

Pelatihan Perancangan Antarmuka Website Portofolio dengan Integrasi Figma dan Artificial Intelligence (AI) di ALT.com

Training in Portfolio Website Interface Design with Figma and Artificial Intelligence (AI) Integration at ALT.com

Detin Sofia^{1*}, Fendi Andriyanto², Rizqiansyah Ramadhan³, Muhamad Ridho⁴

¹⁻³Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

Email: ¹detinsofia@global.ac.id, ²11221400055@global.ac.id, ³1122140051@global.ac.id, ⁴1122140027@global.ac.id

*surel: detinsofia@global.ac.id

Abstract

The digital skills gap in non-formal educational institutions is an issue that needs to be addressed immediately, particularly in user interface (UI) and user experience (UX) design and the application of artificial intelligence (AI). Curricula not yet aligned with modern creative industry standards have prompted the implementation of this community service initiative at ALT.com, Kiara Payung Village, Pakuhaji Subdistrict, Tangerang Regency. This initiative aims to enhance participants' digital competencies to align with industry needs. The implementation method employs a participatory training approach that includes the delivery of fundamental theory, technical demonstrations, and project-based practice, as well as interactive gamification to maintain participant enthusiasm. The results of the activity demonstrated improvement in participants' understanding of visual design principles and their ability to operate Figma independently, with 83.4% of participants giving positive feedback regarding their understanding of Figma and AI. Participants also successfully utilized the Lovable generative AI platform to convert visual designs into code. Evaluations showed that all participants produced tangible outputs in the form of live, ready-to-use portfolio websites, with an overall satisfaction rate of 86.7%. The impact of this activity is increased professional competitiveness of participants through ownership of digital assets relevant to current creative industry demands.

Keywords: *User Interface/User Experience (UI/UX); Artificial Intelligence (AI); Portfolio Website; Figma; Digital Training*

Abstrak

Kesenjangan keterampilan digital di lembaga pendidikan non-formal menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi, khususnya dalam bidang desain antarmuka (*User Interface/User Experience*) dan pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Kurikulum yang belum relevan dengan standar industri kreatif modern mendorong pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di ALT.com, Desa Kiara Payung, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital peserta agar selaras dengan kebutuhan industri. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang mencakup penyampaian teori fundamental, demonstrasi teknis, dan praktik mandiri berbasis proyek, serta gamifikasi interaktif untuk menjaga antusiasme peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap prinsip desain visual dan kemampuan mengoperasikan Figma secara mandiri, dengan 83,4% peserta memberikan penilaian positif terhadap aspek peningkatan pemahaman Figma dan AI. Peserta juga berhasil memanfaatkan platform AI generatif Lovable untuk mengonversi desain visual menjadi kode pemrograman secara efisien. Evaluasi menunjukkan seluruh peserta mampu menghasilkan luaran nyata berupa website portofolio *live* yang siap digunakan, dengan tingkat kepuasan keseluruhan mencapai 86,7%. Dampak kegiatan ini adalah meningkatnya daya saing profesional peserta melalui kepemilikan aset digital yang relevan dengan tuntutan industri kreatif saat ini.

Kata kunci: Antarmuka Pengguna/Pengalaman Pengguna (UI/UX); Kecerdasan Buatan (AI); Website Portofolio; Figma; Pelatihan Digital

Pendahuluan

Pada era digital ini, representasi kemampuan profesional telah mengalami pergeseran paradigma menuju format digital. Situs web portofolio kini tidak sekadar berfungsi sebagai dokumentasi karya, melainkan telah bertransformasi menjadi alat strategis pembentuk citra profesional. Kompetensi digital yang mencakup pembuatan konten digital, literasi informasi, dan pemecahan masalah terbukti berpengaruh positif secara signifikan terhadap persepsi ketempatan kerja di kalangan generasi muda (Kee et al., 2023; Kodrat et al., 2024). Relevansi temuan ini terhadap konteks Indonesia diperkuat oleh (Turangan, 2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan kompetensi digital secara langsung meningkatkan kesiapan kerja dan daya saing pemuda yang tidak mengenyam pendidikan formal. Dalam konteks ini, kemampuan membangun portofolio digital yang profesional menjadi salah satu kompetensi bernilai tinggi yang sangat diminati oleh industri kreatif dan teknologi global. Keberhasilan sebuah portofolio digital tidak semata-mata ditentukan oleh kualitas konten, tetapi secara signifikan dipengaruhi oleh kualitas perancangan antarmuka penggunaannya. (Lanius, 2021) mengonfirmasi bahwa metode riset UX kontemporer semakin mengedepankan pendekatan *mixed methods* dengan pengujian kegunaan inti evaluasi. Dalam perkembangan alat desain, Figma telah mengukuhkan posisinya sebagai standar industri yang tak terbantahkan. Dominasi ekosistem Figma dalam alur kerja desain kolaboratif menjadikan penguasaannya sebagai prasyarat mutlak bagi desainer UI/UX yang ingin bersaing di pasar global.

