

PELATIHAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI SISWA DALAM MERANCANG UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU

¹⁾ Syefrida Yulina, ²⁾ Satria Perdana Arifin, ³⁾ Yohana Dewi Lulu Widyasari

^{1,2,3)}Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau
^{1,2,3)}Jl. Umbansari No 1 Pekanbaru – Riau - Indonesia

E-mail : ¹⁾syefrida@pcr.ac.id, ²⁾satria@pcr.ac.id, ³⁾yohana@pcr.ac.id

ABSTRAK

Pengenalan materi UI/UX menggunakan Tools Figma Untuk Siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) kepada siswa. Latar belakang kegiatan ini adalah pentingnya keterampilan UI/UX dalam dunia kerja digital yang semakin berkembang, khususnya bagi siswa SMK yang dipersiapkan untuk langsung terjun ke industri. Metode yang digunakan meliputi pemberian materi teori melalui presentasi, demonstrasi penggunaan tools Figma, serta praktek langsung oleh siswa. Rancang bangun kegiatan melibatkan pengajaran bertahap, dimulai dari pengenalan konsep dasar UI/UX, pengenalan antarmuka Figma, hingga praktik pembuatan prototipe sederhana. Pengujian dilakukan melalui evaluasi hasil karya siswa untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan keterampilan mereka. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep dasar UI/UX dengan menggunakan tools Figma, serta mampu menghasilkan desain prototipe yang kreatif dan fungsional. Program ini dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain digital dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia kerja.

Kata Kunci: Desain Antarmuka, Figma, *User Interface*, *User Experience*.

ABSTRACT

Introduction to UI/UX Material Using Figma Tools for Students at SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru aims to provide students with a basic understanding of user interface (UI) design and user experience (UX). The background to this activity is the importance of UI/UX skills in the increasingly developing digital world of work, especially for vocational school students who are prepared to go straight into industry. The methods used include providing theoretical material through presentations, demonstrations of the use of Figma tools, as well as direct practice by students. Design and development activities involve gradual teaching, starting from an introduction to basic UI/UX concepts, an introduction to the Figma interface, to the practice of making simple prototypes. Testing is carried out through evaluating students' work to improve the quality of their understanding and skills. The conclusion of this activity shows that students can understand and apply basic UI/UX concepts using Figma tools, and are able to produce creative and functional prototype designs. This program can improve students' competence in the field of digital design and prepare them for challenges in the world of work.

Keyword: *Figma, Inteface Design User Interface, User Experience.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan [1]. Di era digital ini, kemampuan dalam merancang sistem informasi menjadi salah satu kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat bersaing di dunia kerja, terutama untuk siswa SMK 2 Muhammadiyah Pekanbaru. User Interface (UI) penting dalam merancang sistem informasi guna mengantisipasi tampilan buruk yang dapat mempengaruhi produktivitas sistem tersebut [2], sehingga para siswa ini mampu untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, menyenangkan dan efisien. User experience (UX) merupakan sebuah pengalaman yang didapatkan oleh pengguna berdasarkan apa yang mereka rasakan dan interaksi terhadap sebuah sistem [3]. Saat ini banyak para desainer sistem

