



PENDAMPINGAN PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA SEBAGAI ALAT DESAIN UI/UX UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SMK NEGERI TUGUMULYO

Firdaus*¹, Eli Suryani², Kiki Fitaloka³

^{1,2,3} Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

*Corresponding Author: fir6327@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 02 November 2025</p> <p>Revised : 09 Desember 2025</p> <p>Accepted : 30 Desember 2025</p> <p>Publication : 31 Januari 2026</p>	<p>Abstract: <i>The development of digital technology today requires adequate digital literacy skills. This Community Service Program (PKM) took the form of mentoring on the use of the Figma application as a UI/UX design tool, aiming to enhance the digital literacy skills of students at SMK Negeri Tugumulyo. This PKM was also expected to develop students' UI/UX design abilities so they can compete in the creative industry. The target participants were 11th-grade students from the Software Engineering (RPL) department at SMK Negeri Tugumulyo. The implementation methods for this mentoring included lecture, discussion, demonstration, and Q&A session. The material covered an introduction to UI/UX design, its process stages, and how to utilize the Figma application. The activity concluded with a quiz with prizes to test participants' understanding. As a result, participants gained a better understanding of digital literacy, increased their knowledge about UI/UX design, and learned to utilize the Figma application as a UI/UX design tool. As a follow-up plan, more in-depth training will be conducted on the utilization and use of the Figma application as a UI/UX design tool, to prepare students for careers in the field of digital design.</i></p>
<p>Keywords: Design UI/UX, Figma, Digital Literacy</p> <p>Kata Kunci: Desain UI/UX, Figma, Literasi Digital</p>	<p>Abstrak: Perkembangan teknologi digital saat ini membutuhkan kemampuan literasi digital yang memadai. Program Pengabdian Masyarakat (PKM) ini berbentuk pendampingan tentang penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX yang bertujuan meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri Tugumulyo, PKM ini juga diharapkan mengembangkan kemampuan desain UI/UX siswa agar siswa dapat bersaing di industri kreatif. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas XI Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) SMK Negeri Tugumulyo. Metode pelaksanaan pendampingan ini yaitu ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab. Materi mencakup pengenalan desain UI/UX, tahapan prosesnya, serta cara pemanfaatan aplikasi Figma. Kegiatan diakhiri dengan kuis berhadiah untuk menguji pemahaman peserta. Hasilnya, peserta mendapatkan pemahaman literasi digital yang lebih baik, menambah pemahaman mengenai desain UI/UX serta pemanfaatan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX. Sebagai rencana tindak lanjut, akan diadakan pelatihan lebih mendalam tentang pemanfaatan dan penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX, untuk mempersiapkan karier siswa dalam bidang desain digital.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

INTRODUCTION

Sebagai institusi pendidikan tinggi, perguruan tinggi memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang terdiri atas pendidikan, penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Ketiga elemen ini merupakan pilar yang tidak terpisahkan dalam menjalankan misi akademik dan kontribusi sosial. Khusus untuk PKM, kegiatan ini tidak hanya menjadi kewajiban formal berdasarkan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tetapi juga merupakan wujud nyata dari komitmen perguruan tinggi dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan masyarakat. Melalui kegiatan ini, dosen tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga dapat mengidentifikasi permasalahan aktual di masyarakat yang dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, kegiatan ini menciptakan siklus yang sinergis antara pendidikan, penelitian, dan pengabdian, sehingga ilmu yang dikembangkan di perguruan tinggi tetap relevan dengan kebutuhan masyarakat.

PKM berfungsi sebagai mekanisme untuk meningkatkan keterkaitan antara perguruan tinggi dan masyarakat. Dalam jangka panjang, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi masyarakat, tetapi juga memperkuat peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan dan inovasi dalam pembangunan nasional. Oleh karena itu, pelaksanaan PKM yang terencana dan berkelanjutan merupakan suatu keharusan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tinggi dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Dengan kata lain, masyarakat akan mendapatkan bekal untuk menyelesaikan permasalahan dan menjawab tantangan dalam kehidupannya. Sementara itu, perguruan tinggi akan mendapatkan pembelajaran tentang realitas kehidupan dari masyarakat tersebut (Andriani & Afidah, 2020). Bentuk kegiatan ini dapat berupa pendampingan, penyuluhan, bakti sosial, dan pelatihan yang dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan zaman (Karimah et al., 2024).

