce 8 sketch forms. The Crazy-8 method is also considered the easiest method to start the UI / UX design process. The results of participant feedback showed that 95% of students gained new insights from this training and ease in learning the material provided, namely making Crazy-8 instantly.*

Abstrak

SMAK Untung Suropati Krian merupakan salah satu instansi yang ingin mencetak siswanya dengan kemampuan dalam bidang komputer, khususnya bidang UI/UX. Siswa dengan kemampuan dasar UI/UX dapat dijadikan bekal keterampilan kerja masa depan. Kegiatan Pelatihan Cara Mudah Membuat Design UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian ini memiliki tujuan yaitu memberikan konsep dasar UI / UX kepada siswa, mengenalkan tahapan pembuatan desain UI/UX berdasarkan metodologi secara umum, mulai dari pembuatan sketsa UI hingga prototype sederhana, menambah wawasan penggunaan aplikasi Figma untuk mendesain prototype aplikasi sederhana. Dalam rangka meningkatkan kualitas siswa, sebanyak 13 siswa terpilih dikirim untuk mengikuti pelatihan UI/UX dengan mempelajari lebih dalam mengenai Praktik *Crazy-8*. Semua ide sketsa desain aplikasi dapat dituangkan pada tahap ini dalam waktu 5-8 menit untuk menghasilkan 8 bentuk sketsa. Metode *Crazy-8* juga dianggap sebagai metode paling mudah untuk mengawali proses design UI/UX. Hasil feedback peserta pada akhir pelatihan menunjukkan bahwa 95% siswa mendapatkan peningkatan wawasan baru dari pelatihan ini dan kemudahan dalam mempelajari materi yang diberikan yaitu pembuatan *Crazy-8* secara instant.

Kata Kunci: *Crazy-8; Figma; Pelatihan Siswa; Pembuatan UI/UX; Pemula.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya permintaan pasar terhadap produk layanan berbasis aplikasi dan web membuat kompetensi desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) semakin penting sebagai keterampilan kerja masa depan. Sektor industri kini menuntut lulusan yang tidak hanya paham teknis, tetapi juga mampu merancang produk yang mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga pembelajaran

UI/UX relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi pasar kerja digital (Audrin et al., 2024)

Siswa SMA/SMK, khususnya SMAK Untung Suropati Krian, merupakan salah satu instansi yang ingin mencetak siswanya dengan kemampuan dalam bidang komputer dan dapat mendukung proses akademik. Secara umum, siswa di sekolah menengah yang menempuh jurusan rekayasa perangkat lunak, multimedia, atau desain komunikasi visual, berada pada posisi strategis untuk memperoleh manfaat langsung dari adanya pelatihan komputer, terutama dalam bidang UI/UX karena mereka sudah memiliki dasar keterampilan digital dan kecenderungan karier teknis.

Permasalahan mendesain sebuah user interface bukan hanya sekedar membuat prototype sebagai hasil akhir. Namun, hal yang mendasari sebuah desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna harus memiliki perencanaan sketsa yang matang (Rose et al., 2022). Selain aspek keterampilan teknis, perhatian pada prinsip-prinsip UX dalam konteks pembelajaran juga berpengaruh pada keterlibatan dan pengalaman belajar siswa baik yang dilaksanakan melalui modul online atau *blended learning* (Yuliana & Erlinawati, 2024). Oleh karena itu, materi pelatihan harus mencakup teori UX sekaligus praktik penerapannya pada platform pembelajaran (Faudzi et al., 2024).

Metode pengajaran UI/UX yang berbasis praktik, seperti *design thinking*, prototyping, dan penggunaan alat kolaboratif (mis. Figma, Adobe XD) (Kurniawan et al., 2025), terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan aplikatif peserta didik sehingga dapat menghasilkan peningkatan kemampuan yang terukur (Rose et al., 2022). Tantangan implementasi pelatihan UI/UX di tingkat SMA/SMK mencakup keterbatasan perangkat, variasi kompetensi dasar siswa, dan kesiapan pengajar. Pendekatan berkelanjutan (pendampingan pasca-pelatihan) juga penting untuk memastikan transfer keterampilan ke praktik nyata (Rose et al., 2022).

