

Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis: Pelatihan Figma di SMA Pangudi Luhur Giriwoyo

C B L Gadja¹, F A Saputri², A L Dinoris³, D Dharmawan⁴, R Perwiratama⁵

¹⁻⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 231712624@students.uajy.ac.id¹, 231712619@students.uajy.ac.id²,
231712617@students.uajy.ac.id³, 231712645@students.uajy.ac.id⁴,
rangga.perwiratama@uajy.ac.id⁵

Abstrak. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Figma di SMA Pangudi Luhur Giriwoyo yang diikuti oleh 26 siswa kelas 11. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dalam pembuatan desain animasi UI/UX dan *website* portofolio. Pelatihan dilaksanakan selama empat hari pada bulan Maret 2025, mencakup penyampaian materi dan praktik langsung. Metodologi pengabdian dibagi menjadi empat tahap: wawancara dengan kepala sekolah untuk identifikasi kebutuhan, perancangan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa siswa mampu mengeksplorasi aplikasi Figma secara mandiri, meningkatkan kreativitas, dan lebih terbiasa mengoperasikan komputer meskipun masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan jaringan dan tim pendamping. Pelatihan ini memberikan dampak positif dengan memperkaya portofolio keterampilan siswa dan membekali mereka dengan kemampuan desain grafis yang dapat mendukung promosi sekolah, serta memberikan dasar yang lebih baik untuk mendalami karier di industri kreatif dan teknologi.

Kata kunci: Desain Grafis; Figma; Keterampilan Siswa; SMA Pangudi Luhur Giriwoyo.

Abstract. *Graphic design training using the Figma application at SMA Pangudi Luhur Giriwoyo, which was attended by 26 grade 11 students. This activity aims to improve students' graphic design skills in creating UI/UX animation designs and website portfolios. The training was held for four days in March 2025, covering materials and direct practice. The community service methodology is divided into four stages: interviews with the principal to identify needs, designing training materials, implementing training, and evaluation. The results show that students are able to explore the Figma application independently, increase creativity, and are more accustomed to operating computers, even though there are still technical obstacles, such as network limitations and mentoring teams. This training has a positive impact by enriching students' skill portfolios and equipping them with graphic design skills that can support school promotion, as well as providing a better foundation for pursuing a career in the creative and technology industries.*

Keywords: *Graphic Design; Figma; Student Abilities; SMA Pangudi Luhur Giriwoyo.*

1. Pendahuluan

Kehidupan modern dipenuhi dengan kemajuan teknologi, yang tidak dapat kita hindari, karena kemajuan teknologi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan[1]. Teknologi berdampak besar pada dunia pendidikan, karena dapat membantu menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran.

Misalnya, teknologi dapat digunakan untuk memaksimalkan personalisasi pembelajaran dan memungkinkan pengajaran yang lebih efisien dan kreatif. Selain itu, teknologi juga dapat memungkinkan pembelajaran kolaboratif dan kreatif[2]. Maka dari itu, dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Dengan begitu pula para tenaga pendidik didorong untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat bantu dalam membangun keterampilan dan inovasi[3].

Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan pada jaman sekarang dan pada bidang pendidikan, keterampilan desain grafis dapat memberikan kebebasan kepada para siswa untuk memilih, menciptakan, dan mengatur elemen yang dapat mengasah kreativitas dan juga menciptakan inovasi melalui karya desain[4]. Aplikasi seperti Canva, Figma, dan CorelDraw adalah salah satu dari banyak aplikasi desain grafis yang dapat membantu siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar[5].

SMA Pangudi Luhur pernah melaksanakan pelatihan pembuatan konten desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Di mana aplikasi Canva dimanfaatkan untuk menghasilkan materi promosi sekolah, seperti poster kegiatan[6]. Aplikasi yang dikenalkan kepada para siswa di SMA Pangudi Luhur hanya Canva, sehingga para siswa hanya bisa mengoperasikan aplikasi Canva yang di mana aplikasi tersebut memfasilitasi para pengguna agar dapat membuat desain dengan mudah melalui *template* yang disediakan membuat kreativitas siswa menurun. Maka dari itu, hal tersebut menjadi hambatan jika membutuhkan keterampilan desain yang lebih kompleks dan profesional, seperti desain animasi dan website portofolio[7].

