

**PELATIHAN DESIGN THINKING DAN PROTOTYPING UI/UX UNTUK
IDE STARTUP SISWA SMA*****UI/UX Design Thinking and Prototyping Workshop for High School Student
Startup Ideas***

**Syamsul Rijal¹, Aulia Rahmawati², Rezty Amalia Aras^{*3}, Furqan
Zakiyabarsi⁴, Hany Alexandria⁵, Muhammad Fachrul Salam⁶, Yogi Hady
Afrizal⁷, Andi Jamiati Paramita⁸, Andi Hutami Endang⁹, Kiki Resky
Ramdhani Sucipto¹⁰, Widia Febriyani¹¹**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}**Institut Teknologi dan Bisnis Kalla, Indonesia**

¹¹**Universitas Telkom, Indonesia**

***Email: reztyamalia@kallabs.ac.id**

Abstract

The development of digital technology has created a new ecosystem that requires young people, particularly Generation Z, to become not only passive digital consumers but also creators of innovative solutions through the startup ecosystem. An empathy-based Design Thinking approach is considered effective in producing human-centered solutions while shaping resilient, solution-oriented young entrepreneurial character. However, students at SMA SPIDI Maros still faced difficulties in understanding business idea validation and UI/UX prototype design. This community service program aimed to provide Design Thinking and UI/UX Prototyping training to support students' startup idea development while enhancing their digital literacy. The method employed a two-session training and workshop, consisting of a Design Thinking presentation and a UI/UX Prototyping workshop using Figma, implemented through four stages: identifying participant needs, designing materials, conducting the activity, and evaluation with follow-up. The program was held on 28 January 2026 and attended by 32 participants from grades 10 to 12. Evaluation results showed all indicators fell into the "Very Good" category, with the overall usefulness indicator scoring highest at 4.84/5 (97% agreement), while ease of using Figma scored lowest at 4.41/5 due to limited workshop time. These findings underscore the importance of continuous, multi-session mentoring programs for high school students in the future.

Keywords: Design Thinking, Figma, SMA Spidi, Startup, UI/UX

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menciptakan ekosistem baru yang menuntut generasi muda, khususnya Generasi Z, untuk tidak hanya menjadi konsumen digital pasif tetapi juga kreator solusi inovatif melalui ekosistem startup. Pendekatan Design Thinking yang berlandaskan empati dinilai efektif dalam melahirkan solusi berpusat pada manusia sekaligus membentuk karakter wirausaha muda yang solutif dan tangguh. Namun, siswi SMA SPIDI Maros masih menghadapi kendala dalam memahami validasi ide bisnis dan perancangan prototipe UI/UX. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan Design Thinking dan Prototyping UI/UX untuk mendukung pengembangan ide startup siswi sekaligus meningkatkan literasi digital mereka. Metode yang digunakan berupa training dan workshop dua sesi, yaitu pemaparan materi Design Thinking dan lokakarya Prototyping UI/UX menggunakan Figma, yang dilaksanakan melalui empat tahapan: identifikasi kebutuhan peserta, perancangan materi, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi

dan tindak lanjut. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2026 dan diikuti 32 peserta kelas 10 sampai 12. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh indikator berkategori Sangat Baik, dengan skor kebermanfaatan kegiatan tertinggi sebesar 4,84/5 yaitu 97% peserta setuju bermanfaat, sementara kemudahan penggunaan Figma memperoleh skor terendah sebesar 4,41/5 akibat keterbatasan waktu lokakarya. Temuan ini menegaskan pentingnya program berkelanjutan dan pendampingan multi-sesi bagi siswa SMA di masa mendatang.

Kata Kunci: *Design Thinking, Figma, SMA Spidi, Startup, UI/UX*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah menciptakan ekosistem baru yang sangat memengaruhi cara kita hidup dan berinteraksi. Generasi Z, yang tumbuh di tengah kemajuan ini, memegang peran sentral sebagai agen perubahan peradaban. Laporan Badan Pusat Statistik (2024) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2025) menunjukkan tingginya angka penetrasi internet, di mana generasi muda mendominasi ruang digital. Besarnya populasi ini merupakan potensi luar biasa bagi pertumbuhan ekonomi masa depan. Namun, potensi ini hanya akan berdampak optimal jika mereka dibekali dengan pola pikir inovatif.

