

Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa dan Guru SMK Tri Sukses Depok dengan Pelatihan Figma untuk Merancang Aplikasi Mobile

Ami Rahmawati¹, Siti Ernawati², Duwi Cahya Putri Buani^{*3}, Eka Rini Yulia⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nusa Mandiri

e-mail: ami.amv@nusamandiri.ac.id¹, siti.ste@nusamandiri.ac.id²,
duwi.dcp@nusamandiri.ac.id³, eka.erl@nusamandiri.ac.id⁴

Abstrak

Di era digital saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan. Sekolah-sekolah, seperti SMK Tri Sukses di Depok, Jawa Barat, menyadari pentingnya penguasaan keterampilan digital, termasuk kemampuan merancang antarmuka aplikasi mobile. Meskipun sekolah tersebut memiliki program studi Animasi dan Desain Komunikasi Visual, mereka menghadapi tantangan dalam mendesain antarmuka aplikasi secara efektif. Untuk mengatasi hal ini, dosen Universitas Nusa Mandiri memberikan pelatihan menggunakan aplikasi Figma kepada guru dan siswa, bertujuan meningkatkan kompetensi mereka dalam desain antarmuka. Metode pengabdian Masyarakat yang dilakukan adalah melakukan Analisis situasi mitra/Masyarakat, mengidentifikasi masalah, Menentukan atau merencanakan solusi pemecahan masalah, melakukan pendekatan social, Pelaksanaan kegiatan dan Evaluasi kegiatan. Pelatihan tersebut mencakup langkah-langkah mendesain antarmuka mobile, seperti identifikasi kebutuhan pengguna dan pembuatan desain tampilan. Berdasarkan hasil kuesioner, peserta pelatihan menunjukkan ketertarikan dan kesepakatan terhadap kemudahan penggunaan Figma. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 19 Oktober 2024, di kampus Universitas Nusa Mandiri dengan 16 peserta dari SMK Tri Sukses.

Kata kunci: Figma, Pelatihan, SMK Tri Sukses

Abstract

In today's digital era, technology plays a vital role in everyday life, particularly in the field of education. Schools such as SMK Tri Sukses in Depok, West Java, recognize the importance of mastering digital skills, including the ability to design mobile application interfaces. Despite having Animation and Visual Communication Design study programs, the school faces challenges in effectively designing application interfaces. To address this, lecturers from Universitas Nusa Mandiri conducted training sessions using the Figma application for teachers and students, aiming to enhance their interface design competencies. The community service method implemented involved conducting a situational analysis of the partner/community, identifying problems, planning solutions, employing a social approach, executing activities, and evaluating the outcomes. The training included steps for designing mobile interfaces, such as identifying user needs and creating visual designs. Based on the questionnaire results, participants showed interest and agreement regarding the ease of using Figma. The training was conducted on October 19, 2024, at the Universitas Nusa Mandiri campus, with 16 participants from SMK Tri Sukses.

Keywords: Figma, Training, SMK Tri Sukses



Pendahuluan

Pada era digital saat ini, teknologi dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan berbagai pekerjaan, termasuk bidang Pendidikan (Heryanti et al., 2023). Di sekolah, guru dan siswa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka sehingga memiliki keterampilan yang relevan (Mukhlis et al., 2023). Salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam era ini adalah kemampuan merancang antarmuka aplikasi mobile, mengingat meningkatnya penggunaan aplikasi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan, pengembangan kompetensi profesional dapat dicapai melalui pelatihan dan lokakarya baik internal atau eksternal.

Berdasarkan data DAPODIK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, SMK Tri Sukses yang terletak di Kecamatan Cilodong, Kota Depok, Jawa Barat menawarkan program studi Animasi dan Desain Komunikasi Visual, dengan 33 siswa dan 8 tenaga pendidik (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2024). SMK Tri Sukses menyadari pentingnya penguasaan keterampilan digital ini, namun sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam merancang desain antarmuka aplikasi mobile secara efektif.



Gambar 1. Dokumentasi SMK Tri Sukses Depok

Untuk mendukung peningkatan kompetensi siswa dan guru di bidang desain antarmuka, dosen Universitas Nusa Mandiri akan memberikan pelatihan menggunakan aplikasi Figma. Guru dan siswa dapat memanfaatkan pelatihan ini sebagai sarana untuk terus mengembangkan diri, memperbarui pengetahuan mereka tentang perkembangan teknologi, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan inovasi ke dalam proses pembelajaran (Solichah et al., 2024). Dalam pelatihan ini, peserta pelatihan akan mempelajari langkah-langkah dalam merancang antarmuka aplikasi mobile, yang mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, pemetaan alur pengguna, dan pembuatan desain tampilan menggunakan Figma (Suriyanto et al., 2023).

