

Workshop UI/UX untuk Peningkatan Keterampilan Web Desain Siswa/i SMKN 7 Pekanbaru Menggunakan FIGMA

Mutia Sari Zulvi^{1*}, Dini Hidayatul Qudsi², Nina Fadilah Najwa³

¹Politeknik Caltex Riau, Program Studi Sistem Informasi, email: mutia@pcr.ac.id

²Politeknik Caltex Riau, Program Studi Sistem Informasi, email: dinihq@pcr.ac.id

³Politeknik Caltex Riau, Program Studi Sistem Informasi, email: nina@pcr.ac.id

Abstrak

Dalam menghadapi dunia kerja siswa harus mempersiapkan diri baik ilmu maupun kesiapan mental dan juga pengetahuan akan dunia kerja. peluang kerja sebagai UI/UX desainer merupakan pekerjaan yang memang menjanjikan dalam bidang profesi TI. Dasar Pemrograman web telah dipelajari sejak di bangku sekolah khusus nya sekolah menengah kejuruan, sehingga siswanya sudah memiliki pengetahuan dasar tentang pemrograman web desain. Pengabdian ini mengambil studi kasus di SMKN 7 Pekanbaru untuk jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dengan dunia TI. Pada pembangunan aplikasi berbasis website di SMKN 7 Pekanbaru belum menerapkan konsep UI/UX. Karena desain yang belum menerapkan konsep UI/UX membuat beberapa kendala bagi siswa dalam melakukan pembangunan aplikasi berbasis web salah satunya developer kebingungan dalam menentukan design web. Sehingga, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kemampuan kepada siswa mengenai konsep UI/UX menggunakan figma. Pengabdian dilaksanakan di SMKN 7 dengan jumlah peserta sebanyak 34 orang dalam satu laboratorium komputer. Berdasarkan hasil pengabdian, pelatihan UI/UX menggunakan figma telah berhasil terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan dan mendapatkan ilmu terkait standar mendesign website Peserta menyatakan bahwa ilmu yang didapatkan dari pelatihan ini sangat bermanfaat dan berharap kedepannya akan dilaksanakan pelatihan serupa dengan waktu yang lebih lama.

Kata kunci: figma, UI/UX, desain web

Abstract

In facing the world of work, students must prepare themselves with both knowledge and mental readiness as well as knowledge of the world of work. Job opportunities as a UI/UX designer are truly promising jobs in the IT profession. The basics of web programming have been studied since school, especially vocational high schools so that students already have basic knowledge of web design programming. This service takes a case study at SMKN 7 Pekanbaru for the Software Engineering (RPL) major in IT. The development of website-based applications at SMKN 7 Pekanbaru has not implemented the UI/UX concept. Designs that do not yet apply UI/UX concepts create several obstacles for students in developing web-based applications, one of which is that developers are confused in determining web design. So, this service aims to provide students with understanding and skills regarding UI/UX concepts using Figma. The service was carried out at SMKN 7 with a total of 34 participants in one computer laboratory. Based on the service results, the UI/UX training using Figma was successfully carried out according to the planned schedule, and I gained knowledge related to website design standards. Participants stated that the knowledge gained from this training was very useful and hoped that in the future similar training would be carried out for a longer period.

Keywords: Figma, UI/UX, web design

Article History:

