

PELATIHAN DASAR WEB MENGGUNAKAN FIGMA DALAM PEMBUATAN PORTOFOLIO UNTUK SISWA/I SMA SUMPAH PEMUDA

Tio Andrian^{1*}, Abdullah Muhajir², Iyu Priyatna³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Pamulang

*E-mail: dosen02592@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut siswa sekolah menengah atas untuk memiliki literasi digital yang bersifat produktif, khususnya dalam kemampuan menyusun dokumen profesional berbasis digital. Salah satu keterampilan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah pembuatan CV digital sebagai media representasi diri yang informatif dan visual. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMA Sumpah Pemuda dalam merancang CV digital menggunakan Figma melalui pelatihan digital berbasis praktik langsung. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tahapan pengenalan konsep CV digital, penyusunan struktur informasi, serta perancangan tampilan visual CV menggunakan Figma secara mandiri. Subjek kegiatan terdiri atas 27 siswa kelas XII jurusan IPA dan IPS. Teknik pengumpulan data meliputi pretest dan posttest, evaluasi praktik, observasi, serta wawancara singkat. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep CV digital, mengatur informasi secara sistematis, dan menghasilkan desain CV digital yang rapi serta layak digunakan sebagai dokumen profesional. Selain itu, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan Figma sebagai alat desain digital secara produktif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan CV digital menggunakan Figma efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain siswa SMA, serta berpotensi menjadi model pelatihan digital yang relevan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kata kunci: CV digital; Figma; literasi digital; pelatihan digital; siswa SMA

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires senior high school students to possess digital literacy that is not only consumptive but also productive and applicable. One essential skill in this context is the ability to design a digital curriculum vitae as a professional self-representation medium that is informative and visually structured. This community service activity aimed to enhance the digital skills of students at SMA Sumpah Pemuda in designing digital curriculum vitae using Figma through practical digital training. The training method was implemented through hands-on activities, including an introduction to digital curriculum vitae concepts, information structuring, and independent visual design using Figma. The participants consisted of 27 twelfth-grade students from science and social studies streams. Data were collected through pretest and posttest assessments, practical evaluations, observations, and brief interviews. The results indicated a significant improvement in students' understanding of digital curriculum vitae concepts and their ability to produce well-structured and visually appealing digital curriculum vitae suitable for professional use. In addition, the training contributed to increased student confidence and motivation in utilizing digital design technology productively. It can be concluded that digital curriculum vitae training using Figma is effective in improving digital literacy and design skills among senior high school students and can serve as a relevant model for community service programs supporting students' readiness for higher education and the digital-based workforce.

Keywords: digital curriculum vitae; Figma; digital literacy; digital training; senior high school students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (OECD, 2020). Transformasi digital mendorong perubahan cara belajar, bekerja, dan berkreasi, sehingga menuntut individu untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu menciptakan produk digital

yang bernilai guna dan inovatif (OECD, 2020). Dalam konteks ini, penguasaan keterampilan digital menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai bagian dari kesiapan menghadapi tantangan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009).

Salah satu keterampilan digital yang memiliki peran penting dalam pengembangan produk digital adalah pemrograman web. Pemrograman web menjadi fondasi dalam pembuatan berbagai platform digital, seperti situs web, sistem informasi, dan media interaktif yang banyak digunakan di dunia pendidikan maupun industri kreatif (W3C, 2022). Namun, keterampilan ini masih belum banyak diperkenalkan secara aplikatif pada jenjang pendidikan menengah, khususnya di sekolah yang tidak memiliki konsentrasi khusus pada bidang teknologi informasi.

Data nasional menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Laporan *Digital 2025: Indonesia* menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212 juta jiwa atau sekitar 74,6% dari total populasi (DataReportal, 2025). Meskipun demikian, pemanfaatan internet di kalangan pelajar masih didominasi oleh aktivitas hiburan dan komunikasi, seperti penggunaan media sosial dan konsumsi konten digital, sementara pemanfaatan untuk kegiatan produktif dan pengembangan keterampilan digital masih relatif rendah (We Are Social, 2025).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menunjukkan bahwa kelompok usia 13–24 tahun merupakan pengguna internet terbesar di Indonesia. Namun, survei tersebut juga menegaskan bahwa mayoritas pelajar menggunakan internet untuk hiburan dan komunikasi, bukan untuk aktivitas kreatif atau pengembangan kompetensi digital (APJII, 2024). Temuan ini sejalan dengan data Badan Pusat Statistik yang menyatakan bahwa lebih dari 90% peserta didik menggunakan internet untuk hiburan, sementara kurang dari 30% memanfaatkannya untuk pembelajaran atau pengembangan keterampilan profesional (BPS, 2024).

