

## Workshop UI/UX Design dan *Prototyping* Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru

<sup>1</sup>Hadi Asnal, <sup>2</sup>Junadhi, <sup>3</sup>Muhamad Jamaris, <sup>4</sup>Mardainis, <sup>5</sup>Yuda Irawan

<sup>1</sup> STMIK Amik Riau, hadi@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup> STMIK Amik Riau, junadhi@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia

<sup>3</sup> STMIK Amik Riau, mjamaris@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia

<sup>4</sup> STMIK Amik Riau, mardainis@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia

<sup>5</sup> STMIK Amik Hangtuah, yudairawan@sar.ac.id, Jl Mustafa Sari, Pekanbaru, Indonesia

### Informasi Makalah

Submit : Desember 21, 2021  
Revisi : Januari 11, 2022  
Diterima : February 21, 2022

### Kata Kunci :

*Pelatihan,  
UI/UX  
Design,  
Figma,  
Mobile Apps*

### Abstrak

Pengabdian ini dilaksanakan dalam rangka memacu semangat siswa/i untuk menjadi seorang UI/UX designer yang mampu merancang sebuah produk digital dalam menjawab setiap kebutuhan, baik sisi pengguna maupun pemilik/produsen. Software yang digunakan adalah Figma. Figma adalah editor grafik vektor dan alat pembuatan prototipe yang berbasis web, dengan fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk macOS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan melihat prototipe Figma secara real-time di perangkat seluler. Para peserta pelatihan diharapkan mampu membuat user interface yang baik dan rapi menggunakan Figma dan mampu menggunakan Figma Plugins & GUI kits. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode pelatihan interaktif. Studi kasus pada pelatihan ini adalah pembuatan merancang Homepage/Sign in/Sign Up, dan Design shopping experience, checkout experience, profile, order history. Pelatihan ini diikuti sebanyak 25 orang siswa/i dan dilaksanakan selama 2 hari, dengan kontribusi praktis berupa terbangunnya motivasi siswa-siswi untuk lebih mendalami dunia UI/UX pasca pelaksanaan workshop. Selama pelatihan dilengkapi dengan modul, video tutorial.

### Abstract

*This service is carried out in order to trigger the enthusiasm of students to become a UI/UX designer who is able to design a digital product to answer every need, both from the user side and the owner/producer side. The software used is Figma. Figma is a web-based vector graphics editor and prototyping tool, with additional offline features enabled by the desktop application for macOS and Windows. The companion Figma Mirror app for Android and iOS allows viewing Figma prototypes in real-time on mobile devices. The trainees are expected to be able to create a good and neat user interface using Figma and be able to use Figma Plugins & GUI kits. The method used in this training is an interactive training method. The case studies in this training are designing Homepage/Sign in/Sign Up, and Design shopping experience, checkout experience, profile, order history. This training will be attended by 25 students and will be held for 2 days. During the training, it is equipped with modules, video tutorials along with competent tutors in their fields. This training is packaged in the form of community service.*

## 1. Pendahuluan

Salah satu upaya pemerintah menghadapi era globalisasi dan pasar bebas adalah dengan menyiapkan tenaga kerja yang terampil melalui sekolah kejuruan (Wulandari, 2017), namun faktanya menurut data yang dipublikasikan oleh tirto.id pada 9 Mei 2018 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi penyumbang terbesar Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) yaitu sebesar 8,92%. Sebagai solusi menurut Institute for Development of Economics and Finance (INDEF) perlunya penambahan praktikum, meningkatkan hal-hal yang berkaitan dengan digital dan pengembangan model pemagangan. Siswa SMK memiliki setidaknya tiga potensi atau prospek kerja setelah lulus, diantaranya (1) tenaga ahli, (2) bekerja di instansi pemerintahan atau BUMN, (3) dan bahkan menjadi wirausaha. Yang diperlukan berikutnya adalah terobosan salah satunya memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

