

Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA

R. Bagus Bambang Sumantri¹, Riska Suryani², Retno Agus Setiawan³

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa

E-mail: bagusbambang@uhb.ac.id¹

Article History:

Received: 13 September 2023

Revised: 15 September 2023

Accepted: 18 September 2023

Keywords: FIGMA, Desain, Prototipe

Abstract: Aplikasi FIGMA adalah sebuah tools untuk desain prototype yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online, dengan aplikasi ini kita dapat desain prototipe, FIGMA saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Di era digital yang semakin berkembang ini, sistem informasi memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis, kesehatan, government, hingga pendidikan. Sistem informasi yang efektif dan efisien dapat membantu meningkatkan produktivitas, mengoptimalkan proses bisnis, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam pengembangannya, desain prototipe menjadi tahap awal yang krusial. Prototipe merupakan representasi visual dari sistem yang akan dibangun, yang memungkinkan pengguna dan pengembang untuk memahami dan berinteraksi dengan konsep usulan sebelum implementasi sebenarnya. Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan perancangan prototipe sistem informasi dengan menggunakan aplikasi Figma. Pelatihan ini dapat membantu peserta dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan desain, memahami teknologi digital yang berkembang pesat, menguasai metode desain yang efektif dan efisien, serta memahami Teknik desain aplikasi seluler yang baik.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan-kegiatan yang ada. Salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini adalah adanya pendidikan, sehingga tidak heran sebagian manusia rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bunyi undang-undang ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun non formal. Termasuk dalam hal pelatihan design prototype sistem informasi adalah bagian dari pendidikan non formal yang tujuan utamanya adalah meningkatkan skill dan bagian dari usaha yang dilakukan untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) termasuk siswa. Sebagai generasi milenial siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain karena pada zaman sekarang ini desain sangat berguna untuk memberikan suatu informasi. Aplikasi FIGMA adalah sebuah tools untuk desain prototype yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online, dengan aplikasi ini kita dapat desain protitipe, FIGMA saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Di era digital yang semakin berkembang ini, sistem informasi memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis, kesehatan, *government*, hingga pendidikan. Sistem informasi yang efektif dan efisien dapat membantu meningkatkan produktivitas, mengoptimalkan proses bisnis, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam pengembangannya, desain prototipe menjadi tahap awal yang krusial. Prototipe merupakan representasi visual dari sistem yang akan dibangun, yang memungkinkan pengguna dan pengembang untuk memahami dan berinteraksi dengan konsep usulan sebelum implementasi sebenarnya. Dalam rangka menghadapi tantangan tersebut, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pelatihan menggunakan Figma sebagai alat desain prototipe dapat menjadi solusi yang efektif. Figma adalah sebuah platform desain berbasis web yang memungkinkan kolaborasi tim dalam mengembangkan desain antarmuka yang interaktif dan responsif. Tahapan pembuatan sebuah prototipe desain sistem informasi terdiri dari 3 tahapan utama, yaitu pembuatan *wireframing*, pembuatan *mock-up* sistem, dan proses *slicing*. PKM ini berada pada tahapan kedua yaitu pembuatan *mock-up* sistem. PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta mengenai desain prototipe yang efektif menggunakan Figma. Pelatihan ini akan memberikan pemahaman tentang konsep dasar desain antarmuka, prinsip desain yang baik, serta bagaimana menggunakan fitur-fitur Figma secara optimal.

Dalam pelatihan ini, peserta akan diajarkan langkah-langkah dalam merancang prototipe sistem informasi yang mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, pemetaan alur pengguna, desain tampilan antarmuka, dan interaksi antarmuka. Selain itu, peserta juga akan belajar tentang kolaborasi tim dalam pengembangan prototipe, penggunaan komponen *reusable*, dan pembagian kerja yang efisien.

