

Pelatihan Desain UI / UX Menggunakan Figma bagi Siswa SMAN 2 Jayapura

Andrian Sah^{*1}, Jusmawati², Muhammad Riandi Widiyantoro³, Damar Surya Sasono⁴
Stefanus Ndala⁵, Muhammad Ali Nur Hidayat⁶, Rasna⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Yapis Papua, Jl. Dr. Sam Ratulangi No. 11, Trikora, Kec. Jayapura Utara, Kota Jayapura

e-mail: ^{*1}cyberdefance23@gmail.com, ²jusmawati.nr@gmail.com, ³riandipasdu@gmail.com, ⁴dsuryosas@gmail.com, ⁵ndalstefanus@gmail.com, ⁶alynur9@gmail.com, ⁷rasna@uniyap.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini mengkaji penggunaan Figma sebagai alat pembelajaran desain UI/UX pada siswa SMAN 2 Jayapura. Tujuan utama kegiatan ini adalah mengeksplorasi efektivitas dan dampak pelatihan Figma terhadap keterampilan desain digital siswa. Pelatihan dilakukan kepada 40 siswa kelas XI. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis hasil karya desain siswa. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan Figma meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar desain UI/UX dan memperkaya kreativitas mereka dalam menghasilkan prototipe digital. Siswa juga melaporkan peningkatan keterampilan teknis dan rasa percaya diri dalam mengembangkan proyek desain. Kegiatan ini menyarankan integrasi lebih lanjut Figma dalam kurikulum desain untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan industri kreatif di masa depan. Dengan demikian, pelatihan Figma di sekolah menengah atas dapat menjadi model pembelajaran efektif dalam bidang desain digital.

Kata kunci— Desain, Figma, UI, UX

Abstract

This community service activity examines the use of Figma as a UI/UX design learning tool for students at SMAN 2 Jayapura. The main objective of this activity is to explore the effectiveness and impact of Figma training on students' digital design skills. The training involved 40 eleventh-grade students. The methods employed included direct observation, interviews with students and teachers, and analysis of students' design outputs. The results indicate that the use of Figma improved students' understanding of fundamental UI/UX design concepts and enhanced their creativity in developing digital prototypes. Students also reported improvements in technical skills as well as increased confidence in carrying out design projects. This activity suggests the need for further integration of Figma into the design curriculum to better prepare students for future challenges in the creative industry. Therefore, Figma training at the senior high school level can serve as an effective learning model in the field of digital design..

Keywords— Desain, Figma, UI, UX

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong peningkatan kebutuhan akan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), khususnya pada platform media sosial yang menjadi sarana utama interaksi daring. Tampilan antarmuka yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga berperan dalam meningkatkan daya tarik dan

efektivitas penyampaian informasi kepada pengguna. Namun, berdasarkan hasil pengamatan tim pelaksana, masih ditemukan keterbatasan dalam kemampuan pengelolaan desain digital, terutama dalam pemanfaatan media sosial secara optimal. Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan pelatihan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma di SMAN 2 Jayapura. Pelatihan ini dirancang untuk mendorong pengembangan kreativitas siswa melalui pemanfaatan media digital secara terarah dan aplikatif. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan desain digital yang komunikatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam lingkungan digital yang terus berkembang.

Dalam perkembangan dunia digital saat ini, desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi salah satu kompetensi yang memiliki peran strategis dalam mendukung kualitas berbagai aplikasi dan layanan berbasis teknologi. Desain yang mudah dipahami dan nyaman digunakan berkontribusi besar terhadap kepuasan pengguna, sehingga keterampilan UI/UX tidak lagi terbatas pada kalangan profesional, tetapi mulai relevan untuk diperkenalkan sejak jenjang pendidikan menengah. SMAN 2 Jayapura memandang penting penguasaan keterampilan tersebut sebagai bagian dari upaya membekali siswa agar siap menghadapi dinamika dan tuntutan era digital. Oleh karena itu, pembelajaran desain UI/UX diperkenalkan dengan memanfaatkan Figma sebagai media utama. Figma dipilih karena kemampuannya dalam mendukung proses desain yang interaktif, fleksibel, serta memungkinkan kolaborasi secara daring, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lingkungan sekolah.

