

## **Implementasi Pelatihan UI/UX Design Berbasis Figma dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Digital di kalangan Siswa-Siswi SMK Tirtajaya Depok**

**Atit Pertiwi<sup>1</sup>, Diokta Redho Lastin<sup>2</sup>, Hafidzah<sup>3</sup>, Mariza Wijayanti<sup>4</sup>, Ragiel Hadi Prayitno<sup>5</sup>, Veronica Ernita Kristianti<sup>6</sup>, Yasman Rianto<sup>7</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Gunadarma, Depok, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Hafidzah

**E-mail:** [hafidzah.patel@gmail.com](mailto:hafidzah.patel@gmail.com)

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Tirtajaya Depok untuk bertujuan untuk memperkenalkan konsep desain antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) kepada siswa melalui pemanfaatan aplikasi Figma sebagai salah satu perangkat desain digital yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi. Kegiatan dilakukan dengan beberapa tahapan, dimulai dengan pemaparan materi, demonstrasi, tanya jawab interaktif dan terakhir evaluasi dan tindak lanjut. Peserta dilibatkan dalam diskusi, praktik langsung, serta pemecahan masalah dengan menggunakan latihan sederhana dalam merancang UI/UX desain berbasis aplikasi Figma. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil praktik simulasi dan diskusi kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep desain UI/UX dan penggunaan Figma. Metode pembelajaran yang digunakan, seperti demonstrasi langsung dan diskusi kelompok, terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, serta menumbuhkan minat terhadap desain produk digital kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kompetensi siswa di dunia industri kreatif dan teknologi, terutama di bidang desain antarmuka dan pengembangan produk digital, yang sangat relevan dengan perkembangan dunia digital saat ini.*

**Kata kunci** - Desain, Figma, UI, UX

### **Abstract**

*This community service program was conducted at SMK Tirtajaya Depok with the objective of introducing User Interface (UI) and User Experience (UX) design concepts to students through the use of Figma, a widely adopted digital design tool in application development. The program was implemented in several stages, including material delivery, live demonstrations, interactive question-and-answer sessions, and concluding evaluation and follow-up activities. Participants were actively engaged in discussions, hands-on practice, and problem-solving tasks through simple exercises focused on designing UI/UX prototypes using the Figma application. Evaluation was carried out based on the outcomes of simulation-based practices and group discussions. The results indicate a significant improvement in students' understanding of UI/UX design principles and their proficiency in using Figma. The applied instructional methods, particularly live demonstrations and collaborative group discussions, were effective in enhancing students' comprehension, practical skills, and interest in digital product design. Overall, this program contributed positively to the development of students' competencies in the creative and technology industries, especially in interface design and digital product development, which are highly relevant to current digital transformation trends.*

**Keywords** - Design, Figma, UI, UX

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini memberikan dampak yang besar, tidak hanya membawa perubahan pada pola pikir masyarakat, tetapi juga berdampak signifikan terhadap gaya hidup sehari-hari. Perubahan tersebut terlihat pada berbagai aspek, mulai dari cara berkomunikasi, penggunaan media sosial yang beragam, hingga aktivitas jual beli. Sebuah website sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang terutama untuk organisasi maupun institusi. Karena itu, saat ini bermunculan Perusahaan perangkat lunak yang memberikan layanan jasa maupun produk yang mereka tawarkan untuk membangun sebuah sistem berbasis web yang berdampak akan kebutuhan programmer yang meningkat pula (Triharseno et al., 2020). Pemrograman web berhubungan dengan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) (Aliyanto et al., 2022). Sebelum memahami bahasa pemrograman, pemahaman tentang desain website juga sangat penting sehingga performance dari sebuah website dapat terlihat maksimal.

Salah satu bidang yang semakin penting adalah desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang berperan besar dalam pengembangan aplikasi digital (Wiwesa, 2021). Pemahaman tentang konsep desain ini menjadi keterampilan penting, mengingat banyaknya aplikasi berbasis teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pendidikan, bisnis, maupun sektor lainnya. User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah website atau aplikasi (Muhyidin et al., 2020). Sementara User experience merupakan seluruh perasaan atau pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, dan perangkat seluler yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi (Elda Shirvanadi & Moh Idris, 2021).

