



Pelatihan Perancangan UI/UX Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi Menggunakan Figma di SMK Ikhlas Jawilan

Triga Agus Sugiarto^{1*}, Angga Pramadjaya², Dara Aprilia³, Agum Shutriansyah⁴, Amalia Dwi Syahrani⁵, Udhiyah⁶, Nia Nadhia⁷

^{1*,2,3,4,5,6,7}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Indonesia

Email: ^{1*}dosen03367@unpam.ac.id, ²anggapramadjaya@unpam.ac.id, ³daraaprilialia@gmail.com,

⁴agumshutriansyah@gmail.com, ⁵amaliadwisyaahrani@gmail.com,

⁶udhiyah@gmail.com, ⁷nianadhia@gmail.com

Abstract

The development of digital technology encourages schools to have information media that are effective, attractive, and easily accessible to the public. One of the information media that can be used is a school profile website with the implementation of good User Interface (UI) and User Experience (UX) concepts. This activity aims to improve students' abilities in designing school profile websites using the Figma application as a learning medium for UI/UX design. The implementation method of this activity was carried out through the stages of observation, material presentation, design practice using Figma, mentoring, and evaluation through pre-tests and post-tests. The participants of this activity were students who were given training on the basic concepts of UI/UX, wireframes, mockups, prototypes, and website interface design principles. The results of the activity showed that before the training was conducted, most students still had limited understanding related to the concepts of User Interface (UI), User Experience (UX), the use of Figma design tools, and the creation of wireframes and website prototypes. This was reflected in the average pre-test score of 58.78, which was categorized as fair. After the training activities were carried out through material presentation methods, demonstrations, hands-on practice, and mentoring, there was a significant improvement in students' understanding, with an average post-test score of 86.85, which was categorized as very good. A Wilcoxon signed-rank test confirmed that this improvement was statistically significant ($Z = -5.82$; $p < 0.001$), with an N-gain of 0.68 (medium category).

Keywords: UI/UX, Website, Profile, School, Figma

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong sekolah untuk memiliki media informasi yang efektif, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat. Salah satu media informasi yang dapat digunakan adalah website profil sekolah dengan penerapan konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang desain website profil sekolah menggunakan aplikasi Figma sebagai media pembelajaran desain UI/UX. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap observasi, penyampaian materi, praktik desain menggunakan Figma, pendampingan, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Peserta kegiatan merupakan siswa sekolah yang diberikan pelatihan mengenai konsep dasar UI/UX, wireframe, mockup, prototype, serta prinsip desain antarmuka website. Hasil kegiatan menunjukkan sebelum pelatihan dilakukan, sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman terkait Konsep User Interface (UI), Konsep User Experience (UX), penggunaan tools desain Figma, pembuatan wireframe dan prototype website. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai pre-test sebesar 58,78 yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui metode penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, terjadi peningkatan pemahaman siswa yang signifikan dengan rata-rata nilai post-test sebesar 86,85 dalam kategori sangat baik. Hasil uji Wilcoxon signed-rank menunjukkan peningkatan tersebut signifikan secara statistik ($Z = -5,82$; $p < 0,001$) dengan nilai N-gain sebesar 0,68 (kategori sedang).

Kata Kunci: UI/UX, Website, Profile, Sekolah, Figma

A. PENDAHULUAN

Transformasi digital pada era revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Kurnia et al., 2025). Perkembangan teknologi informasi mendorong lembaga pendidikan untuk mampu beradaptasi dalam menyediakan layanan informasi yang cepat, akurat, transparan, dan mudah diakses oleh masyarakat (Angga Pramadjaya, 2024). Sekolah sebagai institusi pendidikan dituntut tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran, tetapi juga mampu membangun sistem komunikasi dan publikasi informasi yang efektif kepada siswa, guru, orang tua, maupun masyarakat luas (Angga Pramadjaya, 2024). Salah satu bentuk implementasi transformasi digital tersebut adalah penggunaan website profil sekolah sebagai media informasi dan komunikasi berbasis digital (Anjar Setiawan et al., 2025). Website profil sekolah memiliki peranan penting sebagai sarana penyampaian informasi resmi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Rohmawati et al., 2022) (Iman et al., 2025). Informasi mengenai profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, kegiatan akademik dan nonakademik, fasilitas sekolah, prestasi siswa, hingga pengumuman sekolah dapat disampaikan secara lebih efektif melalui website (Pramadjaya et al., 2024) (Iman et al., 2025). Selain berfungsi sebagai media informasi, website sekolah juga berperan dalam meningkatkan citra dan kredibilitas institusi pendidikan di tengah persaingan dunia pendidikan yang semakin kompetitif (Bangun et al., 2025). Website yang dikelola dengan baik dapat menjadi media promosi sekolah untuk menarik minat calon peserta didik serta membangun kepercayaan masyarakat terhadap kualitas layanan pendidikan yang diberikan (Novitasari et al., 2022).