Mengingat peluang kerja dan wirausaha digital yang terus berkembang, pelatihan UI/UX untuk siswa SMA/SMK tidak hanya relevan tetapi strategis sebagai bagian dari upaya pemberdayaan generasi muda. Program pengabdian yang dirancang dengan indikator hasil (mis. *pre-test/post-test*, produk prototipe, portofolio siswa) serta evaluasi dampak dapat menunjukkan efektivitas intervensi dan memberi rekomendasi skala-up untuk sekolah lain atau kebijakan pendidikan vokasi. Rangkaian bukti empiris dari studi pendidikan dan UX mendukung perlunya integrasi keterampilan UI/UX pada program vokasi modern (Alqurni, 2023).

Proses dasar mendesain UI/UX terletak pada bagaimana membuat sketsa awal yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Salah satunya menggunakan metode *Crazy-8*. Metode ini sangat dikenal di kalangan designer UI/UX. Semua ide sketsa desain aplikasi dapat dituangkan pada tahap ini dalam waktu 5-8 menit untuk menghasilkan 8 bentuk sketsa (Buendía-García & Piris-Ruano, 2025). Metode *Crazy-8* juga dianggap sebagai metode paling mudah untuk mengawali proses design UI/UX. Hal ini dikarenakan dapat dengan mudah dilakukan hanya dengan menyiapkan sebuah *ballpoint* atau pensil serta 1 lembar A4 (Keith, 2022). Satu lembar A4 ini dapat ditekuk menjadi 8 bagian, sehingga nanti dapat menghasilkan 8 bentuk sketsa produk aplikasi yang diinginkan. Setelah sketsa terbuat, saatnya untuk melakukan pemilihan sketsa terbaik. Salah satu caranya adalah menggunakan voting. Voting dilakukan dengan memilih salah satu dari 8 sketsa yang terbaik, mana yang memiliki suara terbanyak maka sketsa tersebut yang akan dijadikan acuan awal desain UI prototypenya.

Namun, hal tersebut ternyata tidaklah mudah untuk dilakukan. Banyak para pemula di bidang design UI merasa kesulitan untuk memulai sketsa dengan *Crazy-8*. Hal ini dikarenakan belum cukup wawasan mengenai referensi UI yang baik dan sesuai kebutuhan pengguna (Imin et al., 2024). Berbagai faktor juga perlu diperhatikan sebelum memulai kegiatan sketsa menggunakan *Crazy-8* ini, diantaranya : (1) Penentuan Produk Aplikasi (2) Penentuan Target Pengguna (3) Penentuan dan peletakan Komponen UI yang digunakan, mulai dari warna, huruf, dan tema website (Giglemiani, n.d., 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan Pelatihan Cara Mudah Membuat Design UI/UX untuk Pemula khususnya bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan para siswa dapat melakukan perencanaan desain melalui *Crazy-8* dan membuat prototype sederhana menggunakan aplikasi Figma (Giglemiani, n.d., 2022).

Literature Review

User Interface (UI)

User Interface (UI) merujuk pada komponen visual dan interaksional dari suatu produk digital — tata letak, elemen grafis, kontrol (button, menu), tipografi, dan pola interaksi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan sistem. UI fokus pada *how* sistem disajikan dan bagaimana elemen-elemen antarmuka memfasilitasi interaksi pengguna (Alqurni, 2023) (Perrig et al., 2024).

UI berfokus pada rancangan tampilan dan elemen interaksi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan sistem, seperti tata letak, ikon, warna, serta navigasi (Alqurni, 2023). Dengan demikian, UI merupakan representasi visual dari sistem, apalagi didukung dengan adanya perkembangan *Generative AI* (Alabduljabbar, 2024). Penelitian terkini menunjukkan

bahwa desain UI yang baik dapat meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kebergunaan (*perceived usefulness*), yang pada akhirnya memperkuat pengalaman pengguna (Martin Schrepp et al., 2023) (Deshmukh & Chalmeta, 2024) (Maringka & Lumingkewas, 2024) (Pauziah & Voutama, 2025).

