

Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur

Iqbal Ramadhani Mukhlis¹, Sinarring Azi Laga², Gaguk Suprianto³, Deny Hermansyah⁴, Mochamad Anang Karyawan⁵, Heri Suprianto⁶
^{1,2,3,4,5,6}Universitas Hayam Wuruk Perbanas
Jl. Wonorejo Utara 16, Surabaya

Email: iqbal.ramadhani@perbanas.ac.id, sinarring.laga@perbanas.ac.id,
gaguk.suprianto@perbanas.ac.id, deny.hermansyah@hayamwuruk.ac.id,
anang.karyawan@perbanas.ac.id, heri.supriyanto@hayamwuruk.ac.id

Abstrak

Teachers are professional educators who have the main task of educating and guiding students at school. A teacher must have 4 main competencies, namely pedagogic competence, personal competence, social competence and professional competence. One of the supporting professional needs to support the teaching and learning process is to attend workshops and training. Most of the MGMP RPL SMK teachers in East Java Province only focus on the field of Software Engineering so they forget about the field of user interface and user experience which are supporting components of an application. The MGMP RPL teachers' knowledge and skills in UI and UX design are still relatively low, so they need to be provided with UI/UX training in the form of mobile applications and website applications using figma. This training is held online with a duration of 2 days, 3 speakers every day. The output of this training is 55 user interface and user experience designs for mobile applications and website applications

Kata kunci: Pelatihan UI/UX, Guru MGMP RPL SMK, Figma

PENDAHULUAN

Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik dan membimbing peserta didik di sekolah. Seorang guru harus memiliki 4 kompetensi utama yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Kompetensi professional merupakan kompetensi wajib yang dimiliki oleh guru, karena kompetensi ini merupakan kompetensi untuk menguasai materi pembelajaran secara luas. Pengembangan kompetensi professional bisa didapatkan melalui pelatihan hingga workshop yang diselenggarakan baik internal maupun external.

Salah satu fungsi dari pelatihan desain adalah guna membuat sebuah brand dan tampilan dari aplikasi menjadi lebih menarik dan menjual. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa perusahaan yang memiliki merek terkenal dapat menghasilkan lebih banyak keuntungan atau pendapatan dari pengakuan merek tersebut. Dengan kata lain, konsumen beranggapan bahwa produk dengan merek terkenal memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan merek yang kurang terkenal (Ramadhani, 2022).

Guru MGMP RPL merupakan guru yang tergabung dalam forum sesama pengajar Rekayasa Perangkat Lunak. Kebanyakan guru MGMP RPL SMK di Provinsi Jawa Timur hanya

fokus mengajar pada bidang rekayasa perangkat lunak atau pembuatan aplikasi saja, sehingga kualitas tampilan aplikasi tersebut kurang menarik dan belum memperhatikan kaidah desain pengalaman pengguna (Mukhlis.I.R, 2022). Kurangnya pengetahuan dan kemampuan desain user interface (UI) dan user experience (UX) guru MGMP RPL tersebut membuat tim pengabdian untuk menyelenggarakan pelatihan secara daring dengan materi fundamentals UI/UX menggunakan figma (Joo,2017).

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, 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 (Muhyidin.et.al, 2020).

Tabel 1. Permasalahan, Analisis Situasi, Solusi, dan Metode pelaksanaan

Permasalahan	Analisis Situasi	Solusi	Metode Pelaksanaan
Pengetahuan dan kemampuan desain UI dan UX Guru MGMP RPL masih tergolong rendah	Kualitas desain <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> yang kurang baik dan kurang menarik	Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang desain UI dan UX	Pelatihan desain UI dan UX menggunakan Figma secara online

METODE PELAKSANAAN

Guru – guru di level Sekolah Menengah Kejuruan untuk MGMP RPL memiliki kendala bahwa mereka masih belum bisa menguasai desain secara keseluruhan. Bidang mereka sebagai pendidik di mata pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak sejatinya membutuhkan keterampilan desain agar dapat membuat sebuah produk berupa Rancangan UI dan UX berupa Wireframe dan Prototype yang bagus dan enak dilihat. Upaya tersebut dilakukan guna mendukung era digital bahwa desain UI dan UX yang menarik juga akan menarik minat pengguna aplikasi tersebut.

Berdasarkan identifikasi dari permasalahan yang ada, maka dapat diberikan solusi yang ditawarkan adalah memberikan pelatihan desain berupa pelatihan UI/UX agar dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi dari para Guru MGMP RPL di bidang desain dengan menggunakan aplikasi Figma.