Di era modern, generasi muda dihadapkan pada arus informasi dan budaya konsumsi digital yang masif. Alfaris dan Habiburahman (2026) menyoroti bagaimana media digital sangat memengaruhi perilaku generasi Z. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu mengambil langkah humanis untuk menggeser paradigma mereka. Generasi muda perlu didorong agar tidak sekadar menjadi konsumen pasif, melainkan menjadi pencipta solusi (kreator) yang peka terhadap masalah sekitarnya. Ekosistem startup menawarkan ruang yang tepat bagi mereka untuk mewujudkan ide-ide brilian menjadi solusi nyata yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Untuk menciptakan solusi digital yang bermakna, inovasi harus selalu berawal dari empati terhadap manusia. Di sinilah pendekatan Design Thinking menjadi sangat relevan untuk diajarkan sejak bangku sekolah. Mauliya dan Wulandari (2021) menegaskan bahwa empati dan Design Thinking merupakan metode yang sangat efektif untuk melahirkan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (human-centered). Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk merasakan langsung keluh kesah masyarakat, mendefinisikan akar permasalahan, dan merancang jalan keluar dengan hati. Teknologi pada akhirnya adalah alat, sedangkan empati adalah ruhnya.

Lebih dari sekadar teori bisnis, Design Thinking berfungsi sebagai wadah pendidikan karakter. Penerapan metode ini di kalangan pelajar terbukti mampu menumbuhkan ketangguhan mental dan keberanian untuk mencoba. Studi yang dilakukan oleh Bangkalang et al. (2026) menemukan bahwa pembekalan Design Thinking secara signifikan berhasil membentuk karakter wirausaha muda yang solutif dan inovatif pada siswa sekolah menengah. Proses yang iteratif mengajarkan mereka bahwa kegagalan bukanlah akhir, melainkan pembelajaran berharga untuk memperbaiki ide. Inilah esensi dari pendidikan yang memanusiakan, menghargai proses kreatif setiap individu.

Meskipun demikian, gagasan yang penuh empati membutuhkan wujud visual agar dapat diuji dan divalidasi oleh calon pengguna. Di sinilah pentingnya perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam

siklus penciptaan startup. Menurut Lutfina dan Izzah (2023), pengenalan dan pelatihan perancangan antarmuka aplikasi bagi siswa sangat krusial dalam menjembatani ide abstrak menjadi produk yang interaktif. Prototipe visual memungkinkan siswa untuk mengomunikasikan empati mereka ke dalam desain fungsional. Kemampuan ini merupakan jembatan emas antara kepekaan sosial dan teknologi terapan.

Penguasaan perangkat desain digital saat ini menjadi salah satu indikator literasi teknologi yang sangat dibutuhkan oleh industri. Berbagai program pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan aplikasi pembuatan prototipe seperti Figma dan Penpot memberikan dampak positif. Romadhoni et al. (2024) serta Nurhayati et al. (2025) membuktikan bahwa inovasi pembelajaran UI/UX berhasil meningkatkan kompetensi dan literasi digital siswa sekolah menengah secara nyata. Dengan bimbingan yang tepat, siswa mampu menyusun antarmuka aplikasi dengan sangat baik, yang secara langsung meningkatkan kepercayaan diri mereka sebagai calon technopreneur.

Kebutuhan akan literasi digital dan empati inovatif ini sangat dirasakan oleh SMA Sekolah Putri Darul Istiqamah (SPIDI) di Kabupaten Maros. Sebagai institusi pendidikan khusus perempuan, sekolah ini memiliki visi mulia untuk mencetak generasi perempuan yang tangguh dan adaptif. Memberdayakan perempuan dalam literasi digital merupakan langkah strategis yang sangat penting. Herlina et al. (2022) mencatat bahwa perempuan memiliki potensi persepsi dan pemanfaatan literasi digital yang sangat baik jika diberikan ruang pembelajaran yang mendukung. SPIDI Maros adalah ladang subur untuk menumbuhkan potensi tersebut.

Namun, berdasarkan observasi awal di SMA SPIDI Maros, para siswi masih menghadapi kendala teknis. Meskipun mereka memiliki kepekaan sosial yang tinggi dan antusiasme terhadap dunia digital, pemahaman tentang validasi ide bisnis dan perancangan prototipe UI/UX masih minim. Kesenjangan ini harus segera dijembatani melalui pendampingan intensif. Sebagaimana dikemukakan oleh Yulina et al. (2024), pelatihan kompetensi perancangan UI/UX sangat diperlukan untuk membantu siswa mengatasi hambatan teknis. Mereka membutuhkan ruang aman untuk berkreasi, dibimbing dengan sabar, dan didorong untuk merakit ide startup mereka.

