



Implementasi Desain UI/UX menggunakan Aplikasi Figma untuk SMK Al-Mujahirin Depok dalam Menciptakan Tampilan Website yang User Friendly

Yulisa Gardenia^{1,*}, Fitria Risyda², Tata Sumitra³, Muryan Awaludin⁴, Yoke Lucia Renica Rehatalanit⁵

^{1,2}Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

^{3,4,5,6}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

Info Artikel

Histori Artikel:

Diajukan: 12 Mei 2025
Direvisi: 29 Agustus 2025
Diterima: 7 November 2025

Kata kunci:

User interface (UI)
User experience (UX)
Figma
Design Thinking, website

Keywords:

User interface (UI)
User experience (UX)
Figma
Design Thinking, website

Penulis Korespondensi:

Yulisa Gardenia
Email:
yulisagardenia@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK Al-Mujahirin Depok yang dilaksanakan pada bulan desember dengan judul implementasi desain UI/UX menggunakan aplikasi figma untuk SMK Al-Mujahirin dilaksanakan dengan tujuan memberikan pengetahuan kepada siswa dan siswi SMK Al-Mujahirin mengenai desain UI/UX. Kegiatan juga dilakukan karena belum adanya mata pelajaran mengenai desain menggunakan aplikasi figma menggunakan metode design thiking. Materi yang diberikan adalah pemahaman dasar mengenai Metode Desain Thinking, pengenalan UI/UX dan cara menggunakan aplikasi figma untuk membuat desain tampilan. Terdapat 5 (lima) tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, serta evaluasi dan keberlanjutan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim pada SMK Al-Mujahirin Depok berjalan dengan baik serta memberikan dampak yang komprehensif dan multi dimensi. Siswa/i tidak hanya diajarkan cara menggunakan figma, tetapi juga memahami dasar desain UI/UX yang terdiri dari usability, accessibility, pentingnya user centered design dan metodologi berfikir (*design thinking*) yang menjadi fondasi dalam proses desain UI/UX yang baik, sehingga solusi yang diberikan bersifat fundamental dan berkelanjutan. Peserta juga kini memiliki kemampuan teknis untuk membuat *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* interaktif menggunakan Figma.

The Community Service (Pengabdian Kepada Masyarakat) activity at SMK Al-Mujahirin Depok, conducted in December under the title "Implementation of UI/UX Design Using the Figma Application for SMK Al-Mujahirin," was carried out with the aim of providing students with knowledge about UI/UX design. The activity was also conducted due to the absence of a subject focusing on design using the Figma application with the design thinking method. The materials provided included a basic understanding of the Design Thinking Method, an introduction to UI/UX, and how to use the Figma application to create design layouts. There were five stages in the implementation of the community service activity: socialization, training, technology implementation, mentoring, as well as evaluation and sustainability. The community service activities carried out by the team at SMK Al-Mujahirin Depok proceeded smoothly and had a comprehensive and multidimensional impact. Students were not only taught how to use Figma but also understood the fundamentals of UI/UX design, including usability, accessibility, the importance of user-centered design, and the thinking methodology (design thinking) that forms the foundation of a good UI/UX design process. As a result, the solutions provided are fundamental and sustainable. Participants also now possess the technical skills to create wireframes, mockups, and interactive prototypes using Figma.

Copyright © 2026 Author(s). All rights reserved

I. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah upaya untuk membantu komunitas tertentu dalam beberapa hal tanpa meminta kompensasi. Sebagian besar, program ini dibuat oleh berbagai Institut atau Universitas di Indonesia untuk memberikan manfaat nyata bagi bangsa Indonesia, terutama dalam hal pengembangan kemajuan dan kesejahteraan. Melakukan aktivitas yang mengabdikan diri kepada masyarakat adalah salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi (Lian, 2019). Program Studi Manajemen Informatika akan melaksanakan PKM yang bertempat di SMK Al-Mujahirin Depok dengan judul “Implementasi desain UI/UX menggunakan aplikasi figma untuk SMK Al-Mujahirin Depok dalam menciptakan tampilan website yang user friendly”. 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 UI atau User Interface adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan tata letak grafis sebuah situs web atau aplikasi (Karimah et al., 2024). User Interface mencakup elemen-elemen seperti tombol, teks, gambar, bidang masukan teks, dan item-item lain yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk dalam hal ini adalah tata letak, animasi, transisi pergerakan, dan segala interaksi dengan pengguna. Sedangkan Pengalaman pengguna, atau biasa disebut dengan User Experience (UX), adalah kesan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sebuah produk (Risyda et al., 2025).

