

## Pelatihan Figma Untuk Siswa-Siswi SMA Dan Sederajat

### *Figma Training For Schools And States*

Reja Muhamad Ramzi<sup>1\*</sup>, RG. Guntur Alam<sup>2</sup>, Ardy Wijaya<sup>3</sup>, Harry Witriyono<sup>4</sup>, Agung Kharisma Hidayah<sup>5</sup>, Gunawan<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu

\*Email Korespondensi: [rezamuhammadramzi@gmail.com](mailto:rezamuhammadramzi@gmail.com)

#### Abstract

*Figma is a web-based design tool that has revolutionized the way design teams collaborate and create user interfaces. (UI). In this training, we give the application of Figma in dedication to the dead. Therefore, the purpose of the implementation of its dedication to this community is the introduction of figma applications and features as well as providing examples of application design that undermines an effort to increase public interest in learning about application design and learning about applications design. The method used in dedication to this community by doing a google meet attended by some students and equal that where they will be given material about figma by the practitioner. This activity is expected to provide interest and understanding of figma by equal students. On this dedication showing figma results can help students-senior and equal in designing an application or want to learn application design.*

*Keywords: Application Planning, Understanding, Society*

#### Abstrak

Figma merupakan alat desain berbasis web yang telah merevolusi cara tim desain berkolaborasi dan menciptakan antarmuka pengguna (UI). Dalam pelatihan ini, kami memberikan penerapan Figma dalam pengabdian kepada masyarakat. Maka dari itu tujuan dari dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pengenalan aplikasi figma dan fitur serta memberikan contoh tentang desain aplikasi yang merupakan suatu upaya agar meningkatkan minat masyarakat untuk belajar tentang desain aplikasi dan belajar tentang desain aplikasi. Metode yang digunakan pada pengabdian kepada masyarakat ini dengan melakukan google meet yang dihadiri oleh beberapa siswa dan sederajat yang dimana mereka akan diberi materi tentang figma oleh pemateri. Kegiatan ini diharapkan memberikan minat dan pemahaman tentang figma oleh siswa sederajat. Pada pengabdian ini menunjukkan hasil figma dapat membantu siswa-siswi dan sederajat dalam mendesain sebuah aplikasi atau ingin belajar desain aplikasi

**Kata Kunci:** Perencanaan aplikasi, Pemahaman, Masyarakat

### PENDAHULUAN

Saat ini teknologi sudah menjadi kebutuhan hal yang dasar mulai dari anak muda, orang tua, dan orang awam. Pada karena itu menyebabkan sebuah teknologi menjadi kebutuhan manusia untuk kegiatan sehari-harinya (Poerna Wardhanie and Lebdaningrum 2022). Perkembangan teknologi pada internet menjadi pemacu berkembangnya aplikasi terutama pada bida mobile *e-commerce* yang dimana bisa kita gunakan untuk memasarkan beberapa barang maupun jasa (Fauzia et al. 2018). Tools yang bisa kita gunakan untuk seorang desainer untuk mendesain sebuah aplikasi salah satunya adalah Figma. Figma biasanya digunakan oleh orang yang sering bekerja pada

bidang desain aplikasi (Suparman et al. 2023). Figma digemari oleh para desainer karena banyak terdapat fitur gratis untuk kalangan pemula seperti, siswa, mahasiswa (Wicaksana and Rachman 2023). Dalam melakukan desain suatu tampilan baik untuk berbasis website ataupun mobile memerlukan komunikasi diantara semua tim sehingga tidak terjadi yang namanya redesign. Hal tersebut biasa terjadi kalau tak ada komunikasi visual antar tim designer dan pengembangan tentang rancangan desain aplikasi (Rully Pramudita et al. 2021). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi dan sederajat dalam desain sebuah aplikasi figma sehingga dapat berguna bagi siswa-siswi dan sederajat.

### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan pada siswa-siswi SMK dan sederajat dengan melakukan pelatihan melalui Google Meet. Kegiatan dimulai dengan mengajak siswa-siswi SMK dan sederajat lalu membagikan link Google Meet dan menjelaskan secara materi secara singkat tentang pengertian dan kegunaan Figma dan beberapa keunggulan lainnya seperti beberapa fitur yang kita bisa coba.

