

PELATIHAN DESAIN UI/UX DENGAN FIGMA UNTUK APLIKASI E-COMMERCE DI SMK MUHAMMADIYAH 03 KARANGANYAR

Rahmad Ardhani¹⁾, Mayadi²⁾, Muhammad Misbahul Munir³⁾

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah
Surakarta Email: rahmad05@aiska-university.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Bumigora

Email: mayadi.yadot@universitasbumigora.ac.id

³Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta
Email: muhammad.munir@amikom.ac.id

Abstrak

Keterampilan dalam desain UI/UX sangat dibutuhkan dalam konteks bisnis saat ini (1) Smk Muhammadiyah 03 Karanganyar merupakan salah satu Smk yang mempunyai Jurusan yang melatih siswanya untuk mempunyai skill dibidang desain. Akan tetapi Smk Muhammadiyah 03 saat masih belum memberikan materi tentang Ui/Ux Design kepada siswa-nya. Sementara kebutuhan industry saat ini menuntut keahlian design untuk bisa mendesign Ui/Ux. Dari permasalahan yang ada maka Peneliti akan memberikan solusi untuk memberikan pelatihan Design Ui/Ux Di Smk Muhammadiyah 03 Karanganyar.(2).Dalam penelitian ini dilakukan pelatihan pengenalan bagi pemula dan para siswa diberikan materi praktik untuk bisa mendesain rancangan aplikasi Ui/Ux. Solusi- Dari masalah yang terjadi di Smk Muhammadiyah karanganyar 03 di jurusan DKV belum ada kurikulum yang mengajarkan Design Ui/Ux Sementara kebutuhan design Ui/Ux saat ini menuntut seorang desainer untuk bisa Membuat sebuah design Ui/Ux untuk Merancang sebuah Aplikasi. Dalam era digital yang berkembang pesat, desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi komponen kritical dalam pengembangan aplikasi mobile, terutama untuk e-commerce dan layanan berbasis web maka dari itu peneliti memberikan solusi pelatihan Design Ui/Ux untuk merancang Aplikasi E-Commerce. Dalam pelatihan ini peneliti memberikan mengajarkan cara penggunaan tools untuk mendesign dengan menggunakan figma. Peneliti memberikan materi dari Penggunaan Tools sampai memberikan materi untuk merancang aplikasi E-Commerce.

Kata Kunci: Desain UI/UX ;Aplikasi ; Smk Muhammadiyah 03 Karanganyar; Pelatihan desain

1. PENDAHULUAN

User interface merupakan elemen yang penting dalam sebuah aplikasi ataupun website. Pemilihan jenis font, warna dan tata letak (layout) dalam user interface dapat menjadi daya tarik serta memudahkan pengguna dalam eksplorasi aplikasi ataupun website. Tujuan utama dari User Interface adalah untuk membuat tampilan dari suatu website atau aplikasi menjadi lebih enak dipandang mata dan menciptakan loyalitas pengunjung atau pengguna (pengunjung atau pengguna semakin betah untuk berlama-lama menggunakan website atau aplikasi yang bersangkutan).[1]Keterampilan desain UI/UX, termasuk antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, adalah elemen kunci untuk membuat aplikasi dan situs web. Untuk mempunyai skill dalam mendesain Ui/Ux dibutuhkan suatu pelatihan. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan bagi peserta yang terdiri dari Siswa Smk Muhammadiyah 03 Karanganyar agar mengenal dan memahami dasar perancangan user interface e-commerce. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan perancangan user interface adalah Figma.

