

PELATIHAN MENDESAIN WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA PADA SISWA-SISWI SMK SWASTA JAMBI MEDAN

Subhan Hafiz Nanda Ginting^{1*}, Fahmi Ruziq², M.Rhifky Wayahdi³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

email: subhanhafiz16@gmail.com¹, fahmiruziq89@gmail.com²

muhammadrhifkywayahdi@gmail.com³

ABSTRAK

Pelatihan dalam bidang mendesain website menggunakan Figma telah dilaksanakan untuk siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Jambi Medan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam merancang tata letak dan desain visual website menggunakan alat desain kolaboratif Figma. Metode pelatihan ini melibatkan serangkaian sesi praktik yang fokus pada pengenalan Figma, konsep dasar desain website, prinsip tata letak, penggunaan warna dan tipografi yang efektif, serta implementasi elemen interaktif. Siswa-siswi diberikan panduan langkah-demi-langkah dalam membuat desain website dari awal hingga selesai, termasuk proses berkolaborasi dalam tim untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka tentang desain yang responsif dan estetik. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa-siswi tentang konsep dasar desain website dan kemampuan praktis dalam menggunakan Figma. Mereka mampu menghasilkan desain website sederhana dengan tata letak yang baik, pilihan warna yang cocok, dan tipografi yang sesuai. Selain itu, siswa-siswi juga dapat mengimplementasikan elemen interaktif seperti tautan, tombol, dan menu *dropdown* dalam desain mereka.

Kata Kunci: Website; Figma; *User Interface*

ABSTRACT

Training in the field of website design using Figma has been conducted for students of Private Vocational High School (SMK) Jambi Medan. The objective of this training is to provide a fundamental understanding and skills in designing layout and visual aspects of websites using the collaborative design tool, Figma. The training method involves a series of practical sessions that focus on introducing Figma, basic web design concepts, layout principles, effective use of colors and typography, as well as the implementation of interactive elements. Step-by-step guidance is given to the students in creating website designs from scratch to completion, including collaborative team processes to enhance their creativity and understanding of responsive and aesthetic design. The results of this training demonstrate an improved understanding among the students of the fundamental concepts of web design and practical proficiency in using Figma. They are capable of producing simple website designs with well-structured layouts, appropriate color choices, and suitable typography. Furthermore, the students are also capable of implementing interactive elements such as links, buttons, and dropdown menus in their designs. In conclusion, the website design training using Figma provides significant benefits for students of Private Vocational High School Jambi Medan. They have acquired foundational knowledge and practical skills in creating appealing and responsive website designs, potentially opening new opportunities in the realms of design and technology.

Keywords: Website; Figma; *User Interface*

PENDAHULUAN

Pertimbangan terhadap beberapa faktor berikut dapat digunakan untuk menganalisis isu-isu yang muncul dalam pelatihan mengenai Desain Website Menggunakan Figma bagi siswa-siswi SMK Swasta Jambi Medan: 1) Ketidakpahaman mengenai struktur dasar sebuah website mungkin dialami oleh siswa-siswi SMK Swasta Jambi Medan. Mereka mungkin kurang memahami elemen-elemen fundamental seperti HTML, CSS, dan *JavaScript* yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam proses pembuatan atau penyuntingan website; 2) Keterbatasan dalam menggunakan perkakas dan teknologi terkini mungkin terjadi di SMK Swasta Jambi Medan. Ketersediaan akses terhadap alat-alat dan teknologi mutakhir yang diperlukan untuk mengembangkan website dengan efisiensi dan efektivitas mungkin terbatas. Sebagai contoh, mereka mungkin hanya menggunakan editor teks sederhana dan tidak memiliki akses ke perangkat lunak pengembangan website yang lebih lanjut; 3) Kurangnya kesadaran mengenai peluang karir sebagai pengembang website mungkin terjadi pada siswa-siswi SMK Swasta Jambi Medan (Avindra et al., 2021). Hal ini bisa mengurangi minat dan motivasi mereka dalam belajar keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pengembang website yang sukses; 4) Kurangnya pendampingan dan arahan yang memadai mungkin terjadi di SMK Swasta Jambi Medan (Kurniawan & Kom, 2013). Siswa-siswi mungkin tidak mendapatkan dukungan yang cukup untuk membantu mereka dalam memahami keterampilan pengembangan website (M Soekarno, 2022). Situasi ini dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa-siswi dalam menghadapi tantangan dan masalah yang muncul selama proses pelatihan (Surya & Jannah, 2020).

