

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*)

Ayouvi Poerna Wardhanie^{1*}, Kristin Lebdaningrum²

Universitas Dinamika, Jawa Timur^{1,2}

ayouvi@dinamika.ac.id^{1*}, kristin@dinamika.ac.id²



Riwayat Artikel

Diterima pada 28 November 2022

Revisi 1 pada 23 Desember 2022

Revisi 2 pada 2 Januari 2023

Disetujui pada 4 Januari 2023

Abstract

Purpose: This workshop would be led by the students, enhancing their new capability to operate the Figma application to prepare for their future careers in graphic design.

Methodology: The method applied to this workshop was divided into three stages, such as preparation, implementation, and report. In the first stage, we identified problems and asked permission from partners regarding the schedule of the workshop and then module creation. In the second stage, we conducted training on the use of the Figma application and consulted, and finally the report stage, we asked for feedback from participants and made publications.

Results: Most of the students felt very enthusiastic about learning the Figma application, this can be seen from the questionnaire where out of a total of 23 people, 9 people gave a score of 5 which means they were very satisfied with the workshop held, 9 people gave a score of 4 which means satisfied, 3 people gave a value of 3 which means quite satisfied, and the remaining 2 people stated that they were not satisfied with the material presented

Conclusions: Students have gained new knowledge related to the current trend of design applications. Furthermore, they are also very enthusiastic about participating in workshop and being able to apply the material presented.

Keywords: *Design, Figma, UI/UX, Workshop, Prototype.*

How to Cite: Wardhanie, A. P., Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165-174.

1. Pendahuluan

Saat ini peran teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar mulai dari anak muda, orang tua, para ahli hingga orang awam (M. Y. Putra, Safitri, Alfian, Safei, & Lolly, 2022). Hal ini menyebabkan teknologi menjadi kebutuhan dasar manusia untuk mempermudah kegiatannya sehari-hari dan mengoptimalkan pekerjaan (Faisol, Paujiah, Russel, & Ramelan, 2022). Salah satu perkembangan dalam dunia teknologi yang sedang naik daun adalah *User Interface* dan *User Experience* (Wardhanie & Rahmawati, 2022). Bagi yang tengah belajar desain aplikasi web maupun mobile harus mengetahui apa itu *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX). UI/UX ini dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan sebuah platform untuk menarik pengunjung datang ke sebuah aplikasi web maupun android. Mengingat semakin pesatnya hal tersebut, profesi sebagai UI/UX desainer pun menjadi semakin diminati oleh kalangan muda. Lebih lagi pada era sekarang ini banyak orang menggunakan *smartphone* (Mikhael, Touana, & Takrim, 2020), yang menjadikan peran aplikasi *smartphone* menjadi sangat penting di dalam segala aspek (Indra, Agustina, & Andi, 2021), dan banyak digunakan oleh bisnis rintisan atau *start-up* dalam memulai bisnisnya, startup sendiri adalah sebuah inovatif terbaru dalam bisnis yang berkembang sangat pesat untuk membangun sebuah aplikasi berupa *website*

dan *android base* yang menonjolkan peran dari *user interface* dan *user experience* dalam memberikan kepuasan pengguna (Hartson & Pyla, 2018). Maka sebagai *software development* atau *designer* harus lebih mengetahui segala fungsi dan aspek untuk mendukung desain aplikasi yang sangat mudah dijangkau, diakses, dan estetik untuk semua orang (Hariyani & Prasetio, 2021). Banyaknya manfaat yang didapat dari pendekatan *user interface* dan *user experience* untuk membantu generasi muda di Indonesia lebih kreatif dan *open minded* dalam pembuatan *design* aplikasi bisnis atau wirausaha yang lebih *user friendly*, cakap, dan menarik (Nguyen, 2020).

