

PENGUNAAN FIGMA DALAM MENGGALI KREATIVITAS DESAIN UI/UX WEB PADA SMK IT BINA ADZKIA

^{1*}Mufidah Karimah, ²Samso Supriyatna, ³Christien Rozali

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Banten, Indonesia

dosen02829@unpam.ac.id

Keywords:

PKM, Teknologi
Informasi, Aplikasi
Figma, desain UI/UX

Abstrak

Keterampilan dalam mendesain website juga kini memiliki peluang kerja yang luas. Proses perancangan User Interface dan User Experience yang dikenal UI/UX pada suatu website sangat penting dalam memperhatikan kebutuhan pengguna dan harus dibuat dengan baik serta menarik alasannya karena hal tersebut akan membentuk cara pandang para pengguna terhadap sistem yang ada. Dalam tahapan pembuatan sistem, langkah awal adalah membuat rancangan desain sistem. Figma adalah sebuah aplikasi desain UI/UX berbasis web yang gratis dan mudah digunakan. Berbagai fitur pada figma memudahkan pengguna dalam membuat desain UI/UX aplikasi berbasis website. SMK IT Bina Adzkia, yang berlokasi di Serua, Depok merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang saat ini masih dalam proses pengembangan dimana Teknik Komputer dan Jaringan menjadi salah satu jurusan yang ada di sekolah tersebut. Dalam kurikulumnya terdapat mata pelajaran pembuatan aplikasi web yang mana pembelajaran perancangan dan pembuatan aplikasi menjadi keharusan bagi siswa/siswa SMK IT Bina Adzkia, guna menindak lanjuti kondisi tersebut, Tim Dosen Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang melaksanakan kegiatan PKM di SMK IT Bina Adzkia dengan tema workshop dan pelatihan dalam melakukan desain website dengan media aplikasi Figma dengan tujuan untuk mengajarkan siswa/i terkait dasar-dasar penggunaan Figma, mempertajam keterampilan, menggali teknik kreatif dan strategi UX yang memukau, hingga mendorong kolaborasi tim yang efisien dalam proyek desain. Adapun hasil yang didapat dalam pengabdian ini adalah mahasiswa mampu memahami teknik dalam mendesain dan mampu membuat desain halaman login dengan baik.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dalam mempersiapkan persaingan global. Melalui pendidikan suatu bangsa akan menjadi berkembang dan maju salah satunya melalui perguruan tinggi. Misi perguruan tinggi sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 20 Ayat 2 adalah melaksanakan Tri Dharma perguruan tinggi (pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat). Ketiga hal ini harus dijalankan secara seimbang dan aktivitas civitas akademika perguruan tinggi berlandaskan Tri Dharma perguruan tinggi harus terus disesuaikan mengikuti tuntutan, perkembangan dan kebutuhan zaman. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu

dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai Universitas atau Institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Selain daripada itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh Dosen dan Mahasiswa, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang (UNPAM) yang dilakukan kepada masyarakat memberikan manfaat yang besar dan sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap pengembangan dan penerapan keilmuan bagi masyarakat yang membutuhkan. Adapun bentuk dari pengabdian masyarakat itu sendiri bermacam-macam dapat berupa kegiatan bakti sosial, penyuluhan, mengajarkan materi ataupun pelatihan dan lain-lain.

Proposal workshop bertajuk "Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web." Workshop ini dirancang untuk memberikan peserta pemahaman mendalam tentang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menggunakan alat desain terkemuka yaitu Figma.

SMK IT Bina Adzkia, Serua, Depok merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang saat ini masih dalam proses pengembangan dimana Teknik Komputer dan Jaringan menjadi salah satu jurusan yang ada di sekolah tersebut. Dalam kurikulumnya terdapat mata pelajaran informatika yang mana pembelajaran bahasa pemrograman menjadi mata pelajaran pilihan bagi siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah pelatihan guna meningkatkan pemahaman dasar, kreatifitas serta pembekalan bagi siswa/siswi SMK IT Bina Adzkia.