Meskipun demikian, masih banyak sekolah yang memiliki website dengan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna yang kurang optimal (Abdul Haris et al., 2023). Permasalahan yang sering ditemukan antara lain tampilan website yang kurang menarik, struktur navigasi yang tidak terorganisasi dengan baik, kecepatan akses yang rendah, desain yang tidak responsif pada berbagai perangkat, serta penyajian informasi yang sulit dipahami pengguna (Safri Tahir et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan website sekolah belum mampu menjalankan fungsinya secara maksimal sebagai media informasi digital (Putra, 2025). Pengguna sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan sehingga menurunkan efektivitas komunikasi antara pihak sekolah dengan masyarakat (Haerani, Pramadjaya, et al., 2026).

Dalam pengembangan sebuah website, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi faktor penting yang harus diperhatikan (Pramadjaya & Rohmawati, 2025). UI merupakan tampilan visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi

dengan sistem, meliputi tata letak, warna, tipografi, ikon, tombol, dan elemen visual lainnya (Haerani, Charlos, et al., 2026) (Alomari et al., 2020). Sementara itu, UX berkaitan dengan pengalaman dan kenyamanan pengguna saat menggunakan sistem, termasuk kemudahan navigasi, efisiensi akses informasi, dan tingkat kepuasan pengguna (Fathoni et al., 2024) (Wu, 2023). Penerapan konsep UI/UX yang baik dapat meningkatkan kualitas interaksi pengguna terhadap website sehingga informasi dapat diterima secara lebih efektif dan efisien (Susanto et al., 2025) (Stewart et al., 2025).

Konsep UI/UX tidak hanya berfokus pada estetika tampilan, tetapi juga bagaimana sebuah sistem mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal (I Nyoman Marayasa, Kasmad, 2018) (Y. Lu et al., 2024). Website yang dirancang dengan pendekatan UI/UX yang baik akan memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan pengguna (user engagement) (Pramadjaya, 2026) (Xu, 2024). Dalam konteks website sekolah, implementasi UI/UX yang tepat dapat membantu pengguna dari berbagai kalangan usia dan latar belakang dalam mengakses informasi sekolah secara lebih mudah dan nyaman (Novitasari & Sari, 2025) (Ahmed & Imran, 2025). Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip UI/UX menjadi bagian penting dalam pengembangan website profil sekolah yang modern dan mudah digunakan (Mukti & Trisilia, 2025).

Salah satu tools yang banyak digunakan dalam proses perancangan UI/UX adalah Figma (Fadhilah et al., 2025) (Olivia & Ibrahim, 2024). Figma merupakan aplikasi desain berbasis cloud yang mendukung proses pembuatan prototype antarmuka secara kolaboratif dan real-time. Figma menyediakan berbagai fitur desain yang memungkinkan pengembang dan desainer untuk membuat tampilan website yang interaktif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Novitasari et al., 2025). Selain itu, penggunaan Figma mempermudah proses evaluasi desain sebelum sistem diimplementasikan, sehingga dapat mengurangi risiko kesalahan desain dan meningkatkan efisiensi pengembangan sistem (Malkan & Pramadjaya, 2025) (Maloku et al., 2026).

Pemanfaatan Figma dalam perancangan UI/UX website sekolah memberikan berbagai keuntungan, seperti kemudahan dalam membuat wireframe, prototype interaktif, desain responsif, serta pengujian tampilan antarmuka sebelum tahap implementasi (Pramadjaya et al., 2023) (Dicya & Tranggono, 2024). Dengan adanya prototype yang dirancang menggunakan Figma, pihak sekolah maupun pengguna dapat memberikan umpan balik terhadap desain yang dibuat sehingga proses pengembangan website menjadi lebih terarah sesuai kebutuhan pengguna (Pramadjaya,

2026)(Praseptiawan et al., 2023). Hal ini penting karena keberhasilan sebuah website tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi (Weichbroth, 2024).

Kegiatan terkait implementasi UI/UX pada website telah banyak dilakukan, namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada website bisnis, e-commerce, maupun aplikasi layanan publik (Novitasari & Sari, 2025) (Geszten et al., 2024). Penelitian mengenai implementasi UI/UX pada website profil sekolah masih relatif terbatas, khususnya yang memanfaatkan Figma sebagai media perancangan antarmuka secara terstruktur (Ningsih, Pramadjaya, et al., 2025). Selain itu, beberapa website sekolah yang telah ada masih belum menerapkan prinsip user-centered design secara optimal, sehingga kualitas pengalaman pengguna belum maksimal (Xu, 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus membahas implementasi UI/UX website profil sekolah sebagai media informasi berbasis digital dengan pendekatan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna (Fadhilah et al., 2025) (Denisova et al., 2024).