Merespons kebutuhan nyata tersebut, kolaborasi akademis hadir sebagai wujud tridarma perguruan tinggi yang humanis. Dosen dari Program Studi Bisnis Digital Kalla Institute menjalin kerja sama strategis dengan Dosen dari Program Studi Sistem Informasi Kalla Institute dan Program Studi Sistem Informasi Telkom University untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA SPIDI Maros. Sinergi kedua institusi ini bertujuan untuk memberikan pendampingan yang holistik, memadukan ilmu bisnis digital dan rekayasa perangkat lunak. Kehadiran akademisi di tengah-tengah siswi diharapkan mampu memberikan inspirasi dan wawasan baru tentang betapa luasnya peluang mereka di dunia teknologi digital.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan komprehensif mengenai Design Thinking dan Prototyping UI/UX untuk merancang ide startup kepada siswi SMA SPIDI. Melalui program ini, siswi tidak hanya dibekali dengan kemampuan menggunakan perangkat lunak, tetapi juga dilatih

kepekaan empatinya dalam memecahkan masalah. Harapannya, kegiatan ini menjadi pijakan awal bagi lahirnya perempuan-perempuan inovator dari Kabupaten Maros. Inovator yang kelak akan memimpin industri digital masa depan dengan karya-karya startup yang inklusif, humanis, dan berdampak luas bagi kesejahteraan masyarakat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang berpusat pada siswa. Program ini diinisiasi melalui kolaborasi lintas institusi antara akademisi Program Studi Bisnis Digital Kalla Institute, Program Studi Sistem Informasi Kalla Institute dan Program Studi Sistem Informasi Telkom University. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara tatap muka di dalam kelas bertempat di SMA Sekolah Putri Darul Istiqamah (SPIDI), Kabupaten Maros. Rangkaian kegiatan komprehensif ini dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Januari 2026, mulai pukul 09.00 hingga 17.00 WITA. Tujuan utamanya adalah membekali para siswi dengan keterampilan esensial merancang ide startup.

Pendekatan yang dipilih dalam pengabdian ini adalah perpaduan antara training (pelatihan) dan workshop (lokakarya) interaktif. Pemilihan metode ini dilandasi oleh semangat untuk menciptakan ruang belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswi. Topik utama yang diusung meliputi Design Thinking dan Prototyping UI/UX untuk membangun ide startup. Melalui format lokakarya, peserta tidak sekadar mendengarkan paparan teori, tetapi diajak aktif berdiskusi, merenungkan permasalahan sosial sekitarnya, dan langsung mempraktikkan perancangan desain antarmuka aplikasi secara kolaboratif.

Secara sistematis, metode pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi empat tahapan utama yang saling berkesinambungan. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan peserta, yang dilakukan melalui observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah. Langkah empati ini sangat penting untuk memahami profil, tingkat literasi digital, serta minat para siswi SMA SPIDI. Pemahaman mendalam mengenai karakteristik peserta memungkinkan tim pengabdian untuk menyesuaikan gaya bahasa, studi kasus, serta pendekatan psikologis agar materi lebih mudah dicerna.

Tahap kedua berfokus pada perancangan materi dan persiapan teknis pelaksanaan. Berbekal data dari tahap sebelumnya, tim dosen kolaborator menyusun kurikulum singkat yang ramah remaja. Materi Design Thinking dirancang untuk memantik kepekaan sosial, sedangkan modul Prototyping UI/UX difokuskan pada perangkat lunak desain yang intuitif. Seluruh bahan ajar, presentasi visual, dan lembar kerja disiapkan dengan mempertimbangkan aspek estetika. Persiapan teknis seperti ketersediaan ruang kelas, perangkat, dan koneksi internet juga dikoordinasikan erat bersama pihak sekolah.

Tahap ketiga merupakan inti dari pengabdian, yaitu pelaksanaan kegiatan training dan workshop di dalam kelas. Proses pembelajaran dibagi menjadi dua sesi utama. Sesi pagi diisi dengan pelatihan empati dan pemecahan masalah melalui kerangka kerja Design Thinking. Para siswi diajak mengidentifikasi isu-isu humanis sebagai basis ide startup. Siswa juga diminta untuk menuangkan ide-ide kreatifnya atas permasalahan yang sering dialami oleh siswa dan bagaimana mereka menemukan solusi atas permasalahan tersebut menggunakan kerangka kerja Design Thinking yang telah dipaparkan sebelumnya.