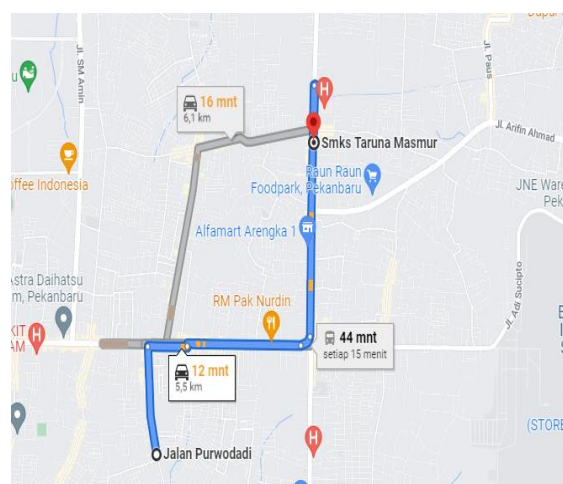
Dilansir dari katadata.co.id pada Maret 2019, Indonesia termasuk negara yang banyak mencetak perusahaan rintisan (startup). Perusahaan-perusahaan baru ini biasanya bergerak di bidang teknologi berbasis internet. Pada Maret 2019, data Startup Ranking menyebutkan, jumlah perusahaan rintisan di Indonesia mencapai 2.074 perusahaan. Hal ini menempatkan Indonesia di posisi kedua setelah India yang paling banyak melahirkan startup di kawasan Asia. Dukungan pemerintah dengan adanya program 1000 startup turut menambah angka kelahiran startup di Indonesia dan menjadikan UI/UX Designer sebagai pekerjaan yang sangat potensial untuk beberapa tahun kedepan. Dengan perkembangan tren teknologi dan desain yang terus berubah, kebutuhan UI Designer yang adaptif juga semakin meningkat.

SMK Taruna Masmur ini merupakan salah satu lembaga pendidikan di Provinsi Riau yang berlokasi di jalan Kaharuddin Nasution dan memiliki 4 program keahlian, diantaranya:

1. Teknik Sepeda Motor
2. Otomatisasi dan Tata kelola Perkantoran.
3. Akuntansi dan Keuangan Lembaga
4. Teknik Komputer dan Jaringan

Dari 4 program keahlian yang ada di SMK Taruna Masmur fokus kegiatan pengabdian adalah pada program keahlian teknik komputer jaringan kelas 12. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini agar siswa/i menguasai user interface & user experience, menguasai penggunaan tools figma dan menguasai kolaboratif figma.

Jarak kampus STMIK Amik Riau dengan sekolah SMK Taruna Masmur berjarak 5,5 KM yang ditempuh dengan waktu 44 menit.



Gambar 1. Jarak kampus dengan lokasi sekolah

## 2. Metode Pengabdian

Metode pengabdian ini berisi penjelasan tentang tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan. Dalam

melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini :



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat

Dari Gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa kegiatan ini terdiri dari 6 tahapan, dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahapan Survei Mitra Pengabdian.  
Tahap ini dilakukan dengan melakukan kunjungan ke SMK Taruna Masmur untuk melihat lokasi, observasi terkait permasalahan yang ada. Survei mitra juga dilakukan dalam rangka membangun komunikasi awal kepada pihak sekolah, dilakukan diskusi ringan terkait kesiapan labor, potensi kendala dan lain sebagainya.
2. Tahapan Merumuskan Masalah.  
Pada tahap ini, tim merumuskan

masalah yang dihadapi Taruna Masmur khususnya yang terkait dengan pemahaman siswa/siswi terhadap UI/UX.

Pada tahap ini pula dibuat keputusan tema pengabdian masyarakat yang akan diangkat.

3. Tahapan Menyusun Proposal.  
Pada tahapan ini, tim melakukan penyusunan proposal pengabdian kepada masyarakat, proposal ini diajukan kepada LPPM STMIK Amik Riau melalui skema pendanaan Pengabdian masyarakat internal taun 2020 dengan harapan proposal tersebut di setujui dan mendapat pendanaan dari LPPM Stmik Amik Riau.
4. Persiapan Media Penunjang.  
Pada tahapan ini, tim mempersiapkan modul praktikum dan perangkat pembelajaran seperti *slide powerpoint, master aplikasi* serta beberapa alat penunjang lainnya seperti laptop, spanduk, konsumsi, transportasi dan lainnya. Hal ini dilakukan agar saat pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar.
5. Pelaksanaan Pengabdian.  
Pada tahap ini tim melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah di tetapkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Taruna Masmur berlangsung selama dua hari yaitu pada tanggal 10-11 November 2021 dan ikuti oleh siswa-siswi kelas dua belas jurusan

Teknik Komputer dan Jaringan dan melibatkan empat orang pemateri dan dua orang mahasiswa pendamping.