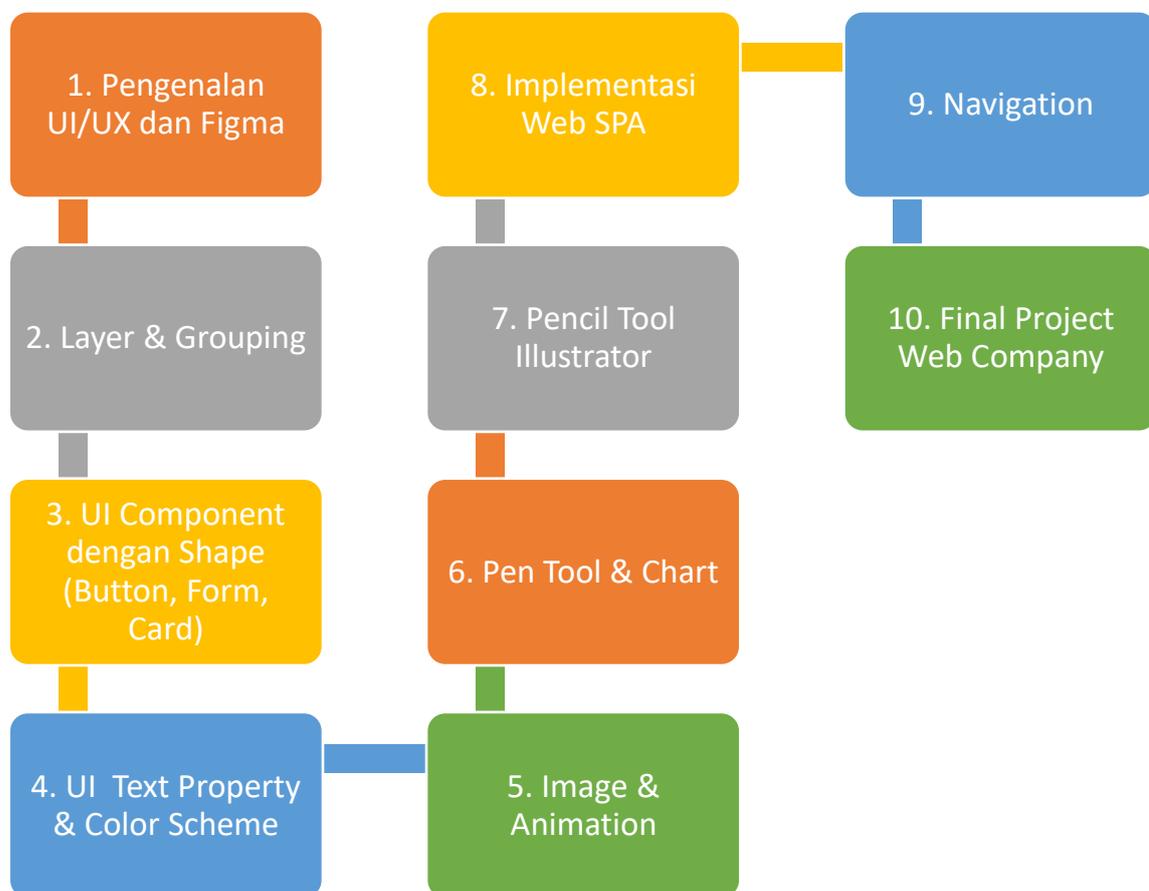
menggunakan UI/UX sebagai indikator keberhasilan sebuah sistem untuk menarik pengguna untuk mengunjungi aplikasi [4][5] sebagai contoh seperti pembuatan aplikasi android dan pemasaran digital berbasis web yang user friendly [6][7][8].

SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan yang fokus pada bidang teknologi informasi dan komunikasi, perlu membekali siswanya dengan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Salah satu cara untuk membekali siswa dengan kompetensi tersebut adalah dengan mengadakan pelatihan pengembangan kompetensi siswa dalam merancang sistem informasi menggunakan Figma.

Figma adalah alat bantu desain antarmuka pengguna (UI) dan prototipe yang digunakan untuk membuat desain sistem informasi yang interaktif dan menarik [9][10]. Figma dapat digunakan melalui koneksi internet maupun desktop pada windows ataupun MAC OS [11]. Figma memiliki kelebihan dalam membuat desain prototype dan mock up yang sangat cepat dan dapat berkolaborasi dengan tim [12].

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PkM dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru bertujuan

untuk memperkenalkan siswa pada Figma. Figma, sebagai perangkat lunak desain antar muka yang berbasis cloud, memungkinkan kolaborasi real-time dan memudahkan proses desain yang efisien dan efektif. Pengenalan dan pelatihan Figma dalam program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam mendesain antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan fungsional.

Kegiatan PkM ini memerlukan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa untuk memastikan penyampaian materi yang efektif dan bimbingan yang tepat selama proses belajar. Dosen akan bertindak sebagai fasilitator dan mentor, memberikan arahan dan pengetahuan yang mendalam mengenai penggunaan Figma. Sementara itu, mahasiswa akan berperan aktif dalam mendampingi siswa, membantu mereka dalam mempraktekkan keterampilan yang telah dipelajari dan memberikan dukungan teknis saat dibutuhkan. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru saja, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan mengajar dan berinteraksi dalam lingkungan pendidikan yang sesungguhnya.

