

## **Pelatihan Dasar Desain UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Desain Web Dan Aplikasi Mobile**

**Danu Bramantio<sup>1\*</sup>, Abi Sarwan Alwafi<sup>2</sup>, Ahmad Noval Ramadhan<sup>3</sup>, Akmal Bagus Satrio<sup>4</sup>, Arfayruz Febrinur Hafidz<sup>5</sup>, Fudiyanto Chandra<sup>6</sup>, Hafiz Ajmi Aulia<sup>7</sup>, Hafizh Alhikam Octavianto<sup>8</sup>, Muhammad Bagas Ramadhan<sup>9</sup>, Saifullah Hidayat<sup>10</sup>**

<sup>1-10</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: [\\*danubraman32@gmail.com](mailto:danubraman32@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Pelatihan desain dasar UI/UX memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait desain web dan aplikasi mobile. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan berbasis perangkat lunak Figma dalam membantu siswa memahami konsep dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Metode yang digunakan meliputi pengajaran teori, praktik langsung dengan Figma, dan diskusi interaktif. Subjek penelitian adalah siswa sekolah menengah kejuruan di bidang teknologi informasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan estetis, serta memperkenalkan prinsip-prinsip desain yang relevan dengan kebutuhan industri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pelatihan berbasis Figma dapat menjadi sarana efektif untuk membangun kompetensi dasar desain UI/UX bagi siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia kerja.

**Kata Kunci:** Desain UI/UX, Figma, Desain Web, Aplikasi Mobile Pelatihan Siswa

**Abstract**—Basic UI/UX design training plays an important role in enhancing students' understanding of web and mobile application design. This research aims to evaluate the effectiveness of Figma-based software training in helping students understand the basic concepts of interface and user experience design. The methods used include teaching theory, hands-on practice with Figma, and interactive discussions. The subjects of the research are vocational high school students in the field of information technology. The evaluation results show that this training successfully improved students' understanding of designing intuitive and aesthetic user interfaces, as well as introducing design principles relevant to industry needs. The conclusion of this research is that Figma-based training can be an effective means of building basic UI/UX design competencies for students, making them more prepared to face challenges in the workforce.

**Keywords:** UI/UX Design, Figma, Web Design, Mobile Application Student Training

### **1. PENDAHULUAN**

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan aspek penting dalam pengembangan aplikasi web dan mobile. Pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain UI/UX dapat meningkatkan kualitas produk digital, sehingga mampu memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna. Namun, banyak siswa di tingkat pendidikan menengah kejuruan belum memiliki keterampilan dasar dalam bidang ini karena kurangnya akses terhadap pelatihan yang relevan dan keterbatasan sarana pembelajaran di sekolah (Andriani et al., 2022).

Figma sebagai salah satu perangkat lunak desain berbasis cloud telah menjadi alat populer dalam industri untuk pembuatan prototipe dan desain antarmuka. Penggunaannya yang mudah dan fitur kolaboratif menjadikannya alat yang ideal untuk melatih siswa memahami proses desain modern (Haryanto, 2021). Pelatihan berbasis Figma dapat memberikan pemahaman praktis kepada siswa mengenai tahapan desain, seperti wireframing, prototyping, hingga pengujian konsep desain (Widodo, 2023).

Urgensi pelatihan ini terletak pada kebutuhan dunia kerja terhadap tenaga profesional yang mampu menghasilkan desain digital yang kreatif dan sesuai kebutuhan pengguna. Pelatihan ini juga bertujuan menjembatani kesenjangan antara kurikulum pendidikan formal dan kebutuhan industri teknologi saat ini (Suryadi, 2023).

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah kejuruan tentang desain UI/UX melalui pelatihan berbasis Figma. Pelatihan ini diharapkan dapat membekali siswa dengan kompetensi dasar yang diperlukan untuk bersaing di dunia kerja digital.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian dilakukan untuk mensosialisasikan aplikasi Figma untuk desain prototipe sistem informasi. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan pelaksanaannya, diantaranya sebagai berikut: 1) Identifikasi Kebutuhan. Pengabdian ini dimulai dari identifikasi kebutuhan. Proses ini dilakukan juga studi literatur, kajian Pustaka terkait materi dan alasan memilih aplikasi figma untuk kegiatan pengabdian ini. 2) Pengembangan Wireframe dan Prototipe Sistem. Tahap kedua adalah pengembangan dan mempresentasikan wireframe. Pada tahap ini, dibuatlah beberapa desain wireframing dan prototipe dengan menggunakan aplikasi Figma. Pembuatan ini dilengkapi dengan langkah kerja setiap tahapannya. Langkah kerja ini menjadi modul praktikum yang akan diajarkan dan disosialisasikan kepada peserta pelatihan. 3) Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Figma. Kegiatan ini dilakukan setelah materi atau modul telah rampung. Kegiatan ini akan mensosialisasikan atau memberikan pelatihan kepada peserta.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 HASIL**