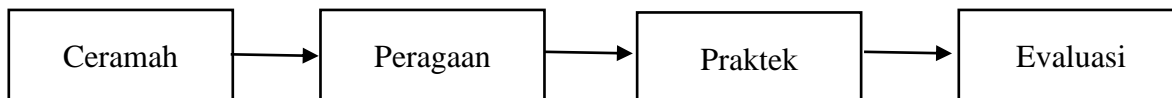
Dengan mengikuti PKM Pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi, diharapkan peserta akan mampu menghasilkan prototipe sistem informasi yang lebih baik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pelatihan ini juga akan memberikan peserta keterampilan yang dapat mereka terapkan dalam lingkungan kerja mereka, baik sebagai desainer antarmuka, pengembang, maupun profesional yang terlibat dalam pengembangan sistem informasi. Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi memiliki peran penting dalam membekali peserta dengan keterampilan desain prototipe yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini, diharapkan sistem informasi yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan meningkatkan efisiensi proses bisnis. Juga diharapkan dapat membantu peserta untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam desain, terutama dalam pembuatan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* yang interaktif

dan menarik. Seperti yang telah dijelaskan Rully Pramudita, dkk. bahwa keberadaan UI dan UX designer semakin dibutuhkan dalam beberapa waktu belakangan (Rully Pramudita et al., 2021).

METODE

Metode Praktik Langsung Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Majid, 2016). Berkaitan dengan hal tersebut, metode memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan metode. (Iskandarwassid, 2016) memaparkan bahwa metode mengandung unsur-unsur berikut: 1) uraian tentang apa yang akan dipelajari; 2) diskusi dan pertukaran pikiran; 3) kegiatan-kegiatan yang menggunakan berbagai alat instruksional, laboratorium, dan lain-lain; 4) kegiatan-kegiatan dalam lingkungan sekitar sekolah seperti kunjungan, kerja lapangan, eksplorasi, dan penelitian; 5) kegiatan-kegiatan dengan menggunakan berbagai sumber belajar seperti buku perpustakaan, alat audio visual, dan lain-lain; dan 6) kegiatan kreatif seperti drama, seni rupa, music, pekerjaan tangan dan sebagainya. Metode praktik langsung sering disebut sebagai drill method atau metode langsung atau metode latihan. Kata “Drill” berasal dari bahasa Inggris yang berarti latihan berulang-ulang baik yang bersifat “trial and error” ataupun melalui prosedur rutin tertentu (Sardiman, 2006).

Metode pendekatan atau penerapan yang digunakan tim berupa pelatihan dan workshop dengan cara ceramah, peragaan, praktek dan evaluasi (Sumantri et al., 2023). Partisipasi mitra dalam kegiatan ini dicapai pada bentuk menyediakan sarana prasarana penunjang aktivitas. Kegiatan ini dilakukan dengan alur sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan

Di mana para siswa mendengarkan ceramah mempelajari materi teori, tim memperagakan dan siswa mempraktikkan langsung bagaimanakah melakukan perancangan, pendesainan dan pengaplikasian.

Metode Pelaksanaan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah dengan cara memberikan keterampilan dalam mendesain Prototype sistem informasi dan juga meningkatkan keterampilan para peserta pada penggunaan Aplikasi Figma dan Penggunaan Plugin yang sudah disediakan. Pelatihan dan workshop ini diikuti oleh 25 siswa dari SMK Kesatrian Purwokerto, SMK N 1 Purwokerto dan SMK N 1 Patikraja dan dilaksanakan pada tanggal 30 agustus 2023.

Tahapan kegiatan pelatihan dan workshop:

1. Berkoordinasi dengan pihak sekolah.
2. Penetapan jumlah peserta dan menjadwalkan kegiatan yang akan dilaksanakan
3. Briefing Instruktur, Pembuatan Bahan Pelatihan dan Workshop

Kegiatan PKM yang dilaksanakan ini adalah Pendalaman materi dan penerapan desain prototipe aplikasi mobile menggunakan FIGMA. Materi yang diberikan pada kegiatan PKM ini sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pekatihan