Penerapan Figma dalam proses pembelajaran di SMAN 2 Jayapura diarahkan untuk menjawab sejumlah tantangan yang masih ditemui dalam pendidikan desain digital. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip dasar desain UI/UX, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mendukung proses desain secara efektif dan kolaboratif di lingkungan sekolah. Kegiatan pelatihan ini melibatkan 40 siswa kelas XI yang dipilih sebagai peserta dengan harapan dapat merepresentasikan kelompok siswa yang memperoleh manfaat langsung dari program tersebut. Melalui pelaksanaan kegiatan ini, pengabdian bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Figma berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan desain siswa, sekaligus memberikan gambaran mengenai potensi integrasinya ke dalam kurikulum pembelajaran. Meskipun berbagai studi sebelumnya telah mengungkap bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat mendorong peningkatan keterampilan teknis dan kreativitas peserta didik, kajian yang secara khusus membahas penggunaan Figma pada jenjang pendidikan menengah masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengabdian ini diarahkan untuk menjawab keterbatasan kajian yang ada dengan menggali pengalaman siswa dan guru di SMAN 2 Jayapura dalam pemanfaatan Figma sebagai media pembelajaran desain UI/UX. Temuan dari pengabdian ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 2 Jayapura, tetapi juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain yang berupaya mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Melalui pengabdian ini, diharapkan dapat diberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi digital siswa pada jenjang sekolah menengah, sekaligus mempersiapkan mereka agar lebih siap menghadapi kebutuhan dan tantangan industri kreatif di masa mendatang. Selain itu, hasil pengabdian ini juga mendukung upaya integrasi teknologi secara lebih optimal dalam proses pendidikan.

METODE

Pengabdian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis pemanfaatan Figma sebagai media pembelajaran desain UI/UX di SMAN 2 Jayapura. Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan utama yang saling berkaitan, meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan program pelatihan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi hasil pelatihan.

Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa terkait pemahaman dan kemampuan mereka dalam bidang desain UI/UX. Pada tahap ini, identifikasi dilakukan terhadap kebutuhan pembelajaran serta tingkat kesiapan siswa sebelum mengikuti pelatihan, sehingga program yang dirancang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta.



Gambar 1. Sesi Pelatihan

Pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui beberapa teknik. Observasi dilaksanakan dengan mengamati proses pembelajaran desain digital yang telah berlangsung sebelumnya, sehingga dapat diidentifikasi keterbatasan serta kebutuhan pembelajaran yang dihadapi siswa. Selain itu, kuesioner disebarikan kepada siswa untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman mereka dalam bidang desain digital serta harapan terhadap pemanfaatan Figma sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, program pelatihan Figma kemudian dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek pembelajaran yang relevan. Perancangan program meliputi penyusunan modul pembelajaran yang memuat pengenalan konsep dasar UI/UX, panduan penggunaan Figma, serta latihan praktik yang bersifat aplikatif. Selain itu, sesi pelatihan disusun dalam beberapa pertemuan dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur, sehingga proses peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dapat berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan.



Gambar 2. Sesi Pelatihan

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan program pelatihan Figma yang ditujukan kepada siswa SMAN 2 Jayapura. Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan pengenalan aplikasi Figma beserta prinsip-prinsip dasar desain UI/UX agar siswa memiliki pemahaman awal

yang seragam. Selanjutnya, siswa diberikan berbagai tugas praktik desain yang dikerjakan menggunakan Figma dengan pendampingan dari guru dan tim pelaksana. Sebagai tahap akhir dari implementasi, siswa diminta menyusun proyek desain UI/UX yang berfungsi sebagai penerapan langsung dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan program pelatihan serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan desain siswa. Evaluasi mencakup penelaahan terhadap hasil karya desain siswa dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pelatihan guna melihat perkembangan keterampilan yang dicapai. Selain itu, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan wawancara untuk memperoleh tanggapan dari siswa dan guru terkait pengalaman pelatihan, kendala yang dihadapi, serta manfaat yang dirasakan. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan terhadap modul serta metode pelatihan agar pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan adanya sejumlah temuan penting terkait pemanfaatan Figma sebagai media pembelajaran desain UI/UX di SMAN 2 Jayapura. Temuan tersebut diperoleh melalui observasi langsung selama pelatihan berlangsung, wawancara dengan siswa dan guru, serta penelaahan terhadap hasil karya desain yang dihasilkan siswa.

Salah satu temuan utama adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar desain UI/UX. Sebelum pelaksanaan pelatihan, sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan awal yang terbatas mengenai UI/UX. Namun, setelah mengikuti pelatihan berbasis Figma, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam memahami konsep seperti penyusunan kerangka desain (wireframe), pembuatan prototipe, serta alur interaksi pengguna. Siswa juga mampu mengenali karakteristik desain antarmuka yang baik dan menjelaskan peran elemen-elemen tersebut dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Selain itu, terjadi peningkatan keterampilan teknis siswa dalam mengoperasikan Figma. Selama proses pelatihan, siswa memperlihatkan perkembangan yang cukup pesat dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia. Kemampuan tersebut tercermin dari hasil desain antarmuka yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memiliki nilai estetika yang lebih baik dibandingkan sebelum pelatihan.