Tabel 1. Tabel Rundown Kegiatan Pengabdian Masyarakat SMK Taruna Masmur.

Hari I : Materi UI/UX Design		
Pukul	Autor	Teknis Acara
08.00-08.15	Sambutan dari Ketua Jurusan TKJ SMK Taruna Masmur ( Taufik, S.Kom ) dan Ketua TIM STMIK Amik Riau (Hadi Asnal, M.Kom)	
08.15-11.45	Ir.Mardainis, M.Kom, M.Kom , Team Dosen, Mahasiswa	Pengenalan UI/UX Design – Peluang Karir
Ishoma		
13.00-16.00	Junadhi, M.Kom , Team Dosen, Mahasiswa	Pengenalan Tools Figma
Hari II : Pelatihan Pembuatan User Interface Mobile Apps		
08.00-12.00	Team	Pembuatan User Interface Mobile Apps
Ishoma		
13.00-16.00	Team	Pembuatan User Interface Mobile Apps
16.00	Tanya – Jawab	

Adapun yang dilakukan berupa presentasi dari pemateri secara bergantian, memberikan pemahaman, praktikum, dan pemberian kuisioner kepada siswa siswi. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut.

- Evaluasi dan Pembuatan Laporan.  
 Pada tahapan ini, dilakukan analisa terhadap nilai pre-test dan post-test yang di ambil saat pelaksanaan kegiatan.

Kemudian nilai tersebut dijadikan indikator dalam mengambil simpulan akhir dari kegiatan. Nilai tersebut juga digunakan dalam penyusunan laporan akhir dari kegiatan. Adapun laporan tersebut berisikan dokumentasi dari kegiatan tersebut.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMK Taruna Masmur Pekanbaru telah dilakukan dengan hasil yang baik. Siswa siswi telah diberi materi tentang ui/ux design dengan figma dan prototype serta praktikum mengenai desain ui/ux design sehingga siswa siswi menguasai materi yang disampaikan dengan sangat baik. Jumlah siswa siswi yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Workshop UI/UX Design dan Prototype dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru” sebanyak 14 peserta. Setelah pelaksanaan pemberian materi dan praktikum mengenai ui/ux desain dengan figma siswa siswi dapat disimpulkan bahwa siswa siswi mengalami peningkatan dalam pengetahuan mengenai pembuatan dengan mobile apps menggunakan figma. Hal ini dapat dilihat dari siswa siswi dapat mengikuti materi dan menjawab pertanyaan pre-test dan post-test serta mereka dapat melaksanakan praktikum secara baik. Oleh sebab itu diharapkan peserta pelatihan dapat mengimplementasikan, mengembangkan dan membagikan pengetahuan mengenai ui/ux desain dengan figma ini untuk diri sendiri, saudara dan masyarakat luas.

### 3.2. Pembahasan

Kegiatan Pelatihan diselenggarakan dengan ceramah, tanya jawab, dan praktik.

#### 1. Ceramah dan Tanya Jawab

Sesi ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian materi tentang user interface dan user experience, peluang karir serta pengenalan tools figma. Pemberian materi tentang pengantar dasar ui/ux design Pada kegiatan ini, siswa/i SMK Taruna Masmur sangat antusias menerima materi dikarenakan belum pernah belajar tentang dasar ui/ux design. Siswa/I merasa tertantang dengan ilmu yang baru mereka dapat dan memiliki keinginan untuk lebih memperdalam mengenai ui-ux tersebut. Dibawah ini merupakan proses saat pemberian materi pengantar ui/ux design.



Gambar 3. Pemberian Materi UI/UX Design



Gambar 4. Pemberian Materi UI/UX Design

#### 2. Praktik

Pada sesi ini, peserta pelatihan akan dibimbing dalam menyiapkan dan menyusun proses pembuatan user interface shopping mobile apps menggunakan figma. Hingga diberikan tantangan untuk membuat interface dari beberapa produk UI/UX yang telah banyak dikenal. Seperti gojek dari berbagai versi.



