

Peningkatan Kompetensi Desain Antarmuka Pengguna Melalui Pelatihan UI/UX di SMKN 6 Tangerang selatan

Improving User Interface Design Skills Through UI/UX Training at SMKN 6 Tangerang Selatan

Fajar Muttaqi^{1*}, Moh Alfaujianto², Asep Surahmat³, Lukas Umbu Zogara⁴

¹²³⁴ Universitas Utpadaka Swastika, Program Studi Sistem Informasi, Indonesia

Email: ¹fajar.muttaqi@utpas.ac.id *, ²moh.alfaujianto@utpas.ac.id, ³asep.surahmat@utpas.ac.id,

⁴lukasumbuzogara68@gmail.com

Abstract

The rapid development of digital technology drives the need for skills in user interface (UI) and user experience (UX) design in the industrial world. However, the curriculum at the vocational high school (SMK) level still lacks accommodation for these skills. This community service activity aims to enhance the UI/UX design competency of students at SMKN 6 Tangerang Selatan through a practice-based training program. The implementation methods include needs assessment, delivery of basic UI/UX theory, workshops on creating wireframes and prototypes using Figma, and project presentations. Evaluation was conducted using pre-tests, post-tests, practical observations, and participant satisfaction questionnaires. The results showed an average participant score improvement of 67.3%, with a satisfaction rate of over 90% regarding the materials and methods used. This training had a positive impact on improving conceptual understanding, technical skills, and students' readiness to compete in the digital creative workforce. This activity proves that a practice-based learning approach is effective in strengthening vocational competencies in digital design.

Keywords: UI/UX Training; Vocational Education; Interface Design

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi digital mendorong kebutuhan akan keterampilan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) di dunia industri. Namun, kurikulum di tingkat SMK masih kurang mengakomodasi keterampilan ini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi desain UI/UX siswa SMKN 6 Tangerang Selatan melalui pelatihan berbasis praktik. Metode pelaksanaan meliputi asesmen kebutuhan, penyampaian teori dasar UI/UX, workshop pembuatan wireframe dan prototipe menggunakan Figma, serta presentasi hasil proyek. Evaluasi dilakukan dengan pre-test, post-test, observasi praktik, dan kuesioner kepuasan peserta. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta sebesar 67,3%, serta tingkat kepuasan lebih dari 90% terhadap materi dan metode yang digunakan. Pelatihan ini berdampak positif dalam meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan teknis, serta kesiapan siswa untuk bersaing di dunia kerja kreatif digital. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik efektif dalam memperkuat kompetensi vokasional di bidang desain digital.

Kata kunci: Pelatihan UI/UX; Pendidikan Vokasi; Desain Antarmuka;

Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah lanskap industri global, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi dan layanan berbasis teknologi informasi. Salah satu aspek penting dalam pengembangan produk digital adalah kualitas desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) (Syukur et al. 2024). UI merujuk pada elemen visual dan interaktif dari sebuah produk digital, seperti tata letak, tombol, ikon, warna, serta tipografi yang digunakan dalam aplikasi (Nasution and Nusa 2021). Sementara itu, UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk tersebut, mulai dari kemudahan penggunaan, efektivitas navigasi, hingga kepuasan emosional yang dirasakan pengguna (Zamri and Tan 2022).

Desain UI yang efektif bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan, sedangkan desain UX fokus pada memastikan bahwa setiap aspek interaksi pengguna dengan sistem memberikan pengalaman yang positif dan memenuhi kebutuhan pengguna (Miya and Govender 2022). Dengan kombinasi UI yang estetik dan UX yang optimal, produk digital dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperpanjang loyalitas pelanggan, dan mendorong kesuksesan bisnis (Interaction Design Foundation 2022). Oleh karena itu, keterampilan di bidang UI/UX kini menjadi kompetensi yang sangat dicari oleh perusahaan, terutama di industri kreatif dan teknologi.