Tahun 2025 menandai babak baru dalam ekosistem desain digital, integrasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) tidak lagi sekadar wacana akademis, melainkan telah menjadi kebutuhan operasional nyata. (Zhu et al., 2024) membuktikan bahwa alat AI generatif secara signifikan meningkatkan pengalaman operasional dan persepsi desainer dalam alur kerja pembuatan design brief, mencakup efisiensi pencarian informasi, analisis, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Sejalan dengan itu, (Jamal et al., 2025) melalui tinjauan sistematis terhadap 15 artikel ilmiah tahun 2021–2024 menemukan bahwa alat-alat AI bertenaga mampu mengotomatisasi tugas-tugas repetitif, menghasilkan variasi desain secara cepat, serta meningkatkan kreativitas dan efisiensi desainer. (Zhou & Lee, 2024) membuktikan berdasarkan analisis terhadap lebih dari 4 juta karya seni digital bahwa adopsi AI generatif berbasis teks-ke-gambar secara signifikan meningkatkan produktivitas kreatif seniman hingga 25% sekaligus meningkatkan nilai karya yang dihasilkan hingga 50%.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan akses pengetahuan yang nyata, terutama di wilayah perdesaan. (Akbar & Wijaya, 2024) menggunakan dataset 10.000 sampel lintas wilayah Indonesia mengungkap bahwa kesenjangan literasi digital antara wilayah perdesaan dan perkotaan tidak terlampau besar, hambatan utama justru terletak pada rendahnya keterampilan digital masyarakat dan terbatasnya integrasi teknologi digital dalam infrastruktur dan rutinitas harian. (Maulana & Kusnandar, 2024) melalui survei nasional terhadap 4.215 responden dari 540 kabupaten di Indonesia mengklasifikasikan literasi media sosial masyarakat perdesaan ke dalam tiga klaster: pengguna fungsi dasar, pengguna kritis moderat, dan pengguna kritis yang menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat perdesaan masih berada pada tingkat literasi dasar hingga menengah. Tanpa intervensi keterampilan yang tepat sasaran, potensi demografis Indonesia berisiko tidak termanfaatkan secara optimal. Data (Badan

Pusat Statistik, 2023) mengungkap bahwa hanya 27,98% penduduk perdesaan berusia 15 tahun ke atas yang telah menyelesaikan wajib belajar 12 tahun, berbanding 40,37% secara nasional kesenjangan yang mencerminkan hambatan struktural mendalam dalam akses pendidikan dan pengembangan kompetensi.

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini, ALT.com, merupakan lembaga kursus komputer di Desa Kiara Payung yang memiliki peran strategis sebagai jembatan literasi digital bagi masyarakat lokal. Berdasarkan analisis situasi, permasalahan utama mitra adalah kesenjangan kompetensi peserta dengan standar industri, peserta belum mengetahui penguasaan Figma, belum mengenal integrasi AI dalam alur kerja kreatif, serta belum memiliki kemampuan mengonversi hasil desain menjadi portofolio website yang dapat diakses publik.

Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan terstruktur yang menggabungkan tiga pilar kompetensi yaitu penguasaan prinsip fundamental desain visual mencakup hierarki informasi, tipografi, teori warna, dan tata letak responsive, penguasaan teknis Figma sebagai standar industri desain UI/UX serta implementasi alat-alat AI untuk mempercepat dan memperkaya proses kreatif. Pendekatan ini selaras dengan temuan (Hwang & Wu, 2024) yang membuktikan secara empiris bahwa integrasi AI generatif dalam kurikulum desain secara signifikan mendorong kognisi kreatif dan kemampuan berpikir inovatif peserta didik, dengan efikasi diri sebagai mediator utama keberhasilan pembelajaran. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu merancang antarmuka website portofolio yang profesional sekaligus membuka akses mereka terhadap peluang karier di era digital yang semakin kompetitif.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di ALT.com, Desa Kiara Payung, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang, Banten. Sasaran kegiatan adalah peserta didik aktif lembaga kursus ALT.com yang berjumlah 24 orang, terdiri dari pelajar SMA/SMK yang belum memiliki kompetensi desain antarmuka digital. Pemilihan lokasi didasarkan pada analisis kebutuhan yang menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi peserta dengan standar industri UI/UX, khususnya dalam penguasaan alat desain Figma dan pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dalam alur kerja kreatif. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 02 hingga 23 November 2025 sejumlah empat kali dalam satu bulan, yaitu setiap minggu, dengan dua sesi untuk kelompok peserta yang berbeda. Sesi pertama berlangsung pukul 09.00–11.00 WIB, sedangkan sesi kedua berlangsung pukul 14.00–16.00 WIB. Setiap sesi memiliki durasi efektif selama 2 jam.

Berdasarkan kategori metode pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini menggunakan pendekatan Pelatihan yang mencakup penyuluhan tentang substansi desain UI/UX yang disertai demonstrasi teknis, pelatihan pengoperasian perangkat lunak Figma dan platform Lovable, serta praktik mandiri berbasis proyek nyata. Selain itu, kegiatan ini sekaligus menerapkan pendekatan Difusi Ipteks, yaitu transfer pengetahuan dan alat teknologi informasi terkini kepada masyarakat, sehingga peserta dapat langsung menghasilkan produk portofolio digital yang memiliki nilai guna nyata.

Metode pelaksanaan utama menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang mencakup tiga tahapan berurutan: ceramah interaktif untuk penanaman konsep, demonstrasi langsung oleh instruktur, dan praktik mandiri oleh peserta. Pendekatan ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi digital peserta karena memadukan pemahaman teoritis dengan penerapan praktis secara langsung (Djuli et al., 2026; Prahartiwi et al., 2023). Tahapan pertama berupa ceramah

interaktif yang dilakukan oleh instruktur untuk menanamkan konsep dasar UI/UX dengan menekankan prinsip User Centered Design sebagai pendekatan sistematis yang menempatkan kebutuhan dan perspektif pengguna sebagai pusat utama dalam proses perancangan antarmuka (Hamdanuddinsyah et al., 2023), instruktur memodelkan langkah-langkah teknis secara langsung menggunakan layar yang diproyeksikan, mulai dari pembuatan wireframe, prototyping, hingga integrasi komponen AI pada Figma (Hadiya et al., 2024), dan praktik mandiri oleh peserta terstruktur berbasis pendekatan project-based learning dengan membuat desain halaman portofolio pribadi mereka secara langsung (Wicaksono et al., 2025).

Instrumen dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi: perangkat keras berupa 20 unit komputer dengan spesifikasi minimum RAM 4 GB dan koneksi internet stabil yang telah tersedia di laboratorium ALT.com, perangkat lunak Figma versi terbaru akses gratis berbasis web sebagai alat desain utama dan alat AI pendukung desain meliputi Lovable untuk konversi desain ke website. Materi pelatihan berupa modul digital yang disusun tim pelaksana mencakup panduan teknis, lembar kerja proyek, dan template desain sebagai kerangka awal serta platform Quizizz untuk evaluasi formatif berbasis kuis interaktif.