User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah pengalaman keseluruhan pengguna selama seluruh proses penggunaan produk atau layanan — mencakup aspek usability (kemampuan melakukan tugas), kegunaan/kebergunaan, kepuasan emosional, estetika, kepercayaan, serta konteks penggunaan (*pre- & post-purchase*, layanan purna jual, aplikasi bisnis, layanan digital, start-up, dsb) (Hutabarat & Sudaryana, 2024) (Indrajaya & Zulaikha, 2024) (Sinlae et al., 2024) (Sintha Istikomah et al., 2024) (Wahdah & Benfano, 2022). UX melihat perjalanan lengkap pengguna (*end-to-end*), bukan hanya layar atau komponen tunggal (Perrig et al., 2024).

UI dan UX memiliki hubungan yang saling melengkapi dalam menentukan kualitas interaksi pengguna dengan sistem digital. UI memberikan struktur dan bentuk interaksi yang dapat diamati, sedangkan UX mencerminkan persepsi dan emosi pengguna terhadap pengalaman tersebut.

Crazy-8

Dalam konteks proses desain UI/UX, salah satu teknik ideasi yang populer dan efektif adalah metode *Crazy 8*. Metode ini pertama kali diperkenalkan dalam kerangka *Design Sprint* oleh Knapp dkk. dan kini banyak diadopsi dalam penelitian dan praktik desain modern untuk menghasilkan variasi ide antarmuka secara cepat. *Crazy 8* menuntut desainer menggambar delapan ide desain berbeda dalam waktu delapan menit, dengan tujuan merangsang kreativitas dan mengeksplorasi solusi visual secara luas sebelum proses pemilihan ide (Keith, 2022). Studi terbaru menunjukkan bahwa teknik *Crazy 8* membantu tim desain menghasilkan alternatif antarmuka yang lebih inovatif dan meningkatkan kualitas desain akhir melalui proses evaluasi partisipatif (Keith, 2022). Dalam konteks penelitian akademik, penerapan metode *Crazy 8* juga dianggap efektif dalam tahap eksplorasi desain UI karena mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan ide solusi dengan cepat melalui keterlibatan multi-pemangku kepentingan (Martin Schrepp et al., 2023)

Penelitian oleh Perrig et al. (2024) menambahkan bahwa praktik desain berbasis ideasi seperti *Crazy 8* dan *storyboarding* memiliki peran penting dalam menghubungkan fase desain konseptual dengan evaluasi empiris UX. Melalui pendekatan partisipatif ini, desainer dapat menguji berbagai alternatif antarmuka sebelum dilakukan prototipe digital, sehingga risiko kesalahan desain dapat diminimalkan. Dengan demikian, *Crazy 8* bukan hanya teknik kreatif,

tetapi juga strategi metodologis yang mendukung *human-centered design* melalui kolaborasi dan eksplorasi visual yang cepat.

2. METODE

Adapun Tahapan / Metode Pelaksanaan dari Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Tema Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian sebagaimana yang terlihat pada Gambar 1, terdiri dari 3 tahapan besar yaitu :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Siswa SMAK Untung Suropati Krian.
Tahap Persiapan

a. Wawancara dengan Pihak Perwakilan Sekolah

Kegiatan awal dilakukan dengan metode diskusi langsung dengan pihak perwakilan sekolah untuk menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan. Pada diskusi tersebut, trainer mencoba menggali kebutuhan siswa terkait kebutuhan pembelajaran UI/UX dan kemampuan dasar siswa, serta menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan yang bisa disepakati bersama.

