



Otomatisasi Konversi Desain UI/UX ke Kode HTML Menggunakan AI Stitch Prompting bagi Ikatan Pelajar Muhammadiyah

Althaf Syafiq Rianto¹, Bintang Sheva^{2*}, Anggi Rahmadillah³, Ahmad Faiz Dermawan⁴,
Muhammad Zaid Itqon⁵, Nurvelly Rosanti⁶, Mirza Sutrisno⁷, Sitti Nurbaya Ambo⁸, Hendra⁹,
Yana Adharani¹⁰

¹⁻¹⁰ Universitas Muhammadiyah Jakarta

e-mail corespondensi*: binbintang133@gmail.com

History Article	Abstract
Received: 27 July 2026 Revised: 19 August 2026 Accepted: 28 August 2026	The rapid development of Artificial Intelligence (AI) technology has significantly accelerated the paradigm of User Interface/User Experience (UI/UX) design. However, practical literacy and skills among the younger generation regarding the use of AI for design productivity remain limited. This community service activity aims to improve the partners' digital literacy and competencies in modern interface design implementation. The program was conducted through a theoretical webinar and a hands-on workshop utilizing the Google Stitch platform (Stitch Prompting). The activity was held online with 27 participants, including members of the Muhammadiyah Student Association (IPM) of SMA Muhammadiyah 18 Jakarta, IPM SMK Muhammadiyah 9 Jakarta, university students, and the general public. The program's effectiveness was evaluated using a comparative analysis of pre-test and post-test data, along with a Likert-scale satisfaction questionnaire. The evaluation results demonstrated a significant increase in cognitive understanding, with the average post-test score reaching 95.83%. The highest leap of 16.7% was recorded in the textual instruction (prompting) understanding indicator, achieving a 100% mastery level. Furthermore, feedback evaluation showed a highly satisfactory response, where 100% of participants gave positive ratings and recommended future programs. This proves that project-based educational intervention is highly effective in bridging the audience's knowledge gap regarding the adoption of artificial intelligence in digital design.
Keyword	
<i>Artificial Intelligence; Community Service; Google Stitch; MSIB Dissemination; UI/UX Design.</i>	
To cite this article: Riyanto, A. S. et. al. (2026). <i>Otomatisasi Konversi Desain UI/UX ke Kode HTML Menggunakan AI Stitch Prompting bagi Ikatan Pelajar Muhammadiyah</i> . Kenduri: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat , 6(2) 2026, 339-xx. https://doi.org/10.62159/kenduri.v6i.xxx	

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk dalam proses pengembangan produk perangkat lunak. Salah satu aspek krusial yang menentukan keberhasilan sebuah produk digital adalah User Interface (UI) dan User Experience (UX). Perancangan UI/UX yang baik tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memastikan interaksi antara pengguna dan sistem berjalan secara intuitif dan efisien. Di era modern ini, proses desain antarmuka semakin diakselerasi dengan kehadiran teknologi Artificial Intelligence (AI), yang mampu mengotomatisasi ideasi visual menjadi kerangka desain dasar dalam waktu singkat. Salah satu

pemanfaatan teknologi tersebut adalah metode Stitch Prompting menggunakan platform Google Stitch, di mana instruksi berbasis teks dapat diterjemahkan secara langsung menjadi purwarupa antarmuka fungsional.

Meskipun potensi teknologi AI dalam bidang desain sangat besar, Tingkat literasi dan keterampilan praktis masyarakat khususnya di kalangan pelajar dan mahasiswa dalam mengimplementasikan teknologi tersebut masih tergolong terbatas. Berdasarkan hasil asesmen awal (pre-test) terhadap mitra kegiatan, yaitu Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) SMA Muhammadiyah 18 Jakarta dan IPM SMK Muhammadiyah 9 Jakarta, ditemukan adanya kesenjangan yang menarik. Data menunjukkan bahwa meskipun mayoritas mitra telah memahami konsep fundamental UI/UX, Tingkat literasi mereka terhadap perangkat AI spesifik masih rendah. Tercatat sebanyak 25% peserta belum mengenal alat (tools) AI yang dapat membantu proses desain, dan 16,7% peserta belum memahami tahapan operasional dasar metode Stitch Prompting. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mitra umumnya masih terpaku pada teori dan penggunaan perangkat lunak konvensional, sehingga proses konversi ide menjadi antarmuka fungsional dirasa masih kurang efisien. Kondisi terukur ini menuntut adanya intervensi edukasi teknis agar generasi muda siap menghadapi standar kompetensi industry digital.

