

Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma

Ummul Hairah^{1*}, Muhammad Hadiseptian Nursukamto², Ahmad Dhiya Ulhaqi³, Dhea Puspitaningtyas⁴, Sahriah⁵, Cici Asmawati⁶, Viona Asya Arinda⁷,
Mardianto Tandi Rama⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Prodi Informatika/ Fakultas Teknik Universitas Mulawarman, Samarinda

Email: ummihairah@gmail.com^{1*}

Abstrak

Teknologi internet dan aplikasi mobile yang terus berkembang pesat mendorong munculnya berbagai platform yang dikembangkan untuk melayani kebutuhan konsumen. Penggunaan aplikasi mobile telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan mengubah cara manusia berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menuntut para developer untuk menciptakan solusi-solusi inovatif yang tidak hanya memberikan kemudahan namun juga memperhatikan kenyamanan dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Tidak terpenuhinya antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik menjadi faktor krusial penyebab banyaknya kegagalan produk. Pemahaman akan logika komputer sangat diperlukan untuk menguatkan kemampuan berfikir analitis dalam memecahkan masalah dan menghasilkan solusi. Mengingat pentingnya logika komputer sebagai dasar untuk mempelajari pemrograman, diperlukan suatu media interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam memahaminya. Dalam konteks kegiatan ini, penggunaan Scratch Programming akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari logika pemrograman secara praktis. Kreativitas siswa akan dilatih untuk menerjemahkan logika-logika komputer dengan cara berkreasi menciptakan game. Menciptakan game dapat membuat siswa untuk berpikir kritis dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep logika pemrograman. Scratch memiliki pengaturan berupa fungsi-fungsi penambahan suara dan gambar. Kombinasi dari gambar dan suara yang berguna untuk mendukung suatu ide cerita atau permainan yang ingin ditampilkan. Kontribusi yang diberikan adalah terbangunnya minat dan kreativitas siswa dalam mempelajari logika pemrograman. Hal ini tentunya juga dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkadang didapati gejala bahwa prosesnya berjalan monoton.

Keywords: Aplikasi, Desain, Mobile, Figma, UI/UX

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet dan aplikasi mobile telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, khususnya dalam konteks sistem informasi. Perkembangan pesat dalam pengembangan aplikasi mobile telah membuka pintu bagi inovasi baru yang mengubah cara kita bekerja, belajar, dan hidup sehari-hari. Dikutip dari website katadata.co.id, Indonesia termasuk negara yang banyak mencetak perusahaan rintisan (startup). Tercatat hingga Maret 2019, jumlah perusahaan rintisan di Indonesia mencapai 2.074 perusahaan. Hal ini menempatkan Indonesia di posisi kedua setelah India yang paling banyak melahirkan startup di kawasan Asia. Berbagai macam startup dikembangkan untuk melayani konsumen dengan cara yang inovatif baik itu dengan platform teknologi berbasis komputer, berbasis website maupun berbasis mobile (Saputra and Kania 2022). Tidak seperti teknologi berbasis komputer, tren

penggunaan website dan aplikasi mobile telah berkembang secara signifikan seiring dengan meningkatnya pengguna smartphone.

Banyak perusahaan yang kemudian mentransformasikan sistemnya dari yang sebelumnya berbasis website menjadi aplikasi mobile. Hal ini dikarenakan aplikasi mobile mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih luas. Fitur-fitur bawaan perangkat seperti kamera, GPS, ataupun panggilan seluler lebih mudah diintegrasikan pada aplikasi mobile (Sihotang and Simarmata 2024). Beberapa startup pendidikan di Indonesia seperti RuangGuru, HarukaEdu, KelasKita, Zenius, dan masih banyak lainnya, telah mengembangkan produk pembelajarannya ke dalam perangkat seluler (Tristiyananto et al. 2020).

Dengan perkembangan tren teknologi dan desain yang terus berubah, kebutuhan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi faktor krusial dalam kesuksesan aplikasi dan produk digital (Asnal et al. 2022). Pengguna modern memiliki harapan yang tinggi terhadap tampilan yang menarik, fungsionalitas yang intuitif, dan pengalaman pengguna yang memuaskan (Priyadarshini 2024). Namun, banyak organisasi dan individu yang masih menghadapi tantangan dalam merancang UI/UX yang memenuhi standar tersebut, yang dapat berdampak negatif pada kepuasan pengguna dan kesuksesan produk.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 15 Samarinda merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah kejuruan di Samarinda yang fokus pada bidang teknologi informasi. Melalui Pendidikan kejuruan siswa SMK dipersiapkan menjadi tenaga kerja yang terampil. Melihat perkembangan teknologi dan kebutuhan industri saat ini, penting bagi siswa SMK Negeri 15 Samarinda untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam merancang UI/UX aplikasi mobile. Dengan demikian, mereka akan menjadi calon tenaga kerja yang kompeten dan sesuai dengan tuntutan pasar (Fachriani, Hading, and Nur 2021).