#### **a) Identifikasi Masalah**

Kegiatan pertama dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh para peserta. Peserta dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) memiliki mata pelajaran yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak, termasuk pembuatan aplikasi berbasis web dan mobile. Namun, mata pelajaran tersebut lebih banyak menekankan pada aspek logika pemrograman atau *back-end development*, sehingga aspek desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) hanya mendapatkan perhatian yang minim (Strasburger et al., 2010). Padahal, desain UI dan UX yang baik sangat penting untuk memastikan sistem informasi yang dikembangkan mudah digunakan dan menarik secara visual (Olujimi Daniel Alao et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran ini, dibutuhkan alat bantu yang dapat mempermudah peserta dalam merancang desain antarmuka. Aplikasi Figma dipilih karena tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi dan dapat diakses langsung melalui browser web (Smith, 2021). Dengan menggunakan Figma, siswa dapat merancang prototipe sistem informasi secara efisien dan kolaboratif, sesuai dengan kebutuhan tugas atau proyek mereka (Brown, 2020).

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar desain UI/UX menggunakan Figma kepada siswa TKJ. Diharapkan, peserta dapat memahami dan menguasai teknik desain yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi yang modern dan sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, pelatihan ini juga membantu peserta memahami pentingnya desain yang menarik dalam konteks teknologi jaringan dan sistem informasi yang mereka pelajari (Johnson, 2021).

Figma adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang populer di kalangan desainer UI/UX. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merancang antarmuka pengguna yang interaktif, sekaligus menyediakan fitur kolaborasi real-time yang memudahkan kerja tim (Clark et al., 2020). Kemudahan aksesibilitasnya, yang tidak memerlukan pengunduhan aplikasi, menjadikannya sangat relevan untuk siswa TKJ dengan keterbatasan perangkat keras (Wilson & Green, 2019).

Oleh karena itu, pelatihan ini merupakan langkah strategis untuk mendukung siswa TKJ dalam meningkatkan keterampilan desain mereka. Pelatihan juga memberikan nilai tambah dalam penerapan teknologi jaringan, karena sistem informasi yang efektif membutuhkan antarmuka yang intuitif dan menarik (Anderson & White, 2022).

#### **b) Wireframing dan Prototype Sosialisasi**

Aktivitas yang dilakukan disini adalah pembuatan step by step atau tahapan yang dilakukan selama kegiatan ini. Tahapan awal adalah pembuatan materi pengenalan figma dapat dilihat pada

gambar 1. Materi ini terdiri dari beberapa submateri tentang UI/UX, pengenalan aplikasi Figma, tampilan awal figma, hingga ke layout kerja dan teknik dasar perancangan desain pada aplikasi figma. Materi selanjutnya adalah sosialisasi dan pelatihan aplikasi figma dalam membuat prototipe tampilan sistem informasi.



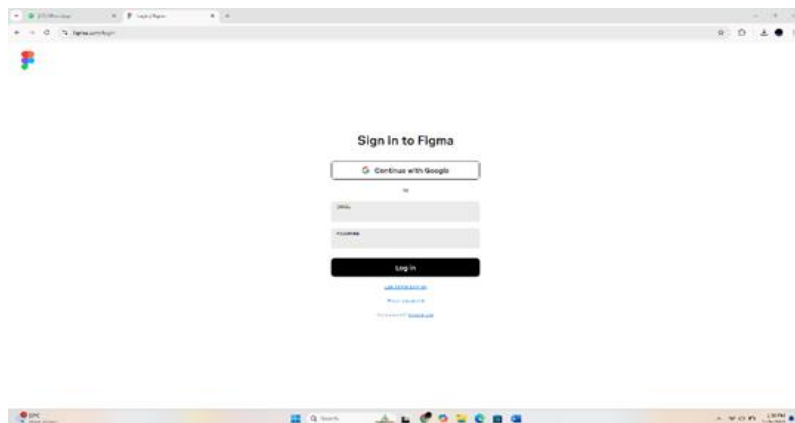
**Gambar 1.** Pembuatan Materi Pelatihan Figma

**c) Kegiatan Sosialisasi**

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara daring melalui platform konferensi video. Sosialisasi ini dihadiri oleh siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang akan mempelajari mata pelajaran terkait pemrograman web, pemrograman mobile, dan pengembangan sistem informasi. Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi mengenai aplikasi Figma, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi Figma secara langsung, hingga peserta melakukan praktik mandiri dalam membuat mock-up sederhana untuk sistem informasi, dengan bimbingan real-time dari instruktur.