Rendahnya pemanfaatan internet secara produktif juga tercermin dari hasil pengukuran Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2024, yang menunjukkan skor keterampilan digital masyarakat Indonesia masih berada pada kategori sedang. Aspek keterampilan digital memperoleh skor 58,25 dari skala 100, yang menandakan bahwa kemampuan masyarakat dalam menciptakan dan mengelola produk digital masih perlu ditingkatkan secara signifikan (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2024).

Kondisi tersebut turut ditemukan dalam lingkungan pendidikan formal, termasuk di SMA Sumpah Pemuda. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dan media sosial, namun pemanfaatannya masih bersifat konsumtif. Sekolah telah menyediakan mata pelajaran komputer sebagai bagian dari kurikulum, tetapi pembelajaran masih berfokus pada pengenalan

perangkat dan aplikasi perkantoran, belum mengarah pada pengembangan keterampilan pemrograman web maupun perancangan antarmuka digital secara aplikatif.

Di sisi lain, perkembangan industri kreatif menuntut lulusan pendidikan menengah untuk memiliki keterampilan lintas bidang, khususnya kemampuan mengintegrasikan desain visual dengan teknologi web. Portofolio digital berbasis web menjadi salah satu media penting dalam menampilkan identitas, keterampilan, dan potensi individu secara profesional (Brown, 2021). Penguasaan alat perancangan antarmuka seperti Figma dapat menjadi pintu masuk yang efektif bagi siswa untuk memahami konsep desain web sebelum masuk ke tahap pengembangan teknis (Babich, 2020).

Figma merupakan platform desain antarmuka berbasis *cloud* yang banyak digunakan dalam industri karena kemampuannya dalam kolaborasi daring, pembuatan prototipe interaktif, serta kemudahan dalam memvisualisasikan struktur dan tampilan website (Figma Inc., 2023). Penggunaan Figma dalam pembelajaran dinilai efektif untuk pemula karena bersifat visual, intuitif, dan mampu menjembatani kesenjangan antara desain dan implementasi web (Interaction Design Foundation, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya nyata untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital siswa melalui kegiatan pelatihan yang bersifat praktis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan masa depan. Pelatihan dasar web menggunakan Figma dalam pembuatan portofolio digital dipandang sebagai solusi strategis untuk membekali siswa SMA Sumpah Pemuda dengan keterampilan dasar desain dan pemahaman pengembangan web secara terintegrasi.

Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa SMA Sumpah Pemuda dalam merancang portofolio digital berbasis web melalui pemanfaatan Figma, serta menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, dan literasi digital sebagai bekal menghadapi pendidikan lanjutan dan dunia kerja di era digital.

METODE

Kegiatan ini merupakan bentuk **Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)** yang bersifat edukatif dan aplikatif, dengan fokus pada **pelatihan dasar web menggunakan Figma dalam pembuatan portofolio digital** bagi siswa SMA. Pendekatan yang digunakan adalah **pelatihan berbasis praktik (hands-on training)** yang dirancang untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital peserta secara langsung melalui aktivitas perancangan dan implementasi proyek sederhana. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di **SMA Sumpah Pemuda**, Jakarta Barat, pada **Kamis, 27 November 2025**. Pelatihan bertempat di **Laboratorium Komputer SMA Sumpah Pemuda**, dengan rangkaian kegiatan berupa penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, serta praktik langsung pembuatan CV/portofolio digital menggunakan Figma.