Tools yang biasa digunakan oleh masyarakat yang notabennya bukan desainer untuk mendesain sebuah aplikasi adalah Figma. Figma adalah sebuah software yang memungkinkan penggunanya untuk bekerja mendesain tampilan secara kolaboratif pada waktu yang real time (Pramudita, Arifin, Alfian, Safitri, & Anwarriya, 2021). Figma dapat digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet serta dapat juga digunakan pada desktop yang berbasis Windows atau MAC OS (Naufal, 2022), kelebihan yang dimiliki oleh Figma antara lain dapat membuat desain *prototype* dan *mock up* yang sangat cepat, dapat berkolaborasi dengan *team* saat mendesain *prototype* (Schubert, 2021). Terdapat berbagai macam *palette* yang sangat berguna untuk desain (ONOFRE & VAN DER MEULEN), dan kita sebagai orang awam tidak perlu lagi ngoding untuk membuat *prototype* aplikasi berbasis *website* maupun *smartphone*. Dalam aplikasi Figma terdapat beberapa fitur unggulan yang dapat membantu para desainer pemula dalam mendesain *prototype* aplikasi yaitu fitur desain, fitur prototyping, dan fitur desain sistem (Ismi, 2020). Selain memiliki banyak keuntungan yang sudah disebutkan sebelumnya, Figma memiliki kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, yang biasanya digunakan oleh para desainer untuk mendesain project dibidang UI/UX, web design, dan bidang lainnya yang sejenis (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020). Pada kesempatan kali ini, kami memilih aplikasi Figma sebagai aplikasi terbaik untuk dikenalkan pada generasi muda, lebih tepatnya pada murid-murid SMKN 2 PGRI Sidoarjo khususnya pada jurusan Multimedia. *Workshop* pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma ini dapat menjadi bekal murid-murid yang nantinya akan terjun ke dunia perkuliahan maupun pekerjaan, karena sesuai dengan bidang yang mereka ambil untuk saat ini. Figma adalah aplikasi yang tepat untuk membantu mereka, karena dalam upaya menghimbau para remaja untuk menggunakan aplikasi yang modern dan mudah digunakan (Qiyami & Nilamsari, 2021). Berdasarkan hal tersebut, dalam kegiatan ini kami memilih aplikasi Figma yang merupakan salah satu media desain dimana mampu memberikan desain dan *prototype* yang baik secara online (Z. F. F. Putra, Ajie, & Safitri, 2021).

2. Metode

Adapun metode yang diterapkan pada pelaksanaan workshop pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma di SMK PGRI 2 Sidoarjo yaitu diawali dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan laporan yang memiliki beberapa detail proses didalamnya yang akan digambarkan serta dijelaskan pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Workshop Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi Figma
(Sumber: Penulis)

Perkembangan teknologi sangat cepat dari tahun ke tahun telah mempengaruhi berbagai aspek tidak hanya dari pendidikan tetapi juga pada trend bisnis atau wirausaha yang sangat digandrungi oleh banyak generasi muda saat ini. Maka dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, kami telah melakukan beberapa tahap atau proses sebagaimana yang akan dijelaskan berikut ini:

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini kami melakukan observasi aplikasi dengan memilih aplikasi design apa yang sangat cocok dan mudah digunakan masyarakat awam khususnya siswa-siswi sekolah menengah. Pada akhirnya kami memutuskan untuk memilih aplikasi Figma yang berbasis web browser. Selanjutnya, kami melakukan peninjauan permasalahan yang banyak dialami oleh mitra yakni para siswa-siswi khususnya di jurusan Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo, dan saat melakukan tahap wawancara dengan pihak sekolah kami menemukan beberapa masalah antara lain para siswa-siswi belum mengenal apa itu aplikasi Figma, mereka juga belum mengetahui cara penggunaan aplikasi Figma, dan kesulitan dalam pembuatan design prototype untuk sebuah aplikasi yang menarik dalam dunia bisnis yang nantinya akan bermanfaat setelah lulus. Dalam tahap persiapan ini, kami juga melakukan perijinan kepada pihak SMK PGRI 2 Sidoarjo untuk melakukan Workshop Pengenalan dan Penggunaan aplikasi Figma untuk siswa-siswi jurusan Multimedia, serta mempersiapkan pembuatan modul yang berisi tentang penggunaan aplikasi Figma yang nantinya akan bermanfaat untuk siswa-siswi dalam mengikuti workshop. Adapun modul yang dibuat berisi tentang definisi gambar yang menampilkan tentang dasar-dasar fitur yang ada pada aplikasi Figma dan tampilan apa saja yang bisa dibuat dalam aplikasi Figma disertai dengan contohnya.

b) Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini kami melakukan workshop dan konsultasi untuk peserta dari SMK PGRI 2 Sidoarjo jurusan Multimedia. Di dalam workshop, kami memperkenalkan aplikasi Figma dan praktik secara *live* (langsung) dalam pembuatan design yang menarik. Pada saat melakukan *live* desain, kami mengajarkan siswa dalam pembuatan file project dengan menggunakan email masing-masing, kemudian dilanjutkan dengan membuat page dan frame sesuai dengan ukuran yang dipilih oleh siswa, kemudian mengajarkan apa saja ukuran-ukuran frame dan bagaimana penggunaannya, dan terakhir dilanjutkan dengan pembuatan desain login *User Interface* pada Android. Setelah melakukan workshop, kami juga mengadakan sesi konsultasi mengenai UI/UX dengan peserta.

c) Tahap Laporan

Tahapan yang terakhir adalah pembuatan laporan yang memiliki beberapa proses kegiatan yaitu evaluasi, pembuatan laporan akhir, dan publikasi jurnal. Pada tahap evaluasi ini kami mengevaluasi peserta terkait ketertarikan mereka dalam penggunaan aplikasi Figma dan kepuasaan di dalam kegiatan workshop yang telah diselenggarakan oleh team pengabdian masyarakat.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Workshop Pengenalan dan Penggunaan aplikasi Figma

Kegiatan workshop pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma pada pengabdian masyarakat ini bersifat tatap muka, dimana kegiatan dilakukan kepada siswa-siswi di SMK PGRI 2 Sidoarjo pada hari Senin, 13 Desember 2021 selama 2 jam penuh dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 11.00 WIB yang berlokasi di Jl. Jenggolo III No.61, Pucang, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo. Jumlah peserta dari kegiatan workshop ini adalah 23 peserta terdiri dari siswa-siswi jurusan Multimedia di SMK PGRI 2 Sidoarjo, seperti yang ditunjukkan pada dokumentasi gambar 2 sampai 6 berikut ini:



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Figma

Pada gambar 2 diatas, terlihat bahwa kami sedang melakukan pengenalan diri kepada peserta sekaligus materi yang akan disampaikan selama kegiatan workshop. Adapun dalam kegiatan ini merupakan kolaborasi antara dosen pengampu mata kuliah Komputer dan Masyarakat dan mahasiswa semester tiga di Universitas Dinamika. Pada kegiatan tersebut, peserta sangat antusias dan fokus dengan materi atau penjelasan yang disampaikan, sebelum mereka melakukan praktek kegiatan di dalam workshop.



Gambar 3. Persiapan Praktik Penggunaan Aplikasi Figma

Dalam gambar 3 diatas, kami mulai mempersilahkan para siswa untuk membuka komputer yang telah disediakan di laboratorium sekolah agar bisa mempraktikan sendiri penggunaan aplikasi Figma. Pada persiapan praktik penggunaan aplikasi Figma, kami memperbolehkan kepada peserta dari siswa-siswi multimedia untuk saling berdiskusi dalam merencanakan pembuatan desain UI/UX untuk sebuah aplikasi yang akan dibuat, setelah mendapatkan contoh desain UI/UX dari pematari. Pada persiapan praktik penggunaan aplikasi figma, kami telah menggunakan sebuah modul untuk acuan didalam penjelasan penggunaan aplikasi Figma. Modul tersebut juga akan dibagikan kepada para peserta untuk disimpan dan digunakan kembali apabila para peserta ingin membuat desain aplikasi. Jadi, modul yang sudah dibuat dan diberikan diharapkan akan sangat bermanfaat nantinya bagi para peserta siswa-siswi multimedia.



Gambar 4. Praktik Penggunaan Aplikasi Figma

Pada gambar 4 diatas, para peserta sudah mulai mempraktikan aplikasi Figma sesuai dengan arahan pemateri, dibantu dengan modul yang telah dijelaskan sebelumnya, apabila ada kendala dalam proses pembuatan desain UI/UX tersebut terdapat pemateri yang siap untuk membantu dan berkonsultasi.