Gambar 1. Penyampaian Materi Desain Thinking

Pada sesi siang, kegiatan dilanjutkan dengan lokakarya Prototyping UI/UX. Tim pengabdian secara langsung mendampingi para siswi menerjemahkan solusi inovatif mereka ke dalam purwarupa digital secara berkelompok. Alat yang digunakan dalam Prototyping UI/UX ini adalah Figma. Pemilihan Figma dikarenakan fitur Figma yang mudah digunakan oleh siswa SMA Nurhayati et al. (2025).



Gambar 2. Lokakarya Prototyping UI/UX

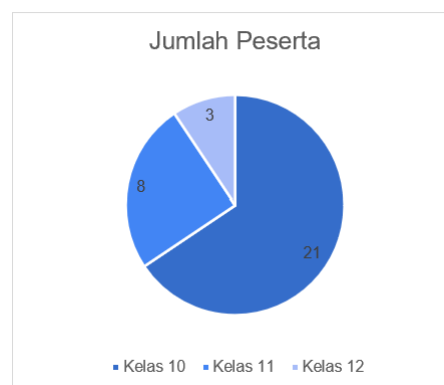
Tahap keempat, sekaligus tahap terakhir, adalah evaluasi dan tindak lanjut pasca-kegiatan. Evaluasi dilakukan secara partisipatif melalui pengisian instrumen umpan balik dan sesi refleksi bersama di penghujung hari. Pengukuran tidak hanya

difokuskan pada pemahaman teknis pembuatan antarmuka, tetapi juga pada peningkatan rasa percaya diri dan antusiasme siswi. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian membuka jalur komunikasi untuk memberikan pendampingan berkelanjutan, guna memastikan ide startup para siswi dapat terus dikembangkan secara mandiri.

Keseluruhan metodologi pengabdian ini dirancang bukan semata untuk mentransfer teknologi, melainkan untuk memberdayakan individu. Melalui tahapan yang terstruktur namun tetap humanis, program ini diharapkan mampu memantik kesadaran para siswi SMA SPIDI bahwa mereka memiliki kapasitas penuh sebagai agen inovasi. Sinergi antara Kalla Institute, Telkom University, dan pihak sekolah menjadi kunci utama dalam menghadirkan ekosistem pembelajaran yang suportif dan relevan dengan tantangan digital masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan hasil kolaborasi Dosen Prodi Bisnis Digital Kalla Institute, Prodi Sistem Informasi Kalla Institute dan Prodi Sistem Informasi Telkom University dengan tema “Pelatihan Design Thinking dan Prototyping UI/UX untuk Ide Startup Siswa SMA” dilaksanakan secara luring pada tanggal 28 Januari 2026 dari pukul 09.00 WITA hingga 17.00 WITA. Kegiatan yang dilaksanakan di Sekolah Putri Darul Istiqamah (SPIDI) Maros telah diikuti oleh 32 peserta aktif dari semua jenjang SMA SPIDI Maros, baik kelas sepuluh hingga kelas dua belas. Persebaran peserta kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3. Sebanyak 21 peserta berasal dari kelas 10, 8 peserta dari kelas 11 dan 3 peserta dari kelas 12.



Gambar 3. Persebaran Peserta Pelatihan

Pelatihan Design Thinking dan Prototyping UI/UX yang dilakukan dibagi menjadi dua sesi kegiatan, sesi pagi pemaparan materi Desain Thinking dan sesi siang Lokakarya Prototyping UI/UX. Keseluruhan kegiatan dilakukan di dalam ruang kelas agar peserta tetap nyaman dalam melakukan kegiatan.

Pada sesi pagi, kegiatan diawali dengan pengarahan dari Kepala Sekolah SMA SPIDI untuk membantu siswa dalam memahami rangkaian kegiatan yang dilakukan selama satu hari penuh. Kepala Sekolah menjelaskan mengenai harapan, visi dan misi yang dibawa untuk menunjang kegiatan literasi digital di bawah kepemimpinannya. Kegiatan dilanjutkan dengan paparan materi terkait kerangka kerja Design Thinking oleh Dosen Prodi Sistem Informasi Telkom University.