Untuk menjaga antusiasme dan keterlibatan aktif peserta sepanjang sesi pelatihan, tim pelaksana menerapkan strategi gamifikasi pembelajaran yang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran (Legowo, 2022). Strategi ini diwujudkan melalui sistem poin, papan peringkat (*leaderboard*) pada Quizizz, tantangan desain berjadwal, serta penghargaan simbolis bagi tiga peserta dengan produk portofolio terbaik.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua mekanisme. Pertama, evaluasi *formatif* berupa kuis interaktif Quizizz yang diberikan di awal sesi dan akhir sesi untuk mengukur peningkatan pemahaman konseptual peserta. Kedua, evaluasi *sumatif* berupa observasi dan penilaian produk akhir peserta menggunakan rubrik yang mencakup empat aspek: kelengkapan konten portofolio, kualitas tata letak dan tipografi, implementasi prinsip responsivitas, serta kreativitas penggunaan AI dalam proses desain. Rencana tindak lanjut pascapelatihan mencakup pendampingan daring selama dua minggu melalui grup WhatsApp untuk memastikan peserta berhasil mempublikasikan portofolio mereka secara online.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana strategis dan jadwal yang telah ditetapkan. Dukungan penuh dari mitra terlihat dari penyediaan fasilitas ruang kelas yang kondusif, ketersediaan perangkat komputer yang memadai, serta koneksi internet yang stabil untuk mendukung penggunaan *software* berbasis *cloud*. Antusiasme peserta yang tinggi menjadi energi pendorong utama kelancaran seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat pertemuan tatap muka dengan alur yang sistematis, menggabungkan metode ceramah, gamifikasi, demonstrasi, dan praktik langsung (*hands-on*). Berikut adalah rincian pelaksanaan kegiatan di setiap pertemuan:

1. Pertemuan 1: Fondasi Desain dan Pengenalan Figma

Sesi pertama difokuskan pada pengenalan lingkungan kerja digital. Pada gambar 1 kegiatan diawali dengan sesi perkenalan dan diskusi interaktif untuk membangun suasana belajar yang kondusif sekaligus menggali latar belakang teknis peserta. Melalui proses tanya jawab langsung

tersebut, teridentifikasi bahwa mayoritas peserta belum pernah menggunakan *tools* desain profesional seperti Figma sebelumnya.

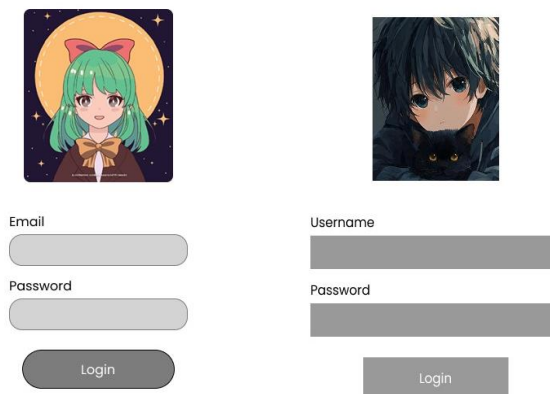


Gambar 1. Perkenalan Pertemuan 1 dan Pembahasan Konsep Figma

Setelah pemetaan kompetensi secara lisan tersebut, tim pelaksana memberikan materi pengenalan antarmuka (*interface*) Figma. Demonstrasi teknis dilakukan untuk menjelaskan fungsi-fungsi dasar seperti:

1. Pengenalan Workspace: Penjelasan fungsi *Toolbar*, *Left Sidebar*, dan *Right Sidebar*.
2. Dasar Pembuatan Objek: Praktik membuat *Frame* sebagai kanvas kerja, penggunaan *Shape Tools*, dan teknik memasukkan gambar ke dalam desain.

Pada akhir pertemuan ini, peserta berhasil membuat komposisi desain sederhana seperti Gambar 2, menghilangkan rasa asing mereka terhadap penggunaan *tools* berbasis vektor.



Gambar 2. Hasil pembuatan login sederhana dari peserta

2. Pertemuan 2: Konstruksi *Wireframe* dan Logika *Layout*

Mulai pertemuan kedua, tim pelaksana menerapkan metode gamifikasi untuk menjaga semangat peserta. Sesi diawali dengan Kuis Interaktif menggunakan platform Quizizz. Kuis ini berisi soal-soal ulasan dari materi pertemuan pertama, yang terbukti efektif meningkatkan fokus dan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan di kelas. Materi inti pada pertemuan ini berfokus pada struktur *website*:

1. Konsep *Wireframe*: Penjelasan mengenai kerangka dasar *website* sebelum masuk ke desain visual.
2. Penerapan *Auto Layout*: Peserta diajarkan menggunakan fitur *Auto Layout* di Figma untuk membuat tata letak yang rapi dan responsif secara otomatis.
3. Praktik: Peserta dibimbing untuk membuat komponen *Navbar* yaitu Menu Navigasi menggunakan teknik *Auto Layout*, memastikan jarak antar elemen konsisten. Pada sesi pertemuan ini peserta berhasil membuat *Navbar* seperti nampak pada Gambar 3.