SMK Al-Mujahirin yang berlokasi di Depok merupakan SMK yang berdiri sejak tahun 2018 dengan satu (1) jurusan yaitu TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan sampai saat ini masih dalam tahap pengembangan. Pada tahun 2024 SMK Al-Mujahirin menambah satu (1) jurusan yaitu DKV (Desain Komunikasi dan Visual). Jurusan DKV yang dibentuk pada tahun 2024 belum memiliki banyak mata Pelajaran yang ada di dalam materi pembelajaran, termasuk mata pelajaran mengenai UI/UX menggunakan aplikasi figma. Siswa dan siswi SMK Al-Mujahirin akan diberikan pembekalan mengenai UI/UX dan cara menggunakan figma sebagai aplikasi yang dirancang untuk membuat prototipe.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah tim PKM lakukan pada akhir oktober, disepakati bersama bahwa tim PKM dosen dan mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma diijinkan untuk memberikan materi mengenai UI/UX menggunakan aplikasi figma. Materi yang diajarkan disesuaikan dengan kebutuhan SMK Al-Mujahirin Depok yaitu mengenai bagaimana membuat desain tampilan yang menarik untuk sebuah website. Dalam melakukan desain suatu tampilan baik untuk berbasis website ataupun mobile dapat dimulai dari rancangan desain seperti Wireframe yang merupakan kerangka dasar dari suatu halaman yang bertujuan untuk menentukan alur dan tata letak dalam mendesign, selanjutnya desain Mock Up tahapan dimana melakukan proses pembuatan gambar yang lebih nyata seperti pewarnaan, button dan konten serta yang terakhir yaitu Prototype merupakan tahapan dimana tampilan interface mulai terbentuk dan menampilkan tampilan yang interaktif (Rozali et al., 2024).

Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan kepada siswa dan siswi SMK Al-Mujahirin mengenai desain UI/UX. Materi yang akan diberikan adalah pemahaman dasar mengenai Metode Desain Thinking, pengenalan UI/UX dan cara menggunakan aplikasi figma untuk membuat desain tampilan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan dapat membantu siswa dan siswi SMK Al-Mujahirin mengenal lebih banyak lagi aplikasi dan metode yang digunakan untuk membuat desain pada tampilan website.

Kreativitas siswa-siswi sangat dituntut apalagi dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa-siswi akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas dipandang sebuah proses mental. Kreativitas menunjukkan pada kemampuan berpikir yang lebih orisinal dibandingkan dengan kebanyakan orang lain. Gagasan-gagasan yang kreatif tidak muncul begitu saja, untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan. Masa seorang siswa-siswi duduk di bangku sekolah termasuk masa persiapan ini karena mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah-masalah dan mampu menguasai kebutuhan untuk membuat desain UI/UX yang bertujuan memperbanyak talenta UI/UX Designer (Sitorus, 2024).

II. METODE

Metode yang digunakan dalam melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah dengan cara memberikan keterampilan dalam mendesain prototipe aplikasi dan juga meningkatkan keterampilan para peserta pada penggunaan aplikasi figma (Sugihartono et al., 2022).

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam 5 (lima) tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, serta evaluasi dan keberlanjutan. Melalui tahapan – tahapan tersebut diharapkan program dan kegiatan dapat berjalan secara efektif (Ode et al., 2025). Penjelasan masing-masing tahapan sebagai berikut:

1. Sosialisasi

Proses pertama dilakukan sosialisasi oleh tim pelaksana kegiatan PKM kepada mitra yaitu SMK Al-Mujahirin Depok. Tim melakukan pertemuan dengan pihak sekolah untuk menjelaskan maksud dan tujuan diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta berdiskusi mengenai tema PKM. Tim PKM juga memberitahukan mekanisme yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung sampai dengan selesai.