Metode pengabdian pelatihan ini adalah pengenalan, pemahaman, pengajaran, pengujian dan evaluasi.[2]. Pelatihan ini akan diadakan di Smk Muhammadiyah karanganyar 02. Smk Muhammadiyah 03 karanganyar Kata kunci maksimal 5 kata Pendahuluan tidak lebih dari 2000 kata yang berisi analisis situasi dan permasalahan mitra yang akan diselesaikan. Uraian analisis situasi dibuat secara komprehensif agar dapat menggambarkan secara lengkap kondisi mitra. Jelaskan jenis permasalahan prioritas yang akan ditangani dalam program PKM. Untuk masyarakat produktif secara ekonomi dan calon wirausaha baru meliputi bidang produksi, manajemen usaha dan pemasaran (hulu hilir usaha). Untuk kelompok masyarakat non produktif (masyarakat umum) maka permasalahannya sesuai dengan kebutuhan kelompok tersebut, seperti peningkatan pelayanan, peningkatan ketentraman masyarakat, memperbaiki/membantu fasilitas layanan dalam segala bidang, seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, keamanan, kesehatan, pendidikan, hukum, dan berbagai permasalahan lainnya secara komprehensif. Kondisi mitra dapat diuraikan dengan menambahkan data dan gambar yang informatif. Prioritas permasalahan dibuat secara spesifik. Tujuan kegiatan dan kaitannya dengan IKU dan fokus pengabdian perlu diuraikan.

Dengan kata lain, User Interface bertujuan untuk Smk Muhammadiyah karanganyar merupakan sekolah kejuruan yang terdiri dari jurusan teknik komputer jaringan dan Dkv yang berada di kota karanganyar. Smk Muhammadiyah karanganyar merupakan Smk di bawah naungan Yayasan Muhammadiyah. Di jurusan Dkv kurikulum belum ada materi tentang UI/UX. Dan di Smk Muhammadiyah Karanganya. Siswanya berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti 90% siswa belum mengenal tentang Desain Ui/Ux. Seiring berkembangnya teknologi semakin banyak media -media di internet yang dapat dijadikan sebagai alat promosi dan penjualan produk, e-commerce merupakan salah satu dari media tersebut. E-commerce merupakan sebuah layanan elektronik dimana pengguna dapat melakukan kegiatan transaksi penjualan, pembelian, pelayanan, dan penyediaan informasi secara online melalui internet. E-commerce juga dapat digunakan untuk media promosi melalui internet sekaligus memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi. Oleh karena itu peneliti memberikan pelatihan tentang cara Membuat design Prototype Aplikasi E-Commerce. [3] Pelatihan ini merupakan salah satu program Pendidikan dengan memberikan skill kepada para siswa yang sebelumnya belum mengenal UI/UX dan memberikan manfaat kepada dunia industry untuk menjawab kebutuhan industry SDM dibidang UX/UI. Selain itu siswa yang mempunyai skill UI/UX dapat melakukan wirausaha dengan membuka jasa desain UI/UX. Selain itu Dengan meningkatnya keterampilan siswa dalam desain UI/UX maka akan meningkatkan perekonomian daerah. [4] Ditambah lagi pekerjaan desainer UI/UX yang dapat dilakukan di berbagai waktu dan tempat memungkinkan para siswa untuk mendapatkan pekerjaan baik dari dalam negeri maupun luar negeri namun dapat dikerjakan dari rumah. Dalam pelatihan ini, peserta akan diajarkan langkah-langkah dalam merancang prototipe mobile learning 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.[5] Dengan mengikuti PKM Pelatihan desain UI/UX ini untuk desain prototipe mobile learning, diharapkan peserta akan mampu menghasilkan prototipe aplikasi ECommerce 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 mobile learning. Desain UI/UX untuk Desain E-Commerce memiliki peran penting dalam membekali peserta dengan keterampilan desain prototipe yang dibutuhkan dalam pengembangan E-Commerce. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini, diharapkan E-Commerce 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.[6]

2. METODE PELAKSANAAN

Siwa Dkv di Smk Muhammadiyah 03 Karanganyar memiliki kendala bahwa mereka masih belum bisa menguasai desain prototype dalam pembuatan aplikasi sementara era saat ini bidang Dkv menuntut harus bisa menguasai desain Ui/Ux. Bidang Dkv 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. [7] 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 siswa di bidang desain prototype aplikasi mobile Pelatihan ini dilaksanakan secara Offline selama 1 hari dengan pembagian 2 narasumber di Sesi pertama dan Sesi 2 . Beberapa hal teknis yang diajarkan dalam pelatihan ini adalah mengenai Dasar desain UI/UX, komposisi warna, letak konten, pengaturan grid dan melayout ukuran yang pas untuk desain menggunakan platform Aplikasi Mobile Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan secara Offline di Smk Muhammadiyah 03 Karanganyar Alasan karena dilaksanakan secara Offline karena peneliti mempertimbangkan bahwa bila pelatihan dilakukan secara Offline akan meningkatkan fokus para peserta dan peserta lebih mudah untuk memahami.