PKM dalam hal ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas PGRI Silampari. Sebelum melaksanakan PKM, tim PKM terlebih dahulu melakukan observasi tempat pelaksanaan PKM. Observasi dilakukan di SMK Negeri Tugumulyo. Sekolah yang berada di Jalan Jendral Sudirman Q1 Tambah Asri kecamatan Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas ini merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berfokus pada pengembangan vokasional dan teknologi. Keterampilan pada sekolah kejuruan difokuskan pada aktivitas seperti magang atau praktik kerja yang secara langsung berguna untuk tempat kerja (Rijal, 2024). Jurusan

kompetensi di sekolah ini meliputi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Bisnis Daring dan Pemasaran, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Mesin serta Usaha Perjalanan Wisata.

Saprizal selaku Kepala Sekolah mengatakan SMK Negeri Tugumulyo adalah lembaga pendidikan kejuruan yang siap bersaing di dunia kerja dan industri, untuk mencapai hal itu tentunya strategi yang dilakukan dengan mengembangkan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta industri. SMK Negeri Tugumulyo telah memiliki fasilitas dan infrastruktur yang lengkap dan memadai dalam menunjang proses pembelajaran. Sekolah terus berupaya meningkatkan kemampuan guru dan instruktur demi meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa di bidang vokasional, SMK Negeri Tugumulyo dalam kurikulumnya mengadakan program magang dan praktik kerja yang wajib dilaksanakan oleh siswa pada awal kelas XII.

Berdasarkan keterangan dari Aan Apriansyah selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas di SMK Negeri Tugumulyo mengatakan bahwa siswa-siswi SMK Negeri Tugumulyo terkhusus siswa-siswi kelas XI Jurusan RPL belum pernah mengenal dan belajar aplikasi Figma dan belum terlalu mengenal istilah user interface (UI) dan user experience (UX). Padahal, pada saat kelas XII siswa-siswi akan melaksanakan PKL (Praktik Kerja Lapangan) dan khususnya di Jurusan RPL tentu ada pelajaran membuat suatu aplikasi atau website. Merancang aplikasi atau website tentunya dimulai dengan membuat prototype desain yang meliputi UI/UX. Figma adalah sebuah aplikasi desain UI/UX yang gratis dan mudah digunakan menjadi dasar banyak desainer menggunakan aplikasi ini dalam membuat desain UI/UX aplikasi dan website. Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuatan kode. Saat ini (bisa dibilang) alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain (Kurniawan & Romzi, 2022). Berdasarkan pengumpulan data tersebut, kegiatan PKM difokuskan pada peningkatan literasi digital siswa melalui pendampingan penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX.

Figma sangat penting dipelajari oleh siswa Jurusan RPL, karena secara strategis industri kreatif yang berkembang pesat, aplikasi ini digunakan secara luas di bidang tersebut, alat desain ini adalah salah satu tools berbasis website yang digunakan untuk mendesain kapan saja dan dimanapun melalui internet, pada umumnya aplikasi ini digunakan untuk mendesain interface dari sebuah aplikasi yang ingin dibuat. Dalam

pengerjaan sebuah aplikasi baru, alat mendesain ini dapat dimanfaatkan untuk membangun aplikasi bersama tim, aplikasi ini memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi Figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Nistrina & Lestari, 2024). Figma memberikan kemudahan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pembuatan prototype interaktif yang dapat diuji langsung oleh pengguna sehingga umpan balik dari pengguna dapat diperoleh secara langsung. Selain itu memahami aplikasi ini dapat membantu siswa-siswi bersaing di pasar global dengan keterampilan yang dimiliki, melalui pengenalan aplikasi tersebut diharapkan dapat membuka pikiran siswa-siswi tentang peluang karir seperti desainer UI/UX, desainer website dan Aplikasi, hingga spesialis UI/UX research.