Dalam konteks akademik, UI/UX dipahami bukan hanya sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai proses desain berbasis pengguna (*user-centered design*). Pendekatan ini menempatkan kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses perancangan. Menurut Vlasenko (Vlasenko et al. 2022), desain berbasis pengalaman pengguna yang baik akan meningkatkan keberterimaan teknologi, mempercepat adopsi produk baru, dan mendukung keberhasilan sistem informasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemahaman tentang UI/UX perlu diajarkan sejak dini, tidak hanya di perguruan tinggi tetapi juga di tingkat pendidikan menengah, untuk membekali peserta didik dengan kompetensi abad ke-21 yang berbasis kreativitas, inovasi, dan empati terhadap pengguna (B, Lumingkewas, and Rofi'i 2023).

Di sisi lain, pendidikan vokasional seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja. SMK diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki dasar teori yang kuat, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Namun, kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara kurikulum yang diajarkan di SMK dengan tuntutan nyata di dunia kerja, khususnya dalam bidang desain UI/UX. Banyak program keahlian di SMK, seperti Rekayasa Perangkat Lunak, yang lebih berfokus pada aspek pemrograman dan pengembangan sistem, sementara keterampilan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna masih kurang mendapatkan perhatian khusus (Prasetyo et al. n.d.).

Kondisi ini menimbulkan urgensi untuk memperkenalkan dan menguatkan keterampilan UI/UX di tingkat pendidikan menengah kejuruan. Peningkatan kompetensi dalam bidang ini tidak hanya akan memperkecil kesenjangan antara dunia pendidikan dan dunia industri, tetapi juga memberikan peluang lebih besar bagi lulusan SMK untuk bersaing di pasar kerja, khususnya di sektor industri kreatif digital yang terus berkembang. Tanpa adanya upaya penguatan keterampilan ini, lulusan SMK berisiko tertinggal dan kurang mampu memenuhi kebutuhan industri yang dinamis dan berbasis inovasi.

Merespons kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pelatihan praktis mengenai konsep dan teknik dasar desain UI/UX kepada siswa SMK, sekaligus memperkenalkan penggunaan alat bantu desain prototipe seperti Figma. Pelatihan ini dirancang berbasis praktik agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu langsung mengaplikasikan keterampilan dalam pembuatan wireframe dan prototipe aplikasi. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknis siswa, membekali mereka dengan kompetensi tambahan yang relevan dengan kebutuhan industri, serta menumbuhkan pemikiran kreatif dan inovatif di bidang pengembangan produk digital.

Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa yang memperoleh tambahan keterampilan, tetapi juga oleh sekolah yang mampu meningkatkan kualitas lulusan, dan oleh industri yang membutuhkan tenaga kerja terampil di bidang desain UI/UX. Dalam jangka panjang, kegiatan ini berkontribusi pada terciptanya ekosistem pendidikan vokasional yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mendukung peningkatan daya saing sumber daya manusia di Indonesia.

Berangkat dari latar belakang tersebut, kegiatan pelatihan ini difokuskan pada dua hal utama, yaitu bagaimana meningkatkan keterampilan desain UI/UX siswa SMK dan bagaimana mengajarkan konsep serta praktik desain antarmuka dengan metode yang efektif dan aplikatif. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa SMKN 6 Tangerang Selatan dapat mengembangkan kompetensi baru yang relevan dan siap menghadapi tantangan dunia kerja di era digital.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan desain UI/UX ini dilaksanakan di SMKN 6 Tangerang Selatan dengan sasaran 30 siswa dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga hari pada bulan Februari 2025, dengan pendekatan berbasis praktik (*learning by doing*) untuk memastikan siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan desain UI/UX di SMKN 6 Tangerang Selatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tahapan ini melibatkan asesmen kebutuhan peserta, penyusunan materi, penyampaian teori, praktik, pendampingan, hingga evaluasi.

