

Sosialisasi Pembuatan Tampilan Web Menggunakan Aplikasi Figma

Yoli Andi Rozzi ¹⁾; Reno Supardi ²⁾; Desi Mahdalena ³⁾; Indra Kanedi ⁴⁾; Ridho Rahman Kurnianto ⁵⁾
Dimas Aldi Romadoni ⁶⁾

^{1,2,3,4,5)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ yoliandi15@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [26 Juni 2023]

Revised [29 Juli 2023]

Accepted [31 Juli 2023]

KEYWORDS

Desain Web, Figma, Literasi Digital, Antarmuka Pengguna.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMA Pancasila Kota Bengkulu dalam pembuatan tampilan web menggunakan aplikasi Figma. Permasalahan yang dihadapi mitra meliputi rendahnya pemahaman desain antarmuka, keterbatasan keterampilan penggunaan aplikasi desain, serta kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Solusi yang diberikan berupa sosialisasi dan pelatihan berbasis praktik langsung menggunakan aplikasi Figma. Metode pelaksanaan terdiri dari tahapan observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep desain antarmuka serta kemampuan dasar dalam membuat prototype tampilan web. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, serta kesiapan siswa menghadapi perkembangan teknologi di bidang desain dan pengembangan web.

ABSTRACT

This community service activity aims to improve students' knowledge and skills in web interface design using Figma at SMA Pancasila Bengkulu. The main problems include limited understanding of UI design and lack of practical skills in using design tools. The solution was implemented through training and hands-on practice. The method consists of observation, preparation, implementation, and evaluation. The results indicate improved student understanding and skills in designing web interfaces. This activity enhances digital literacy and creativity.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong kebutuhan akan keterampilan desain antarmuka pengguna (UI/UX) sebagai bagian penting dalam pengembangan web (Rahman & Sutrisno, 2024). Aplikasi desain seperti Figma menjadi salah satu tools populer yang digunakan dalam industri karena kemudahan kolaborasi dan fleksibilitasnya.

Namun, pada tingkat sekolah menengah, pemahaman siswa terhadap desain web masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi di SMA Pancasila Kota Bengkulu, ditemukan bahwa siswa belum memiliki keterampilan dasar dalam membuat tampilan web serta belum familiar dengan aplikasi desain modern.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan digital siswa secara signifikan (Pratama & Wijaya, 2021). Selain itu, penggunaan tools seperti Figma dapat membantu siswa memahami konsep desain secara visual dan interaktif (Asrori et al., 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang tampilan web secara mudah dan profesional adalah Figma. Figma merupakan aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain antarmuka secara kolaboratif dan real-time. Dengan berbagai fitur seperti drag-and-drop, prototyping, serta ketersediaan template yang beragam, Figma menjadi pilihan yang tepat bagi pemula maupun profesional dalam mendesain tampilan web tanpa harus memiliki kemampuan coding yang tinggi.

Melalui kegiatan sosialisasi pembuatan tampilan web menggunakan Figma, diharapkan peserta dapat memperoleh pengetahuan dasar mengenai prinsip-prinsip desain antarmuka, serta keterampilan praktis dalam membuat desain web yang menarik. Sosialisasi ini juga menjadi sarana untuk mengenalkan pentingnya peran desain dalam pengembangan website, sehingga peserta tidak hanya memahami aspek teknis, tetapi juga aspek estetika dan fungsionalitas.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan praktik langsung (*hands-on training*) yang dipadukan dengan penyampaian materi secara interaktif. Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan secara langsung.

Kegiatan diawali dengan tahap observasi, yaitu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan siswa terkait desain web. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan dasar mengenai desain antarmuka dan penggunaan tools digital.

Tahap berikutnya adalah persiapan, yang meliputi penyusunan materi pelatihan, penyiapan perangkat, serta penentuan peserta. Materi difokuskan pada pengenalan Figma, prinsip dasar desain UI, serta pembuatan prototype sederhana.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan melalui ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Siswa diberikan contoh desain, kemudian diminta membuat tampilan web sederhana seperti halaman profil sekolah atau landing page.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui tanya jawab, penilaian hasil desain siswa, serta umpan balik peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keberhasilan kegiatan.