Kegiatan ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan UI/UX website profil sekolah menggunakan Figma sebagai media desain prototype antarmuka (Novitasari et al., 2025). Melalui penerapan prinsip-prinsip UI/UX, diharapkan website yang dihasilkan mampu memberikan kemudahan akses informasi, meningkatkan kenyamanan pengguna, serta mendukung efektivitas penyampaian informasi sekolah kepada masyarakat (G. Lu et al., 2025). Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan website sekolah yang modern, interaktif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di era digital (Malkan & Pramadjaya, 2025) (Krisnanik & Rahayu, 2021). Dengan demikian, penelitian mengenai “Implementasi UI/UX Website Profil Sekolah Untuk Media Informasi di Sekolah Menggunakan Figma” menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan sekaligus meningkatkan kualitas layanan informasi sekolah berbasis website (Pramadjaya et al., 2023).

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Implementasi UI/UX Website Profil Sekolah untuk Media Informasi di Sekolah Menggunakan Figma” dilaksanakan menggunakan metode pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung di sekolah SMK Ikhlas Jawilan. Metode tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan desain UI/UX website sekolah secara mandiri menggunakan aplikasi

Figma (Pramadjaya & Setiawan, 2025). Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan mitra, pemberian materi, praktik desain, hingga evaluasi hasil kegiatan (Ningsih, Septiana, et al., 2025). Sasaran kegiatan ini adalah guru, siswa, pengelola website sekolah, maupun staf administrasi yang terlibat dalam pengelolaan media informasi sekolah berbasis digital (Novitasari & Sari, 2025). Sasaran utama kegiatan ini adalah siswa SMK Ikhlas Jawilan, dengan pertimbangan bahwa penguatan kompetensi desain antarmuka sejak bangku sekolah dapat mendukung kesiapan siswa di bidang teknologi digital. Guru dan pengelola media informasi sekolah dilibatkan sebagai pihak pendukung agar hasil pelatihan dapat ditindaklanjuti oleh pihak sekolah. Kegiatan dilaksanakan pada [tanggal pelaksanaan, mis. 12 Maret 2025] di SMK Ikhlas Jawilan dengan durasi kurang lebih [durasi, mis. 4 jam] dan diikuti oleh 40 peserta yang merupakan siswa kelas [kelas/jurusan, mis. XI RPL]. Kegiatan didampingi oleh [jumlah] anggota tim pengabdian. Setiap peserta menggunakan komputer/laptop yang telah terpasang akses ke aplikasi Figma berbasis cloud serta jaringan internet. Luaran yang wajib dihasilkan oleh setiap peserta pada akhir kegiatan adalah rancangan UI/UX website profil sekolah dalam bentuk wireframe, mockup, dan prototype interaktif menggunakan Figma.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan beberapa kegiatan, yaitu observasi dan Identifikasi Masalah, tim melakukan observasi terhadap kondisi website sekolah yang digunakan mitra. Observasi dilakukan untuk mengetahui tampilan antarmuka website sekolah, struktur navigasi website, kualitas penyajian informasi, kendala pengguna dalam mengakses informasi, tingkat pemahaman peserta terkait UI/UX. Hasil observasi menunjukkan bahwa website sekolah masih memiliki tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum terstruktur dengan baik, dan belum menerapkan prinsip User Interface (UI) serta User Experience (UX) secara optimal (Ntoa, 2025).

2. Analisis Kebutuhan

Setelah observasi dilakukan, tim menganalisis kebutuhan mitra terkait pengembangan website sekolah. Analisis kebutuhan meliputi kebutuhan desain antarmuka website, kebutuhan fitur informasi sekolah, kebutuhan pelatihan penggunaan Figma, kebutuhan desain website responsif (Paton et al., 2024).

3. Penyusunan Materi Pelatihan

Tim menyusun modul dan materi pelatihan yang meliputi konsep dasar website profil sekolah, pengenalan UI dan UX, prinsip desain antarmuka website, penggunaan Figma untuk desain website, pembuatan wireframe dan

prototype, implementasi desain website sekolah, persiapan Sarana dan Prasarana. Tahap ini meliputi penyediaan ruang pelatihan, persiapan perangkat komputer/laptop, Instalasi aplikasi dan akses internet, penyediaan modul pelatihan dan bahan presentasi (Namoun et al., 2024).

4. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan.

a) Pemberian Materi Teori

Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya website sekolah sebagai media informasi digital, konsep User Interface (UI), konsep User Experience (UX), prinsip desain website modern, pentingnya desain responsif dan mudah digunakan, pengenalan perangkat Figma. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi dan studi kasus desain website sekolah.

b) Demonstrasi Penggunaan Figma

Tim pengabdian memberikan demonstrasi penggunaan Figma mulai dari pembuatan akun Figma, pengenalan perangkat dan fitur Figma, pembuatan frame desain, penggunaan warna dan tipografi, pembuatan komponen UI, pembuatan navigasi website, pembuatan prototype interaktif. Demonstrasi dilakukan secara langsung agar peserta dapat memahami tahapan desain UI/UX website sekolah.

c) Praktik Mendesain Website Profil Sekolah

Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik langsung membuat desain website profil sekolah menggunakan Figma. Kegiatan praktik meliputi membuat wireframe website, mendesain halaman beranda (homepage), mendesain halaman profil sekolah, mendesain halaman berita dan galeri, mendesain halaman kontak sekolah, membuat prototype navigasi website. Pada tahap ini peserta didampingi oleh tim pengabdian sehingga peserta dapat bertanya secara langsung apabila mengalami kesulitan.

d) Pendampingan dan Konsultasi

Tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta selama proses desain berlangsung. Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta memahami konsep UI/UX, membantu penggunaan perangkat pada Figma, memberikan masukan terhadap desain peserta,

mengevaluasi hasil desain website. Pendampingan dilakukan secara interaktif sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang diberikan.

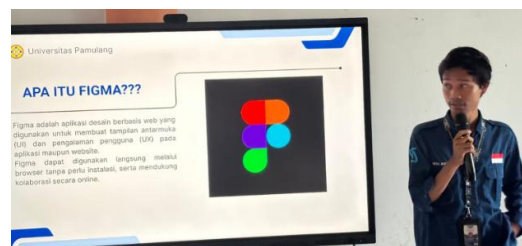
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan implementasi UI/UX website profil sekolah menggunakan aplikasi Figma bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang media informasi sekolah yang modern, interaktif, dan mudah digunakan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi dasar UI/UX, pengenalan perangkat. Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa sebagian besar peserta mampu memahami konsep dasar UI/UX serta mampu mengimplementasikan desain website profil sekolah menggunakan Figma. Peserta berhasil membuat rancangan tampilan website yang meliputi halaman utama (homepage), profil sekolah, visi dan misi, galeri kegiatan, informasi berita sekolah, serta halaman kontak. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti praktik desain antarmuka. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta dalam:

- Menentukan struktur layout website
- Memilih kombinasi warna yang sesuai dengan identitas sekolah
- Mendesain navigasi menu yang mudah digunakan
- Menambahkan komponen visual seperti ikon, gambar, dan tombol interaktif
- Membuat wireframe dan prototype sederhana

Selain itu, peserta juga mulai memahami pentingnya pengalaman pengguna (User Experience) dalam sebuah website, seperti kemudahan navigasi, keterbacaan informasi, dan konsistensi tampilan. Hasil desain peserta menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar UI/UX seperti:

- Konsistensi desain
- Hierarki visual
- Tata letak responsif
- Kemudahan navigasi
- Pemilihan tipografi yang tepat



Gambar 1. Pemaparan Materi

Peningkatan hasil post-test juga menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran teori saja. Dengan praktik secara langsung menggunakan Figma, peserta dapat memahami proses desain secara nyata mulai dari wireframe, mockup, hingga prototype. Selain meningkatkan keterampilan desain digital, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi sekolah dalam pengembangan media informasi berbasis website. Website profil sekolah yang dirancang dapat digunakan sebagai sarana promosi sekolah, penyampaian informasi akademik, dokumentasi kegiatan sekolah, dan peningkatan citra institusi di era digital. Adapun dampak kegiatan implementasi UI/UX website profil sekolah menggunakan Figma memberikan beberapa dampak positif, antara lain:

- Meningkatkan kemampuan digital siswa dalam bidang desain website
- Menambah kreativitas peserta dalam merancang media informasi sekolah
- Membantu sekolah dalam pengembangan website profil yang lebih modern
- Meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep UI/UX design
- Menumbuhkan minat siswa terhadap bidang teknologi dan desain digital

Adapun tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilakukan menggunakan beberapa metode berikut:

- Pre-Test dan Post-Test
 Pre-test dilakukan sebelum pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait UI/UX dan Figma. Sedangkan post-test dilakukan setelah kegiatan selesai untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan.

Instrumen pre-test dan post-test berbentuk soal pilihan ganda sebanyak [jumlah, mis. 10] butir dengan materi yang sama pada kedua tes. Indikator soal mencakup konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX), fungsi dan fitur aplikasi Figma, serta konsep wireframe, mockup, dan prototype. Setiap jawaban benar diberi skor sehingga nilai akhir berada pada rentang 0–100. Pre-test diberikan sebelum penyampaian materi dan post-test diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Nilai pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman peserta, sedangkan keterampilan merancang desain dinilai melalui rubrik penilaian hasil praktik.