UI yang menarik dan mudah dipahami memiliki peran penting karena mampu menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan sekaligus menunjang pencapaian tujuan bisnis. Hal ini dapat diwujudkan melalui penerapan desain responsif, animasi interaktif, pemilihan warna dan tipografi yang sesuai, serta penggunaan pendekatan desain berbasis emosi untuk menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih personal dan menarik (Muhammad Ichsan, et al, 2023). UI/UX memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan aplikasi, sebab desain yang tersusun dengan baik dapat membantu pengguna lebih mudah dalam menggunakan serta mengakses fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, desain UI/UX perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, baik dari segi tampilan, fungsionalitas, maupun elemen pendukung lainnya (Al-Faruq et al., 2022).

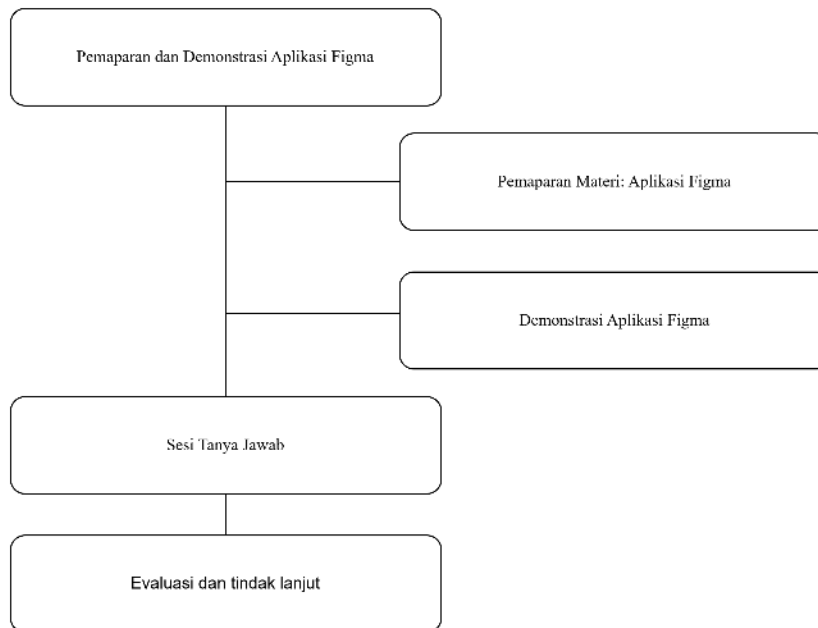
Figma adalah alat desain berbasis web yang memungkinkan penggunaannya untuk merancang antarmuka aplikasi secara praktis dan efisien (R. E. Putri et al., 2022). Figma tersedia dalam versi desktop dan online, dengan versi online menjadi pilihan utama bagi desainer UI/UX karena memungkinkan kolaborasi real-time. Beberapa pengguna dapat memberikan saran, komentar, melihat pengeditan, dan mengubah desain secara bersamaan meskipun berada di lokasi berbeda.

SMK Tirtajaya Depok memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan siswa-siswinya di bidang teknologi dan informasi khususnya desain digital terutama pembuatan desain website. Namun, terbatasnya akses terhadap sumber pembelajaran desain digital, baik dari segi ketersediaan perangkat maupun pelatihan yang bersifat formal menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk memperkenalkan serta membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan desain UI/UX melalui pemanfaatan platform desain yang populer, praktis, dan mudah diakses.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini memiliki tujuan untuk memberikan implementasi pelatihan UI/UX desain menggunakan aplikasi figma kepada siswa-siswi SMK Tirtajaya Depok. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dan siswi dapat memahami dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari, sehingga siswa dan siswi SMK Tirtajaya Depok dapat membuat desain digital dengan tampilan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