Metode

Metode pengabdian masyarakat disini merupakan pola, urutan dan tahapan yang dilakukan dalam menjalankan kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan antara lain:



Gambar 2. Metode Pengabdian Masyarakat

1. Analisis situasi mitra/masyarakat
Pada tahap awal anggota pengabdian masyarakat melakukan survei ke SMK Tri Sukses Depok untuk mengetahui situasi yang ada di lingkungan mitra yang dijadikan objek pengabdian. Peserta yang akan difokuskan pada pengabdian ini adalah Guru dan Siswa SMK Tri Sukses Depok.
2. Identifikasi masalah
Setelah melakukan survei dan telah diketahui situasi di lingkungan mitra, selanjutnya anggota menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang dialami mitra dan dari hasil identifikasi mitra anggota menemukan bahwa Guru dan Siswa SMK Tri Sukses Depok membutuhkan pelatihan desain antarmuka aplikasi mobile menggunakan figma untuk meningkatkan kompetensi professional mereka.
3. Menentukan atau merencanakan solusi pemecahan masalah
Setelah diperoleh permasalahan yang diangkat pada kegiatan pengabdian ini, anggota selanjutnya merencanakan solusi pemecahan dengan mencari solusi terbaik di mana pada kegiatan ini anggota memutuskan untuk melakukan pelatihan desain antarmuka aplikasi mobile menggunakan figma pada Guru dan Siswa SMK Tri Sukses Depok.
4. Pendekatan sosial
Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, anggota sebelumnya melakukan pendekatan sosial kepada mitra yang akan dilibatkan pada hari H pelaksanaan, di mana para anggota melakukan komunikasi dengan salah satu staf SMK Tri Sukses Depok untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini.
5. Pelaksanaan kegiatan
Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat seluruh anggota sebelumnya melakukan perencanaan dan kesepakatan dengan mitra terkait waktu pelaksanaan sehingga diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan pada Sabtu, 12 Oktober 2024 dimulai pada pukul 08.30-11.50 WIB. Tempat pelaksanaan

disepakati bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diadakan secara offline di lingkungan kampus universitas nusa mandiri margonda.

6. Evaluasi kegiatan dan pelaporan

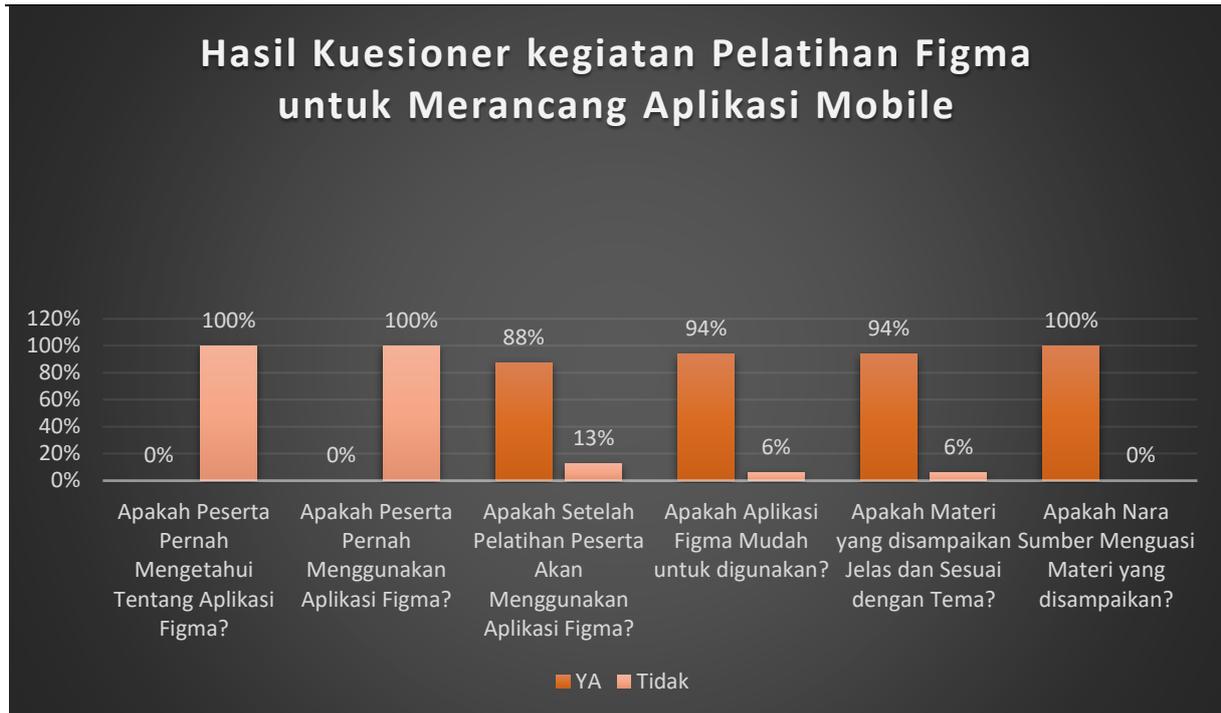
Setelah kegiatan pengabdian selesai dilakukan, para anggota melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan pada 13 Oktober 2024 untuk mengetahui kekurangan yang perlu dibenahi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya. Selain itu dalam evaluasi ini para anggota melakukan pelaporan hasil kegiatan dan dilakukan upaya perencanaan solusi untuk kekurangan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan Pelatihan Figma untuk Merancang Aplikasi Mobile adalah peserta dapat menggunakan aplikasi figma untuk merancang antar muka aplikasi. Hal ini dapat dilihat dari kuesioner yang kami sebarakan sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung, responden yang mengisi kuesioner kegiatan sebanyak 16 peserta. Hasil kuesioner dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kegiatan Pelatihan Figma untuk Merancang Aplikasi Mobile