Tahap pertama dimulai dengan asesmen kebutuhan peserta, yang bertujuan untuk memahami tingkat pengetahuan awal siswa mengenai desain UI/UX. Asesmen ini dilakukan melalui pengisian kuesioner dan pelaksanaan pre-test sederhana yang mengukur pemahaman konsep dasar desain antarmuka dan penggunaan perangkat lunak desain seperti Figma. Hasil asesmen ini digunakan sebagai dasar untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar lebih tepat sasaran.

Setelah asesmen kebutuhan selesai, dilanjutkan dengan penyusunan dan persiapan modul pelatihan. Modul disusun berdasarkan kurikulum desain UI/UX yang telah disesuaikan dengan tingkat pendidikan menengah kejuruan. Materi yang disiapkan mencakup pengenalan konsep dasar UI/UX, prinsip desain antarmuka pengguna, tahapan user-centered design, serta teknik

penggunaan alat desain digital Figma. Modul ini dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik dengan pendekatan studi kasus yang relevan dengan dunia industri.

Pada hari pertama pelatihan, dilakukan penyampaian materi teori untuk memberikan pemahaman konseptual kepada peserta. Materi disampaikan melalui presentasi interaktif, disertai diskusi untuk membangun pemahaman siswa terhadap pentingnya desain antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang optimal. Peserta diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar UI/UX, seperti konsistensi desain, hierarki visual, keterbacaan, dan navigasi yang efektif.

Setelah sesi teori, kegiatan dilanjutkan dengan workshop praktik pembuatan wireframe. Dalam sesi ini, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan studi kasus pengembangan aplikasi sederhana, misalnya aplikasi toko daring. Peserta diarahkan untuk membuat wireframe sebagai representasi awal struktur aplikasi menggunakan Figma. Selama praktik, instruktur memberikan pendampingan langsung dan tips teknis agar peserta dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari.

Memasuki hari kedua, workshop berlanjut ke tahap pembuatan prototipe. Peserta mengembangkan wireframe yang telah dibuat menjadi prototipe interaktif menggunakan fitur-fitur lanjutan di Figma. Pada tahap ini, peserta diajarkan cara menambahkan interaktivitas, membuat alur navigasi antar halaman, serta menerapkan prinsip usability dalam desain. Konsep rapid prototyping juga diperkenalkan agar peserta memahami pentingnya melakukan iterasi dalam proses desain.

Setelah prototipe selesai dibuat, dilakukan sesi pendampingan dan review karya. Instruktur memberikan masukan langsung terhadap hasil desain peserta, mencakup aspek estetika, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna. Diskusi terbuka dilakukan untuk membahas tantangan yang dihadapi peserta selama proses desain, serta alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas prototipe.

Pada hari ketiga, setelah prototipe disempurnakan, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil proyek mereka. Presentasi ini tidak hanya menampilkan prototipe aplikasi, tetapi juga menjelaskan konsep desain, logika alur pengguna, dan pertimbangan UX yang digunakan dalam perancangan. Melalui sesi presentasi ini, peserta dilatih untuk mengomunikasikan ide desain secara profesional dan argumentatif.

Tahapan pelaksanaan diakhiri dengan evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya. Selain itu, kuesioner kepuasan disebarkan untuk mengumpulkan umpan balik peserta mengenai materi, metode pengajaran, dan manfaat pelatihan. Refleksi bersama diadakan untuk membahas pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan, kendala yang dihadapi, serta saran untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.

Setiap tahapan ini dirancang agar saling mendukung satu sama lain, dengan harapan peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang aplikatif. Melalui pendekatan berbasis praktik dan refleksi, pelatihan ini berupaya menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan berdampak nyata terhadap kompetensi siswa di bidang desain UI/UX.

