



**Pengenalan Dan Pelatihan User Interface (UI) Menggunakan Figma Di Ma Al
Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat**

Novian Ikhsan^{1*}, Merlin Diana², Natasya Insanu Madani³, Gilang Mauldhans
Alrachmis⁴, Faishal Mukti Habibi⁵, Rehlisa Ejilenta⁶, Muhamad Ibnu Sofyan⁷

Sistem Informasi (Kampus Serang), Universitas Pamulang

Email: dosen02871@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan era digital yang berkembang pesat, membuat perusahaan perlu memahami pentingnya penerapan user interface yang baik pada website atau aplikasi untuk meningkatkan kualitas layanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. User Interface yang baik sangat berguna dalam membuat tampilan website atau aplikasi agar mudah digunakan dan memberikan kesan pertama yang menarik bagi penggunanya. Oleh karena itu, saat ini sangat dibutuhkan tenaga ahli yang memahami dan memiliki keahlian dalam bidang user interface. Salah satu alat yang banyak digunakan untuk mendesain user interface adalah Figma. Figma adalah alat untuk mendesain user interface berbasis website yang memiliki kelebihan mudah dalam pengoperasiannya, kemampuan kolaborasi dan fitur-fitur yang mendukung desain kreatif. Berlatar belakang hal tersebut maka pelatihan ini berfokus untuk mengenalkan dan memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan user interface serta memberikan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan para peserta agar mampu menggunakan Figma sebagai sarana dalam membuat user interface yang baik.

Kata Kunci : Pelatihan, User Interface, Figma

ABSTRACT

The rapid development of the digital era means that companies need to understand the importance of implementing a good user interface on websites or applications to improve service quality and increase customer satisfaction. A good user interface is very useful in making the appearance of a website or application easy to use and provides an attractive first impression for users. Therefore, currently there is a great need for experts who understand and have expertise in the field of user interface. One tool that is widely used to design user interfaces is Figma. Figma is a tool for designing website-based user interfaces that has the advantages of being easy to operate, collaboration capabilities and features that support creative design. With this background, this training focuses on introducing and providing knowledge related to user interfaces as well as providing training to improve the participants' abilities to be able to use Figma as a means of creating good user interfaces.

Keywords : Training, User Interface, Figma

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital yang berkembang pesat, membuat perusahaan

perlu memahami pentingnya penerapan user interface yang baik guna meningkatkan kualitas layanan dan

kepuasan konsumen ketika menggunakan website atau aplikasi. User Interface merupakan sistem pengguna akhir dimana input dan output langsung dilibatkan, user experience merupakan pandangan pengguna dan tanggapan dari penggunaan sebuah produk, sistem, dan jasa (Widyasari & Yustiawan, 2020). User Interface yang melingkupi kumpulan elemen visual yang berguna untuk menghubungkan pengguna dengan sistem teknologi. User Interface sangat berguna dalam membuat tampilan aplikasi yang mudah digunakan, dimana membuat tampilan yang dapat diterapkan dalam aplikasi berbasis handphone maupun website.

Media internet digunakan oleh masyarakat untuk memperoleh informasi tanpa harus bertemu secara fisik, memberikan kemudahan untuk berinteraksi secara langsung, termasuk memberi ruang kepada konsumen untuk menyampaikan pendapat, dan opini terkait dengan produk, sehingga memungkinkan perusahaan untuk mendapatkan pelanggan seluas mungkin serta memanfaatkan internet sebagai media promosi (Chan & Ngai, 2011). Selain internet, aplikasi yang mudah digunakan dengan menerapkan user interface yang baik dalam pembuatan aplikasi, tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan kepuasan pelanggan.

Untuk dapat merancang UI secara efektif ada beberapa prinsip umum dalam sebuah interface yang dikemukakan oleh Galitz (2002) dalam *The Essential Guide to User Interface Design*, yaitu; aesthetically pleasing (kenyamanan estetik) yang mendukung pemahaman pesan yang disampaikan;

clarity (kejelasan) dimana interface selayaknya jelas secara penampilan visual, konsep, dan susunan kebahasaan yang mencakup elemen visual, fungsi, metafor, kata dan penulisan; comprehensibility (pemahaman) yang meliputi untuk apa, apa yang harus dilakukan, kapan melakukannya, dimana dapat melakukannya, dan mengapa harus melakukan itu dalam sebuah sistem; configurability (kemudahan konfigurasi) untuk menciptakan personalisasi bagi pengguna dengan kemudahan pengendalian fitur; consistency (konsistensi) tampilan interface; efficiency (efisiensi) pada penggunaan layanan; familiarity (keakraban) dengan menyesuaikan layanan dengan perilaku pengguna; flexibility (fleksibilitas) dimana layanan merespon perbedaan secara individual; responsiveness (responsivitas) dengan menanggapi segera permintaan pengguna; simplicity (kesederhanaan) dengan tampilan sederhana untuk mengaktifkan dan mengoptimalkan penggunaan layanan.