Siswa sebagai bagian dari anggota masyarakat, secara pribadi tidak bisa menghindarkan diri dari masalah interaksi dengan orang lain. Siswa harus dikondisikan agar mempunyai jiwa mandiri dan diarahkan untuk kreatif dalam kegiatan belajar mengajar; oleh karena itu diharapkan para siswa untuk bisa mempersiapkan diri dalam menghadapi perubahan-perubahan dengan memaksimalkan kegiatan-kegiatan pelatihan sebagai upaya siap menghadapi perubahan-perubahan di era globalisasi dan era digital ini.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) nomor 34 tahun 2018 tentang standar nasional pendidikan sekolah menengah kejuruan/madrasah aliyah kejuruan yang mana untuk meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia perlu dilakukan revitalisasi sekolah menengah kejuruan atau madrasah aliyah kejuruan dan penyelarasan kurikulum dengan kompetensi sesuai kebutuhan pengguna lulusan seperti peningkatan kompetensi (baik untuk pendidik dan tenaga pendidik), peningkatan kerja sama antar lembaga hingga peningkatan akses sertifikasi lulusan dan program lainnya, TIM Dosen dan Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang hendak mengajukan program Pengabdian Kepada Masyarakat guna meningkatkan kerja sama dengan SMK IT Bina Adzkia, Serua, Depok.

Berdasarkan uraian latar belakang serta analisis yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMK IT Bina Adzkia diantaranya adalah siswa-siswi belum terlalu memahami proses pembuatan aplikasi yang dinamis atau interaktif menggunakan bahasa pemrograman Web. Adapun dosen dari program studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang (UNPAM) yang berjumlah 3 dosen dan 5 mahasiswa terpanggil untuk ikut serta membantu memecahkan persoalan yang dihadapi oleh SMK IT Bina Adzkia dengan judul PKM: "Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web Pada SMK IT Bina Adzkia".

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada siswa-siswi SMK Bina Adzkia dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan desain aplikasi berbasis web. Dalam kerangka ini, PKM ini mengejar beberapa tujuan yang sangat penting.

Tujuan pertama adalah memberikan pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar Figma kepada peserta PKM dan mengajarkan mereka cara menggunakannya secara efektif dalam desain UI/UX. Ini akan membantu siswa-siswa memahami proses desain dan pengembangan aplikasi web dengan lebih baik.

Tujuan berikutnya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang tata letak web yang menarik dan responsif. Ini penting karena tampilan dan fungsionalitas suatu situs web sangat memengaruhi pengalaman pengguna.

Selain itu, PKM ini bertujuan untuk menggali teknik kreatif dan strategi UX yang menarik, yang akan membantu siswa-siswa mengembangkan desain yang lebih menarik dan efektif.

PKM juga akan memperkenalkan siswa-siswa pada pengembangan prototipe interaktif menggunakan Figma, yang merupakan langkah penting dalam pengembangan aplikasi web.

Selain keterampilan teknis, PKM ini juga bertujuan untuk mendorong kolaborasi tim yang efisien dalam proyek desain. Kemampuan bekerja sama dalam tim adalah keterampilan yang sangat berharga dalam dunia industri.

Selain dari aspek teknis, PKM ini juga berusaha untuk meningkatkan keterampilan umum siswa/i SMK Bina Adzkia agar mereka siap untuk dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi setelah lulus.

Selain manfaat individu, PKM ini juga memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu menciptakan inovasi teknologi yang dapat mendukung pembangunan karakter dan kepribadian siswa-siswi SMK Bina Adzkia di era digital.

Selain itu, proyek ini akan memberikan solusi berdasarkan penelitian akademik terhadap kebutuhan, tantangan, atau masalah yang dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam konteks ini, PKM ini juga bertujuan untuk melakukan alih teknologi dan ilmu kepada siswa-siswi untuk pengembangan keterampilan dan keahlian mereka, sehingga mereka menjadi lulusan yang berkualitas dan siap untuk dunia industri.

Secara keseluruhan, proyek PKM ini memiliki dampak yang sangat positif dalam meningkatkan keterampilan siswa-siswi SMK Bina Adzkia dan mendukung perkembangan masyarakat di era digital.

Metode

Metode yang di gunakan dalam penyelenggaraan PKM ini dilakukan secara luring yaitu melalui kegiatan:

1. Penyuluhan & Pengenalan software Figma
2. Praktek pembuatan desain WEB menggunakan software Figma.

Hal tersebut dapat terlaksana insyaAllah sesuai dengan tujuan, guna menciptakan suasana yang interaktif dikalangan siswa/i SMK IT Bina Adzkia. Berikut adalah *rundown* pelaksanaan kegiatan PKM di MTs Daarul Hikamh:

Tabel 1. Rundown Pelaksanaan Kegiatan

WAKTU	ACARA	PELAKSANA
09.00 WIB	Registrasi dan Pembukaan	MC (Rezky Nur Fadlah)
09.10 s.d 09.20 WIB	Sambutan Ketua PKM	Mufidah Karimah, S.Kom., M.Kom
09.20 s.d 09.30 WIB	Sambutan Perwakilan Kepala Sekolah SMK IT Bina Adzkia	Dwi Sinta Septiani, S.Pd
09.30 s.d 10.00 WIB	Pengenalan Software Figma	Christien Rozali, S. Si., M. Kom
10.05 s.d 10.30 WIB	Pengenalan dan Instalasi Software Figma	Samso Supriyatna, S.Kom M.Kom

10.30 s.d 11.40 WIB	Implementasi Pembuatan Desain Web Menggunakan Figma	Samsu Supriyatna, S.Kom M.Kom
11.40 s.d 12.00 WIB	Testing, Trouble shoot & Tanya jawab	Mufidah Karimah, S.Kom., M.Kom
12.00 WIB	Evaluasi dan Penutup	Panitia

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada Sabtu, 25 Desember 2023. Tim pengabdian yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen-dosen dan mahasiswa semester 5 dari program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang. Pengabdian dilakukan berupa *workshop* dalam ruangan laboratorium komputer, SMK Bina Adzkia. Peserta yang terlibat dalam pengabdian dengan tema *workshop* "Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web." adalah sebanyak 35 siswa-siswi SMK Bina Adzkia kelas XI. Saat pelaksanaan peserta sangat antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan yang dimulai dari pengenalan desain website dan dilanjutkan dengan membuat desain web berupa halaman login menggunakan *software* Figma. Dari hasil akhir yang didapat rata-rata peserta mampu menyelesaikan desain halaman login dengan baik. Berikut merupakan dokumentasi pelaksanaan kegiatan PKM di SMK IT Bina Adzkia :



Gambar 2. Praktek Pembuatan Desain Halaman Login

Kesimpulan

Kegiatan PKM ini berjalan dengan lancar dan menghasilkan evaluasi yang sangat positif. Para siswa dan siswi dari SMK IT Bina Adzkia merespons acara sosialisasi penggunaan Figma dalam menggali kreativitas desain UI/UX Web dengan antusiasme tinggi dan memberikan apresiasi yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Proses pemaparan mengenai penggunaan Figma berjalan lancar dan mudah dipahami oleh siswa/i, sehingga mereka dapat dengan efektif memanfaatkan Figma untuk desain UI/UX Web. Selain itu, adanya hasil karya desain dari siswa/i SMK IT Bina Adzkia juga menjadi bukti respon positif terhadap sosialisasi ini.

Dalam saran yang disampaikan, terdapat harapan untuk adanya kegiatan atau program pendidikan lanjutan yang dapat membantu siswa/i SMK IT Bina Adzkia dalam mengembangkan wawasan mereka. Program-program ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi siswa/i dan membantu mereka dalam mempersiapkan masa depan yang lebih cerah. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya menjadi satu kegiatan, tetapi menjadi awal dari upaya yang berkelanjutan dalam mendukung perkembangan pendidikan siswa/i SMK IT Bina Adzkia.

Daftar Pustaka

- Buku Yunandra. (n.d.). *Permendikbud 34 Tahun 2018 SNP SMK - MAK*. Retrieved from buku.yunandracenter.com: <https://buku.yunandracenter.com/produk/permendikbud-2018-34-snp-standar-nasional-pendidikan-smk-mak/>
- Kemdikbud. (2003). *UU 2003 No 20-Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved from pmpk.kemdikbud.go.id: https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf
- LPPM UNPAM. (2019, September 6). *Unpam Mengabdi*. Retrieved from lppm.unpam.ac.id: [https://lppm.unpam.ac.id/2019/09/06/pengabdian-kepada-masyarakat-bagaimana-menjadi-generasi-milenial-yang-kreatif-dan-mandiri-di-smk-negeri-2-tangerang-selatan/S.Negara, "UU no.," 2014. https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun2003 \(accessed Sep. 20, 2023\).](https://lppm.unpam.ac.id/2019/09/06/pengabdian-kepada-masyarakat-bagaimana-menjadi-generasi-milenial-yang-kreatif-dan-mandiri-di-smk-negeri-2-tangerang-selatan/S.Negara,%20%22UU%20no.,%22%202014.%20https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun2003%20(accessed%20Sep.%2020,%202023).)
- Lian, "Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat," Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang, vol. 2, pp. 999–1015, 2019.
- Nugroho Andy, "Perkembangan Teknologi di Indonesia Beserta Dampaknya," Qwords.Com, 2021
- B.Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Uuiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," J. Sist. Inf. Mahakarya, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.