b. Studi Literatur mengenai Crazy - 8

Kegiatan ini dilakukan dengan literasi digital atau menelaah terhadap referensi dan jurnal ilmiah terbaru mengenai tren, fungsi, dan efektivitas Crazy-8 dalam membantu seorang designer UI/UX dalam mendesain UI yang tepat dan sesuai kebutuhan pengguna. Studi

literatur ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan.

c. **Persiapan Materi dan Tools Praktik**

Kegiatan ini dilakukan dengan menyusun materi pelatihan sesuai hasil literasi digital dan wawancara dengan pihak perwakilan sekolah. Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa dimana mencakup teori dasar UI, cara desain UI yang baik, serta Crazy – 8 yang akan digunakan dalam sesi praktik.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian dilakukan di Laboratorium Komputer Universitas Dinamika, Surabaya dengan jumlah peserta adalah 13 orang Siswa SMAK Untung Suropati Krian. Kegiatan pelatihan ini berlangsung mulai pukul 08.00 – 12.00 WIB dan secara keseluruhan berjalan dengan lancar, termasuk praktik pembuatan Crazy-8.

a. **Pengenalan Narasumber dan Kompetensinya**

Kegiatan awal adalah perkenalan trainer kepada peserta pelatihan (siswa), termasuk latar belakang pendidikan, pengalaman, dan kompetensinya dalam bidang komputer, terutama kapasitasnya dalam pemberian materi UI/UX.

b. **Penyampaian Materi**

Trainer menyampaikan materi yang telah disiapkan, mulai dari pengenalan konsep UI/UX, Tahapan Pembuatan UI/UX, dan Praktik Crazy-8.

c. **Praktik dengan Crazy-8**

Peserta pelatihan atau siswa diarahkan untuk mencoba praktik langsung membuat Crazy-8 dan bertukar hasil desain dengan teman sebelahnya. Voting juga dilakukan pada sesi ini untuk memastikan desain mana yang dipilih. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan praktis para siswa di bidang UI/UX.

d. **Tanya Jawab**

Sesi ini merupakan sesi interaktif dengan peserta dimana siswa dapat mengajukan pertanyaan, pembukaan sesi diskusi dua arah, dan meminta penjelasan lebih lanjut mengenai hal-hal yang kurang jelas, baik yang berkaitan dengan konsep maupun proses praktik UI/UX.

Tahap Evaluasi Akhir

a. **Feedback dari Peserta (Siswa)**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengumpulan umpan balik dari peserta untuk menilai efektivitas pelatihan, pemahaman materi, dan pengalaman praktik. Feedback yang didapatkan pada tahap akhir ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan

program pelatihan selanjutnya.

b. Pembuatan Laporan Akhir

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan kegiatan yang menjelaskan seluruh proses pelatihan mulai dari tahap pelaksanaan, dokumentasi kegiatan, hasil evaluasi, serta rekomendasi tindak lanjut. Laporan kegiatan ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi tertulis yang resmi digunakan sebagai bentuk pertanggungjawaban ke institusi.

c. Publikasi Jurnal Pengabdian Masyarakat

Tahapan publikasi merupakan tahapan penting dari proses pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat. Hasil kegiatan pengabdian dapat dirumuskan dalam bentuk artikel ilmiah dan diajukan ke jurnal pengabdian masyarakat. Hal ini dilakukan sebagai salah satu bentuk kontribusi akademik dan penyebarluasan praktik baik untuk masyarakat, terutama bagi siswa di lingkungan SMAK Untung Suropati Krian.

