

Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Implementasi UI/UX Pada Siswa/i SMKN 6 Tangerang Selatan Kelas 11

Ahmad^{1*}, Ahsan Nuryan², Akbar Yudistira³, Calvin Maulana Ersa⁴, Eko Purwadi⁵, Ilham Cahyo Wicaksono⁶, Mohammad Junialdo⁷, Muhammad Davvy Alfitrah⁸, Rayhan Ihsan Fadhilah⁹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ^{1*}Dosen02594@unpam.ac.id, ²ahsannuryan123@gmail.com, ³lodan.pelaut@gmail.com,

⁴camaer28@gmail.com, ⁵ekopurwadi688@gmail.com, ⁶ilhamcahyo135@gmail.com,

⁷muh.junialdo11@gmail.com, ⁸davvyalfitrah15@gmail.com, ⁹rayhanihsanfadhilah@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak - Aplikasi Figma merupakan alat desain yang digunakan untuk membuat antarmuka aplikasi, baik untuk mobile maupun desktop. Dengan dukungan untuk berbagai sistem operasi, Figma menjadi pilihan utama bagi para profesional di bidang desain UI/UX. Di era digital saat ini, pemahaman tentang desain antarmuka yang efektif dan pengalaman pengguna yang baik sangat penting. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan aplikasi Figma kepada siswa/i SMKN 6 Tangerang Selatan, khususnya kelas 11, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dalam menciptakan konten yang interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop dan praktik langsung, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa/i tentang Figma dan desain UI/UX.

Kata Kunci: Figma; UI/UX; Pendidikan; Konten Interaktif

Abstract - Figma application is a design tool used to create application interfaces, both for mobile and desktop. With support for various operating systems, Figma is the top choice for UI/UX design professionals. In today's digital era, an understanding of effective interface design and good user experience is essential. Therefore, the purpose of this service is to introduce the Figma application to students of SMKN 6 South Tangerang, especially grade 11, so that they can utilize technology in creating interactive content. The methods used in this activity are workshop and hands-on practice, which are expected to increase students' understanding of Figma and UI/UX design.

Keyword: Figma; UI/UX; Education; Interactive Content

1. PENDAHULUAN

Dunia kerja saat ini sangat membutuhkan tenaga ahli yang memiliki keterampilan dalam bidang teknologi digital, terutama dalam desain **UI/UX** (User Interface/User Experience). Keterampilan ini semakin relevan di era transformasi digital, di mana banyak perusahaan dan startup membutuhkan aplikasi yang ramah pengguna dan memiliki pengalaman pengguna yang baik. Sayangnya, kurikulum sekolah menengah kejuruan (SMK) sering kali belum mengakomodasi pelatihan praktis yang mendalam tentang penggunaan perangkat lunak desain modern seperti Figma.

Figma merupakan salah satu perangkat lunak desain **UI/UX** yang saat ini banyak digunakan oleh desainer profesional di industri. Namun, di tingkat SMK, terutama di kelas 11, siswa masih memiliki keterbatasan dalam mengakses dan mempelajari penggunaan alat desain yang sesuai dengan standar industri. Kurangnya pelatihan praktis ini menyebabkan siswa **SMKN 6 Tangerang Selatan** belum optimal dalam memahami proses desain antarmuka yang efektif dan efisien.

Tangerang Selatan merupakan salah satu kota yang berkembang pesat di berbagai sektor, termasuk industri kreatif. Pelatihan dan penerapan Figma dalam proses pembelajaran desain **UI/UX** pada siswa **SMKN 6 Tangerang Selatan** akan membuka peluang lebih besar bagi siswa untuk berkontribusi dalam industri kreatif lokal, baik melalui magang, kerja freelance, maupun pekerjaan tetap di bidang desain digital.

Dengan memperkenalkan dan melatih siswa dalam penggunaan Figma, siswa **SMKN 6 Tangerang Selatan** akan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja modern di bidang desain **UI/UX**, sekaligus mendukung visi sekolah dalam meningkatkan kualitas lulusan yang siap kerja di era digital.