Alur Pelatihan

Berikut adalah ringkasan alur kegiatan pelatihan secara visual:

Tabel 1. Alur Kegiatan Pelatihan

Hari	Waktu	Kegiatan	Metode
Hari 1	Pagi	Pembukaan, Pre-Test, Pengenalan UI/UX	Presentasi dan Diskusi
Hari 1	Siang	Workshop Wireframe	Praktik Kelompok
Hari 2	Pagi	Workshop Prototipe	Praktik Individual
Hari 2	Siang	Pendampingan dan Review Karya	Observasi dan Diskusi
Hari 3	Pagi	Finalisasi Prototipe, Persiapan Presentasi	Praktik
Hari 3	Siang	Presentasi Proyek, Post-Test, Refleksi	Presentasi dan Evaluasi

Hasil dan Pembahasan

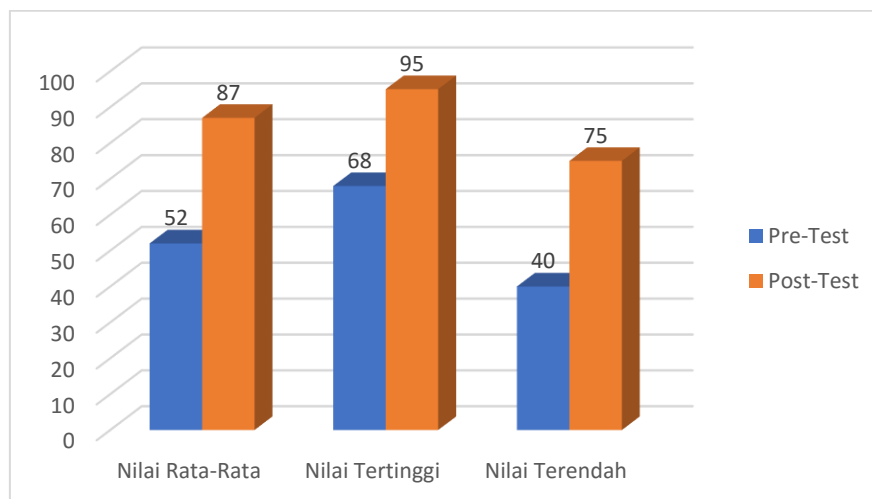
Evaluasi hasil belajar peserta dilakukan melalui dua metode utama, yaitu pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan. Kedua tes ini digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta kemampuan teknis dalam menggunakan Figma untuk pembuatan prototipe aplikasi.

Berikut ini hasil rata-rata nilai pre-test dan post-test dari 30 peserta pelatihan:

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test

Jenis Tes	Nilai Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pre-Test	52	68	40
Post-Test	87	95	75

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai peserta meningkat dari 52 pada saat pre-test menjadi 87 pada saat post-test. Peningkatan nilai rata-rata sebesar **35 poin** atau **67,3%** mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk menggambarkan secara visual peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan UI/UX, dibuat grafik batang yang membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Pelatihan UI/UX

Berdasarkan grafik tersebut, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pre-test peserta berada pada angka **52**. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum mengikuti pelatihan, pemahaman siswa terhadap konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) masih tergolong rendah. Mayoritas peserta belum familiar dengan prinsip-prinsip desain antarmuka modern maupun penggunaan alat bantu desain seperti Figma.

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan berbasis praktik selama tiga hari, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil post-test, dengan nilai rata-rata mencapai **87**. Peningkatan sebesar **35 poin** ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian teori, workshop praktik, studi kasus, serta sesi presentasi berhasil meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis siswa secara menyeluruh.

Grafik menunjukkan bahwa lonjakan nilai dari pre-test ke post-test sangat tajam dan konsisten, menandakan bahwa hampir semua peserta mengalami kemajuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh distribusi nilai post-test, di mana nilai tertinggi mencapai **95** dan nilai terendah **75**, sehingga tidak terdapat peserta yang memiliki hasil di bawah kategori baik.

