

Sosialisasi Pengenalan Dasar Desain UI dan UX Menggunakan Figma di SMA At-Taubah Desa Tirtasari

Muhamad Agus Faisal 1, Fitri Sulastr²

Program Studi Teknik Informatika 1, Program Studi Teknik Industri 2

if21.muhamadfaisal@mhs.ubpkarawang.ac.id1 , fitri.sulastr@ubpkarawang.ac.id2

Abstrak

Sosialisasi yang dilakukan di SMA At-Taubah, Desa Tirtasari, berfokus pada pengenalan dasar desain UI dan UX menggunakan Figma. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada siswa kelas 12 tentang pentingnya desain antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang optimal. Selain memberikan pengetahuan teoritis, program ini juga melatih siswa dengan keterampilan praktis dalam menggunakan Figma untuk merancang dan mengimplementasikan desain digital. Figma, sebagai alat berbasis cloud, memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif, sehingga mereka dapat memahami konsep desain dengan lebih baik melalui praktik langsung. Kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam desain digital, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri teknologi yang terus berkembang. Dengan keterampilan ini, siswa diharapkan menjadi lebih kompetitif di dunia kerja, terutama dalam bidang desain dan teknologi. Rekomendasi bagi sekolah adalah untuk mengembangkan program pelatihan tambahan di bidang teknologi informasi, guna memperkuat kompetensi siswa dan memastikan mereka siap menghadapi perkembangan teknologi di masa depan. Kegiatan seperti ini diharapkan dapat terus berlanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa.

Kata Kunci: Desain UI dan UX; Figma; Keterampilan desain digital.

Abstract

The socialization conducted at At-Taubah High School, Tirtasari Village, focused on introducing the basics of UI and UX design using Figma. This program aimed to provide 12th-grade students with a deeper understanding of the importance of intuitive interface design and optimal user experience. In addition to providing theoretical knowledge, the program also equipped students with practical skills in using Figma to design and implement digital designs. Figma, as a cloud-based tool, allows students to collaborate, helping them better understand design concepts through hands-on practice. This activity not only succeeded in enhancing students' abilities in digital design but also prepared them to face challenges in the ever-

evolving technology industry. With these skills, students are expected to be more competitive in the job market, especially in the fields of design and technology. The recommendation for the school is to develop additional training programs in information technology to strengthen students' competencies and ensure they are prepared to face future technological advancements. Activities like this are expected to continue to improve the quality of education and student skills.

Keywords: *Digital design skills; Figma; UI dan UX Design.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat cepat, hingga dapat terjadi dalam hitungan detik atau menit, bukan hanya dalam skala tahun, bulan, minggu, atau hari (Solikin et al., 2022). Perubahan ini membawa berbagai inovasi yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk cara kita berinteraksi dengan perangkat digital. Salah satu aspek penting yang semakin diperhatikan adalah User Interface (UI) dan User Experience (UX) (Ernawati and Indriyanti, 2022). UI merujuk pada tampilan visual antarmuka pengguna, sementara UX mencakup pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. UI/UX memainkan peran krusial dalam merancang antarmuka situs web atau aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional, dengan elemen desain yang intuitif untuk memudahkan pengguna untuk memahami dan menemukan informasi yang dibutuhkan (Artikel, 2023). Desain UI/UX yang baik dapat menjadi faktor penentu keberhasilan sebuah platform digital, baik dalam meningkatkan tingkat keterlibatan pengguna maupun dalam menarik pengunjung untuk mengakses situs web atau aplikasi. Seiring dengan kemajuan teknologi, profesi desainer UI/UX menjadi semakin penting dan diminati oleh generasi muda. Faktor lain yang turut mendorong popularitas profesi ini adalah peningkatan penggunaan smartphone, yang menjadikan akses ke aplikasi dan situs web semakin mudah dan luas (Hasangapan Mikkael et al., 2020). Salah satu alat yang dapat digunakan untuk merancang UI/UX adalah Figma, sebuah perangkat lunak berbasis cloud yang memungkinkan pengguna untuk bekerja secara kolaboratif dalam mendesain tampilan secara real time (Wardhanie and Lebdaningrum, 2023). Figma menawarkan berbagai fitur yang mempermudah proses desain, seperti alat untuk prototype, kolaborasi tim, dan umpan balik langsung (Rully Pramudita et al., 2021). Oleh karena itu, pengenalan dasar-dasar desain UI dan UX menggunakan Figma sangat penting untuk mempersiapkan individu menghadapi tuntutan industri teknologi yang terus berkembang.