2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang dirancang secara sistematis untuk memastikan siswa/i memperoleh pemahaman yang mendalam tentang desain menggunakan Figma. Pertama, kami melakukan survei awal untuk mengetahui pengetahuan dasar siswa/i tentang desain dan aplikasi Figma. Survei ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana mereka sudah familiar dengan konsep-konsep desain dan alat-alat yang digunakan dalam industri. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang kami ajukan, kami dapat mengidentifikasi area yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam pengajaran kami.

Setelah mengumpulkan data dari survei, kami melanjutkan dengan mengadakan presentasi yang bertujuan untuk memperkenalkan Figma secara lebih mendetail. Dalam presentasi ini, siswa/i diberikan gambaran umum tentang aplikasi Figma, termasuk sejarah, fungsi, dan keuntungan yang ditawarkannya dalam proses desain. Mereka juga diberikan kesempatan untuk melihat contoh-contoh desain yang telah dibuat menggunakan Figma, yang mencakup berbagai jenis aplikasi, seperti aplikasi mobile, website, dan prototipe interaktif. Melalui contoh-contoh ini, siswa/i dapat memahami bagaimana desain yang baik dapat berkontribusi pada pengalaman pengguna yang positif.

Setelah presentasi, siswa/i diajak untuk melakukan praktik langsung dengan menggunakan Figma. Sesi praktik ini dirancang agar siswa/i dapat belajar secara hands-on, yang terbukti lebih efektif dalam membangun keterampilan teknis. Dalam sesi ini, mereka diajarkan langkah demi langkah cara membuat prototipe aplikasi sederhana. Kami memandu mereka dalam mengenali berbagai fitur yang ada di Figma, seperti penggunaan frame, komponen, dan alat desain lainnya. Selain itu, mereka juga belajar tentang bagaimana menerapkan prinsip-prinsip UI/UX dalam desain mereka, termasuk pentingnya konsistensi, keterbacaan, dan aksesibilitas.

Sebagai contoh konkret, siswa/i diajarkan untuk mendesain tampilan aplikasi pemesanan makanan. Dalam proyek ini, mereka harus mempertimbangkan berbagai elemen desain, seperti warna, tipografi, dan tata letak. Kami menekankan pentingnya memilih palet warna yang sesuai untuk menciptakan suasana yang menarik, serta tipografi yang mudah dibaca agar pengguna tidak kesulitan dalam berinteraksi dengan aplikasi. Selain itu, siswa/i juga diajak untuk memikirkan bagaimana elemen-elemen tersebut dapat berfungsi secara harmonis untuk menawarkan pengalaman pengguna yang intuitif. Melalui kegiatan ini, mereka tidak hanya belajar tentang desain visual, tetapi juga tentang bagaimana menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Dengan pendekatan yang sistematis dan contoh praktis yang relevan, kami berharap siswa/i dapat mengembangkan keterampilan desain yang mereka butuhkan untuk sukses di dunia digital. Kami percaya bahwa pengalaman ini akan memberikan mereka dasar yang kuat dalam desain UI/UX dan memotivasi mereka untuk terus mengeksplorasi serta belajar lebih banyak tentang bidang ini di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa/i SMKN 6 Tangerang Selatan memiliki antusiasme yang tinggi dalam belajar menggunakan Figma. Selama sesi pengenalan, kami melihat banyak sekali siswa/i yang aktif berpartisipasi, bertanya, dan mencoba berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi. Banyak dari mereka yang sebelumnya tidak memiliki pengetahuan tentang desain antarmuka kini dapat membuat prototipe sederhana dan memahami dasar-dasar UI/UX dengan lebih baik. Hal ini merupakan suatu pencapaian yang menggembirakan, karena menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menerapkannya secara langsung dalam praktik.

Setelah sesi praktik, kami melakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner kepada siswa/i untuk mendapatkan umpan balik tentang pengalaman mereka. Data yang kami kumpulkan menunjukkan bahwa 85% siswa/i merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi desain

setelah mengikuti kegiatan ini. Kepercayaan diri ini sangat penting, karena merupakan salah satu faktor kunci dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan.

Pentingnya pengenalan Figma dan desain UI/UX di kalangan siswa/i sangat relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak perusahaan di berbagai sektor, termasuk teknologi, e-commerce, dan media, yang mencari karyawan dengan keahlian dalam desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Keterampilan ini sangat dicari karena perusahaan-perusahaan tersebut menyadari bahwa desain yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna, yang pada gilirannya berkontribusi pada kesuksesan produk mereka di pasar.