Mengingat Sebagian besar sasaran mitra merupakan pelajar sekolah menengah, intervensi pengabdian ini juga telah mematuhi prosedur etis, pelaksanaan program telah mendapatkan izin resmi dari pengurus mitra, serta dilengkapi engan persetujuan partisipasi (informed consent) dari peserta. Panitia juga menjamin kerahasiaan dan perlindungan data pribadi peserta selama kegiatan berlangsung. Selain itu, sebagai mitigasi, peserta dibekali edukasi mengenai etika penggunaan platform AI, termasuk kepatuhan terhadap Batasan usia dan pencegahan luaran yang melanggar hak cipta.

Sebagai bentuk respons terhadap permasalahan tersebut, mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta menyelenggarakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berbasis Diseminasi Hasil Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Melalui integrasi pengalaman empiris yang diperoleh dari berbagai mitra industri MSIB, kegiatan ini dirancang untuk menyebarluaskan pengetahuan praktis kepada masyarakat luas. Pendekatan edukasi dikemas dalam bentuk webinar dan lokakarya (workshop) bertajuk "Mastering UI/UX Design with Stitch Prompting", yang mengombinasikan pemaparan konsep teoretis fundamental desain dengan simulasi praktik berbasis proyek nyata.

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan literasi digital mitra terkait pemanfaatan kecerdasan buatan dalam ranah UI/UX. Secara lebih spesifik, kegiatan ini memfasilitasi peserta untuk memahami prinsip dasar desain antarmuka, mempraktikkan perumusan prompt yang terstruktur pada Google Stitch, hingga mengelola hasil luaran desain tersebut menggunakan platform Figma dan Visual Studio Code. Melalui kegiatan ini, diharapkan para peserta tidak hanya memahami konsep AI secara pasif, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara aktif sebagai alat bantu untuk merancang produk digital yang inovatif, cepat, dan sesuai dengan standar industri saat ini.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukasi interaktif dan pelatihan teknis (hands-on workshop). Kegiatan diselenggarakan secara daring melalui platform Zoom Meeting Conference pada tanggal 2 Juli 2026. Proses rekrutmen dilakukan secara sukarela (voluntary sampling) melalui penyebaran tautan pendaftaran di grup komunikasi mitra. Target sasaran dari program ini berjumlah 27 peserta, dengan komposisi yang melibatkan pengurus Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) SMA Muhammadiyah 18 Jakarta, IPM SMK Muhammadiyah 9 Jakarta, serta elemen mahasiswa dan masyarakat umum. Berdasarkan pemetaan awal, heterogenitas peserta ini memiliki kesamaan tingkat pengalaman dasar (baseline) pada level pemula terkait pemanfaatan AI generatif untuk perancangan. Pemilihan metode daring bertujuan untuk mengoptimalkan jangkauan penyebaran literasi teknologi digital secara inklusif tanpa batasan letak geografis.

Tahapan pelaksanaan program dirancang secara sistematis ke dalam dua sesi utama. Pada sesi pertama (webinar) yang berdurasi 30 menit, peserta diberikan landasan konseptual mengenai perbedaan User Interface (UI) dan User Experience (UX), prinsip dasar hierarki visual, serta pengenalan potensi Artificial