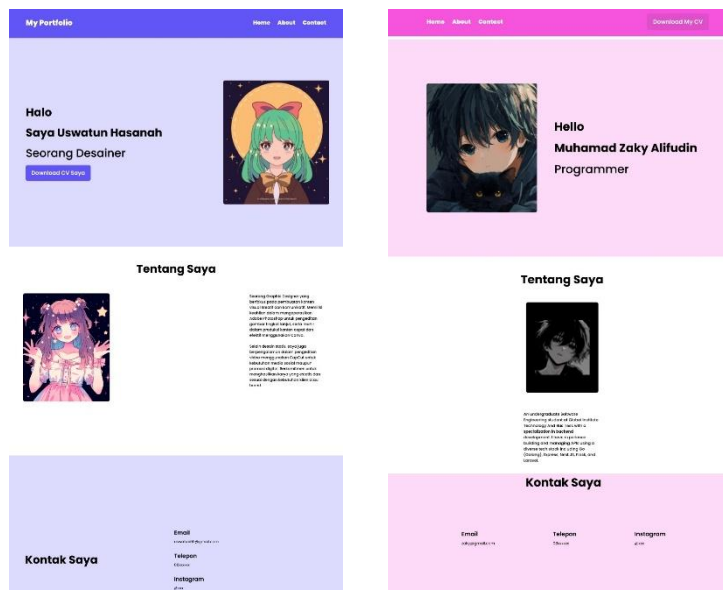
Gambar 3. Hasil pembuatan *navbar* dengan *Auto Layout* dari peserta

3. Pertemuan 3: Perancangan Halaman Penuh (Full Page Design)

Pertemuan ketiga kembali diawali dengan sesi *Quizizz* untuk mengulas materi *Auto Layout*. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya, sesi ini dilaksanakan dengan metode *full-practice* tanpa sesi presentasi teori yang panjang. Peserta dibimbing langkah demi Langkah untuk melengkapi desain halaman portofolio mereka. Fokus pengerjaan meliputi:

1. *Hero Section*: Merancang tampilan utama yang memuat foto profil, nama, dan deskripsi singkat profesi.
2. *About Me*: Menyusun bagian deskripsi diri yang lebih mendalam.
3. *Contact Us*: Membuat area informasi kontak agar portofolio berfungsi sebagai alat *personal branding*.

Pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana untuk membantu peserta yang mengalami kendala dalam komposisi visual dan pewarnaan. Hasil pada sesi pertemuan ini nampak seperti pada Gambar 4.



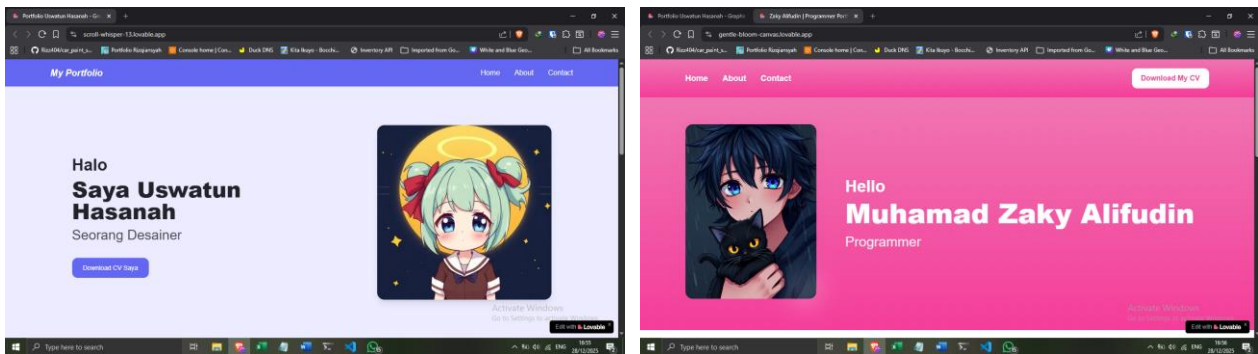
Gambar 4. Hasil merancang halaman penuh portofolio dari peserta