Kegiatan pelatihan ini telah dilakukan pada 22 Desember 2023 kepada siswa-siswi dan sederajat dengan memberikan materi tentang pengertian dan kegunaan Figma dan membuat contoh UI/UX melalui Figma yang dimana memberikan pengetahuan kepada siswa-siswi bahwa Figma dijadikan aplikasi untuk mendesain aplikasi yang ingin kita buat.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pelatihan tentang Figma yang telah dilakukan dengan menyampaikan tentang apa itu Figma dan fitur-fiturnya serta menampilkan contoh hasil dari *layers* menggunakan *rectangle* pada Figma yang dimana membuat contoh *welcome activity* untuk sebuah desain aplikasi Android dan ketika sesi kegiatan dilakukannya dokumentasi berupa foto dengan peserta yang telah hadir pada Google Meet tersebut



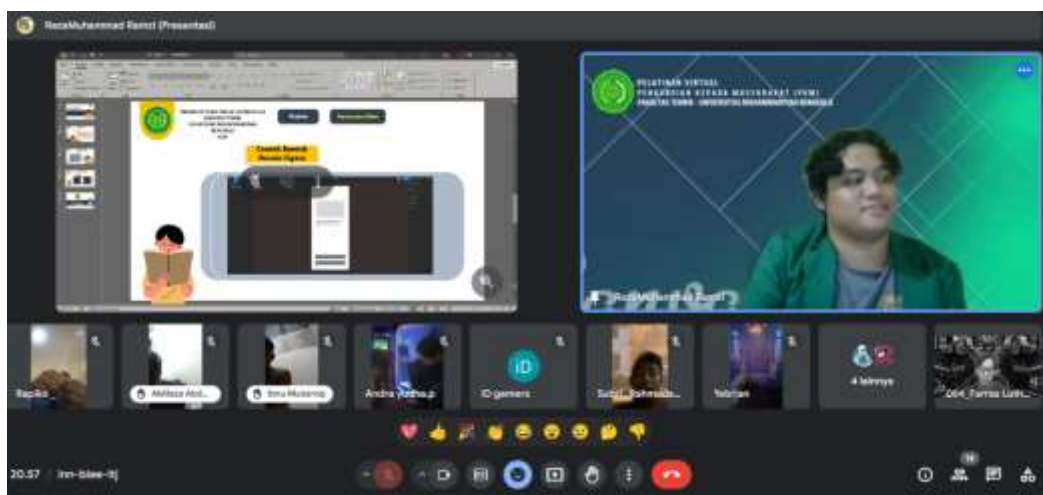
Gambar 1. Pembukaan pelatihan figma



Gambar 2. Penjelasan tentang figma



Gambar 3. Penjelasan tentang fitur figma



Gambar 4. Contoh pembuatan figma

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu berupa penyampaian materi kepada peserta yang dilakukan dengan google meet oleh pelaksana. Dalam ini menyampaikan beberapa materi dan contoh kegunaan fitur pada figma seperti *rectangle, frame, place photo*. Dan memberikan contoh desain seperti *welcome activity* dengan antusias mereka mendengarkan dan pelatihan ini bermanfaat jika suatu waktu ada siswa-siswi dan sederajat ingin mencoba desain aplikasi menggunakan figma sebagai langkah awal untuk membuat desain pada aplikasi.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada Pelatihan Figma untuk Siswa-Siswi Sederajat dilakukan dengan sukses dengan respon yang cukup baik dengan itu peserta bisa tau tentang apa itu figma, kegunaan, serta fitur-fitur pada figma memberikan manfaat pada peserta dalam kedepannya jika ingin belajar tentang desain atau mencoba mendesain sebuah aplikasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fauzia, Syifa, Fenty Eka, Undang Syaripudin, and Yuditha Ichسانی. 2018. "Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.Com Dengan Teknik Flat Design Pada Pt. Selaras Utama Internasional." *Jurnal Teknik Informatika* 9(2):148-57. doi: 10.15408/jti.v9i2.5606.
- Poerna Wardhanie, Ayoubi, and Kristin Lebdaningrum. 2022. "Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma Pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo)." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(3):165-74.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya. 2021. "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya." *Jurnal Buana Pengabdian* 3(1):149-54. doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- Suparman, Maman, Mita Rosada, M. Lutpi, Putri Kamaliya, Faoziah Sabaniah, Romadhon Haris Alfian, Fathan Ramadhan, Ibra Alfaro, and Muhamad Rosdiana. 2023. "Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0." *Abdi Jurnal Publikasi* 1(6):552-55.
- Wicaksana, Arif, and Tahar Rachman. 2023. "Cara Mudah Memahami Desain Untuk Pemula Dalam Penggunaan Figma." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. 3(1):10-27.