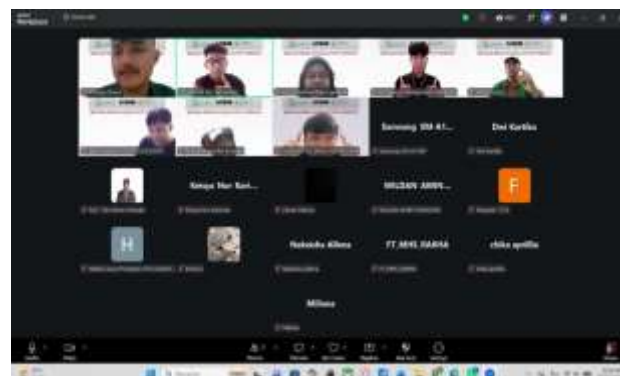
Intelligence (AI) dalam ekosistem desain. Sesi kedua (workshop) berlangsung selama 45 menit dengan pendekatan simulasi berbasis proyek (project-based learning). Guna memastikan pendampingan yang intensif, kegiatan ini difasilitasi oleh 5 orang mentor dari tim mahasiswa, sehingga tercipta rasio pendampingan efektif sebesar 1:5 antara fasilitator dan peserta. Peserta didampingi secara langsung untuk mengoperasikan platform Google Stitch (versi Beta, diakses Juli 2026). Tugas praktik yang wajib diselesaikan adalah merancang antarmuka modul aplikasi finansial (FinMate), dengan merumuskan instruksi spesifik (Stitch Prompting) seperti: "Modern dark fintech landing page, neon cyan accent, secure feeling". Tahapan dilanjutkan dengan peninjauan struktur direktori HTML melalui Visual Studio Code, hingga proses ekspor ke platform Figma untuk penyempurnaan desain secara manual. Indikator keberhasilan pada tahap ini adalah kemampuan peserta dalam menggenerasi dan memodifikasi kerangka tata letak (wireframe) fungsional secara mandiri.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan dan efektivitas transfer pengetahuan, kegiatan ini mengimplementasikan instrumen evaluasi kuantitatif berupa kuesioner pre-test dan post-test yang didistribusikan melalui Google Form. Secara metodologis, instrumen kognitif ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang mencakup pemahaman konsep UI/UX, elemen desain, peran AI, dan tahapan operasional Stitch Prompting, dengan total 10 butir pertanyaan pilihan ganda. Guna memastikan kesetaraan tingkat kesulitan dan memvalidasi peningkatan skor secara objektif, butir pertanyaan yang digunakan pada tahap pre-test dan post-test adalah item yang sama persis. Selain itu, evaluasi pelaksanaan kegiatan juga diukur menggunakan instrumen kuesioner kepuasan berskala Likert 1 hingga 5, guna menilai efektivitas penyampaian materi, interaksi narasumber, dan kenyamanan penggunaan platform pendukung pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah terlaksana dengan lancar dan interaktif secara daring melalui platform *Zoom Meeting Conference*. Program ini secara keseluruhan dihadiri oleh 27 peserta yang terdiri atas anggota Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) SMA Muhammadiyah 18 Jakarta, IPM SMK Muhammadiyah 9 Jakarta, elemen mahasiswa, serta masyarakat umum. Antusiasme audiens terlihat secara nyata sejak tahap awal hingga akhir sesi pemaparan materi teoretis dan pendampingan praktik. Meskipun total partisipan yang hadir di ruang virtual mencapai 27 orang, analisis evaluasi kognitif pada penelitian ini menggunakan metode sampel berpasangan (*paired data*) untuk menjaga validitas komparasi. Berdasarkan rekapitulasi instrumen evaluasi, tercatat jumlah responden yang konsisten mengisi kuesioner secara lengkap pada tahap pengujian awal ($n_{pre-test} = 24$) dan pengujian akhir ($n_{post-test} = 24$). Oleh karena itu, seluruh persentase peningkatan pemahaman pada bagian hasil dan pembahasan ini dihitung secara spesifik berdasarkan 24 responden tersebut. Dokumentasi kehadiran dan interaksi peserta bersama narasumber selama kegiatan berlangsung dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Pelaksanaan Webinar & Workshop di dalam ZOOM

Pada sesi inti, fokus utama pelaksanaan kegiatan terletak pada praktik langsung pemanfaatan platform Google Stitch untuk merancang purwarupa antarmuka berbasis kecerdasan buatan. Peserta didampingi secara komprehensif mulai dari penyusunan instruksi teks terstruktur hingga pemahaman dasar konversi tata letak visual menjadi kerangka HTML dan proses ekspor komponen desain ke dalam kanvas Figma. Efektivitas peningkatan keterampilan praktis ini dievaluasi secara formatif (observasional) oleh fasilitator menggunakan rubrik penilaian purwarupa. Indikator keberhasilan praktik diukur melalui kualitas spesifisitas *prompt* yang dimasukkan, kesesuaian hierarki visual, konsistensi komponen antarmuka, fungsionalitas (*usability*) dasar, serta tingkat keberhasilan proses ekspor lapisan desain ke platform Figma. Berdasarkan observasi selama lokakarya, mayoritas peserta mampu memenuhi kriteria rubrik tersebut dengan berhasil mereplikasi purwarupa aplikasi manajemen finansial (FinMate) secara fungsional tanpa mengalami kendala kerumitan teknis pemrograman.