4. Pertemuan 4: Integrasi AI dan Publikasi *Website*

Pertemuan terakhir menjadi puncak dari rangkaian kegiatan, di mana desain statis diubah menjadi produk nyata menggunakan kecerdasan buatan (AI). Setelah sesi *Quizizz* pembuka, materi berlanjut pada pengenalan teknologi AI dalam desain. Tim pelaksana memperkenalkan platform Lovable sebagai alat untuk mengonversi desain menjadi kode *website*. Alur praktik yang dilakukan meliputi:

1. *Export Assets*: Cara melakukan ekspor *frame* desain dari Figma menjadi format gambar yang siap diproses.
2. *Upload & Prompting*: Mengunggah desain ke Lovable dan memberikan instruksi teks yaitu *prompting* yang tepat agar AI dapat menerjemahkan desain visual menjadi kode program.
3. *Publishing*: Melakukan proses publikasi sehingga menghasilkan tautan *link website* yang dapat diakses secara *online*.

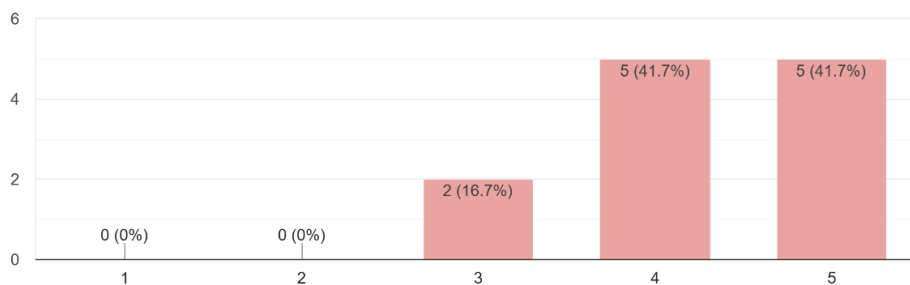
Hasil akhirnya, peserta berhasil memiliki *website* portofolio *live* yang dapat diakses melalui *browser* perangkat masing-masing, seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Publishing *website* menggunakan Lovable

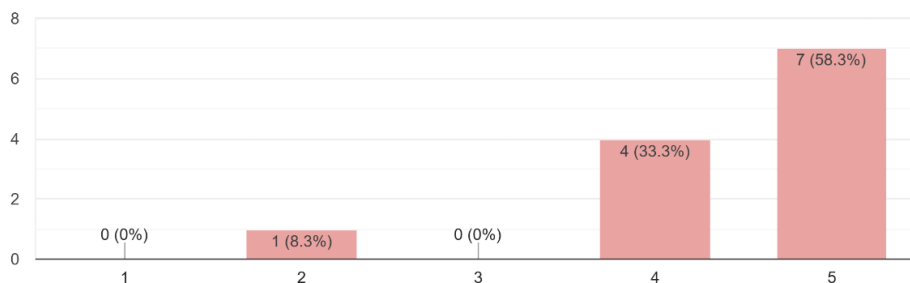
Keberhasilan program PKM ini diukur berdasarkan ketercapaian luaran yang signifikan, mengubah peserta yang awalnya awam menjadi mampu menghasilkan produk digital nyata. Seluruh peserta tidak hanya menghasilkan dokumen desain di Figma, tetapi berhasil memproduksi *website* portofolio yang sudah ter-*hosting* dan dapat diakses publik. Tautan *link website* ini menjadi aset digital berharga yang dapat dicantumkan langsung pada CV atau media sosial peserta.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh 12 peserta menggunakan skala Likert 1–5, mencakup sembilan aspek penilaian meliputi relevansi materi, peningkatan pemahaman, efektivitas metode praktik, kualitas instruktur, suasana pelatihan, durasi, dan kualitas tampilan presentasi. Hasil penilaian peserta disajikan pada grafik berikut.



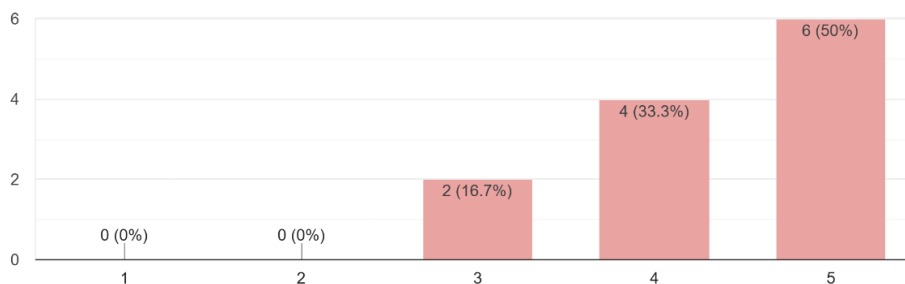
Gambar 6. Tingkat Pemahaman Peserta Terhadap Penggunaan Figma dan AI

