



Implementasi Pelatihan Penggunaan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor

Riyanto^{1✉}, Abd Risal², Nizam³, Erwansyah⁴, Seliwati⁵

^{1,2,3,4}Sistem Informasi, Politeknik Piksi Ganesha, Bandung, Indonesia, 40274

⁵Manajemen Informatika, Politeknik Piksi Ganesha, Bandung, Indonesia, 40274

E-mail: junsalhastikaaaaa@gmail.com ✉

Info Artikel:

Diterima: 17 Februari 2025

Diperbaiki: 24 Februari 2025

Disetujui: 1 Maret 2025

Keywords: UI/UX Design, Figma, Vocational Education, Training, Software Engineering

Kata Kunci: Desain UI/UX, Figma, Pendidikan Vokasional, Pelatihan, Rekayasa Perangkat Lunak

Abstract: The rapid development of information and communication technology has significantly impacted various aspects of life, including education. One of the essential skills in the digital era is UI/UX (User Interface/User Experience) design. This study aims to enhance students' understanding and skills in using Figma for UI/UX design at SMKN 2 Tanjung Selor. The research employs a training method with a one-group pretest-posttest approach, involving students from the Software Engineering (RPL) department. The findings indicate a significant improvement in students' comprehension of UI/UX concepts, the use of Figma, and design-related terms such as wireframe, prototype, and mockup. Before the training, most students were unfamiliar with Figma; however, after the training, the majority gained a better understanding of its application in UI/UX design. These results suggest that project-based training can be an effective strategy to improve students' competencies in digital design.

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan di era digital adalah desain UI/UX (User Interface/User Experience). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMKN 2 Tanjung Selor dalam menggunakan aplikasi Figma untuk desain UI/UX. Metode yang digunakan adalah pelatihan dengan pendekatan one-group pretest-posttest, yang melibatkan siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan



signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep UI/UX, penggunaan Figma, serta istilah desain seperti wireframe, prototype, dan mockup. Sebelum pelatihan, mayoritas siswa belum mengenal Figma, namun setelah pelatihan, sebagian besar siswa memahami penggunaannya dalam desain UI/UX. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis proyek dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain digital.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berkembang pesat tetapi membawa perubahan yang signifikan berbagai aspek kehidupan manusia dan memberikan kontribusi yang luas dalam kehidupan masyarakat salah satunya di bidang pendidikan (Vita 2024). salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam era digital saat ini adalah kemampuan desain UI/UX (*User interface/User Experience*), mengingat peran UI/UX menciptakan pengalaman yang baik dalam penggunaan suatu aplikasi atau platform digital lainnya (Dwi et al. 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berkembang pesat tetapi membawa perubahan yang signifikan berbagai aspek kehidupan manusia dan memberikan kontribusi yang luas dalam kehidupan masyarakat salah satunya di bidang pendidikan (Suriyanto et al. 2023). salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam era digital saat ini adalah kemampuan desain UI/UX (*User interface/User Experience*), mengingat peran UI/UX menciptakan pengalaman yang baik dalam penggunaan suatu aplikasi atau platform digital lainnya (Ramadhani Mukhlis et al. 2023).

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa SMK 2 Tanjung Selor Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dengan memperkenalkan konsep dasar dan penggunaan figma dalam pembuatan desain UI/UX. Melalui pelatihan ini peserta diharapkan bisa memahami bagaimana cara menggunakan figma untuk membuat wireframe, prototype, serta mengembangkan keterampilan desain yang sesuai dengan standar industri (Heryanti et al. 2024).

Selain untuk meningkatkan pengetahuan tentang teknologi, pelatihan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam menangani tugas digital yang menarik secara visual dan praktis. Diyakini bahwa keterampilan Figma



bagi siswa akan meningkatkan daya saing dalam industri teknologi dan antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna, baik untuk tujuan akademis maupun profesional. Diharapkan setelah menyelesaikan pelatihan ini, peserta didik tidak hanya dapat menggunakan Figma secara profesional tetapi juga memahami betapa pentingnya UI/UX dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

Metode

Program pengabdian kepada masyarakat yang berupa pelatihan pengenalan penggunaan aplikasi figma dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Tanjung Selor, Jl. Perdamaian, Tj. Selor Hilir, Kec. Tanjung Selor, Kabupaten Bulungan, Kalimantan Utara. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Kegiatan dilakukan pada Senin, 06 Januari sampai dengan Kamis, 09 Januari 2025 dimana kegiatan ini dilaksanakan atas kerja sama antara Politeknik Piksi Ganesha dengan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Tanjung Selor melalui mahasiswa Prodi Sistem Informasi dan Manajemen Informatika.