Salah satu kelebihan Pelatihan UI/UX dengan menggunakan figma adalah figma merupakan tools desain yang gratis dan dapat diakses menggunakan multiplatform (website ataupun *mobile*) secara offline. Selain itu alasan lain menggunakan figma adalah figma merupakan tools yang populer untuk mendesain UI dan UX secara sederhana mapun secara komprehensif sehingga dapat diterapkan oleh peserta yang belum maupun yang sudah punya

basic di bidang desain.

Pelatihan ini dilaksanakan secara online selama 2 hari dengan pembagian 3 narasumber di hari pertama dan 3 narasumber di hari kedua. Beberapa hal teknis yang diajarkan dalam pelatihan ini adalah mengenai komposisi warna, letak konten, pengaturan grid dan melayout ukuran yang pas untuk desain menggunakan platform website atau menggunakan platform *mobile*

Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan secara online melalui media zoom. Alasan karena dilaksanakan secara online karena tim mempertimbangkan bahwa bila pelatihan dilakukan secara online akan meningkatkan fokus para peserta.

Tabel 2 dibawah ini menjelaskan indikator keberhasilan dan luaran pelatihan yang ditargetkan tim dengan mempertimbangkan kemampuan para peserta pelatihan yaitu guru guru MGMP RPL SMK.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan dan Luaran

No	Pelatihan	Indikator Keberhasilan Pelatihan	Luaran Pelatihan dari Peserta
1	Introduction UI/UX	Peserta dapat memahami pengertian dan fundamental dari UI/UX	Kerangka Desain Fundamental UI/UX
2	Proses Desain UI/UX	Peserta mendesain produk sederhana menggunakan kaidah UI/UX dengan tools figma	Produk berupa desain UI/UX <i>mobile</i> dan website sederhana Produk berupa desain <i>mobile</i> dan website
3	Define and Ideate Process	Peserta mendesain produk sesuai dengan kaidah define dan ideate process dengan tools figma	Produk berupa <i>Wireframe Mobile</i> dan <i>Wireframe Website</i>
4	Pembuatan <i>Wireframe</i>	Peserta membuat desain <i>Wireframe Mobile</i> dan <i>Wireframe Website</i> dengan tools figma	Produk berupa <i>Prototype Mobile</i> dan <i>Prototype Website</i>
5	Pembuatan <i>Prototype</i>	Peserta membuat <i>Prototype mobile</i> dan <i>Prototype website</i> dengan tools figma	

Tabel 3. Daftar hadir Peserta pelatihan desain UI/UX Guru MGMP RPL SMK Jawa Timur:

No	Nama Guru MGMP RPL SMK
1	ABDUL AZIZ, S.KOM
2	ACH. CHANIFULLOH
3	ACHMAD KHOIRON, S.KOM
4	AKHMAD ANSORI, S. KOM
5	AKHMAD ROFIK
6	ALI IMRON ZAMZAMI

7	ANANG WIJATMIKO, S.KOM
8	ANGGIT EKO PRASETYO, S.KOM
9	ANIS MAULANA, S. PD
10	ARIF BUDIYANTO
11	ARIF KURNIAWAN
12	AWALI NATSIR SUMAHATTA, S.TR.KOM
13	BIBIN RUBIYANTO
14	CAMELIA ARIF, S.KOM., GR
15	CHUTMAN EFENDI
16	DANAR SETYOADI PRABOWO, S.KOM
17	DEINA AMANDA AMIVISCA
18	DEVY AGUSTIN, S.PD
19	DIMAS SETYOADJIE, S.PD
20	DWI LESTARI, S.KOM.
21	EKA NOVITA SARI, S.KOM
22	EKO WAHYUDI
23	ELLISA FAHRIATUR ROSYIDAH
24	FADJAR TJAHJONO, S.PD, S.ST
25	FAJAR WATI
26	FITA NUR FAUZIYAH
27	GAYAN LAGA, S.PD
28	GIAN SRI WAHYUNI, S.PD
29	GIYAR INDRASARI, S.PD
30	HAFILAH FARHANA, S.KOM
31	HALILUR RAHMAN, S.KOM
32	HASIN
33	HENIS CAHYANING KARTIKA, S.KOM
34	JOKO PURWONO
35	KUSMADI, S.ST
36	LESTARI SRI RAHAYU
37	LUTHFI FIRMANSYA., S.KOM
38	M. FAHRIZAL YULIANTAMA, S.KOM
39	MOCH. ROSID NOVIANSYAH
40	MOCHAMMAD YUNUS.,S. KOM
41	MOH. FARUQ ARIFIN., S.KOM
42	MUHAMMAD SHOLEH MUHAJIR, S.KOM
43	MUHAMMAD YUSUF
44	MUKHAMMAD BAKHRUL ULUM, S.KOM
45	NAHAROTUL ISTIQOMAH
46	NOVI DYAH PUSPITASARI, S.PD., GR
47	NUNGKI INDAH SUSANTI
48	NURUL KHOTIMAH, S.KOM
49	OLIVE KHOIRUL LUKLUIL M.A.
50	PUJI LESTARI
51	RATNA PUSPITA SARI, S.ST
52	RETNO IRES DEVINA YOLANTI, S.ST
53	RINA YULIANI, S.PD
54	RIRIN NUR FITRIA
55	RYAN RIZQI MAULANA
56	SHANDRA WAHYULIANY, S.PD
57	SHELVY LAILATUL FITRIA
58	SLAMET KACUNG
59	SRI YULIANI PANGESTI