Selain berfokus pada akselerasi teknis, pendampingan pada sesi lokakarya ini juga mengintegrasikan pembahasan krusial mengenai etika penggunaan AI (*AI Ethics*). Mengingat kecerdasan buatan rentan terhadap isu hak kekayaan intelektual, para peserta dibekali dengan batasan-batasan moral dalam perancangan. Materi etika ini mencakup larangan memasukkan data pribadi atau privasi klien ke dalam *prompt*, kehati-hatian terhadap hak cipta atas aset visual atau konten pihak ketiga yang digenerasi oleh mesin, serta potensi bias algoritma pada keluaran desain. Pendekatan ini menegaskan pentingnya prinsip *Human-in-the-Loop*, di mana efisiensi mesin cerdas harus selalu diiringi oleh kontrol dan kewajiban perancang manusia untuk memverifikasi orisinalitas, keamanan, dan kelayakan desain akhir sebelum diimplementasikan menjadi produk nyata.

Keterbatasan Kegiatan

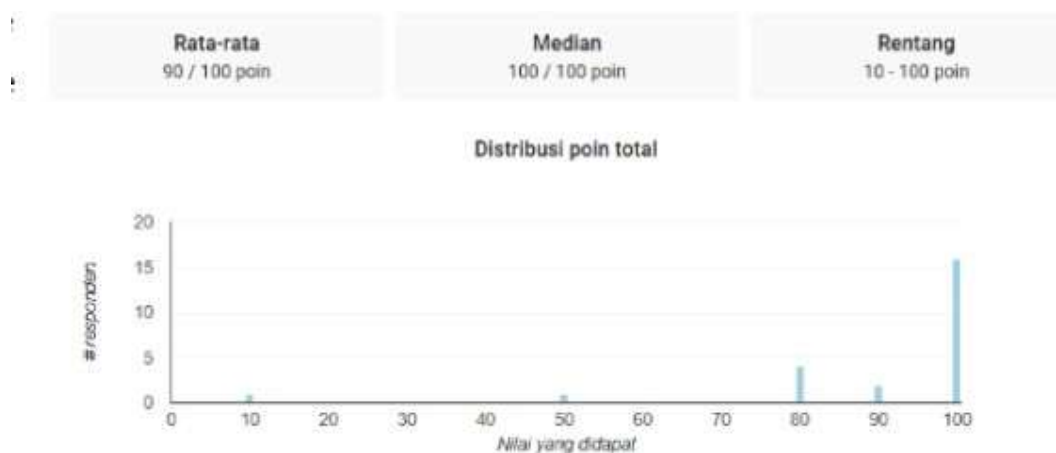
Meskipun kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan capaian peningkatan kompetensi yang positif, terdapat beberapa keterbatasan operasional dan metodologis yang perlu dipertimbangkan untuk interpretasi hasil serta pengembangan program di masa mendatang. Pertama, intervensi edukasi ini dirancang hanya dalam satu kali sesi pelatihan (*one-shot training*) dan belum disertai dengan tahap evaluasi lanjutan (*follow-up*) berjangka Panjang, sehingga Tingkat retensi keterampilan peserta dalam mengimplementasikan platform Google Stitch secara mandiri di kehidupan nyata belum dapat diukur secara definitif. Kedua, format pelaksanaan yang dilaksanakan sepenuhnya secara daring (*online*) memiliki kendala inheren terkait terbatasnya control dan observasi langsung dari fasilitator terhadap penyelesaian kendala teknis individual yang dihadapi peserta.

Ketiga, dari segi demografi, ukuran sampel yang dilibatkan relative kecil (27 peserta) dengan latar belakang yang heterogeny, sehingga membatasi kemampuan generalisasi hasil evaluasi pada populasi pelajar secara makro. Keempat, metode rekrutmen partisipan yang bersifat sukarela memunculkan probabilitas terjadinya bias seleksi mandiri (*self-selection*), di mana audiens yang berpartisipasi kemungkinan besar memang telah memiliki minat, motivasi, dan eksposur awal yang tinggi terhadap bidang teknologi desain. Kelima, terkait instrument pengukuran, tingginya rata-rata perolehan nilai awal peserta pada tahap *pre-test* mengindikasikan terjadinya efek plafon (*ceiling effect*). Kondisi ini menyebabkan rentang metrik peningkatan skor kognitif pada tahap post-test menjadi terbatas, meskipun nilai akhirnya berhasil mencapai ambang batas ketuntasan yang maksimal. Keterbatasan-keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penyelenggaraan pelatihan literasi AI generatif yang lebih komprehensif di masa depan.