Era digital saat ini, untuk menguasai keterampilan vokasional tentunya pemahaman tentang literasi digital menjadi hal penting. Diantara jurusan yang ada di SMK Negeri Tugumulyo, Jurusan RPL yang menjadi lirikan tim PKM. Untuk itu perlu adanya upaya dalam meningkatkan kemampuan dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi agar manusia dapat mempertahankan nilai-nilai kecakapan dalam berkehidupan (Suryati et al., 2023). Jurusan RPL mempelajari keterampilan dalam menciptakan konten desain dan multimedia seperti animasi, desain visual dan grafis, pembuatan aplikasi dan game, pengembangan web, serta produksi video dan film. Melalui kegiatan PKM, tim PKM memberikan pendampingan tentang penggunaan Figma sebagai alat desain UI/UX untuk meningkatkan literasi digital siswa SMK Negeri Tugumulyo. Pemahaman literasi digital yang memadai, membentuk kemampuan siswa yang dapat bersaing dalam mengembangkan industri kreatif.

Program pendidikan SMK lebih berorientasi pada upaya pengembangan kemampuan siswa untuk dapat melaksanakan jenis pekerjaan tertentu di industri (Rudiatna, 2022). Kegiatan PKM ini berupa pendampingan kepada siswa-siswi SMK Negeri Tugumulyo khususnya untuk siswa-siswi kelas XI Jurusan RPL. Pendampingan yang dilakukan yaitu tentang penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX untuk meningkatkan literasi digital siswa. Melalui pendampingan ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan siswa khususnya dibidang UI/UX designer, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain UI/UX siswa SMK Negeri Tugumulyo agar lebih siap menghadapi dunia industri kreatif

METHOD

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berupa pendampingan. Pendampingan adalah kegiatan membantu masyarakat baik individu maupun kelompok untuk menemukan kemampuan yang ada pada diri mereka dan kemungkinan mereka agar mendapatkan kecakapan untuk mengembangkan kemampuan itu hingga mencapai pemenuhan, dalam hal ini pendampingan dilakukan demi untuk kepentingan pihak yang didampingi bukan kepentingan orang yang mendampingi atau mencari keuntungan demi kepentingan sendiri, dimana pendampingan merupakan strategi yang sangat menentukan keberhasilan program pemberdayaan masyarakat (Nisa & Izzah, 2020). Dalam kegiatan ini, terdapat proses sosialisasi dan demonstrasi mengenai aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX. Sosialisasi adalah proses interaksi seseorang mendapatkan hal-hal baru dari orang lain, baik berupa pengetahuan atau pengalaman (Ni'mah et al., 2024). Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Aeni & Yuhandini, 2018). Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatan ini terdapat proses sosialisasi dan demonstrasi menggunakan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Figma sebagai alat desain UI/UX, sosialisasi dan demonstrasi dilakukan secara tatap muka di Masjid Thoriqul Jannah SMK Negeri Tugumulyo, pada hari Senin, 02 Juni 2025. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi kelas XI Jurusan RPL SMK Negeri, dipilihnya kelas XI karena pada saat pelaksanaan PKM siswa-siswi kelas XII telah melaksanakan kelulusan sehingga sudah tidak ada lagi di sekolah, sedangkan kelas XI RPL merupakan siswa-siswi yang akan melaksanakan kegiatan PKL, oleh karena itu, untuk penting meningkatkan pemahaman literasi dan membekali siswa-siswi yang akan melaksanakan PKL di industri. Pada saat sosialisasi menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dengan materi yang disampaikan meliputi pemahaman tentang UI/UX dan pengenalan Figma, selanjutnya melakukan demonstrasi yang dilakukan oleh pemateri tentang penggunaan aplikasi Figma sebagai alat membuat UI/UX design. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab oleh pemateri dan peserta. Kegiatan diakhiri dengan penutupan dan foto bersama siswa dan tim PKM.

RESULTS AND DISCUSSION

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 02 Juni 2025 oleh tim PKM Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas PGRI Silampari. Tim PKM terdiri dari 3 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. PKM dilaksanakan di SMK Negeri Tugumulyo dan disambut hangat oleh Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas. Tim PKM menyampaikan tujuan kehadiran serta tujuan kegiatan dan disetujui oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas, dikarenakan materi yang akan diberikan penting untuk disampaikan kepada siswa-siswinya.