3. HASIL

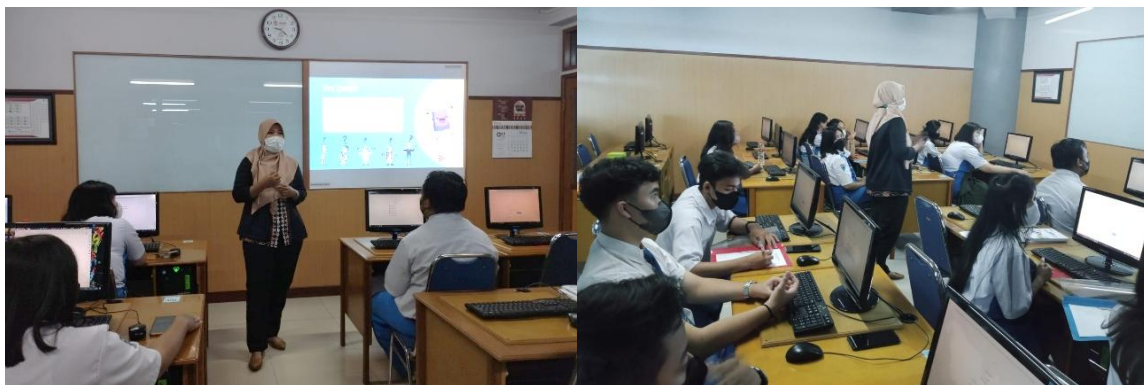
Kegiatan Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian ini juga bekerja sama dengan Bagian Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) dan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3kM) Universitas Dinamika. Pelatihan ini berlangsung di satu hari selama sekitar 4 jam (08.00 – 12.00 WIB) dengan pembagian materi menjadi 3 bagian yaitu (1) Memberikan konsep dasar UI dan UX kepada peserta, (2) Mengenalkan tahapan pembuatan desain UI/UX berdasarkan metodologi secara umum, mulai dari pembuatan sketsa UI menggunakan Crazy-8 hingga prototype sederhana, dan (3) Menambah wawasan penggunaan aplikasi FIGMA untuk mendesain prototype aplikasi sederhana. Materi tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 2.





Gambar 2. Slide Materi Pelatihan.

Model pelatihan adalah pemberian arahan dan contoh praktik penggunaan media sosial yang telah dimiliki oleh setiap individu/peserta yaitu siswa. Hal ini juga didukung dengan tempat pelaksanaan di Laboratorium Komputer Universitas Dinamika, dimana setiap orang mendapat fasilitas menggunakan satu komputer desktop. Oleh karena itu, pelatihan ini sangat membantu siswa untuk melakukan akses lebih terhadap media sosial atau online shop yang ingin dipelajari.



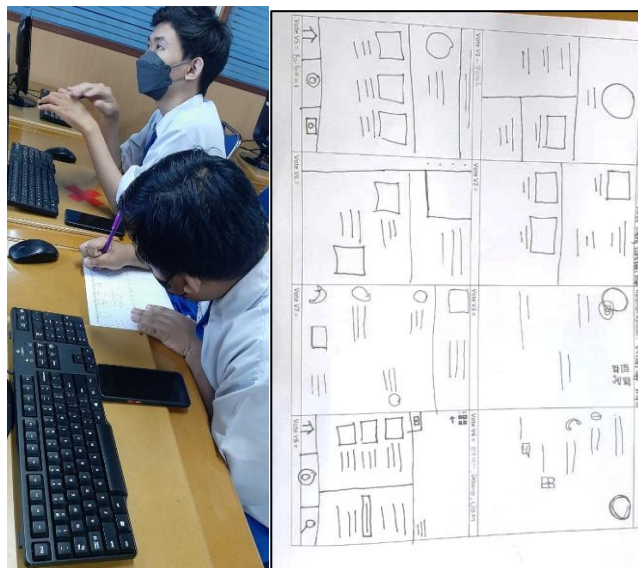
Gambar 3. Suasana Pelatihan Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian.

Pelatihan Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian dilakukan dengan persiapan sedemikian rupa. Dengan memperhatikan kemampuan dasar siswa dan kebutuhan sekolah untuk dapat meningkatkan skill siswa di bidang UI/UX, pelatihan ini dikemas sebagai praktik nyata pembuatan Crazy-8 dan penggunaan tools Figma. Dimulai dari literasi digital yang mendapatkan perhatian, aspek khusus seperti UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) seringkali belum terintegrasi