Gambar 5. Peserta Mengerjakan Tugas

Pada gambar 5, para peserta mulai untuk mengerjakan tugas yang diberikan yaitu pembuatan desain *User Interface* untuk login di Android. Pada workshop ini kami telah membuat sebuah tugas sederhana yang dikerjakan oleh para peserta untuk mengasah kemampuan para peserta dalam pemahaman materi yang sudah dijelaskan dan dicontohkan sebelumnya. Pada pengerjaan tugas ini, para peserta saling berdiskusi untuk membuat sebuah desain UI/UX yang menarik apabila nantinya dipakai oleh pengguna. Peserta telah membuat desain *user interface* untuk login pada aplikasi android yang menarik dan berbeda satu sama lainnya. Dilihat dari hasil yang sudah dibuat oleh peserta, desain yang dibuat sangat menarik dan modern yang nantinya sangat diminati oleh kau anak muda, karena para peserta juga masih anak muda jadi sangat cocok untuk kebutuhan pasar sekarang ini.



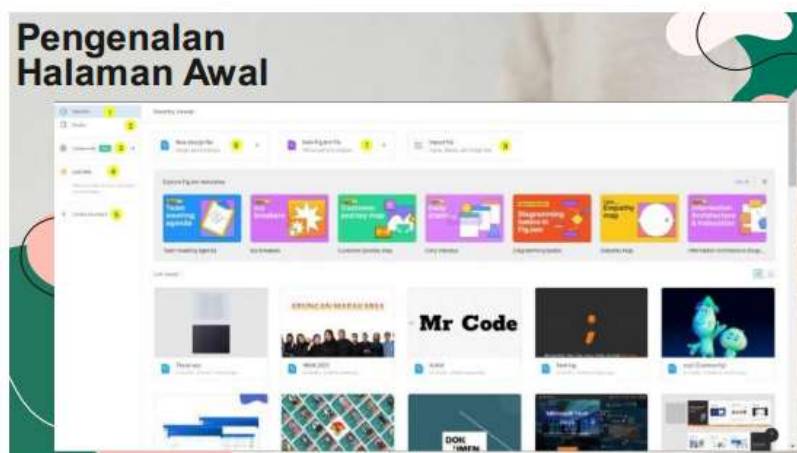
Gambar 6. Konsultasi tentang UI/UX

Setelah selesai mengerjakan tugas atau latihan soal, kegiatan selanjutnya adalah sesi konsultasi seperti yang terlihat pada gambar 6 diatas. Pada kegiatan tersebut banyak pertanyaan dari para peserta dalam penggunaan aplikasi Figma, hal tersebut dikarenakan para peserta sangat antusias dan tertarik untuk menggunakan aplikasi Figma dalam mendesain UI/UX dengan mudah dan menarik. Serta, peserta juga menyampaikan apabila aplikasi Figma sangat membantu mereka dalam pembuatan desain UI/UX karena mereka dapat menggunakan template referensi yang sudah disediakan oleh aplikasi Figma, sehingga mereka tidak perlu susah membuat desain UI/UX dari awal meskipun peserta juga dapat mendesain UI/UX dari awal sesuai keinginan peserta. Workshop pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma memiliki susunan materi kegiatan seperti yang terlihat pada table 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Susunan Materi Workshop

No.	Waktu	Materi
1.	09.00 – 09.40	Pengenalan aplikasi Figma dan fungsi tiap <i>tools</i>
2.	09.40 – 10.00	Definisi gambar
3.	10.00 – 10.40	Menampilkan <i>storyboard</i> dan contoh UI/UX
4.	10.40 – 11.00	<i>Live</i> desain

Pada awal pertemuan, kami melakukan pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma dan fungsi tiap tools, lalu dilanjutkan dengan penjelasan definisi gambar dalam proses pembuatan desain UI/UX, setelah itu kami juga menampilkan contoh desain storyboard dan contoh UI/UX kepada para peserta, dan yang terakhir kami juga mempraktekkan atau live desain dalam pembuatan UI/UX dengan aplikasi Figma. Adapun materi yang disampaikan oleh pemateri pada kegiatan workshop ini, akan ditampilkan pada gambar berikut ini:



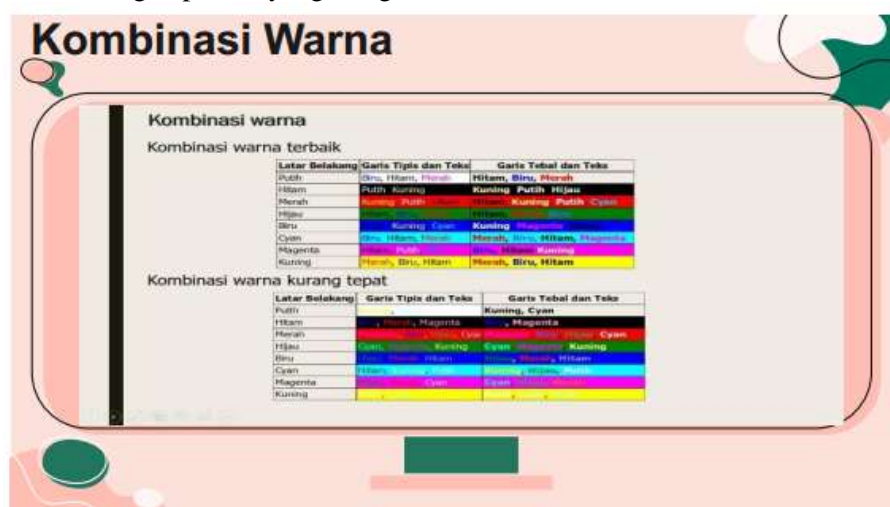
Gambar 7. Materi Pengenalan Halaman Awal

Pada gambar 7 diatas, pemateri menjelaskan tentang pengenalan tampilan halaman website Figma yang memiliki beberapa fungsi dan menu-menu didalamnya. Pada halaman ini, pertama user disuguhkan design template yang sudah disediakan oleh Figma untuk memudahkan user mendapatkan design template selain membuat project baru dari awal. Selain design template, terdapat menu-menu lain seperti Recent yang menampilkan daftar file yang baru saja dibuka, Draft berisi daftar file yang pernah dibuat, Community berisi template, widget atau plugin dari komunitas figma, Lug Rnd merupakan contoh team yang berkontribusi didalamnya, Create New Team merupakan ruang kerja Bersama yang digunakan untuk berkolaborasi dalam pembuatan file dan proyek, New Design File berfungsi untuk pembuatan file Figma baru, New Figma File berfungsi untuk pembuatan papan tulis untuk merancang ide sampai proses eksekusi, dan Import File yang berfungsi untuk mengimport file ke figma dari luar seperti file yang dari komputer user.



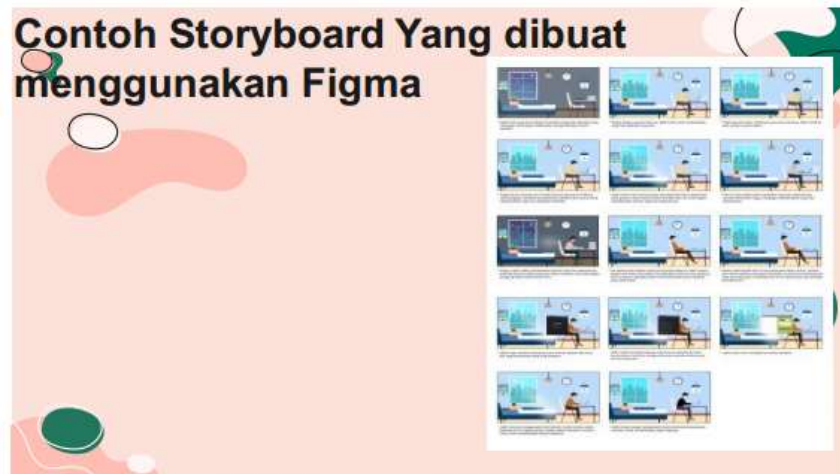
Gambar 8. Materi Pengenalan Halaman Project

Pada gambar 8 diatas, pemateri menjelaskan tentang halaman project figma yang berfungsi dalam pembuatan design atau project baru. Pada halaman tersebut, terdapat fungsi-fungsi berikut; pada menu memiliki submenu seperti file, edit, view dsb, didalam tools terdapat submenu seperti move, scale, frame, rectangle, pen, text, hand tool, dan add comment , layer merupakan tempat yang berisi susunan elemen (bingkai, objek, group, dan gambar) yang ditambahkan kedalam canvas, canvas tempat yang berfungsi dalam pembuatanatau peninjauan dari semua pekerjaan yang dilakukan oleh user di Figma, dan inspector/panel berfungsi untuk memberikan informasi dan mengatur objek yang dipilih oleh user yaitu design, prototype, dan inspect. Jadi, pada halaman ini user dapat melakukan pekerjaanya dalam pembuatan sebuah design aplikasi yang diinginkan.



