

Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma

UI/UX Design Training for Class XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Students Using Figma

Vika Dwi Nur Romadhoni¹, Muhlis Tahir², Dicky Wahyu Pratama³, Abdullah Bachtiar Rifai⁴,
Febi Feri Andini⁵, Asnanur Rohmah⁶, Aisyah Akmal Hamidillah⁷

Program Studi Pendidikan Informatika /Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura

*Correspondence: vikadwi443@gmail.com

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain UI/UX siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 3 Bangkalan, dengan fokus pada pelatihan penggunaan aplikasi desain Figma. Perkembangan pesat teknologi digital menuntut keterampilan desain yang relevan dengan kebutuhan industri, salah satunya dalam bidang UI/UX, yang menjadi kunci dalam menciptakan aplikasi dan website yang efektif serta mudah digunakan. Berdasarkan observasi awal, siswa SMKN 3 Bangkalan memiliki pemahaman dasar terkait perangkat lunak desain, namun belum menguasai penggunaan alat desain industri populer seperti Figma. Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan materi yang mencakup pengenalan konsep UI/UX, penggunaan Figma, serta praktik desain antarmuka. Workshop ini diikuti oleh 31 siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi, dan hasilnya siswa mampu membuat desain landing page yang menggambarkan pemahaman terhadap prinsip-prinsip UI/UX. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga membuka wawasan siswa mengenai peluang karir di bidang desain digital. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja dan perkembangan industri.

Kata kunci: UI/UX, Figma, Desain, Website, Landing Page

Abstract

This community service aims to improve the UI/UX design skills of 11th grade Computer and Network Engineering (TKJ) students at SMKN 3 Bangkalan, with a focus on training in the use of Figma design applications. The rapid development of digital technology demands design skills that are relevant to industry needs, one of which is in the field of UI/UX, which is key in creating effective and easy-to-use applications and websites. Based on initial observations, SMKN 3 Bangkalan students have a basic understanding of design software, but have not mastered the use of popular industrial design tools such as Figma. The methods applied in this service include preparation, implementation, and evaluation, with materials that include an introduction to UI/UX concepts, the use of Figma, and interface design practices. The workshop was attended by 31 students who showed high enthusiasm, and as a result students were able to create a landing page design that illustrated an understanding of UI/UX principles. In addition to improving technical skills, this activity also opens students' insights regarding career opportunities in the field of digital design. The results of this service are expected to prepare students to face the demands of the world of work and industrial development.

Keywords: UI/UX, Figma, Design, Website, Landing Page

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak signifikan terhadap berbagai bidang. Teknologi kini memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia dan memberikan kontribusi yang luas dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan [1]. Salah satu keterampilan yang semakin diperlukan dalam era digital ini adalah kemampuan dalam mendesain user interface (UI) dan user experience (UX). User Interface (UI) dan User Experience (UX) adalah representasi visual dalam aplikasi atau alat pemasaran digital, seperti situs web, yang mampu membedakan suatu perusahaan atau merek perusahaan tersebut [2]. Keterampilan ini tidak hanya relevan di industri kreatif, tetapi juga penting bagi para siswa di bidang teknik komputer dan jaringan (TKJ), yang memerlukan pemahaman tentang bagaimana merancang antarmuka pengguna yang efektif dan intuitif. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, sektor teknologi informasi mengalami pertumbuhan sebesar 7,2%, menandakan adanya peningkatan kebutuhan akan tenaga kerja yang kompeten dalam bidang ini [3].

SMKN 3 Bangkalan, khususnya kelas XI TKJ, menjadi komunitas yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan dalam bidang desain UI/UX. Berdasarkan observasi awal, siswa di kelas XI TKJ sudah memiliki pemahaman dasar mengenai perangkat lunak desain, namun belum memiliki keterampilan spesifik dalam mendesain UI/UX menggunakan alat yang populer di industri, seperti Figma. Hal ini menjadi isu penting, mengingat Figma merupakan salah satu alat desain berbasis cloud yang banyak digunakan di industri kreatif dan teknologi saat ini [4]. Selain itu, minimnya pelatihan terkait desain UI/UX di kurikulum TKJ menambah urgensi untuk memberikan pendampingan khusus dalam bidang ini.