Populasi dalam kegiatan pengabdian ini adalah seluruh siswa **kelas XII SMA Sumpah Pemuda jurusan IPA dan IPS**. Adapun sampel kegiatan ditentukan berdasarkan ketersediaan waktu dan fasilitas sekolah, sehingga jumlah peserta yang terlibat secara langsung dalam pelatihan adalah **31 siswa**. Teknik sampling yang digunakan adalah **purposive sampling**, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini siswa kelas XII yang dianggap memiliki kesiapan akademik dan kebutuhan untuk memperoleh keterampilan tambahan berupa pembuatan portofolio digital sebagai bekal pendidikan lanjutan dan dunia kerja.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. Pretest dan Posttest, untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan.
2. Observasi langsung, untuk mengamati keterlibatan, antusiasme, dan kemampuan peserta selama proses pelatihan berlangsung.
3. Evaluasi praktik, berupa penilaian hasil proyek CV/portofolio digital yang dibuat peserta menggunakan Figma.
4. Wawancara singkat, dilakukan kepada beberapa peserta dan guru pendamping untuk memperoleh umpan balik terkait efektivitas pelatihan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data pretest dan posttest dianalisis dengan membandingkan persentase tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Adapun peningkatan pemahaman dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Sementara itu, data hasil observasi, evaluasi praktik, dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap, motivasi, dan keterampilan peserta selama kegiatan berlangsung.

Hasil pengabdian disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan uraian naratif deskriptif yang menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Penyajian data difokuskan pada hasil pretest-posttest, capaian praktik pembuatan portofolio digital, serta temuan-temuan penting dari observasi dan wawancara. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. Perangkat keras: komputer atau laptop peserta dan fasilitator, proyektor, dan jaringan internet.
2. Perangkat lunak:
 - a. *Figma* (platform desain antarmuka berbasis web),
 - b. *Web browser* (Google Chrome/Mozilla Firefox),
 - c. *Text editor* (Visual Studio Code) sebagai pengenalan dasar implementasi web.

3. Bahan ajar: modul pelatihan, slide presentasi, dan contoh desain CV/portofolio digital.

HASIL

Bagian hasil menguraikan tentang karakteristik subjek pengabdian kepada masyarakat atau mitra. Hasil bukan merupakan data mentah, melainkan data yang sudah diolah/dianalisis dengan metode yang telah ditetapkan. Isi hasil mencakup pernyataan, tabel, gambar, diagram, grafik, sketsa, dan sebagainya. Penulisan menggunakan TNR 11 point (tegak) dengan spasi 1,5.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan 27 siswa kelas XII SMA Sumpah Pemuda yang berasal dari jurusan IPA dan IPS. Peserta memiliki latar belakang kemampuan teknologi informasi yang beragam. Secara umum, siswa telah terbiasa menggunakan komputer dan aplikasi digital untuk keperluan pembelajaran, namun sebagian besar belum memiliki pengalaman dalam merancang CV digital secara visual dan terstruktur menggunakan aplikasi desain antarmuka seperti Figma. Kondisi awal ini menunjukkan bahwa siswa berada pada tingkat literasi desain digital dasar dan memerlukan pendampingan yang terarah.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis melalui pretest dan posttest. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep CV digital dan penggunaan Figma. Sebelum pelatihan, hanya sebagian kecil siswa yang memahami struktur CV digital serta prinsip tata letak visual yang baik. Setelah pelatihan, mayoritas siswa mampu memahami dan mengaplikasikan konsep tersebut secara mandiri dalam pembuatan CV digital.

Tabel 1. Hasil Analisis Pretest dan Posttest Pemahaman CV Digital

Aspek Penilaian	Pretest	Posttest
Jumlah siswa memahami konsep dasar CV digital	7 siswa	23 siswa
Jumlah siswa belum memahami	20 siswa	4 siswa
Persentase pemahaman	25%	85%
Persentase belum memahami	75%	15%

Sumber: Data hasil pengolahan pretest dan posttest kegiatan PKM, 2025.

Berdasarkan Tabel 1, tingkat pemahaman siswa mengalami peningkatan sebesar **60%**, dari 25% pada pretest menjadi 85% pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan CV digital menggunakan Figma memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi desain digital siswa SMA.