Melalui penggunaan Figma, siswa dapat belajar dan mempraktikkan desain antarmuka dan pengalaman pengguna secara langsung, memahami konsep-konsep desain, serta mengembangkan keterampilan yang relevan untuk karir di bidang teknologi (Qiyami & Nilamsari, 2021). SMA At-Taubah di Desa Tirtasari dipilih sebagai tempat untuk pelaksanaan program edukasi ini, dengan harapan para siswa dapat memperoleh pemahaman dasar tentang desain UI dan UX serta mengembangkan keterampilan yang relevan dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa depan. Program ini diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga membuka wawasan siswa mengenai peluang karir di bidang desain digital yang semakin berkembang pesat.

METODE

Kegiatan ini diselenggarakan di SMA At-Taubah, yang berlokasi di Desa Tirtasari, kecamatan Tirtamulya, Kabupaten Karawang. Kegiatan ini dijadwalkan pada tanggal 29 Juli 2024 di ruang kelas. Target dari kegiatan ini adalah siswa kelas 12 SMA At-Taubah. Dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini, digunakan metode pengenalan desain UI dan UX menggunakan Figma, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan teknologi siswa dan mempersiapkan keterampilan mereka untuk menghadapi tantangan industri teknologi yang terus berkembang.

1. Sasaran Kegiatan

Kegiatan ini dimulai pada 19 Juli 2024 dengan tahap perencanaan dan penyusunan teknis pelaksanaan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa dari program studi Teknik Informatika UBP Karawang.

2. Mitra yang Terlibat

Nama Mitra : SMA At-Taubah

Alamat Mitra : Jl. Kh Ishak Muzawwir No. 01, Desa Tirtasari, Kecamatan
Tirtamulya, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi ini dilakukan dalam satu hari pada tanggal 29 Juli 2024 di SMA At-Taubah. Sebelum kegiatan dilaksanakan, telah diadakan konsultasi dengan kepala sekolah untuk memperoleh izin, agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Setelah mendapat persetujuan, materi sosialisasi disusun dan jadwal kegiatan diatur. Ruang kelas yang akan digunakan juga sudah dipersiapkan. Peserta sosialisasi adalah siswa kelas 12 SMA At-Taubah. Kegiatan

dimulai dengan penyampaian materi mengenai pengenalan dasar desain UI dan UX menggunakan Figma, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung membuat desain halaman login pada sebuah sistem. Berikut adalah tahapan kegiatan yang dilakukan.

- a. Pertemuan dengan kepala sekolah SMA At-Taubah untuk memohon izin pelaksanaan program sosialisasi



Gambar 1 Pertemuan dengan kepala sekolah untuk permohonan izin sosialisasi

Pada Gambar 1 mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah SMA At-Taubah di Desa Tirtasari. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk meminta izin melaksanakan beberapa kegiatan dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Salah satu kegiatan utama yang diajukan adalah sosialisasi tentang pengenalan dasar desain UI dan UX menggunakan Figma, yang ditujukan kepada siswa kelas 12. Dalam pertemuan ini, dilakukan diskusi mengenai tujuan, manfaat, dan rencana pelaksanaan sosialisasi, serta memastikan dukungan dan fasilitas yang diperlukan agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Kepala sekolah memberikan masukan dan persetujuan untuk program ini, menekankan pentingnya keterampilan desain digital bagi siswa di era teknologi saat ini.

