

Sosialisasi Pengenalan *UI/UX Design* dan Perakitan Komputer bagi Siswa SMA Negeri 12 Ambon

Golda Tomasila ^{1*}, Marchello Gefan Salenus ²,
Julius Chrisostomus Aponno ³, Ravensca Matatula ⁴, Paul Rio Pelupessy ⁵,
Maryo Indra Manjaruni ⁶, Reynaldi Siwalette ⁷, Dessy Gloria Palyama ⁸,
Rizky Apris Zacharias ⁹, Olvi Chana Sermatang ¹⁰, Evelin Matahurila ¹¹,
Kezya Therssya Nanlohy ¹²

¹⁻¹² Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Kristen Indonesia Maluku

* tomasilagolda@gmail.com

Abstrak

Kegiatan sosialisasi pengenalan *UI/UX Design* dan perakitan komputer bagi siswa SMA Negeri 12 Ambon bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya pengetahuan teknologi di era digital saat ini, berupa pengenalan desain produk dan perangkat komputer. Pada kegiatan ini, siswa diberikan pemahaman dalam mendesain antarmuka (*UI/UX*) serta mengenal bagian-bagian komputer. Metode yang digunakan adalah metode ceramah interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut.

Kata Kunci: sosialisasi, *UI/UX*, perakitan komputer, siswa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini menuntut siswa/i sebagai generasi penerus bangsa untuk memiliki kemampuan dibidang teknologi, bukan hanya sebagai pengguna, namun juga sebagai pengembang teknologi. Fenomena yang terjadi kebanyakan siswa/i memiliki akses terhadap perangkat digital baik laptop, smartphone, tablet dan lain sebagainya, namun sangat jarang menggunakan berbagai perangkat tersebut untuk kegiatan produktif, salah satunya yaitu desain produk serta masih kurangnya pengenalan atau pemahaman mengenai berbagai komponen Komputer. Di samping itu literasi digital siswa/i masih sangat terbatas pada penggunaan aplikasi atau web dan belum begitu banyak diarahkan untuk memahami dan mendesain atau mengembangkan antarmuka maupun mengenal komponen yang ada pada komputer. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya kesiapan siswa/i untuk bersaing dalam dunia kerja atau melanjutkan pendidikan di bidang teknologi kreatif.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, program studi sistem informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kristen Indonesia Maluku melaksanakan kegiatan Sosialisasi pengenalan *UI/UX design* dan Perakitan Komputer di SMA Negeri 12 Ambon. Adapun kegiatan ini dirancang untuk memberikan sosialisasi mengenai pentingnya *UI/UX Design* dalam pengembangan aplikasi digital menggunakan salah satu platform desain antarmuka

berbasis *cloud* yaitu Figma (Yaasiin & Hanif, 2025). Para siswa/i mendapatkan pengetahuan bagaimana merancang suatu desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Berdasarkan penelitian terdahulu ditemukan bahwa perancangan dengan Figma dapat meningkatkan kreativitas siswa (Vivaldi & Putra, 2025). Dan dengan pelatihan *UI/UX design* dapat menumbuhkan minat mereka pada dunia desain digital dan membuka mata mereka pada karier di teknologi kreatif (Risal, 2025).

Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa/i SMA Negeri 12 Ambon tentang konsep dan prinsip dasar *UI/UX design* dan perakitan komputer; untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam bidang desain digital dan teknologi kreatif (Aulia, Areni, & Yudhiono, 2025); serta memperluas wawasan dan memberikan keterampilan dasar yang dapat mendukung kesiapan memasuki era digital dan dunia industri kreatif (Alam et al., 2025). Kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat lebih mendorong para siswa/i mempersiapkan diri untuk berkarir di era industri kreatif. Berikut merupakan gambaran siswa/i yang mengikuti kegiatan sosialisasi pengenalan *UI/UX design* dan perakitan komputer seperti gambar 1.



Gambar 1. Siswa/i SMA Negeri 12 dalam kegiatan sosialisasi

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Ambon selama 1 (satu) hari yang berlangsung pada tanggal 10 Oktober 2025. Peserta kegiatan adalah siswa-siswi SMA Negeri 12 Ambon kelas XII. Jumlah peserta sebanyak 241 orang siswa. Metode pelaksanaan melalui beberapa tahapan seperti gambar 2 berikut.



Gambar 2. Metode pelaksanaan kegiatan

Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, dan peserta, kemudian melakukan penyusunan materi

pelatihan, pembuatan media presentasi dan panduan evaluasi. Tahap selanjutnya diberikan sosialisasi, di mana narasumber memberikan paparan mengenai konsep dasar *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), pentingnya desain yang berfokus pada pengguna, serta peran UI/UX dalam pengembangan aplikasi digital menggunakan Figma serta mendemonstrasikan penggunaan Figma untuk membuat *mock-up* antarmuka seperti gambar 3.



Gambar 3. Narasumber memberikan sosialisasi pengenalan UI/UX design

Kemudian diberikan kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya guna meningkatkan pemahaman dasar siswa/i seperti gambar 4.



Gambar 4. Sesi tanya jawab

Tahap berikutnya narasumber kedua memberikan sosialisasi mengenai perakitan Komputer, di mana dilakukan demonstrasi pengenalan bagian-bagian komponen komputer seperti gambar 5 dan gambar 6.