Berdasarkan Gambar 6, sebesar 83,4% peserta memberikan skor 4 dan 5 terhadap aspek pemahaman penggunaan Figma dan AI, dengan distribusi yang seimbang antara skor 4 (41,7%) dan skor 5 (41,7%). Tidak ada peserta yang memberikan skor 1 maupun 2, sementara 16,7% peserta memberikan skor 3. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap alat desain profesional yang sebelumnya belum pernah mereka gunakan. Hal ini diperkuat oleh respons kualitatif peserta, yang beranggapan bahwa mereka jadi memiliki gambaran nyata coding bukan hanya teori saja hal tersebut mengindikasikan bahwa luaran pelatihan berhasil melampaui pemahaman konseptual menuju aplikasi praktis nyata.



Gambar 7. Efektivitas Metode Praktik dalam Memahami Teori

Berdasarkan Gambar 7, efektivitas metode praktik dalam membantu peserta memahami teori mendapatkan respons yang sangat positif, dengan 91,6% peserta memberikan skor 4 dan 5 didominasi oleh skor 5 sebesar 58,3% dan skor 4 sebesar 33,3%. Hanya 1 peserta (8,3%) yang memberikan skor 2, sementara tidak ada peserta yang memberikan skor 3 maupun 1. Tingginya skor pada aspek ini mengonfirmasi bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri terbukti efektif dalam membangun pemahaman peserta, sejalan dengan temuan (Djuli et al., 2026) dan (Prahartiwi et al., 2023) bahwa metode pelatihan berbasis demonstrasi dan praktik langsung secara signifikan meningkatkan kompetensi digital peserta.



Gambar 8. Evaluasi Penyampaian Materi

Berdasarkan Gambar 8, aspek penyampaian materi oleh instruktur mendapatkan penilaian positif dengan 83,3% peserta memberikan skor 4 dan 5 didominasi skor 5 sebesar 50% dan skor 4 sebesar 33,3%. Tidak ada peserta yang memberikan skor 1 maupun 2, sementara 16,7% peserta memberikan skor 3. Meskipun tergolong baik, aspek ini menjadi yang paling banyak mendapat catatan dalam respons kualitatif peserta, untuk dapat memberikan penjelasan lebih santai agar materi yang disampaikan mudah dipahami. Masukan ini mengindikasikan perlunya penyesuaian tempo penyampaian terutama pada tahap instruksi teknis baru agar seluruh peserta dengan tingkat kesiapan yang beragam dapat mengikuti materi secara optimal.

Secara keseluruhan, ketiga aspek yang dievaluasi menunjukkan hasil yang positif. Aspek efektivitas metode praktik memperoleh penilaian tertinggi dengan 91,6% peserta memberikan skor 4 dan 5, diikuti aspek pemahaman Figma dan AI serta penyampaian materi yang masing-masing memperoleh 83,4% dan 83,3% peserta pada skor 4 dan 5. Tidak ada peserta yang memberikan skor 1 pada aspek manapun. Hasil ini mengindikasikan bahwa kegiatan PKM berhasil menjawab kesenjangan kompetensi peserta secara efektif. Perbaikan utama yang disarankan adalah tempo penyampaian dibuat lebih terukur dan porsi waktu praktik diperbanyak agar hasil belajar lebih optimal pada kegiatan serupa di masa mendatang.

