

[SNA 08]

## Pengenalan dan Pelatihan Figma untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental

**Aisyah Putri Heryanti<sup>1</sup>, Martiza Aurelia Ahmad<sup>1</sup>, Nurul Aulia Hidayati<sup>1</sup>, Riri Safitri<sup>1\*</sup>,  
Winangsari Pradani<sup>1</sup>, Dody Haryadi<sup>1</sup>, Arif Supriyanto<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Al-Azhar Indonesia,  
Jl. Sisingamangaraja, Kompleks Masjid Agung Al Azhar, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12110  
Email Penulis Korespondensi: martizaareliaahmad@if.uai.ac.id

### Abstract

*The young generation needs to be aware of technology, including the ability to operate IT programs. For instance, the ability to design both user experience (UX) and user interface (UI) has been increasingly important. Figma is a tool that can be used for UI/UX design, it is a web-based design platform that facilitates real-time collaboration and renders the process of designing, prototyping, and creating interactive and responsive design easier. In this opportunity, students of the Department of Informatics, Al-Azhar University of Indonesia, train Al-Fityan senior high school students in Tangerang. The activities carried out were related to how to operate an IT-based program using Figma. Results showed an increase, from 33.3% to 75%, in understanding how to use Figma among 40 students who participated in the training. This activity was successful in motivating students to create IT-based apps in the future. There were 70% of students' responses which indicated such strong motivation.*

**Keywords:** Design, Figma, User experience, User Interface, IT applications

### Abstrak

*Penguasaan teknologi perlu diberikan kepada generasi muda, termasuk kemampuan mengoperasikan aplikasi berbasis IT, diantaranya yaitu keterampilan dalam desain User Interface (UI) dan User Experience (UX). Salah satu perangkat yang dapat digunakan untuk melakukan desain UI/UX adalah Figma, yang merupakan platform desain berbasis web yang dapat memudahkan proses perancangan, prototyping, dan pembuatan desain yang interaktif dan responsif. Agenda kegiatan yang dilakukan oleh para mahasiswa program studi Informatika Universitas Al Azhar Indonesia pada kesempatan ini yaitu memberikan sosialisasi Figma pada siswa/i SMA di Al-Fityan Tangerang. Kegiatan yang dilakukan berupa penyampaian materi konsep dan praktek desain aplikasi berbasis IT dengan pemanfaatan Figma. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mengetahui dan memahami penggunaan Figma dari 33,3% menjadi 75% dari total 40 siswa yang mengikuti pelatihan. Kegiatan ini juga berhasil memberikan motivasi kepada siswa untuk mendesain aplikasi berbasis IT kedepannya. Hal ini terlihat dari 70% siswa menjawab tertarik untuk mendesain aplikasi IT di masa datang.*

**Kata kunci:** aplikasi IT, Desain, Figma, UI/UX

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi kebutuhan dasar bagi semua generasi, mulai dari orang tua hingga generasi muda. Teknologi menjadi kebutuhan dasar dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan (Faisol, 2021).

Perkembangan teknologi menjadikan keterampilan dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi penting. Salah satu *tools* yang dapat digunakan untuk melakukan desain UI/UX adalah Figma yang merupakan platform desain berbasis web yang dapat digunakan kolaborasi secara *real-time* yang memudahkan pada proses perancangan, *prototyping*, dan pembuatan desain yang interaktif dan responsif (Dafitri, 2023). Figma memungkinkan proses desain prototype ataupun mock up aplikasi dilakukan dengan cepat dan kolaboratif dengan tim (Schubert, 2021).

Aplikasi Figma terdiri dari fitur desain, *prototyping*, dan desain sistem. Figma memiliki fitur seperti Adobe XD yang biasanya digunakan untuk mendesain UI/UX dan web desain. Keunggulan Figma adalah pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang dalam waktu bersamaan, sehingga aplikasi ini memudahkan untuk mendesain aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Al-Faruq, 2022). Namun, Figma *free version* memiliki kekurangan, yaitu keterbatasan pada jumlah proyek, komponen, dan kolaborator sehingga diperlukan Figma versi berbayar untuk penggunaan yang lebih luas.

