

Peningkatan Kompetensi Desain UI/UX Melalui Pelatihan Figma Bagi Peserta Kreatif

Manarul Hidayat¹, Frans Andrew Sinaga², Riyantoro Djati³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Manarul Hidayat

manarulhidayat.id@gmail.com

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital menuntut sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam perancangan produk *digital* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memperhatikan aspek kenyamanan dan pengalaman pengguna. Namun, pemahaman dan keterampilan praktis masyarakat, khususnya generasi muda, dalam bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) masih terbatas. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi desain UI/UX melalui pelatihan penggunaan aplikasi Figma bagi peserta pelatihan kreatif di Ruang Kreatif (PT. *Techno Innovation Group*). Metode pelaksanaan meliputi tahapan persiapan, pelatihan berbasis ceramah dan diskusi, praktik langsung perancangan UI/UX menggunakan Figma, serta evaluasi hasil kegiatan melalui observasi dan penilaian hasil desain peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dasar UI/UX serta kemampuan dalam mengimplementasikan desain antarmuka digital yang lebih terstruktur, menarik, dan ramah pengguna. Kontribusi utama kegiatan ini adalah peningkatan literasi dan keterampilan desain UI/UX peserta, tersedianya sumber daya manusia yang lebih siap menghadapi kebutuhan industri digital, serta penguatan peran perguruan tinggi dalam mentransfer pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan luaran berupa artikel ilmiah sebagai bentuk diseminasi hasil pengabdian.

Kata Kunci: *User Interface*, *User Experience*, Figma

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia bisnis, pendidikan, maupun layanan publik. Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya kebutuhan terhadap produk digital yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memiliki tampilan menarik serta mudah digunakan oleh pengguna. Dalam hal ini, penguasaan pengetahuan serta kemampuan di bidang digital menjadi aspek penting yang harus terus ditingkatkan (Adila & Nadhifah, 2023). Dalam hal ini, keterampilan dalam bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor penting yang perlu dikuasai oleh individu maupun organisasi untuk menghasilkan produk digital yang berkualitas.

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan bagian dari perkembangan teknologi informasi yang saat ini semakin populer. Kedua aspek ini menjadi elemen

penting yang kerap dijumpai pada perancangan *website*, aplikasi, maupun berbagai *platform digital* sebagai sarana untuk mempermudah interaksi dengan pengguna (Wardhanie & Rahmawati, 2022). Desain UI/UX merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Dafitri et al., 2023). Desain UI berfokus pada aspek *visual* sebuah perangkat lunak, aplikasi, atau website agar tampak menarik melalui pemilihan tipografi, bentuk, dan warna (Agus Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020). Desain UI yang intuitif dan menarik tidak hanya memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan kepuasan mereka (Pateman & Pramudia, 2024).

Sementara itu, desain UX menitikberatkan pada kenyamanan serta kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan perangkat tersebut (Ajie, Zulfikat, & Oktaviani, 2019). Oleh karena itu, UI dan UX perlu saling terintegrasi agar menghasilkan tampilan yang tidak hanya enak dipandang, tetapi juga mudah digunakan serta memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Membangun sistem yang ramah pengguna melibatkan dua aspek utama: antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). *User Interface* (UI) adalah desain grafis yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan berinteraksi dengan sistem komputer (Saepudin, Aryanti, Fitriani, & Ardiansyah, 2021). Pengalaman pengguna (*User Experience*) menggambarkan keterkaitan antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan pengembangan teknologi yang diwujudkan melalui desain produk. Keberhasilan desain produk dapat dilihat dari kenyamanan dan pengalaman positif yang dirasakan pengguna saat menggunakan berbagai fitur situ web (Faisal, Muda, Septiana, & Komarudin, 2023).

Perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran strategis dalam meningkatkan daya tarik serta diferensiasi suatu aplikasi di antara produk sejenis (Hidayat, Sinaga, & Kunci, 2025). Dengan demikian, memiliki *User Interface* (UI) yang terintegrasi dengan baik dan pengalaman *User Experience* (UX) yang harmonis pada Aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menarik minat lebih banyak pengguna, tetapi juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan tingkat kepuasan pelanggan melalui pengalaman interaksi yang optimal. Peran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam strategi pemasaran digital sangatlah vital, sehingga memerlukan perhatian khusus. Desain UI dan UX yang optimal dapat meningkatkan visibilitas platform digital, serta mendorong pertumbuhan jumlah pengguna aplikasi dalam suatu entitas bisnis (Purnama, Kaniawulan, & Sulistiyo, 2024).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat, khususnya generasi muda maupun pelaku usaha kecil dan menengah, yang belum memahami secara komprehensif konsep dasar UI/UX. Produk *digital* yang dihasilkan sering kali hanya fokus pada fungsi utama tanpa memperhatikan aspek kenyamanan, interaktivitas, serta kepuasan pengguna. Hal ini mengakibatkan rendahnya daya saing produk *digital* di tengah pasar yang semakin kompetitif. Dengan demikian, diperlukan adanya intervensi berupa kegiatan edukasi dan pelatihan yang mampu memberikan pemahaman mendalam sekaligus keterampilan praktis dalam bidang UI/UX.

Menyadari kondisi tersebut, Ruang Kreatif (PT. Techno Innovation Group) sebagai perusahaan pelatihan mengambil peran aktif dalam memberikan solusi melalui penyelenggaraan pelatihan UI/UX. Program ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman teoritis mengenai konsep dasar UI/UX, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam merancang antarmuka yang ramah pengguna. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi peserta untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan kompetensi digital, serta menambah nilai jual diri dalam dunia kerja maupun usaha mandiri.

Lebih jauh, kegiatan pelatihan ini juga merupakan bentuk kontribusi nyata dalam mendukung program pemerintah terkait peningkatan literasi digital masyarakat. Dengan adanya pelatihan UI/UX, peserta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh untuk menghasilkan produk digital yang lebih inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat luas. Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat, yakni memberikan dampak positif, meningkatkan kapasitas sumber daya manusia, serta memperkuat daya saing di era digital. Dengan demikian, pelatihan UI/UX yang diselenggarakan oleh Ruang Kreatif tidak hanya menjadi solusi atas permasalahan kurangnya pemahaman masyarakat tentang desain digital, tetapi juga menjadi upaya strategis untuk mempersiapkan generasi yang lebih adaptif, kreatif, dan siap bersaing dalam era transformasi digital.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan dan penerapan IPTEK. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Perizinan

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan wawancara pertama dengan Manajer Ruang Kreatif. Dalam pertemuan tersebut, dibahas mengenai kebutuhan pelatihan yang saat ini banyak dibutuhkan industri digital. Pertemuan ini bertujuan untuk menyampaikan ide pelatihan yang dirancang berdasarkan hasil diskusi sebelumnya, sekaligus mendapatkan persetujuan dari pihak mitra abdimas.

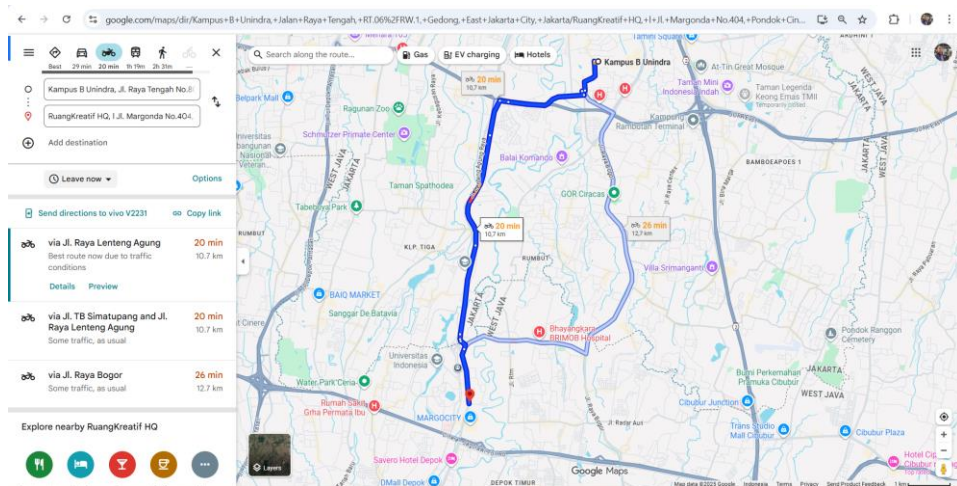
Pelatihan yang dirancang adalah pelatihan peningkatan kompetensi desain UI/UX melalui penggunaan aplikasi figma. Materi ini ditujukan khusus untuk para peserta di semua kalangan agar mereka dapat meningkatkan kompetensi dalam merancang antarmuka digital yang ramah pengguna dan sesuai kebutuhan pasar.