Materi	Pemateri
1. Perkenalan FIGMA	1. R. Bagus Bambang Sumantri, S.T., M.Kom
2. Perkenalan toolbox pada FIGMA	2. Retno Agus Setiawan, S.Kom., M.T
3. Membuat Project Baru pada FIGMA	3. Riska Suryani M.Kom
4. Fungsi Rectangle Tools, Ellipse Tools pada FIGMA	
5. Penggunaan Prototype pada FIGMA	
6. Tugas	
7. Review Materi	

Mitra pada kegiatan PKM ini adalah siswa OSIS SMK di Kabupaten Banyumas. Tujuan dilaksanakannya kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa OSIS dalam mendesain sebuah aplikasi web atau mobile dan dengan pelatihan ini diharapkan dapat belajar bagaimana melakukan User Research, membuat wireframing hingga akhirnya mendesain aplikasi Web atau Mobile Anda dengan interaktif. Pelaksana pada kegiatan PKM ini adalah Dosen Sistem Informasi Fakultas Saint dan Teknologi Universitas Harapan Bangsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Figma ini untuk Desain Prototipe Sistem Informasi dapat membantu peserta bagaimana memahami dan menguasai teknik-teknik desain yang diperlukan dalam perancangan sistem informasi. Sejalan dengan informasi yang menjelaskan tentang penggunaan platform Maze dalam melakukan user testing terhadap antarmuka baru yang telah dibuat (Olujimi Daniel Alao et al., 2022).

Figma adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang interaktif. Aplikasi ini sangat populer di kalangan desainer UI/UX karena kemampuannya untuk memungkinkan kolaborasi tim secara real-time dan menyediakan fitur-fitur yang memudahkan proses desain. Selain itu, Figma juga memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan aksesibilitas karena dapat diakses melalui browser web tanpa perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu. Figma digunakan dalam berbagai proyek desain, mulai dari perancangan website hingga aplikasi mobile. Beberapa contoh penggunaan Figma adalah dalam perancangan UI/UX pada website Laboratorium Energy (Tazkiyah & Arifin, 2022), pengembangan UI/UX pada aplikasi website Waste4Change, dan perancangan aplikasi mobile untuk anak-anak dengan disleksia (Misael Lazo-Amado & Laberiano Andrade-Arenas, 2023). Figma juga digunakan dalam pelatihan desain grafis di sekolah menengah kejuruan (Wardhanie & Lebdaningrum, 2023) dan dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pembelajaran teknik digital (Hariyadi et al., 2023).

