

## **Workshop UI/UX Desain Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Software Figma Pada SMK IT Bina Adzkia**

**Christien Rozali<sup>1</sup>, Samsu Supriyatna<sup>2</sup>, Mufidah Karimah<sup>3\*</sup>, Muhammad Azriel Chaniago<sup>4\*</sup>,  
Efri Jaya Gulo<sup>5\*</sup>, Ramadhani Permana Putra<sup>6\*</sup>, Ikhwan Abdi Legia<sup>7\*</sup>, Sopianus Waruwu<sup>8\*</sup>,**

<sup>1</sup>Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen02828@unpam.ac.id](mailto:dosen02828@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[dosen02830@unpam.ac.id](mailto:dosen02830@unpam.ac.id), <sup>3\*</sup>[dosen02829@unpam.ac.id](mailto:dosen02829@unpam.ac.id),  
<sup>4\*</sup>[azrilchaniago16@gmail.com](mailto:azrilchaniago16@gmail.com), <sup>5\*</sup>[Efrijayag125@gmail.com](mailto:Efrijayag125@gmail.com), <sup>6\*</sup>[ramadhanipermanaputra3@gmail.com](mailto:ramadhanipermanaputra3@gmail.com),  
<sup>7\*</sup>[ikhwanabdilegia@gmail.com](mailto:ikhwanabdilegia@gmail.com), <sup>8\*</sup>[sopianuswaruwu01@gmail.com](mailto:sopianuswaruwu01@gmail.com)

**Abstrak**—Pengembangan sebuah website tidak terlepas dari proses desain, pada proses desain ini terdapat beberapa tahapan diantaranya wireframe, mock up dan prototype. Dewasa ini untuk proses desain sudah menjadi bidang pekerjaan yaitu Desain User Interface atau User Experience atau dikenal UI/UX Design. Maka dari itu generasi muda khususnya SMK IT Bina Adzkia harus mempunyai keterampilan atau dasar dalam proses perancangan web design salah satunya melalui kegiatan Workshop yang di selenggarakan oleh mahasiswa/i dan dosen prodi Sistem Informasi, Universitas Pamulang. Workshop ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih siswa SMK IT Bina Adzkia dalam desain UI/UX aplikasi berbasis web menggunakan software Figma. Figma adalah alat desain berbasis web yang populer dan efisien untuk kolaborasi tim dalam pengembangan prototype aplikasi. Diharapkan dengan diadakannya workshop ini siswa dapat memahami konsep dasar desain UI/UX, mulai dari *wireframing*, *mock up*, dan pembuatan *prototype*, hingga pengujian user experience. Metode yang digunakan dalam workshop ini adalah metode praktikum langsung dengan pendampingan instruktur yang berpengalaman di bidang desain UI/UX. Peserta akan dibimbing untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan mudah digunakan serta memastikan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Selanjutnya, peserta juga diperkenalkan dengan prinsip-prinsip desain yang baik, termasuk tata letak, tipografi, warna, dan elemen visual lainnya yang berperan penting dalam menciptakan aplikasi yang menarik dan fungsional. Hasil yang diharapkan dari workshop ini adalah meningkatnya keterampilan desain siswa, khususnya dalam menggunakan Figma, serta kesiapan mereka untuk terlibat dalam proyek pengembangan aplikasi berbasis web di masa depan. Workshop ini juga bertujuan untuk menginspirasi siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan desain yang menarik dan fungsional. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memiliki bekal yang cukup untuk bersaing di dunia industri teknologi yang terus berkembang.

**Kata Kunci:** Design; UI/UX; Wireframe; Mock Up; Prototype; Figma

**Abstract**—The development of a website can't be separated from the design process, in this design process there are several stages including wireframe, mock up and prototype. Nowadays, the design process has become a field of work, namely User Interface Design or User Experience or known as UI/UX Design. Therefore, the younger generation, especially SMK it Bina Adzkia, must have basic skills in the design process of web design, one of which is through Workshop activities held by students and lecturers of the Information Systems Study Program, Pamulang University. This Workshop aims to introduce and train students of SMK it Bina Adzkia in UI/UX design of web-based applications using Figma software. Figma is a popular and efficient web-based design tool for team collaboration in application prototype development. It is expected that with the holding of this workshop students can understand the basic concepts of UI/UX design, ranging from wireframing, mock ups, and prototyping, to user experience testing. The method used in this workshop is a direct practicum method with the assistance of experienced instructors in the field of UI/UX design. Participants will be guided to create an intuitive and easy-to-use user interface (UI) design and ensure an optimal user experience (UX). Furthermore, participants are also introduced to the principles of good design, including layout, typography, color, and other visual elements that play an important role in creating an attractive and functional application. The expected result of this workshop is the improvement of students' design skills, especially in using Figma, as well as their readiness to be involved in web-based application development projects in the future. This Workshop also aims to inspire students to be more creative and innovative in creating attractive and functional designs. Thus, it is expected that students can have enough provisions to compete in the world of technology industry that continues to grow.