2. Prosedur dan tahapan pelaksanaan

- a. Persiapan. Tahap ini
- b. dilakukan observasi langsung ke lokasi pengabdian. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan harapan Manajer Ruang Kreatif tentang UI/UX. Observasi dilakukan dengan cara wawancara dengan Manajer untuk menggali informasi tentang keterampilan yang dibutuhkan para peserta. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri.
- c. Pelaksanaan. Yaitu tim pengabdian memberikan pemaparan materi tentang konsep UI/UX, metodologi perancangan UI/UX, dan aplikasi figma. Setelah pemaparan materi, selanjutnya dilakukan praktik langsung membuat desain UI/UX, yang dipandu langsung oleh pemateri dan panitia pengabdian masyarakat.
- d. Evaluasi dan monitoring, yaitu melakukan proses evaluasi dan monitoring kegiatan. Sejauh mana keberhasilan kegiatan dan peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh mitra setelah kegiatan.

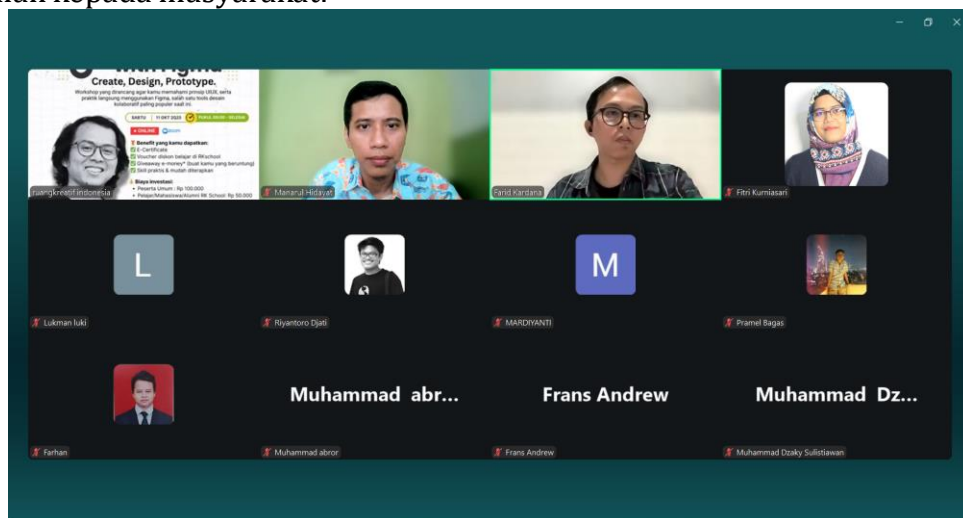
Hasil dan Pembahasan

Kegiatan peningkatan kompetensi desain UI/UX melalui pelatihan figma bagi peserta pelatihan kreatif dilakukan secara daring melalui *platform zoom*. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 25 November 2025 pukul 09.00-12.00 WIB berlokasi di Ruang Kreatif (PT. Techno Innovation Group).