2. Pelatihan

Kegiatan PKM dilakuan 3 hari. Hari pertama sebelum pemaparan materi, peserta mengisi pre-test melalui link barcode yang disediakan. Pemaparan materi hari pertama diberikan oleh tim Dosen dan tim Mahasiswa. Pelatihan di hari ketiga siswa-siswi diberikan sebuah project yaitu membuat sebuah prototype sederhana dan dilakukan dalam kelompok. Pada akhir kegiatan, tim PKM memberikan post-test. Tujuan dari post-tes adalah untuk melihat apakah materi yang disampaikan sudah diaplikasikan dengan baik.



Gambar 1 Pemberian Materi oleh Bu Fitria (Dosen MI)



Gambar 2 Pelatihan menggunakan Aplikasi Figma

3. Penerapan Teknologi

Penggunaan aplikasi figma pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Al-Mujahirin dilakukan secara bertahap. Tahap pertama merupakan tahap pengenalan antarmuka, pembuatan wireframe, pembuatan mock up dan pembuatan prototipe interaktif. Pemanfaatan aplikasi figma pada penerapan teknologi karena dianggap aplikasi yang mudah digunakan, efisiensi dan terjangkau.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pada tahap pendampingan dan evaluasi mengenai kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Adapun kegiatan evaluasi dilakukan guna mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim PKM.

5. Rencana Keberlanjutan Program

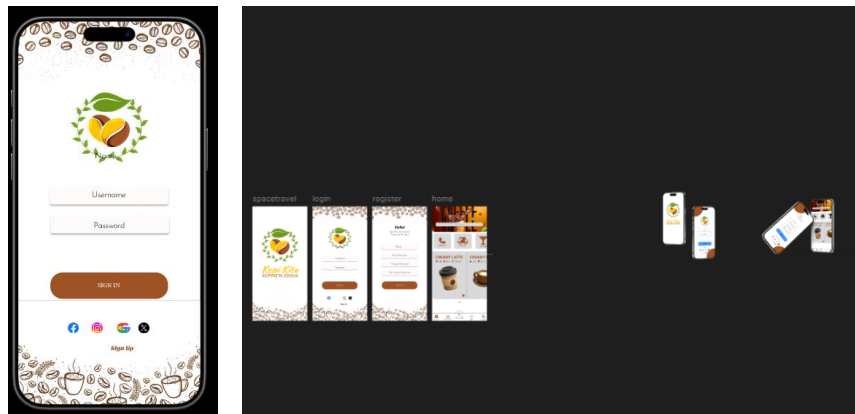
Setelah keseluruhan kegiatan PKM selesai dilaksanakan, maka penting untuk direncanakan keberlanjutan program tersebut. Keberlanjutan program setelah kegiatan PKM selesai, antara lain (1) Monitoring perkembangan pemahaman siswa-siswi mengenai UI/UX dengan metode desain thiking. (2) Monitoring penerapan aplikasi figma dalam proses pembuatan desain tampilan. (3) Pelatihan UI/UX untuk Bapak dan Ibu Guru SMK Al-Mujahirin Depok.

III. HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, kegiatan pelatihan ini telah berjalan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan dan pelatihan ini mendapat tanggapan yang baik dari guru-guru dan siswa-siswi sekolah SMK Al-Mujahirin Depok.

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu siswa/i dan guru-guru SMK Al-Mujahirin mendapatkan ilmu baru mengenai UI/UX menggunakan design thinking, serta penggunaan aplikasi figma dalam membuat design website yang user friendly.

