

Meningkatkan Kreativitas Desain Digital Dan Pengenalan Figma Sebagai Alat Prototyping UI/UX

Angel Lina¹, Alfinto Aria², Adithya Erlangga³, Didin Hasanudin⁴, Dika Hartansyah⁵, Dzikrul Alam⁶, Galih Hermawan⁷, Muhammad Ferry Nandiwardana⁸, Riki Purianto⁹, Riyan Riarno¹⁰, Sopiyan Apandi^{11*}

¹⁻¹¹Prodi Teknik Informatika, ²Fakultas Ilmu Komputer, ³Universitas Pamulang, ⁴Jl. Raya Puspittek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

Email : ¹angelinaa050103@gmail.com, ²aryarkmana04@gmail.com, ³Didihn23@gmail.com,

⁴riyanriarno88@gmail.com, ⁵hrtдика08@gmail.com, ⁶erlanggaadithya37@gmail.com,

⁷dzikrulalam65@gmail.com, ⁸rikipurianto@gmail.com, ⁹galihhermawan@gmail.com,

¹⁰ferrynand@gmail.com, ^{11*}dosen02601@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak - Tujuan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Plus Al Musyarrafah dalam desain digital serta mengenalkan Figma sebagai alat prototyping UI/UX. Kegiatan ini melibatkan siswa jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan dilaksanakan melalui pendekatan interaktif, seperti sosialisasi konsep UI/UX, praktik langsung menggunakan Figma, serta diskusi kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar desain digital dan mengimplementasikan pembuatan prototipe aplikasi. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja yang berbasis teknologi.

Kata Kunci: Desain Digital, UI/UX, Figma, Kreativitas, Prototyping.

Abstract - The aim of the Community Service Program (PKM) is to increase the creativity of SMK Plus Al Musyarrafah students in digital design and introduce Figma as a UI/UX prototyping tool. This activity involves students majoring in Network Engineering and is carried out through an interactive approach, such as socializing UI/UX concepts, direct practice using Figma, and group discussions. The evaluation results show that students are able to understand the basic concepts of digital design and implement application prototyping. It is hoped that this activity can have a positive impact on students' readiness to face the technology-based world of work.

Keywords: Digital Design, UI/UX, Figma, Creativity, Prototyping.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan yang relevan, salah satunya dalam bidang desain antarmuka pengguna (UI/UX). UI/UX merupakan aspek penting dalam pengembangan perangkat lunak, karena menentukan kualitas interaksi antara pengguna dan aplikasi. Berdasarkan penelitian terkini, kemampuan prototyping UI/UX dengan perangkat lunak seperti Figma menjadi keterampilan yang sangat diminati di industri kreatif.

Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia terus meningkat, dengan mayoritas pengguna berasal dari kalangan remaja dan dewasa muda. Akses luas terhadap teknologi ini memberikan peluang besar bagi pelajar untuk mengembangkan kreativitas, terutama dalam bidang desain digital. Namun, tidak semua siswa memiliki akses ke pelatihan formal atau perangkat yang memadai untuk mempelajari keterampilan tersebut.

Remaja Kegiatan ini juga memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memanfaatkan perangkat lunak desain modern yang relevan di dunia kerja. Dalam proses ini, siswa tidak hanya diajarkan aspek teknis, tetapi juga bagaimana merancang solusi yang efektif dan user-friendly. Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu menghadapi tantangan di era digital dengan keterampilan yang mumpuni.

SMK Plus Al Musyarrafah dipilih sebagai lokasi kegiatan karena memiliki jurusan Rekayasa Perangkat Lunak yang relevan dengan tema kegiatan. Selain itu, sekolah ini memiliki potensi besar dalam pengembangan sumber daya manusia berbasis teknologi, sehingga diharapkan pelatihan ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas lulusan mereka.

2. METODE

Metode kegiatan yang dilakukan adalah dengan kunjungan langsung ke SMK Plus Al Musyarrofa, Jl. H. Rebo No.95 12, RT.12/RW.11, Petukangan Utara, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12260. Metode yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut :

- Tahap konsultasi dengan dosen pembimbing, Tahap awal yaitu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk menentukan judul PKM dan apa yang perlu diketahui mengenai PKM.
- Tahap survei lokasi kegiatan PKM, Dilakukan 2 minggu sebelum kegiatan PKM dilaksanakan. Pada tahap ini beberapa anggota dari kelompok akan melakukan survei dan observasi kelokasi SMK Plus Al-Musyarrofah.
- Tahap pembuatan materi setelah menentukan judul
- Tahap pelaksanaan kegiatan, tim melakukan dan merealisasikan program tersebut sehingga tujuan PKM dapat tercapai
- Tahap monitoring dan evaluasi hasil PKM, pada tahap ini dilakukan pemantauan kegiatan dengan tujuan untuk memberikan gambaran kepada tim pelaksana tentang keberhasilan program PKM tersebut, perencanaan nya peserta diajak untuk menggunakan Figma dalam pembuatan prototipe aplikasi. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk merancang desain aplikasi sederhana, seperti e-commerce dan katalog produk. selanjutnya dilakukan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan.
- Tahap penyusunan laporan akhir, setelah kegiatan PKM telah dilaksanakan dengan baik, tim menyusun laporan akhir yang bertujuan sebagai bukti telah selesai dilaksanakannya kegiatan PKM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa para peserta dapat menyerap materi yang disampaikan dengan baik. Terlihat dari peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep desain digital dan penggunaan Figma sebagai alat *prototyping UI/UX*.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, proses penyampaian materi dilakukan secara interaktif di laboratorium komputer sekolah. Para siswa sangat antusias mendengarkan penjelasan

