e-ISSN: 3110-1437 | p-ISSN: 3123-2477
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BERDAMPAK (JUPEMBA)
Volume 2 No 2 Mei 2026 | Page: 348-352
https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupemba
DOI : https://doi.org/10.64803/jupemba.v2i2.188

Pengenalan Tools Figma dalam Desain UI/UX untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa SMA

Ranti Eka Putri[1*], Ayu Nadia Lestari[2], Sofian Sauri Meliala[3]

[1]Fakultas Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indoensia
[2,3]Fakultas Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indoensia
Email: [1*]rantiekaputri@dosen.pancabudi.ac.id, [2]lestariayunadia79@gmail.com, [3]Sofianari027@gmail.com
*Email Corresponding Author: rantiekaputri@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut siswa memiliki keterampilan dalam bidang User Interface (UI) dan User Experience (UX). Namun, masih banyak siswa yang belum memahami konsep dasar UI/UX serta belum memiliki keterampilan menggunakan Figma sebagai salah satu perangkat lunak desain antarmuka. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pengenalan konsep UI/UX dan pelatihan penggunaan Figma. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi dan tanya jawab. Mitra kegiatan adalah siswa sekolah menengah atas dengan jumlah peserta sebanyak 23 orang. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama praktik serta penilaian terhadap hasil prototipe desain yang dibuat peserta berdasarkan penerapan prinsip-prinsip dasar UI/UX. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menggunakan Figma untuk membuat prototipe antarmuka aplikasi sederhana dan memahami konsep dasar UI/UX dengan lebih baik. Selain itu, keterampilan digital peserta mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui kemampuan mengimplementasikan elemen desain, tata letak, tipografi, dan navigasi pada prototipe yang dihasilkan. Kegiatan ini diharapkan menjadi bekal awal bagi siswa dalam mengembangkan kompetensi di bidang desain digital sesuai dengan kebutuhan industri.

Kata Kunci: Figma, UI/UX, Keterampilan Digital, Desain Antarmuka

Abstract

The rapid advancement of digital technology requires students to develop competencies in User Interface (UI) and User Experience (UX) design. However, many students still have limited knowledge of UI/UX concepts and lack practical skills in using Figma as a digital interface design tool. This community service program aimed to improve students' digital competencies through an introduction to UI/UX concepts and hands-on Figma training. The methods included socialization, demonstrations, practical sessions, discussions, and question-and-answer activities. The program involved ... senior high school students as participants. Evaluation was carried out through observation during practical activities and assessment of the interface prototypes developed by participants based on the application of basic UI/UX principles. The results showed that all participants were able to use Figma to develop simple application interface prototypes and demonstrated a better understanding of fundamental UI/UX concepts. In addition, participants improved their digital skills by applying interface elements, layouts, typography, and navigation principles in their prototype designs. This program is expected to provide students with fundamental competencies to support future learning and careers in digital design.

Keywords: Figma, UI/UX, Digital Skills, User Interface Design

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong perubahan pada berbagai aspek pendidikan, termasuk penguatan kompetensi digital peserta didik. Selain mampu memanfaatkan teknologi sebagai pengguna, siswa juga perlu dibekali keterampilan dalam merancang produk digital yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah

Copyright © 2026 Author. Published by CV. Raskha Media Group. This is an open-access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

e-ISSN: 3110-1437 | p-ISSN: 3123-2477
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BERDAMPAK (JUPEMBA)
Volume 2 No 2 Mei 2026 | Page: 348-352
https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupemba
DOI : https://doi.org/10.64803/jupemba.v2i2.188

satu kompetensi yang mulai banyak dibutuhkan adalah kemampuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX). Penguasaan konsep UI/UX menjadi penting karena kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna berpengaruh terhadap kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan dalam menggunakan suatu aplikasi (P. Kurniawan & Rani, 2022; R. Kurniawan & Budi, 2022).