Penilaian hasil praktik desain dilakukan menggunakan rubrik dengan enam aspek, yaitu tata letak, hierarki visual, konsistensi warna, keterbacaan, navigasi, dan kelengkapan prototype.

Setiap aspek dinilai pada rentang skor 1–4 dengan kriteria sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Hasil Praktik Desain

Aspek Penilaian	Deskripsi Kriteria (Skor 1 = sangat kurang hingga 4 = sangat baik)
Tata letak	Penataan elemen halaman rapi, seimbang, dan terorganisasi dengan baik.
Hierarki visual	Penekanan elemen penting jelas sehingga alur informasi mudah diikuti pengguna.
Konsistensi warna	Penggunaan warna konsisten dan selaras dengan identitas sekolah.
Keterbacaan	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca serta kontras teks terhadap latar memadai.
Navigasi	Struktur menu jelas dan tautan antarhalaman berfungsi sehingga mudah digunakan.
Kelengkapan prototype	Halaman utama hingga kontak tersedia dan prototype dapat dijalankan antarhalaman.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tabel 1. Skala Penilaian Kategori

Skor	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
0 – 54	Kurang
$\text{Rata - rata} = \frac{\sum x}{n}$	

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai

n = banyaknya data (jumlah siswa)

Menghitung Total Nilai Pre-Test

Jumlah seluruh nilai pre-test:

$$\begin{aligned}
 &55 + 58 + 60 + 57 + 59 + 61 + 56 + 62 + 58 + 60 + \\
 &57 + 59 + 63 + 58 + 60 + 55 + 57 + 61 + 59 + 58 + \\
 &60 + 56 + 57 + 62 + 59 + 58 + 61 + 57 + 60 + 59 + \\
 &58 + 62 + 55 + 57 + 60 + 61 + 58 + 59 + 56 + 63 \\
 &= 2.351
 \end{aligned}$$

Menghitung Total Nilai Post-Test

Jumlah seluruh nilai post-test:

$$\begin{aligned}
 &85 + 87 + 88 + 84 + 86 + 89 + 83 + 90 + 86 + 88 + \\
 &85 + 87 + 91 + 86 + 89 + 84 + 85 + 90 + 87 + 86 + \\
 &88 + 84 + 85 + 90 + 87 + 86 + 89 + 84 + 88 + 87 + \\
 &86 + 90 + 83 + 85 + 88 + 89 + 86 + 87 + 84 + 92 \\
 &= 3.474
 \end{aligned}$$

Rata-rata Pre Test Σ

$$\text{Rata - rata} = \frac{2.351}{40} = 58,78$$

Hasil rata-rata pre-test adalah 58,78, termasuk kategori cukup.

Rata-rata Post Test

$$\text{Rata - rata} = \frac{3.474}{40} = 86,85$$

Hasil rata-rata post-test adalah 86,85, termasuk kategori sangat baik.

Perhitungan persentase peningkatan

$$P = \frac{\text{Post Test}}{\text{Pre Test}} \times 100\%$$

$$P = \frac{86,85}{58,78} \times 100\% = 47,77\%$$

Tabel 2 Analisis Per Kategori Penilaian

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Pre-Test	Jumlah Post-Test
85 – 100	Sangat Baik	0	33
70 – 84	Baik	0	7
55 – 69	Cukup	40	0
0 – 54	Kurang	0	0

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, diketahui bahwa kegiatan pelatihan Implementasi UI/UX Website Profil Sekolah menggunakan Figma memberikan dampak positif terhadap peningkatan

kompetensi siswa. Sebelum pelatihan dilakukan, sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman terkait Konsep User Interface (UI), Konsep User Experience (UX), penggunaan tools desain Figma, pembuatan wireframe dan prototype website. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai pre-test sebesar 58,78 yang termasuk dalam kategori cukup.

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui metode penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, terjadi peningkatan pemahaman siswa yang signifikan dengan rata-rata nilai post-test sebesar 86,85 dalam kategori sangat baik. Peningkatan rata-rata sebesar 28,07 poin atau 47,77% ini diuji menggunakan uji Wilcoxon signed-rank karena sebaran selisih nilai tidak memenuhi asumsi normalitas (uji Shapiro-Wilk, $p < 0,05$). Hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-test ($Z = -5,82$; $p < 0,001$). Nilai N-gain sebesar 0,68 menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta berada pada kategori sedang.

a. Penilaian Hasil Desain

Hasil design website peserta dievaluasi berdasarkan beberapa aspek, yaitu kesesuaian layout, kualitas tampilan UI, kemudahan navigasi, konsistensi desain, responsivitas desain, pengalaman pengguna (UX), Kuesioner kepuasan peserta diminta mengisi kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap pelatihan, pemahaman peserta terhadap materi, kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta.

b. Efektivitas penggunaan Figma.