Evaluasi Kegiatan

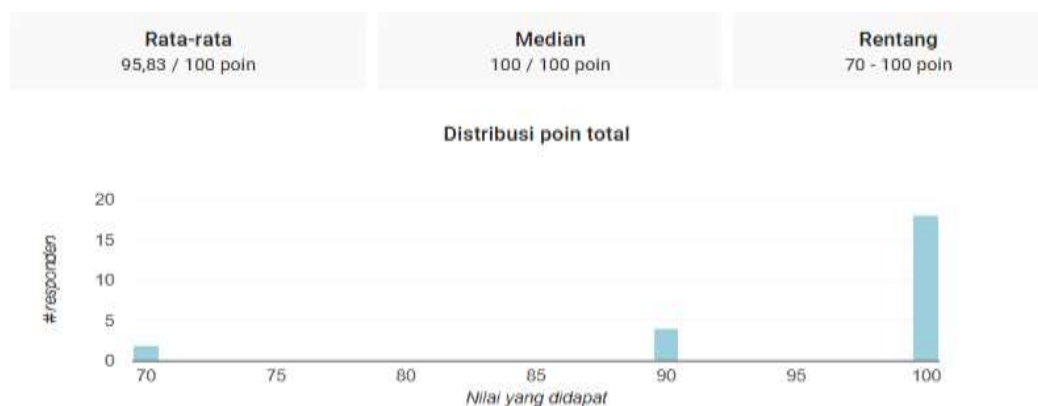
Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini diukur secara empiris melalui dua pendekatan, yakni instrumen evaluasi kognitif (*pre-test* dan *post-test*) serta asesmen keterampilan praktik secara formatif. Pengukuran

kognitif yang didistribusikan melalui platform *Google Forms* bertujuan untuk memetakan tingkat wawasan awal peserta sebelum intervensi diberikan, serta mengukur lonjakan pemahaman teoretis. Hasil pengujian awal (*pre-test*) menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dasar peserta sudah berada pada kategori sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata keseluruhan mencapai 90 poin dari total 100 poin. Tingginya skor awal ini mengindikasikan adanya potensi efek plafon (*ceiling effect*), di mana ruang untuk mengukur peningkatan kognitif secara matematis menjadi terbatas dan kurang sensitif. Oleh karena itu, guna menanggulangi keterbatasan instrumen kognitif tersebut, tolok ukur keberhasilan program ini tidak hanya bergantung pada peningkatan skor tes, tetapi ditekankan pada evaluasi keterampilan praktik pembuatan purwarupa menggunakan rubrik indikator teknis yang lebih diskriminatif (seperti kualitas perumusan *prompt* dan struktur hierarki visual). Distribusi perolehan nilai peserta pada tahap *pre-test* disajikan pada Gambar 2.