Dalam proses perancangan UI/UX, penggunaan perangkat lunak yang tepat akan mempermudah pengguna menerapkan konsep desain secara sistematis. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan adalah **Figma**, yaitu perangkat lunak berbasis *cloud* yang mendukung pembuatan *wireframe*, *mockup*, hingga *prototype* secara kolaboratif. Keunggulan Figma terletak pada kemudahan akses, antarmuka yang mudah dipelajari, serta kemampuan kolaborasi secara *real-time*, sehingga aplikasi ini tidak hanya digunakan oleh praktisi industri tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada bidang desain digital (Putri et al., 2022, 2024). Penggunaan Figma dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman langsung dalam merancang antarmuka aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Auliasari et al., 2024). Penelitian dan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan Figma mampu membantu peserta memahami tahapan desain antarmuka sekaligus meningkatkan keterampilan dalam menghasilkan prototipe aplikasi secara sistematis. (Herdiansyah et al., 2025)

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pada mitra, sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari, namun pemanfaatannya masih sebatas sebagai pengguna aplikasi. Pengetahuan mengenai konsep dasar UI/UX maupun pengalaman menggunakan perangkat lunak desain antarmuka masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum memiliki keterampilan dasar dalam merancang tampilan aplikasi yang memperhatikan aspek estetika, kemudahan penggunaan, dan kebutuhan pengguna. Padahal, kemampuan tersebut menjadi salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan pada bidang teknologi informasi, industri kreatif, maupun pengembangan aplikasi digital.

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah membuktikan bahwa pelatihan UI/UX berbasis Figma memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. (Herdiansyah et al., 2025) menjelaskan melaporkan bahwa pelatihan Figma melalui metode demonstrasi, praktik mandiri, dan studi kasus mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep UI/UX serta keterampilan membuat prototipe aplikasi. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh (Pertiwi et al., 2026) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik membantu siswa memahami proses perancangan antarmuka secara lebih sistematis sekaligus meningkatkan keterampilan desain digital. Selain itu, kegiatan pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma pada pengembangan website menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam menyelesaikan proses desain mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga pembuatan *prototype*. (Irsyandi & Nurul Huda, 2025)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pengenalan konsep dasar UI/UX dan pelatihan penggunaan Figma dalam merancang prototipe antarmuka aplikasi sederhana. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan sehingga peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis dalam menyusun desain antarmuka yang sesuai dengan prinsip-prinsip UI/UX.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan metode partisipatif melalui tahapan persiapan, sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan. Metode ini dirancang agar peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar **User Interface (UI)** dan **User Experience (UX)** serta mampu mengaplikasikan penggunaan **Figma** dalam merancang antarmuka aplikasi sederhana.

Copyright © 2026 Author. Published by CV. Raskha Media Group. This is an open-access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

e-ISSN: 3110-1437 | p-ISSN: 3123-2477
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BERDAMPAK (JUPEMBA)
Volume 2 No 2 Mei 2026 | Page: 348-352
https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupemba
DOI : https://doi.org/10.64803/jupemba.v2i2.188

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan
Persiapan	Koordinasi dengan mitra, penyusunan materi pelatihan, dan persiapan perangkat pendukung.
Sosialisasi	Penyampaian materi mengenai konsep dasar UI/UX serta pengenalan Figma sebagai alat desain antarmuka.
Demonstrasi	Demonstrasi penggunaan fitur-fitur dasar Figma, seperti pembuatan *frame*, komponen, dan *prototype*.
Praktik	Peserta mempraktikkan pembuatan desain antarmuka aplikasi sederhana menggunakan Figma.
Pendampingan	Tim pengabdian memberikan bimbingan kepada peserta selama proses pembuatan desain hingga kegiatan selesai.

3. HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan penggunaan Figma sebagai media pembelajaran desain User Interface (UI) dan User Experience (UX). Kegiatan berlangsung secara interaktif dengan melibatkan seluruh peserta dalam setiap sesi sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam merancang antarmuka aplikasi.

Pada tahap sosialisasi, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar UI dan UX, prinsip-prinsip desain antarmuka, serta pentingnya pengalaman pengguna dalam pengembangan aplikasi. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi dan diskusi sehingga peserta memperoleh gambaran mengenai proses perancangan aplikasi sebelum memasuki sesi praktik.