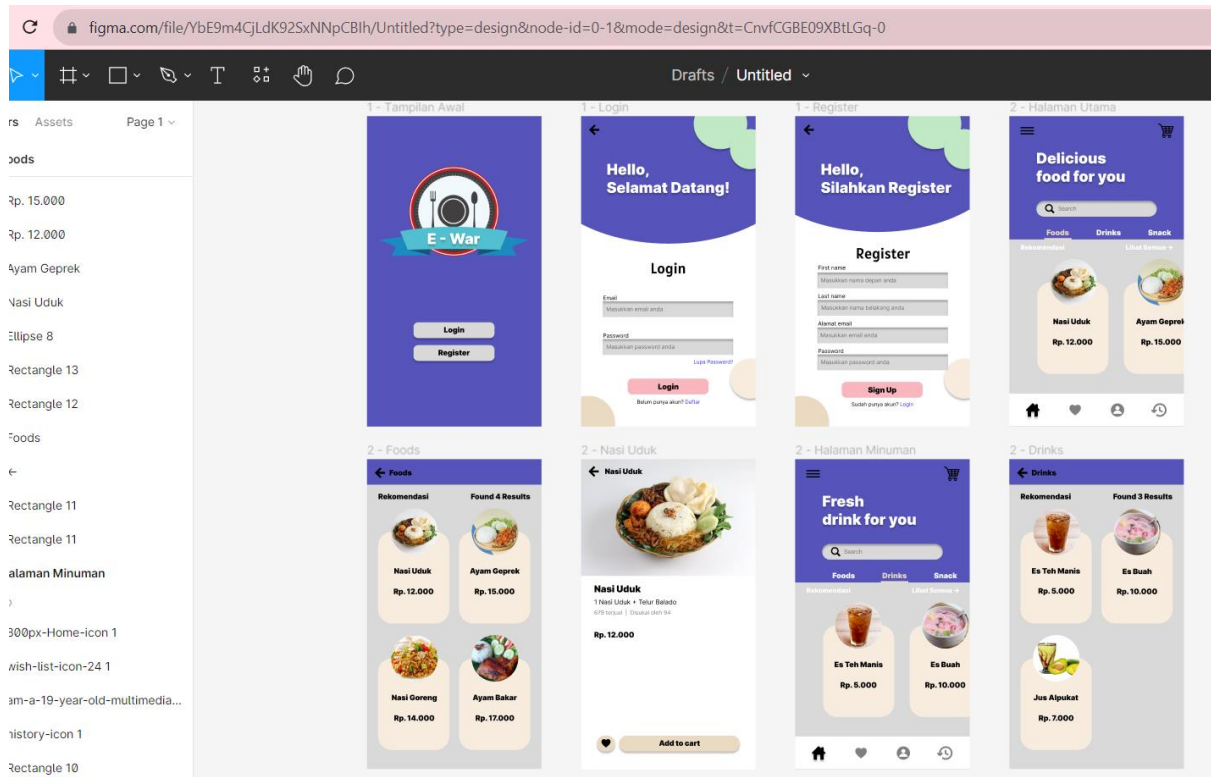
Salah satu keunggulan Figma adalah kemampuannya untuk memungkinkan kolaborasi tim secara real-time. Hal ini memudahkan tim desain untuk bekerja bersama-sama dalam satu proyek dan mempercepat proses desain. Selain itu, Figma juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan proses desain, seperti fitur prototyping dan fitur komponen yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang konsisten dan efisien. Pelatihan Figma juga dapat membantu peserta untuk memahami dan menguasai metode-metode desain yang efektif dan efisien. Pelatihan Figma juga dapat membantu peserta untuk memahami dan menguasai teknologi digital yang semakin berkembang pesat. Hal ini sejalan dengan informasi yang menjelaskan tentang perancangan sistem informasi pengelolaan dana masjid berbasis web menggunakan Unified Modeling Language (UML) (Manja Purnasari et al., 2022).

Tahapan awal adalah pengenalan materi figma yang disampaikan secara bergantian oleh pemateri, tahapan ini terdiri dari beberapa submateri tentang UI/UX, karir sebagai UI/UX desainer, pengenalan aplikasi Figma, tampilan awal figma, hingga ke layout kerja dan teknik dasar perancangan desain pada aplikasi figma. Materi selanjutnya pelatihan aplikasi figma dalam membuat prototipe tampilan sistem informasi.

