

Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI/UX Aplikasi

Ranti Eka Putri^{1,*}, Ridho Arrafi²

^{1,2}Fakultas Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ¹rantiekaputri@dosen.pancabudi.ac.id, ²ridhoarrafi32@gmail.com

*Email Corresponding Author: rantiekaputri@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA Negeri 1 Sunggal mengenai desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi dengan menggunakan platform desain Figma. Kegiatan sosialisasi dilakukan melalui sesi interaktif yang meliputi bincang-bincang, tanya jawab, dan demonstrasi langsung penggunaan Figma untuk merancang prototipe aplikasi. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswa yang aktif terlibat dalam sesi interaktif. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep desain UI/UX dan kemampuan mereka dalam menggunakan Figma. Hasil yang dicapai berupa peningkatan keterampilan desain digital siswa, terbentuknya komunitas belajar, serta minat yang meningkat terhadap dunia desain aplikasi. Diharapkan, kegiatan ini dapat merangsang minat siswa dalam mengembangkan keterampilan desain digital untuk masa depan yang lebih inovatif.

Kata Kunci: Aplikasi, Desain, Figma, UI, UX.

Abstract

This community service aims to enhance the understanding of SMA Negeri 1 Sunggal students regarding user interface (UI) and user experience (UX) design of applications using the Figma design platform. The socialization activity was carried out through interactive sessions including discussions, Q&A, and live demonstrations of Figma usage for application prototype design. The activity was participated by active students involved in the interactive sessions. Evaluation showed an improvement in students' understanding of UI/UX design concepts and their ability to use Figma. The outcomes include improved digital design skills, the formation of a learning community, and increased interest in application design. This activity is expected to stimulate students' interest in developing digital design skills for a more innovative future.

Keywords: Application, Design, Figma, UI, UX

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era digital saat ini membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bidang yang semakin penting adalah desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang berperan besar dalam pengembangan aplikasi digital. Pemahaman tentang konsep-konsep desain ini menjadi keterampilan yang sangat krusial, mengingat banyaknya aplikasi berbasis teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pendidikan, bisnis, maupun sektor lainnya.

SMA Negeri 1 Sunggal, sebagai salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Deli Serdang, menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang desain digital, khususnya dalam bidang desain UI/UX aplikasi. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa di sekolah ini belum memiliki eksposur yang memadai terkait dengan konsep desain antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi. Padahal, di dunia yang semakin mengedepankan teknologi ini, keterampilan dalam bidang desain digital seperti UI/UX menjadi salah satu keahlian yang sangat dibutuhkan.

Kondisi ini semakin diperparah dengan keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan terkait desain digital, termasuk perangkat dan pelatihan formal. Untuk itu, diperlukan upaya untuk mengenalkan dan mengajarkan siswa mengenai desain UI/UX, salah satunya dengan menggunakan platform desain yang populer dan mudah diakses,

yaitu Figma. Figma adalah alat desain berbasis web yang memungkinkan siswa untuk merancang antarmuka aplikasi secara praktis dan efisien. (R. E. Putri et al., 2022) Figma tersedia dalam versi desktop dan online, dengan versi online menjadi pilihan utama bagi desainer UI/UX karena memungkinkan kolaborasi real-time. Anggota tim dapat memberikan saran, komentar, melihat pengeditan, dan mengubah desain secara bersamaan meskipun berada di lokasi berbeda. Keunikan ini menjadikan Figma alat yang populer dalam pembuatan prototipe desain website dan aplikasi. Selain itu, setiap perubahan yang dilakukan akan disimpan secara otomatis oleh Figma (R. Putri et al., 2023; Tazkiyah Sella & Arifin Aridhanyati, 2022) Fitur kolaborasi Figma memungkinkan pembuatan antarmuka yang responsif, yang sangat penting dalam konteks perpustakaan digital untuk meningkatkan pengalaman pengguna. (Cahya et al., 2024) Dengan menggunakan Figma, diharapkan siswa dapat memahami dan mengimplementasikan konsep-konsep desain UI/UX dengan lebih baik.