Peserta kegiatan PKM ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XI khususnya Jurusan RPL yang seharusnya berjumlah 90 orang, tetapi pada saat pelaksanaan kegiatan hanya dihadiri 64 orang. Sebagian besar mereka yang tidak hadir dikarenakan sedang mendapatkan tugas membantu penerimaan siswa baru dan sebagian lagi berhalangan hadir dikarenakan ada kegiatan lainnya. Peserta yang hadir sangat antusias untuk menerima materi yang akan diberikan. Kegiatan berjalan lancar dan kondusif. Kegiatan berlangsung dengan susunan *rundown* kegiatan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

Waktu	Acara	Pengisi
10.00 - 10.05	Pembukaan dan sambutan oleh sekolah	Aan Apriansyah
10.05 - 10.10	Sambutan dan perkenalan oleh tim PKM	Firdaus
10.10 - 10.30	Pemberian materi 1 (Materi UI/UX)	Kiki Fitaloka
10.30 - 10.50	Pemberian materi 2 (Materi Figma)	Eli Suryani
10.50 - 11.20	Demonstrasi penggunaan Figma	Firdaus
11.20 - 11.40	Diskusi, tanya jawab dan kuis	Peserta dan tim PKM
11.40 - 12.00	Kesimpulan, penutupan dan foto bersama	Firdaus

Tahap Pembukaan

Kegiatan diawali dengan pembukaan acara oleh Aan Apriansyah selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas dan menyampaikan tujuan kedatangan tim PKM Universitas PGRI Silampari. Selanjutnya, sambutan dan perkenalan juga disampaikan oleh Firdaus selaku ketua tim PKM. Menyampaikan tujuan dari kegiatan yaitu untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pengenalan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX. Siswa-siswi diminta untuk menyimak dan memahami materi yang diberikan dengan baik, dikarenakan sangat bermanfaat bagi siswa-siswi dalam meningkatkan literasi digital di bidang indust kreatif. Disampaikan juga pada akhir kegiatan akan ada tiga *door prize* bagi siswa yang dapat menjawab kuis yang

bersangkutan dengan materi yang diberikan. Siswa-siswi semakin antusias untuk mendengarkan dan menyimak materi yang akan disampaikan oleh pemateri.



Gambar 1 Pembukaan Kegiatan

Tahap Pemaparan Materi

Literasi digital adalah kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif, bijak, dan efisien. Literasi digital sangat diperlukan untuk menjadi *UI/UX designer* yang mampu berdaya saing di bidang industri kreatif. Seorang *UI/UX designer* tentu tidak lepas dari *UI/UX design*. Salah satu aplikasi terbaik untuk membuat *UI/UX design* adalah Figma. Figma menyediakan fitur kolaborasi untuk penggunanya yang bisa membuat pengguna berdiskusi dengan tim saat sedang dalam proses desain.

Pemberian materi adalah proses penyampaian, penyajian, atau penyaluran seperangkat informasi, pengetahuan, konsep, fakta, prosedur, atau keterampilan. Metode yang digunakan yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Dosen memaparkan materi dan memberikan kesempatan untuk bertanya sehingga tidak terjadi keterbatasan dalam ruang bertanya dan informasi dapat diterima dengan baik oleh para siswa.

Pemaparan materi pertama disampaikan oleh Kiki Fitaloka dengan materi tentang *user interface* (UI) dan *user interface* (UX) baik dari segi pengertian serta contohnya. Selanjutnya, pemaparan materi kedua yang disampaikan oleh Eli Suryani dengan menjelaskan tentang proses atau langkah-langkah dalam mendesain UI/UX, dilanjutkan dengan menjelaskan materi tentang aplikasi Figma mencakup fitur-fitur, tools,