## METODE

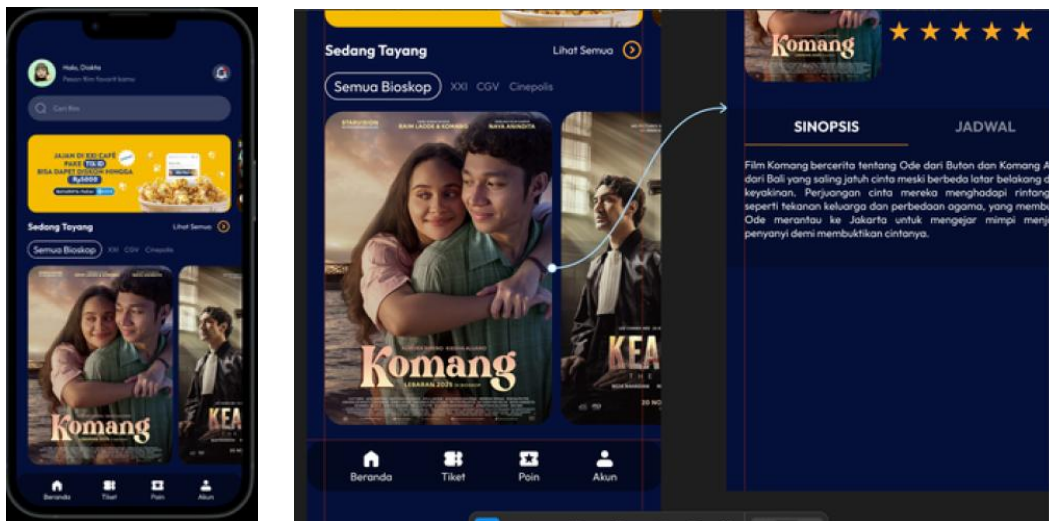
Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMK Tirtajaya Depok ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi Figma sebagai alat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) kepada siswa dan siswi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan yang interaktif, melibatkan siswa dalam setiap tahap untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang mendalam. Berikut adalah langkah-langkah detail dari metode pelaksanaan yang diterapkan:



**Gambar 1.**  
Alur Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahap awal yaitu pemaparan materi dan demonstrasi, dimana pada tahap pemaparan ini dimulai dengan menjelaskan pentingnya desain UI/UX dalam dunia digital yang pada akhirnya akan mempengaruhi kenyamanan pengguna. Sebagian orang menganggap bahwa UI dan UX merupakan hal yang sama karena dinilai memiliki fungsi serupa, padahal keduanya memiliki perbedaan dan peran masing-masing (Mulyana et al, 2019). Dijelaskan pula tentang aplikasi Figma sebagai salah satu alat desain UI/UX yang umum digunakan memiliki beberapa kelebihan antara lain fitur kolaboratif *real-time*, pembuatan *prototipe* dan kemudahan desain yang responsif di berbagai platform, menjadikan figma menjadi aplikasi yang *user-friendly*.

Setelah memberikan pemaparan, tahap selanjutnya dilakukan demonstrasi praktis tentang bagaimana cara penggunaan Figma untuk merancang aplikasi, mulai dari desain antar muka hingga pembuatan sebuah *prototipe*. Demonstrasi yang dilakukan bertujuan menunjang sosialisasi yang sudah dilakukan sebelumnya. Sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang menyeluruh bukan hanya sekedar teori.



Gambar 2.