Gambar 9. Materi Kombinasi Warna

Pada gambar 9 diatas, pemateri menjelaskan tentang kombinasi warna didalam pembuatan design aplikasi oleh user. Didalam penjelasan tersebut, pemateri memberi informasi tentang penggunaan kombinasi warna yang baik dalam mendesain aplikasi agar diminati oleh pengguna aplikasi nantinya. Pada Gambar 9. Menunjukkan kombinasi warna yang terbaik dan kombinasi warna yang kurang baik untuk desain aplikasi yang nantinya akan dibuat. Kombinasi warna tersebut dilihat dari unsur latar belakang, garis tipis dan teka, dan garis tebal dan teka yang nantinya akan diketahui oleh siswa-siswi SMK multimedia yang mengikuti acara workshop.

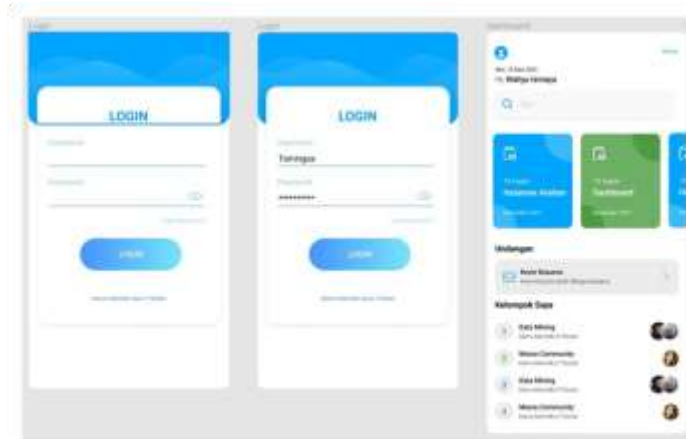


Gambar 10. Contoh Desain yang dibuat Menggunakan Figma

Pada gambar 10 diatas, pemateri menjelaskan tentang contoh-contoh Storyboard yang sudah dibuat oleh Figma itu sendiri untuk referensi user yang telah menggunakan aplikasi Figma. Jadi, didalam Figma siswa-siswi multimedia akan mendapatkan referensi Storyboard dari Figma sendiri dalam pembuatan desain aplikasi nantinya. Keuntungan seperti ini jarang didapat dari aplikasi desktop selain Figma jadi, dalam penggunaan Figma sangat bermanfaat sekali bagi siswa-siswi multimedia yang mengikuti acara workshop ini.

3.2 Hasil yang Telah Dicapai

Hasil yang telah dicapai dari kegiatan workshop ini adalah memberikan pengetahuan dan peningkatan skill Teknologi Informasi (TI) pada siswa-siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo terkait pemanfaatan aplikasi Figma yang dapat digunakan untuk meminimalisir terjadinya misscommunication antar tim designer dengan pengembang (developer) terkait rancangan desain sebuah aplikasi. Aplikasi Figma ini menjadi salah satu tools favorit pada designer karena selain gratis digunakan juga dapat melakukan semua jenis pekerjaan desain grafis dari situs web wireframing, merancang antarmuka aplikasi seluler, membuat prototipe desain, membuat posting media sosial, dan lain sebagainya. Pada intinya, para siswa-siswi belajar tentang definisi gambar apa saja yang dapat ditampilkan pada Figma, setelah itu, para siswa diarahkan untuk membuat sebuah file project dengan email masing-masing, dan dilanjutkan dengan membuat page dan frame sesuai dengan ukuran yang dikehendaki. Kami juga mengajarkan apa saja ukuran-ukuran pada frame dan bagaimana cara penggunaannya, setelah siswa memahami penjelasan tersebut siswa mulai belajar secara mandiri membuat design UI login pada android. Berikut ini merupakan salah satu contoh desain tampilan UI/UX yang didesain di aplikasi Figma pada Workshop Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi Figma untuk siswa-siswi SMK PGRI 2 Sidoarjo.