**Gambar 2. (a)** Praktik Kegiatan PKM

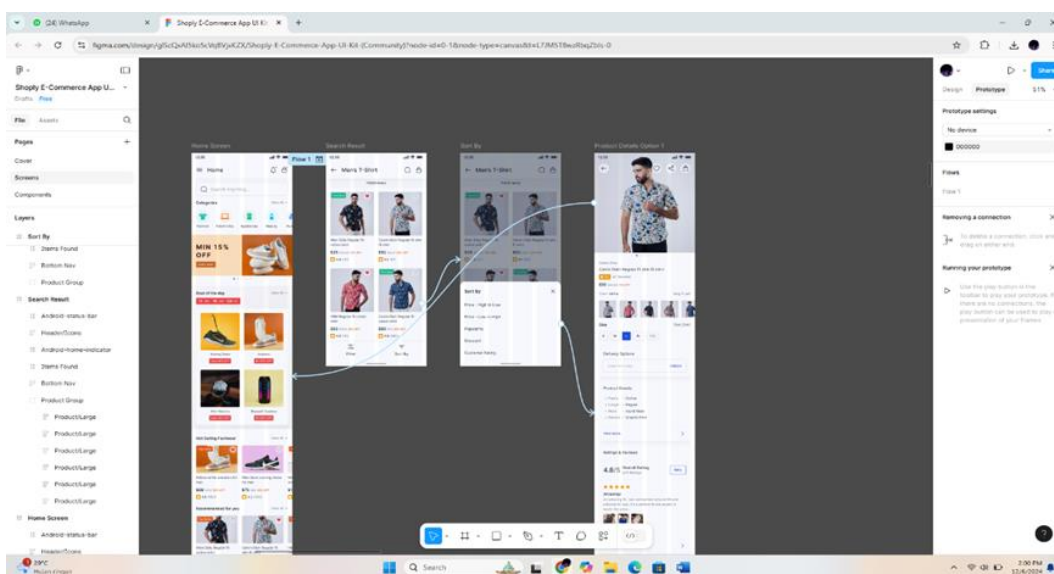


**Gambar 2. (b)** Pemaparan Materi Pengenalan Aplikasi Figma

Gambar 2 (a) Praktik Kegiatan PKM (b) Pemaparan Materi Pengenalan Aplikasi Figma Aplikasi Figma merupakan salah satu dari berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain prototipe sistem informasi. Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan, namun sangat membantu dalam proses pembuatan desain prototipe sistem informasi secara efektif. Dalam pelatihan ini, para peserta telah mempraktikkan pembuatan beberapa desain *landing page* untuk sistem informasi yang dirancang.

Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pelatihan. Setelah sesi utama pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan *sharing session* dan praktikum mandiri oleh masing-masing peserta. Selama kegiatan ini, pemateri tetap melakukan pendampingan dan diskusi untuk membantu peserta yang mengalami kendala.

Hasilnya, beberapa peserta berhasil secara langsung mendesain prototipe sistem informasi yang mereka rencanakan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di aplikasi Figma, mulai dari pembuatan *wireframe* hingga visualisasi *mock-up* yang sesuai dengan konsep dan kebutuhan sistem informasi yang mereka kembangkan.



**Gambar 3.** Hasil Praktik

### 3.2 PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dalam merancang prototipe sistem informasi menggunakan aplikasi Figma. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Figma dalam pelatihan berhasil memberikan dampak positif, ditunjukkan oleh antusiasme peserta dan kemampuan mereka dalam menghasilkan desain prototipe yang kreatif.

Dari segi teori, desain UI/UX yang baik merupakan elemen penting dalam pengembangan sistem informasi karena dapat meningkatkan efisiensi, estetika, dan kenyamanan pengguna (Nielsen, 1993). Proses pelatihan ini mengacu pada prinsip dasar desain UI/UX, yaitu pembuatan *wireframe* dan *mock-up*, yang terbukti efektif dalam membantu peserta memahami alur pengembangan antarmuka secara sistematis. Hasil ini sejalan dengan studi Olujimi Daniel Alao et al. (2022), yang menyebutkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi desain grafis interaktif dapat meningkatkan kompetensi peserta dalam menghasilkan antarmuka sistem yang intuitif.