Gambar 1. *Work breakdown structure* Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan sosialisasi pembuatan tampilan web menggunakan aplikasi Figma menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dasar desain antarmuka (user interface). Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta belum memahami prinsip-prinsip dasar desain web seperti tata letak (layout), pemilihan warna, tipografi, dan konsistensi desain. Namun, setelah mengikuti sosialisasi, peserta mampu menjelaskan kembali konsep-konsep tersebut serta mulai menerapkannya dalam desain sederhana.

Selain itu, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan Figma sebagai alat desain. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta dalam membuat wireframe, mendesain halaman web sederhana, serta memanfaatkan fitur-fitur seperti komponen, frame, dan prototyping. Peserta juga mampu mengikuti praktik pembuatan desain secara bertahap, mulai dari perencanaan hingga menghasilkan tampilan akhir yang lebih terstruktur dan menarik.

Dari segi partisipasi, kegiatan ini berlangsung dengan antusiasme yang tinggi. Peserta aktif bertanya, berdiskusi, serta mencoba langsung fitur-fitur yang tersedia di Figma. Proses pembelajaran yang bersifat praktik langsung (hands-on) terbukti efektif dalam membantu peserta memahami materi. Selain itu, penggunaan contoh kasus nyata dalam desain web juga mempermudah peserta dalam mengaitkan teori dengan praktik.

Dalam pembahasan, keberhasilan kegiatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain metode penyampaian yang interaktif, materi yang relevan dengan kebutuhan peserta, serta kemudahan penggunaan aplikasi Figma itu sendiri. Figma sebagai platform berbasis web memungkinkan peserta untuk langsung mengakses dan menggunakannya tanpa instalasi yang rumit, sehingga meminimalkan kendala teknis selama kegiatan berlangsung. Selain itu, fitur kolaboratif juga memungkinkan peserta untuk saling berbagi hasil desain dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Beberapa peserta mengalami keterbatasan perangkat, seperti spesifikasi laptop yang kurang memadai, serta kendala jaringan internet yang mempengaruhi kelancaran penggunaan Figma. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat kemampuan awal peserta dalam penggunaan teknologi, sehingga diperlukan pendampingan lebih intensif bagi peserta yang masih pemula.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam desain tampilan web. Pemanfaatan Figma sebagai media pembelajaran terbukti efektif dan mudah diadaptasi. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu terus dikembangkan dan diperdalam agar peserta dapat meningkatkan kompetensi desain digital yang lebih kompleks serta mampu menghasilkan karya yang lebih profesional di masa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Pancasila Kota Bengkulu berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan pembuatan tampilan web menggunakan aplikasi Figma diikuti oleh siswa dengan tingkat

partisipasi yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari pemaparan materi hingga praktik langsung.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar desain antarmuka (user interface). Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar siswa belum mengenal aplikasi Figma serta belum memahami proses perancangan tampilan web. Namun setelah kegiatan berlangsung, siswa mampu mengenali fungsi tools dalam Figma serta memahami alur pembuatan desain, mulai dari penentuan layout hingga penyusunan elemen visual.

Selain itu, siswa juga berhasil membuat prototype sederhana berupa tampilan halaman web seperti halaman profil sekolah dan landing page. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman konsep teknologi secara lebih efektif (Pratama & Wijaya, 2021).

Dari sisi non-teknis, kegiatan ini juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengeksplorasi teknologi baru. Siswa menjadi lebih berani untuk mencoba, bertanya, serta mengembangkan ide desain secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M., et al. (2020). Pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*.
- Pratama, R., & Wijaya, D. (2021). Digital literacy improvement through technology training. *Journal of Education Technology*, 5(3), 55–63.
- Rahman, A., & Sutrisno, S. (2024). UI/UX design trends in education. *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(2), 101–110.
- Sari, N., & Putra, A. (2023). Implementation of Figma in web design learning. *Jurnal Informatika Pendidikan*, 8(1), 22–30.
- Wibowo, A., & Nugroho, Y. (2022). Web design learning using collaborative tools. *International Journal of Computer Education*, 6(2), 88–95.