Gambar 5. Contoh Interface Produk UI/UX



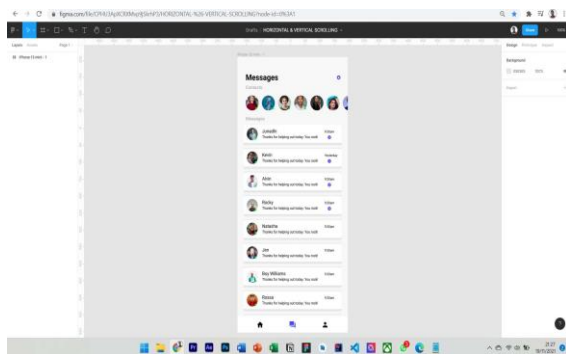
Gambar 6. Pratek UI/UX Design



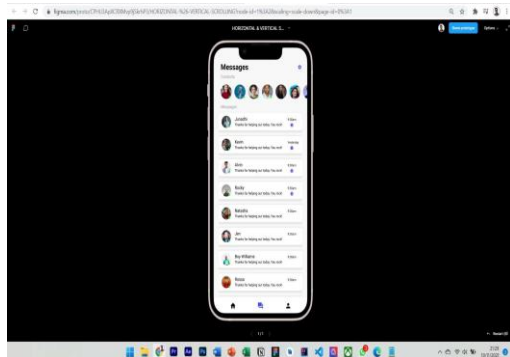
Gambar 7. Diskusi Pratek Design



Gambar 8. Diskusi dalam Membangun UI/UX Design



Gambar 9. Hasil UI/UX Design



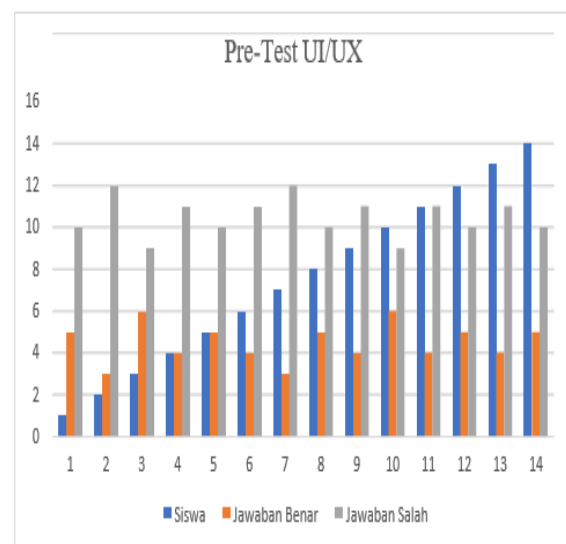
Gambar 10. Hasil *Prototype*

### 3.2.1 Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kephahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Tim pengabdian melakukan dua sesi evaluasi yaitu Pre-Test dan Pos Test. Berikut adalah hasil dari evaluasi yang telah dilakukan.

#### 1. Pre-Test

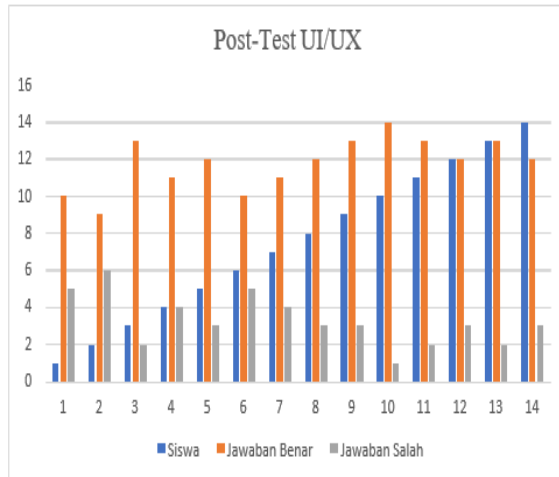
Berikut adalah grafik hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa-siswi sebelum mengikuti pelatihan. Pada grafik dibawah terlihat bahwa dari jumlah soal yang diberikan sebanyak 15 soal dan hanya 2 orang siswa yang memberikan 6 jawaban benar, mayoritas memberikan jawaban yang salah. Pre test ini menjadi dasar tim Pengabdian masyarakat dapat menyimpulkan bahwa mayoritas siswa-siswi belu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik terkait UI/UX.



