

Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Figma untuk Siswa SMK Yadika 5 dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX

¹Gilang Herdiansyah*, ²Alfarisi Gymnastiar, ³Ashapan Husnan, ⁴Satria Maulana, ⁵Tedi Harun

¹Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

²Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

³Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

⁴Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

⁵Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

¹Gherdiansyah1504@gmail.com*, ²Alfarisigymnastiarfari@gmail.com, ³Apanhusnan10@gmail.com,

⁴Satriamaulana900@gmail.com, ⁵Tedyharun19@gmail.com

Abstract

As an effort to improve students' abilities in user interface and user experience (UI/UX) design, a community service activity (PKM) with the theme "Socialization and Training of Figma Applications for SMK Yadika 5 Students in Improving UI/UX Skills" was carried out. Due to the fact that figama is a popular cloud-based design tool that is easy for students to use, figama was chosen as the main platform. This training was designed using a participatory learning approach. This method includes live demonstrations, independent practice, question and answer sessions, case studies, material presentations, and evaluations before and after the activity. The results of the activity showed that students better understood the basic concepts of UI/UX, were better at making wireframes, and were better at making interactive prototypes using Figma. Most participants stated that this training really helped them understand the importance of user-oriented digital design. This activity not only improved students' technical abilities, but also fostered their interest in the world of digital design and opened their eyes to careers in creative technology. It is hoped that this training will help students become competitive in digital skills in the era of industry 4.0. This is a real example of the Tri Dharma of Higher Education, especially in terms of community service in vocational education.

Keywords: Figma, UI/UX, Design Training, Vocational Students, Interface Design, Digital Prototype, Digital Skills.

Abstrak

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX), kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan tema "Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Figma untuk Siswa SMK Yadika 5 dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX" dilaksanakan. Karena fakta bahwa figama adalah alat desain berbasis *cloud* yang populer dan mudah digunakan oleh siswa, figama dipilih sebagai platform utama. Pelatihan ini dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif. Metode ini mencakup demonstrasi langsung, praktik mandiri, sesi tanya jawab, studi kasus, pemaparan materi, dan evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep dasar UI/UX, lebih baik dalam membuat wireframe, dan lebih baik dalam membuat prototipe interaktif menggunakan Figma. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu mereka memahami pentingnya desain digital yang berorientasi pada pengguna. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga menumbuhkan minat mereka pada dunia desain digital dan membuka mata mereka pada karir di teknologi kreatif. Diharapkan pelatihan ini akan membantu siswa menjadi kompetitif dalam keterampilan digital di era industri 4.0. Ini adalah contoh nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, terutama dalam hal pengabdian kepada masyarakat dalam pendidikan vokasi.

Kata Kunci: Figma, UI/UX, Pelatihan Desain, Siswa SMK, Desain Antarmuka, Prototipe Digital, Keterampilan Digital.

A. PENDAHULUAN

Keahlian dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) meningkat di era transformasi digital saat ini, terutama dalam industri teknologi

informasi. Aplikasi *mobile*, *website*, dan sistem digital lainnya membutuhkan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Dunia pendidikan, khususnya jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK), harus dapat mempersiapkan

siswa dengan keterampilan yang relevan agar mampu bersaing di dunia kerja seiring dengan perkembangan ini.

Menurut Dubbelink, Herrando, dan Constantinides (2021), pengalaman pengguna dan desain antarmuka yang baik sangat penting untuk menciptakan keterlibatan pengguna (*user engagement*) dalam lingkungan digital. Mereka menekankan bahwa interaksi emosional dan fungsional pengguna terhadap antarmuka yang disajikan sangat memengaruhi keberhasilan strategi branding dan pemasaran digital. Penguasaan tools seperti Figma yang mendukung proses desain UI/UX secara kolaboratif dapat membantu siswa memahami praktik terbaik desain berbasis pengguna dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan industri berbasis digital yang dinamis. Ini juga penting untuk pendidikan vokasi.

Bisnis rintisan (startup), agensi digital, dan industri kreatif yang berkembang pesat semakin membutuhkan kemampuan desain UI/UX. Namun, karena keterbatasan sumber daya, kurikulum yang tidak khusus untuk desain UI/UX, dan kurangnya pemahaman tentang perangkat lunak desain modern yang populer di industri, sebagian besar siswa SMK tidak mendapatkan pelatihan atau pemahaman yang cukup tentang desain UI/UX.

Desainer profesional saat ini sangat menyukai figma, salah satu aplikasi desain antarmuka berbasis cloud. Keunggulan Figma termasuk fleksibilitas, kolaborasi real-time, dan kemudahan akses tanpa instalasi berat. Khususnya dalam desain digital, kemampuan siswa untuk menguasai Figma sejak dini dianggap dapat meningkatkan portofolio dan kesiapan kerja mereka.