- b. Pemaparan materi mengenai pembuatan dasar UI dan UX menggunakan Figma



Gambar 2 Pemaparan materi kepada siswa SMA At-Taubah

Pada Gambar 2 menunjukkan sesi penyampaian materi yang bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) kepada siswa kelas 12 SMA At-Taubah. Materi ini mencakup dasar-dasar UI dan UX, seperti pentingnya antarmuka yang intuitif, estetika desain, dan cara meningkatkan pengalaman pengguna melalui desain yang efektif. Selain itu, dikenalkan juga tools Figma, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain UI dan UX. Figma dipilih karena kemudahannya dalam penggunaan, fitur kolaborasi yang memudahkan kerja tim, serta kemampuannya untuk membuat prototype interaktif. Dalam sesi ini, siswa diperlihatkan cara kerja Figma melalui demonstrasi pembuatan desain sederhana, seperti halaman login sebuah aplikasi.

c. Studi kasus membuat desain pada tampilan login



Gambar 3 Studi kasus pembuatan desain pada tampilan login

Pada Gambar 3 merupakan sesi praktik langsung cara membuat desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk tampilan login sebuah aplikasi. Tujuan dari sesi praktik ini adalah untuk menciptakan desain yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Siswa-siswi diajarkan mengenai komponen-komponen dasar yang perlu diterapkan dalam UI dan UX, seperti penempatan tombol, penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang efektif. Selain itu, siswa-siswi mempelajari cara membuat antarmuka yang intuitif dan responsif, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Figma digunakan sebagai tools untuk mendesain dan membuat prototype halaman login, memungkinkan siswa-siswi untuk langsung melihat hasil dari desain mereka dan memahami prinsip-prinsip desain yang baik.

d. Sesi foto bersama siswa kelas 12 SMA At-Taubah



Gambar 4 Sesi foto bersama siswa kelas 12 SMA At-Taubah

Pada Gambar 4 terlihat sesi foto bersama dengan siswa-siswi kelas 12 SMA At-Taubah yang diambil setelah penyampaian materi selesai. Foto ini menandakan berakhirnya kegiatan sosialisasi tentang desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) menggunakan Figma. Sesi foto bersama ini sebagai dokumentasi acara bagi para siswa-siswa serta tim pengajar.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Kesimpulan

Setelah mengikuti pelatihan, siswa-siswi menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX), termasuk pentingnya antarmuka yang intuitif dan estetik, serta pengalaman pengguna yang optimal. Peserta juga memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan Figma, untuk mempersiapkan tuntutan dunia kerja yang semakin digital dan berbasis teknologi. Dengan pemahaman dan keterampilan ini, siswa-siswi menjadi lebih kompetitif dalam mencari pekerjaan, terutama di bidang desain dan teknologi. Selain manfaat individu, pelatihan ini juga berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan, membantu adaptasi cepat terhadap perubahan teknologi dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan, serta memperluas wawasan tentang potensi karier di bidang teknologi dan desain.

b. Rekomendasi

Rekomendasi yang disarankan untuk SMA At-Taubah adalah menyediakan pelatihan program selain desain UI/UX untuk membantu mengembangkan keterampilan siswa-siswi dalam bidang teknologi informasi. Selain itu, disarankan untuk menyusun jadwal kegiatan pelatihan yang teratur dan terstruktur agar peserta dapat dengan mudah mengikuti, dengan

demikian SMA At-Taubah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi dan siap menghadapi tantangan di masa depan, serta memperluas wawasan tentang potensi karir di bidang teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Artikel, I. (2023). Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma. 3(2), 1972–1980.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Journal of Emerging Information ..., 03(04), 90–102. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999>
- Hasangapan Mikkael, R., Touana, H., & Takrim, M. (2020). PkM pelatihan peningkatan usaha mikro dalam mewujudkan smart business melalui smartphone di masa pandemi Covid-19. Yumary : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 35–40. <https://doi.org/10.35912/jpm.v1i1.75>
- Qiyami, K. E., & Nilamsari, W. (2021). Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas Siswa Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat melalui Program Media Creative Class. Yumary : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 39–49. <https://doi.org/10.35912/yumary.v2i1.390>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. Jurnal Buana Pengabdian, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Solikin, I., Mukti, A. R., Megawaty, Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). Pelatihan Desain User Interface (UI) pada Sekolah Azharyah Menggunakan Zoom Metting. KOMMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang, 3(1), 102–106.
- Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa- Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1536>