Metode pelaksanaan Pkm berupa kegiatan tatap muka sebanyak satu pertemuan dengan rincian penjelasan dan materi sebagai berikut:

1. Mengetahui UI/UX dan Software Desain Figma Untuk Designer

Pada tahap awal, peserta akan dikenalkan dengan Figma, sebuah perangkat lunak desain yang populer di kalangan desainer. Melalui sesi ini, peserta akan mempelajari dasar-dasar penggunaan Figma, termasuk navigasi antarmuka, alat-alat dasar, dan fitur-fitur utama yang akan diterapkan dalam sesi-sesi berikutnya.

2. Membuat Project Design Pertama di Figma (*Layers* dan *grouping* figma)

Setelah memahami dasar-dasar Figma, peserta akan diajak untuk membuat proyek desain pertama mereka. Fokus sesi ini adalah pada penggunaan layer dan pengelompokan elemen desain, yang merupakan pondasi penting dalam bekerja dengan Figma. Peserta akan berlatih secara langsung dengan bimbingan dari dosen dan mahasiswa.

3. Membuat UI *Component* Figma dengan *Shape* (*Button*, *Form*, dan *card*)

Pada sesi ini, peserta akan belajar cara membuat komponen UI seperti *button*, *form*, dan *card* menggunakan *shape tool* di Figma. Peserta akan memahami cara mendesain elemen-elemen ini secara efisien dan fungsional.

4. Mempelajari UI *Text Property* dan *Color Scheme* Figma

Sesi ini akan membahas tentang properti teks dalam desain UI, termasuk font, ukuran, warna, dan penataan. Selain itu, peserta juga akan belajar cara menentukan dan menerapkan skema

warna yang tepat untuk proyek desain mereka.

5. Menambahkan *Image* Untuk *Card* UI di Figma dan *Animation*

Peserta akan mempelajari cara menambahkan gambar ke dalam desain card UI dan menggunakan fitur animasi dasar di Figma. Sesi ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana elemen gambar dan animasi dapat meningkatkan daya tarik visual desain.

6. Belajar *Pen Tool* Untuk *Chart* Design di Figma

Sesi ini fokus pada penggunaan pen tool di Figma untuk membuat desain chart. Peserta akan belajar teknik-teknik menggambar bentuk-bentuk kompleks yang diperlukan untuk membuat chart yang informatif dan menarik.

7. Belajar *Pencil Tool* Illustrator di Figma

Peserta akan dikenalkan dengan pencil tool di Figma dan bagaimana alat ini dapat digunakan untuk membuat ilustrasi. Sesi ini akan memberikan keterampilan dasar dalam ilustrasi yang dapat diterapkan dalam berbagai proyek desain.

8. Implementasi Web SPA dengan Figma

Sesi ini akan membahas tentang bagaimana menggunakan Figma untuk merancang *Single Page Application* (SPA). Peserta akan belajar konsep dasar SPA dan bagaimana mengimplementasikan desain ini dalam proyek mereka.

9. Navigation dalam Figma

Peserta akan belajar cara menggunakan fitur navigasi di Figma untuk membuat prototipe interaktif. Sesi ini akan membantu peserta memahami cara membuat alur navigasi yang intuitif dalam desain mereka dan melakukan simulasi serta pengujian prototipe.