Para siswa lebih sering berinteraksi dengan *handphone* yang di mana hal tersebut membuat mereka kurang *familiar* dengan komputer. Ketidakmampuan untuk menggunakan komputer menjadi penghalang bagi kemungkinan mereka untuk memperoleh keterampilan digital yang lebih luas[8]. Dengan dilaksanakannya pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Figma, diharapkan dapat membantu para siswa untuk meningkatkan dan memperluas wawasan, mengembangkan kreativitas dan inovasi melalui desain animasi dan *website* portofolio. Menciptakan sebuah karya desain yang orisinal, kreatif dan inovatif, serta lebih terampil dalam mengoperasikan komputer[9].

Dengan hal ini juga dapat menjadi hambatan ketika dibutuhkan kemampuan desain yang lebih kompleks dan profesional, seperti pembuatan animasi sederhana dan prototipe *website* portofolio [10]. Selain itu, mayoritas siswa lebih akrab menggunakan gawai (*smartphone*) daripada perangkat komputer, sehingga masih banyak yang belum terbiasa dengan keterampilan digital berbasis desktop [11]. Kurangnya literasi digital dan keterampilan komputer ini dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal [12].

Pelatihan desain grafis menggunakan Figma menjadi solusi yang strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Figma merupakan aplikasi desain berbasis *cloud* yang mendukung kolaborasi *real-time* dan memiliki kemampuan mendesain *user interface* (UI) serta *user experience* (UX) [13]. Figma juga banyak digunakan dalam industri kreatif dan pengembangan digital, sehingga penguasaan aplikasi ini menjadi bekal penting bagi siswa untuk menembus dunia profesional [14].

Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi Figma, namun juga mampu merancang karya desain digital yang orisinal, kreatif, dan inovatif. Selain itu, pelatihan ini bertujuan membentuk keterampilan abad 21, yaitu literasi digital, kreativitas, serta pemecahan masalah berbasis teknologi [15].

2. Analisis Situasi

Pada tanggal 5 Maret 2025, tim pengabdian melaksanakan wawancara singkat kepada Kepala Sekolah SMA Pangudi Luhur Giriwoyo, di mana dalam wawancara tersebut disampaikan mengenai kebutuhan sekolah akan adanya kegiatan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis kepada siswa SMA kelas 11, yang berjumlah 26 siswa. SMA Pangudi Luhur Giriwoyo yang terletak di Jalan Giriwoyo, Kec. Giriwoyo, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, memiliki 21 guru dan berbagai ekstrakurikuler, salah satunya ekstrakurikuler desain grafis. Namun, kurangnya pendampingan serta pengetahuan membuat para siswa kurang melakukan eksplorasi terhadap banyak model desain serta aplikasi desain grafis yang lain.

Dengan demikian, pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Figma dirancang untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dan meningkatkan kreativitas mereka dalam desain grafis, serta membangun portofolio *website*. Pelatihan ini berlangsung selama empat hari dan melibatkan

praktik langsung, ceramah, dan diskusi interaktif. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dan meningkatkan kreativitas mereka dalam desain grafis



Gambar 1. SMA Pangudi Luhur Giriwoyo.

3. Metode

Gambar berikut menunjukkan proses pengabdian masyarakat di SMA Pangudi Luhur Giriwoyo yang dilakukan dalam beberapa tahap, antara lain:



Gambar 2. Tahapan Pengabdian.

3.1. Wawancara

Kepala sekolah SMA Pangudi Luhur Giriwoyo, Bruder Heri Triyanto, diwawancarai oleh tim pengabdian. Pada tahap wawancara, kepala sekolah menyatakan bahwa siswa membutuhkan pelatihan keterampilan, salah satunya adalah desain grafis. Selain itu, kebutuhan akan keterampilan tersebut akan dilaksanakan oleh 26 siswa di kelas 11 SMA Pangudi Luhur Giriwoyo. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa kelas 11 pernah melaksanakan pelatihan desain grafis melalui aplikasi Canva. Oleh karena itu, kepala sekolah berharap siswa kelas 11 dapat memperluas ilmu desain grafisnya melalui aplikasi Figma.

Oleh karena itu, tim pengabdian diusulkan untuk memberikan pelatihan kepada siswa mengenai desain grafis melalui aplikasi Figma untuk mempelajari cara membuat animasi dan membuat website portofolio, yang akan membantu siswa menjadi lebih kreatif dan memungkinkan menampilkan hasil karya orisinal para siswa. Sasaran pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa dalam desain grafis melalui praktik langsung dan ceramah selama empat hari.