Pemaparan materi dilakukan untuk memberikan fondasi pada siswa sebelum kegiatan lokakarya Prototyping UI/UX berlangsung. Melalui materi tersebut kami berharap siswa memiliki pola pikir baru dalam memandang masalah dan mencari solusi dari setiap masalah yang dihadapi. Agar siswa memahami materi yang disampaikan dan tidak terlihat bosan terhadap penyampaian materi, maka kami perkuat kegiatan dengan menyelipkan ice-breaking games interaktif untuk memicu kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Dalam simulasi tersebut, siswa diminta untuk mengembangkan ide kreatif atas masalah yang dipaparkan oleh pemateri. Diakhir sesi dilakukan diskusi dan tanya jawab berkaitan dengan materi yang dipaparkan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi Design Thinking. Peserta sangat antusias dengan sesi ini, diskusi berjalan dengan lancar, peserta aktif menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan kepada mereka.

Setelah penyampaian materi dari narasumber, pada sesi siang peserta melakukan kegiatan lokakarya. Kegiatan ini dibagi menjadi dua kelas agar peserta dapat mempraktikkan hasil materi dengan maksimal. Masing-masing kelas dipandu oleh satu dosen selaku narasumber dan lima mahasiswa sebagai fasilitator kegiatan. Fungsi fasilitator dalam kegiatan ini sangatlah diperlukan, dikarenakan pemahaman peserta terhadap materi dan ritme peserta dalam mengikuti instruksi pemateri berbeda-beda, fasilitator bertugas memastikan setiap peserta dapat mengikuti instruksi pemateri tahap demi tahap dengan baik. Di akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner sebagai landasan evaluasi kegiatan selanjutnya.

Hasil survei evaluasi kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada Tabel 1. Secara keseluruhan, indikator berada pada kategori Sangat Baik. Selaras dengan hasil skor tertinggi adalah indikator yang menyatakan kebermanfaatan keseluruhan kegiatan “Pelatihan Design Thinking dan Prototyping UI/UX untuk Pengembangan Ide Startup” yang mendapatkan skor 4,84 dari 5. Di mana 97% peserta setuju bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang nyata dalam pengembangan ide startup. Hal ini menunjukkan bahwa materi Design Thinking dan Lokakarya Prototyping UI/UX relevan dengan kebutuhan pemikiran inovatif dari siswi SMA SPIDI.

Sekitar 97% peserta merasa puas dengan materi yang diberikan. Materi yang diberikan didasarkan pada hasil observasi sebelumnya, di mana sekolah memiliki fokus pada pengembangan keahlian digitalisasi siswa. Pemateri juga menggunakan metode interaktif seperti fun games di sesi awal untuk membantu siswi memahami kerangka konsep Design Thinking yang kompleks. Hal ini menunjukkan kemampuan pemateri dalam penguasaan materi dan kondisi peserta, didukung dengan data 97% peserta setuju pemateri menguasai materi dengan baik.

Selanjutnya sebanyak 93% peserta kegiatan menganggap materi yang diberikan memberikan wawasan baru. Data ini menunjukkan target dari penyelenggara untuk membekali siswi SMA SPIDI Maros dengan kemampuan literasi digital tersampaikan dengan baik.

Pada bagian evaluasi penggunaan alat digital Figma, hanya 50% peserta yang merasa penggunaan Figma betul-betul mudah digunakan. Berdasarkan hasil kritik dan saran peserta, kesulitan yang dirasakan adalah karena waktu lokakarya yang relatif singkat, sehingga pemateri terkesan terburu-buru mengejar materi dan peserta kesulitan mengikuti ritme mengajar pemateri.

Tabel 1. Hasil Survei Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Indikator Pertanyaan	Skor					Rata-Rata Skor	Kategori
	1	2	3	4	5		
Kepuasan materi yang diberikan	0	0	1 (3%)	6 (19%)	25 (78%)	4,75	Sangat Baik
Penguasaan materi oleh pemateri	0	0	1 (3%)	5 (16%)	26 (81%)	4,78	Sangat Baik
Materi memberi wawasan baru	0	0	2 (6%)	3 (9%)	27 (84%)	4,78	Sangat Baik
Figma mudah digunakan	0	1 (3%)	1 (3%)	14 (44%)	16 (50%)	4,41	Sangat Baik
Keseluruhan kegiatan bermanfaat	0	0	1 (3%)	3 (9%)	28 (88%)	4,84	Sangat Baik