Aplikasi Figma dapat meningkatkan keterampilan desain pada era digital saat ini. Aplikasi Figma memiliki kemampuan untuk menciptakan konten interaktif yang menarik, memenuhi kebutuhan pengguna, serta efektif dalam membantu merancang dan memvisualisasikan ide-ide kreatif. Dengan demikian, Figma telah menjadi salah satu alat penting dalam industri desain dan pengembangan aplikasi.

## 2. METODE

Sehubungan dengan manfaat dari aplikasi Figma, maka pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini dilakukan seminar dan pelatihan kepada para siswa/i SMA Al-Fityan School Tangerang. Rincian kegiatan berupa penyampaian materi pengenalan Figma dan

dilanjutkan dengan pembuatan desain secara langsung oleh siswa/i SMA Al-Fityan School Tangerang. Kegiatan ini diikuti oleh 40 siswa/i SMA Al Fityan School Tangerang dan dilakukan dalam beberapa tahap.

### Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan diawali dengan pembuatan modul pelatihan Figma serta koordinasi teknis kegiatan bersama dosen sebagai pemateri dan tim mahasiswa sebagai pendamping kegiatan pelatihan. Modul ini dipersiapkan untuk diberikan kepada siswa/i tingkat SMA di Al-Fityan School Tangerang yang menjadi sasaran untuk kegiatan pelatihan.

### Pelaksanaan Kegiatan

*Workshop* pengenalan dan penggunaan Figma dilaksanakan secara *offline* dengan target peserta pelajar tingkat SMA di Al-Fityan School Tangerang, khususnya pelajar kelas XI. Kegiatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 23 dan 24 Agustus 2023 bertempat di Aula Yayasan Al Fityan School Tangerang.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan hari pertama

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini dibagi menjadi dua materi dalam dua hari kegiatan. Kegiatan di hari pertama diawali dengan penyampaian materi pengembangan aplikasi berbasis IT terkait Computational Thinking oleh Bapak Dody Haryadi, ST, M.TI selaku dosen Informatika UAI, kemudian dilanjutkan dengan permainan desain menggunakan LEGO, seperti terlihat pada Gambar 1.

Kegiatan di hari kedua dilanjutkan dengan penyampaian materi konsep desain UI/UX oleh Ibu Dr. Winangsari Pradani, MT sebagai dosen

Informatika UAI, seperti terlihat pada Gambar 2. Kegiatan dilanjutkan dengan *workshop* desain aplikasi berbasis IT menggunakan Figma yang dipandu oleh mahasiswa Informatika UAI.



Gambar 2. Kegiatan pelatihan hari kedua

*Workshop* pengenalan Figma meliputi penjelasan manfaat dan kegunaan Figma, serta fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Pemaparan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa/i mengenai desain mockup aplikasi yang banyak digunakan pada saat ini.



Gambar 3. Pengenalan figma oleh mahasiswa Informatika UAI

Setelah pengenalan Figma, pemateri memberikan pelatihan untuk membuat desain aplikasi berdasarkan ide dari para peserta. Pelatihan ini dilakukan agar peserta bisa langsung mengimplementasikan materi yang sudah dipaparkan pada saat pengenalan Figma.

Kegiatan *workshop* ini dilaksanakan secara berkelompok untuk melihat kolaborasi dan pembagian kerja dalam bentuk kelompok. Pemilihan Figma dalam pembuatan desain, karena Figma dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam tim (Herniyanti, 2022).

Para peserta memproyeksikan ide mereka menjadi desain aplikasi dengan menggunakan Figma. Pada tahap ini, peserta sudah mulai mengerti mengenai fitur-fitur pada Figma dan cara

menggunakannya, seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Praktek desain dengan Figma

### Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan berdasarkan partisipasi siswa/i dan pemahaman mereka tentang materi yang diberikan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner Pra Pelatihan Figma yang dibandingkan dengan Kuesioner Pasca Pelatihan Figma kepada siswa/i tingkat SMA di Al-Fityan School Tangerang. Hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi awal kegiatan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner Pra Pelatihan untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa/i mengenai konsep desain aplikasi berbasis IT dan pemanfaatan Figma sebagai salah satu tool dalam melakukan desain. Sebelum dan setelah dilakukannya pengenalan dan pelatihan Figma kepada siswa dan siswi di SMA Al-Fityan School Tangerang, dilakukan survei dengan mengajukan pertanyaan seputar aplikasi Figma dan kegunaannya.