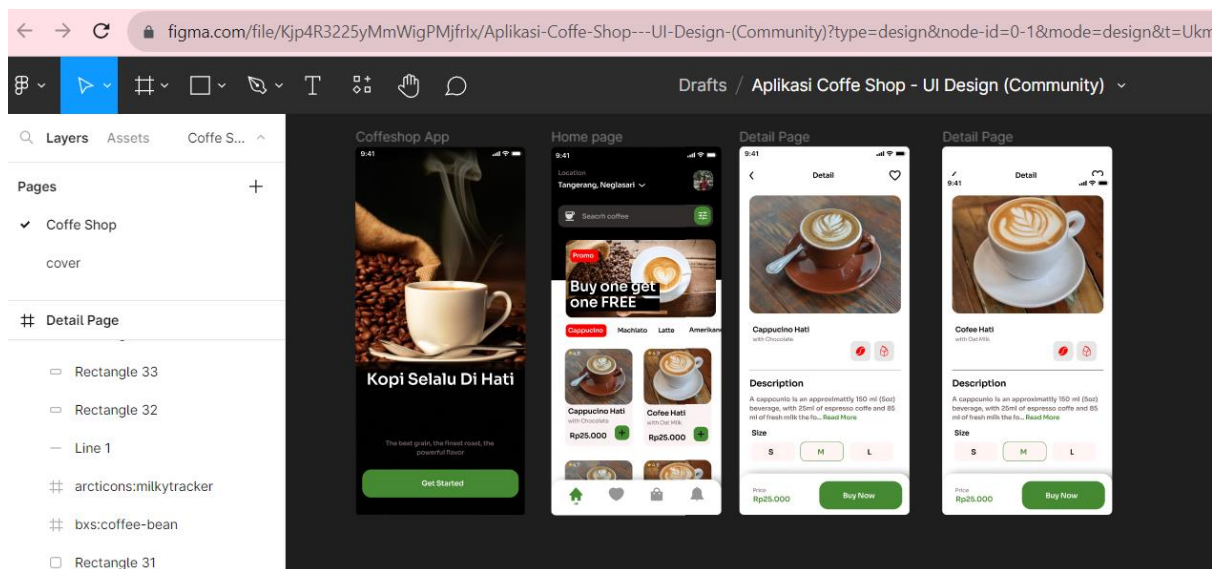


Gambar 2. Proses Pelatihan

Setelah disampaikan materi oleh pemateri dan praktek langsung, peserta di berikan tugas untuk membuat sebuah mini project dan langsung dilakukan pengecekan dan penilaian.



Gambar 3. Hasil Praktek Peserta Pelatihan



Gambar 4. Hasil Praktek Peserta Pelatihan

KESIMPULAN

Pada kegiatan ini berjalan dengan lancar, semua peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan workshop dan pelatihan UI UX aplikasi Mobile menggunakan FIGMA. Kegiatan ini sangat baik bagi peserta dalam mempersiapkan mental dan skill untuk terjun ke dalam dunia digitalisasi. Selain itu Pelatihan Figma Perancangan Prototipe Sistem Informasi merupakan kegiatan pelatihan yang sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan perancangan prototipe sistem informasi dengan menggunakan aplikasi Figma. Pelatihan ini dapat membantu peserta dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan desain, memahami teknologi digital yang berkembang pesat, menguasai metode desain yang efektif dan efisien, serta memahami Teknik desain aplikasi seluler yang baik. Kemudahan yang ditawarkan aplikasi ini membuat pengguna betah karena memiliki beberapa fitur kolaboratif, tanpa batas, transparan, berbasis komunitas, dan sumber terbuka. Kemudian dilengkapi juga dengan fungsi running design untuk menampilkan hasil prototype dan fungsi hyperlink yang dapat menghubungkan layar satu dengan layar lainnya agar terlihat seperti sistem informasi aslinya. Fitur-fitur ini sangat menyederhanakan desain UI/UX sistem informasi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Harapan Bangsa dan SMK Kesatrian Purwokerto, SMK N 1 Purwokerto dan SMK N 1 Patikraja yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Hariyadi, H., Yamashika, H., Mustaqim, W., Alfirdaus, A., Giatman, M., & Risfendra. (2023). Mobile Application Design for Learning Digital Engineering Based on Figma and Android Studio. *Journal of Computer Science Information Technology and Telecommunication Engineering*. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v4i1.13184>
- Iskandarwassid dan H. Dadang Sunendar. (2016). Strategi pembelajaran Bahasa. Bandung: PT remaja Rosda Karya.
- Majid, Abdul. (2016). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT remaja Rosda Karya.

-
- Manja Purnasari, Yessi Hartiwi, & Nurhayati Nurhayati. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Dana Masjid Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Resolusi Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*. <https://doi.org/10.30865/resolusi.v2i6.416>
- Olujimi Daniel Alao, Ezihe Amarachi Priscilla, Ruth Chinkata Amanze, Shade Oluwakemi Kuyoro, & Adewale Olanrewaju Adebayo. (2022). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingénierie Des Systèmes D Information*. <https://doi.org/10.18280/isi.270407>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & 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), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- Sumantri, R. B. B., Sandi, A. S., Triwibowo, D. N., & Widadi, B. (2023). Pelatihan peningkatan kemampuan pengelolaan blog sebagai media informasi smk negeri 1 kawunganten. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(1), 13-19.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2023). 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.