



Pengenalan UI/UX Untuk Meningkatkan Keterampilan Web Desain Pada SMK Miftahul Hikmah Menggunakan Figma

Shinta Febrianti¹, Siti Fatimah², A. Kharis Irfani³, Julang Waralungli⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Email: shintafebrianti1204@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received:

21/06/2025

Accepted:

13/02/2026

Published:

10/04/2026

Kata kunci:

Figma, UI/UX, Web Design, SMK, Desain Antarmuka, Pengabdian Masyarakat

Keywords:

Figma, UI/UX, Web Design, Vocational High School, Interface Design, Community Service

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi digital menuntut siswa SMK, khususnya jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), untuk menguasai desain UI/UX yang relevan dengan kebutuhan industri. Namun, kurikulum SMK Miftahul Hikmah masih berfokus pada pemrograman tanpa materi UI/UX. Program Pengabdian Masyarakat (PKM) ini menyelenggarakan pelatihan Figma bagi siswa kelas X RPL, memanfaatkan fitur kolaborasi real-time, antarmuka intuitif, dan berbasis cloud. Pelatihan meliputi konsep UI/UX, penggunaan alat Figma (seperti prototyping, layers, plugin), serta praktik mendesain halaman login. Hasilnya, siswa mampu merancang antarmuka fungsional tanpa coding, dengan evaluasi menunjukkan antusiasme tinggi dan kesesuaian materi dengan kurikulum serta industri. Kegiatan ini menekankan perlunya integrasi design thinking dalam pendidikan vokasi untuk menjawab tantangan keterampilan digital dan mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja IT.

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology necessitates vocational students, particularly in Software Engineering (RPL), to master UI/UX design skills aligned with industry demands. However, SMK Miftahul Hikmah's curriculum remains coding-centric, lacking UI/UX integration. This community service program (PKM) introduced Figma training to 10th-grade RPL students, leveraging its cloud-based collaboration, intuitive interface, and real-time features. The training encompassed UI/UX principles, Figma tools (e.g., prototyping, layers, plugins), and hands-on design of a login page. Results demonstrated significant improvement in students' ability to create functional, code-free interfaces, with evaluations highlighting high enthusiasm and curriculum-industry alignment. The initiative underscores the importance of embedding design thinking in vocational education to bridge digital skill gaps and prepare students for IT careers.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Angelica & Nas, 2022). Di era digital ini, kemampuan dalam merancang system informasi menjadi salah satu kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat bersaing di dunia kerja, terutama



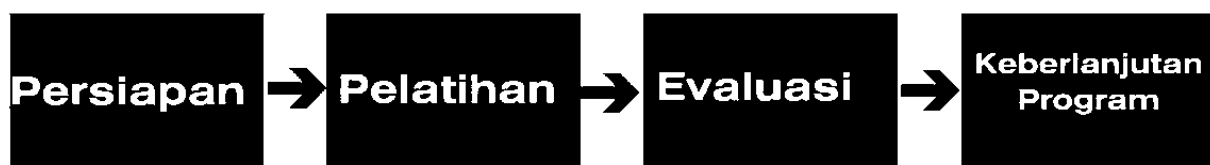
untuk siswa SMK Miftahul Hikmah. Salah satu perkembangan dalam dunia teknologi yang sedang naik daun adalah User Interface dan User Experience. UI/UX ini dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan sebuah platform untuk menarik pengunjung datang ke sebuah aplikasi web maupun android. Perancangan *User Interface* (UI) memegang peran krusial dalam menciptakan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal dan memuaskan, baik pada aplikasi maupun situs web (Candra dkk., 2023). Sejalan dengan prinsip yang dijelaskan dalam (Setiadi & Setiaji, t.t.), tujuan utama *User Experience* (UX) adalah meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna melalui penyediaan fasilitas yang dirancang secara efektif. Hal ini dicapai dengan mengintegrasikan strategi pemasaran dan prinsip *interface design* untuk mewujudkan pengalaman berkualitas tinggi (Rahayu dkk., 2024). Pengembang UI/UX lebih focus bekerja di area digital dengan mendesain produk digital seperti website, aplikasi, televisi interaktif, landing page, dan dashboard (Juliansyah & Paputungan, 2022). Oleh karena itu, peluang kerja sebagai UI/UX desainer merupakan pekerjaan yang memang menjanjikan dalam bidang profesi IT.