Submitted : 20-11-2023

Accepted : 29-12-2023

Published : 31-12-2023

1. Pendahuluan

Dalam menghadapi dunia kerja, siswa harus mempersiapkan ilmu maupun mental dan juga pengetahuan. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, hal ini banyak dirasakan dampak dan manfaatnya bagi semua orang di segala aspek kehidupan. Dampak positif ini juga berpengaruh bagi para perusahaan yang mencari kandidat pekerja yang menguasai bidang keahlian dalam teknologi. UI desainer menjadi kata yang sering di dengar di dunia kerja saat ini. UI desainer merupakan salah satu profesi di bidang mendesain web untuk kebutuhan penggunanya agar dapat menaikkan *traffic* pengunjung web [1]. Seorang *User Interface* (UI) desainer harus dapat membuat desain web yang serasi dan juga *user friendly* tetapi tetap efisien, karena pekerjaan dibidang ini sering dipekerjakan dalam *web development*[3]. Pengembang UI/UX lebih fokus bekerja di area digital dengan mendesain produk digital seperti *website*, aplikasi, televisi interaktif, *landing page*, dan *dashboard* [4]. Oleh karena itu peluang kerja sebagai UI/UX desainer merupakan pekerjaan yang memang menjanjikan dalam bidang profesi IT [2]. Dasar Pemrograman web telah dipelajari sejak di bangku sekolah khususnya sekolah menengah kejuruan, sehingga siswanya sudah memiliki pengetahuan dasar tentang pemrograman web desain [5]. Mata kuliah terkait yang mempelajari pemrograman web adalah pengembangan web.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Pekanbaru 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 [6]. Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan disekolah tetapi langsung dipraktikan di dunia kerja nyata, hal ini dilakukan untuk mendapatkan dan meningkatkan pengalaman bekerja. SMK Negeri 7 Pekanbaru merupakan sekolah kejuruan yang memiliki jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dimana siswa diberikan pendidikan yang berkaitan dengan Pemrograman Web. SMK Negeri 7 Pekanbaru juga sudah mempersiapkan siswanya untuk dapat bersaing di dunia kerja nyata tapi dalam mata kuliah pengembangan web belum mempelajari bagaimana mendesign website. Oleh karena itu kami melaksanakan pengabdian di sekolah SMK Negeri 7 Pekanbaru untuk memberikan pengetahuan kepada siswa akan kebutuhan UI/UX design dalam peluang karir di dunia internet pada era revolusi industri 4.0.

Pembuatan web/aplikasi yang efektif dan tepat terhadap kebutuhan pengguna, perlu diperhatikan adalah pada user interface (UI) dan user experience (UX) aplikasi tersebut [7]. Pada pembangunan aplikasi berbasis website di SMKN 7 Pekanbaru belum menerapkan konsep UI/UX. Di SMKN 7 hanya mempelajari pemrograman webnya atau praktek koding menggunakan beberapa *tools* seperti visual code. Dalam pengembangan web juga dibutuhkan design sesuai kebutuhan pengguna. Desain yang belum menerapkan konsep UI/UX membuat beberapa kendala bagi siswa dalam melakukan pembangunan aplikasi berbasis web. Siswa menjadi kurang paham dan mengalami kebingungan dengan antarmuka yang akan dirancang. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka program pengabdian masyarakat yang diusulkan akan menjadi solusi atas permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Usulan solusi ini diperoleh melalui survey langsung ke pihak perwakilan guru SMKN 7 Pekanbaru. Berdasarkan hasil survey, maka disepakati usulan program PkM akan dilakukan dalam bentuk workshop. Hasil survey yang dilakukan sudah disetujui dan bahkan jadi permintaan untuk SMKN 7 Pekanbaru. Pelatihan ini menggunakan perangkat lunak *figma* yang dapat digunakan untuk merancang tampilan aplikasi/web *analytics* yang modern, minimalis, dan mudah untuk digunakan [8]. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif [9].

2. Metode

Pengabdian kepada Masyarakat di SMKN 07 melalui beberapa tahapan seperti:

Pertama, melakukan pembagian tugas kepada setiap anggota tim dan peranannya. Tim berjumlah 3 orang dosen dan 4 orang mahasiswa sebagai pemberi materi. Materi yang diberikan tim mahasiswa didapatkan dari tim dosen.

Kedua, melakukan penyusunan materi serta modul yang disesuaikan dengan materi UI/UX menggunakan figma. Adapun materi yang akan diberikan seperti pengantar UI/UX, prinsip dasar antarmuka, aspek kognisi dalam desain, aspek manusia, interaksi sosial, antarmuka, tahapan proses desain dan model desain.

Ketiga, pelaksanaan workshop untuk siswa SMKN 07 Pekanbaru yang terbagi menjadi 2 sesi untuk setiap materi. Sesi pertama mengenai materi 1 – 4 yaitu pengantar UI/UX, prinsip dasar interface, aspek kognisi dalam desain dan aspek manusia. Sesi kedua mengenai materi 5 – 8, yaitu interaksi social, antar muka/interface, tahapan proses design dan model design. Pada tahapan ini juga dilaksanakan evaluasi kepuasan peserta workshop dalam bentuk kuesioner.