Meningkatnya kepuasan pelanggan saat menggunakan website atau aplikasi, membawa dampak yang penting terhadap kelangsungan perusahaan. User Interface yang baik sangat berguna dalam membuat tampilan website atau aplikasi agar mudah digunakan dan memberikan kesan pertama yang menarik bagi penggunanya. Oleh karena itu, saat ini sangat dibutuhkan tenaga ahli yang memahami dan memiliki keahlian dalam bidang user interface. Salah satu alat yang banyak digunakan untuk mendesain user interface adalah Figma.

Figma adalah alat untuk mendesain user interface berbasis website yang memiliki kelebihan mudah dalam pengoperasiannya, kemampuan kolaborasi dan fitur-fitur yang mendukung desain kreatif. Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. (Pramudita, Rully et al., 2021).

Berlatar belakang hal tersebut maka pelatihan ini berfokus untuk mengenalkan dan memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan user interface serta memberikan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan para peserta agar mampu menggunakan Figma sebagai sarana dalam membuat user interface yang baik. Figma merupakan aplikasi yang dipakai oleh UI atau UX designer untuk membuat tampilan antarmuka pada website atau aplikasi. Aplikasi Figma memudahkan designer untuk bekerja secara tim dalam desain yang sama dan dapat memberi komentar, saran, ataupun mengganti rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Serta Figma bersifat *real time* dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis (Suryaningsih et al., 2020).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Hal yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan ini adalah melalui kegiatan pelatihan kepada siswa di sekolah MA Al Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat yang dikemas dengan

nama kegiatan “Pengenalan dan Pelatihan User Interface (UI) menggunakan Figma di MA Al Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dan diperhatikan dalam skema di gambar berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Berikut penjelasan tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan (Rohmawati et al., 2022).

1. Tahap Persiapan. Tahap ini meliputi survei lokasi MA Al Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat dan membuat serta melengkapi surat perizinan kegiatan. Selanjutnya membicarakan dan berdiskusi dengan bagian kurikulum dan pendidikan terkait permasalahan yang dihadapi serta melakukan penentuan tema pelatihan yang dimaksudkan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Setelah itu, pembuatan materi pelatihan.
2. Tahap Pelaksanaan. Tahap Pelaksanaan dilakukan dengan memberikan materi dalam bentuk presentasi dan praktek langsung. Selanjutnya peserta diminta untuk melakukan praktek langsung dengan dibimbing oleh pemateri.
3. Tahap Evaluasi. Tahap Evaluasi dilakukan dengan langsung menilai hasil praktek dari peserta dan

memberikan evaluasi. Selanjutnya adalah penarikan kesimpulan yang berisi pembuatan laporan kegiatan guna perbaikan ke depan dalam melaksanakan kegiatan PkM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengenalan dan Pelatihan User Interface (UI) menggunakan Figma dilaksanakan tanggal 21 November 2024 di MA Al Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat dengan jumlah 22 peserta. Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 180 menit dari pukul 09.00 – 12.00 WIB yang diawali dengan sambutan dari Kepala MA Al Jauharotunnaqiyyah Jerang Barat dan dilanjutkan dengan sambutan dari pihak penyelenggara kegiatan. Selanjutnya adalah foto bersama sebagai bukti dari kegiatan.

Lalu masuk ke inti kegiatan yaitu penyampaian materi. Pemateri menjelaskan pentingnya UI dan UX yang baik pada website atau aplikasi untuk meningkatkan kualitas layanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. User Interface yang baik sangat berguna dalam membuat tampilan website atau aplikasi agar mudah digunakan dan memberikan kesan pertama yang menarik bagi penggunanya. Materi disampaikan dengan metode *hands on*, disampaikan kepada peserta melalui ceramah dan dibimbing untuk langsung praktik membuat UI yang baik.

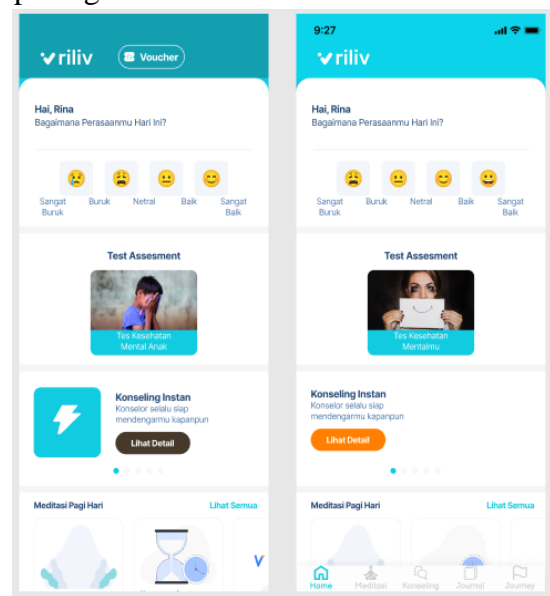
Materi yang disampaikan adalah penjelasan tentang UI dan UX, elemen-elemen yang terdapat dalam UI, aspek penting dalam UX, perbedaan UI dan UX, fitur utama Figma dan membuat akun dan memulai proyek

menggunakan Figma, Pemaparan materi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh Narasumber