UI/UX memainkan peran krusial dalam pengembangan aplikasi, karena desain yang teratur memudahkan pengguna dalam mengakses fitur aplikasi. Desain UI/UX juga harus memenuhi kebutuhan pengguna, mencakup tampilan, fitur, dan berbagai elemen lainnya. (Al-Faruq et al., 2022)

UI (user interface) merupakan elemen penghubung antara pengguna dan sistem, melibatkan berbagai elemen seperti warna, tipografi, dan ikon yang intuitif untuk mempermudah interaksi pengguna. (Haryuda et al., 2021; Utan Sufandi et al., 2022)

Pendapat lain menyatakan bahwa Antarmuka Pengguna (UI) adalah cara pengguna berinteraksi dengan program, yang mencakup elemen-elemen yang ditampilkan di layar, dibaca dalam dokumentasi, dan digunakan dengan keyboard serta mouse. UI juga bisa merujuk pada mekanisme hubungan atau integrasi antara perangkat keras dan perangkat lunak yang menciptakan pengalaman pengguna. Menurut ISO 9241-210 (2010), Pengalaman Pengguna (UX) adalah persepsi dan respons individu terhadap penggunaan produk, sistem, dan layanan, yang melibatkan metode desain untuk menciptakan pengalaman interaktif. (Ferdinand et al., 2021)

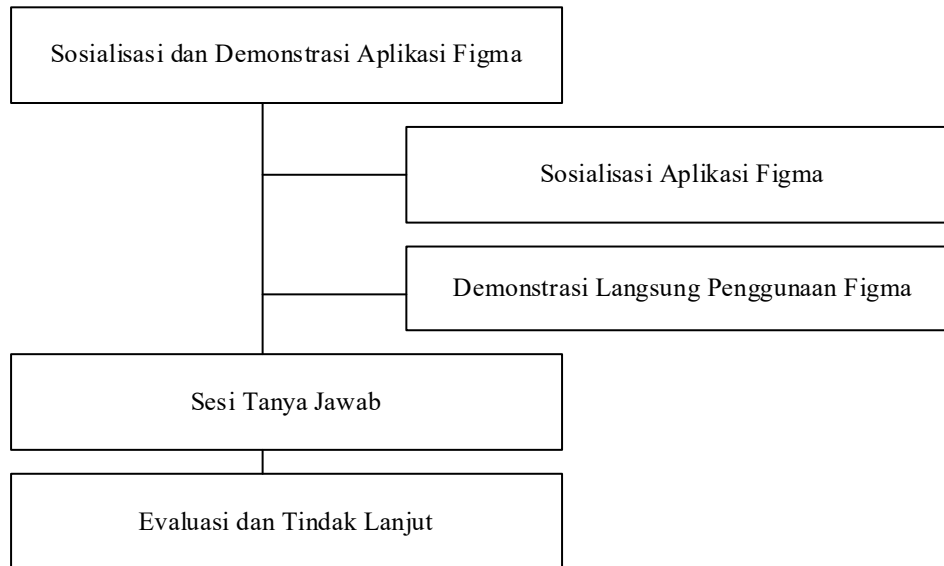
Melihat pentingnya keterampilan ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi dan pelatihan penggunaan Figma di SMA Negeri 1 Sunggal sangat relevan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman siswa mengenai desain UI/UX dan memberikan mereka pengetahuan serta keterampilan praktis dalam merancang aplikasi yang ramah pengguna. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat membuka wawasan siswa mengenai potensi karir di bidang teknologi informasi, serta memberikan mereka kesempatan untuk berkreasi dan mengembangkan kreativitas dalam desain digital.

Potensi wilayah Kabupaten Deli Serdang, khususnya di kecamatan Medan Sunggal, dengan adanya berbagai fasilitas pendidikan dan sarana prasarana yang memadai, juga mendukung terlaksananya kegiatan ini. Dengan menggunakan Figma sebagai alat desain, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan dampak positif, tidak hanya untuk siswa, tetapi juga bagi perkembangan dunia pendidikan di daerah tersebut.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa SMA Negeri 1 Sunggal mengenai desain UI/UX aplikasi, serta memfasilitasi mereka dengan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri di masa depan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi Figma sebagai alat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) kepada siswa SMA Negeri 1 Sunggal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan yang interaktif, melibatkan siswa dalam setiap tahap untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang lebih mendalam. Berikut adalah langkah-langkah detail dari metode pelaksanaan yang diterapkan:



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan

Berikut penjelasan dari alur metode pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan:

- a. Sosialisasi dan Demonstrasi Aplikasi Figma
 - 1) Sosialisasi Aplikasi Figma, Kegiatan dimulai dengan penjelasan mengenai pentingnya desain UI/UX dalam dunia digital, yang mempengaruhi kenyamanan pengguna. Figma diperkenalkan sebagai alat desain populer yang memungkinkan pembuatan desain UI/UX efisien dengan fitur kolaboratif real-time, pembuatan prototipe, dan kemudahan desain responsif di berbagai platform, yang menjadikannya aplikasi yang user-friendly dan intuitif.
 - 2) Demonstrasi Langsung Penggunaan Figma, Setelah sosialisasi, dilakukan demonstrasi praktis tentang cara menggunakan Figma untuk merancang aplikasi, mulai dari desain antarmuka pengguna hingga pembuatan prototipe. Demonstrasi ini bertujuan memberi pemahaman visual dan aplikatif kepada siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga melihat penerapannya langsung dalam pembuatan desain UI/UX.
- b. Sesi Tanya Jawab
 - 1) Tanya Jawab Interaktif, Sesi tanya jawab memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang aspek teknis Figma dan konsep desain UI/UX. Tujuannya adalah memastikan pemahaman siswa dan membantu mengatasi kebingungannya dengan penjelasan langsung dari pengajar.
 - 2) Diskusi dan Klarifikasi, Sesi diskusi memberi siswa kesempatan untuk berbagi ide desain dan menerima masukan, yang membangun rasa percaya diri dalam merancang. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif, memotivasi siswa untuk lebih mendalami desain digital dan Figma.
- c. Evaluasi dan Tindak Lanjut
 - 1) Evaluasi Pemahaman Siswa, Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi dan dapat mengaplikasikannya, dilihat dari partisipasi aktif mereka dalam sesi tanya jawab dan demonstrasi.
 - 2) Rencana Tindak Lanjut, berdasarkan evaluasi, tim pengabdian merencanakan pelatihan lanjutan atau pendampingan untuk siswa yang ingin mendalami desain UI/UX lebih lanjut, dengan fokus pada penggunaan Figma untuk proyek desain mereka.

3. HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan judul "Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI/UX Aplikasi" di SMA Negeri 1 Sunggal telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana. Secara umum, kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) kepada siswa melalui penggunaan aplikasi Figma, yang merupakan alat desain digital yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi.

Selama kegiatan, siswa terlihat sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap sesi. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan sosialisasi mengenai pentingnya desain UI/UX dalam dunia digital. Hal ini membuka wawasan siswa tentang betapa krusialnya desain dalam memberikan pengalaman pengguna yang baik dalam aplikasi. Setelah itu, tim pengabdian melakukan demonstrasi langsung penggunaan Figma. Demonstrasi ini bertujuan untuk memperlihatkan cara merancang aplikasi secara praktis menggunakan alat desain tersebut. Dengan panduan yang jelas, siswa dapat mengikuti setiap langkah yang disampaikan oleh tim pengabdian untuk membuat prototipe aplikasi.

Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam menggunakan Figma. Setelah demonstrasi, siswa diberi kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan Figma dan merancang prototipe aplikasi mereka sendiri. Partisipasi aktif siswa sangat terlihat, dengan banyak yang terlibat dalam sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman mereka tentang aplikasi Figma dan desain UI/UX secara umum. Sesi tanya jawab menjadi sarana yang efektif untuk mengatasi kebingungannya dan memperjelas hal-hal yang kurang dipahami oleh siswa.

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang desain UI/UX dan cara menggunakan Figma. Meskipun sebagian besar siswa baru pertama kali mengenal Figma, mereka mampu mengikuti demonstrasi dan memahami dasar-dasar desain aplikasi. Namun, beberapa siswa masih menemui tantangan dalam menggunakan fitur-fitur lanjutan dari Figma, seperti pembuatan interaksi dan animasi dalam desain. Hal ini menunjukkan pentingnya adanya sesi pelatihan lebih lanjut untuk memperdalam keterampilan siswa dalam menggunakan alat desain ini.