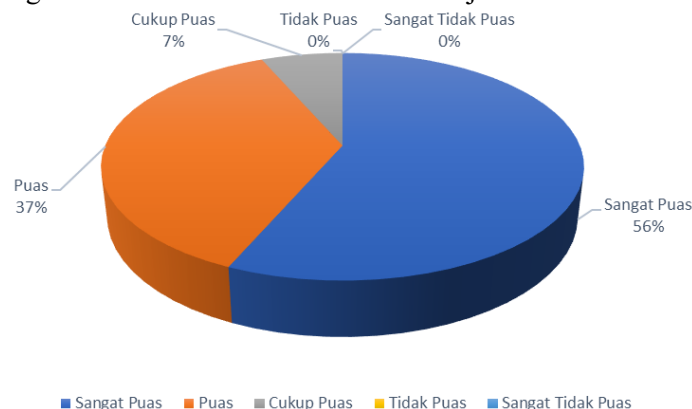
Penggunaan aplikasi figma dalam mendesain prototipe, menghasilkan tampilan web yang mudah digunakan dan menarik. Gambar 3 merupakan desain yang dibuat oleh salah satu siswa SMK Al-Mujahirin.



Gambar 3 Desain Prototipe menggunakan Figma

Penerapan teknologi dan inovasi mendesain prototipe menggunakan figma kepada Masyarakat adalah sebagai upaya agar siswa/I SMK Al-Mujahirin mendapatkan pengetahuan baru mengenai desain prototipe yang mudah digunakan dan menghasilkan desain yang bagus.

Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat mengenai UI/UX di SMK Al-Mujahirin memberikan manfaat yang baik bagi SMK Al-Mujahirin yang belum pernah mendapatkan materi UI/UX, pengenalan aplikasi figma dan metode design thinking. Gambar 4 merupakan hasil kuesioner pengabdian masyarakat yang telah diisi oleh siswa/i SMK Al-Mujahirin.



Gambar 4 Respon kepuasan peserta terhadap kegiatan PKM

Tingkat kepuasan mitra terhadap kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada gambar 4. Siswa-siswi yang telah mengikuti kegiatan selama 3 hari, diminta untuk mengisi kuesioner mengenai kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Dari hasil perhitungan kuesioner didapatkan 56% siswa merasa sangat puas, 37% puas, dan 7% cukup puas.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim pada SMK Al-Mujahirin Depok berjalan dengan baik serta memberikan dampak yang komprehensif dan multi dimensi. Siswa/i tidak hanya diajarkan cara menggunakan figma, tetapi juga memahami dasar desain UI/UX yang terdiri dari usability, accessibility, pentingnya user centered design dan metodologi berfikir (*design thinking*) yang menjadi fondasi dalam proses desain UI/UX yang baik, sehingga solusi yang diberikan bersifat fundamental dan berkelanjutan. Peserta juga kini memiliki kemampuan teknis untuk membuat *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* interaktif menggunakan Figma.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan kepada Kepala Sekolah SMK Al-Mujahirin yang telah memberikan izin serta membantu menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2024). Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web pada SMK IT Bina Adzka. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 6–10. <https://doi.org/10.55903/jipm.v2i1.139>
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 100–106.
- Ode, L., Sakti, A., Sutoyo, M. N., & Baharuddin, Z. (2025). *Optimization of PKK Anawoi Village in Increasing Digital Literacy and Coastal Tourism-Based Creative Industries Optimalisasi PKK Kelurahan Anawoi dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Industri Kreatif Berbasis Pariwisata Pesisir*. 9(1), 274–282.
- Risyda, F., Gardenia, Y., Awaluddin, M., Informatika, M., Dirgantara, U., Suryadarma, M., Informasi, S., Dirgantara, U., Suryadarma, M., Digital, P., & Thinking, M. D. (2025). *Perancangan UI / UX Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Design Thinking*. 9(2), 67–77.
- Rozali, C., Supriyatna, S., Karimah, M., Chaniago, M. A., Gulo, J., Putra, R. P., Legia, I. A., & Waruwu, S. (2024). Workshop UI/UX Desain Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Software Figma Pada SMK IT Bina Adzka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 178–183.
- Sitorus, M. (2024). *PELATIHAN KEBUTUHAN SOFTSKILL UI / UX DESIGNER DI LINGKUNGAN SMK CITRA NEGARA KOTA DEPOK*. 1(1).
- Sugihartono, T., Sulaiman, R., Sarwindah, S., & Marini, M. (2022). Workshop Dan Pelatihan Desain Ui/Ux Mobile Apps Menggunakan Figma Kepada Anggota Ukm Aoklah Production. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v3i1.1372>