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelatihan diawali dengan perkenalan diri para peserta dengan para pemateri serta tim pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 2. Perkenalan Diri Para Peserta

Sebelum masuk ke sesi pemaparan materi, para peserta diminta untuk mengerjakan *pre-test* melalui *google form*, tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman atau keterampilan awal peserta terkait materi yang akan diajarkan. Berikut ini tampilan soal *pre-test* dalam bentuk *Google Form* yang wajib dikerjakan oleh para peserta:

PENINGKATAN KOMPETENSI DESAIN UI/UX MELALUI PELATIHAN FIGMA BAGI PESERTA PELATIHAN KREATIF

mananahdeyaputrinah@gmail.com [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

Nama Lengkap *

Your answer

Nomor Telepon *

Your answer

Pekerjaan Saat Ini *

Your answer

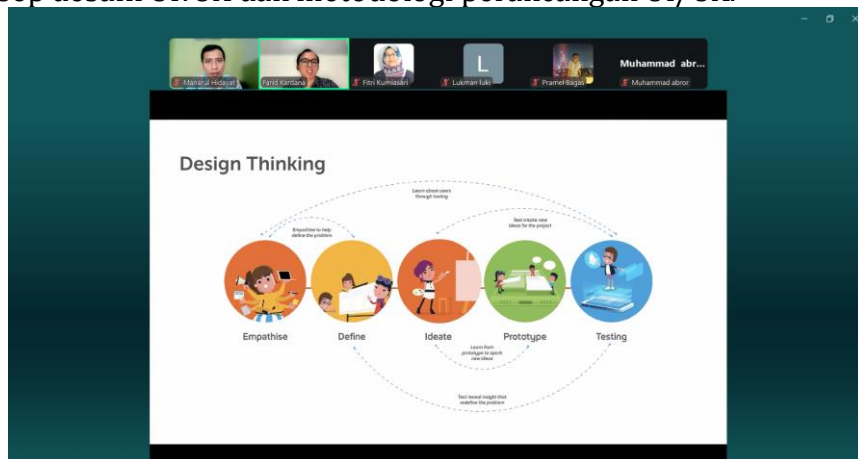
UI (User Interface) dalam sebuah aplikasi merujuk pada ... *

☐ Proses bisnis di balik sistem

☐ Interaksi emosional pengguna dengan aplikasi

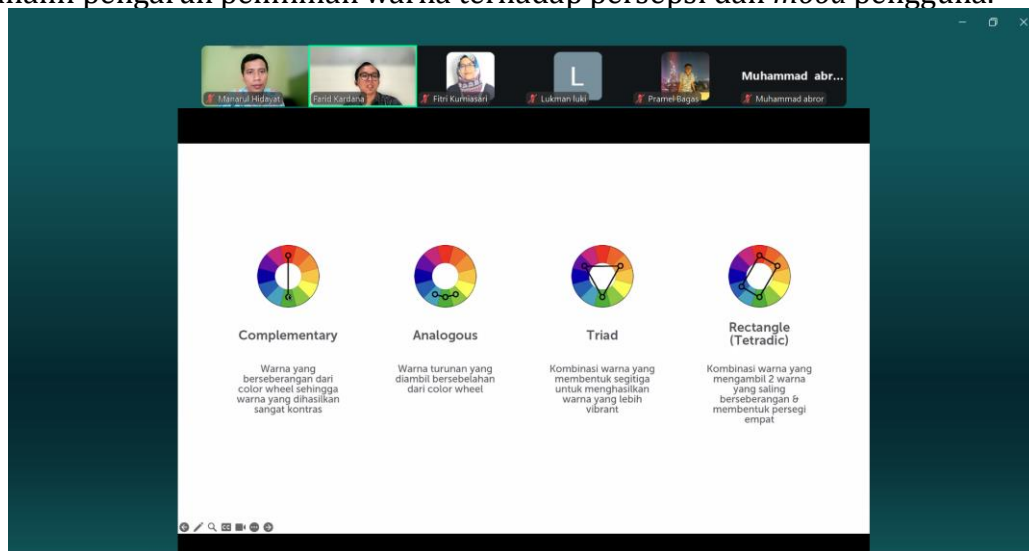
Gambar 3. Soal *Pre-Test* Dalam Bentuk *Google Form*

Setelah melakukan pre-test, sesi selanjutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang konsep desain UI/UX dan metodologi perancangan UI/UX.