Figma adalah salah satu tool desain yang gratis dan dapat diakses menggunakan multiplatform (website ataupun mobile) secara offline. Keunggulan yang dimiliki adalah kelengkapan fitur layaknya Adobe XD. Figma juga memungkinkan pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun berada ditempat yang berbeda. Kemampuan aplikasi Figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Muhyidin, Sulhan, and Sevtiana 2020).

Pelatihan dasar UI/UX dengan menggunakan Figma akan memberikan siswa SMK Negeri 15 Samarinda kesempatan untuk mempelajari konsep dasar desain UI/UX, memahami prinsip desain yang efektif, dan menguasai penggunaan Figma sebagai alat desain (Ramadhani Mukhlis et al. 2023). Dalam pelatihan ini, siswa akan diberikan pemahaman tentang elemen-

elemen desain UI, seperti tipografi, warna, layout, dan ikonografi. Mereka juga akan diajarkan konsep UX, termasuk penempatan elemen, alur pengguna, dan pengujian pengalaman pengguna. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa SMK Negeri 15 Samarinda akan mampu merancang antarmuka pengguna yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pelatihan ini akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan desain UI/UX yang penting dalam dunia kerja di industri teknologi informasi. Selain itu, pelatihan ini juga akan memberikan pemahaman tentang kerja tim dan kolaborasi dalam proses desain.

METODE KEGIATAN

Secara umum terdapat 4 tahapan utama yang dilakukan mulai dari awal hingga akhir kegiatan dilaksanakan. Tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap awal, dilakukan penentuan target dan sasaran yang sesuai dengan tema kegiatan. Pemilihan sasaran ini didasarkan bahwa siswa-siswi SMK pada dasarnya sudah memiliki pengetahuan mengenai desain grafis. Pelatihan yang akan diberikan ini bertujuan untuk menambah wawasan dan keterampilan yang telah mereka miliki. Selanjutnya, untuk memastikan apakah permasalahan dan kebutuhan masyarakat sasaran pada lokasi yang telah dipilih sesuai dengan tujuan kegiatan maka dilakukan observasi secara langsung ke SMKN 15 Samarinda. Observasi dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengetahui sejauh mana para siswa memahami tentang UI/UX sebelum diberikan pelatihan.

2. Persiapan

Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan pengajuan permohonan izin resmi agar kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. Setelah hasil analisis kebutuhan masyarakat diketahui, materi dikumpulkan kemudian disusun dengan informatif dan menarik.

3. Pelaksanaan

Pelatihan akan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Dasar SMKN 15 Samarinda. Kegiatan akan dilakukan dalam 2 sesi yang masing-masing berdurasi 4 jam. Setiap sesi terdiri atas pemaparan materi, pendampingan praktek secara langsung penggunaan Figma dan tanya jawab. Materi mencakup dasar-dasar dari desain UI/UX dan latihan pembuatan desain aplikasi mobile dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada Figma.

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur bagaimana hasil pencapaian dari tujuan kegiatan yang telah dilaksanakan. Siswa akan diminta untuk mengisi kuesioner di akhir sesi.

Hasil kuesioner kemudian akan dianalisis untuk menarik kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan. Indikator keberhasilan pelatihan untuk setiap materi yang diberikan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator keberhasilan pelatihan

Materi Pelatihan	Indikator Keberhasilan
Apa itu UI/UX?	Peserta dapat memahami pengertian dari UI (User Interface) dan UX (User Experience)
Elemen Desain UX	Peserta dapat mengetahui berbagai tingkatan layer elemen pada UX (User Experience)
Proses Desain UX	Peserta dapat mengetahui berbagai metode dalam konsep pengembangan desain UX (User Experience)
Design Thinking	Peserta dapat mengetahui tahapan dalam membuat suatu desain secara mendasar.
Pembuatan Wireframe	Peserta membuat desain wireframe aplikasi mobile dengan tool pada Figma.
Pembuatan Mockup	Peserta membuat desain mockup aplikasi mobile dengan tool pada Figma.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Dasar UI/UX untuk desain aplikasi mobile bagi siswa-siswi SMK Negeri 15 Samarinda telah dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 12 dan 19 Mei 2023. Setiap sesi dilaksanakan dengan durasi $\pm$ 3 jam penuh dari pukul 08.30 WITA hingga pukul 12.00 WITA. Jumlah peserta sebanyak 36 yang terdiri dari siswa-siswi jurusan Multimedia. Hasil observasi pra-pelatihan menunjukkan bahwa dari seluruh siswa hanya 16,7% yang pernah mendengar tentang UI/UX dan hanya 13,3 % yang mengetahui tentang Figma. Sementara 86,7% menjawab tertarik untuk mendalami UI/UX.