Fokus pengabdian ini adalah memberikan pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma kepada siswa kelas XI TKJ di SMKN 3 Bangkalan. Figma adalah alat untuk mendesain antarmuka pengguna (UI) dan membuat prototipe yang digunakan dalam pengembangan desain sistem informasi yang interaktif dan menarik [5]. Keunggulan Figma adalah memungkinkan beberapa orang bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, meskipun berada di lokasi yang berbeda [6]. Pemilihan komunitas ini didasarkan pada kebutuhan yang relevan dan urgensi untuk memperkenalkan keterampilan desain yang akan membantu siswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja di masa mendatang. Selain itu, dengan keterampilan UI/UX yang mumpuni, siswa diharapkan mampu lebih kompetitif dalam pasar tenaga kerja maupun saat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI TKJ dalam bidang desain UI/UX, khususnya dalam menggunakan Figma sebagai alat bantu utama. Pelatihan ini diharapkan dapat

memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip-prinsip desain UI/UX serta cara mengimplementasikannya dalam proyek nyata. Dengan adanya peningkatan keterampilan ini, siswa diharapkan mampu membuat desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dan mudah digunakan oleh pengguna akhir. Literasi teknologi yang diberikan juga diharapkan dapat mendukung siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi perkembangan industri 4.0 yang sangat dinamis.

2. METODE

Perkembangan teknologi sangat cepat dari tahun ke tahun telah mempengaruhi berbagai aspek termasuk pendidikan [7]. Adapun metode yang diterapkan pada pelaksanaan pelatihan pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma di SMKN 3 Bangkalan untuk siswa kelas XI TKJ, yaitu diawali dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan Laporan. Setiap tahap memiliki beberapa proses didalamnya yang akan digambarkan serta dijelaskan pada gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan Desain UI/UX Menggunakan Figma
(Sumber :Wardhanie & Lebdaningrum)

2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, kami melakukan observasi untuk menentukan aplikasi desain yang paling sesuai dan mudah digunakan oleh masyarakat awam, khususnya siswa-siswi sekolah menengah. Akhirnya, kami memutuskan untuk memilih Figma, sebuah aplikasi berbasis web browser. Selanjutnya, kami meninjau permasalahan yang sering dialami oleh mitra, yaitu siswa-siswi Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan. Berdasarkan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain siswa-siswi belum mengenal aplikasi Figma, belum memahami cara penggunaannya, serta mengalami kesulitan dalam membuat desain prototype untuk aplikasi yang menarik dan relevan dengan kebutuhan dunia bisnis, yang nantinya akan bermanfaat setelah lulus.

Dalam tahap persiapan ini, kami juga mengajukan perizinan kepada pihak SMKN 3 Bangkalan untuk menyelenggarakan *Workshop* Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi Figma bagi siswa-siswi Kelas XI TKJ. Selain itu, kami mempersiapkan pembuatan modul pelatihan yang berisi panduan penggunaan Figma. Modul tersebut mencakup definisi, dasar-dasar fitur pada aplikasi Figma, serta berbagai tampilan yang dapat dibuat dalam Figma, lengkap dengan contoh-contohnya. Modul ini diharapkan dapat membantu siswa-siswi dalam mengikuti *workshop* dan meningkatkan pemahaman mereka mengenai desain UI/UX.



Gambar 2. Wawancara dengan Pihak Sekolah

2.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, kami melaksanakan pelatihan dan sesi konsultasi untuk siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan. Dalam pelatihan ini, kami memperkenalkan aplikasi Figma serta memberikan praktik langsung dalam pembuatan desain yang menarik. Selama sesi praktik, kami membimbing siswa dalam membuat file proyek menggunakan email masing-masing. Selanjutnya, siswa diajarkan cara membuat halaman (page) dan bingkai (frame) dengan ukuran yang dipilih sendiri, memahami berbagai ukuran frame serta penggunaannya, hingga menghasilkan desain antarmuka pengguna (User Interface) untuk halaman login website. Setelah pelatihan selesai, kami juga mengadakan sesi konsultasi terkait desain UI/UX untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih mendalam.



Gambar 3. Praktik Langsung dalam Pembuatan Desain

2.3. Tahap Laporan

Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah penyusunan laporan yang mencakup beberapa proses, yaitu evaluasi, pembuatan laporan akhir, dan publikasi jurnal. Pada tahap evaluasi, kami menilai ketertarikan siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan dalam menggunakan aplikasi Figma serta tingkat kepuasan mereka terhadap pelaksanaan pelatihan desain UI/UX yang telah diselenggarakan oleh tim pengabdian masyarakat.



Gambar 4. Ketertarikan Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan dalam Menggunakan Aplikasi Figma

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Sekolah ini dilaksanakan pada Kamis, 26 September 2024, di Aula SMKN 3 Bangkalan, dengan fokus pada peningkatan keterampilan desain digital bagi siswa, khususnya dalam bidang UI/UX yang saat ini memiliki peluang karier yang menjanjikan. Workshop bertema “Pelatihan Figma untuk Menciptakan Desain Digital yang Menarik dan Interaktif” ini diadakan oleh kelompok Asisten Mengajar dari program studi Pendidikan Informatika di SMK Negeri 3 Bangkalan dan diikuti oleh 31 siswa kelas XI TKJ yang menunjukkan antusiasme tinggi sepanjang kegiatan.