60	SUEB EFENDI, S.KOM.
61	SUWONDO, S.KOM
62	TAJUDDIN AFIF, S. KOM
63	WIDYATMOKO YUDI SULISTIYONO, S.E., M.M.
64	WIWIN SUSANTI
65	WULANDARI DESININGTYAS, S.PD
66	YANUAR RICHO HARDIANTO

1. Tahapan pelatihan UI dan UX untuk Guru MGMP RPL SMK meliputi kegiatan sebagai berikut :

- a. Introduction UI dan UX
Pelatihan ini mengajari tentang pengertian dari UI (User Interface) dan UX (User Experience)
- b. Proses Desain UI dan UX
Peserta mendesain produk sederhana menggunakan kaidah UI/UX dengan tools figma
- c. Define and Ideate Process
Peserta mendesain produk sesuai dengan kaidah define dan ideate process dengan tools figma
- d. Pembuatan *Wireframe*
Peserta membuat desain *Wireframe Mobile* dan *Wireframe Website* dengan tools figma. Produk berupa *Wireframe Mobile* dan *Wireframe Website*
- e. Pembuatan *Prototype*
Peserta membuat *Prototype mobile* dan *Prototype website* dengan tools figma. Produk berupa *Prototype Mobile* dan *Prototype Website*

2. Aktivitas pasca pelatihan

- a. Aktivitas yang dilakukan oleh para peserta adalah mempraktekkan segala sesuatu yang telah diajarkan oleh tim narasumber, serta membuat produk berupa hasil desain *Wireframe* dan *Prototype* dengan dua platform yakni platform *mobile* dan platform website. Kemudian para peserta mengupload hasil mereka melalui google form yang linknya sudah disediakan oleh panitia sebagai bentuk hasil post test pasca pelatihan.
- b. Evaluasi dan Monitoring Hasil Pelatihan
Tim Narasumber yakni dosen melakukan tanggungjawab pasca pelatihan, yaitu mengevaluasi dan menilai hasil *Wireframe* dan *Prototype* yang sudah diupload.

HASIL DAN PEMBAHASAN

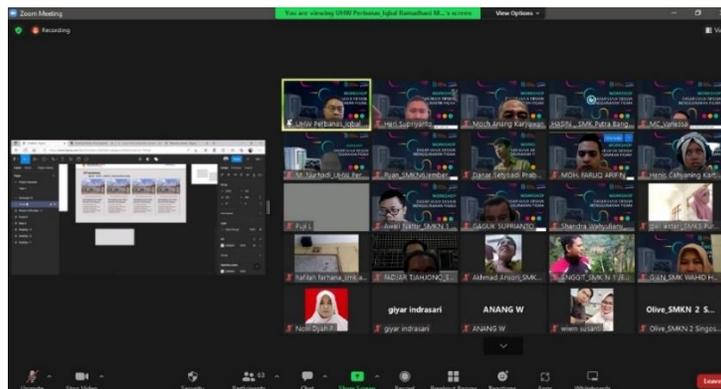
Hasil dari kegiatan pelatihan ini didasarkan pada hasil identifikasi permasalahan yang

dihadapi para Guru MGMP RPL SMK Di Jawa Timur yang selanjutnya diberikan solusi berupa pelatihan desain UI/UX agar para guru dapat mendesain produk berupa *Wireframe* dan *Prototype* aplikasi yang menggunakan platform *mobile* dan platform website.

