

PELATIHAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA PADA SMA PGRI SIBORONGBORONG

**Samuel V. B. Manurung[✉], Mufria J. Purba, Humuntal Rumapea, Darwis Robinson Manalu,
Sri Agustina Rumapea, Indra M. Sarkis S., Jimmy F. Naibaho, Yolanda Y. P. Rumapea,
Arina Prima Silalahi, Agus Syahputra**

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: samuelfanbastenmanurung070189@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol6No1.pp13-17>

ABSTRACT

This Community Service Program (PKM) aimed to enhance students' digital literacy and skills through UI/UX design training using the Figma application for 40 students of SMA PGRI 20 Siborongborong, Tapanuli Utara Regency, North Sumatra. The program represents the implementation of the Tri Dharma of Higher Education by the Faculty of Computer Science, Universitas Methodist Indonesia Medan, in the form of knowledge and technology transfer to secondary education institutions. The training was conducted over two days in February 2026 using interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice sessions. The evaluation was carried out objectively through pre-test and post-test methods to measure participants' improvement in conceptual understanding. In addition, the design outputs were assessed using an evaluation rubric based on UI/UX design indicators, including visual consistency, information hierarchy, colour selection, typography, and user flow. The evaluation results indicated an increase in the participants' average understanding scores after the training, as well as their ability to independently develop simple mobile application prototypes. Overall, this program contributed positively to improving students' information technology competencies while strengthening collaboration between the university and its partner school.

Keyword: Community Service Program, UI/UX, Figma, Digital Literacy, Interface Design, High School Students.

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital siswa melalui pelatihan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma pada 40 siswa SMA PGRI 20 Siborongborong, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara. Kegiatan ini merupakan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Methodist Indonesia Medan dalam bentuk transfer ilmu pengetahuan dan teknologi kepada pendidikan menengah. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari pada bulan februari tahun 2026 dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung (hands-on training). Evaluasi kegiatan dilakukan secara lebih objektif melalui metode pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman konseptual peserta, serta penilaian hasil desain menggunakan rubrik evaluasi berbasis indikator desain UI/UX yang mencakup aspek konsistensi visual, hierarki informasi, pemilihan warna, tipografi, dan alur pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pemahaman peserta setelah pelatihan, serta kemampuan peserta dalam menghasilkan prototipe aplikasi mobile sederhana secara mandiri. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi teknologi informasi siswa sekaligus mempererat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, UI/UX, Figma, Literasi Digital, Desain Antarmuka, Siswa SMA.

PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada unsur Pengabdian Kepada Masyarakat, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Methodist Indonesia Medan secara konsisten melaksanakan kegiatan yang bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Kegiatan ini merupakan agenda rutin setiap semester yang diwujudkan dalam bentuk pelatihan, pendampingan, dan sosialisasi ke berbagai institusi pendidikan.

Pada semester ini, Fakultas Ilmu Komputer memilih topik yang relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini, yaitu Pelatihan Desain UI/UX menggunakan Figma. Figma merupakan aplikasi desain antarmuka berbasis cloud yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi dan website modern, serta sangat sesuai untuk diperkenalkan kepada siswa tingkat menengah sebagai bekal keterampilan digital sejak dini (Harsel et al., 2024; Pertiwi et al., 2026; Wardhanie & Lebdaningrum, 2022).

Kegiatan pengabdian ini direncanakan akan dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas yang berlokasi di Lintong Nihuta. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa-siswi dapat memahami dasar-dasar desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta mampu mengaplikasikan Figma sebagai alat bantu dalam merancang tampilan aplikasi sederhana.

Kemampuan dan kompetensi dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Methodist Indonesia Medan dinilai sangat memadai untuk melaksanakan kegiatan ini. Dengan demikian, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya menjadi bentuk tanggung jawab akademik, tetapi juga sarana memperkenalkan dan mempertegas kehadiran Fakultas Ilmu Komputer di tengah masyarakat melalui karya nyata dan kontribusi langsung di bidang pendidikan.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dan manfaat yang dilakukan di dalam pengabdian Masyarakat tersebut adalah 1) Mengimplementasikan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada unsur Pengabdian Kepada Masyarakat. 2) Memberikan transfer ilmu

pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat, khususnya siswa-siswi sekolah menengah atas di Siborong-Borong, dalam bidang desain UI/UX menggunakan Figma 3) Meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar aplikasi digital dan desain antarmuka 4) Memperkenalkan Universitas Methodist Indonesia Medan, khususnya Fakultas Ilmu Komputer, agar lebih dikenal dan dekat dengan masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan **partisipatif dan aplikatif**, yang dirancang secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Rancangan kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan mitra untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital siswa serta kesiapan sarana pendukung. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disusun modul pelatihan dan skenario pembelajaran berbasis praktik (hands-on training).