secara sistematis pada kurikulum sekolah menengah. Hal ini dapat difasilitasi pada Pelatihan UI/UX di tingkat sekolah menengah yang bersifat praktis dan berbasis proyek. Selain aspek teknis, pelatihan UI/UX diperlukan untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kesiapan karier di bidang teknologi dan desain. Salah satu tantangan utama di lingkungan sekolah mengenai IT adalah rendahnya literasi digital di kalangan siswa (Lestari et al., 2025) yang menghambat pemahaman terhadap etika dan potensi positif media sosial, sehingga meningkatkan risiko penyalahgunaan dan paparan konten negatif (Yuliana & Erlinawati, 2024). Terakhir, minimnya pelatihan yang berfokus pada pemanfaatan media digital dan kajian tentang desain antarmuka untuk kursus/*learning-platform*.

Dengan adanya keluhan tersebut, trainer menawarkan solusi dengan menghadirkan pelatihan UI/UX untuk siswa SMA/SMK dengan tujuan untuk : (1) memenuhi kebutuhan literasi digital lanjutan; (2) mengisi kekosongan kurikuler terkait desain interaksi; (3) memakai metode pembelajaran praktis yang terbukti efektif; dan (4) menghasilkan manfaat langsung (pembekalan siswa) serta keluaran nyata (*prototipe*, panduan *usability*) untuk sekolah mitra. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan dampak pedagogis dan praktis yang terukur bagi peserta dan lembaga pendidikan.

Oleh karena itu, banyak manfaat yang diperoleh dari hasil pelatihan ini antara lain (a) Siswa dapat memperoleh pengetahuan awal mengenai konsep dasar UI dan UX, (2) Siswa mengetahui tahapan pembuatan desain UI/UX yang benar berdasarkan metodologi secara umum, mulai dari pembuatan sketsa UI menggunakan Crazy-8 hingga prototype sederhana, dan (3) Wawasan siswa dapat bertambah luas terutama tentang ilmu baru yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi FIGMA untuk mendesain prototype aplikasi sederhana.



Gambar 4. Contoh Hasil Praktik Crazy – 8 pada sesi Praktik Peserta.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dan dilakukan Evaluasi pada tahap akhir dari Kegiatan Cara Mudah Belajar UI/UX : Pelatihan Membuat UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian ini dilakukan dengan 2 cara yaitu tanya jawab singkat dan pengisian kuisisioner sebagai feedback dari pelatihan. Dari hasil tinjauan/evaluasi tanya jawab singkat dapat disimpulkan bahwa siswa sangat senang mendapatkan ilmu baru mengenai Pelatihan Cara Mudah Membuat Design UI/UX.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Angket Pelatihan

No.	Pernyataan	Persentase
P-01	Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh trainer ?	98%
P-02	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan ?	92%
P-03	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?	94%
P-04	Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?	89%
P-05	Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan trainer dan tim dalam menjalankan pelatihan?	95%
P-06	Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari,tanggal, dan waktu pelatihan) ?	95%
P-07	Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan ?	97%
Rata-rata Persentase Keseluruhan		95%

Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner Pelatihan di Tabel 1 dengan jumlah responden sebanyak 13 siswa, diperoleh rata-rata tingkat kepuasan peserta sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop berjalan dengan sangat baik dan diterima positif oleh peserta. Secara lebih rinci, aspek peningkatan wawasan terhadap materi yang disampaikan narasumber memperoleh nilai tertinggi yaitu 98% (P-01). Hal ini menandakan bahwa peserta merasa materi yang dibawakan sangat bermanfaat dan mampu menambah pengetahuan mereka secara signifikan.

Selanjutnya, aspek kualitas audio dan visual selama pelatihan (P-07) juga mendapatkan apresiasi tinggi dengan persentase 97%, menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pendukung kegiatan berada dalam kondisi sangat baik. Aspek kemudahan sistem dan keramahan tim pelaksana (P-05) serta efisiensi waktu pelaksanaan (P-06) masing-masing memperoleh 95%, menandakan bahwa kegiatan berlangsung sesuai jadwal dan didukung oleh trainer yang responsif serta profesional.