SMK Miftahul Hikmah merupakan salah satu sekolah yang memberikan pengetahuan tentang desain web. Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan bentuk suatu pendidikan yang berorientasi memberi bekal siswa untuk memasuki lapangan pekerjaan. Pendidikan yang diberikan berbentuk pengembangan bakat dan pendidikan dasar keterampilan (Juliansyah & Paputungan, 2022). Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan disekolah melainkan langsung dipraktikan di dunia kerja nyata, hal ini dilakukan untuk mendapatkan dan meningkatkan pengalaman bekerja. SMK Miftahul Hikmah merupakan sekolah kejuruan yang memiliki jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dimana siswa diberikan pendidikan yang berkaitan dengan pemrograman web. SMK Miftahul Hikmah juga sudah mempersiapkan siswanya untuk dapat bersaing di dunia kerja nyata tetapi dalam mata pelajaran pemrograman web belum mempelajari bagaimana cara mendesign website (Wardhanie & Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, kami melaksanakan pengabdian di Sekolah SMK Miftahul Hikmah untuk memberikan pengetahuan dan pengenalan kepada siswa akan kebutuhan UI/UX Design dalam peluang karir di dunia kerja IT.

Pembuatan web/aplikasi yang efektif dan dan tepat terhadap kebutuhan pengguna yang perlu diperhatikan adalah pada user interface (UI) dan user Experience (UX) (Avindra dkk., 2021). Di SMK Miftahul Hikmah, siswa hanya belajar tentang pengembangan web dan melakukan praktik coding menggunakan beberapa alat seperti NetBeans dan Sublime Text. Dalam proses pengembangan, penting untuk memiliki desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ketidakterapan konsep UI/UX dalam desain menyebabkan beberapa kesulitan bagi siswa dalam membangun aplikasi berbasis web, sehingga mereka menjadi kurang memahami dan mengalami kebingungan dengan yang harus dirancang (Dhea Ismanto dkk., 2024) (Ashiddiq, 2024). Salah satu cara untuk membekali siswa dengan pembuatan desain website adalah dengan mengadakan pelatihan pengenalan dan pengembangan kompetensi siswa dalam merancang system informasi menggunakan Figma (Rully Pramudita dkk., 2021). Figma adalah alat bantu desain antarmuka dengan pengguna (UI) dan prototype yang digunakan untuk membuat desain system informasi yang interaktif dan menarik (Muhyidin dkk., 2020). Sementara User Experience (UX) adalah tentang bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut (Wardhanie & Rahmawati, 2022).

B. METODE PELAKSANAAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMK Miftahul Hikmah bertujuan untuk memperkenalkan siswa-siswi desain modern menggunakan aplikasi figma tanpa coding. Figma, sebagai perangkat lunak desain antarmuka yang berbasis cloud, memungkinkan kolaborasi real-time dan memudahkan proses desain yang efektif dan efisien (Avindra dkk., 2021). Pengenalan dan pelatihan Figma dalam program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam mendesain antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan fungsional. Metode pelaksanaan PKM dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Penelitian

Metode pelaksanaan PKM berupa kegiatan taatap muka sebanyak satu pertemuan dengan rincian penjelasan dan pemaparan sebagai berikut :

1. Persiapan

Pada tahap awal, mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri mengirimkan surat ke instansi untuk instansi agar memberi izin kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan di SMK Miftahul Hikmah.

2. Pelatihan

Pada tahap ini, mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri melakukan pelatihan dengan memperkenalkan software figma serta manfaat dan fungsi-fungsinya. Selanjutnya, pengenalan UI/UX dan fitur-fitur yang ada pada figma. Siswa SMK Miftahul Hikmah tidak hanya belajar materi tentang software figma saja, melainkan juga praktik langsung pada aplikasi figma dimulai dari pembuatan halaman login sederhana.

3. Evaluasi

Pada tahap akhir, Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk dijadikan evaluasi di kegiatan selanjutnya.

4. Keberlanjutan Program

Pada tahap ini, Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri selanjutnya akan melakukan perencanaan yang lebih matang dan penguatan kapasitas serta materi untuk siswa, dengan dukungan teknis serta sarana dan prasaran dari lembaga pelatihan ini dapat dilaksanakan.

C. HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025, bertempat di SMK Miftahul Hikmah. Dalam melaksanakan kegiatan ini, dilakukan pelatihan dan pengenalan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma kepada siswa-siswi kelas X RPL pada SMK Miftahul Hikmah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain antarmuka yang intuitif dan efisien tanpa coding. Melalui program ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang relevan dengan kebutuhan industry digital saat ini, dimana keterampilan dalam merancang

antarmuka pengguna yang baik sangat dibutuhkan (I Gede Dody Okta Biantara & I Made Kresna Dana, 2024).