Pelatihan dimulai dengan pengenalan diri tim pengabdian kepada siswa, sekaligus menyampaikan garis besar materi pelatihan yang akan diberikan. Gambar 1 menunjukkan peserta diajarkan secara bertahap dimulai dengan pemahaman dasar tentang desain UI/UX. Materi diberikan secara terstruktur sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.



Gambar 1. Pemaparan materi pengantar desain UI/UX

Setelah siswa memahami tentang konsep dasar desain UI/UX, siswa diperkenalkan dengan *tool* dan fungsi-fungsi pada Figma. Selanjutnya siswa diberikan contoh bagaimana mengaplikasikan Figma untuk membuat desain sederhana suatu aplikasi mobile sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Materi pembuatan desain sederhana aplikasi mobile pada Figma

Materi inti yang diberikan menekankan pada pengetahuan dasar mengenai UI/UX dan penggunaan aplikasi Figma agar siswa mampu menghasilkan sebuah tampilan desain aplikasi mobile sederhana. Gambar 3 menunjukkan peserta sudah mulai mempraktikkan aplikasi Figma sesuai dengan arahan pemateri, dibantu dengan modul praktikum yang telah diberikan. Peserta disamping oleh anggota tim untuk membantu dan berkonsultasi ketika siswa mengalami kendala dalam proses pembuatan desain.



Gambar 3. Siswa didampingi melakukan praktik

Pada gambar 4, peserta mulai mengerjakan tugas individu yang diberikan untuk pembuatan desain User Interface untuk login di Android. Tugas ini dimaksudkan agar mampu mengasah kemampuan para peserta dalam memahami materi yang sudah dijelaskan dan dicontohkan sebelumnya. Pada pengerjaan tugas ini, para peserta saling berdiskusi untuk membuat sebuah desain UI/UX yang menarik bagi pengguna. Peserta terlihat sangat antusias dan fokus baik ketika mendengarkan materi hingga kegiatan praktek berlangsung.



Gambar 4. Siswa mengerjakan tugas praktek individu

Tugas yang telah dikerjakan oleh para siswa menghasilkan sebanyak 35 wireframe dan desain UI yang unik dan menarik. Melalui praktikum ini, peserta dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai proses desain UI/UX aplikasi mobile. Selain itu, mereka juga menjadi terbiasa dengan penggunaan tool Figma dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh untuk merancang desain antarmuka yang efektif. Setelah selesai mengerjakan tugas latihan soal, kegiatan selanjutnya adalah sesi tanya jawab. Pertanyaan peserta lebih banyak berkaitan dengan penggunaan dan fitur aplikasi Figma.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan mendapat respon baik oleh siswa-siswi SMK Negeri 15 Samarinda. Hal ini terbukti dari respon siswa-siswi yang antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang dasar desain UI/UX. Peserta berhasil memperoleh pengetahuan bagaimana membuat desain antarmuka yang efektif dan memprioritaskan pengalaman pengguna yang memuaskan. Pada akhirnya pelatihan ini juga memberikan wawasan praktis mengenai alat-alat dan teknik yang digunakan dalam desain UI/UX. Hal ini terbukti dengan cukup terampilnya sebagian besar siswa dalam mengolah tool Figma. Siswa mendapatkan pengalaman membuat desain UI/UX untuk aplikasi mobile yang sedang trend untuk saat ini. Wireframe dan desain yang dihasilkan oleh siswa juga menunjukkan bahwa mereka telah berhasil menerapkan pengetahuan mengenai desain UI/UX untuk aplikasi mobile. Sedangkan kontribusi yang diberikan berupa terbangunnya motivasi siswa-siswi untuk lebih mendalami dan meningkatkan kompetensi tentang UI/UX.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian dan penyusunan artikel ni.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnal, H., Jamaris, M., & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18-25.
- Fachriani, A. A., Hading, A., & Nur, H. (2021). Analisis Daya Serap Tenaga Kerja Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Tata Busana Di Kota Makassar. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 97-105.
- Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal KeDayMas: Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 80-87.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Priyadarshini, Poorva. (2024). The Impact of User Interface Design on User Engagement. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)* 13(3). <http://www.ijert.org>.
- Rotikan, R., Adam, S., Andryanto, A., Simarmata, J., Murpratiwi, S. I., Saputra, F. H., ... & Sudirman, S. (2024). Pengantar Teknologi Digital: Web dan Mobile Teknologi. Yayasan Kita Menulis.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Designing User Interface of a Mobile Learning Application by Using a Design Thinking Approach: A Case Study on UNI Couse. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 2(2).
- Tristiyanto, T., Irawati, A. R., Kurniawan, D., & Arba, R. A. (2020). Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi User Interface dan User Experience. *Jurnal Pepadun*, 1(1), 109-119.