Dari sisi kualitas narasumber (P-03), peserta memberikan penilaian 94%, yang mencerminkan bahwa penyampaian materi dilakukan secara jelas dan menarik. Sementara itu, kualitas materi secara keseluruhan (P-02) mendapatkan nilai 92%, menunjukkan bahwa isi materi dianggap relevan dan bermanfaat bagi peserta. Adapun aspek efektivitas sesi tanya jawab (P-04) memperoleh nilai terendah, yakni 89%, yang meskipun demikian masih berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menggambarkan bahwa pelaksanaan pelatihan telah memenuhi ekspektasi peserta dengan tingkat kepuasan yang sangat tinggi di hampir seluruh aspek penilaian.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Kegiatan Pelatihan Cara Mudah Membuat Design UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian, dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya Trainer telah menyampaikan materi pelatihan secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Dengan adanya pelatihan ini siswa dapat mengetahui tahapan pembuatan desain UI/UX yang benar berdasarkan metodologi secara umum, mulai dari pembuatan sketsa UI menggunakan Crazy-8 hingga pembuatan prototype sederhana. Hasil angket menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata tingkat kepuasan peserta sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan sangat baik dan diterima positif oleh peserta. Secara lebih rinci, aspek peningkatan wawasan terhadap materi yang disampaikan narasumber memperoleh nilai tertinggi yaitu 98% (P-01). Sedangkan presentase pada aspek efektivitas sesi tanya jawab (P-04) memperoleh nilai terendah, yakni 89%. Hal ini dikarenakan waktu sesi tanya jawab tidak cukup panjang, mayoritas waktu lebih banyak digunakan untuk uji coba penggunaan tools Figma dan pelatihan harus segera diakhiri mengingat keterbatasan waktu yang diberikan oleh panitia pelaksana. Pelatihan ini dilengkapi dengan uji coba praktis Crazy-8 dan Penggunaan Tools Figma, sehingga tidak hanya menjelaskan tentang konsep saja mengenai UI/UX. Untuk kegiatan selanjutnya, disarankan dapat mengadakan pelatihan sejenis yang lebih intens untuk praktik pembuatan desain kemasan dan diarahkan ke pembuatan aplikasi sederhana.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Trainer pelatihan menyampaikan rasa syukur dan terima kasih mendalam kepada seluruh peserta pelatihan yaitu Para Siswa dari SMAK Untung Suropati Krian yang telah mengikuti Kegiatan Pelatihan Cara Mudah Membuat Design UI/UX Untuk Pemula Bagi Siswa SMAK Untung Suropati Krian. Kegiatan ini juga didukung oleh Bagian Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) yang bekerja sama dengan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3kM)

Universitas Dinamika.

DAFTAR REFERENSI

- Alabduljabbar, R. (2024). User-centric AI: Evaluating the usability of generative AI applications through user reviews on app stores. *PeerJ Computer Science*, 10. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.2421>
- Alqurni, J. S. (2023). Evaluating the user interface and usability approaches for e-learning systems. *International Journal of Information Technology and Web Engineering*, 18(1), 1–25. <https://doi.org/10.4018/IJITWE.333638>
- Audrin, B., Audrin, C., & Salamin, X. (2024). Digital skills at work: Conceptual development and empirical validation of a measurement scale. *Technological Forecasting and Social Change*, 202(February). <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2024.123279>
- Buendía-García, F., & Piris-Ruano, J. (2025). Using generative AI to support UX design students in web development courses. *Applied Sciences (Switzerland)*, 15(13), 1–22. <https://doi.org/10.3390/app15137389>
- Deshmukh, A. M., & Chalmeta, R. (2024). User experience and usability of voice user interfaces: A systematic literature review. *Information (Switzerland)*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/info15090579>
- Faudzi, M. A., Cob, Z. C., Ghazali, M., Omar, R., & Sharudin, S. A. (2024). User interface design in mobile learning applications: Developing and evaluating a questionnaire for measuring learners' extraneous cognitive load. *Heliyon*, 10(18), e37494. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e37494>
- Hutabarat, R. S., & Sudaryana, K. (2024). User-centered design pada user interface (UI) / user experience (UX) prototyping aplikasi e-commerce. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 2(4). <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i4.2781>
- Imin, J. H., Fajar, M., & Hasniati. (2024). Perancangan UI/UX website Search Buddy menggunakan pendekatan design thinking. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(1), 89–98. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642>
- Indrajaya, H., & Zulaikha, E. (2024). Designing user interface and user experience for business process applications to facilitate digital transformation in oil and gas exploration. *Jurnal Teknobisnis*, 10(01), 65–73. <https://doi.org/10.12962/j24609463.v10i01.2073>
- Keith, T. (2022). Research in business & social science UX/UI design of online learning platforms and their impact on learning: A review. *IJRBS International Journal of Research in Business and Social Science*, 11(10), 316–327. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v11i10.2236>
- Kurniawan, A. I., Ardi, A. R., Deni, D., Susilowati, S. C., & Voutama, A. (2025). Perancangan UI/UX website pemesanan tiket bus iBus menggunakan Figma dengan metode design thinking. *JOINS (Journal of Information System)*, 10(1), 14–22. <https://doi.org/10.33633/joins.v10i1.12572>