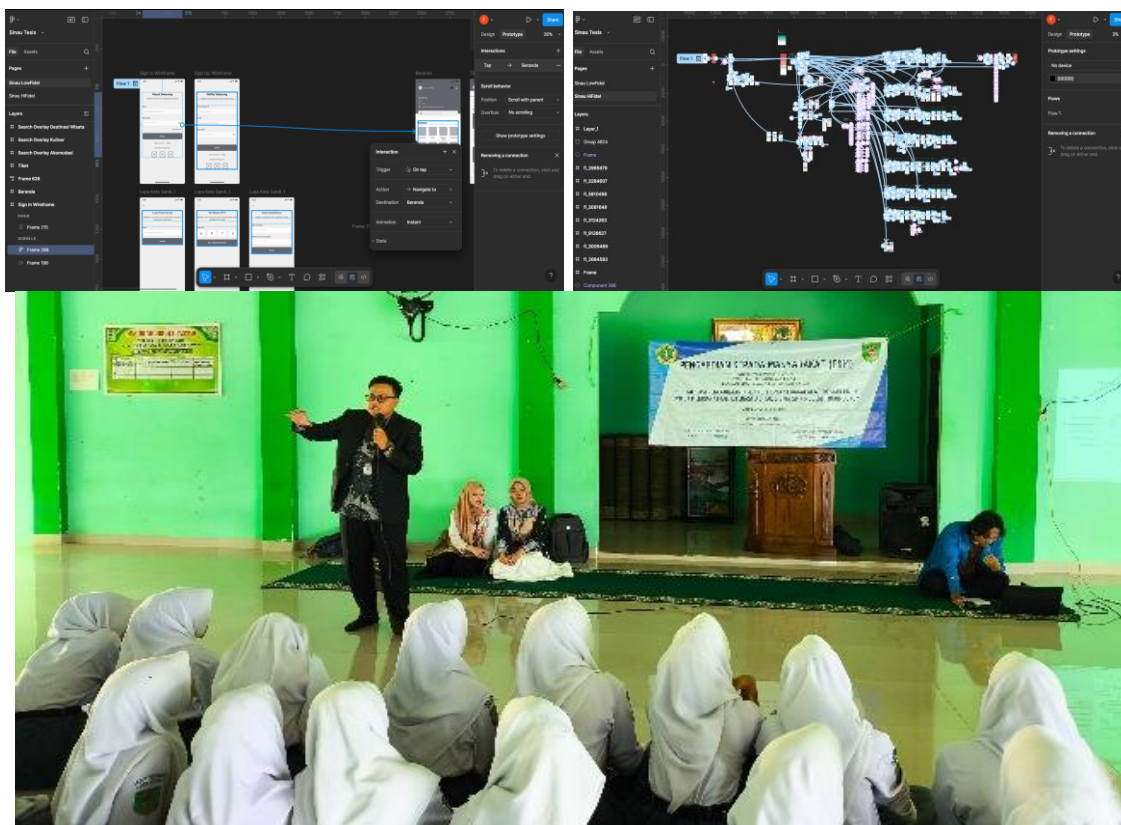
penggunaannya, manfaatnya, kegunaannya serta menampilkan beberapa contoh karya UI/UX design menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 2 Pemaparan Materi Pertama (kiri) dan Kedua (kanan)

Tahap Demonstrasi

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX dilakukan dengan cara mendemonstrasikan penggunaan Figma baik dari desain, fitur, fungsi, shortcut, *tools*, *layout* serta membuat *prototype* sederhana,, demonstrasi ini diikuti oleh perwakilan peserta dipilihlah 3 orang siswa, masing-masing satu dari RPL XI 1, 2 dan 3, pelaksanaan demonstrasi menggunakan aplikasi Figma juga diperhatikan langsung oleh seluruh peserta yang hadir.



Gambar 3 Kegiatan Demonstrasi

Tahap Disusi dan Tanya Jawab

Kegiatan selanjutnya yaitu diskusi dan dan tanya jawab. Siswa-siswi sangat aktif dan antusias dalam berdiskusi. Kegiatan diskusi ini membahas tentang keinginan mereka adakah yang berminat untuk menjadi seorang *UI/UX designer*. Membahas tentang kesesuaian Jurusan Multimedia dengan prospek kerja kedepannya, serta membahas minat masing-masing siswa. Selain berdiskusi, peserta juga melakukan tanya jawab kepada tim PKM. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan seputar materi PKM meliputi perubahan UI/UX pada beberapa aplikasi serta manfaat aplikasi Figma.



Gambar 4 Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab

Tahap Penutupan

Setelah diskusi dan tanya jawab, tim PKM dan peserta melakukan *ice breaking* untuk mencairkan kembali suasana agar tetap kondusif dan tidak membosankan. Selanjutnya pemateri memberikan tiga soal kuis untuk dijawab para peserta. Semua peserta sangat antusias untuk menjawab pertanyaan. Tiga orang peserta yang menjawab pertanyaan dengan tepat mendapatkan hadiah dari pemateri. Semua peserta memahami materi yang diberikan hari ini.



Gambar 5 Kegiatan Pemberian Hadiah Kuis

Kegiatan PKM diakhiri dengan menyampaikan kesimpulan serta penutup oleh Firdaus. Tim PKM sangat berterima kasih kepada siswa-siswi SMK Negeri Tugumulyo atas partisipasi dan antusiasnya mengikuti kegiatan PKM ini. Tim PKM melakukan foto bersama peserta dan Ketua Jurusan sebagai dokumentasi kegiatan.