Keempat, persiapan publikasi, mulai dari menyiapkan *fact sheet* dan pembuatan artikel ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal PkM.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2023, bertempat di SMAN 7 Pekanbaru. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan pelatihan desain UI/UX menggunakan aplikasi figma kepada siswa/i SMKN 7 Pekanbaru. Figma merupakan sebuah alat desain yang dapat digunakan untuk membuat dan merancang sebuah tampilan aplikasi *mobile*, aplikasi *desktop*, website dan lain sebagainya. Figma dapat dipakai pada sistem operasi *windows*, *linux* maupun *mac* asalkan terhubung ke internet[10].



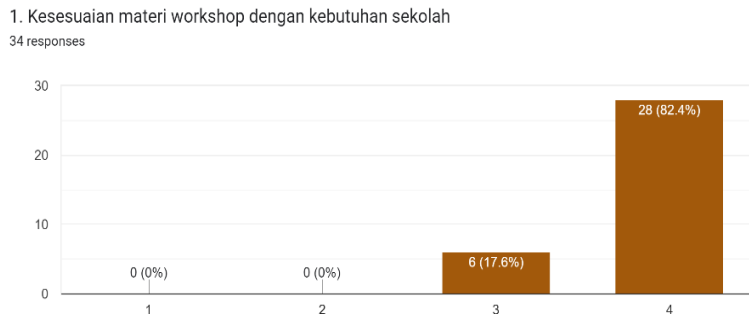
(a)



(b)

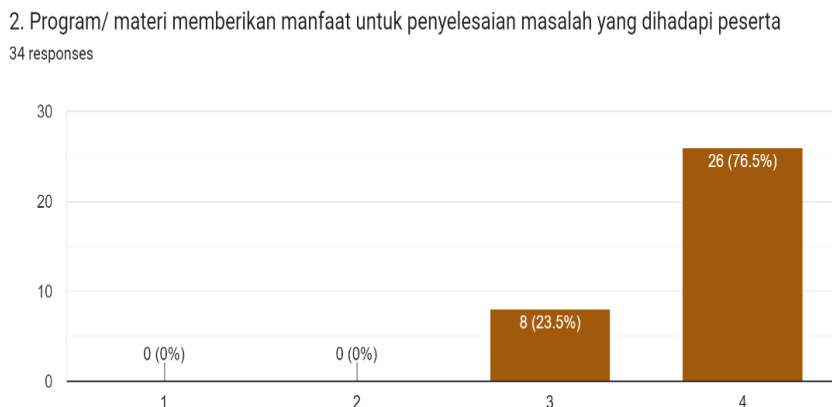
Gambar 1 (a) Dokumentasi Kegiatan, (b) Asistensi Pelatihan

Dapat dilihat pada Gambar 1 diatas, proses kegiatan workshop yang dilaksanakan. Pada sesi terakhir pelatihan dilakukan evaluasi kegiatan dengan cara menyebarkan angket kepuasan terhadap kegiatan pelatihan. Responden adalah peserta pelatihan berjumlah 34 orang. Berdasarkan Gambar 2, hasil kegiatan didapatkan umpan balik bahwa sebanyak 82.4% (sangat setuju) dan 17.6% (setuju) menyatakan bahwa adanya kesesuaian materi workshop dengan kebutuhan sekolah pada mata kuliah pengembangan web.



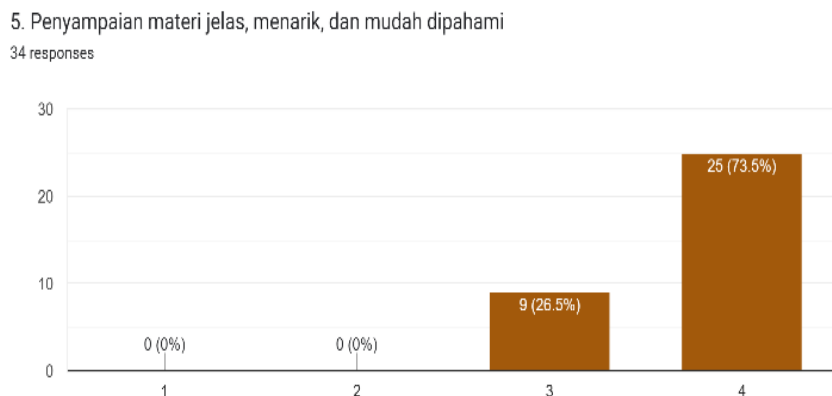
Gambar 2. Umpan balik kesesuaian materi workshop dengan kebutuhan sekolah