Seluruh kegiatan pengabdian yang dilakukan tidak sepenuhnya sempurna. Ada beberapa tantangan teknis yang dialami, diantaranya koneksi internet yang tidak stabil di beberapa peserta sehingga mengakibatkan peserta tersebut sering mengalami keterlambatan dalam mengikuti panduan pemakaian Figma. Oleh karenanya peran fasilitator pada kegiatan ini sangat penting untuk kelancaran lokakarya Prototyping Design UI/UX. Selain itu peserta pelatihan juga memiliki pemahaman dan kemampuan digitalisasi yang beragam, sehingga ritme siswa dalam mengikuti instruksi pemateri berbeda-beda, hal ini menyulitkan pemateri untuk tetap pada ritme awal. Selain kemampuan pemateri dalam mengikuti ritme siswa, peran fasilitator sekali lagi sangat diperlukan untuk membantu peserta mengejar pemahaman materi.

Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi tim pengabdian diperoleh beberapa poin penting untuk rekomendasi agar kegiatan serupa di masa mendatang bisa lebih maksimal lagi. Pertama terkait waktu kegiatan, beberapa peserta merasa kegiatan lokakarya terlalu singkat, masih banyak hal yang ingin dipelajari terkait materi lokakarya ini. Kedepannya mungkin bisa dibuat beberapa sesi lokakarya agar bisa memberikan materi lebih dalam.

Kedua, agar peserta dapat mengulang materi secara mandiri alangkah baiknya jika pada kegiatan disertakan modul atau video tutorial penggunaan alat figma. Selain untuk pengulangan materi, modul juga membantu tim untuk menyusun silabus materi menjadi lebih terarah dan jelas.

Rekomendasi yang ketiga berkaitan dengan pihak sekolah, di mana sebagai bentuk keberlanjutan kegiatan dan dukungan, pihak sekolah dapat memulai inisiasi pembentukan startup sekolah untuk mewadahi ide-ide kreatif siswa yang memungkinkan untuk direalisasikan dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini pun sejalan dengan misi SMA SPIDI Maros yang berkeinginan untuk membekali siswa dengan keterampilan agar nantinya siap menjadi Madrasah Ula bagi generasi selanjutnya.

Terakhir, kegiatan pelatihan perlu dikembangkan menjadi program berkelanjutan dengan skema kegiatan multi-sesi atau pelatihan berjenjang. Hal ini

guna mengatasi keterbatasan waktu yang sering menjadi perhatian peserta. Selain itu panitia juga memiliki ruang untuk mengembangkan model pelatihan dan materi yang diberikan menjadi lebih bervariasi.

Melalui kegiatan ini, kami melihat bahwa perlunya dukungan pada pelajar untuk meningkatkan kemampuan digitalisasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi tim. Di era serba digital ini, literasi digital yang dimiliki siswa haruslah menjadi poin penting yang wajib diperhatikan bagi pencetak generasi penerus bangsa

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Pelatihan Design Thinking dan Prototyping UI/UX untuk Ide Startup Siswa SMA” secara keseluruhan telah berhasil dilaksanakan dengan lancar. Pelatihan ini dinilai mampu memberikan kontribusi nyata pada peningkatan literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah melalui materi Design Thinking yang diberikan. Pendekatan dua sesi yang mengombinasikan materi dan lokakarya terbukti mampu menjembatani pemahaman siswa dalam merumuskan ide dan solusi bisnis digital.

Berdasarkan hasil evaluasi pasca kegiatan, seluruh penilaian indikator dari total 32 peserta berhasil meraih kategori “Sangat Baik”. Nilai tertinggi ada pada indikator kemanfaatan kegiatan secara menyeluruh yaitu 4,84 dari total 5. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan yang dilaksanakan sangat bermanfaat dan dapat disimpulkan kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi nyata pada mitra. Sementara itu, aspek kemudahan teknis penggunaan alat Figma mendapatkan skor paling rendah yaitu 4,41. Nilai ini menunjukkan bahwa beberapa alat digital mungkin memerlukan waktu dan pendampingan khusus yang lebih insentif untuk dapat menguasainya. Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu memicu kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta keterampilan praktis siswa SMA dalam menuangkan ide dan solusi digital yang ada. Dukungan lanjutan berupa forum diskusi ide-ide bisnis dari sekolah maupun pihak terkait dapat turut memperkuat potensi keberlanjutan dampak dari kegiatan ini.