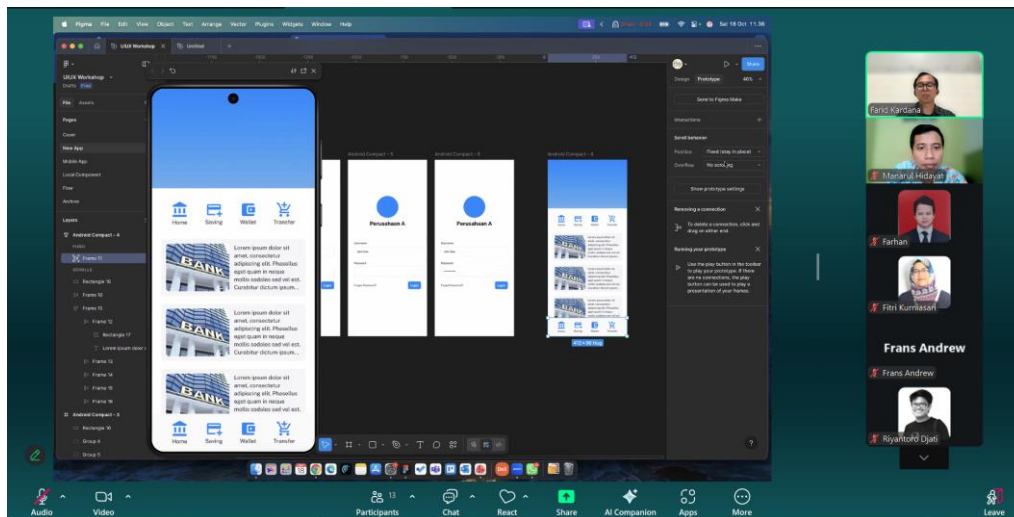
Gambar 4. Pemaparan Materi Konsep UI/UX dan Metodologi Perancangan

Sesi berikutnya adalah materi tentang tipografi dan *color*. Kegiatan di mana peserta difokuskan pada pengembangan aspek tipografi dan palet warna dalam desain sistem UI/UX. Peserta mempelajari cara memilih dan menggabungkan jenis huruf (*font*) dengan tepat untuk mencapai keterbacaan dan estetika yang diinginkan. Selain itu, mereka akan memahami pengaruh pemilihan warna terhadap persepsi dan *mood* pengguna.



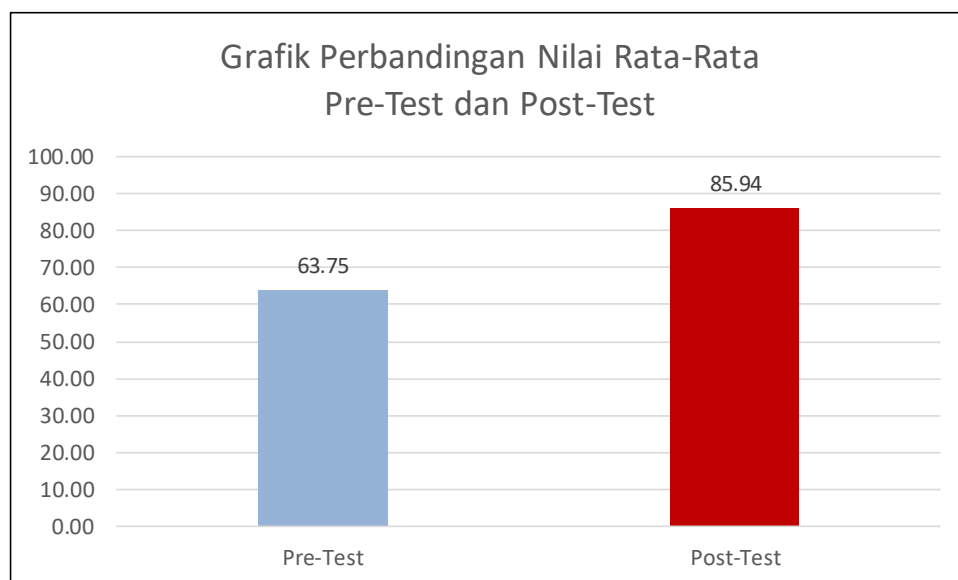
Gambar 5. Pemaparan Materi Tipografi dan *Color*

Sesi berikutnya adalah implementasi desain UI/UX di aplikasi figma. Kegiatan di mana peserta difokuskan pada pengembangan aspek tipografi dan palet warna dalam desain sistem UI/UX.