10. Final Project Website Company Profile

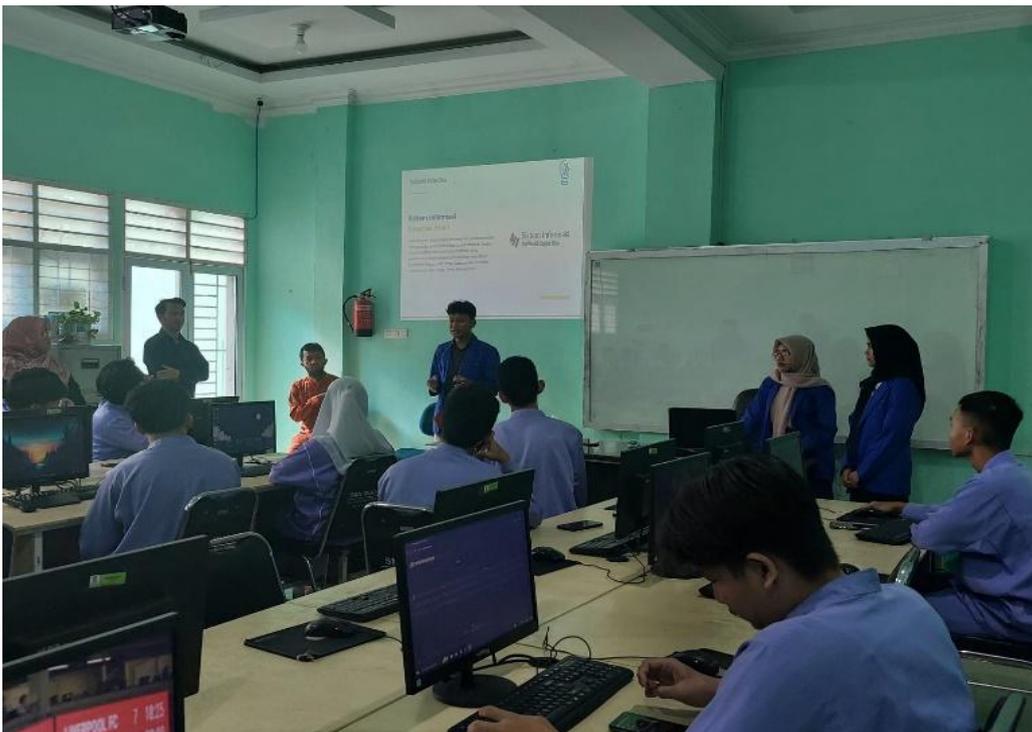
Pada tahap akhir, peserta akan menerapkan semua konsep yang telah dipelajari dalam pembuatan proyek akhir berupa website company profile. Proyek ini akan mencakup semua elemen yang telah dipelajari, dari desain UI, penggunaan teks dan warna, hingga navigasi dan animasi. Proyek akhir ini akan dipresentasikan dan dievaluasi untuk memberikan umpan balik konstruktif bagi peserta.

HASIL

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Program Studi Sistem Informasi Politeknik Caltex Riau kepada siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru berfokus pada pengenalan materi UI/UX menggunakan tools Figma. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain antarmuka pengguna yang intuitif dan efisien. Melalui program

ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang relevan dengan kebutuhan industri digital saat ini, di mana keterampilan dalam merancang antarmuka pengguna yang baik sangat dibutuhkan.

Kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan yang dibawakan oleh mahasiswa Politeknik Caltex Riau. Sesi ini dirancang untuk memberikan dasar yang kuat tentang konsep UI/UX dan pentingnya peran desain dalam pengembangan aplikasi dan sistem informasi. Mahasiswa menjelaskan berbagai konsep dasar UI/UX, seperti prinsip-prinsip desain yang baik, pentingnya user experience yang positif, dan bagaimana desain yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta efisiensi penggunaan aplikasi.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Sekaligus Pengenalan Figma

Pada sesi awal, mahasiswa Politeknik Caltex Riau memberikan pengenalan mendalam mengenai software desain Figma. Dalam gambar terlihat, para mahasiswa menjelaskan tentang fitur-fitur dasar Figma dan bagaimana Figma dapat digunakan oleh desainer untuk menciptakan desain UI/UX yang efektif. Mahasiswa juga menjelaskan kelebihan Figma dibandingkan dengan software desain lainnya, seperti kemampuannya untuk bekerja secara kolaboratif secara real-time, user interface yang intuitif, dan dukungan terhadap berbagai platform. Para siswa terlihat antusias mendengarkan penjelasan tersebut, yang menjadi dasar penting bagi mereka untuk memulai praktek langsung.



Gambar 2. Diskusi dan latihan

Setelah sesi pengenalan, siswa diberikan kesempatan untuk mempraktekkan langsung fitur-fitur yang telah dijelaskan menggunakan Figma. Pada gambar ini, siswa terlihat fokus mengimplementasikan fitur-fitur seperti layers, grouping, pembuatan button, form, card, menambahkan Image, serta membuat navigasi antar halaman. Para mahasiswa dan dosen dari Politeknik Caltex Riau secara aktif mendampingi dan memberikan bimbingan kepada siswa selama pengerjaan proyek. Keterlibatan langsung ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami aplikasi praktis dari teori yang telah diajarkan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam bekerja dengan alat desain modern seperti Figma.