1. Tahapan pelatihan UI/UX

Tahap Pelatihan pembuatan Aplikasi android meliputi kegiatan sebagai berikut :

a. Introduction UI dan UX

Pelatihan ini mengajari tentang pengertian dari UI (User Interface) dan UX (User Experience)



Gambar 1. Pelatih memberikan materi dasar UI/UX

b. Proses Desain UI dan UX

Peserta mendesain produk sederhana menggunakan kaidah UI/UX dan pengenalan tools figma sebagai alat untuk mendesain Prototype Aplikasi android



Gambar 2. Pelatih memberikan materi Tools UI/UX untuk mendesain Aplikasi

c. Define and Ideate Process

Peserta mendesain produk sesuai dengan kaidah define dan ideate process dengan tools figma



Gambar 3. Pemateri Memberikan materi Proses ide mendesain UI/UX

d. Pembuatan Wireframe

Peserta membuat desain Wireframe Mobile dengan tools figma. Produk berupa Wireframe Mobile

e. Pembuatan Prototype

Peserta membuat Prototype mobile dengan tools figma. Produk berupa Prototype Mobile.

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 Prototype dengan dua platform mobile Kemudian para peserta mengupload hasil mereka melalui google form yang linknya sudah disediakan oleh panitia sebagai bentuk hasil post test pasca pelatihan.



Gambar 4. Pemateri Foto bersama dengan Peserta

- 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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan berupa pelatihan UI/UX menggunakan Figma untuk membuat perancangan sistem website. Pelatihan ini diselenggarakan secara luring (tatap muka) dengan mengumpulkan seluruh peserta di satu lokasi, yaitu di SMK Muhammadiyah 03 Karanganyar.

Dalam pelaksanaannya, pemateri menyampaikan materi secara langsung dengan dukungan perangkat multimedia berupa laptop yang terhubung ke internet, modul pembelajaran, serta pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman peserta. Kegiatan ini dibuka oleh Ketua Pelaksana, Bapak Rahmad Ardhani, S.Kom., M.Kom., yang sekaligus bertindak sebagai tutor utama dalam penyampaian materi.

Materi yang disampaikan mencakup desain pemasaran dan penjualan produk menggunakan Figma. Metode yang digunakan adalah ceramah yang dikombinasikan dengan praktik langsung pembuatan desain. Penyampaian materi dilakukan secara terperinci serta disertai sesi tanya jawab interaktif di sela-sela kegiatan untuk meningkatkan pemahaman peserta.

Kegiatan ini juga didukung oleh anggota tim pengabdian lainnya, yaitu Irfa Sadida, mahasiswa Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Universitas 'Aisyiyah Surakarta, serta Bapak Sadewa dari PT. Dua Naga. Peran mahasiswa dalam kegiatan ini adalah membantu proses dokumentasi selama pelaksanaan pengabdian masyarakat yang berlangsung kurang lebih dua jam.

Adapun susunan acara kegiatan Pelatihan UI/UX Desain untuk Aplikasi Mobile Learning dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator Score

Skor	Tingkat
A-1	Materi yang di berikan cukup jelas
A-2	Fasilitas pelatihan yang diberikan
A-3 A-4	Tema kegiatan ini sangat baik
A-5 A-6	Pengabdian ini memberikan anda pengetahuan untuk mengetahui cara desain UI/UX
A-1 A-2	Pengabdian ini sangat bermanfaat untuk siswa meningkatkan pengetahuan UI/UX
A-3 A-4 A-5 A-6	Pengabdian memberikan pengalaman bagi siswa untuk mendesain UI/UX
A-7	Pengabdian memberikan pengetahuan cara mendesain UI/UX dengan benar
	Pengabdian memberikan cara mendesain UI/UX dengan Efektif
	Pengabdian ini memberikan simulasi UI/UX menggunakan tools sehingga menambah wawasan siswa