Gambar 6 Foto Bersama Peserta dan Tim PKM

CONCLUSION

Kegiatan PKM berupa pendampingan pengenalan aplikasi Figma untuk desain UI/UX telah berhasil dilaksanakan di SMK Negeri Tugumulyo. Secara keseluruhan, kegiatan ini mencapai tujuan dengan sukses, siswa-siswi aktif dan antusias mengikuti seluruh rangkaian acara, dari pemaparan materi, demonstrasi, hingga sesi tanya jawab. Dengan terselenggaranya pendampingan ini dapat meningkatkan pemahaman literasi digital, melalui sosialisasi dan demonstrasi, peserta memperoleh pemahaman dasar tentang konsep UI/UX dan pemahaman menggunakan tools desain Figma yang sangat relevan dengan dunia industri. Kegiatan ini secara efektif membekali siswa dengan kompetensi praktis yang dibutuhkan untuk menghadapi Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan bersaing di bidang industri kreatif serta menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dan siap menjawab tantangan industri.

Setelah melakukan pendampingan, adapun rencana tindak lanjut yang akan dilaksanakan adalah pelatihan penggunaan aplikasi Figma kepada siswa SMK Negeri Tugumulyo terkhusus Jurusan RPL. Pelatihan merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan perubahan sikap individu dalam perusahaan agar dalam pelaksanaan tugas yang dijalannya menjadi lebih baik, dengan kata lain setiap karyawan membutuhkan suatu pelatihan untuk meningkatkan kinerja dirinya (Ridwan, 2023). Tujuan dari pelatihan nantinya bukan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Figma diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat desain UI/UX yang efektif. Selain itu juga

meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya desain UI/UX dalam pengembangan aplikasi.

REFERENCES

- Aeni, N., & Yuhandini, D. S. (2018). PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN MEDIA VIDEO DAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP PENGETAHUAN SADARI. *Jurnal Care*, 6(2), 162–174.
- Andriani, R., & Afidah, M. (2020). EVALUASI KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DOSEN UNIVERSITAS LANCANG KUNING. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(1), 271. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v12i1.14680>
- Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2024). PENGGUNAAN FIGMA DALAM MENGGALI KREATIVITAS DESAIN UI/UX WEB PADA SMK IT BINA ADZKIA. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 6–10. <https://doi.org/10.55903/jipm.v2i1.139>
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7.
- Ni'mah, H., Hadi, A., & Shafwan, M. H. (2024). SOSIALISASI DALAM KELUARGA TERHADAP PEMBENTUKAN AKHLAK ANAK. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(3), 431–438. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i3.1976>
- Nisa, U. K., & Izzah, K. (2020). PENDAMPINGAN PEMBERDAYAAN POTENSI MASYARAKAT DALAM BIDANG PERTANIAN DAN HOME INDUSTRY DI DESA BUTUH KRAS KEDIRI PADA MASA PANDEMI COVID-19. *JPMD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa*, 1(2), 2745–5947.
- Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). DESAIN INOVATIF SISTEM INFORMASI PROFIL HOTEL DAMANAKA PANGALENGAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN UML DAN FIGMA. *J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 8–17.
- Ridwan, M. (2023). PENGARUH PELATIHAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN TOKO MR MARKET. *Jurnal ASIK: Jurnal Administrasi, Bisnis, Ilmu Manajemen & Kependidikan*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.59639/asik.v1i3.37>
- Rijal, M. (2024). KETERAMPILAN VOKASIONAL UNTUK MASA DEPAN: MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DAN INOVASI UNTUK MENINGKATKAN PELUANG KARIR. 2(1), 36–45.

- Rudiatna, R. D. (2022). STRATEGI PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA MELALUI PENERAPAN NEW TEACHING FACTORY PADA KOMPETENSI KEAHLIAN KRIYA KAYU SMK NEGERI 14 BANDUNG. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(4), 617–632.
- Suryati, L., Simatupang, W., Irfan, D., & Muskhir, M. (2023). OPTIMASI IMPLEMENTASI SOFT SKILL BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU KEJURUAN PADA PENDIDIKAN VOKASI. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 4, 90–99. <https://doi.org/10.31849/zn.v4i.12705>