Workshop dimulai dengan sesi pengantar untuk membangkitkan minat peserta terhadap dunia UI/UX. Pemateri memperkenalkan berbagai pamflet lowongan kerja di bidang UI/UX yang menampilkan informasi tentang peluang karier, gaji potensial, serta tingginya permintaan terhadap desainer UI/UX di industri teknologi. Melalui sesi ini, tim ingin menunjukkan bahwa UI/UX bukan hanya bidang teknis, tetapi juga jalur karier yang bernilai, dengan potensi penghasilan yang baik dan kesempatan untuk menciptakan pengalaman digital yang nyaman bagi masyarakat. Dijelaskan pula bahwa semakin banyak kompetisi di bidang UI/UX yang diadakan baik di tingkat nasional maupun internasional, memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan sekaligus membangun portofolio.

Setelah sesi pengantar, pemateri memperkenalkan konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang krusial dalam pengembangan aplikasi. UI dan UX memiliki pengaruh besar terhadap cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi; tampilan dan desain aplikasi perlu disusun secara rapi dan terorganisir agar pengguna dapat dengan mudah mengakses fitur yang tersedia [8]. UI, yang mencakup tata letak, warna, tipografi, dan elemen visual lainnya, memudahkan interaksi pengguna. Sementara itu, UX berfokus pada pengalaman keseluruhan pengguna, dengan perhatian pada kenyamanan, kecepatan, dan efisiensi. Kedua elemen ini, jika dirancang dengan baik, dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memastikan aplikasi berjalan optimal.

Pemateri menekankan pentingnya UI dan UX dalam menciptakan produk yang mudah digunakan dan menyenangkan, yang pada akhirnya menjamin kepuasan pengguna dan meningkatkan kemungkinan mereka kembali menggunakan produk. Dalam perancangan UI dan UX, kebutuhan calon pengguna harus diperhatikan, serta memastikan desain mampu mempengaruhi persepsi mereka terhadap sistem [9]. Untuk memudahkan pemahaman, siswa diperlihatkan contoh landing page biodata sebagai penerapan konsep UI dan UX dalam desain aplikasi.

Setelah memahami dasar-dasar UI dan UX, pemateri menjelaskan tahap-tahap desain UI, termasuk proses pembuatan wireframe. Wireframe berfungsi sebagai kerangka dasar yang memberikan gambaran awal tentang tampilan dan struktur aplikasi serta membantu desainer merencanakan tata letak, navigasi, dan elemen utama aplikasi sebelum melanjutkan ke tahap desain yang lebih mendalam [10]. Wireframe memastikan bahwa elemen penting berada di posisi yang mudah dijangkau pengguna. Pemateri memberikan contoh wireframe sederhana namun efektif agar peserta memahami fungsinya sebelum melanjutkan ke desain lebih detail.

Materi selanjutnya berfokus pada pengenalan software Figma, alat desain berbasis cloud yang populer di kalangan desainer UI/UX. Pemateri menjelaskan bahwa Figma memungkinkan kolaborasi secara real-time, tanpa batasan perangkat atau lokasi, yang menjadikannya pilihan utama bagi banyak tim desain. Figma juga menyediakan fitur yang sangat membantu dalam desain UI, seperti pustaka elemen, penyesuaian warna, tipografi, dan kemampuan membuat prototipe interaktif.

Peserta kemudian diperkenalkan dengan berbagai elemen desain yang dapat dibuat menggunakan Figma, seperti warna, tipografi, layout, dan elemen UI lainnya. Pemateri menjelaskan bahwa pemilihan warna harus memperhatikan keselarasan agar menciptakan kesan yang sesuai dengan tujuan produk. Tipografi juga dijelaskan sebagai aspek penting yang memudahkan pengguna membaca informasi pada antarmuka, sementara layout yang terstruktur membantu navigasi yang nyaman.

Setelah memahami teori, peserta melanjutkan dengan sesi praktik menggunakan Figma. Dalam sesi ini, mereka diajak membuat desain halaman Landing Page sederhana, yang merupakan elemen penting dalam sebuah website. Dengan bimbingan pemateri dan mahasiswa asisten mengajar dari prodi Pendidikan Informatika, peserta menerapkan konsep UI/UX yang telah dipelajari, mulai dari pemilihan warna, tata letak, hingga elemen visual yang menarik. Setiap peserta berkesempatan mendesain sesuai ide dan kreativitasnya, dengan pemateri memberikan feedback untuk meningkatkan kualitas desain.