**Keywords:** Design; UI/UX; Wireframe; Mock Up; Prototype; Figma

## **1. PENDAHULUAN**

Untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) untuk persaingan global, pendidikan sangat penting. Pendidikan adalah cara suatu bangsa berkembang dan maju. Melaksanakan Tri Dharma perguruan tinggi (pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat) adalah misi perguruan tinggi, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 20 Ayat 2 (Sekretaris Negara Republik Indonesia, n.d.) . Ketiga hal ini harus dilakukan secara merata dan terus berubah sesuai dengan tuntutan zaman. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah upaya untuk membantu komunitas tertentu dalam beberapa hal tanpa meminta kompensasi. Sebagian besar, program ini dibuat oleh berbagai Institut atau Universitas di Indonesia untuk memberikan manfaat nyata bagi bangsa Indonesia, terutama dalam hal pengembangan kemajuan dan kesejahteraan. Melakukan aktivitas yang mengabdikan diri kepada masyarakat adalah salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. (Lian, 2019).

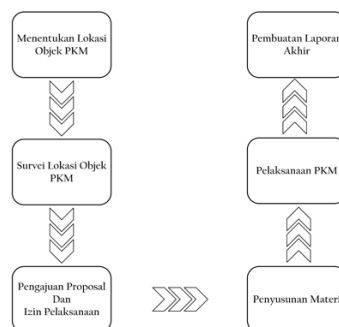
Selain daripada itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) diselenggarakan Dosen dan Mahasiswa, Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang (UNPAM) terhadap siswa-siswi SMK IT Bina Adzkia dalam bentuk Workshop dengan tema UI/UX Desain Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Software Figma diharapkan mampu memberikan manfaat yang besar dan sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap pengembangan dan penerapan keilmuan bagi masyarakat. Jenis pengabdian masyarakat dapat berupa kegiatan bakti sosial, penyuluhan, pelatihan, dan sebagainya. Dalam melakukan desain suatu tampilan baik untuk berbasis website ataupun mobile dapat dimulai dari rancangan desain seperti Wireframe yang merupakan kerangka dasar dari suatu halaman yang bertujuan untuk menentukan alur dan tata letak dalam mendesign, selanjutnya desain Mock Up tahapan dimana melakukan proses pembuatan gambar yang lebih nyata seperti pewarnaan, button dan konten serta yang terakhir yaitu Prototype merupakan tahapan dimana tampilan interface mulai terbentuk dan menampilkan tampilan yang interaktif (Supriyatna, 2023). Dalam desain juga memerlukan komunikasi diantara semua tim sehingga tidak terjadi yang namanya redesign. Untuk meminimalkan semua kemungkinan, terutama masalah seperti di atas, buatlah rancangan desain aplikasi yang dikembangkan terlebih dahulu. Aplikasi berbasis web seperti Figma adalah salah satu alat yang dapat ditemukan di internet. (Publikasi et al., 2023).

SMK IT Bina Adzkia, Serua, Depok merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang saat ini masih dalam proses pengembangan dimana Teknik Komputer dan Jaringan menjadi salah satu jurusan yang ada di sekolah tersebut. Dalam kurikulumnya terdapat mata pelajaran informatika yang mana pembelajaran bahasa pemrograman menjadi mata pelajaran pilihan bagi siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah pelatihan guna meningkatkan pemahaman dasar, kreatifitas serta pembekalan bagi siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia dalam hal desain antarmuka aplikasi berbasis website (Supriyatna et al., n.d.). Sebagai bagian dari masyarakat, siswa tidak dapat menghindarkan diri dari masalah yang muncul dalam interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, siswa harus dilatih untuk menjadi mandiri dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, diharapkan siswa memaksimalkan kegiatan pelatihan mereka untuk mempersiapkan diri untuk era globalisasi yang akan datang. (Karimah et al., n.d.). Untuk meningkatkan kerja sama dengan SMK IT Bina Adzkia di Serua, Depok, tim dosen dan mahasiswa Prodi Sistem Informasi Universitas Pamulang melakukan program Pengabdian Kepada Masyarakat. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) SMK IT Bina Adzkia menemukan bahwa siswa kurang memahami proses pembuatan desain aplikasi berbasis web menggunakan software Figma. Tiga dosen dan lima siswa dari Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang (UNPAM) diminta untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut. dengan judul PKM: “Workshop UI/UX Desain Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Software Figma Pada SMK IT Bina Adzkia”.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1 Tahapan Kegiatan**