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Pengisian Kuesioner oleh Peserta Pengabdian Masyarakat

Kode	Jawaban			Skor Rata-rata	Keterangan
	Tidak Puas	Puas	Sangat Puas		
E2-1		26	9	17,5	B (Puas)
E2-2		26	9	17,5	B (Puas)
E2-3		26	9	17,5	B (Puas)
E2-4		26	9	17,5	B (Puas)
E2-5	3	27	5	11,66667	B (Puas)
E2-6	4	25	6	11,66667	B (Puas)
E3-7	2	28	5	11,66667	B (Puas)

Berdasarkan Tabel 2 menghasilkan kepuasan yang signifikan dari peserta kegiatan Pengabdian Masyarakat yang sudah terlaksana. Skor rata-rata dari hasil kuesioner lebih dari Nilai 1 dimana nilai rata-rata yang dihasilkan Puas dan Sangat Puas Berminat dengan diadakannya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan menjelaskan apa yang diharapkan pada bagian Pendahuluan, serta kesimpulan dari section Hasil dan Pembahasan. Kesimpulan juga dapat ditambahkan dengan rencana pengembangan pelaksanaan pengabdian kedepan. Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah peneliti lakukan, maka dapat kami simpulkan beberapa hal diantaranya : Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan oleh 1 Dosen serta 1 Mahasiswa dan 1 dari dunia industry . Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini sangat berguna sekali bagi pihak mitra sehingga dapat meningkatkan keahlian siswa yang menjadi bekal untuk memasuki dunia kerja. Pelatihan ini Dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang Design UI/UX, khususnya dalam belajar design menggunakan aplikasi Figma, karena dengan belajar membuat design bisa meningkatkan minat dalam design pada aplikasi sehingga bisa membuat aplikasi sesuai keinginan dan kebutuhan kedepannya. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat pengenalan dan pemahaman mengenai pembuatan design adalah awal bagi siswa untuk merancang aplikasi mobile Selatan untuk tahap pemula. Dan Pengabdian berdasarkan survey yang dilakukan peneliti bahwa 98% peserta paham materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Yulina, S. Perdana Arifin, and Y. Dewi Lulu Widyasari, "Pelatihan Pengembangan Kompetensi Siswa Dalam Merancang Ui/Ux Menggunakan Figma Pada Smk Muhammadiyah 2 Pekanbaru," *J. Pengabd. Masy. Multidisiplin*, vol. 8, no. 1, pp. 17–24, 2024, doi: 10.36341/jpm.v8i1.4982.
- [2] A. Y. Wicaksono, K. M. D. Pertiwi, and F. Rahman, "Pelatihan Desain UI/UX Website dan Pengenalan Perangkat IoT pada Siswa SMK IPIEMS Surabaya Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning," *J. Abdi Masy. Indones.*, vol. 5, no. 4, pp. 1393–1404, 2025, doi: 10.54082/jamsi.1991.
- [3] U. Hairah *et al.*, "Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma," *Jompa Abdi J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 4, pp. 59–65,

- 2024, doi: 10.57218/jompaabdi.v3i4.1211.
- [4] N. Hayati, F. Fauziah, and ..., "Pelatihan Design Ui/Ux Pada Siswa Sman 58 Jakarta," *J. Abdimas Bina ...*, vol. 4, no. 2, pp. 1679–1685, 2023, [Online]. Available: <https://jabbb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/777>
- [5] K. Nur Saffanah and R. Andrian, "Perancangan Design Ui/Ux Pada Aplikasi Learning Management System Guna Meningkatkan Efektivitas Dan Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Mnemon.*, vol. 7, no. 1, pp. 23–30, 2024, doi: 10.36040/mnemonic.v7i1.8474.
- [6] V. Valensita Robert, A. Andreyas, F. Krisvyanti, M. Roda Robert, M. Haadi Sewithto, and S. Wijaya, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Gymbros Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 85–89, 2024, doi: 10.52436/1.jpti.417.
- [7] R. N. Fauziyah, D. Yusup, and Siska, "Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Skilvul," *INFOTECH J.*, vol. 9, no. 2, pp. 331–338, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i2.5928.