Dengan jurusan Multimedia dan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), SMK Yadika 5 memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan desain UI/UX siswa. Pelatihan Figma dinilai sebagai langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi tambahan yang bersifat praktis dan aplikatif di tengah latar belakang pendidikan yang sudah mendukung arah teknologi.

Tujuan dari seminar dan pelatihan ini bukan hanya untuk memperkenalkan Figma secara teknis, tetapi juga untuk memberi siswa pemahaman dasar tentang peran pengalaman pengguna dalam pengembangan produk digital. Siswa harus tahu bahwa desain bukan hanya masalah tampilan, tetapi juga interaksi, kemudahan navigasi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan solutif serta belajar menerapkan desain antarmuka ke situasi dunia nyata, seperti simulasi bisnis digital atau proyek aplikasi sekolah.

Siswa akan dilibatkan secara aktif dalam merancang desain UI dari tahap *wireframe* hingga prototipe interaktif melalui pendekatan berbasis praktik langsung dan studi kasus. Proses ini akan memberikan pengalaman nyata kepada

peserta untuk bekerja dalam tim, menerima masukan, dan menyempurnakan pekerjaan mereka berdasarkan prinsip-prinsip UI/UX yang tepat.

Dengan adanya program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, diharapkan siswa SMK Yadika 5 memiliki keterampilan desain UI/UX yang unggul. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan individu, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kualitas pendidikan vokasi yang mampu menyesuaikan diri dengan pertumbuhan industri digital.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diadakan di SMK Yadika 5 di Jl. Kenanga Raya No.50, Karang Tengah, Kota Tangerang, Banten, pada tanggal 24 April 2025. Sebanyak 45 siswa dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Multimedia, didampingi oleh guru produktif di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kegiatan dilakukan secara tatap muka, di luar ruangan, dan protokol kesehatan tetap diterapkan.

Metode pelaksanaan kegiatan dirancang untuk menjadi edukatif dan partisipatif dan menggabungkan teori dan praktik. Mulai dengan sesi sosialisasi, acara dimulai dengan pengenalan konsep UI/UX dasar, pentingnya desain dalam pembuatan produk digital, dan aplikasi Figma sebagai platform desain antarmuka berbasis cloud.

Setelah itu, aktivitas dilanjutkan dengan sesi pelatihan intensif, yang dilakukan dalam beberapa fase:

- Pengenalan antarmuka Figma, fitur utama, dan proses pembuatan proyek desain baru.
- Praktik membuat wireframe sederhana untuk aplikasi berbasis smartphone dan web.
- Proses awal pembuatan prototipe interaktif yang mencakup penggunaan komponen dan navigasi antar halaman.
- Kolaborasi desain kelompok di mana siswa dibagi menjadi tim kecil untuk mengerjakan proyek kecil desain antarmuka menggunakan studi kasus.

Sesi presentasi dan diskusi, di mana tiap kelompok memberikan hasil desain mereka dan mendapatkan kritik dari fasilitator.

Untuk memastikan bahwa kegiatan berhasil, tim pengabdian juga menyediakan lembar evaluasi dan *pre-test/post-test* untuk mengukur seberapa baik peserta memahami materi yang diberikan. Selain itu, kegiatan juga didokumentasikan melalui catatan lapangan, foto, dan video sebagai bagian dari laporan akhir.

Metode ini mengharapkan peserta tidak hanya memahami teori desain UI/UX tetapi juga dapat menggunakan Figma secara langsung sebagai alat profesional yang digunakan dalam industri teknologi dan kreatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SMK Yadika 5, yang terletak di Jl. Kenanga Raya No.50, Karang Tengah, Kota Tangerang, Banten, pada tanggal 24 April 2025, terjadi kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) dengan judul "Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Figma untuk Siswa SMK Yadika 5 dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX." 45 siswa dari kelas XI dan XII jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Multimedia mengikuti kegiatan tersebut, dengan pendampingan dari guru yang produktif di bidang teknologi informasi. Kegiatan ini diselenggarakan secara luring, atau tatap muka, dan protokol kesehatan dipatuhi.



Gambar 1 Team PKM Unpam

Sesi pembukaan dimulai oleh Dosen Pembimbing, Ibu Wulan Pahira, S.Kom., M.Kom., yang menyampaikan apresiasinya kepada sekolah atas dukungannya yang luar biasa terhadap kegiatan ini. Selain itu, ia menekankan betapa pentingnya memiliki kemampuan desain UI/UX yang baik untuk menghadapi persaingan global di era digital.