Hasil Demonstrasi penggunaan Figma

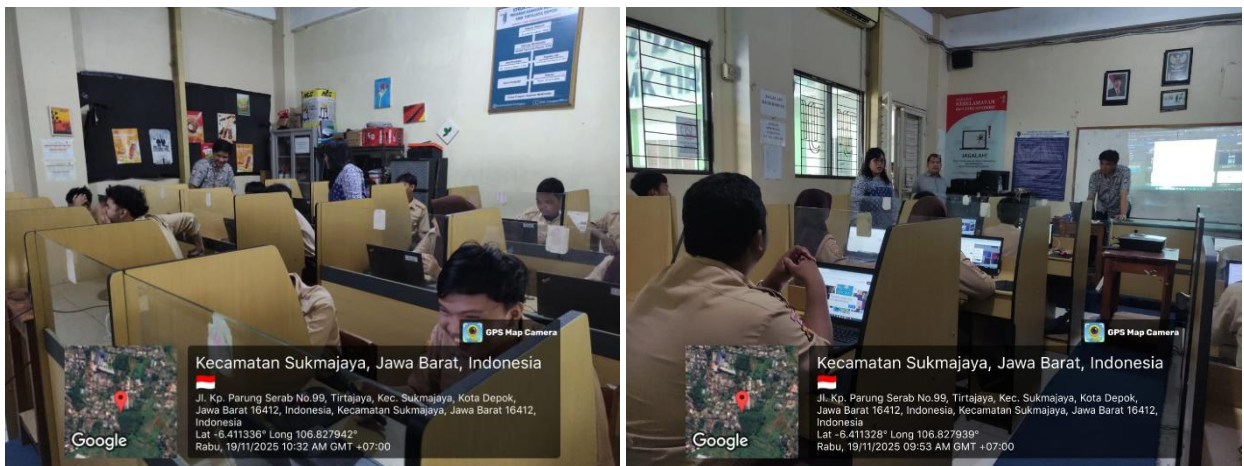
Sesi tanya jawab dilakukan secara interaktif antara siswa dengan pemateri. Pada sesi ini, diharapkan siswa dapat memperdalam materi dan menyelesaikan kesulitan yang dihadapi saat melakukan demonstrasi sehingga siswa memahami secara mendalam materi yang sudah diberikan pemateri. Selain tanya jawab, siswa diharapkan mampu berdiskusi mengenai ide maupun masukan yang dapat memotivasi siswa memperdalam kemampuan desain digital dengan figma.

Tahapan akhir dari metode pelaksanaan adalah mengevaluasi dan melakukan tindak lanjut atas kegiatan yang sudah dilakukan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur seberapa jauh siswa memahami materi dan mampu mengaplikasikannya. Hal ini dapat dilihat dari seberapa aktif siswa melakukan demonstrasi dan tanya jawab. Dari hasil evaluasi tersebut, akan dibuat rencana tindak lanjut atau pelatihan lanjutan bagi siswa yang ingin memperdalam desain UI/UX lebih jauh dengan memfokuskan pada penggunaan figma untuk proyek desain digital mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Tirtajaya Depok telah terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Secara umum, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) kepada siswa melalui pemanfaatan aplikasi Figma sebagai salah satu perangkat desain digital yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi.

Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif dalam setiap sesi. Pada tahap awal, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pentingnya peran desain UI/UX dalam dunia digital. Penyampaian materi ini memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai peran desain dalam menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan nyaman pada sebuah aplikasi. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan demonstrasi secara langsung mengenai penggunaan Figma dengan tujuan memberikan gambaran praktis tentang proses perancangan aplikasi menggunakan alat desain tersebut. Melalui panduan yang sistematis, siswa dapat mengikuti setiap tahapan yang disampaikan untuk membuat prototipe aplikasi.



**Gambar 3.**

Penyampaian materi dan demonstrasi menggunakan Figma (Dokumentasi Penulis)

Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman secara konseptual, tetapi juga memberikan bekal kepada siswa dengan keterampilan praktis dalam mengoperasikan Figma. Setelah sesi demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung merancang prototipe aplikasi mereka sendiri. Partisipasi aktif siswa terlihat jelas melalui keterlibatan mereka dalam sesi diskusi dan tanya jawab, yang dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman terkait penggunaan Figma serta konsep UI/UX secara umum. Sesi ini menjadi sarana yang efektif untuk mengatasi kendala dan menjawab pertanyaan yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep desain UI/UX dan penggunaan Figma. Meskipun sebagian besar siswa baru pertama kali mengenal aplikasi Figma, mereka mampu mengikuti proses demonstrasi dan memahami dasar-dasar perancangan aplikasi. Namun demikian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan fitur-fitur lanjutan, seperti pembuatan interaksi dan animasi dalam desain. Temuan ini mengindikasikan perlunya kegiatan pelatihan lanjutan guna memperdalam keterampilan siswa dalam menggunakan fitur-fitur tersebut.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini memberikan peluang yang besar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital mereka di masa mendatang. Keterampilan desain UI/UX merupakan salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam dunia digital saat ini. Melalui kegiatan pengabdian ini, siswa memperoleh bekal awal untuk mempersiapkan diri menghadapi kebutuhan dunia kerja maupun pengembangan keterampilan lain yang relevan dengan kemajuan teknologi informasi. Berdasarkan antusiasme dan respons positif dari peserta, disarankan agar kegiatan serupa dilanjutkan dalam bentuk pelatihan yang lebih intensif bagi siswa yang berminat mendalami desain UI/UX.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Tirtajaya Depok berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memberikan implementasi pelatihan UI/UX desain menggunakan aplikasi Figma kepada siswa-siswi SMK Tirtajaya Depok. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dan siswi dapat memahami dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari, sehingga siswa dan siswi SMK Tirtajaya Depok dapat membuat desain digital dengan tampilan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

Melalui metode yang telah digunakan, pendekatan interaktif dan partisipatif, siswa dan siswi aktif terlibat dalam setiap tahap pelatihan, baik dalam sesi teori, demonstrasi langsung, maupun tanya jawab dan diskusi kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa

terhadap konsep desain UI/UX dan penggunaan Figma. Meskipun sebagian besar siswa baru pertama kali mengenal aplikasi Figma, mereka mampu mengikuti proses demonstrasi dan memahami dasar-dasar perancangan aplikasi.

Pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa tentang konsep desain UI/UX dan penggunaan Figma, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah mereka. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kompetensi siswa di dunia industri kreatif dan teknologi, terutama di bidang desain antarmuka dan pengembangan produk digital, yang sangat relevan dengan perkembangan dunia digital saat ini. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan pentingnya pengabdian masyarakat dalam menciptakan pembelajaran yang aplikatif dan memberikan dampak positif bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia di tingkat pendidikan menengah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak sekolah SMK Tirtajaya Depok yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, apresiasi dukungan dari Universitas Gunadarma yang telah menyediakan dana dan sumber daya, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras dan berkolaborasi dengan baik dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga dukungan dan kerja sama yang telah diberikan dapat terus memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Aliyanto, A., Wijaya, A., & Sitompul, A. (2022). Evaluasi User Interface Website E-commerce dengan Menggunakan Metode Heuristic. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 24(2), 157–164. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v24i2.1853>
- Elda Shirvanadi & Moh Idris (2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website E-Learning Menggunakan Metode Design Thingking Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Indonesia. vol.2, no.2, 2021
- Muhammad Ichsan, Munawir, Yeni Yanti, Nailis Sa'adah. (2023). Penerapan Teknik Terbaru dalam Desain UI/UX untuk Pengalaman Pengguna yang Optimal. Serambi Mekkah.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
- Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M., Suriansyah, M. I., & Kom, M. (2019). *Buku ajar desain grafis dan multimedia* (Vol. 1). Flash.
- Putri, R. E., Yusman, Y., & Pratama, Y. W. (2022). UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma: Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Figma. *SYSTEMATICS*, 4(3).
- Setiawan, D., & Kusuma, R. A. (2022). Strategi Efektif dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Melalui Pendekatan Partisipatif dan Interaktif. *Jurnal Inovasi Sosial dan Pendidikan*, 10(3), 98-112.
- Triharseno, W., Pradnya Duhita, W. M., & Priadana, A. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Programmer Software House Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Pilar Teknologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Teknik*, 5(1). <https://doi.org/10.33319/piltek.v5i1.52>
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.