Gambar 1. Pemberian Materi Pelatihan



Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* untuk mengkaji perubahan terhadap pemahaman siswa yang mengikuti kegiatan. Tahapan yang digunakan dalam kegiatan yaitu, meliputi analisis kebutuhan, perancangan kegiatan, implementasi dan evaluasi kegiatan (Harsel et al. 2024). Setiap tahapan akan dijelaskan sebagai berikut:

A. Analisis Kebutuhan

Melalui wawancara yang dilakukan kepada Kepala Jurusan RPL untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kemampuan siswa terkait desain UI/UX. Pemberian *pre-test* untuk mengukur pemahaman dan kemampuan awal siswa dalam penggunaan aplikasi Figma.

B. Perancangan Kegiatan

Berdasarkan analisis kebutuhan, program kegiatan dilakukan dengan beberapa aspek kunci: Modul ajar, Mengembangkan modul yang mencakup teori-teori dasar UI/UX, Tutorial penggunaan Figma, dan Praktik.



Gambar 2. Sesi Pelatihan

C. Implementasi dan Evaluasi

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap-tahap sebelumnya di mana siswa diperkenalkan dengan dasar UI/UX, pengenalan tools Figma, penggunaan tools dan pengenalan konsep. Latihan praktik: siswa diberikan tugas design yang akan di



selesaikan dengan Figma dengan bimbingan dari mahasiswa. Project akhir: siswa diberikan tugas design untuk mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang telah diajarkan. Evaluasi Dilakukan untuk menilai dampak pelatihan Pengenalan Penggunaan Aplikasi Figma terhadap keterampilan design siswa. Evaluasi terdiri dari: mengkaji hasil karya siswa, membandingkan hasil tugas dan project akhir siswa untuk menilai perkembangan keterampilan siswa. Pemberian Post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil, Penelitian ini mengungkapkan beberapa temuan utama mengenai pemanfaatan figma sebagai media pembelajaran desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor, hasil yang diperoleh dari observasi langsung serta analisis karya desain siswa menunjukkan ada nya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan figma setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

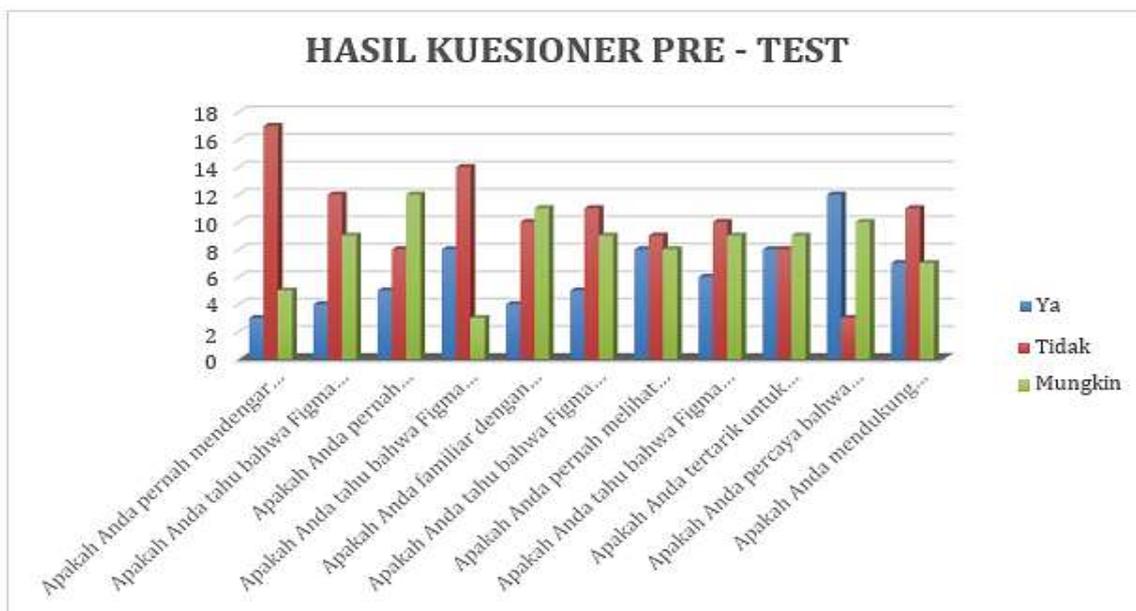
Berdasarkan hasil kuesioner pre-test, mayoritas responden (68%) belum pernah mendengar tentang Figma sebelumnya, menunjukkan bahwa aplikasi ini masih kurang dikenal di kalangan siswa. Selain itu, hanya 16% yang mengetahui bahwa Figma digunakan untuk mendesain antarmuka pengguna (UI) website, dan sebagian besar (48%) tidak mengetahui fungsi utamanya. Ketidaktahuan ini juga tercermin dalam pemahaman fitur kolaboratif Figma, di mana 56% siswa tidak menyadari bahwa Figma memungkinkan kerja tim dalam desain UI/UX.