Diskusi dan Refleksi tim dan peserta melakukan diskusi terkait kendala yang dihadapi selama pelatihan serta solusi yang dapat diterapkan dalam pengembangan website sekolah ke depan.

Adapun tahap Monitoring dan tindak lanjut dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai. Tim pengabdian melakukan pemantauan terhadap implementasi hasil pelatihan oleh pihak sekolah. Kegiatan tindak lanjut meliputi pendampingan pengembangan desain website sekolah, konsultasi implementasi UI/UX, evaluasi penerapan desain pada website sekolah, pengembangan prototype menjadi website siap implementasi.

Tahap ini bertujuan agar hasil kegiatan pengabdian dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah. Adapun Metode Pendekatan Kegiatan Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

a. Participatory Learning

Peserta dilibatkan secara aktif dalam proses pelatihan dan praktik desain website sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Learning by Doing

Peserta tidak hanya menerima materi teori, tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan desain UI/UX menggunakan Figma.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kegiatan Implementasi UI/UX Website Profil Sekolah Untuk Media Informasi di Sekolah Menggunakan Figma, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam bidang desain antarmuka website. Sebelum pelatihan dilakukan, sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman terkait Konsep User Interface (UI), Konsep User Experience (UX), penggunaan tools desain Figma, pembuatan wireframe dan prototype website. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai pre-test sebesar 58,78 yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui metode penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, terjadi peningkatan pemahaman siswa yang signifikan dengan rata-rata nilai post-test sebesar 86,85 dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini terkonfirmasi signifikan secara statistik melalui uji Wilcoxon signed-rank ($Z = -5,82$; $p < 0,001$) dengan nilai N-gain sebesar 0,68 (kategori sedang). Dengan demikian, simpulan yang paling kuat dari kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep dasar UI/UX dan penggunaan Figma, sedangkan peningkatan keterampilan merancang desain ditunjukkan secara kualitatif melalui hasil rancangan wireframe, mockup, dan prototype yang dihasilkan peserta.

Saran

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak responden seperti siswa, guru, orang tua, dan calon peserta didik untuk memperoleh hasil evaluasi UI/UX yang lebih representatif. Penggunaan metode seperti System Usability Scale (SUS) atau User Experience Questionnaire (UEQ) dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.

E. DAFTAR PUSTAKA

Abdul Haris, Juhaeri, & Novitasari, S. (2023). Implementation Of Marketing Mix Strategies In Laundry Businesses During Social Distancing Policies; Case Study At Sangun Laundry, Serpong, South Tangerang, Indonesia. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*, 11(12),

5710–5726.

<https://doi.org/10.18535/ijssrm/v11i12.em18>

Ahmed, A., & Imran, A. S. (2025). *The role of large language models in UI/UX design: A systematic literature review*. <http://arxiv.org/abs/2507.04469>

Alomari, H. W., Ramasamy, V., Kiper, J. D., & Potvin, G. (2020). A User Interface (UI) and User eXperience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education. *Heliyon*, 6(5), e03917. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03917>

Angga Pramadjaya. (2024). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bimbingan Program Studi Sistem Informasi UNPAM (Kampus Serang). *Journal Information & Computer*, 2(1), 92–101. <https://doi.org/10.32493/jicomisc.v2i1.38644>

Anjar Setiawan, Angga Pramadjaya, Dimas Permana, Dyas Rasyid, Evan Musa Pratama, Fikri Maulana Iqbal, & Zoe Zia Sidan. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Cloud Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Di SMKN 7 Kota Serang. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 170–180. <https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i1.47057>

Bangun, R., Absensi, S., Code, Q. R., & Metode, R. D. (2025). <https://journaledutech.com/index.php/grea>. 1, 558–569.

Denisova, E., Tiribilli, E., Luschi, A., Francia, P., Manetti, L., Bocchi, L., & Iadanza, E. (2024). Enabling reliable usability assessment and comparative analysis of medical software: a comprehensive framework for multimodal biomedical imaging platforms. *Health and Technology*, 14(4), 671–682. <https://doi.org/10.1007/s12553-024-00859-2>

Dicya, B. P., & Tranggono, T. (2024). Usability Testing of Industrial Engineering UPNVJT Website Using Eye Tracking and System Usability Scale. *Sinkron*, 8(3), 1480–1494. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i3.13765>