Mitra pengabdian dalam kegiatan ini adalah SMA PGRI 20 Siborongborong yang berlokasi di Kabupaten Tapanuli Utara, Provinsi Sumatera Utara. Sasaran kegiatan adalah siswa dan guru yang memiliki minat terhadap pengembangan keterampilan digital, khususnya dalam bidang desain antarmuka aplikasi.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2026 dengan jumlah peserta sebanyak 40 siswa yang dipilih berdasarkan minat terhadap bidang teknologi informasi dan desain digital.

Untuk meningkatkan objektivitas evaluasi, kegiatan ini menggunakan dua instrumen utama, yaitu:

- Pre-test dan post-test berbentuk soal pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengukur peningkatan pemahaman konseptual terkait UI/UX dan penggunaan Figma;
- Rubrik penilaian desain yang mencakup lima indikator, yaitu konsistensi visual, struktur layout, tipografi, kombinasi warna, dan alur navigasi (user flow).

Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan rata-rata skor peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

Materi pelatihan mencakup: (1) pengenalan konsep aplikasi berbasis mobile dan website, (2) konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX), (3) pengenalan fitur dan tools pada aplikasi Figma, serta (4) praktik perancangan desain antarmuka aplikasi sederhana berbasis smartphone. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, serta praktik langsung dengan pendampingan instruktur (Utami et al., 2025).

Alat dan bahan yang digunakan meliputi perangkat laptop/komputer, koneksi internet, proyektor, modul pelatihan, serta akun aplikasi Figma berbasis cloud. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara luring di lingkungan sekolah mitra selama dua hari pelaksanaan.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta dan penilaian hasil desain yang dihasilkan pada sesi praktik. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan peningkatan pemahaman konsep UI/UX dan kemampuan peserta dalam menghasilkan prototype desain sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA PGRI 20 Siborongborong bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta keterampilan desain antarmuka melalui pelatihan UI/UX menggunakan Figma. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri berbasis studi kasus perancangan aplikasi sederhana.

Hasil Kegiatan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, diperoleh beberapa capaian utama sebagai berikut:

a. Peningkatan Pemahaman Konseptual

Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX), termasuk prinsip desain konsistensi, hierarki visual, dan alur pengguna (user flow). Hal ini terlihat dari kemampuan peserta dalam menjelaskan kembali perbedaan UI dan UX serta mengidentifikasi elemen antarmuka pada

contoh aplikasi mobile (Fullah et al., 2025; Hairah et al., 2024).

b. Kemampuan Praktis Menggunakan Figma

Peserta mampu mengoperasikan fitur dasar Figma seperti pembuatan frame, penggunaan shape tools, pengaturan tipografi, pemilihan warna gradasi, serta pembuatan tombol interaktif sederhana. Pada sesi praktik, mayoritas peserta berhasil menyusun rancangan tampilan awal (landing page), halaman intro, dan halaman login aplikasi berbasis mobile (Karimah et al., 2024; Pramudita et al., 2021).

c. Antusiasme dan Partisipasi Aktif

Keterlibatan peserta terlihat dari interaksi dua arah selama sesi tanya jawab dan diskusi. Guru pendamping juga menyampaikan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi digital siswa di tingkat sekolah menengah (Pertiwi et al., 2026; Yunis, 2024).

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on learning) efektif dalam meningkatkan pemahaman teknis dan konseptual siswa. Integrasi antara penjelasan teori singkat dan simulasi perancangan aplikasi memungkinkan peserta memahami hubungan antara konsep UX dan implementasi visual dalam UI (Sah et al., 2025).



Gambar 1. Penjelasan Tentang Konsep UI/UX

Penggunaan Figma sebagai platform desain berbasis cloud memberikan keunggulan dalam kemudahan akses dan kolaborasi, sehingga sesuai diterapkan pada lingkungan sekolah dengan keterbatasan instalasi perangkat lunak. Selain itu, pengenalan desain UI/UX sejak tingkat SMA

berpotensi membangun kesiapan kompetensi siswa dalam menghadapi kebutuhan industri digital yang semakin berkembang.