Gambar 2. Penutupan Kegiatan PkM

Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditutup dengan sesi foto bersama, yang menggambarkan kebersamaan dan semangat positif antara mahasiswa Politeknik Caltex Riau, dosen, dan siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Foto bersama ini menjadi simbol keberhasilan kegiatan dan semangat kolaborasi yang telah terjalin. Para siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru tetapi juga termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam bidang desain UI/UX dengan adanya beberapa soal-soal latihan yang diberikan kepada peserta kegiatan. Latihan tersebut dikerjakan dengan sempurna oleh peserta sehingga menjadi tolak ukur untuk keberhasilan kegiatan yang dilakukan.

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diadakan oleh Politeknik Caltex Riau di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru berhasil mencapai tujuannya dalam memperkenalkan dan melatih siswa dalam penggunaan Figma. Melalui serangkaian sesi yang sistematis, siswa tidak hanya memahami dasar-dasar penggunaan perangkat lunak desain antar muka ini, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam proyek nyata. Pengenalan dan latihan langsung yang diberikan telah meningkatkan kompetensi siswa dalam mendesain antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional, sesuai dengan kebutuhan industri saat ini.

Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam kegiatan ini sangat efektif dalam memastikan transfer pengetahuan yang menyeluruh dan bimbingan yang optimal. Dosen memberikan arahan dan pengetahuan mendalam, sementara mahasiswa berperan aktif dalam mendampingi dan membantu siswa SMK selama proses belajar. Sinergi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mengajar dan interaksi dalam lingkungan pendidikan yang nyata.

Secara keseluruhan, program PkM ini menunjukkan bahwa pendekatan praktis dan kolaboratif dalam pengajaran teknologi dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Penggunaan Figma sebagai alat desain telah membuka wawasan baru bagi siswa mengenai pentingnya desain antarmuka pengguna dalam dunia digital. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model bagi kegiatan serupa di masa depan, dengan tujuan terus meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan siswa menghadapi tantangan industri yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. A. Cholik, “Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / Ict Dalam Berbagai Bidang,” 2021.
- [2] D. Heny, “Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta,” 2016.
- [3] A. Amborowati, “Rancang Sistem Pameran Online Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” 2012.
- [4] A. P. Wardhanie and E. Rahmawati, “Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners,” *J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 536–544, 2022.
- [5] I. A. Juliansyah and I. V. Papatungan, “Perancangan Tampilan User Interface Dan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan JavaHands Dengan Metode Design Thinking,” *AUTOMATA*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [6] A. F. Akh fawaid, M. Makruf, and L. Lutfiyanto, “Pelatihan Rebranding dan Digitalisasi Marketing Berbasis Website Pada UMKM Nyi Leha Batik,” *J. Pengabdi. Masy. Multidisiplin*, vol. 7, no. 2, pp. 176–186, Feb. 2024, doi: 10.36341/jpm.v7i2.4015.
- [7] N. Nasution, M. A. Hasan, and D. Setiawan, “Pelatihan Pembuatan Aplikasi Android Sebagai Bekal Technopreneurship untuk Peningkatan Daya Ekonomi Mandiri Alumni SMK di Pekanbaru,” *J. Pengabdi. Masy. Multidisiplin*, vol. 1, no. 3, pp. 219–234, Jul. 2018, doi: 10.36341/jpm.v1i3.436.
- [8] R. Realize and T. Tukino, “Penggunaan Website Sebagai Media Promosi Home Industry Pada Tim Penggerak PKK,” *J. Pengabdi. Masy. Multidisiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 113–118, Feb. 2019, doi: 10.36341/jpm.v2i2.702.
- [9] A. Avindra, C. C. Metta, and N. L. R, “Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma,” 2021.
- [10] S. Tazkiyah and A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, Dec. 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [11] A. Naufal, “Figma Adalah: Fitur, Fungsi dan Cara menggunakannya,” 2022.
- [12] M. Schubert, “How Design Teams Have Been Affected by Remote Working Due to the COVID-19 Pandemic,” 2021.