Kuesioner	YA	Tidak
Apakah Peserta Pernah Mengetahui Tentang Aplikasi Figma?	0%	100%
Apakah Peserta Pernah Menggunakan Aplikasi Figma?	0%	100%
Apakah Setelah Pelatihan Peserta Akan Menggunakan Aplikasi Figma?	88%	13%
Apakah Aplikasi Figma Mudah untuk digunakan?	94%	6%
Apakah Materi yang disampaikan Jelas dan Sesuai dengan Tema?	94%	6%
Apakah Nara Sumber Menguasi Materi yang disampaikan?	100%	0%



Gambar 3. Hasil Kuesioner Pengabdian Masyarakat Pelatihan Figma untuk Mercancang Aplikasi Mobile

Dari hasil kuesioner diatas dapat disimpulkan bahwa 100% Peserta Pengabdian Masyarakat belum mengetahui tentang aplikasi figma, 100% Peserta belum pernah menggunakan aplikasi figma, 88% peserta kegiatan Pelatihan akan menggunakan aplikasi figma, 94% peserta Pengabdian Masyarakat setuju bahwa aplikasi figma mudah untuk digunakan, 94% peserta pelatihan setuju bahwa materi yang disampaikan jelas dan sesuai tema dan 100% peserta setuju bahwa naras umber pelatihan menguasai materi yang disampaikan.

Kegiatan Pelatihan Figma untuk Merancang Aplikasi Mobile dilaksanakan pada hari/tanggal, Sabtu, 19 Oktober 2024, Jam 09:00 – 12:00, di kampus Universitas Nusa Mandiri Margonda Depok, dengan peserta kegiatan sebanyak 16 Peserta yang terdiri dari Siswa/i dan Guru SMK Tri Sukses Depok



(a)



(b)

Gambar 3. Sambutan Kepala Kampus UNM Margonda (a) Pemaparan Materi (b)



Gambar 4. Foto Bersama Setelah Kegiatan Selesai

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di Kampus Universitas Nusa Mandiri Margonda berjalan dengan baik dan lancar. Peserta kegiatan antusias mengikuti kegiatan pengabdian Masyarakat dengan mengikuti kegiatan sampai kegiatan selesai dan berperan aktif dengan menyampaikan pertanyaan ketika sesi tanya jawab. Dari hasil kuesioner yang di berikan sebelum dan setelah kegiatan maka dapat disimpulkan peserta kegiatan memahami dan akan menggunakan Aplikasi Figma untuk merancang Aplikasi Mobile.

Penghargaan

Kami segenap panitia dan mahasiswa Universitas Nusa Mandiri mengucapkan Terima Kasih kepada seluruh peserta kegiatan Pengabdian Masyarakat dari Sekolah SMK Tri Sukses Depok. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMK Tri Sukses Depok Ibu Umi Kistiah, S.PD.I. ,M.M, yang telah mengizinkan Guru dan Siswa/i untuk mengikuti kegiatan Pelatihan di kampus kami.

Daftar Pustaka

- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, P. D. dan P. M. (2024). *Data Pokok Pendidikan*. SMK TRI SUKSES DEPOK.
- Heryanti, A. P., Ahmad, M. A., Hidayati, N. A., Safitri, R., Pradani, W., Haryadi, D., Supriyanto, A., Informatika, P. S., Sains, F., Indonesia, U. A., & Korespodensi, E. P. (2023). Pengenalan dan Pelatihan Figma untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, November, 15–16.
- Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI / UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(January). <https://doi.org/10.14414/kedaymas.v3i1.3555>

Solichah, A., Riyanarto, A., Shintami, S., Hidayati, C., Nur, R., Kelly, A., Sungkono, R., & Munif, A. (2024). Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya. *Sewagati*, 8(4), 1932–1942.

Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Zain, G., Edy, M. R., Akram, A., & Risal, N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *VOKATEK*, 01, 57–63.