Berdasarkan Gambar 3, hasil umpan balik kebermanfaatan pelatihan, peserta merasa sangat setuju (76.5%) dan setuju (23.5%) bahwa pelatihan ini memberikan manfaat untuk penyelesaian masalah yang dihadapi oleh peserta.



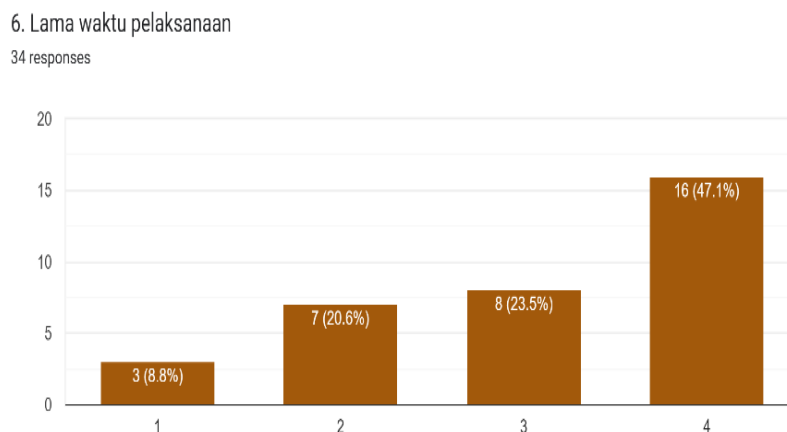
Gambar 3. Umpan Balik kebermanfaatan pelatihan

Berdasarkan Gambar 4, hasil umpan balik penyampaian materi, peserta merasa sangat setuju (73.5%) dan setuju (26.5%) bahwa penyampaian materi oleh pemateri sangat jelas, menarik dan mudah dipahami.



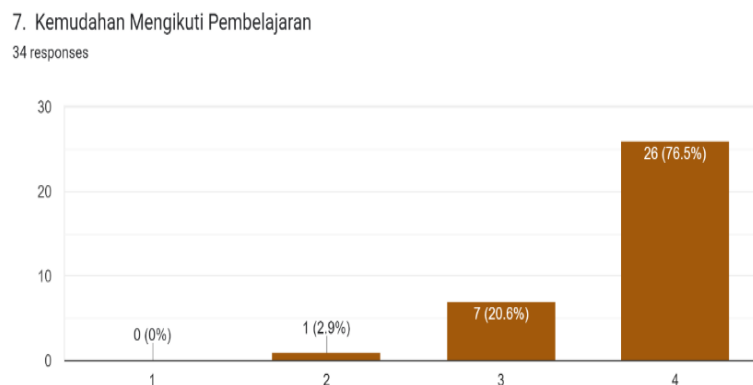
Gambar 4. Umpan balik penyampaian materi jelas, menarik, dan mudah dipahami

Berdasarkan Gambar 5, hasil umpan balik lama waktu pelaksanaan, peserta merasa sangat setuju (47.1%), setuju (23.5%) bahwa lama waktu pelaksanaan sudah sesuai seperti sekarang. Sedangkan sisanya, menyatakan tidak setuju (20.6%), sangat tidak setuju (8.8%) bahwa waktu pelaksanaan dirasa kurang dan diharapkan dapat lebih lama waktu pelatihannya.



Gambar 5. Umpan balik lama waktu pelaksanaan

Berdasarkan Gambar 6, hasil umpan balik kemudahan dalam mengikuti pembelajaran, peserta merasa sangat setuju (76.5%), setuju (20.6%) bahwa pelatihan mudah diikuti oleh peserta. Sedangkan sisanya, menyatakan tidak setuju (2.9%) bahwa peserta merasa susah mengikuti pembelajaran.