Hasil akhir sesi praktik menunjukkan sebagian besar peserta mampu menyelesaikan desain Landing Page dengan baik. Desain yang dihasilkan beragam, mencerminkan pemahaman yang kuat terhadap materi dan kreativitas masing-masing peserta. Workshop ini berhasil memberikan pemahaman kepada siswa tentang dasar-dasar desain UI/UX dan penggunaan Figma secara efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa mendalami bidang UI/UX, baik untuk karier masa depan maupun sebagai keterampilan tambahan di era digital.

Secara keseluruhan, Kegiatan Pengabdian Sekolah ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis siswa dalam desain digital, tetapi juga memberikan wawasan tentang peluang karier di bidang teknologi dan desain yang relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan ini diharapkan membantu siswa SMK memahami interaksi manusia dengan komputer dan pentingnya merancang antarmuka yang ramah pengguna. Bagi institusi, kegiatan ini berperan dalam mencapai tridharma perguruan tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat, yang memperkenalkan dan membangun keterampilan berdaya saing tinggi di lingkungan sekolah.



Gambar 5. Hasil Sesi Praktik, Siswa Mampu Menyelesaikan Sesuai dengan Apa yang Telah Dijelaskan.



Gambar 6. Dokumentasi Bersama dalam Sesi Terakhir Pelatihan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian sekolah yang diadakan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan dalam desain UI/UX, dapat disimpulkan beberapa hal berikut :

1. **Peningkatan Keterampilan Desain Digital** : kegiatan ini berhasil memberikan wawasan mendalam kepada siswa mengenai konsep dasar UI/UX serta pentingnya keterampilan ini di dunia digital dan industri teknologi yang terus berkembang pesat.
2. **Pemanfaatan Alat Industri Populer** : melalui pelatihan penggunaan figma, siswa belajar tentang alat desain berbasis Cloud yang sering di gunakan dalam industri kreatif. Hal ini dapat membantu siswa lebih siap untuk terjun ke dunia kerja dan memenuhi kebutuhan industri yang membutuhkan tenaga kerja dengan keterampilan spesifik di bidang UI/UX.
3. **Antusiasme Peserta** : Partisipasi aktif dan antusiasme tinggi dari 31 siswa yang mengikuti workshoop menunjukkan minat dan potensi besar dalam mempelajari desain UI/UX, yang memberikan harapan akan terbentuknya generasi siswa yang kompeten dan kreatif dalam bidang ini.
4. **Kesadaran Akan Peluang Karir di Bidang UI/UX** : Sesi pemantik mengenai prospek karir di bidang UI/UX, yang memberikan harapan akan terbentuknya generasi siswa yang kompeten dan kreatif dalam bidang ini.
5. **Penerapan Langsung Dalam Proyek** : Dengan diberikan contoh pembuatan landing page biodata, siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan konsep UI dan UX secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori yang telah di sampaikan

kegiatan ini di harapkan dapat menjadi langkah awal membangun keterampilan sisiwa bidang desain digital dan memberi mereka bekal penting dalam menghadapi dunia kerja era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdi.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [2] A. Fadlil, Murinto, A. A. Firdaus, and D. Rifaldi, "Pengenalan Dan Pelatihan UI/UX Serta Jenjang Karir Di Masa Depan untuk Siswa Siswi SMK Informatika Wonosobo," *Humanism J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 299–314, 2023, doi: 10.30651/hm.v4i3.20285.
- [3] P. Sakti, "Analisis Kemiskinan Digital Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 1, p. 113, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022915021.
- [4] S. Sudjiran, M. Saefudin, and S. A. Perdana, "Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software," *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 1, p. 74, 2023, doi:

- 10.52362/jisicom.v7i1.1090.
- [5] U. I. Ux, M. Figma, P. Smk, and M. Pekanbaru, “PELATIHAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI SISWA DALAM MERANCANG UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU,” vol. 8, no. 1, pp. 17–24, 2024.
 - [6] I. Ramadhani Mukhlis *et al.*, “Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur,” *J. Kemitraan dan Pemberdaya. Masy.*, vol. III, no. 1, pp. 80–87, 2023, doi: 10.14414/kedaymas.v3i1.3555.
 - [7] A. Wardhanie and K. Lebdaningrum, “Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo,” *Yumary J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 165–174, 2023, doi: 10.35912/yumary.v3i3.1536.
 - [8] A. A. Dhaniswara, A. Hasniatasya, D. M. Diana, Z. A. Rohmaniyah, I. F. Hafizhah, and R. Alit, “Perancangan Ulang Desain Website Responsive Pt. Ppi Dengan Menggunakan Figma,” *J. Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–78, 2023.
 - [9] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
 - [10] A. Murod, R. Hadiwiyanti, and D. S. Y. Kartika, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus : Pt. Jazeera Inti Sukses),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2210–2219, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4706.