3.2. Perancangan Pelatihan

Melalui tahap perancangan pelatihan, tim pengabdian melaksanakan penyusunan materi dan jenis pelatihan Figma yang akan diberikan kepada siswa kelas 11 SMA Pangudi Luhur Giriwoyo. Tahap ini berlangsung dari tanggal 6 hingga 8 Maret 2025, dimulai dengan menyiapkan *rundown* kegiatan dan kemudian membuat modul pelatihan. Modul-modul ini mencakup pengenalan Figma, teknik untuk membuat portofolio yang baik, desain animasi UI/UX yang menarik, teknik untuk membuat desain animasi, dan *website* portofolio yang digunakan untuk pelatihan secara *real-time*.

3.3. Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap ini, tim pengabdian mempunyai tanggung jawab masing-masing. Tanggung jawab ini mencakup penyebaran materi, dokumentasi, dan membantu dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan selama pelatihan. 26 siswa dari kelas 11 SMA Pangudi Luhur Giriwoyo mengikuti pelatihan di laboratorium komputer sekolah. Pelatihan dimulai pada hari Senin, 10 Maret 2025, dari pukul 14.00-15.00 WIB dan diakhiri pada hari Kamis, 13 Maret 2025, dari pukul 08.00-13.00 WIB. Setelah

pelatihan berakhir, tim pengabdian mengadakan sesi penghargaan untuk memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif mengambil bagian dalam kegiatan. Berikut ditampilkan rincian kegiatan pelatihan desain grafis Figma, antara lain:

1. Pada tanggal 10 Maret 2025 pukul 14.00 – 14.30 WIB kegiatan diawali dengan sesi pemaparan materi mengenai karakteristik desain animasi UI/UX yang menarik. Selanjutnya pukul 14.30 – 15.00 WIB, dilaksanakan kembali pemaparan materi mengenai pengenalan aplikasi Figma beserta fitur dan fungsinya. Setelah pemaparan materi, para siswa diarahkan untuk membuat akun Figma sebagai persiapan untuk pelatihan desain animasi dan *website* portofolio pada hari berikutnya.
2. Pada tanggal 11 Maret 2025 pukul 09.00 – 11.30 WIB, kegiatan pengabdian langsung diawali dengan pelatihan desain animasi menggunakan Figma, di mana para siswa mengikuti instruksi yang dilakukan oleh tim pengabdian, berupa langkah-langkah pembuatan desain animasi yang interaktif. Setelah itu terdapat jam istirahat dari pukul 11.30 – 12.00 WIB. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan kuis melalui aplikasi Kahoot untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa akan materi dan juga pelatihan yang diberikan pada hari pertama dan kedua. Setelah itu pada sesi terakhir, kelas diisi oleh materi dari Bruder Agung selaku mantan kepala sekolah SMA Pangudi Luhur Giriwoyo dan perwakilan KKACM.
3. Pada tanggal 12 Maret 2025 kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 – 14.00 WIB. Pada kegiatan di hari ketiga, difokuskan pada pengembangan *website* portofolio. Sebelum melaksanakan praktik, para siswa diberikan pemaparan materi mengenai bagaimana membuat portofolio yang baik dan karakteristik yang dibutuhkan dalam pembuatan portofolio. Setelah itu, siswa akan mulai membuat *website* portofolio digital mereka menggunakan Figma, menerapkan keterampilan UI/UX yang telah dipelajari pada hari sebelumnya.
4. Pada tanggal 13 Maret 2025 pukul 08.00 – 13.00 WIB, kegiatan dilanjutkan dengan proses penyempurnaan *website* portofolio digital oleh para siswa. Setelah itu, tim pengabdian melakukan penilaian terhadap hasil desain yang dibuat, baik desain animasi dan *website* portofolio. Setelah itu, dilaksanakan presentasi hasil desain animasi dan portofolio digital oleh siswa yang terpilih dengan karya terbaik. Sebagai penutup, akan dilakukan pembagian hadiah kepada siswa dengan nilai terbaik dalam kuis, desain animasi, serta *website* portofolio digital yang telah dibuat.

3.4. Evaluasi

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan evaluasi atas pelatihan yang telah dilaksanakan. Setelah pelatihan berakhir, tim pengabdian memberikan arahan kepada para siswa untuk menuliskan kesan, pesan, kritik, dan juga saran yang dapat menjadi bahan evaluasi kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan arahan tersebut, yang dapat menjadi bahan evaluasi dari pelatihan ini mengenai cara penyampaian materi yang terbilang cukup terburu-buru serta sumber daya tim pengabdian yang terbatas, sehingga para siswa harus menunggu jika mengalami suatu kendala.

4. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan Desain Figma yang telah dilaksanakan di SMA Pangudi Luhur Giriwoyo yang melibatkan 26 siswa kelas 11. Para siswa belum memiliki pengalaman dalam penggunaan *software* Figma dalam melakukan desain, sehingga program pelatihan ini dilakukan agar mereka bisa mengetahui tentang Figma dan mengetahui cara melakukan desain pada *software* Figma. Kegiatan ini difasilitasi oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang desain grafis. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dalam pembuatan desain animasi UI/UX dan *website*, memperkaya portofolio keterampilan, serta membekali siswa dengan kemampuan untuk mengelola organisasi guna mendukung promosi sekolah.

Jika dilihat pada Gambar 3. Tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pengenalan aplikasi Figma yang di mana aplikasi Figma digunakan sebagai media pengembangan keterampilan desain grafis para siswa, baik untuk membuat desain animasi dan *website* portofolio. Selanjutnya setelah penyampaian materi para siswa diarahkan untuk membuat akun Figma untuk kegiatan praktik desain animasi yang dapat dilihat pada Gambar 4. Di mana pada kegiatan praktik tersebut tim pengabdian

dihadapkan dengan berbagai kendala, seperti jaringan yang menyebabkan keterlambatan para siswa untuk mempraktikkan pelatihan, sumber daya tim pengabdian yang terbatas, sehingga membuat para siswa harus menunggu giliran hingga kendala teknis dapat diselesaikan.



Gambar 3. Penyampaian Materi.



Gambar 4. Praktik Pembuatan Desain Animasi.

Setelah pelaksanaan pelatihan, para siswa diminta untuk mempresentasikan karya desain yang telah mereka buat sebagai bentuk evaluasi dan refleksi atas materi yang telah dipelajari yang dapat dilihat pada Gambar 5. Presentasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi Figma dalam mengembangkan keterampilan desain grafis, sekaligus memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah kemampuan komunikasi dalam menjelaskan konsep desain yang telah dibuat. Kemudian, tim pengabdian memberikan apresiasi kepada para siswa melalui *awarding session* yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 5. Presentasi Desain Website Portofolio Siswa.



Gambar 6. Awarding Session.

Pada Gambar 7. Merupakan sesi akhir sebagai penutupan kegiatan pengabdian melalui pelatihan desain grafis guna meningkatkan keterampilan para siswa. Tim pengabdian beserta para siswa, kepala sekolah, dan guru pendamping melaksanakan foto bersama di depan tokoh Santo Vinsentius.



Gambar 7. Foto Bersama Siswa, Kepala Sekolah, Guru Pendamping SMA Pangudi Luhur Giriwoyo.

Setelah melaksanakan pelatihan, tim pengabdian memohon ketersediaan para siswa untuk menuliskan kritik dan saran untuk menjadi bahan evaluasi, yang kemudian hasil tulisan tersebut dapat disimpulkan mengenai hasil pengabdian. Selain itu jika dilihat pada Gambar 8. Terdapat persentase yang menunjukkan bahwa para siswa sudah mampu untuk mengeksplor aplikasi Figma sendiri,

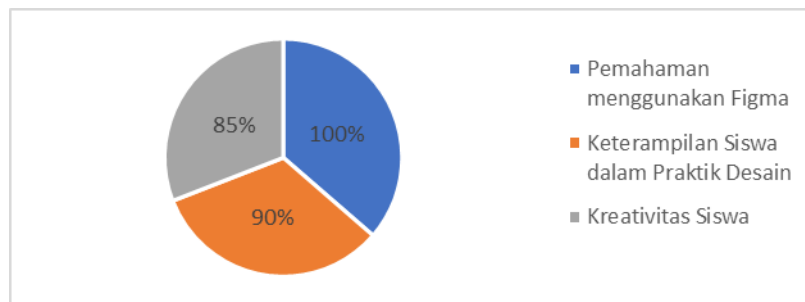
meningkatkan kreativitas, dan mulai terbiasa mengoperasikan komputer. Berdasarkan jawaban yang diberikan, berikut berupa kritik dan saran yang harus diperhatikan, antara lain:

Kritik:

- Penyampaian materi dianggap terlalu cepat karena keterbatasan waktu pelatihan.
- Jumlah tim pengabdian yang terlalu sedikit, sehingga pendampingan kepada siswa kurang maksimal.

Saran:

- Menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa agar lebih efektif.
- Menggunakan bahasa dan komunikasi yang lebih ramah serta interaktif selama sesi pelatihan
- Memberikan lebih banyak sesi praktik untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- Menambah jumlah tim pengabdian agar siswa mendapatkan pendampingan yang lebih optimal.
- Memperpanjang durasi pelatihan atau membagi sesi menjadi beberapa pertemuan agar materi dapat tersampaikan dengan lebih baik.