Gilang Herdiansyah, Ketua Pelaksana, memberikan sambutan kedua, menjelaskan latar belakang dan tujuan kegiatan. Gilang mengatakan bahwa tujuan pelatihan adalah untuk memberi siswa pemahaman dan praktik langsung membuat desain antarmuka menggunakan aplikasi Figma. Selain itu, dia memperkenalkan tim pelaksana, terdiri dari Ashapan Husnan, Satria Maulana, dan Tedi Harun. Dia juga meminta siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama pelatihan.



Gambar 2 Sambutan Perwakilan Sekolah

Dalam sambutan terakhir, Bapak Abdul Khoir, S.Kom., M.M., Kepala SMK Yadika 5 menyampaikan rasa terima kasih atas pelaksanaan kegiatan yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa tentang teknologi kreatif. Dia juga berharap kegiatan ini dapat menjadi awal dari kerja sama berkelanjutan antara sekolah dan perguruan tinggi untuk meningkatkan kemampuan siswa.



Pelatihan dimulai dengan pendekatan edukatif dan partisipatif yang menggabungkan sesi pemaparan materi, praktik langsung, kerja kelompok, dan diskusi. Materi pelatihan meliputi konsep dasar tentang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), pentingnya desain antarmuka yang intuitif, dan bagaimana menggunakan aplikasi Figma secara efektif untuk membuat desain digital.

Pelatihan mencakup:

- Identifikasi antarmuka pengguna dan fitur utama Figma.
- Latihan termasuk membuat wireframe yang sederhana.
- Konstruksi prototipe interaktif
- Desain dimulai dengan studi kasus yang disediakan fasilitator.
- hasil desain yang dipresentasikan oleh kelompok peserta

Setelah sesi pelatihan selesai, sesi tanya jawab dilakukan untuk memberi peserta kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, masalah, dan komentar tentang kegiatan. Sesi ini berlangsung secara interaktif, dan peserta sangat tertarik untuk belajar lebih banyak tentang penggunaan Figma dan penggunaan UI/UX dalam proyek nyata.

Dilakukan pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* yang membandingkan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, lembar evaluasi kegiatan didistribusikan untuk mengukur kepuasan peserta terhadap materi, teknik penyampaian, dan efektivitas fasilitator. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah peserta memahami pelatihan dengan lebih baik.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Figma untuk Siswa SMK Yadika 5 dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX" berlangsung dengan lancar dan mendapat tanggapan positif dari seluruh peserta. Keberhasilan kegiatan ini bergantung pada dukungan sekolah, partisipasi aktif siswa, dan partisipasi tim pelaksana.



Gambar 3 Pemateri

Siswa akan memperoleh pemahaman teoritis dan keterampilan praktis dalam mendesain antarmuka digital menggunakan aplikasi Figma selama pelatihan ini. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan memberi mereka landasan untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam desain UI/UX dan membuat mereka siap untuk bersaing di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi digital.



Gambar 4 Simbolis

Penutupan kegiatan dilakukan secara simbolis dengan memberikan penghargaan kepada sekolah dan peserta. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan lanjutan dan kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan untuk pengembangan kompetensi lainnya.



Gambar 5 Foto Bersama Kegiatan PKM

Semua kegiatan dicatat dalam laporan tertulis untuk evaluasi dan publikasi, selain foto dan video. Metode seperti ini diharapkan dapat memungkinkan pelatihan untuk memberikan keterampilan teknis dan sekaligus memberikan wawasan tentang dunia desain digital kontemporer.



Gambar 6 Foto Bersama 2

E. PENUTUP

Kesimpulan

Peserta telah meningkatkan literasi visual dan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Figma untuk Siswa SMK Yadika 5 dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX" telah berhasil dilaksanakan. Kegiatan ini berdampak positif pada peningkatan literasi digital peserta, khususnya dalam hal desain antarmuka pengguna. Siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya desain UI/UX, tetapi mereka juga belajar bagaimana membuat aplikasi sendiri.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membangun tampilan aplikasi dan situs web yang responsif dan ramah pengguna. Antusiasme peserta dan dukungan dari pihak sekolah menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dan penting sebagai bagian dari penguatan kompetensi siswa di era transformasi digital.

Saran

Sebaiknya kegiatan ini dilakukan secara berkelanjutan Berdasarkan temuan dari kegiatan PKM ini, disarankan agar sekolah terus mendorong kegiatan pelatihan serupa secara teratur. Ini dapat dilakukan secara internal atau melalui kerja sama dengan perguruan tinggi. Hal ini sangat penting untuk memastikan keterampilan siswa terus berkembang dalam bidang teknologi kreatif, khususnya desain UI/UX, yang saat ini sangat dibutuhkan dalam dunia kerja digital. Siswa harus terus belajar secara mandiri melalui sumber belajar online seperti tutorial video, forum komunitas Figma, dan kursus online bersertifikat.