Kenaikan ini juga mempertegas efektivitas penggunaan Figma sebagai alat bantu dalam pembelajaran UI/UX. Melalui praktik langsung dalam pembuatan wireframe dan prototipe interaktif, siswa dapat memahami konsep user-centered design secara lebih aplikatif.

Secara umum, grafik ini tidak hanya menggambarkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menunjukkan pentingnya metode pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) dalam meningkatkan kompetensi desain digital siswa di tingkat pendidikan vokasional.

Evaluasi Per Aspek Kompetensi

Selain mengukur capaian nilai secara keseluruhan melalui pre-test dan post-test, evaluasi pelatihan juga dilakukan secara lebih rinci berdasarkan beberapa aspek kompetensi utama dalam desain UI/UX. Aspek yang diukur meliputi: pemahaman konsep UI/UX, prinsip desain antarmuka, penerapan teknikal menggunakan Figma, pembuatan wireframe, dan pembuatan prototipe interaktif. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan memberikan dampak pada masing-masing area keterampilan yang diajarkan. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Evaluasi Aspek Kompetensi Pre-Test dan Post-Test

Aspek Kompetensi		Persentase Penguasaan Awal (Pre-Test)	Persentase Penguasaan Akhir (Post-Test)
Pemahaman UI/UX	Konsep	48%	85%
Prinsip Desain Antarmuka		50%	90%
Penerapan (Teknikal)	Figma	45%	88%
Pembuatan Wireframe		53%	89%
Pembuatan Interaktif	Prototipe	40%	86%

Berdasarkan tabel tersebut, pada aspek **pemahaman konsep UI/UX**, rata-rata penguasaan peserta sebelum pelatihan hanya mencapai **48%**. Hal ini mencerminkan keterbatasan pemahaman awal siswa terhadap prinsip dasar desain berbasis pengguna. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai **85%**, menunjukkan bahwa siswa mampu memahami pentingnya user-centered design dan alur interaksi pengguna dalam proses pengembangan produk digital.

Pada aspek **prinsip desain antarmuka pengguna**, terjadi kenaikan dari **50%** pada pre-test menjadi **90%** pada post-test. Ini menandakan bahwa peserta berhasil memahami prinsip-prinsip penting seperti konsistensi visual, hierarki informasi, keterbacaan, serta navigasi intuitif dalam perancangan antarmuka.

Selanjutnya, dalam aspek **penerapan teknikal menggunakan Figma**, yang mencakup keterampilan operasional seperti membuat layout, mengatur grid, dan menambahkan interaktivitas dasar, penguasaan siswa meningkat dari **45%** menjadi **88%**. Hal ini menunjukkan efektivitas pendekatan praktik langsung dalam meningkatkan literasi siswa terhadap alat desain digital modern.

Pada kemampuan **pembuatan wireframe**, peserta menunjukkan peningkatan dari **53%** menjadi **89%**. Wireframe sebagai dasar struktur aplikasi dipahami lebih baik oleh siswa, di mana mereka mampu membuat sketsa awal navigasi aplikasi sebelum melanjutkan ke prototyping.

Terakhir, dalam kemampuan **pembuatan prototipe interaktif**, peserta yang sebelumnya hanya menguasai sebesar **40%**, meningkat menjadi **86%**. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam membekali siswa untuk menghasilkan simulasi aplikasi yang dapat diuji coba, lengkap dengan alur interaksi yang logis dan user-friendly.

Secara umum, evaluasi per aspek kompetensi ini menunjukkan bahwa pelatihan UI/UX tidak hanya meningkatkan pemahaman teoretis peserta, tetapi juga secara nyata memperkuat keterampilan praktis mereka di setiap tahap proses desain. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan berbasis proyek dalam pendidikan vokasional di bidang teknologi digital.