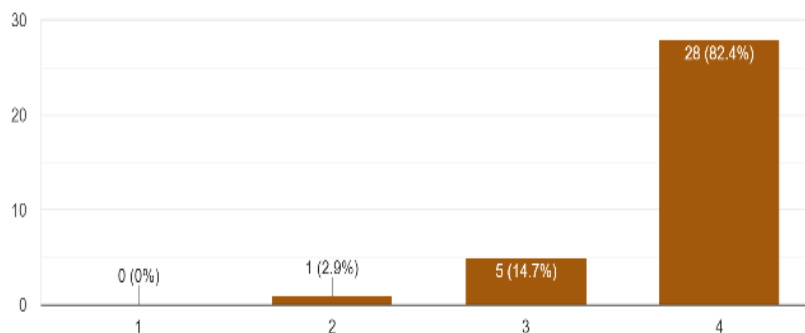


Gambar 6. Umpan Balik kemudahan mengikuti pembelajaran

Berdasarkan Gambar 7, hasil umpan balik teknologi yang digunakan, peserta merasa sangat setuju (82.4%), setuju (14.7%) bahwa teknologi yang digunakan sudah terbaru. Sedangkan sisanya, menyatakan tidak setuju (2.9%) bahwa peserta merasa kurang dalam teknologi yang digunakan.

8. Teknologi yang digunakan

34 responses

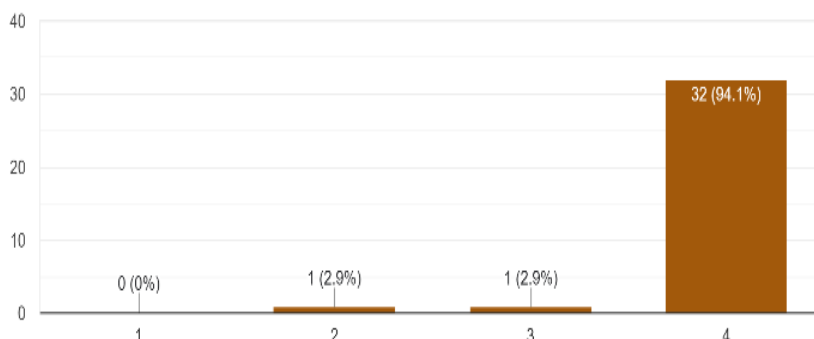


Gambar 7. Umpan balik teknologi yang digunakan

Berdasarkan Gambar 8, hasil umpan balik respon instruktur dalam membantu peserta pelatihan, peserta merasa sangat setuju (94.1%), setuju (2.9%) bahwa instruktur sangat membantu dalam proses pelatihan. Sedangkan sisanya, menyatakan tidak setuju (2.9%) bahwa peserta merasa kurang terbantu oleh instruktur dalam proses pelatihan.

9. Instruktur aktif membantu peserta jika ada kendala

34 responses

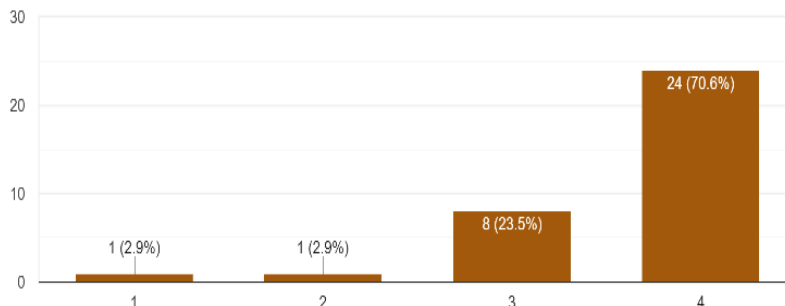


Gambar 8. Umpan balik instruktur aktif membantu peserta

Berdasarkan Gambar 9, hasil umpan balik jadwal pelaksanaan workshop, peserta merasa sangat setuju (70.6%), setuju (23.5%) bahwa sudah sesuai jadwal pelaksanaan workshopnya seperti saat ini. Sedangkan sisanya, menyatakan tidak setuju (2.9%) dan sangat tidak setuju (2.9%) bahwa peserta merasa kurang cocok dengan jadwal pelaksanaan workshop.