Selain hasil tes, evaluasi praktik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyusun CV digital dengan struktur informasi yang jelas, tata letak yang rapi, serta penggunaan tipografi dan warna yang konsisten. Produk yang dihasilkan berupa CV digital berbasis desain visual yang layak

digunakan sebagai dokumen profesional. Hal ini menegaskan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menghasilkan keterampilan praktis yang aplikatif.

Hasil observasi selama pelatihan memperlihatkan peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa. Peserta yang pada awalnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, mencoba fitur desain secara mandiri, dan melakukan eksplorasi tampilan CV. Beberapa siswa bahkan mengembangkan variasi desain dengan pengaturan warna dan tata letak yang lebih kompleks dibandingkan contoh yang diberikan.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara singkat dengan peserta dan guru pendamping. Siswa menyampaikan bahwa pelatihan memberikan pengalaman baru yang meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi desain digital. Guru pendamping menilai bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan siswa kelas XII dan berpotensi dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan CV digital menggunakan Figma mampu meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan praktis, serta pola pikir digital siswa SMA Sumpah Pemuda. Pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk menghasilkan karya digital yang produktif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan lanjutan maupun dunia kerja.

PEMBAHASAN

Peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembuatan CV digital menggunakan Figma dapat dijelaskan melalui efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung. Metode *learning by doing* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses perancangan, sehingga pemahaman tidak hanya terbentuk secara konseptual, tetapi juga melalui pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Wicaksono dan Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran pemrograman web dengan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman siswa SMA secara signifikan dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoritis.

Penggunaan Figma sebagai media utama dalam pelatihan berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap desain antarmuka dan struktur informasi CV digital. Figma memungkinkan siswa memvisualisasikan ide secara langsung, mengatur tata letak, serta menerapkan prinsip desain modern secara intuitif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dewi dan Kurniawan (2021) serta Sari dan Handoko (2021) yang menyebutkan bahwa Figma efektif

digunakan sebagai media pembelajaran desain UI/UX di tingkat SMA karena bersifat visual, kolaboratif, dan mudah dipahami oleh pemula.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Pembuatan CV digital sebagai produk akhir memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena hasil karya dapat langsung dimanfaatkan oleh siswa. Hal ini memperkuat hasil penelitian Prawira dan Astuti (2022) yang menyatakan bahwa proyek pembuatan portofolio digital berbasis Figma mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Integrasi antara desain visual dan teknologi web dalam pelatihan ini menunjukkan relevansi yang kuat dengan kebutuhan kompetensi digital masa kini. Anggraini dan Yusuf (2023) menegaskan bahwa penggabungan prinsip desain komunikasi visual dalam pembelajaran pemrograman web dapat meningkatkan kualitas hasil belajar serta membantu siswa memahami hubungan antara estetika dan fungsionalitas. Dalam konteks ini, pelatihan CV digital menggunakan Figma tidak hanya mengajarkan keterampilan desain, tetapi juga melatih siswa menyusun informasi secara sistematis dan profesional.

Hasil pengabdian ini juga sejalan dengan penelitian Andriani dan Prasetyo (2022) serta Nugraha dan Setiawan (2023), yang menyimpulkan bahwa penggunaan Figma dalam pembelajaran desain web mampu menjembatani kesenjangan antara tahap perancangan dan implementasi web. Meskipun dalam kegiatan ini implementasi pengkodean web tidak menjadi fokus utama, pemahaman struktur desain yang diperoleh siswa menjadi fondasi penting untuk pengembangan web di tahap selanjutnya, sebagaimana dijelaskan oleh Kadir (2020) mengenai pentingnya struktur dan perencanaan dalam pengembangan web dasar.

Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang memengaruhi capaian pelatihan, seperti keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan awal siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Thamrin dan Ammar (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan pemrograman web dasar di tingkat SMA memerlukan waktu yang cukup dan pendampingan berkelanjutan agar hasilnya optimal. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan semacam ini akan lebih efektif apabila diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa pelatihan berbasis proyek dengan memanfaatkan Figma merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam meningkatkan literasi desain digital siswa SMA. Pelatihan ini tidak hanya

meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif, sistematis, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dijadikan model pengabdian kepada masyarakat yang mendukung penguatan kompetensi digital siswa di lingkungan pendidikan menengah.