Gambar 5. Narasumber memberikan sosialisasi pengenalan komponen komputer



Gambar 6. Penjelasan komponen komputer

Selanjutnya dilakukan demo perakitan komputer yaitu ditunjukkan cara merangkai berbagai komponen komputer seperti gambar 7, dan siswa/i juga diberikan kesempatan untuk bertanya seperti gambar 8.



Gambar 7. Demo perakitan komputer



Gambar 8. Sesi tanya jawab

Sesi terakhir yaitu tahap penutupan yaitu dilakukan foto Bersama tim sosialisasi dan pihak sekolah serta para siswa seperti gambar 9.



Gambar 9. Foto bersama seluruh peserta kegiatan

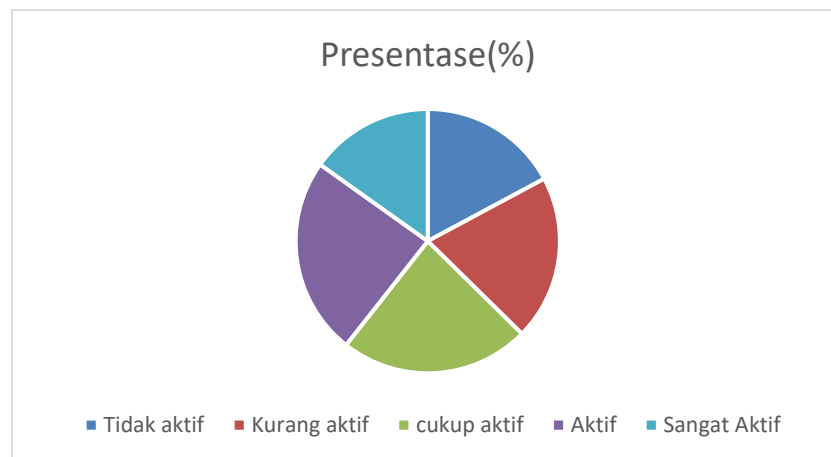
Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan sosialisasi pengenalan *UI/UX design* dan perakitan komputer dinilai berdasarkan partisipasi siswa untuk aktif bertanya dan memberikan pendapat selama kegiatan sosialisasi berlangsung, yang dibagi atas 5 (lima) kriteria penilaian yaitu tidak aktif, kurang aktif, cukup aktif, aktif dan sangat aktif, seperti tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian

No.	Partisipasi	Persentase (%)
1	Tidak Aktif	17
2	Kurang Aktif	20
3	Cukup Aktif	23
4	Aktif	24
5	Sangat Aktif	15
Jumlah		100%

Pada tabel 1 kriteria penilaian dapat terlihat bahwa sebagian besar siswa masuk dalam partisipasi aktif sebesar 24%, kurang aktif sebesar 23%, tidak aktif sebesar 20%, sedangkan cukup aktif dan sangat aktif berturut-turut sebesar 17% dan 15%.



Gambar 10. *Persentase partisipasi keaktifan peserta kegiatan*

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi *UI/UX design* dan perakitan komputer berjalan dengan baik karena terlihat pada grafik hasil visualisasi menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan motivasi kepada siswa sebagai peserta untuk aktif berpartisipasi. Metode ceramah interaktif, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi.

Adapun beberapa hal yang memiliki kontribusi terhadap partisipasi aktif siswa dalam kegiatan dimaksud adalah materi yang disampaikan dengan menarik dan interaktif kemudian menghadirkan narasumber yang memang ahli dalam bidangnya dan pemberian *merchandise* bagi yang bertanya seperti gambar 11.



Gambar 11. *Pemberian Merchandise bagi salah satu peserta*

Namun masih terlihat sekitar 17% siswa yang masih tidak aktif, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa kemungkinan salah satunya adalah faktor sifat malu untuk bertanya di depan umum. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan berhasil dilaksanakan dan siswa cukup baik dalam memahami dasar mendesain *UI/UX* dan komponen komputer.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui sosialisasi pengenalan UI/UX desain di SMA Negeri 12 Ambon berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam bidang desain UI/UX dan komponen pada perakitan komputer. Dan diharapkan kegiatan lanjutan dapat dilakukan workshop atau pelatihan kepada siswa untuk mempraktikkan langsung materi yang sudah diperoleh pada kegiatan ini.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Indonesia Maluku dan SMA Negeri 12 Ambon yang telah memfasilitasi kegiatan dimaksud.

Referensi

- Alam, H. S., Suaryani, N., Astawa, D., Dahana, B., & Agung, G. B. N. (2025). (2025). Penggunaan Figma dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Rekayasa. *Empowerment*, 8(01), 96–104.
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431.
- Risal, A. (2025). (2025). Implementasi Pelatihan Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor. *PADMA*, 5(1), 39–47.
- Vivaldi, P. G. M., & Putra, I. G. W. M. N. (2025). Meningkatkan Kreativitas Siswa Smk Rekayasa Denpasar Dalam Perancangan User Interface Desktop Melalui Pelatihan Figma. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 1632–1641.
- Yaasiin, M., & Hanif, I. F. (2025). Desain UI/UX Aplikasi Edukasi FIDEXA-SD Menggunakan Design Thinking dan Figma. *METIK JURNAL*, 9(2), 292–301.