Tingkat keakraban siswa terhadap istilah desain UI/UX juga masih rendah, dengan hanya 16% yang familiar dengan istilah seperti wireframe, prototype, dan mockup. Selain itu, meskipun Figma menyediakan template siap pakai untuk mempermudah desain, hanya 20% responden yang mengetahuinya. Dari segi eksposur terhadap Figma, responden terbagi rata antara yang pernah dan belum melihat contoh desain yang dibuat menggunakan aplikasi ini, menunjukkan bahwa contoh nyata penggunaan Figma masih terbatas di kalangan siswa.

Sebagian besar siswa (40%) juga tidak mengetahui bahwa Figma dapat diakses secara online tanpa instalasi aplikasi. Meskipun ada ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut tentang Figma, responden masih terbagi rata antara yang tertarik (32%), tidak tertarik (32%), dan ragu-ragu (36%). Namun, 48% percaya bahwa belajar Figma dapat meningkatkan keterampilan desain mereka, meskipun 40% masih ragu.

Menariknya, 44% siswa tidak mendukung integrasi Figma dalam kurikulum desain di sekolah, sementara 28% mendukung dan 28% lainnya masih ragu. Ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya yakin akan manfaat Figma dalam pendidikan mereka dan masih membutuhkan pemahaman lebih lanjut sebelum menerima integrasi aplikasi ini dalam kurikulum secara permanen. Secara keseluruhan, hasil pre-test ini mengindikasikan perlunya pelatihan dan sosialisasi lebih lanjut agar siswa lebih memahami dan menerima penggunaan Figma dalam desain UI/UX.

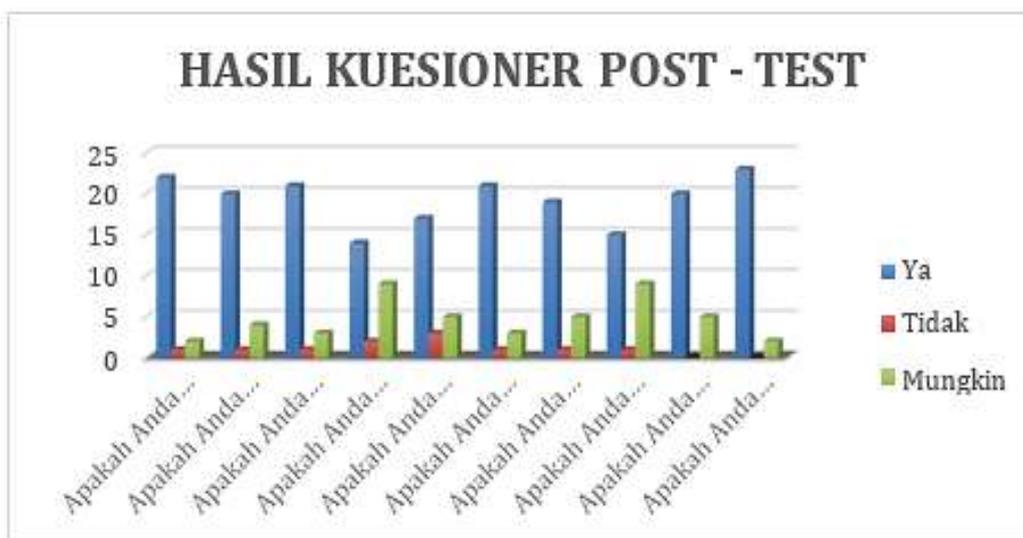


Gambar 4. Tabel hasil kuesioner pre-test



Sedangkan berdasarkan hasil kuesioner post-test, terlihat bahwa pelatihan Figma yang telah dilakukan memberikan dampak positif bagi mayoritas peserta. Sebagian besar responden (88%) kini memahami bahwa Figma adalah alat untuk mendesain antarmuka pengguna (UI) website, dan 80% menyadari bahwa Figma memungkinkan kolaborasi dalam desain UI/UX. Selain itu, 84% peserta merasa lebih familiar dengan istilah-istilah desain seperti wireframe, prototype, dan mockup, yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka dalam bidang UI/UX. Namun, masih terdapat sebagian peserta yang merasa ragu, terutama terkait dengan penggunaan template siap pakai (36%) dan ketertarikan untuk terus menggunakan Figma dalam proyek desain mereka (36%).