Dengan mempelajari Figma, siswa/i tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain, tetapi juga pemahaman mendalam tentang proses kreatif yang diperlukan untuk menciptakan produk digital yang efektif. Figma memungkinkan siswa/i untuk berkolaborasi dalam waktu nyata, memberikan mereka pengalaman praktis dalam bekerja dalam tim, yang merupakan keterampilan penting di dunia kerja. Selain itu, Figma juga menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengujian dan iterasi desain, yang membantu siswa/i memahami pentingnya feedback dalam proses desain.

Namun, salah satu tantangan yang dihadapi siswa/i adalah mengintegrasikan teori dengan praktik. Meskipun mereka mampu memahami konsep dasar UI/UX dan fitur-fitur yang ada di Figma, menerapkannya dalam desain nyata memerlukan latihan dan bimbingan yang berkelanjutan. Ini termasuk pemahaman tentang bagaimana audiens target berinteraksi dengan produk, serta kemampuan untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah desain yang muncul. Oleh karena itu, program pelatihan lebih lanjut dalam bentuk workshop atau kelas tambahan yang disarankan.

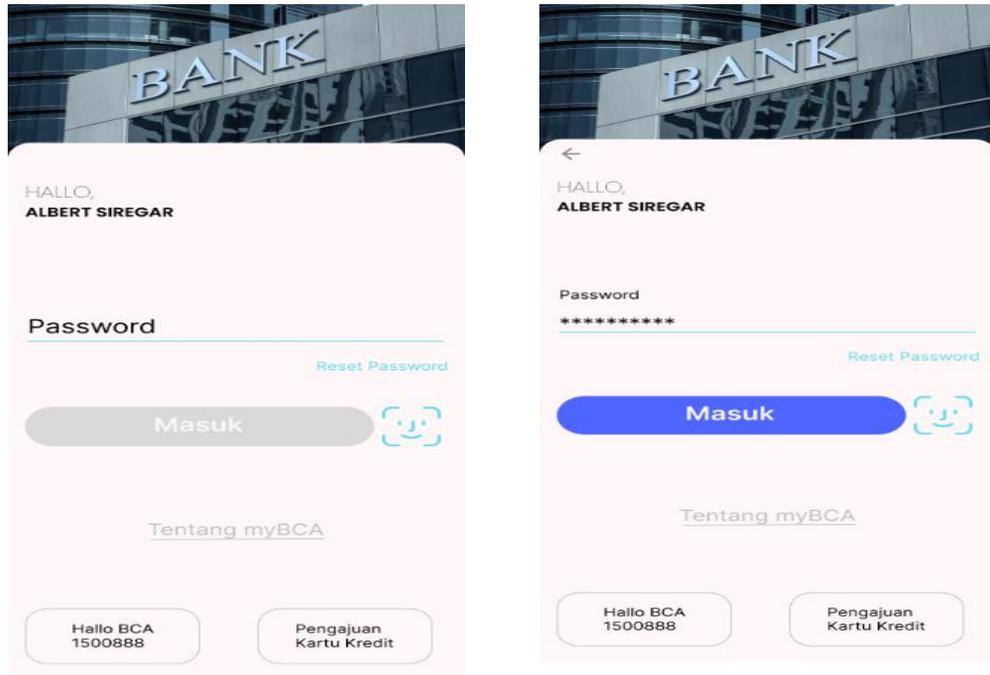
PKM ini dapat dirancang untuk memberikan siswa/i kesempatan untuk bekerja pada proyek nyata, di mana mereka dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Misalnya, mereka dapat diberi tugas untuk mendesain aplikasi mobile untuk layanan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, seperti aplikasi pengingat jadwal belajar atau aplikasi kesehatan. Dengan cara ini, siswa/i tidak hanya belajar tentang desain, tetapi juga bagaimana produk mereka dapat memberikan manfaat langsung bagi pengguna. Kegiatan semacam ini akan membantu mereka membangun portofolio yang kuat, yang sangat berharga saat mereka memasuki dunia kerja.