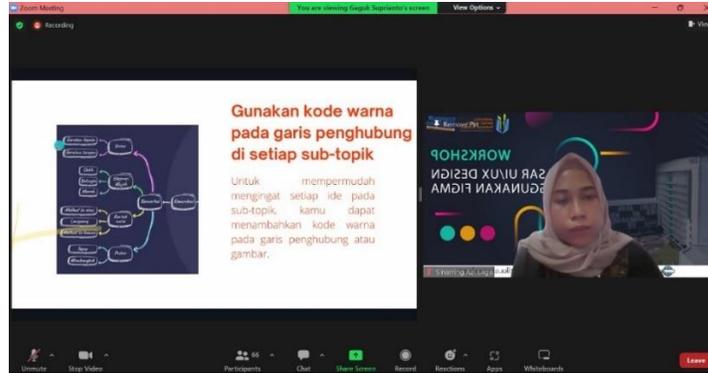
Hasil yang dijelaskan dalam bagian ini adalah luaran dari kegiatan sebagaimana dipaparkan secara runtut dari mulai permasalahan, kemudian solusi sampai dengan luaran dalam Tabel 4 berikut

Tabel 4. Target dan Luaran Kegiatan Pelatihan

Permasalahan	Solusi	Rencana Target	Indikator Capaian	Luaran
Rendahnya kemampuan dan pengetahuan Guru MGMP RPL SMK dalam mendesain desain antarmuka pengguna aplikasi	Pelatihan desain UI (User Interface) menggunakan figma agar dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian di desain UI (User Interface)	Pembuatan Produk hasil desain UI berupa <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> untuk platform <i>Mobile</i> dan Website	Menghasilkan <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> dengan platform <i>Mobile</i> dan Website	<i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> sesuai dengan studi kasus masing
Rendahnya kemampuan dan pengetahuan Guru MGMP RPL SMK dalam mendesain UX (User Experience) / Pengalaman Pengguna Aplikasi	Pelatihan desain UX (User Experience) / Pengalaman Pengguna menggunakan figma agar dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian di desain UX (User Experience) / Pengalaman Pengguna	Pembuatan Produk hasil desain UX berupa <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> untuk platform <i>Mobile</i> dan Website	Menghasilkan <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> dengan platform <i>Mobile</i> dan Website	<i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> sesuai dengan studi kasus masing



Gambar 1. Pelatihan Desain UI oleh Narasumber Iqbal Ramadhani Mukhlis



Gambar 2. Pelatihan Desain UX oleh Narasumber Sinarring Azi Laga



Gambar 3. Para Peserta Pelatihan desain UI/UX menggunakan figma

Setelah melalui proses evaluasi dan monitoring, luaran dari pelatihan ini adalah 55 desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) untuk aplikasi *mobile* dan aplikasi website telah terkumpul dan sudah layak untuk dapat diaplikasikan (*go-live*)

KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan pelatihan desain UI/UX menggunakan figma untuk meningkatkan kompetensi di bidang desain untuk Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang dihadapi oleh Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur adalah rendahnya kemampuan dan pengetahuan dalam mendesain desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) aplikasi dengan platform *mobile* dan website. Untuk itu solusi yang ditawarkan adalah pelatihan desain UI dan UX.
2. Setelah pelatihan, sebanyak 55 peserta mampu membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) menggunakan Figma
3. Peserta dapat membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) menggunakan Figma dengan berkolaborasi dengan narasumber (Tim Dosen)

Adapun saran bagi keberlanjutan perbaikan kualitas pelatihan yaitu:

1. Durasi pelatihan dapat diperpanjang mengingat jumlah peserta diatas 50 orang
2. Pembagian room (breakout room) bisa dilakukan guna meningkatkan intensitas pelatihan
3. Narasumber dalam pelatihan dapat memberikan url figma agar bisa dilakukan kolaborasi antara peserta pelatihan dengan narasumber

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan dijalankannya kegiatan Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur, segenap tim mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut :

1. Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Hayam Wuruk Perbanas serta Kerjasama atas dukungannya.
2. Para Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur
3. Ketua Program Studi dan Segenap Dosen Program Studi Informatika Universitas Hayam Wuruk Perbanas.

DAFTAR RUJUKAN

Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931-9935.

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.

Mukhlis, I. R. (2022). Literatur literatur review pada teknik pendeteksi ambiguitas leksikal dalam software requirements spesification. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), 66-79.

Mukhlis, I. R. (2022). Sistem Informasi Donor Darah Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter Pada Unit Transfusi Darah Palang Merah Indonesia (UTD PMI) Lumajang. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1449-1465.

Ramadhani, I., & Mujayana, M. (2022). Brand Equity and Strategies to Win Business Competition. *Journal of Applied Management and Business (JAMB)*, 3(1), 20-25.

Yasmin, A., Tasneem, S., & Fatema, K. (2015). Effectiveness of digital marketing in the challenging age: An empirical study. *International journal of management science and business administration*, 1(5), 69-80.