SIMPULAN

Hasil analisis data pretest dan posttest, evaluasi praktik, serta observasi selama pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan CV digital menggunakan Figma mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital siswa SMA Sumpah Pemuda secara signifikan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam membekali siswa dengan kemampuan merancang CV digital yang terstruktur, visual, dan layak digunakan sebagai dokumen profesional.

Kegiatan pengabdian ini juga berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan siswa dalam memanfaatkan teknologi desain digital. Melalui pembuatan produk nyata berupa CV digital, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan pola pikir sistematis, kreatif, dan mandiri. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif antara keterlibatan aktif siswa selama pelatihan dengan peningkatan kualitas hasil desain yang dihasilkan.

Selain itu, pelatihan ini memberikan kontribusi dalam penguatan literasi digital produktif di lingkungan sekolah. Siswa yang sebelumnya cenderung menggunakan teknologi secara konsumtif mulai menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan diri. Dengan demikian, pelatihan ini dapat dijadikan sebagai model kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dalam mendukung kesiapan siswa menghadapi pendidikan lanjutan dan dunia kerja berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Dr. Pranoto, M.M. selaku Ketua Yayasan Sasmita atas dukungan dan kebijakan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Dr. E. Nurzaman A.M., M.M. selaku Rektor Universitas Pamulang atas dukungan institusional dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Yan Mitha Djaksana selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang serta Bapak Dr. Eng. Ahmad Musyafa, S.Kom.,

M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang atas dukungan akademik dan fasilitasi yang diberikan.

Penghargaan dan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Drs. H. Ma'mun HK, M.Pd. selaku Ketua Yayasan Pendidikan Islam Al Mujahidin Joglo dan Bapak Ikhwan Setiawan, S.E., M.M. selaku Kepala SMA Sumpah Pemuda Joglo atas kerja sama, dukungan, serta kesempatan yang diberikan kepada tim pengabdi untuk melaksanakan kegiatan pelatihan di lingkungan sekolah.

Ucapan terima kasih selanjutnya disampaikan kepada Bapak Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H. selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang atas arahan, pendampingan, serta dukungan administratif selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Akhir kata, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini. Semoga hasil pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan dan pengembangan kompetensi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M., & Prasetyo, A. (2022). Penerapan desain antarmuka menggunakan Figma untuk pembelajaran desain web di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 8(2), 45–53.
- Anggraini, S. N., & Yusuf, M. I. (2023). Integrasi desain komunikasi visual dalam pembelajaran pemrograman web dasar. *Jurnal Desain dan Teknologi Digital*, 4(1), 59–68.
- Dewi, S. P., & Kurniawan, H. (2021). Pemanfaatan Figma dalam pembelajaran desain UI/UX bagi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(1), 23–31.
- Kadir, A. (2020). *Dasar pemrograman web: HTML, CSS, dan JavaScript untuk pemula*. Andi Publisher.
- Nugraha, R. D., & Setiawan, A. (2023). Integrasi Figma dalam pengembangan desain web responsif. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 15(3), 88–97.
- OECD. (2020). *Education in the digital age*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/eea6c4d5-en>
- Prawira, D., & Astuti, L. (2022). Peningkatan keterampilan desain digital melalui penggunaan Figma dalam proyek pembuatan portofolio siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1), 55–63.
- Sari, D. N., & Handoko, F. (2021). Penerapan Figma sebagai media kolaboratif dalam pembelajaran desain antarmuka di sekolah menengah atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 72–80.
- Simarmata, J., & Surbakti, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan Figma dan HTML5. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 101–110.
- Thamrin, A. N., & Ammar, M. F. (2021). Pelatihan pemrograman web dasar di SMAN 4 Luwu. *Jurnal Simulajaji*, 1(1), 25–35.

Wicaksono, B. A., & Rahmawati, D. (2022). Implementasi metode praktik langsung dalam pembelajaran pemrograman web untuk siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Vokasi Digital*, 10(1), 15–25.

Yuliana, E., & Rachman, R. (2024). Pemanfaatan Figma sebagai alat desain kolaboratif untuk pembuatan website portofolio siswa. *Jurnal Kreativitas dan Teknologi Digital*, 7(2), 34–42.