Tahap demonstrasi difokuskan pada pengenalan fitur-fitur dasar Figma, seperti pembuatan frame, penggunaan shape, pengaturan warna, tipografi, serta penyusunan komponen desain. Selanjutnya, peserta mempraktikkan secara langsung pembuatan rancangan antarmuka aplikasi sederhana dengan pendampingan dari tim pengabdian. Pendekatan berbasis praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan materi yang telah dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan keterlibatan peserta selama pelatihan serta kemampuan peserta dalam menyelesaikan rancangan antarmuka menggunakan Figma. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan baik, memahami penggunaan fitur-fitur dasar Figma, serta menghasilkan desain antarmuka sederhana sesuai dengan materi yang diberikan. Selain itu, antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dalam sesi diskusi, praktik, serta penyampaian pertanyaan selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan ini memberikan manfaat jangka pendek berupa meningkatnya pemahaman peserta mengenai konsep dasar UI/UX serta bertambahnya keterampilan dalam menggunakan Figma sebagai perangkat lunak desain antarmuka. Dalam jangka panjang, keterampilan tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi peserta untuk mengembangkan kemampuan di bidang desain digital, mengikuti kompetisi, maupun melanjutkan pembelajaran secara mandiri sesuai perkembangan teknologi.

Pelaksanaan kegiatan memiliki beberapa keunggulan, di antaranya materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta, penggunaan Figma yang mudah diakses karena berbasis cloud, serta metode praktik langsung yang membantu peserta memahami materi secara lebih cepat. Namun demikian, terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan, seperti perbedaan kemampuan awal peserta dalam menggunakan perangkat lunak desain dan keterbatasan spesifikasi perangkat yang digunakan oleh sebagian peserta sehingga proses praktik pada beberapa komputer berlangsung lebih lambat.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memiliki peluang untuk dikembangkan melalui pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan design system, penggunaan komponen (components), auto layout,

Copyright © 2026 Author. Published by CV. Raskha Media Group. This is an open-access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

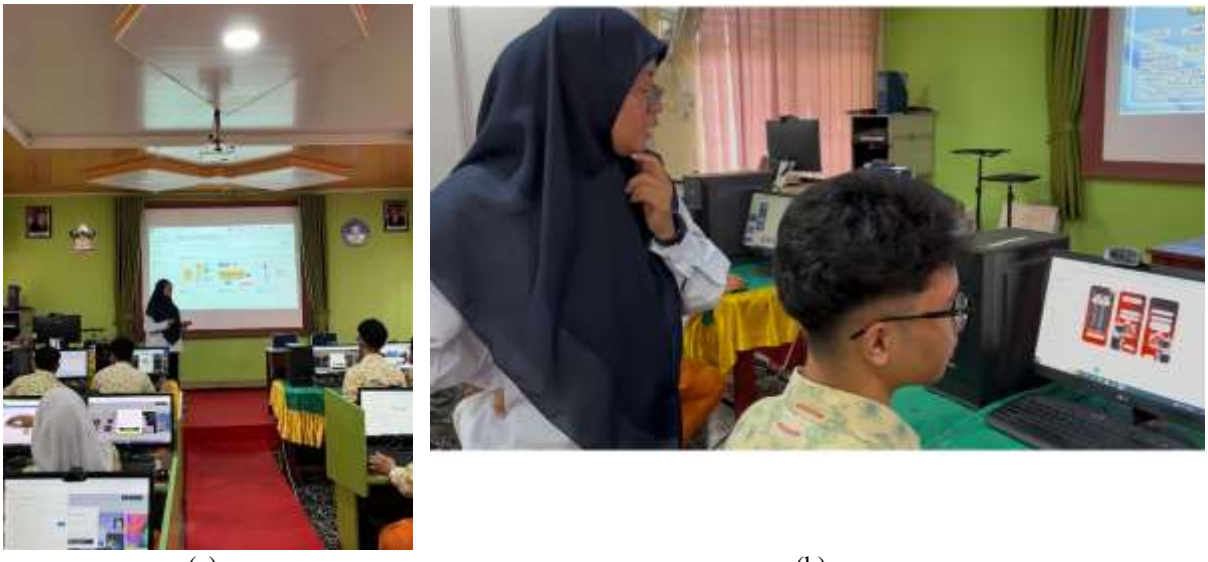
e-ISSN: 3110-1437 | p-ISSN: 3123-2477
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BERDAMPAK (JUPEMBA)
Volume 2 No 2 Mei 2026 | Page: 348-352
https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupemba
DOI : https://doi.org/10.64803/jupemba.v2i2.188