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan dilaksanakan serangkaian tahapan kegiatan yang sudah terstruktur dan diatur secara sistematis yang digambarkan pada diagram di bawah.



Gambar 1 Tahapan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diawali dengan menetapkan lokasi objek pengabdian. Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini Tim PKM prodi Sistem Informasi Universitas Pamulang memutuskan untuk melakukan pengabdian di SMK IT Bina Adzkia, Serua Depok yang mana lokasinya tidak jauh dari Universitas Pamulang. Setelah menentukan lokasi objek pengabdian, Tim PKM prodi Sistem Informasi Universitas Pamulang melakukan survei terhadap objek pengabdian. SMK IT Bina Adzkia merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). SMK IT Bina Adzkia adalah salah satu SMK swasta yang berfokus pada kurikulum informatika dan menjadikan sekolahnya berbasis teknologi informasi. Dalam proses survei objek pengabdian, TIM PKM juga menemukan bahwa SMK IT Bina Adzkia saat ini masih dalam proses pengembangan. Oleh sebab itu TIM PKM prodi Sistem Informasi Universitas Pamulang mengajukan proposal serta izin kepada pihak sekolah (dalam hal ini kepala sekolah dan kesiswaan) dan akhirnya disetujui untuk memberikan pelatihan guna meningkatkan kreatifitas siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia. Kegiatan dilakukan dengan pemberian pelatihan tentang UI/UX desain berbasis web menggunakan software figma pada siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia.

## 2.2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan PKM pada SMK IT Bina Adzkia dengan tema UI/UX desain berbasis aplikasi Web menggunakan software figma dalam bentuk workshop yang dilaksanakan secara luring dengan dengan :

1. Metode Ceramah (Pemaparan Materi)  
Metode ini diterapkan dalam proses kegiatan PKM pada SMK IT Bina Adzkia yaitu dengan menyampaikan materi mengenai dasar-dasar desain mulai dari *wireframing* , *mock up*, dan *pembuatan prototype* , pengertian figma dan pengenalan *tools-tools* yang digunakan dalam software figma.
2. Metode Praktek  
Selanjutnya metode praktek yaitu peserta kegiatan PKM yang terdiri dari siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia melakukan pembuatan desain antar muka halaman login menggunakan software figma. Yang dipandu langsung oleh anggota PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa.
3. Metode diskusi  
Metode ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kendala yang dialami oleh peserta kegiatan PKM yaitu siswa-siswi SMK IT Bina Adzkia.

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memanfaatkan serta meningkatkan keterampilan dan pengetahuan para siswa-siswi dalam membangun aplikasi berbasis *Web* desain antar muka yang baik dan benar sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna (UI/UX). Adapun susunan kegiatan pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Rundown Pelaksanaan Kegiatan PKM

Waktu	Acara	Pelaksana
08.00 wib	Registrasi Dan Pembukaan	MC (Ikhwan Abdi Legia)
08.15 s.d 08.30. wib	Sambutan Ketua PKM	Christien Rozali, S. Si., M. Kom
08.30 s.d 09.00 wib	Sambutan Kepala Sekolah SMK IT Bina Adzkia	Diwakilkan oleh Dwi Sinta Septiani, S.Pd
09.00 s.d 09.30 wib	Pengenalan Software Figma	Efri Jaya Gulo
09.30 s.d 11.30 wib	Implementasi Pembuatan Desain Web Antar Muka Login Menggunakan Figma	Samso Supriyatna, M.Kom S.Kom
11.30 s.d 11.50 wib	Testing, Trouble Shoot & Tanya Jawab	Mc (Mufidah Karimah, S.Kom., M.Kom)
11.50 wib	Evaluasi Dan Penutup	Panitia