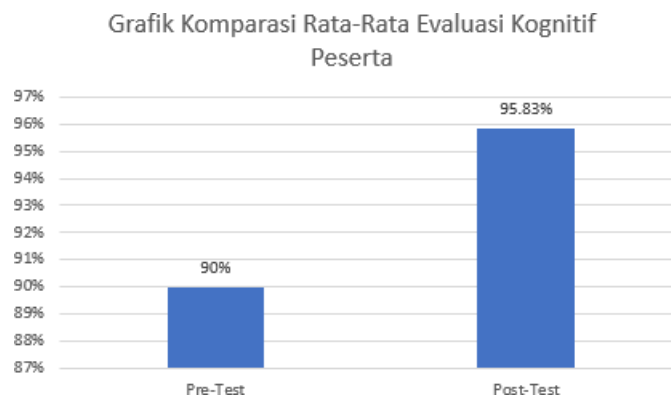
Gambar 2 Perolehan Nilai Pre-Test

Setelah seluruh rangkaian pemaparan materi dan pendampingan praktik *Stitch Prompting* selesai, peserta kembali mengisi *post-test* menggunakan instrumen pengujian yang sama. Hasil evaluasi akhir secara deskriptif menunjukkan adanya tren peningkatan pemahaman yang positif, di mana rata-rata perolehan nilai keseluruhan bergerak dari 90 poin menjadi 95,83 poin. Mengingat tidak dilakukannya uji statistik inferensial (seperti uji-t) akibat keterbatasan indikasi efek plafon (*ceiling effect*) pada data awal, klaim keberhasilan pada evaluasi kognitif ini dibatasi pada perubahan deskriptif. Meskipun demikian, capaian peningkatan ini tetap mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik dan mampu melengkapi pemahaman konseptual peserta. Distribusi perolehan nilai pada tahap pengujian akhir disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Perolehan Nilai Post-Test

Untuk memberikan gambaran visual yang lebih ringkas terkait komparasi peningkatan rata-rata evaluasi kognitif secara keseluruhan antara tahap *pre-test* dan *post-test*, perbandingan tersebut disajikan pada Gambar 4.



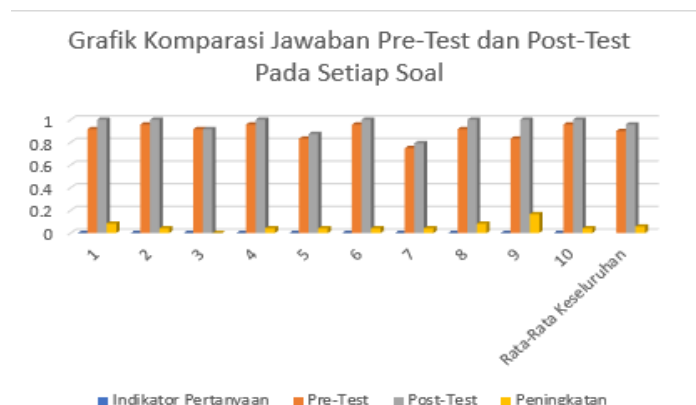
Gambar 4 Komparasi Nilai Pre-Test & Post-Test

Selanjutnya, guna meninjau secara lebih spesifik terkait area pemahaman yang mengalami peningkatan paling signifikan, dilakukan analisis komparatif untuk setiap indikator pertanyaan pengujian. Rincian persentase peningkatan pemahaman peserta antara pengujian awal dan pengujian akhir dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pertanyaan Pre-Test & Post-Test

No	Indikator Pertanyaan	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1.	Pengertian UI	91.7%	100%	8,3%
2.	Pengertian UX	95.8%	100%	4,2%
3.	Contoh Aplikasi UI/UX yang Baik	91.7%	91.7%	0%
4.	Pentingnya UI/UX pada Aplikasi	95.8%	100%	4,2%
5.	Elemen Dasar Desain UI	83.3%	87.5%	4,2%
6.	Peran AI dalam Desain UI/UX	95.8%	100%	4,2%
7.	Tools AI untuk Membantu Desain	75%	79.2%	4,2%
8.	Pengertian Prompt pada AI	91.7%	100%	8,3%
9.	Tahapan Awal Stitch Prompting	83.3%	100%	16,7%
10.	Fungsi Wireframe	95.8%	100%	4,2%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan pemahaman yang krusial pada indikator tahapan awal metode *Stitch Prompting*, dengan kenaikan sebesar 16,7 poin persentase. Secara substantif, jumlah peserta yang mampu menjawab benar pada indikator ini meningkat dari 20 peserta pada tahap *pre-test* menjadi 24 peserta (seluruh responden) pada tahap *post-test*. Tingkat pemahaman maksimal (100%) juga tercapai secara merata pada pemahaman definisi *User Interface*, *User Experience*, fungsi *wireframe*, dan peran kecerdasan buatan dalam desain. Untuk memberikan gambaran visual yang lebih ringkas terkait komparasi peningkatan rata-rata evaluasi kognitif secara keseluruhan antara tahap *pre-test* dan *post-test*, perbandingan tersebut disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5 Grafik Komparasi Setiap Pertanyaan Pre-test & Post-Test

Sebagai bentuk evaluasi sekunder terhadap penyelenggaraan acara, panitia juga mengukur respons afektif audiens melalui instrumen kuesioner kepuasan berskala Likert (1-5) yang diisi oleh 14 responden. Penting untuk dicatat bahwa indeks kepuasan ini berfungsi untuk menilai aspek manajerial penyelenggaraan dan interaktivitas, bukan sebagai pembuktian langsung atas efektivitas capaian pembelajaran kognitif. Hasil distribusi penilaian peserta terhadap kualitas pelaksanaan lokakarya disajikan secara transparan pada Tabel 2. Secara umum, mayoritas audiens memberikan penilaian yang sangat baik, terutama pada aspek penambahan wawasan dan kenyamanan akses platform daring.