Sebagai bentuk tindak lanjut dari temuan pasca kegiatan dan sebagai pembelajaran kegiatan selanjutnya, kami merekomendasikan agar dilakukan penambahan waktu terutama pada sesi lokakarya, agar peserta memiliki ruang adaptasi yang memadai dalam eksplorasi fitur-fitur pada perangkat prototyping. Selain itu, ketersediaan modul atau video pelatihan juga dirasa penting untuk menambah pengalaman peserta pelatihan. Peserta dapat mengulang dan mengeksplorasi materi pelatihan dengan lebih baik sembari menunggu kesiapan peserta lain.

Untuk menjaga dampak keberlanjutan di pihak sekolah, maka kami merekomendasikan sekolah untuk memberi ruang pada siswa baik berupa pelatihan lanjutan maupun sesi coaching klinik seperti inkubator sekolah untuk mewadahi ide-ide kreatif dari siswa. Harapannya ide dari siswa tidak hanya berupa ide prototipe namun dapat terus dikembangkan menjadi produk yang nyata.

Terakhir, pengabdian masyarakat selanjutnya direkomendasikan untuk dirancang menjadi program berkelanjutan multi sesi atau program berjenjang. Melalui alur pendampingan yang lebih terstruktur dalam beberapa tahapan peserta diharapkan dapat lebih matang dari pemecahan masalah, perancangan solusi, pengembangan prototipe, bahkan jika memungkinkan sampai pada tahap pengujian

dan validasi kepada pengguna. Bagi tim pengabdian juga dapat mengawal proses pengembangan prototipe secara utuh dan menyeluruh.

Sebagai penutup, penguatan dampak dari pelatihan ini perlu dokumentasi dan publikasi sistematis melalui jurnal pengabdian, jejaring pendidikan lokal, dan kanal informasi publik institusi. Hal ini penting agar model pelatihan design thinking dan prototyping UI/UX bagi siswa SMA ini tidak hanya berhenti di satu sekolah, melainkan dapat direplikasi secara lebih luas, menjadi rujukan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi, serta menegaskan kontribusi aktif perguruan tinggi dalam mencetak generasi muda yang kritis dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaris, J. S., & Habiburrahman, H. (2026). Pengaruh penggunaan internet dan media digital terhadap perilaku belanja online gen Z di Kota Bandar Lampung. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 10(2), 532–541.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Laporan penetrasi internet Indonesia 2025*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Survei sosial ekonomi nasional (Susenas) 2024*. Badan Pusat Statistik RI.
- Bangkalang, D. H., Setiyawati, N., Mailoa, E., Carolina, D., Pakereng, M. A. I., & Mangoki, W. (2026). Pembekalan design thinking untuk pembentukan karakter wirausaha muda solutif-inovatif pada murid SMA/K di Kota Palu. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 249–258.
- Herlina, S., Iskandar, R. S. F., Saputri, V., & Inayah, S. (2022). Analisis persepsi mahasiswa dalam pemanfaatan literasi digital untuk pembelajaran matematika berdasarkan gender. *SIGMA DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–11.
- Lutfina, R. M., & Izzah, N. A. (2023). Pengenalan dan pelatihan user interface web design pada siswa SMK Nusaputera 1 Semarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika dan Komputer*, 4(3), 145–152.
- Mauliya, A., & Wulandari, S. (2021). Empathy dan design thinking dalam inovasi manajemen pendidikan Islam di era disruptif. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 13–32.
- Nurhayati, N., Karman, Z., Ophelia, C., Purnasari, M., & Marwiyah, S. N. (2025). Pelatihan design UI/UX menggunakan tool Penpot pada siswa SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 4(1), 59–65.
- Romadhoni, V. D. N., Tahir, M., Pratama, D. W., Rifai, A. B., Andini, F. F., Rohmah, A., & Hamidillah, A. A. (2024). Figma masuk sekolah: Inovasi pembelajaran UI design untuk generasi digital. *Kreatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(2), 131–144.
- Yulina, R., Syam, R., & Hartono, B. (2024). Pelatihan pengembangan kompetensi siswa dalam merancang UI/UX menggunakan Figma pada SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jurnal Abdimas Informatika*, 5(1), 45–52.