Gambar 11. Grafik Hasil Evaluasi Pre-Test

#### 2. Post-Test

Post-test dilakukan untuk mengetahui kephahaman siswa terhadap materi dan praktek yang telah diberikan. Hasil dari post tes menunjukkan mayoritas siswa telah memberikan jawaban yang benar, bahkan jawaban benarnya sangat signifikan. Hasil dari post-test ini menunjukkan bahwa materi dan praktek yang diberikan dapat dipahami oleh siswa.



Gambar 12. Grafik Hasil Evaluasi Post-Test

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan mendapat respon baik oleh guru dan siswa siswi SMK Taruna Masmur Pekanbaru. Hal ini terbukti dari respon siswa siswi yang antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan. Umpan balik oleh siswa siswi terlihat dari tanya jawab mengenai materi dan pelaksanaan pelatihan yang berjalan sangat kondusif. Pada akhirnya siswa mengetahui UI/UX Design dengan Figma, hal ini terbukti dari hasil evaluasi yang dilakukan seperti pada pre-test hampir seluruh siswa memberikan jawaban yang salah dan setelah kegiatan diberikan post-test dan hasilnya 92,6 % menjawab benar. Dapat pula disimpulkan bahwa siswa telah menerapkan pengetahuan mengenai UI/UX Design dengan Figma, hal ini terbukti dengan cukup terampilnya sebagian besar siswa dalam mengolah tool figma, sedangkan kontribusi praktis berupa terbangunnya motivasi siswa-siswi untuk lebih mendalami dunia UI/UX pasca pelaksanaan workshop.

#### 5. Referensi

- Ardiansyah (2012). Analisis Pengambilan Keputusan Berbasis Personal Finance Information Systems, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputasi (SENASTIK) Program Studi Informatika Universitas Trunojoyo Madura, 13-14 November 2012. pp. SI.141- SI.147. ISSN 2302-7088
- Wulandari, A. K. (2017). Pengalaman Praktik Kerja Lapangan, Bimbingan Karir Terhadap Kesiapan Kerja di Kabupaten Karanganyar. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 131–139.
- Ardiansyah, & Sujatmiko, A. (2007). *MyFamily Accounting. Indonesia: Dirjen HKI Kemenhukam RI.*
- Rochim, A. N., Hasbi, M., Irawati, T. (2011), *Aplikasi Pengelolaan keuangan pada PT. Jala Prokreasi Surakarta*, Surakarta: Sinus
- Galitz, WO. 2002. *The Essential Guide To User Interface Design: An Introduction To GUI Design Principle and Techniques*. Ed ke-2. John Willey & Sons, Inc, Canada.
- Garret, James.J. 2011. *The Eements of User Experience: User -Centered Design for the Web and Beyond*. Ed ke-2. New Riders Publishing, United State of America.
- Sauro, jeff. 2011. *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. Available at: <http://www.measuring.com/sus/>. [15 Oktober 2021]

- Sauro, J. & Lewis, J. R (2012).  
Quantifying the User  
Experience: Practical Statistics  
User Research. (S. Elliot, Ed.)  
(I.). USA: Elsevier.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J.  
(2009). Determining What  
Individual SUS Scores Mean :  
Adding an Adjective Rating  
Scale. *Journal of Usability  
Studies*, 4(3), 114-123
- Junadhi, Susanti, Yenni, H.,  
Zoromi, F., & Fatdha, T. S. E.  
(2021). Pelatihan Pengenalan  
Pemograman Android Untuk  
Pemula Pada Siswa -Siswi Smk  
N 2 Pekanbaru. *J-Pemas Stmik  
Amik Riau*, 2(1), 25–32.
- Yoyon Efendi, Lusiana, Unang Rio,  
Muhammad Syaifullah, Syahrul  
Imardi. (2020). Pelatihan  
Multimedia Learning Dalam  
Pembuatan Konten Media  
Kreatif Pada Smk N 1  
Gunung Sahilan. *Jurnal  
Pengabdian Masyarakat  
J\_Pemas*. Vol. 1 No. 1.
- Mengenal Android Studio.  
developer.android.com. 31  
Januari 2015. Di akses pada  
31 Januari 2021, dari  
<https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>