- Lestari, A. G., Sariasih, F. A., Prayitno, E., Bahri, C., & Setiawan, C. (2025). UI/UX design using the design thinking method in the development of a new student registration information system website at Raudhatul Athfal (RA) Qurrotul 'Uyun. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 6(1), 677–689. <https://doi.org/10.59141/jist.v6i1.8905>
- Maringka, R., & Lumingkewas, C. (2024). Designing user interface (UI) and user experience (UX) of a sport space rental application using design thinking method. *CogITo Smart Journal*, 10(1), 613–624. <https://doi.org/10.31154/cogito.v10i1.692.613-624>
- Martin Schrepp, J. K., & Thomaschewski, J. (2023). A comparison of SUS, UMUX-LITE, and UEQ-S. *Journal of User Experience*, 18(2), 86–104.
- Pauziah, A., & Voutama, A. (2025). Perancangan design prototype UI/UX aplikasi Terraloom menggunakan metode design thinking. *Journal of Informatic Engineering (JOUTICA)*, 10(2). <https://doi.org/10.30736/jti.v10i2.1411>
- Perrig, S. A. C., Aeschbach, L. F., Scharowski, N., von Felten, N., Opwis, K., & Brühlmann, F. (2024). Measurement practices in user experience (UX) research: A systematic quantitative literature review. *Frontiers in Computer Science*, 6. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2024.1368860>
- Rose, E. J., MacDonald, C. M., & Putnam, C. (2022). Teaching design systems: Towards a flexible and scalable model for the UX classroom. *Proceedings of the 40th ACM International Conference on Design of Communication, SIGDOC 2022*, 107–113. <https://doi.org/10.1145/3513130.3558985>
- Sinlae, F., Alfauzi Hidayatullah, D., Rizqi Sanjaya, H., & Situmorang, L. (2024). Application of human-centered design principles in WebMed application UI/UX development. *Siber Journal of Advanced Multidisciplinary*, 2(2), 194–203. <https://doi.org/10.38035/sjam.v2i2.163>
- Sintha Istikomah, T. N. K., & Virjayanti Lazine. (2024). Implementasi design thinking dalam desain UI/UX pada konten digital informasi agrowisata berbasis web. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v4i2.10264>
- Wahdah, F., Soewito, & Benfano. (2022). UI/UX analysis and design development of Lesson digital startup prototype by using lean UX. *Jurnal RESTI*, 1(1), 958–965. <https://doi.org/10.29207/resti.v6i6.4454>
- Yuliana, M. E., & Erlinawati, M. (2024). Pelatihan peningkatan literasi media sosial untuk menanggulangi dampak negatif internet pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pengabdian West Science*, 3(04), 470–476. <https://doi.org/10.58812/jpws.v3i04.1129>