Pada tahap akhir pelatihan, mayoritas siswa mampu menghasilkan prototipe digital dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi, termasuk penerapan berbagai elemen interaktif yang mencerminkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap prinsip-prinsip desain UI/UX. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk desain yang aplikatif.

Selain peningkatan kemampuan teknis, karya desain yang dihasilkan siswa juga memperlihatkan perkembangan kreativitas dan inovasi yang cukup signifikan. Siswa dapat mengeksplorasi beragam pendekatan dan gaya desain, serta menawarkan solusi yang lebih variatif terhadap permasalahan desain yang diberikan. Proyek akhir yang disusun menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan desain antarmuka yang berfungsi dengan baik sekaligus memiliki daya tarik visual.

Dari hasil wawancara, sebagian besar siswa mengungkapkan adanya peningkatan rasa percaya diri dalam mengembangkan proyek desain digital. Mereka merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan di bidang industri kreatif. Guru pun mengamati perubahan positif pada sikap belajar siswa, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan berani mengambil inisiatif dalam pembelajaran desain digital.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat beberapa aspek penting yang dapat dikaji lebih lanjut. Salah satunya adalah peran Figma sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar desain UI/UX. Dengan antarmuka yang mudah dipahami serta fitur kolaborasi yang memadai, Figma memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun

bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini mendorong terbentuknya interaksi dan pertukaran ide antar siswa selama proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan perangkat lunak desain lainnya, Figma memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan kemudahan penggunaan, sehingga sesuai diterapkan pada jenjang pendidikan menengah.

Pemanfaatan Figma juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Siswa menjadi lebih terbuka dalam mengeksplorasi gagasan-gagasan baru dan menghasilkan solusi desain yang inovatif. Fleksibilitas Figma memungkinkan siswa untuk melakukan percobaan desain tanpa rasa khawatir terhadap kesalahan, karena setiap perubahan dapat dilakukan dengan mudah. Hal ini tercermin pada hasil proyek akhir siswa yang menunjukkan peningkatan kreativitas, sekaligus mengindikasikan bahwa pembelajaran desain UI/UX berbasis Figma mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Pelaksanaan pelatihan Figma tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan teknis siswa dalam bidang desain UI/UX, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan rasa percaya diri mereka. Siswa yang memiliki kepercayaan diri lebih tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap capaian belajar secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan pengamatan guru yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas desain serta lebih berani mengambil peran dan inisiatif dalam kerja kelompok.

Temuan pengabdian ini juga memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum desain di tingkat sekolah menengah. Integrasi Figma sebagai media pembelajaran dinilai mampu memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran desain digital. Oleh karena itu, sekolah lain dapat mempertimbangkan penerapan Figma sebagai bagian dari kurikulum untuk mendukung penguasaan keterampilan desain UI/UX. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat membantu siswa mempersiapkan diri secara lebih baik dalam menghadapi tuntutan dunia kerja, khususnya pada sektor industri kreatif yang membutuhkan kompetensi desain digital.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan
SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma di SMAN 2 Jayapura memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan desain digital siswa. Evaluasi terhadap proses pelatihan dan hasil yang dicapai menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran desain digital secara signifikan.

Penggunaan Figma sebagai media pembelajaran terbukti dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar desain UI/UX. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep tersebut dalam bentuk prototipe digital. Selain itu, kemampuan teknis siswa dalam mengoperasikan Figma mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil desain antarmuka yang lebih fungsional dan memiliki nilai

estetika. Kreativitas siswa pun berkembang, tercermin dari inovasi yang ditampilkan dalam proyek akhir yang mereka kerjakan.

Partisipasi dalam pelatihan juga berdampak pada peningkatan rasa percaya diri siswa. Siswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan proaktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan kemudahan akses dan fitur kolaboratif yang dimilikinya, Figma dapat dinilai sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran desain UI/UX di tingkat sekolah menengah..

SARAN

Sebagai tindak lanjut dari hasil kegiatan ini, disarankan agar pemanfaatan Figma dapat diintegrasikan secara lebih luas ke dalam kurikulum desain di tingkat sekolah menengah. Selain itu, sekolah lain juga dapat mempertimbangkan penggunaan Figma sebagai bagian dari pengembangan program pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain UI/UX.