#### Pelaksanaan survei pra kegiatan

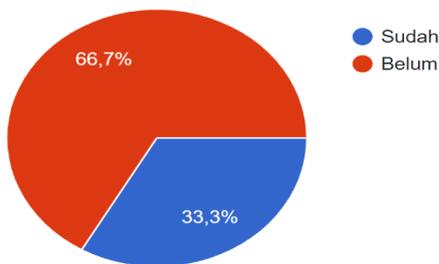
Kuesioner pra pelatihan diberikan dalam 3 pertanyaan utama, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan pra pelatihan

Kode	Pertanyaan
PR1	Apakah anda sudah mengetahui/mengenal UI/UX dan Figma?
PR2	Apakah anda sudah pernah menggunakan Figma?
PR3	Figma merupakan tool yang digunakan untuk mendesain:

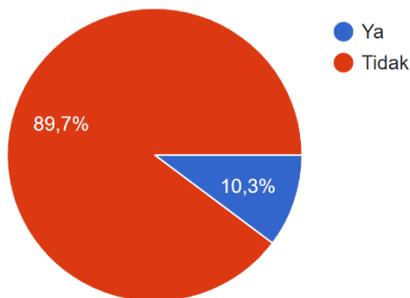
Kode	Pertanyaan
	• Arsitektur
	• Mockup user interface
	• Basis data
	• Jaringan komputer

Hasil kuesioner untuk pertanyaan P1 dapat dilihat pada Gambar 5. Sejumlah 66,7% siswa/i menjawab belum mengenal UI/UX dan Figma. Hal ini menunjukkan mayoritas peserta masih awam terhadap UI/UX dan Figma.



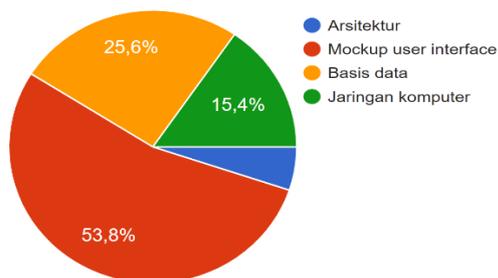
Gambar 5. Respon pertanyaan pra pelatihan PR1

Hasil kuesioner untuk pertanyaan P2 dapat dilihat pada Gambar 6, dimana sebanyak 89,7% siswa/i menjawab belum pernah menggunakan Figma.



Gambar 6. Respon pertanyaan pra pelatihan PR2

Hasil kuesioner untuk pertanyaan P3 dapat dilihat pada Gambar 7 dimana sejumlah 53,3% siswa/i menjawab belum dengan benar penggunaan Figma sebagai tools untuk desain *mock up* UI aplikasi.



Gambar 7. Respon pertanyaan pra pelatihan PR3

Berdasarkan tiga pertanyaan yang diajukan kepada siswa dan siswi SMA Al-Fityan School Tangerang, sebanyak 66,7% dari 39 responden sudah mengetahui apa itu Figma, namun 89,7% di antara responden tersebut belum pernah menggunakan Figma dan hanya 53,8% yang menjawab dengan benar mengenai kegunaan Figma.

Pelaksanaan survei sebelum kegiatan menunjukkan pengetahuan peserta terhadap materi yang akan diberikan terkait Figma. Hasil survei ini dijadikan sebagai tolak ukur target capaian kegiatan setelah dilakukannya pengenalan dan pelatihan Figma pada peserta.

### Pelaksanaan survei pasca kegiatan

Setelah pengenalan dan pelatihan Figma dilakukan, siswa dan siswi SMA Al-Fityan School Tangerang mengisi survei pasca kegiatan untuk melihat capaian kegiatan terhadap peserta yang telah mengikuti pelatihan tersebut. Beberapa pertanyaan yang terdapat dalam survei adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Pertanyaan survey

Kode	Pertanyaan
PS1	Apakah anda sudah memahami apa itu Figma dan UI/UX?
PS2	Setelah mengenal UI/UX dan Figma, apakah anda tertarik untuk mendesain lebih banyak aplikasi?