Meskipun demikian, 76% peserta merasa lebih percaya diri menggunakan Figma setelah pelatihan, dan 80% percaya bahwa Figma dapat meningkatkan efisiensi dalam desain UI/UX. Hal ini menandakan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan keterampilan peserta, meskipun masih ada beberapa yang membutuhkan lebih banyak pengalaman atau dukungan lebih lanjut. Selain itu, 92% responden merasa bahwa pelatihan ini bermanfaat bagi keterampilan desain mereka, yang menunjukkan keberhasilan program secara keseluruhan. Namun, beberapa peserta masih memerlukan motivasi tambahan untuk lebih aktif menggunakan Figma dalam proyek desain mereka di masa mendatang.



Gambar 5. Tabel Hasil Kuesioner Post-Test



Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Sekolah SMKN 2 Tanjung Selor, Khususnya untuk siswa/i Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang signifikan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa/i dalam menggunakan figma sebagai alat desain sebuah antarmuka pengguna (UI), dan pengalaman dalam penggunaan (UX). Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep dasar UI/UX, penggunaan figma, serta istilah-istilah desain seperti Wireframe, pototype, dan mockup. Sebelum dilaksanakan pelatihan, kebanyakan siswa belum mengenal dengan figma dan konsep desain UI/UX, namun setelah pelatihan dilaksanakan sebagian besar (88%) siswa memahami bahwa figma adalah alat untuk mendesain UI sebuah website, dan 84% siswa mulai familiar dengan istilah-istilah desain UI/UX. Untuk mendukung keberlanjutan hasil pelatihan ini, beberapa langkah dapat dilakukan, seperti integrasi materi UI/UX dalam kurikulum sekolah serta pengadaan pelatihan lanjutan berbasis proyek agar siswa lebih percaya diri dalam menggunakan Figma secara mandiri.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMKN 2 Tanjung Selor, khususnya jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kami juga berterima kasih kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan, serta pihak Politeknik Piksi Ganesha yang mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Tak lupa, apresiasi kami sampaikan kepada para dosen, mahasiswa, dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi program ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi siswa dan menjadi langkah awal dalam pengembangan keterampilan UI/UX di lingkungan pendidikan.

Referensi

Dwi, Vika, Nur Romadhoni, Muhlis Tahir, Dicky Wahyu Pratama, Abdullah Bachtiar Rifai, Febi Feri Andini, Asnanur Rohmah, Aisyah Akmal Hamidillah,



- Universitas Trunojoyo Madura, and Landing Page. 2024. "Pelatihan Desain UI / UX Untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma," 163–72.
- Harsel, Ananda, Rafa Hadiya, Karis Widyatmoko, and Naufalendra Mulyahartantya. 2024. "Eksplorasi Desain UI / UX Digital Siswa Menggunakan Figma Di SMAN 15 Semarang" 3, no. 2: 46–57.
- Heryanti, Aisyah Putri, Martiza Aurelia Ahmad, Nurul Aulia Hidayati, Riri Safitri, Winangsari Pradani, Dody Haryadi, and Arif Supriyanto. 2024. "Pengenalan Dan Pelatihan Figma Untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang Pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental." Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS) 3, no. 1: 22. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2466>.
- Ramadhani Mukhlis, Iqbal, Sinarring Azi Laga, Gaguk Suprianto, Deny Hermansyah, Mochamad Anang Karyawan, Heri Suprianto, and Universitas Hayam Wuruk Perbanas Jl Wonorejo Utara. 2023. "Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur." Jurnal Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat III, no. 1: 80–87. https://www.researchgate.net/profile/IqbalMukhlis/publication/367165740_Pelatihan_UIUX_Menggunakan_Figma_Untuk_Meningkatkan_Kompetensi_Di_Bidang_Desain_Guru_MGMP_RPL_SMK_Provinsi_Jawa_Timur/links/63c4aeb2d9fb5967c2de0963/Pelatihan-UI-UX-Menggunakan-Figma.
- Surianto, Dewi Fatmarani, M Syahid Nur Wahid, Jumadi M Parenreng, Abdul Wahid, Gunawan Zain, Marwan Ramdhany Edy, Andi Akram, and Nur Risal. 2023. "PKM Pelatihan Figma Untuk Desain Prototipe Sistem Informasi" 01: 57–63.