Kesimpulan

Kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kompetensi desain antarmuka digital peserta melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik mandiri. Peserta yang sebelumnya belum familiar dengan alat desain profesional mampu merancang portofolio menggunakan Figma sekaligus memanfaatkan AI generatif melalui platform Lovable untuk proses *design-to-code* secara lebih efisien, dengan pemahaman bahwa AI berfungsi sebagai alat bantu, bukan pengganti logika desain. Efektivitas pendekatan ini tercermin dari hasil evaluasi kuesioner yang menunjukkan 91,6% peserta memberikan skor 4 dan 5 pada aspek efektivitas metode praktik, serta 83,4% peserta pada aspek peningkatan pemahaman Figma dan AI. Luaran kegiatan berupa website portofolio yang dapat diakses secara daring membuktikan bahwa pelatihan berjalan aplikatif hingga tahap *output* nyata, sehingga langsung mendukung *personal branding* dan kesiapan karir peserta. Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa direkomendasikan untuk diperluas dengan materi *Search Engine Optimization* (SEO) dan pemasaran digital agar portofolio yang dihasilkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Legowo, Y. A. S. (2022). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 3(1), 13–30. <https://aptika.kominfo.go.id/>,
- Maulana, A., & Kusnandar, K. (2024). Social Media Literacy Among Rural People in Indonesia: Empirical Findings from a Nationwide Survey. . *Information Development*.
- Akbar, M., & Wijaya, G. (2024, June 19). *Digital Literacy of Rural Areas in Indonesia: Challenges and Opportunities*. <https://doi.org/10.4108/eai.1-11-2023.2344347>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik pendidikan 2023*.
- Djuli, L., Pane, B., Djokaho, M. P. E., & Pekuwali, D. S. (2026). *Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif: Implementasi Quizizz pada Guru SMP di Wilayah Perbatasan* (Vol. 5, Number 3). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/mandalika>
- Hadiya, A. H. R., Widyatmoko, K., Mulyahartantya, N., Darodjatuzzaki, R., & Sukoco, Z. A. (2024). Eksplorasi Desain UI/UX Digital Siswa Menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang. In *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer* (Vol. 3, Number 2).
- Hamdanuddinsyah, M. H., Hanafi, M., & Sukmasetya, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1464–1475. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>
- Hwang, Y., & Wu, Y. (2024). The influence of generative artificial intelligence on creative cognition of design students: a chain mediation model of self-efficacy and anxiety. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1455015>
- Jamal, A., Qammar, A., & Zahid, M. (2025). AI Innovations in UI and UX Design: A Systematic Literature Survey. *Journal of Design and Textiles*, 4(2), 63–82. <https://doi.org/10.32350/jdt.42.03>
- Kee, D. M. H., Anwar, A., Gwee, S. L., & Ijaz, M. F. (2023). Impact of Acquisition of Digital Skills on Perceived Employability of Youth: Mediating Role of Course Quality. *Information (Switzerland)*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/info14010042>
- Lanius, C. , W. R. , & R. J. (2021). User Experience Methods in Research and Practice. *Journal of Technical Writing and Communication*, 51(4), 350–379.
- Prahartiwi, L. I., Dari, W., Pujiastuti, E., & Yuningsih, Y. (2023). PELATIHAN DESIGN UI/UX DALAM MEMBANGUN WEBSITE PADA RW.013 CIPINANG MELAYU JAKARTA TIMUR. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 5(2), 57–63. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v5i2.4235>
- Kodrat, D. S., Tambunan, D. B., Hartono, W., Teng, K., Ling, C. P., Tunku, B., & Rahman, A. (2024). Comparative study of the impact of information literacy, digital literacy and media literacy on employability between Indonesia and Malaysia. *Decision Science Letters*, 13, 853–866. <https://doi.org/10.5267/dsl.2024.8.006>

- Muttaqi, F., Alfaujianto, M., Surahmat, A., & Zogara, L. U. (2025). *Peningkatan kompetensi desain antarmuka pengguna melalui pelatihan UI/UX di SMKN 6 Tangerang Selatan*. Jurnal Relawan dan Pengabdian Masyarakat REDI.
- Turangan, J. A. (2025). PENDAMPINGAN PENGUATAN KOMPETENSI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KESIAPAN KERJA DAN DAYA SAING REMAJA PUTUS SEKOLAH. *Versi Cetak*, 8(1), 71–78.
- Wicaksono, A. Y., Pertiwi, K. M. D., & Rahman, F. (2025). Pelatihan Desain UI/UX Website dan Pengenalan Perangkat IoT pada Siswa SMK IPIEMS Surabaya Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(4), 1393–1404. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1991>
- Zhou, E., & Lee, D. (2024). Generative artificial intelligence, human creativity, and art. *PNAS Nexus*, 3(3). <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052>
- Zhu, Z., Lee, H., Pan, Y., & Cai, P. (2024). AI assistance in enterprise UX design workflows: enhancing design brief creation for designers. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.3389/frai.2024.1404647>