Secara keseluruhan, pengenalan Figma dan desain UI/UX di kalangan siswa/i merupakan langkah penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan industri yang semakin kompetitif. Dengan dukungan yang tepat dan kesempatan untuk belajar secara praktis, siswa/i dapat mengembangkan keterampilan yang tidak hanya relevan, tetapi juga sangat dibutuhkan di masa depan.

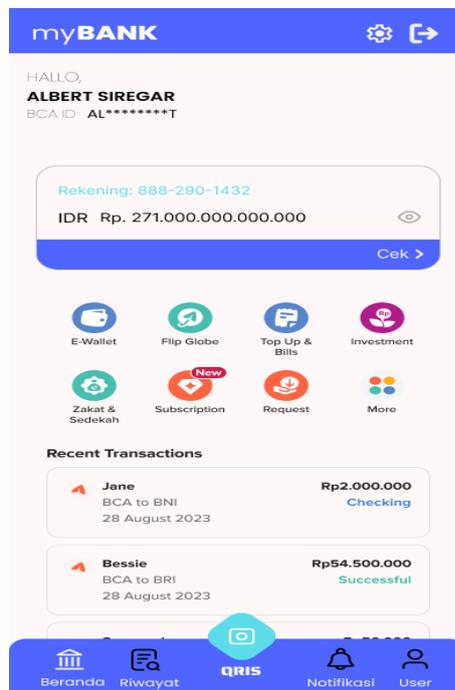
Untuk memberikan gambaran desain yang jelas tentang antarmuka dari platform bank mobile, menggunakan desain prototype yang dibuat dengan figma. Figma merupakan aplikasi desain berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat desain prototype dari suatu interface aplikasi mobile dan website. Di dalam desain yang dibuat di project ini terdapat beberapa aspek yang harus di perhatikan sebagai berikut :

- a. Desain user interface yang mudah dipahami, responsif dan intuitif.
- b. Tampilan menu login dan register yang simple dan mudah dipahami.

Berikut hasil desain tampilan form login dan beranda user interface dan user experience dari platform bank mobile yang kami buat :



Gambar 1 & 2. Tampilan Form Login



Gambar 3. Tampilan Beranda

3.2 Pelaksanaan Kegiatan

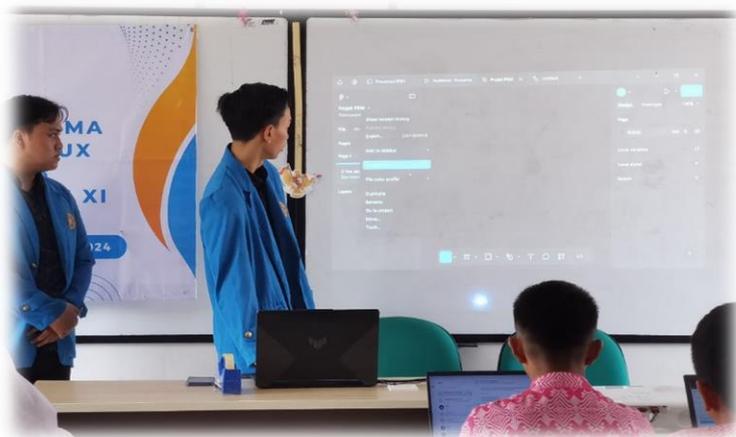
Sebelum pelaksanaan berlangsung diawali dengan kegiatan foto bersama antara team dan dosen pembimbing seperti terlihat digambar 4. Kegiatan ini diikuti oleh 40 orang siswa/siswi beserta 2 orang guru SMKN 6 Tangerang Selatan.



Gambar 4. Foto Penyerahan Nasi Tumpeng Sebelum Pelaksanaan



Gambar 5. Foto Bersama Saat Pelaksanaan



Gambar 6. Narasumber Memberikan Materi



Gambar 7&8. Sesudah Pelaksanaan

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengenalan aplikasi Figma ini, kami dapat menarik beberapa kesimpulan yang signifikan. Pertama, siswa/i SMKN 6 Tangerang Selatan menunjukkan minat yang besar terhadap desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Antusiasme ini terlihat dari keterlibatan aktif mereka selama sesi praktik, di mana banyak dari mereka dengan antusias bertanya dan mencoba fitur-fitur yang ada di Figma. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda saat ini sangat peka terhadap perkembangan teknologi dan berkeinginan untuk mengasah keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Kedua, penggunaan Figma sebagai alat pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep UI/UX. Dalam sesi praktik, siswa/i tidak hanya belajar cara menggunakan alat, tetapi juga memahami prinsip-prinsip desain yang mendasarinya. Mereka dapat melihat langsung bagaimana perubahan kecil dalam elemen desain, seperti warna, tata letak, dan tipografi, dapat memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Melalui praktik yang diberikan, siswa/i berhasil membuat prototipe sederhana yang menunjukkan bahwa mereka telah memahami konsep desain dengan baik.