Diharapkan siswa juga mulai membangun portofolio desain digital mereka untuk siap memasuki dunia industri. Untuk tim pelaksana PKM, kegiatan ini dapat diperluas ke bidang lebih lanjut seperti pengujian usability, desain responsif untuk perangkat mobile, dan integrasi desain dalam proyek pengembangan perangkat lunak secara utuh. Oleh karena itu, pelatihan akan lebih menyeluruh dan aplikatif, dan akan berdampak lebih besar pada kesiapan siswa untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Abdul Khoir, Kepala SMK Yadika 5, S.Kom., M.M., atas tanggapannya yang ramah, dukungannya terhadap fasilitas, dan kerja samanya untuk memastikan bahwa kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Kami juga berterima kasih kepada Ibu Wulan Pahira, Dosen Pembimbing, S.Kom., M.Kom., atas bimbingan, pendampingan, dan semangat yang terus diberikan kepada tim pelaksana.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta pelatihan, siswa SMK Yadika 5 dan guru-guru pendamping yang sangat antusias selama pelatihan. Semoga pelatihan ini menghasilkan hasil yang signifikan

dan memberikan inspirasi untuk kegiatan pengabdian lainnya di masa mendatang.t.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. H., Wibowo, A. P., & Rahman, M. F. (2021). Penggunaan Figma dalam meningkatkan kreativitas siswa SMK Rekayasa Denpasar. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 33–40.
- Al-Faruq, M. N. M., & Nuraini, S. (2021). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(2), 121–130.
- Biantara, I. G. D. O., & Dana, I. M. K. (2021). Desain digital untuk generasi muda: Pengembangan kemampuan UI/UX menggunakan Figma. *Bina Cipta*, 3(2), 45–52.
- Bunian, S., et al. (2021). VINS: Visual search for mobile user interface design. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(12), 1123–1134.
- Chen, J., Liu, Y., & Wang, H. (2021). Wireframe-based UI design search through image autoencoder. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 82, 103362.
- Fan, M., Zhang, Y., & Su, D. (2021). Human-AI collaboration for UX evaluation: Effects of explanation and synchronization. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 28(5), 1–28.
- Ginting, S. H. N., Sihotang, L. A., & Hasibuan, D. A. (2021). Pelatihan mendesain website menggunakan Figma pada siswa-siswi SMK. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 22–29.
- Hadiya, A. H. R., Kurniawan, D., & Wahyudi, A. (2021). Eksplorasi desain UI/UX digital siswa menggunakan Figma. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 2(1), 55–64.
- Idwal, N., & Hapsari, R. (2021). Studi penerapan Figma pada pendidikan desain vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 223–231.
- Mukhlis, I. R., Yuniarti, N., & Fitriani, S. (2021). Pelatihan UI/UX menggunakan Figma untuk Guru MGMP RPL SMK Jatim. *KeDayMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 14–21.
- Prasetyo, A. H., & Lestari, L. N. (2021). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran desain di SMK: Studi kasus penggunaan Figma. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 201–210.

- Putri, D. C. B., & Mahendra, R. D. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan siswa dan guru SMK melalui pelatihan Figma. *JATIK: Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 10–17.
- Putri, R. A., & Ramadhani, F. M. (2021). Implementasi Figma sebagai media pembelajaran UI/UX. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 141–149.
- Saputra, B. E., Ramadhan, A. M., & Maulana, R. (2021). Meningkatkan personal branding siswa melalui pelatihan portofolio digital menggunakan Figma. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 55–61.
- Sugihartono, T., & Nuraini, S. (2021). Workshop dan pelatihan desain UI/UX mobile apps menggunakan Figma. *Abdimastek: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 11–19.
- Syakh Alam, H. S., Kurniawan, R., & Handayani, M. (2021). Implementasi Figma dan design thinking dalam pelatihan UI/UX. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 41–50.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2021). Perancangan UI/UX pada website laboratorium energy menggunakan Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 87–95.
- Vivaldi, P. G. M., & Putra, I. G. W. M. N. (2021). Meningkatkan kreatifitas siswa SMK Rekayasa Denpasar melalui pelatihan Figma. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 1632–1641.
- Wulandari, T., & Siregar, A. (2021). Workshop desain UI/UX menggunakan Figma untuk siswa sekolah vokasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi Informasi*, 3(2), 60–68.
- Zulvi, M. S., Hasanah, A., & Kurniasari, L. (2021). Workshop UI/UX menggunakan Figma untuk siswa SMKN 7 Pekanbaru. *JITER-PM: Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 33–40.