10. Jadwal Pelaksanaan Workshop

34 responses

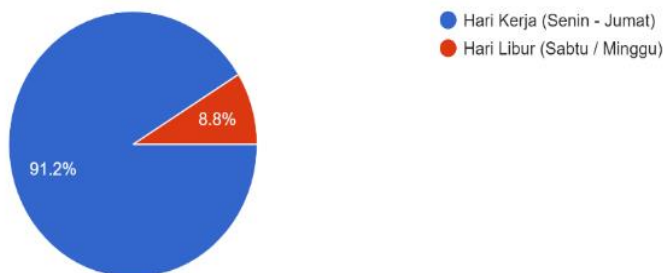


Gambar 9. Umpan balik jadwal pelaksanaan workshop

Berdasarkan Gambar 10, hasil umpan balik pemilihan jadwal pelaksanaan workshop, sebanyak 91.2% peserta memilih pelaksanaan jadwal workshop dilakukan di hari kerja, sedangkan sisanya 8.8% memilih pelaksanaan jadwal workshop dilakukan di hari libur.

11. Anda lebih memilih jadwal waktu pelaksanaan workshop.

34 responses



Gambar 10. Umpan balik pemilihan jadwal waktu pelaksanaan workshop

4. Kesimpulan

Pelatihan UI/UX menggunakan figma telah berhasil terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Peserta menyatakan bahwa ilmu yang didapatkan dari pelatihan ini sangat bermanfaat dan berharap kedepannya akan dilaksanakan pelatihan serupa dengan waktu yang lebih lama. Peserta mampu mengikuti setiap tahapan dari pemateri dengan baik dan aktif dalam proses pelatihan.

Berdasarkan evaluasi kepuasan yang ditujukan ke peserta workshop, dapat disimpulkan kegiatan workshop yang diadakan sangat bermanfaat, materi yang diberikan sesuai kebutuhan SMKN 7 Pekanbaru, *tools* yang digunakan mudah untuk digunakan serta pemateri aktif dalam memberikan dan membantu peserta workshop. Peserta workshop berharap kegiatan workshop ini dilaksanakan lagi dengan waktu yang lebih lama.

Adapun saran untuk kegiatan selanjutnya adalah pelatihan ini dapat diadakan dengan peserta siswa pada sekolah lainnya. Pelatihan ini dapat dirancang dengan waktu yang lebih lama dari pelaksanaan sebelumnya yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka

- [1] S. Khasanah and T. Sutabri, "Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia," *Sainteks J. Sain dan Tek.*, vol. 5, no. 2, pp. 28–33, 2023, [Online]. Available: <https://journals.penerbitjurnal.com/index.php/teknik/article/view/5>.
- [2] A. P. Wardhanie and E. Rahmawati, "Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 536–544, 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.
- [3] N. Azizah, A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, and I. Georinayuni, "Perancangan Prototype Interface atau UI pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma," *JBPM J. Bid. Penelit. Multimed.*, vol. 1, no. 6, pp. 1–6, 2022.
- [4] S. M. Prasetyo, H. Simanjuntak, D. B. Laksono, and Mu. G. N. Gunawan, "UI UX DEVELOPER," *Log. J. Ilmu Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 50–58, 2022, doi: 10.21608/mjaf.2020.25213.1533.
- [5] R. B. B. Sumantri, R. Suryani, and R. A. Setiawan, "Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA," vol. 2, no. 3, pp. 767–773, 2023.
- [6] B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking," *Cent. Libr. Maulana Malik Ibrahim State Islam. Universty*, vol. 7, p. 30, 2020.
- [7] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *Log. J. Ilmu Komput. ...*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>.
- [8] I. P. Sari, F. Ramadhani, A. Satria, D. Apdilah, and M. Basri, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile," *Fact. J. Ind. Manaj. dan Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 1, no. 3, pp. 93–101, 2023, doi: 10.56211/factory.v1i3.265.
- [9] J. Ismail, W. Saputra, and M. Safii, "Seminar Nasional Sains dan Teknologi Informasi (SENSASI) Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android di Kota Pematangsiantar," pp. 641–646, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.seminar-id.com/index.php/sensasi/issue/archivePage%7C641>.
- [10] M. Dafa Choirudin, "Perancangan Sistem Informasi Ukm Berbasis Aplikasi Mobile Di Stmik Amikom Surakarta," *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya, Teknol. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 497–512, 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i2.605.