MATERI DAN METODE

Materi

Materi yang akan dibahas pada pelatihan ini adalah tentang mengenal dan mendesain website menggunakan figma (Muhyidin et al., 2020). Figma adalah salah satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada *Windows* dan *Mac OS* untuk membuat prototype aplikasi serta berbagai desain (Pramudita et al., 2021). Aplikasi ini berbasis vektor dan bersifat online sehingga memudahkan *user* dalam penggunaan tanpa perlu diinstal. Ada 5 kelebihan dari figma: 1) *Wireframe* aplikasi: yaitu membuat gambaran kasar dari desain (Kurniawan & Romzi, 2022); 2) *UI* aplikasi dan website; 3) Prototype (Wardhanie & Lebdaningrum, 2023); 4) *Mockup* desain; 5) Desain sosial media (Putra et al., 2021).

Metode Kegiatan

Tahapan pengabdian masyarakat diawali dengan beberapa persiapan yang perlu dilakukan dalam rangka pelaksanaan pelatihan tentang Desain Website menggunakan Figma pada siswa siswi SMK Swasta Jambi Medan antara lain: 1) Merumuskan tujuan serta target pelatihan secara tegas dan terperinci; 2) Menyiapkan materi pelatihan yang cocok dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta; 3) Menyediakan fasilitas dan peralatan yang diperlukan, termasuk ruang kelas yang nyaman, perangkat laptop atau komputer yang memadai, dan akses internet yang stabil;

4) Memilih serta menyiapkan pengajar atau instruktur yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam pengembangan website; 5) Menjadwalkan pelatihan dengan tepat dan memadai untuk memastikan ketersediaan peserta dan pengajar atau instruktur; 6) Mempersiapkan metode evaluasi atau penilaian yang sejalan dengan tujuan serta target pelatihan; 7) Mengalokasikan anggaran atau dana yang mencukupi untuk mendukung kegiatan pelatihan, termasuk biaya transportasi, honorarium untuk instruktur, serta pembelian bahan atau peralatan yang dibutuhkan (Ueda et al., 2022).

Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlokasi di SMK Swasta Jambi Medan Kelurahan Bantan Kecamatan Medan, Tembung, Kota Medan. Kegiatan ini berlangsung pada hari Sabtu, 29 Juli 2023 dan dimulai pada pukul 08.00–12.30 WIB.

Peserta

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 15 peserta didik, kelas 11 jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan mendesain website menggunakan Figma telah dilaksanakan untuk siswa-siswi SMK Swasta di wilayah Jambi Medan dengan tujuan memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam merancang tata letak dan desain visual website. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari pelatihan tersebut.

Hasil Pelatihan: 1) Pemahaman Konsep Desain Web: Siswa-siswi mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep dasar desain web, termasuk tata letak, warna, tipografi, dan elemen interaktif. Mereka dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip desain yang penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik; 2) Penggunaan Alat Desain Figma: Peserta pelatihan belajar menggunakan alat desain Figma dengan baik. Mereka dapat membuat tata letak desain secara visual, berkolaborasi dengan teman sekelas dalam satu proyek, dan mengimplementasikan elemen-elemen interaktif dengan lancar; 3) Kreativitas dalam Mendesain: Siswa-siswi meningkatkan kemampuan kreativitas mereka dalam mendesain website. Mereka belajar menciptakan desain yang menarik, unik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna; 4) Responsivitas Desain: Peserta pelatihan mendapatkan pemahaman tentang pentingnya responsivitas dalam desain web. Mereka mampu membuat desain yang dapat menyesuaikan tampilan dengan berbagai perangkat dan ukuran layar.