Fadhilah, R. R., Hidayatullah, R., Ajie, M. A., Nuralisah, S., Pramadjaya, A., & Romansyah, A. (2025). Sistem Pendukung Keputusan dalam Penentuan Ranking Siswa Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process di SMKN 1 Kragilan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 6(2), 372–386. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i2.13549>

Fathoni, I., Agus Suhendi, & Angga Pramadjaya. (2024). Aplikasi Pembelajaran Lagu dan Tari Daerah Indonesia Berbasis Android. *Journal Information & Computer*, 2(2), 149–155. <https://doi.org/10.32493/jicomisc.v2i2.41616>

- Geszten, D., Hámornik, B. P., & Hercegfli, K. (2024). Team usability testing: development and validation of a groupware usability evaluation method. *Cognition, Technology and Work*, 26(3), 487–506. <https://doi.org/10.1007/s10111-024-00759-5>
- Haerani, R., Charlos, F., & Pramadjaya, A. (2026). *Evaluation of The Performance of Learning Management System Using IS Success Model*. 9(1), 61–70. <https://doi.org/10.15408/aism.v9i1.47325>
- Haerani, R., Pramadjaya, A., & Prasetyana, J. (2026). *Improving High School Students Digital Literacy Through Digital Ethics and Skills Education*. 965–975.
- I Nyoman Marayasa, Kasmad, V. (2018). *Dharma Laksana Dharma Laksana*. 1(1), 83. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v8i1.54225>
- Iman, J. A., Felisha, A., Kimeison, M., Hermawan, E. S., Rumagit, R. Y., & Pranoto, H. (2025). Refining UI/UX with Minimalist Design and AI: Towards Sustainable and Efficient Digital Experiences. *Procedia Computer Science*, 269, 669–680. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2025.09.010>
- Krisnanik, E., & Rahayu, T. (2021). Ui/ux integrated holistic monitoring of paud using the tcsd method. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*, 10(4), 2273–2284. <https://doi.org/10.11591/EEI.V10I4.3108>
- Kurnia, F., Salsabila, A., Haniah, M., & Federal, R. (2025). Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 352–360.
- Lu, G., Qu, S., & Chen, Y. (2025). Understanding user experience for mobile applications: a systematic literature review. *Discover Applied Sciences*, 7(6). <https://doi.org/10.1007/s42452-025-07170-3>
- Lu, Y., Yang, Y., Zhao, Q., Zhang, C., & Li, T. J.-J. (2024). *AI Assistance for UX: A Literature Review Through Human-Centered AI*. <http://arxiv.org/abs/2402.06089>
- Malkan, F., & Pramadjaya, A. (2025). Perancangan Ulang UI/UX Learning Management System (LMS) di Alhazen Academy Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 6(2), 334–347. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i2.13486>
- Maloku, A., Klymenko, A., Meisenbacher, S., & Matthes, F. (2026). *Privacy Starts with UI: Privacy Patterns and Designer Perspectives in UI/UX Practice*. <http://arxiv.org/abs/2601.13342>
- Mukti, A. J., & Trisilia, M. (2025). AI-Powered Adaptive Interface: Enhancing User Experience Through Real-Time Personalization in Digital Platforms. *Procedia Computer Science*, 269, 571–580. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2025.08.309>
- Namoun, A., Alrehaili, A., Nisa, Z. U., Almoamari, H., & Tufail, A. (2024). Predicting the usability of mobile applications using AI tools: The rise of large user interface models, opportunities, and challenges. *Procedia Computer Science*, 238, 671–682. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.076>
- Ningsih, L. N., Pramadjaya, A., Fadlullah, A., Hakim, T. F. N., Alwi, A., Agustina, M. R., & Ulayya, N. S. (2025). Penerapan Strategi Search Engine Marketing Untuk Meningkatkan Traffic Penjualan Produk Sebagai Persiapan Siswa Menjadi Wirausaha. *Lebah*, 19(1), 14–22.
- Ningsih, L. N., Septiana, R., Pramadjaya, A., & Nuralisah, S. (2025). *Implementing the C4 . 5 Algorithm for Customer Satisfaction Classification Implementasi Algoritma C4 . 5 untuk Klasifikasi Kepuasan Pelanggan*. 5(October), 1470–1480.
- Novitasar, S., Permadi, B., Riyanto, I., Tusadiah, H., & Baedillah. (2025). Implementasi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Brand Image Bakpia Wong Jogja. *Lebah*, 18(4), 334–343.
- Novitasari, S., Indar Riyanto, F., & Agnes, V. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada PT. Asuransi Reliance Indonesia Pluit Jakarta Utara. *Jurnal Prosdiding Senantias*, 5(1), 39–50.
- Novitasari, S., & Sari, A. R. (2025). Pengaruh Harga dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian pada Layanan Dine-in di McDonalds Ciceri Kota Serang. *Al-Muzdahir : Jurnal Ekonomi Syariah*, 7(1), 12–17. <https://doi.org/10.55352/ekis.v7i1.1317>
- Ntoa, S. (2025). Usability and User Experience Evaluation in Intelligent Environments: A Review and Reappraisal. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(5), 2829–2858. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2394724>
- Olivia, F., & Ibrahim, A. (2024). Evaluating User Experience and Usability of the USEPT Website Using User Experience Questionnaire and System Usability Scale Method. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(4), 2632–2648. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i4.910>
- Paton, C., Borycki, E. M., Warren, J., Kushniruk, A. W., & English, M. (2024). HCI-modelling for improving the clinical usability of digital health technologies. *Methods*, 227(May), 60–77. <https://doi.org/10.1016/j.ymeth.2024.04.019>
- Pramadjaya, A. (2026). *Implementation of Database Tuning Through Indexing and Query Optimization in an Academic Questionnaire System Penerapan Database Tuning Melalui*