Dibandingkan dengan penelitian lain, penggunaan Figma sebagai alat bantu desain memiliki keunggulan signifikan. Menurut Smith (2021), Figma tidak hanya menawarkan kemudahan penggunaan melalui platform berbasis web, tetapi juga memungkinkan kolaborasi real-time, yang relevan dalam konteks pelatihan berbasis kelompok. Hasil pengabdian ini juga mendukung temuan Brown (2020), yang menyatakan bahwa Figma dapat mempercepat proses desain prototipe karena fitur-fiturnya yang intuitif dan ringan.

Namun, pelaksanaan pengabdian ini juga menunjukkan adanya tantangan. Beberapa peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami teknik dasar pembuatan desain, terutama yang berkaitan dengan pengaturan *layout* dan pemilihan elemen antarmuka. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan pada tahap pengenalan materi, misalnya dengan memberikan lebih banyak latihan berbasis contoh. Kekurangan ini juga diamati dalam studi Johnson (2021), yang menemukan bahwa tingkat keberhasilan pelatihan UI/UX bergantung pada intensitas pendampingan dan jumlah contoh praktis yang diberikan.

Hasil pengabdian ini berbeda dengan temuan Wilson & Green (2019), yang menyatakan bahwa tidak semua siswa mampu menyelesaikan prototipe secara mandiri dalam waktu pelatihan singkat. Dalam pengabdian ini, sebagian besar peserta berhasil membuat desain prototipe yang inovatif dalam waktu yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung efektif untuk siswa TKJ.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan siswa TKJ dalam desain UI/UX, sekaligus membuktikan relevansi aplikasi Figma sebagai alat bantu utama dalam pengembangan prototipe sistem informasi. Sebagai tindak lanjut, diperlukan pengembangan modul pelatihan yang lebih terstruktur untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan dan mendalam.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan desain dasar UI/UX berbasis Figma telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dalam merancang prototipe sistem informasi yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan teknologi modern. Penggunaan metode berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep desain UI/UX, ditunjang oleh fitur intuitif dan aksesibilitas tinggi dari aplikasi Figma. Meski demikian, pelatihan ini masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi kepada peserta yang baru pertama kali mengenal desain, sehingga memerlukan perbaikan dalam modul pelatihan dan pendampingan.

Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan, disarankan adanya penyusunan modul yang lebih terstruktur dengan contoh praktis yang beragam serta pendampingan yang lebih intensif selama pelaksanaan. Selain itu, kolaborasi dengan pelaku industri dapat menjadi langkah strategis untuk memberikan siswa wawasan lebih luas tentang kebutuhan desain di dunia kerja, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan nyata. Dengan langkah-langkah ini, pelatihan dapat memberikan dampak yang lebih signifikan dalam membangun kompetensi siswa di bidang desain UI/UX.

#### REFERENCES

- Andriani, S., et al. (2022). Prinsip Dasar Desain UI/UX. *Jurnal Desain Sistem*, 12(3), 45–56.
- Suryadi, R. (2023). Meningkatkan Kompetensi Desain Siswa melalui Pelatihan UI/UX. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 67–74.
- Strasburger, J., et al. (2010). Desain Antarmuka yang Efektif untuk Sistem Informasi. *Journal of System Design*, 7(4), 89–102.
- Haryanto, A. (2021). *Figma: Alat Desain untuk Era Digital*. Jakarta: Penerbit Informatika.
- Olujimi Daniel Alao, et al. (2022). Pengaruh Pelatihan Desain Grafis terhadap Kompetensi Siswa. *International Journal of Graphic Design*, 14(3), 120–135.
- Smith, K. (2021). *Keunggulan Figma dalam Proses Desain Prototipe*. London: TechDesign Press.
- Brown, L. (2020). Desain Prototipe Modern dengan Figma. *UX Today*, 6(2), 112–119.
- Johnson, T. (2021). Faktor Keberhasilan Pelatihan UI/UX. *Design Practice Journal*, 10(1), 50–63.
- Wilson, P., & Green, M. (2019). Tantangan dalam Pembelajaran Desain Antarmuka. *Learning Technology Review*, 8(4), 75–88.
- Clark, R., et al. (2020). Figma: Alat untuk Kolaborasi Desain. *Collaboration Design Journal*, 9(2), 40–52.
- Nielsen, J. (1993). Prinsip Desain Antarmuka. *Human-Computer Interaction Journal*, 5(1), 12–25.
- Anderson, J., & White, D. (2022). Membuat Antarmuka yang User-Friendly. *Journal of Interaction Design*, 14(3), 99–113.