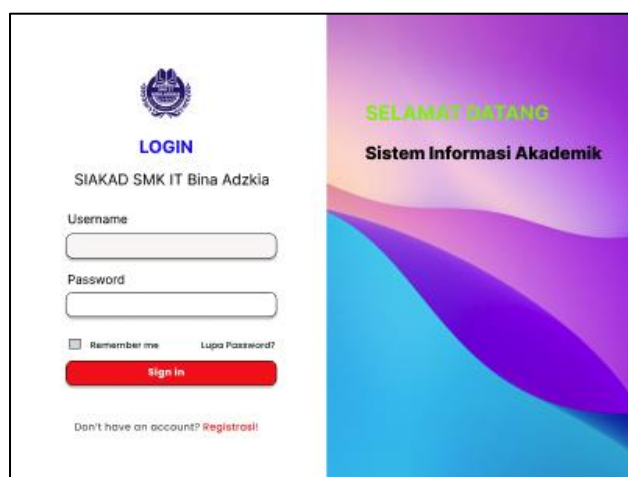
### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kamis, 20 Juni 2024, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diadakan di Ruang Laboratorium SMK Bina Adzkia di Kecamatan Bojongsari, Depok. Mahasiswa dan Dosen dari Prodi Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini. Dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, tema yang diangkat adalah Workshop UX/UX Desain Berbasis Web Menggunakan Software Figma Pada SMK IT Bina Adzkia. Rangkaian kegiatan yang dilakukan diawali dengan pembahasan materi tentang dasar-dasar desain mulai dari wireframing, mock up, dan pembuatan prototype, pengertian figma dan pengenalan tools-tools yang digunakan dalam software figma, hingga yang terakhir yaitu praktikum pembuatan antarmuka login aplikasi berbasis web menggunakan software figma yang diikuti oleh sebanyak 25 siswa-siswi SMK Bina Adzkia kelas X. Setelah pemberian materi dan implementasi selesai dilakukan selanjutnya sesi tanya jawab, disini siswa-siswa, jurusan jaringan komputer, SMK Bina Adzkia, antusias bertanya mengenai materi yang telah disampaikan mulai dari cara penggunaan figma, tools yang digunakan serta langkah yang benar dalam proses desain aplikasi web menggunakan software figma.



Gambar 2 Penyampaian Materi Dasar-dasar Desain

Setelah rangkaian acara kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan semua peserta yaitu siswa-siswi SMK IT Bina Adzkie sebagian besar bisa mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan. Adapun hasil dari praktek membuat desain antar muka halaman login yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Praktek Pembuatan Antar Muka Halaman Login

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah kami laksanakan di SMK IT Bina Adzkie, Kecamatan Bojongsari, Depok. Pada hari Kamis, 20 Juli 2024 dapat disimpulkan bahwa:

1. Materi yang disampaikan terkait dengan tema “Workshop UX/UX Desain Berbasis Web Menggunakan Software Figma pada SMK IT Bina Adzkie” dapat difahami dan diimplementasikan oleh siswa-siswi peserta pelatihan.
2. Hasil pengabdian masyarakat yang kami lakukan dapat dipergunakan dalam merancang desain dan membuat desain antar muka halaman web menggunakan figma sebagai dasar pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis website.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ucapkan Terima kasih kepada LPPM Universitas Pamulang yang telah memfasilitasi kegiatan PKM ini, Kepala Sekolah SMK IT Bina Adzkie yaitu Bapak Farhan Maulana, S.Pd dan Ibu Dwi Sinta Septiani, S.Pd selaku bidang kesiswaan yang memberikan tempat, ruang dan kerjasamanya, Mahasiswa/I Prodi Sistem Informasi yang membantu memberikan materi



kegiatan, siswa-siswi SMK IT Bina Adzkia yang antusias luar biasa dalam mengikuti rangkaian kegiatan.

## **REFERENCES**

- Karimah, M., Supriyatna, S., Rozali, C., n.d. Penggunaan Figma Dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web Pada SMK IT BINA ADZKIA 1\*.
- Lian, B., 2019. Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. Palembang.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, n.d. Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018.
- Publikasi, A.J., Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R.H., Ramadhan, F., Alfaro, I., Rosdiana, M., 2023. Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0 1, 552–555.
- Sekretaris Negara Republik Indonesia, n.d. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.
- Supriyatna, S., 2023. Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Sistem Layanan Pengaduan Masyarakat Berbasis Web. JITU: Jurnal Informatika Utama 1. <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i2.168>
- Supriyatna, S., Karimah, M., Rozali, C., n.d. Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Pembuatan Aplikasi WEB Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP pada SMK IT Bina Adzkia.