Gambar 6. Impelementasi Desain UI/UX di Aplikasi Figma

Setelah kegiatan praktik, para peserta diminta untuk mengerjakan post-test, tujuannya untuk menilai seberapa baik peserta memahami materi yang telah diajarkan. Nilai *post-test* akan dibandingkan dengan nilai pre-test. Tim Pengabdian kepada Masyarakat dapat mengevaluasi apakah pelatihan berhasil mencapai tujuannya serta memberikan wawasan berharga untuk perbaikan program pelatihan di masa mendatang. Berikut ini perbandingan nilai antara *pre-test* dan *post-test* :



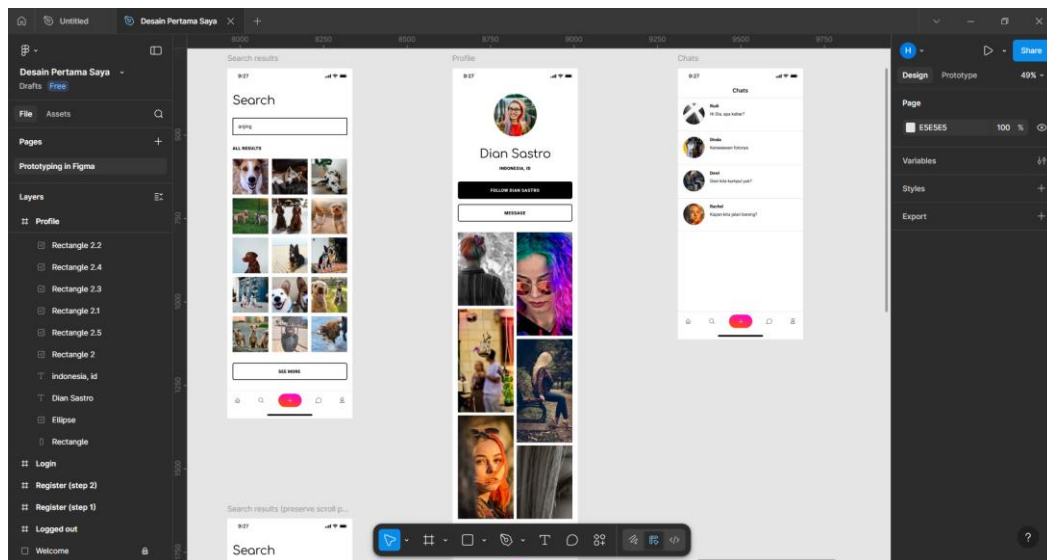
Gambar 7. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Grafik pada gambar di atas menunjukkan perbandingan nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 63,75 menggambarkan kemampuan awal peserta sebelum mengikuti pelatihan. Setelah pelatihan diberikan, nilai rata-rata *post-test* meningkat secara signifikan menjadi 85,94. Ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan digital peserta sesuai dengan tujuan kegiatan.

Tahapan selanjutnya adalah proyek pembuatan desain UI/UX menggunakan aplikasi figma. Selama pengerjaan proyek ini, peserta tetap mendapatkan pendampingan dari tim pengabdian kepada masyarakat. Setelah itu, tim abdimas melakukan evaluasi terhadap

hasil lembar kerja peserta pelatihan. Setelah kegiatan berakhir, terdapat beberapa evaluasi mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain:

1. Waktu pelaksanaan pelatihan cukup optimal, materi yang disajikan lengkap dan dapat menjawab pertanyaan peserta terkait produk digital dan penggunaan Canva.
2. Beberapa peserta terkendala jaringan internet dalam mengikuti pelatihan karena faktor lemahnya sinyal.
3. Penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan alokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
4. Beberapa peserta pelatihan masih ada yang kesulitan dalam mengakses aplikasi Canva karena beberapa hal seperti belum pernah menggunakan figma.
5. Beberapa peserta pelatihan mengaku mulai bisa memahami bagaimana menggunakan figma untuk membuat desain UI/UX, dan menggunakan fitur figma dengan baik.