Indikator Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kesesuaian materi dengan tema kegiatan	8	4	2	0	0
Acara menambah wawasan dan pengetahuan	9	3	2	0	0
Penguasaan materi dari narasumber	8	4	2	0	0
Interaksi narasumber dengan peserta	6	5	3	0	0
Kelancaran dan pengorganisasian acara	8	3	3	0	0
Kualitas pendampingan oleh fasilitator	8	4	2	0	0
Kenyamanan akses platform <i>online</i>	10	2	2	0	0
Tingkat kepuasan keseluruhan (<i>Overall</i>)	7	5	2	0	0

Pembahasan

Pelaksanaan lokakarya *Stitch Prompting* ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*hands-on learning*) berkontribusi positif dalam memperkenalkan pengetahuan teknis dasar kepada mitra sasaran. Peningkatan skor kognitif secara deskriptif, terutama pada indikator pemahaman instruksi tekstual, mengindikasikan bahwa peserta mulai mampu mempraktikkan penggunaan kecerdasan buatan sebagai alat pendukung desain antarmuka. Mengingat evaluasi kegiatan ini tidak melibatkan kelompok pembandingan maupun pengukuran retensi jangka Panjang, capaian tersebut lebih tepat dimaknai sebagai indikasi awal bahwa intervensi edukasi yang interaktif berpotensi membantu menjembatani kesenjangan literasi digital dasar. Lebih lanjut, pengenalan terhadap instrument kecerdasan buatan ini diharapkan dapat menjadi wawasan fundamental (*foundational knowledge*) bagi peserta dalam mengadopsi alur kerja modern,

tanpa bermaksud men-generalisasi pencapaian kognitif jangka pendek tersebut sebagai tolak ukur kesiapan kerja atau pemenuhan standar kompetensi industri secara komprehensif.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis Diseminasi MSIB dengan tema pemanfaatan kecerdasan buatan dalam perancangan antarmuka telah berhasil dilaksanakan secara daring dengan tingkat partisipasi dan antusiasme yang tinggi. Program edukasi yang menargetkan anggota Ikatan Pelajar Muhammadiyah beserta elemen masyarakat umum ini terbukti mampu menjembatani kesenjangan literasi digital terkait teknologi desain modern. Melalui kombinasi metode pemaparan teoretis dan pendampingan simulasi langsung menggunakan platform Google Stitch, para peserta berhasil mengadopsi alur kerja efisien

dalam mengonversi instruksi tekstual menjadi kerangka visual antarmuka secara instan.

Tingkat keberhasilan program ini tervalidasi secara kuat melalui hasil analisis komparatif instrumen evaluasi kognitif peserta. Tercatat adanya peningkatan pemahaman yang signifikan secara menyeluruh, dengan rata-rata pencapaian nilai akhir menyentuh angka 95,83%. Puncak peningkatan kompetensi tertinggi berada pada kemampuan fundamental menyusun prompt yang terstruktur, yang berhasil mencapai tingkat pemahaman sempurna (100%). Fakta empiris ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung sangat relevan dan efektif diserap oleh audiens tanpa membebani mereka dengan kompleksitas teknis. Lebih lanjut, respons afektif peserta melalui kuesioner umpan balik menunjukkan kepuasan yang maksimal terhadap relevansi materi dan kualitas penyampaian pendampingan.