Untuk mendukung penerapan yang optimal, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Figma menjadi hal yang penting. Guru yang memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan Figma akan lebih efektif dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran desain UI/UX. Di samping itu, perlu dikembangkan modul pembelajaran yang lebih sistematis dan komprehensif, mencakup materi desain UI/UX dari tingkat dasar hingga lanjutan, serta dilengkapi dengan latihan praktik yang dapat mengasah kemampuan teknis dan kreativitas siswa.

Pengabdian lanjutan juga diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang dari penerapan Figma dalam dunia pendidikan. Kajian selanjutnya dapat diarahkan pada perbandingan efektivitas berbagai metode pembelajaran dan penggunaan alat desain digital lainnya. Selain itu, penerapan pendekatan interdisipliner dalam pembelajaran desain UI/UX, seperti pengintegrasian dengan bidang teknologi informasi, seni, dan bisnis, berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa serta mempersiapkan mereka secara lebih matang menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- H. W. Susanto, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan Desain: Studi Kasus Penggunaan Figma di SMA," *Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 11, no. 1, pp. 78-85, 2021.
- F. Iskandar dan Y. K. Permana, "Efektivitas Pelatihan Figma dalam Pengajaran Desain UI/UX di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 12, no. 4, pp. 234-242, 2020.
- Y. P. Anggraini dan E. Wahyuni, "Pemanfaatan Figma untuk Pembelajaran Desain UI/UX di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 20, no. 1, pp. 45-53, 2022.
- M. S. Dewi dan T. K. Sari, "Pengembangan Modul Pembelajaran Desain UI/UX Berbasis Figma di Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 89-97, 2021.
- R. A. Putri dan F. M. Ramadhani, "Implementasi Figma sebagai Media Pembelajaran Desain UI/UX di SMAN 2 Jayapura," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 19, no. 2, pp. 145-153, 2021.
- M. K. Widiana dan N. K. S. Dewi, "Pelatihan Desain UI/UX Berbasis Figma untuk Guru SMK di Denpasar," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 54-63, 2021.
- L. Santosa dan E. D. P. A. Wibowo, "Pengaruh Pelatihan Figma terhadap Keterampilan Desain Digital Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 21, no. 4, pp. 321-329, 2020.

- H. Prasetyo dan L. N. Lestari, "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Desain di SMK: Studi Kasus Penggunaan Figma," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 11, no. 3, pp. 243-251, 2021.
- S. Wijaya, "Evaluasi Efektivitas Penggunaan Figma sebagai Media Pembelajaran Desain Digital di SMA Negeri 10 Surabaya," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 211-218, 2022.
- P. Setiawan dan E. K. Putri, "Penerapan Figma dalam Pembelajaran Desain untuk Meningkatkan Keterampilan Teknis Siswa di SMA," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 14, no. 3, pp. 175-182, 2021.
- F. R. Nurhayati, "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa Melalui Pelatihan Figma di SMAN 2 Jayapura," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 18, no. 2, pp. 132-140, 2022.
- N. S. Kusuma dan D. A. P. Lestari, "Penggunaan Figma dalam Proyek Desain UI/UX untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, vol. 22, no. 2, pp. 98-106, 2020.
- D. K. Widiastuti, "Efektivitas Penggunaan Figma dalam Pembelajaran Desain UI/UX di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, vol. 10, no. 3, pp. 203-210, 2022.
- Santoso dan R. Widodo, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Figma terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Desain UI/UX di SMA," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 9, no. 1, pp. 101-110, 2020.
- M. N. Hakim dan D. F. Rahmawati, "Pengembangan Keterampilan Desain UI/UX Siswa Melalui Penggunaan Figma," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 14, no. 2, pp. 101-110, 2020.
- S. F. Anwar dan H. P. Santoso, "Penerapan Figma dalam Pembelajaran Desain UI/UX di SMAN 2 Bandung," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 20, no. 2, pp. 178-185, 2021.
- R. Utami dan A. P. Nugroho, "Pemanfaatan Figma dalam Pembelajaran Desain Digital di SMA," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, vol. 13, no. 3, pp. 256-263, 2021.
- F. K. Wijayanti dan Y. S. Putra, "Analisis Penggunaan Figma dalam Pembelajaran Desain UI/UX di SMAN 5 Jakarta," *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, vol. 15, no. 1, pp. 65-72, 2021.
- F. Iskandar dan Y. K. Permana, "Efektivitas Pelatihan Figma dalam Pengajaran Desain UI/UX di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 12, no. 4, pp. 234-242, 2020.
- M. S. Dewantara dan F. Y. Hidayat, "Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Siswa di SMK Negeri 1 Surakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 11, no. 4, pp. 365-373, 2022.