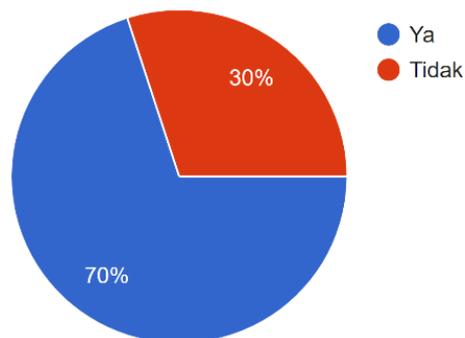
Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, maka diperoleh respon dari siswa/i untuk dua pertanyaan utama setelah pelatihan. Respon peserta untuk pertanyaan PS1 dapat dilihat pada Gambar 8, lebih dari 75% peserta menjawab sudah paham. Terdapat 17,5% peserta menjawab cukup paham, kemudian sebanyak 7,5% peserta menjawab belum paham dengan UI/UX dan Figma.



Gambar 8. Respon pertanyaan pasca pelatihan PS1

Respon peserta untuk pertanyaan PS2 dapat dilihat pada Gambar 9, sejumlah 70% peserta

memberikan jawaban tertarik untuk mendesain lebih banyak, dan 30% menjawab tidak atau belum tertarik.



Gambar 9. Respon pertanyaan pasca pelatihan PS2

Hasil survei yang dilakukan setelah pelaksanaan pengenalan dan pelatihan Figma mengindikasikan peningkatan pengetahuan peserta mengenai aplikasi Figma dan cara penggunaannya. Melalui pelatihan yang dilakukan, kegiatan ini berhasil membuat 70% dari 40 peserta merasa tertarik untuk mendesain lebih banyak aplikasi menggunakan Figma. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian serupa yang diberikan kepada siswa-siswi multimedia SMK yang menunjukkan tingginya antusias siswa-siswi dalam mengikuti pelatihan desain UI/UX khususnya dengan pemanfaatan Figma (Whardanie, 2021).

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Al Fityan School Tangerang, khususnya untuk siswa/i SMA telah berhasil dilaksanakan. Kegiatan dengan tema pelatihan desain aplikasi IT melalui pemanfaatan Figma diikuti oleh 40 siswa/i kelas XI SMA Al Fityan School Tangerang. Kegiatan yang dilakukan berupa penyampaian materi konsep dan praktek desain aplikasi berbasis IT dengan pemanfaatan tools Figma. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mengetahui dan memahami penggunaan Figma dari 33,3% menjadi 75% dari total 40 siswa yang mengikuti pelatihan. Kegiatan ini juga berhasil memberikan motivasi kepada siswa untuk mendesain aplikasi berbasis IT kedepannya. Hal ini terlihat dari 70% siswa menjawab tertarik untuk mendesain aplikasi IT kedepannya.

##### Saran

Sebagai tindak lanjut pelaksanaan kegiatan Pengenalan dan Pelatihan Figma di SMA Al-Fityan School Tangerang, penulis merekomendasikan follow up kegiatan berupa program kurikulum tahunan. Hal ini dilakukan agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan desain UI/UX. Di samping itu, perlu dilakukan perbaharuan konten pelatihan Figma secara berkala, peningkatan sumber daya, dan pendirian kelompok studi ekstrakurikuler untuk membantu siswa dalam menguasai penggunaan Figma di luar jam pelajaran reguler.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, atas bantuan pendanaan Program Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) Tahun Anggaran 2023.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, Muhammad Naufal Muhadzib., Nur'aini, S., Aufan, M.H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- Dafitri, Haida., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A.J., Khairani, S., Humaira, A.P. (2023). Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 3(2), 1972-1980.
- Herniyanti Et.All. (2022). *Analisis Perilaku Desainer Dalam Memanfaatkan Software Figma Untuk Mendesain*. *Jurnal Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI) E-ISSN: 2962-7095*, Pp 100-108.
- Pramudita, Rully., Arifin, R.W., Alfian, A.N., Safitri, N., Anwarिया, S.D. (2021). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya*. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.
- Schubert, M. (2021). *How Design Teams Have*

*Been Affected By Remote Working Due To The COVID-19 Pandemic.* Diakses Dari <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/99a6db58-3013-4897-990a-5275d1ee558a/content>, 5 Desember 2023.

Wardhanie, A Poerna, Lebdaningrum Kristin. (2022). *Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma Pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction To The Figma Graphic Design Application For Multimedia Students At SMK PGRI 2 Sidoarjo)*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Yumary). ISSN 2746-0576, Vol 3, No 3, 2022, 165-174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>