- Indexing dan Optimasi Query pada Sistem Kuesioner Akademik*. 6(April), 716–725.
- Pramadjaya, A., & Rohmawati, I. (2025). *Analysis of the Shortest Route to Universitas Pamulang Using the Implementation of Dijkstra ' s Algorithm Analisis Rute Terpendek Menuju Universitas Pamulang dengan Implementasi Algoritma Dijkstra*. 5(July), 953–961.
- Pramadjaya, A., Septiani, S., Ramadhan, A. S., & Irawan, S. (2024). Pemanfaatan Google Form Sebagai Media Pengumpulan Data Dan Evaluasi Pembelajaran Di MAN 2 Kabupaten Serang. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 565–573.
- Pramadjaya, A., & Setiawan, A. (2025). *Using random forest to predict cattle weight*. 10(4), 3355–3361.
- Pramadjaya, A., Suryadi, A., Rohmawati, I., Inkiriwang, R., Stevanes, S., Robani, R., & Andriansah, Z. (2023). Indonesia Pengenalan MIT App Inventor Untuk Membuat Aplikasi Android Pada Sekolah SMKN 7 Kota Serang. *SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 13–17. <https://doi.org/10.32699/sorot.v2i1.3671>
- Praseptiawan, M., Untoro, M. C., Fahrianto, F., Prabandari, P. R., & Wisnubroto, M. S. (2023). Redesigning UI/UX of A Mobile Application Using Task Centered System Design Approach. *Applied Information System and Management (AISM)*, 6(1), 21–28. <https://doi.org/10.15408/aism.v6i1.24665>
- Putra, K. F. (2025). *Pelatihan strategi branding dan promosi online untuk menaikkan brand image bagi pengusaha pemula di aneka kerupuk fajar putra 1,2,3,4. 1*, 44–51.
- Rohmawati, I., Kristiyanto, A., Pramadjaya, A., Rohmah, R. M., Stevanes, S., & Putranto, B. F. D. (2022). Pelatihan Penulisan dan Pengiriman Surat Lamaran Pekerjaan Online Pada Siswa SMK Pembangunan Terpadu Al-Ischakiyah Pasca Covid-19. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 497. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i3.712>
- Safri Tahir, Muh. Ramli, & Junaedi Arifin. (2025). The Influence of Price and Product Quality on Consumer Purchasing Decisions. *JEKAMI Journal of Accounting*, 5(1), 27–39. <https://doi.org/10.54065/jekami.5.1.2025.357>
- Stewart, B. T., Menge, K., Kurien, T. V., Orton, C., Estrada, R., Carrougner, G., Thompson, C., Hsieh, G., & Pham, T. N. (2025). Optimizing the user-experience (UX) and –interface (UI) of a mHealth application to aid recovery from burn injury (BurnCORE) through a user-centered design approach. *Burns Open*, 11(December 2024), 100409. <https://doi.org/10.1016/j.burnso.2025.100409>
- Susanto, D., Fuadi, F., & Novitasari, S. (2025). Marketing Strategy Analysis To Increase Sales of Delivery Services At Gerai Multiekspres. *International Journal of Multidisciplinary Research and Literature*, 4(1), 132–141. <https://doi.org/10.53067/ijomral.v4i1.299>
- Weichbroth, P. (2024). applied sciences Usability Testing of Mobile Applications : *Applied Sciences*, 14, 1–27.
- Xu, W. (2024). *A “User Experience 3.0 (UX 3.0)” Paradigm Framework: User Experience Design for Human-Centered AI Systems*. 0, 1–10. <http://arxiv.org/abs/2403.01609>
- 为许. (2023). 九论以用户为中心的设计: 智能时代的"用户体验 3.0"范式. *Chinese Journal of Applied Psychology*, 1–24. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.0668>