Selanjutnya peserta dipandu dan diarahkan langsung praktik membuat desain UI sederhana menggunakan Figma. Praktik diawali dengan memahami antarmuka Figma, fungsi setiap tools dan panel yang ada di Figma. Setelah itu, peserta diberikan studi kasus untuk membuat desain UI sederhana dengan referensi UI aplikasi atau web yang sudah ada. Hasil penyelesaian studi kasus dapat dilihat pada gambar 3.





Gambar 3. Hasil Desain UI Sederhana Peserta Kegiatan

Setelah praktek membuat desain UI sederhana selesai, peserta dipersilahkan untuk bertanya terkait pelatihan yang telah diberikan. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keberhasilan dari pelatihan ini. Hal ini dilakukan melalui pemberian kuesioner. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta didapatkan hasil kenaikan sebesar rata-rata 40% peserta menjadi tahu cara membuat desain UI yang baik dan pengaruhnya terhadap UX suatu aplikasi atau website dengan menggunakan Figma.

Tabel 1. Hasil Pengisian Kuesioner Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	(%)
1.	Sebelum mengikuti pelatihan, saya tidak tahu tentang UI, UX dan Figma	42
2.	Sebelum mengikuti pelatihan, saya tidak tahu Figma bisa untuk mendesain UI	43
3.	Setelah mengikuti pelatihan, pengetahuan saya tentang UI, UX dan Figma bertambah	84
4.	Setelah mengikuti pelatihan, saya menjadi tertarik untuk mendesain UI dengan Figma	86

KESIMPULAN

Berdasarkan dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan didapatkan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan sebesar rata-rata 40% pemahaman dan pengetahuan peserta terhadap UI, UX dan Figma serta ketertarikan peserta untuk dapat mendesain UI yang baik menggunakan Figma. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta. Peserta pelatihan terlihat antusias terhadap pelatihan ini karena merasa tertantang untuk bisa membuat desain UI yang lebih baik.

SARAN

Dari hasil evaluasi, diharapkan kegiatan pelatihan ini terus dilaksanakan berkelanjutan agar lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta dalam mendesain User Interface (UI) secara baik sehingga dapat menciptakan User Experience (UX) yang menarik dan nyaman untuk aplikasi atau website.

DAFTAR PUSTAKA

- Chan & Ngai. (2011). Conceptualising Electronic Word of Mouth Activity: An input-process-output perspective. *Marketing Intelligence & Planning*, Vol. 29(5), pp.488-516, <https://doi.org/10.1108/02634501111153692>.
- Galitz, W. O. (2002). *An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. The Essential Guide to User Interface Design* (p. 857). John Wiley & Sons, 2007. Retrieved from <https://books.google.com.my/b>

ooks?id=Q3
Xp_Awu49sC&dq=visual+inte
rface+but+a
lso+voice+interface+ergonomic
s&lr=&sou
rce=gbs_navlinks_s.

Pramudita, Rully. et al. (2021).
Penggunaan Aplikasi Figma
Dalam Membangun UI/UX
Yang Interaktif Pada Program
Studi Teknik Informatika Stmik
Tasikmalaya. *Jurnal Buana
Pengabdian*, 3(1), pp. 149-154.
[https://doi.org/10.36805/jurnalbu
uanapengabdian.v3i1.1542](https://doi.org/10.36805/jurnalbu
uanapengabdian.v3i1.1542).

Rohmawati, I., Kristiyanto, A.,
Pramadjaya, A., Rohmah, R.
M., Stevanes, S., & Putranto, B.
F. D. (2022). Pelatihan
Penulisan dan Pengiriman Surat
Lamaran Pekerjaan Online
Pada Siswa SMK
Pembangunan Terpadu Al-
Ischakiyah Pasca Covid-19.
*Abdimasku :Jurnal Pengabdian
Masyarakat*, 5(3),497-503.
[https://doi.org/10.33633/ja.v5i3
.712](https://doi.org/10.33633/ja.v5i3
.712).

Suryaningsih, S. et al. (2020). Aplikasi

Wakaf Indonesia Berbasis
Blockchain, *Edumatic: Jurnal
Pendidikan Informatika*, 4(2),
pp. 20-29. doi:
10.29408/edumatic.v4i2.2402.

Widyasari, I. S., & Yustiawan, T.
(2020). Manajemen Peralatan
Kesehatan Klinik Medical
Center PTN di Jawa Timur. *Jph
Recode*, 3(2), 95-106. [http://e-
journal.unair.ac.id/JPHRECOD
E](http://e-
journal.unair.ac.id/JPHRECOD
E).