mengenai "Meningkatkan Kreativitas Desain Digital dan Pengenalan Figma sebagai Alat Prototyping UI/UX". Pemahaman mereka diuji melalui sesi kuis yang dirancang untuk memastikan setiap siswa memahami konsep-konsep utama.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa dalam mempelajari Figma. Sebagai contoh, kelompok Rizky Aditya dan Fahmi Zulkarnain berhasil membuat prototipe aplikasi e-commerce yang mendapatkan apresiasi atas kreativitas dan fungsionalitasnya. Salah satu siswa, Nurul Habibah (XI TKJ), menyatakan, "Saya baru pertama kali belajar menggunakan Figma, dan ternyata sangat seru. Kami jadi lebih memahami bagaimana membuat desain aplikasi yang menarik dan profesional."



Gambar 2. Foto bersama siswa yang bisa mengimplemntasikan

Dokumentasi kegiatan ini terlihat pada Gambar 2, yang menunjukkan salah seorang siswa yang berhasil mengimplementasikan desain digital menggunakan Figma. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep desain UI/UX. Siswa mampu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam desain digital dan mengimplementasikan fungsi dasar Figma. Kegiatan ini juga menghasilkan portofolio digital bagi siswa, yang dapat digunakan sebagai nilai tambah dalam melamar pekerjaan atau melanjutkan pendidikan.



Gambar 3. Pemberian Hadiah Kuis

Salah satu bukti antusiasme siswa terlihat dari pelaksanaan kuis yang memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Pada Gambar 3, tampak salah seorang siswa menerima hadiah sebagai apresiasi atas keberhasilannya menjawab pertanyaan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis interaksi berhasil

meningkatkan pemahaman siswa.



Gambar 4. Foto Bersama Siswa

Sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama seluruh siswa yang mengikuti pelatihan, pada Gambar 3. Foto ini menjadi bukti nyata partisipasi aktif para siswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 5. Pemberian Kenang-Kenangan Untuk Sekolah

Sebagai bentuk apresiasi atas dukungan dari pihak sekolah, tim pengabdian menyerahkan plakat kenang-kenangan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 6. Foto Bersama Kepala Sekolah

Selain itu, tim pengabdian juga menjalin kerja sama erat dengan pihak sekolah, yang diabadikan dalam Gambar 6 melalui foto bersama kepala sekolah serta jajaran pengurus. Kerja sama ini memungkinkan terselenggaranya kegiatan yang efektif dan mendukung pengembangan siswa dalam bidang desain digital.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan PKM ini berhasil memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi siswa SMK Plus Al Musyarrofa dalam desain digital dan prototyping UI/UX menggunakan Figma. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar mengenal dasar-dasar desain digital tetapi juga mampu mempraktikkannya dalam konteks nyata. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka membuat prototipe aplikasi sederhana yang tidak hanya kreatif tetapi juga fungsional. Dengan adanya pengalaman ini, siswa memiliki bekal tambahan untuk bersaing di dunia kerja yang berbasis teknologi, khususnya dalam industri kreatif dan pengembangan perangkat lunak.

Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh metode pembelajaran yang terstruktur, yaitu kombinasi antara sosialisasi, praktik langsung, dan simulasi. Siswa tidak hanya dibekali keterampilan teknis tetapi juga pemahaman mendalam tentang bagaimana menciptakan solusi desain yang user-friendly.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan kejuruan di SMK Plus Al Musyarrofa. Program ini juga menunjukkan bagaimana kerja sama antara universitas dan sekolah dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Diharapkan, kegiatan serupa dapat terus dikembangkan dan diperluas agar lebih banyak siswa yang mendapatkan manfaat dari pelatihan ini, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era digital yang semakin kompetitif.

4.2 Saran

Adanya Kegiatan PKM ini berhasil memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi siswa SMK Plus Al Musyarrofa dalam desain digital dan prototyping UI/UX menggunakan Figma. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar mengenal dasar-dasar desain digital tetapi juga mampu mempraktikkannya dalam konteks nyata

Kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan penambahan materi lanjutan, seperti animasi interaksi UI/UX atau simulasi proyek nyata. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menjalin kerja sama lebih lanjut dengan universitas untuk memberikan pelatihan teknologi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). *Laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2022*. Jakarta: APJII. Diakses dari <https://apjii.or.id/>
- Smashing Magazine. (2022). *The Principles of User Interface Design*. Diakses dari <https://www.smashingmagazine.com>.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2019). *Panduan Aman Bersosial Media untuk Pelajar*. Jakarta: Kominfo.
- Figma Inc. (2024). *Figma for Beginners: A Guide to UI/UX Design*. Diakses dari <https://www.figma.com/resources>.
- Perancangan prototype Interface atau UI*
<https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpmm/article/download/29/10/271>
- Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA JOONG-KI : Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.2, No.3, 2023
- Nielsen Norman Group. (2019). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.
- Jurnal Informatika Terpadu, Vol. 10 No. 1 (2024): Maret 2024 Mamok Andri Senubekti, Geovanny Lea Dajoreyta, Novita Anggraini *Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan*
- Neilsen, J. (2012). *Usability Introduction to Usability*. Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). *Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design (Vol. 2)*.