Alat Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas pelatihan UI/UX di SMKN 6 Tangerang Selatan, digunakan beberapa alat evaluasi yang disusun secara sistematis. Evaluasi utama dilakukan melalui pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Tes ini terdiri dari 15 hingga 20 butir soal pilihan ganda dan isian singkat yang mencakup konsep dasar UI/UX, prinsip desain antarmuka, serta penggunaan alat bantu desain seperti Figma. Setiap jawaban benar diberi skor satu poin, dengan total skor maksimum 20. Selain itu, digunakan kuesioner kepuasan peserta berbasis skala Likert untuk menilai persepsi terhadap kualitas materi, metode pengajaran, kemampuan fasilitator, dan relevansi pelatihan dengan dunia kerja. Kuesioner ini terdiri dari 10 hingga 15 pernyataan, seperti "Materi yang disampaikan mudah dipahami" dan "Saya merasa kompetensi saya meningkat setelah mengikuti pelatihan".

Evaluasi juga dilakukan melalui lembar observasi praktik, yang digunakan untuk menilai keterampilan peserta dalam merancang wireframe dan prototipe aplikasi. Aspek yang diamati mencakup kesesuaian desain dengan prinsip UI/UX, konsistensi elemen visual, fungsionalitas antarmuka, dan kreativitas desain, dengan skala penilaian dari 1 (kurang) hingga 4 (sangat baik). Selain pendekatan kuantitatif, pelatihan ini juga mengumpulkan umpan balik kualitatif melalui formulir terbuka atau wawancara singkat. Peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat secara bebas mengenai manfaat pelatihan, kendala yang dihadapi, serta saran perbaikan untuk pelaksanaan di masa mendatang. Kombinasi berbagai alat evaluasi ini memungkinkan penyelenggara untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang peningkatan kompetensi peserta, efektivitas metode pelatihan, serta kualitas pengalaman belajar secara umum.

Evaluasi Umpan Balik Peserta Pelatihan

Sebagai bagian dari evaluasi komprehensif pelatihan UI/UX di SMKN 6 Tangerang Selatan, dilakukan pengumpulan umpan balik dari peserta melalui kuesioner kepuasan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta terhadap materi, metode pengajaran, praktik penggunaan alat bantu, relevansi pelatihan terhadap kebutuhan dunia kerja, serta ketersediaan sumber belajar yang disediakan.

Tabel 4. Kepuasan Peserta Pelatihan

Kriteria Penilaian	Persentase Kepuasan
Materi Pelatihan	93% sangat puas
Metode Pengajaran	89% sangat puas
Praktik Penggunaan Figma	91% sangat puas
Relevansi dengan Dunia Kerja	95% sangat puas
Ketersediaan Modul dan Materi	90% sangat puas

Berdasarkan tabel hasil evaluasi, mayoritas peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap berbagai aspek pelatihan.

Pembahasan

Hasil evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan konsep dan keterampilan desain UI/UX di kalangan siswa SMKN 6 Tangerang Selatan. Rata-rata nilai peserta meningkat dari **52** pada pre-test menjadi **87** pada post-test, yang berarti terdapat peningkatan sebesar **67,3%**. Lonjakan nilai ini mencerminkan efektivitas metode pelatihan berbasis praktik yang diterapkan dalam kegiatan ini.

Peningkatan nilai ini tidak terjadi secara kebetulan. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta memiliki pemahaman yang masih terbatas tentang prinsip dasar UI/UX, yang tercermin dari skor pre-test yang relatif rendah. Konsep-konsep seperti *user-centered design*, hierarki visual, keterbacaan, konsistensi navigasi, dan prinsip usability masih belum sepenuhnya dipahami. Namun, melalui pendekatan *learning by doing* yang mengombinasikan teori singkat dengan workshop praktik intensif, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang wireframe dan prototipe menggunakan Figma.

Evaluasi per aspek kompetensi memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten di seluruh area yang diajarkan. Pada aspek **pemahaman konsep UI/UX**, terjadi peningkatan dari **48%** menjadi **85%**. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan teoritis yang disampaikan melalui presentasi interaktif berhasil membangun fondasi pemahaman siswa tentang pentingnya desain yang berfokus pada pengguna.