Gambar 8. Tingkat Pemahaman Mahasiswa.

5. Kesimpulan

Pelatihan desain Figma yang diadakan di SMA Pangudi Luhur Giriwoyo menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dalam memahami dan menguasai dasar-dasar desain digital melalui penggunaan Figma. Selama pelatihan, siswa diperkenalkan kepada berbagai fitur dan fungsi utama Figma, seperti pembuatan *frame*, penggunaan komponen, pemilihan warna, pengelolaan teks, serta kolaborasi dalam proses desain.

Antusias para siswa sangat terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam setiap sesi, baik saat menyimak materi, menyelesaikan tugas praktik, maupun berinteraksi dalam sesi tanya jawab. Mereka berhasil menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dengan menciptakan desain sederhana secara mandiri, yang menandakan peningkatan dalam kreativitas dan pemahaman tentang konsep desain.

Lebih jauh, pelatihan ini juga memberikan wawasan kepada siswa mengenai pentingnya keterampilan desain grafis di era digital saat ini, keterampilan yang dapat sangat bernilai dalam konteks akademik maupun profesional di masa depan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa akan lebih percaya diri dalam menjelajahi dan mengembangkan kreativitas di bidang desain, serta memiliki dasar yang lebih baik untuk mendalami karier di industri kreatif atau teknologi.

6. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih banyak kepada SMA Pangudi Luhur Giriwoyo atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan pengabdian, terkhusus kepada Bruder Heri Triyanto selaku kepala sekolah, guru pendamping, terlebih teman-teman siswa kelas 11 yang dengan antusias mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis dari awal hingga akhir. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Pa Rangga selaku dosen pembimbing dan KKACM yang sudah membantu proses pengabdian agar berjalan dengan lancar. Tim pengabdian berharap ilmu yang diberikan dapat diolah lagi oleh para siswa agar dapat menciptakan karya-karya desain yang orisinal, kreatif, dan inovatif.

7. Referensi

- [1] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, and M. Azhar Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah J. Penelit. dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [2] Muhammad Yusuf, Dwi Julianingsih, and Tarisya Ramadhani, "Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, 2023, doi: 10.33050/mentari.v2i1.328.
- [3] W. G. Bowen, A. Delbanco, H. Gardner, J. L. Hennessy, and D. Koller, "Higher education in the digital age," *High. Educ. Digit. Age*, pp. 628–638, 2013, doi: 10.1515/9781400866137.
- [4] Mulyani F and Haliza N, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 101–109, 2021.
- [5] S. Raibowo, B. Restu Ilahi, A. Wijanarko, and F. Hiasa, "Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar," *J. Inov. Pengabd. Masy. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 286–294, 2024, doi: 10.33369/jurnalinovasi.v4i2.30328.
- [6] P. Studi, S. Informasi, U. Atma, and J. Yogyakarta, "Penggunaan Canva untuk Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis pada Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo," vol. 3, no. 2, pp. 121–131, 2024.
- [7] D. Tejo Kumoro, U. Hasanah, and V. Yoga Pudy Ardhana, "Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan," *Bakti Sekawan J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–16, 2021, doi: 10.35746/bakwan.v1i1.147.
- [8] C. P. Kolopita, M. R. Katili, and R. M. T. Yassin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar," *Invert. J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2022, doi: 10.37905/inverted.v2i1.13081.
- [9] R. E. Putri, Y. Yusman, and Y. Wira Pratama, "UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma," *Systematics*, vol. 4, no. 3, pp. 525–533, 2022.
- [10] D. Tejo Kumoro et al., "Pelatihan Desain Grafis bagi Santri," *Bakti Sekawan*, vol. 1, no. 1, pp. 13–16, 2021, doi:10.35746/bakwan.v1i1.147.
- [11] C. P. Kolopita et al., "Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Komputer," *Invert*, vol. 2, no. 1, 2022, doi:10.37905/inverted.v2i1.13081
- [12] Y. Febrina et al., "Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sistem Komputer di SMKN 4 Payakumbuh," *J. Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, 2023, doi:10.31004/jptam.v7i3.10650
- [13] R. E. Putri et al., "UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma," *Systematics*, vol. 4, no. 3, pp. 525–533, 2022.
- [14] V. D. N. Romadhoni et al., "Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma," *J. Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 1, 2023, doi:10.70340/japamas.v3i2.149
- [15] M. Dzaki et al., "Membangun Keterampilan Abad Ke-21 Melalui Literasi Digital: Tinjauan Kualitatif Terhadap Strategi Pembelajaran," *J. Lingkar Pembelajaran Inovatif*, vol. 6, no. 1, 2025.