Kegiatan ini dimulai dengan sesi pengenalan yang dibawakan oleh mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Prodi Sistem Informasi. Sesi ini dirancang untuk memberikan dasar yang kuat tentang konsep UI/UX dan pentingnya peran desain dalam pengembangan aplikasi dan sistem informasi. Mahasiswa menjelaskan berbagai konsep dasar UI/UX, seperti pengenalan Figma dan UI/UX, istilah Desain Figma (Protoyping, Frame, dll), Tools Figma (Shape, Text, Layers, dan properties Panel), membuat proyek baru, mempraktikkan Tools Figma, Membuat Desain Halaman Login Sederhana, dan Menggunakan Plugin (Iconify).



Gambar 2. Pengertian Konsep Dasar

Pada sesi awal, mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Gri memberikan pengenalan software desain Figma. Dalam gambar tersebut, terlihat mahasiswa menjelaskan tentang Figma dan UI/UX, serta memperkenalkan istilah desain Figma, Tools yang ada pada Figma. Mahasiswa juga menjelaskan kelebihan Figma dibandingkan dengan software desain

lainnya, seperti kemampuannya untuk bekerja secara kolaboratif secara real-time, user interface yang intuitif, dan dukungan terhadap berbagai platform. Para siswa terlihat antusias mendengarkan penjelasan tersebut, yang menjadi dasar penting bagi mereka untuk memulai praktik langsung.



Gambar 3. Praktek Desain Antarmuka

Setelah sesi pengenalan, siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung fitur-fitur yang telah dijelaskan menggunakan Figma. Pada gambar tersebut, siswa terlihat fokus mengimplementasikan fitur-fitur seperti layers, shapes, Text, button, penggunaan plugin (iconify) dan properties panel. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri secara aktif mendampingi dan memberikan bimbingan kepada siswa selama pengerjaan proyek. Keterlibatan langsung ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami aplikasi praktis tanpa coding dari teori yang telah dijelaskan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam bekerja dengan alat desain modern seperti Figma.



Gambar 4. Sosialisasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditutup dengan sesi foto bersama, yang menggambarkan kebersamaan dan semangat positif antara mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri dan Siswa SMK Miftahul Hikmah. Foto bersama ini menjadi simbol keberhasilan kegiatan dan semangat berkolaborasi yang telah terjalin. Pada siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru tetapi juga termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam desain.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang diselenggarakan oleh Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri di SMK Miftahul Hikmah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan perencanaan, serta memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain antarmuka menggunakan Figma. Melalui rangkaian pelatihan yang terstruktur dan aplikatif, siswa tidak hanya memahami konsep dasar penggunaan Figma, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam pembuatan proyek desain yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Hasil evaluasi kepuasan menunjukkan bahwa kegiatan ini dinilai sangat bermanfaat, materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan sekolah, tools yang digunakan mudah dipahami dan diaplikasikan, serta antusiasme siswa selama pelatihan berlangsung sangat tinggi. Dengan demikian, program ini tidak hanya berhasil meningkatkan



keterampilan teknis siswa, tetapi juga memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan dunia kerja di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelica, I., & Nas, C. (2022). *Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma*. 01(01).
- Ashiddiq, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>
- Avindra, A., Cahyani, C. M., & Ningsih, L. R. (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.63643/jodens.v1i2.35>
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA)*. 13.
- Dhea Ismanto, Mutia Mawardah, & Susan Dian Purnamasari. (2024). PENERAPAN UI/UX UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM RUMAH SAKIT. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 83–91. <https://doi.org/10.62951/karyanyata.v1i2.258>
- I Gede Dody Okta Biantara & I Made Kresna Dana. (2024). DESAIN DIGITAL UNTUK GENERASI MUDA: PENGEMBANGAN KEMAMPUAN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMA TARUNA BANGSA SENTUL DAN SMK TRIATMAJAYA DALUNG. *BINA CIPTA*, 3(2), 63–73. <https://doi.org/10.46837/binacipta.v3i2.51>
- Juliansyah, I. A., & Paputungan, I. V. (2022). *Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Rahayu, W. D. P., Hendradi, A. A., & Ridwan, T. (2024). PERANCANGAN UI UX APLIKASI WEBSITE SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DSIGN



(STUDI KASUS DESA LOSARI KIDUL). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3).

<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4994>

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya.

(2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), 149–154.

<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (t.t.). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.

Wardhanie, A. P., & Rahmawati, E. (2022). Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 2(3), 536–544. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i3.129>