Secara keseluruhan, intervensi edukasi ini telah memberikan dampak positif awal dalam mengakselerasi keterampilan dasar desain UI/UX para audiens. Guna memastikan keberlanjutan program secara operasional, direkomendasikan pembentukan skema pendampingan lanjutan yang terstruktur. Pertama, perlu dirancang mekanisme kolaborasi strategis jangka menengah dengan pihak sekolah dan pengurus mitra (IPM) melalui penjadwalan pendampingan berkala (misalnya sesi mentoring dua mingguan). Kedua, efektivitas pelatihan ini perlu diuji lebih lanjut melalui pengukuran retensi pengetahuan peserta dalam rentang waktu 1 hingga 3 bulan pasca-lokakarya, serta penerapan evaluasi berbasis portofolio mandiri. Ketiga, disarankan adanya penyusunan kurikulum pelatihan tingkat lanjut dengan target utama integrasi fungsional pengembangan web (front-end development). Melalui langkah terukur ini, kerangka purwarupa yang telah dirancang menggunakan bantuan kecerdasan buatan (Stitch Prompting) dapat dikonversi menjadi kode fungsional dan direalisasikan sebagai produk aplikasi digital yang sepenuhnya interaktif dan berdaya guna secara optimal bagi kebutuhan mitra maupun masyarakat luas..

REFERENSI

- Bari, A., & Agarwal, A. (2023). Generative AI in UI/UX Design: Opportunities and Challenges. *Journal of Human-Computer Interaction*, 15(2), 45-60.
- Kurniawan, H., & Rahmawati, D. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(3), 555-564.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Pratama, A. R., & Hidayat, T. (2023). Implementasi Artificial Intelligence dalam Akselerasi Front-End Development. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 9(2), 210-218.
- Sari, R. P., & Susanto, A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Pelajar melalui Pelatihan Desain UI/UX. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 112-120.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- White, J., Fu, Q., Hays, S., Sandborn, M., Olea, C., Gilbert, H., ... & Schmidt, D. C. (2023). A Prompt Pattern Catalog to Enhance Prompt Engineering with ChatGPT. *arXiv preprint arXiv:2302.11382*.
- Wibowo, A., & Santoso, B. (2022). Efektivitas Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa IT. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(1), 34-42.
- Purnomo, A., & Suryadi, A. (2023). Pemberdayaan Pemuda Melalui Pelatihan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 145-154.

- Wahyudi, R., & Kusuma, W. A. (2024). Pemanfaatan Generative AI untuk Rapid Prototyping dalam Desain Antarmuka Aplikasi. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(1), 78-85.
- Budiarto, E., & Lestari, S. (2024). Pengaruh *Prompt Engineering* Terhadap Kualitas Output Desain Berbasis *Artificial Intelligence*. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 12(2), 145-153. <https://doi.org/10.31294/jki.v12i2.4567>
- Fauzi, A., & Nisa, K. (2024). Penggunaan AI Generatif untuk Akselerasi Pembuatan Purwarupa Aplikasi pada Platform Digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(1), 89-98. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116543>
- Hidayat, T., & Pratama, A. (2023). Efektivitas Pembelajaran *Hands-on* dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Digital di Kalangan Pelajar. *Jurnal Edukasi Informatika*, 9(1), 34-42. <https://doi.org/10.20885/jeki.vol9.iss1.art4>
- Kurniawan, D., & Setiawan, R. (2022). Evaluasi Program Pelatihan Masyarakat Menggunakan Analisis Uji *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 12-25. <https://doi.org/10.21009/jep.141.02>
- Lee, J., & Kim, H. (2023). *The Impact of Generative AI on UX Design Processes: An Empirical Study*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 178, 103099. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103099>
- Rahman, F., & Santoso, H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Pemuda Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis *Cloud*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 45-52. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2022.2.4.150>
- Siregar, M. A., & Putri, R. A. (2023). Diseminasi Pengetahuan Teknologi Informasi Melalui Program Pengabdian Masyarakat Tematik. *Jurnal Abdimas Terapan*, 4(2), 210-218. <https://doi.org/10.31289/jabdimas.v4i2.8876>
- Susanto, A., & Wijaya, K. (2023). Implementasi *Artificial Intelligence* Generatif pada Perancangan *User Interface*: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 13(2), 112-120. <https://doi.org/10.21456/vol13iss2pp112-120>
- Widiastuti, N., & Hakim, L. (2023). Penguatan Kompetensi Digital Masyarakat Melalui Lokakarya *User Experience (UX) Design*. *Jurnal Pemberdayaan Komunitas*, 5(3), 155-164. <https://doi.org/10.30812/jpk.v5i3.2341>
- Yagil, D. (2023). *ChatGPT, AI Prompting, and the Automation of Creative Workflows*. *Journal of Artificial Intelligence Research*, 76, 1205-1220. <https://doi.org/10.1613/jair.1.14502>