Pembahasan: 1) Relevansi Materi: Pelatihan memberikan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa-siswi SMK Swasta; Keterampilan desain web menjadi lebih penting dalam era digital saat ini, dan pelatihan ini memberikan dasar yang solid bagi siswa-siswi untuk memasuki industri ini; 2) Keterlibatan Aktif: Metode pelatihan yang melibatkan siswa-siswi dalam sesi praktik secara aktif membantu mereka mengembangkan keterampilan praktis dengan lebih baik. Mereka memiliki kesempatan langsung untuk menerapkan konsep yang dipelajari; 3) Kolaborasi dalam Tim: Siswa-siswi belajar tentang pentingnya kolaborasi dalam proyek desain. Ini mencerminkan kondisi nyata dalam dunia kerja, di mana desainer sering bekerja dalam tim untuk menciptakan solusi yang lebih baik; 4) Potensi Karir: Pelatihan juga membantu

mengubah pandangan siswa-siswi tentang potensi karir sebagai desainer website. Mereka menjadi lebih menyadari peluang yang ada dalam bidang ini dan dapat mempertimbangkan melanjutkan pendidikan atau memulai karir di industri desain website; 5. Tantangan Teknologi: Siswa-siswi menghadapi tantangan dalam mengakses teknologi terbaru. Keterbatasan akses terhadap perangkat yang lebih canggih dapat mempengaruhi sejauh mana mereka dapat mengembangkan keterampilan desain web dengan efektif.



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2023)
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2023)
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan hasil kegiatan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Siswa-siswi SMK Swasta Jambi Medan diperkenalkan pada konsep dan struktur dasar dari sebuah website. Ini meliputi cara membuat halaman website, desain antarmuka pengguna, dan bagaimana mengatur tata letak elemen-elemen pada sebuah halaman website; 2) Tujuan lain dari pelatihan ini mungkin untuk memberikan pemahaman tentang karir sebagai seorang *website developer*, termasuk keterampilan apa yang diperlukan, jenis pekerjaan yang dapat dilakukan, dan potensi penghasilan yang dapat diperoleh.

Dengan memperkenalkan konsep dasar dan alat-alat yang diperlukan dalam pembuatan website, serta memberikan gambaran tentang karir *website developer*, diharapkan siswa-siswi SMK Swasta Jambi Medan dapat lebih memahami bidang ini dan mungkin mempertimbangkan untuk melanjutkan pendidikan atau memulai karir di bidang tersebut di masa depan.

Saran kegiatan Lanjutan

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka untuk selanjutnya perlu tindak lanjut berupa: 1) Memastikan materi pelatihan disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa-siswi. Sebaiknya gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa-siswi dan jangan terlalu memaksakan penggunaan istilah teknis yang sulit dipahami oleh mereka yang masih baru dalam bidang ini; 2) Memperhatikan aspek praktik dalam pelatihan. Pelatihan yang baik harus mencakup pengalaman praktik langsung, terutama dalam mengoperasikan alat-alat dan *software* yang digunakan dalam pembuatan website; 3) Menjelaskan potensi karir yang ada dalam bidang website development. Siswa-siswi perlu memahami bahwa *website development* merupakan bidang yang berkembang pesat dan memiliki banyak peluang karir yang menjanjikan; 4) Mendorong siswa-siswi untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Siswa-siswi harus dipacu untuk terus belajar dan memperdalam pengetahuan mereka dalam bidang ini, karena teknologi dan tren dalam *website development* selalu berubah.

REFERENSI

- Avindra, A., Cahyani, C. M., & Ningsih, L. R. (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao. Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, 1(2), 44–49.
- Kurniawan, B., & Kom, S. (2013). *Desain web praktis dengan CSS*. Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7.
- M Soekarno, P. (2022). Perancangan Desain Website Digital Library Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Responsive Web Design. *Perancangan Desain Website Digital Library Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Responsive Web Design*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Putra, Z. E. F. F., Ajie, H., & Safitri, I. A. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *IJISTECH (International Journal of Information System and Technology)*, 5(3), 308–315.
- Surya, C., & Jannah, M. (2020). *Desain Web bagi Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Ueda, M., Asano, Y., Kondo, H., Sato, O., & Hazeyama, A. (2022). SceneCommitter: a screen scenario review system using the GitHub and Figma WebAPI in the waterfall based software development. *2022 29th Asia-Pacific Software Engineering Conference (APSEC)*, 578–579.
- Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174.