Peningkatan serupa juga terjadi pada **prinsip desain antarmuka pengguna**, dengan penguasaan meningkat dari **50%** menjadi **90%**. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori estetika desain, tetapi juga mampu mengaplikasikan prinsip tersebut dalam karya prototipe mereka.

Dalam aspek **penerapan teknikal menggunakan Figma, pembuatan wireframe, dan pembuatan prototipe interaktif**, terjadi peningkatan signifikan yang menandakan bahwa siswa telah berhasil menguasai keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif digital.

Umpan balik dari peserta pelatihan juga memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Sebagian besar peserta (lebih dari **90%**) menyatakan sangat puas terhadap materi, metode pengajaran, dan praktik penggunaan Figma. Yang paling menonjol adalah aspek relevansi pelatihan dengan kebutuhan dunia kerja, yang memperoleh tingkat kepuasan sebesar **95%**. Hal ini menunjukkan bahwa para peserta menyadari betul pentingnya keterampilan UI/UX dalam meningkatkan daya saing mereka di pasar tenaga kerja berbasis teknologi.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan UI/UX di SMKN 6 Tangerang Selatan

Kesimpulan

Pelatihan desain UI/UX berbasis praktik yang dilaksanakan di SMKN 6 Tangerang Selatan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan nilai rata-rata peserta dari pre-test ke post-test, serta peningkatan penguasaan aspek kompetensi khusus seperti pemahaman konsep UI/UX, penerapan prinsip desain, penggunaan Figma, hingga pembuatan wireframe dan prototipe.

Pelatihan ini berhasil membangun keterampilan teknis, memperkuat pemahaman teoretis, serta menumbuhkan kreativitas dan pemikiran desain berbasis pengguna pada siswa. Tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode pengajaran, dan relevansi pelatihan dengan kebutuhan dunia kerja memperkuat temuan bahwa pendekatan berbasis praktik sangat tepat diterapkan dalam pendidikan vokasional berbasis teknologi.

Daftar Pustaka

- B, Ahmad Mukhtar, Cindy Sandra Lumingkewas, and Agus Rofi'i. 2023. "The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX." *Journal of Information System, Technology and Engineering*. doi: 10.61487/jiste.v1i2.13.
- Interaction Design Foundation. 2022. "User Experience (UX) Design." Retrieved (<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>).
- Miya, Thamsanqa Keith, and I. Govender. 2022. "UX/UI Design of Online Learning Platforms and Their Impact on Learning: A Review." *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147- 4478). doi: 10.20525/ijrbs.v11i10.2236.
- Nasution, Winda Suci Lestari, and Patriot Nusa. 2021. "UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method." *ARRUS Journal of Engineering and Technology*. doi: 10.35877/jetech532.
- Prasetyo, Rahmat Ady, Dedi I. Inan, Ratna Juita, Marlinda Sanglise, and Lorna Y. Baisa. n.d. "Design and Evaluation of UI/UX of Siwi Village in West Papua Province Using Cognitive Walkthrough."
- Syukur, Moh Rezky, D. Muhammad, Chairuddin Chairuddin, and Patah Herwanto. 2024. "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pintebis Kursus Online Bisnis Dan Teknologi." *VISA: Journal of Vision and Ideas*. doi: 10.47467/visa.v4i3.4209.
- Vlasenko, K., I. Lovianova, Sergii Volkov, I. Sitak, O. Chumak, A. Krasnoshchok, Nataliia Bohdanova, and S. Semerikov. 2022. "UI/UX Design of Educational on-Line Courses." 184–99. doi: 10.55056/cte.114.
- Zamri, Khairul Yusri, and Han Keong Tan. 2022. "Evaluating Educational Game via User Experience (UX) and User Interface (UI) Elements." *EDUCATUM Journal of Social Sciences*. doi: 10.37134/ejoss.vol8.sp.1.2022.