Keberhasilan kegiatan ini membuka peluang besar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital mereka lebih lanjut. Desain UI/UX merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia digital saat ini. Sosialisasi ini memberikan mereka bekal untuk mempersiapkan diri di masa depan, baik untuk karir di bidang desain aplikasi maupun untuk pengembangan keterampilan lainnya yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi. Mengingat antusiasme dan respon positif dari siswa, disarankan untuk mengadakan kegiatan lanjutan atau pelatihan intensif bagi siswa yang ingin memperdalam pengetahuan mereka dalam desain UI/UX.



(a)



(b)

Gambar 2. Dokumentasi Acara

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini berhasil memberikan pemahaman awal yang kuat kepada siswa tentang pentingnya desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam dunia digital. Melalui pemaparan materi yang terstruktur, siswa mampu memahami konsep dasar, perbedaan antara UI dan UX, serta peran penting keduanya dalam pengembangan aplikasi yang fungsional dan menarik.

Demonstrasi penggunaan Figma menjadi salah satu komponen paling menarik dan informatif dalam kegiatan ini. Siswa diperkenalkan dengan antarmuka Figma, fitur-fitur utamanya seperti kolaborasi real-time, pembuatan frame, penempatan elemen desain, hingga pembuatan prototipe interaktif. Meskipun siswa belum secara langsung mencoba aplikasi tersebut, demonstrasi ini memberi mereka gambaran nyata tentang proses kerja desainer UI/UX secara profesional.

Sesi tanya jawab menunjukkan antusiasme yang tinggi dari peserta. Banyak siswa yang aktif bertanya mengenai cara kerja Figma, cara membuat desain yang menarik, serta peluang karier dalam bidang desain digital. Ini menandakan bahwa materi yang disampaikan relevan dan berhasil memicu rasa ingin tahu siswa untuk mendalami topik lebih lanjut. Evaluasi menunjukkan bahwa kendala utama dalam kegiatan ini adalah keterbatasan waktu dan belum adanya praktik langsung oleh siswa. Meskipun pemahaman teoretis cukup baik, kemampuan teknis siswa dalam menggunakan Figma masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan lanjutan yang berbasis praktik.

Diperlukan program pelatihan lanjutan berbasis praktik langsung yang melibatkan siswa secara aktif dalam proyek desain digital sederhana menggunakan Figma. Pelatihan ini dapat berbentuk workshop berseri atau kelas ekstrakurikuler yang terintegrasi dengan kurikulum teknologi informasi di sekolah. Dengan demikian, siswa dapat mengasah keterampilan desain secara sistematis dan progresif.

Kegiatan ini memberikan landasan awal yang kuat untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan di dunia industri kreatif dan teknologi, terutama di bidang desain antarmuka dan pengembangan produk digital. Selain menumbuhkan minat siswa terhadap bidang UI/UX, kegiatan ini juga berkontribusi dalam mempersiapkan mereka untuk peluang studi lanjut atau karier di bidang desain digital, teknologi informasi, dan rekayasa perangkat lunak.

5. REFERENSI

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Cahaya, A. Y., Fauzi, F., Wiguna, A. H., Farid, D., Rizquallah, A., Ginting, G. A., & Putra, R. R. (2024). Analisis Pengembangan Desain E-Commerce Pada Glam Market Melalui Aplikasi Figma. *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 2(2).
- Ferdi, Z. E., Putra, F., Ajie, H., Safitri, I. A., & Jakarta, U. N. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, 5(3), 308–315. <https://www.figma.com/design/>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Putri, R. E., Yusman, Y., & Pratama, Y. W. (2022). UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma: Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Figma. *SYSTEMATICS*, 4(3).
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Tazkiyah Sella, & Arifin Aridhanyati. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Teknologi Terpadu*.

Utan Sufandi, U., Trihapningsari, D., & Mellysa, W. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review UI/UX Research Opportunities in Mobile Application Development: Systematic Literature Review. *Peluang Penelitian UI/UX Pada Pengembangan Aplikasi*, 21(3).