Namun demikian, keterbatasan waktu pelaksanaan menjadi faktor pembatas dalam pendalaman materi, khususnya pada aspek prototyping dan pengujian pengalaman pengguna (usability testing). Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan atau pendampingan berkelanjutan agar kompetensi yang diperoleh dapat berkembang secara optimal.



Gambar 2. Workshop Pemakaian Figma

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi desain digital siswa serta memperkuat peran perguruan tinggi dalam mentransfer pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat secara aplikatif dan berkelanjutan.

Evaluasi Kuantitatif Hasil Pelatihan

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test terhadap 40 peserta, terjadi peningkatan rata-rata skor dari 60,5 menjadi 82,40, yang menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual sebesar 73%.

Penilaian terhadap hasil desain menggunakan rubrik evaluasi menunjukkan bahwa 88% peserta mencapai kategori “baik” pada aspek konsistensi visual dan struktur layout, sementara 80% peserta mampu menyusun alur navigasi aplikasi secara sistematis. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode hands-on training efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis dan konseptual siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA PGRI 20 Siborongborong menunjukkan bahwa pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan dasar perancangan antarmuka pada siswa tingkat sekolah menengah. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik (hands-on learning), peserta tidak hanya memahami konsep User Interface dan User Experience secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk rancangan aplikasi mobile sederhana.

Hasil kegiatan mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman konseptual, kemampuan teknis penggunaan fitur dasar Figma, serta tumbuhnya minat siswa terhadap bidang desain dan teknologi digital. Hal ini menegaskan bahwa integrasi materi desain UI/UX pada jenjang pendidikan menengah memiliki relevansi strategis dalam mempersiapkan kompetensi generasi muda menghadapi perkembangan industri kreatif dan teknologi informasi.

Meskipun pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam durasi terbatas, capaian yang diperoleh menunjukkan dampak positif dan potensi keberlanjutan program. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kegiatan lanjutan yang lebih terstruktur dan berkesinambungan guna memperdalam aspek prototyping, evaluasi kegunaan (usability), serta penguatan keterampilan desain berbasis proyek.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini merefleksikan peran aktif perguruan tinggi dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat, sekaligus memperkuat sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah dalam mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi digital.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, direkomendasikan beberapa langkah konkret, yaitu:

- a. Pelaksanaan pelatihan lanjutan (advanced UI/UX training) yang berfokus pada prototyping interaktif dan usability testing.

- b. Pembentukan ekstrakurikuler desain digital di sekolah sebagai wadah pengembangan keterampilan siswa secara berkelanjutan.
- c. Penyusunan modul pembelajaran terstruktur yang dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran TIK atau Informatika.
- d. Pengembangan program pendampingan daring berkala antara dosen dan siswa untuk monitoring perkembangan proyek desain

DAFTAR PUSTAKA

- Fullah, A., Septian, M. A., Septiawan, V. R., Ansari, M. I., Rizky, M., Putra, H., Wati, M., & Puspitasari, N. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Desain Digital Menggunakan Aplikasi Figma di SMPN 1 Samarinda. *JANNAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 01(03), 237–242.
- Hairah, U., Nursukamto, M. H., & Ulhaqi, A. D. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI / UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 59–65.
- Harsel, A., Hadiya, R., Widyatmoko, K., & Mulyahartantya, N. (2024). Eksplorasi Desain UI / UX Digital Siswa Menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer (JNPMIK)*, 3(2), 46–57.
- Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2024). Penggunaan Figma Dalam Menggali Kreativitas Desain UI / UX Web Pada SMK IT Bina Adzkia. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 6–10.
- Pertiwi, A., Lastin, D. R., Wijayanti, M., & Hadi, R. (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.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Dina, S. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal buana pengabdian*, 3 (1), 149–154.
- Sah, A., Widiyantoro, M. R., & Sasono, D. S. (2025). Pelatihan Desain UI / UX Menggunakan Figma bagi Siswa SMAN 2 Jayapura. *Jurnal Abdimas Sains dan Teknologi Ibnu Sina*, 2(2), 72–78.
- <https://doi.org/10.36352/jastis.v2i02.1394>
- Utami, L. A., Ernawati, S., & Yulia, E. R. (2025). *Empowering Youth With Design : Workshop*. 8.
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa- Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174.
- Yunis, R. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104-111.