prototyping, serta pengujian usability. Selain itu, kegiatan juga dapat diperluas dengan mengintegrasikan hasil desain ke dalam proses pengembangan aplikasi sehingga peserta memperoleh pengalaman yang lebih komprehensif mengenai tahapan pengembangan produk digital.



(a) (b)

Gambar 1. (a) Penyampaian materi pengenalan konsep UI dan UX dan (b) Sesi sosialisasi dan diskusi bersama peserta.



(a) (b)

Gambar 2. (a) Penyampaian Fitur Figma dan (b) Pendampingan peserta dalam merancang antarmuka aplikasi menggunakan Figma pada sesi praktik.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan penggunaan Figma sebagai media pembelajaran UI/UX telah terlaksana sesuai dengan tahapan yang direncanakan, meliputi sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengenal konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX) serta mempraktikkan pembuatan desain antarmuka aplikasi menggunakan Figma. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan hingga menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi sederhana. Kegiatan ini diharapkan

Copyright © 2026 Author. Published by CV. Raskha Media Group. This is an open-access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

e-ISSN: 3110-1437 | p-ISSN: 3123-2477
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BERDAMPAK (JUPEMBA)
Volume 2 No 2 Mei 2026 | Page: 348-352
https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupemba
DOI : https://doi.org/10.64803/jupemba.v2i2.188

menjadi langkah awal dalam meningkatkan keterampilan digital peserta dan dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam mengenai desain UI/UX dan pengembangan prototipe aplikasi. Kegiatan pelatihan ini dapat dilanjutkan dengan materi yang lebih mendalam sehingga peserta tidak hanya mampu membuat desain antarmuka sederhana, tetapi juga memahami proses pengembangan *prototype* yang lebih lengkap. Selain itu, diperlukan praktik yang dilakukan secara berkelanjutan agar keterampilan yang telah diperoleh dapat terus berkembang dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun proyek digital lainnya.

5. REFERENSI

Auliasari, K., Mira Orisa, Mariza Kertaningtyas, Zulkifli Abdillah, Muhammad Rafi Faddlilani, & P, F. R. J. N. B. A. (2024). *Figma Goes to School: Innovation in UI Design Learning for the Digital Generation Karina*. *2*, 306–312.

Herdiansyah, G., Gymnastiar, A., Husnan, A., Maulana, S., & Harun, T. (2025). *Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Figma untuk Siswa SMK Yadika 5dalam Meningkatkan Keterampilan UI/UX*. *1*(1), 60–65. https://journal.jci.co.id/jspm

Irsyandi, M. F., & Nurul Huda. (2025). *PELATIHAN DISAIN UI DAN UX MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMADALAM MEMBUAT WEBSITE*. *4*(2), 316–324.

Kurniawan, P., & Rani, S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Automata*, *3*(2).

Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, *5*(1).

Pertiwi, A., Lastin, D. R., Hafidzah, H., Wijayanti, M., Prayitno, R. H., Kristianti, V. E., & Rianto, Y. (2026). Implementasi Pelatihan UI/UX Design Berbasis Figma dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Digital di kalangan Siswa-Siswi SMK Tirtajaya Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *3*(11), 6709–6714. https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i11.3911

Putri, R. E., Kom, S., Kom, M., Fadly, Y., Si, M., Purwanto, D., & Pardede, J. (2024). *PROTOTYPE (DESAIN UI UX) APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL DENGAN FIGMA*.

Putri, R. E., Yusman, Y., & Wira Pratama, Y. (2022). UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma. *SYSTEMATICS, 4*(3).

Copyright © 2026 Author. Published by CV. Raskha Media Group. This is an open-access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)