Ketiga, kami menyadari bahwa ada kebutuhan mendesak untuk pelatihan lebih lanjut agar siswa/i dapat menguasai keterampilan ini dengan lebih baik. Meskipun mereka telah mendapatkan fondasi yang baik, penerapan lebih lanjut dari keterampilan ini dalam proyek nyata sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan teknis mereka. Oleh karena itu, program pelatihan lanjutan, seperti workshop intensif atau kelas tambahan, sangat disarankan. Ini akan memberi siswa/i kesempatan untuk bekerja pada proyek yang lebih kompleks dan mendapatkan umpan balik langsung dari pengajar atau profesional di bidang desain.

Dengan demikian, kami berharap kegiatan ini dapat menjadi awal bagi siswa/i untuk mengeksplorasi lebih dalam dunia desain digital. Kami percaya bahwa dengan dukungan yang tepat, mereka akan mampu mengembangkan keterampilan yang tidak hanya bermanfaat untuk pendidikan mereka, tetapi juga akan membuka peluang karir di masa depan. Terlebih lagi, kemampuan dalam desain UI/UX dapat menjadi nilai tambah yang signifikan saat mereka memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah mendukung kegiatan ini, serta kepada semua peserta yang telah berpartisipasi aktif. Tanpa dukungan dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan sukses. Kami berharap kerjasama ini dapat berlanjut di masa depan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa/i di SMKN 6 Tangerang Selatan.



UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada SMKN 6 Tangerang Selatan yang telah memberikan fasilitas ditempat, sehingga PKM ini dapat terlaksana dengan baik, serta narasumber dan seluruh civitas akademika Universitas Pamulang yang telah berpartisipasi.

REFERENCES

- Rasapta, D., Syty, S. Q., Jabar, A., & Pamulang, T. (2022). Pengenalan Pemanfaatan Google Sites untuk Pembuatan Web di MI Hidayatul Athfal Gunung Sindur. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 285–289.
- Hiedayatullah, A., et al. (2022). Pelatihan Penggunaan Dasar Microsoft Word pada Siswa-Siswi MTs Hidayatul Umam Cinere. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2).
- Ratama, N., Mulyati, S., & Pamulang, T. (2022). Pengenalan Dasar Microsoft Office di SMP IT Insan Madani 8. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 58–63.
- Setiawanto, H. B., Nathaniel, D. N., Musdalifa, H., & Juliani, S. (2022). Pelatihan dan Pengenalan Dasar Microsoft Office Word pada Siswa SDN Tenjo 1. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 138–142.
- Wibowo, H. (2022). Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Online Learning Management System (LMS) di Pesantren Bahrul Hadi. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 190–194.
- Sari, D. N., & Fathoni, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 45-53.
- Kurniawan, R. A., & Sari, M. (2023). Implementasi Desain UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 1(3), 123-130.
- Septiani, N., & Ramadhani, I. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Siswa SMK. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 67-75.
- Fadhilah, A., & Santosa, Y. (2023). Peran Desain UI/UX dalam Meningkatkan User Engagement pada Aplikasi E-Learning. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(2), 89-96.
- Wijaya, H. S., & Lestari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(2), 150-157.
- Pratiwi, D. A., & Nugroho, E. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Desain Konten Digital. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 1(1), 30-38.
- Ananda, R., & Putri, R. (2023). Studi Kasus: Penerapan Figma dalam Proyek Desain Siswa. *Jurnal Desain dan Kreativitas*, 1(1), 100-108.
- Sari, I., & Kurniati, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Prototipe Aplikasi Menggunakan Figma untuk Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 75-82.
- Wulandari, R., & Ahmad, M. (2022). Keterampilan Desain Digital Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Vokasi*, 1(2), 200-210.