Gambar 8. Hasil Desain UI/UX Oleh Para Peserta

Hasil kegiatan pelatihan tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan nilai *post-test* dibandingkan *pre-test*, tetapi juga melalui capaian luaran konkret yang dihasilkan peserta. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Jumlah Karya yang Dihasilkan
Seluruh peserta berhasil menyelesaikan minimal satu karya digital berupa desain UI/UX.
2. Rencana Pemanfaatan
Desain UI/UX yang dihasilkan peserta tidak hanya digunakan untuk keperluan pembelajaran, tetapi juga diarahkan sebagai portofolio para peserta.
3. Dampak Keberlanjutan
Setelah pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan motivasi untuk terus menghasilkan karya baru.

Dengan demikian, luaran kegiatan tidak hanya berupa laporan pelaksanaan, tetapi juga tercermin dalam produk nyata yaitu desain UI/UX dan peningkatan kreativitas peserta. Hal ini memperkuat kontribusi kegiatan pengabdian dalam membangun ekosistem industri kreatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Simpulan

Meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, pelatihan Peningkatan Kompetensi Desain UI/UX Melalui Pelatihan Figma Bagi Peserta Pelatihan Kreatif telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka di bidang desain UI/UX. Kegiatan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan telah sesuai dengan tujuan awal, yaitu memberikan pemahaman tentang konsep UI/UX dan penggunaan figma.
2. Pelatihan terbukti efektif ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test, sehingga terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
3. Seluruh peserta berhasil menghasilkan desain UI/UX.
4. Pelatihan menumbuhkan motivasi dan keberanian peserta untuk terus mengembangkan dan membuat karya baru terkait desain UI/UX.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ruang Kreatif yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Ketua Program Studi Bisnis Digital, dan Koordinator Unit Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI serta pihak-pihak yang telah membantu secara langsung pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Peneliti juga menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program Penelitian/PkM Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 2274/SP3M/KPM/LRPM/UNINDRA/XI/2025 Tanggal 5 November 2025. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitasi yang telah memungkinkan terlaksananya penelitian ini.

Referensi

- Ajie, H., Zulfikat, M., & Oktaviani, V. (2019). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pinter*. <https://doi.org/10.21009/Avalaiaible>
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma* (Vol. 10, Issue 2).
- Adila, A. S. D., & Nadhifah, I. N. (2023). *Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Taruna dan Taman Bacaan Masyarakat Candiretno*. 4, 4201–4206. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4>
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, A. P. (2023). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma* (Vol. 3, Issue 2).
- Faisal, M., Muda, M. A., Septiana, T., & Komarudin, M. (2023). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(2), 176–187. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i2.2921>

- Hidayat, M., Sinaga, F. A., & Kunci, K. (2025). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI dan UX Sistem Manajemen Mutu. *Jsistek: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(2), 8–17. <https://doi.org/10.37478/jsistek.v2i1.5844>
- Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). Analisis Bibliometrik pada Efektivitas UI/UX pada Penerapan Web Development. *Media Jurnal Informatika*, 16(1), 48. <https://doi.org/10.35194/mji.v16i1.3879>
- Purnama, E. R., Kaniawulan, I., & Sulistiyo, M. I. (2024). *Perancangan UI / UX E-Katalog Handphone Menggunakan Metode Activity Centered Design*. 10(2), 695–711.
- Saepudin, A., Aryanti, R., Fitriani, E., & Ardiansyah, D. (2021). Perancangan Sistem E-Commerce Menggunakan Model Rapid Application Development Pada Pengurus Cabang Judo Karawang. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 25–32.
- Sintia, A., Adila, D., Nadhifah, N., Keterampilan, P., Ui, D., Ux, /, Karang Taruna, B., Bacaan, T., Candiretno, M., Ismun,), Kunci, K., Pelatihan, K., Taruna, K., & Masyarakat, T. B. (2023). *Informasi Artikel Abstrak*. 4, 4201–4206. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4>
- Wardhanie, A. P., & Rahmawati, E. (2022). Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 2(3), 536–544. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i3.129>