Gambar 11. Hasil Tampilan desain UI/UX dengan Aplikasi Figma

Pada gambar 11 diatas, pemateri telah membuat contoh desain UI/UX dengan menggunakan aplikasi Figma. Pada contoh desain yang telah diberikan kepada siswa-siswi multimedia merupakan desain aplikasi android yang terdapat beberapa menu didalamnya. Pemateri telah memberikan contoh desain yang paling sederhana agar mudah diikuti oleh siswa-siswi multimedia yang notabene masih awam dalam penggunaan aplikasi Figma. Desain UI/UX ini memiliki menu login dan menu beranda atau menu awal dalam aplikasi android. Pada menu login terdapat inputan username dan password, tombol login dan registrasi pengguna aplikasi android tersebut. Di menu kedua terdapat nama pengguna, beberapa dashboard, dan tampilan sebuah komunitas kelompok. Adapun hasil kuesioner dari kegiatan *workshop* seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :

Timestamp	Nama	Kelas	Email	Tingkat Ketertarikan tentat Kritik & Saran
12/13/2021 9:25:31	Sahwa Heisya Nakila Tiara	XII-AMM	heisya04@gmail.com	4 nihl kak
12/13/2021 9:25:36	Wahyu nur layi	XII-AMM	layi51@gmail.com	3 -
12/13/2021 9:25:39	Dista setya nadita	XII-AMM	naditaa21@gmail.com	4 menarik
12/13/2021 9:25:50	Volanda Erlina	XII-AMM	erlinayolan2@gmail.com	3
12/13/2021 9:25:54	Valent sendry agil ananda	XII-AMM	agil09@gmail.com	4 kurang lama :v
12/13/2021 9:26:04	aditya fajar s	XII-AMM	aditya001@gmail.com	4 belum ada
12/13/2021 9:26:09	achmad andi mauludi	XII-AMM	achmad004@gmail.com	5 tema ne menarik
12/13/2021 9:26:11	Risan	XII-AMM	risana20@gmail.com	4 belum ada
12/13/2021 9:26:21	Putri	XII-AMM	putri0912@gmail.com	5 kosong :v
12/13/2021 9:26:28	Juli	XII-AMM	juli021@gmail.com	3 belum ada
12/13/2021 9:27:31	Dani okta r	XII-AMM	daniocta049@gmail.com	4 ditunggu tema selanjutnya
12/13/2021 9:27:39	m zaki	XII-AMM	zak421@gmail.com	5 amas :)
12/13/2021 9:25:46	M Tiyo	XII-AMM	tyoo052@gmail.com	4 temanya yang dibawaakan menarik
12/13/2021 9:27:55	Andika Andi	XII-AMM	andika0881@gmail.com	5 masih belum ada
12/13/2021 9:28:01	Angel Yagaelya	XII-AMM	Angelya@gmail.com	5 Menarik tapi kurang lama
12/13/2021 9:28:31	Aa Rizal	XII-AMM	rizalaa@gmail.com	2 bosan
12/13/2021 9:28:34	Nanda	XII-AMM	Nanda2005@gmail.com	4 no comment
12/13/2021 9:28:39	Rahmat Ali Syarifuddin	XII-AMM	udn007@gmail.com	5 perlu diadakan lagi kak :D
12/13/2021 9:28:48	Satria	XII-AMM	satriabajahlan05@gmail.c	4 kamen rider
12/13/2021 9:28:55	Wahyu Dianto	XII-AMM	wahyudianto2004@gmail.c	5 penyampaian materi nya sangat baik
12/13/2021 9:29:11	M Ali Masud	XII-AMM	malimas@gmail.com	5 seger
12/13/2021 9:29:16	Maulana Gifari	XII-AMM	fari0055@gmail.com	5 menarik, tapi sayang ga ada giveaway nya : (

Gambar 12. Hasil Kuesioner Peserta Workshop

Sebagian besar para siswa merasa sangat antusias dalam mempelajari aplikasi Figma ini, hal ini terlihat dari pengisian kuesioner pada *Google Form* dimana dari total 23 orang, 9 orang memberikan nilai 5 yang berarti sangat puas terhadap *workshop* yang diselenggarakan, 9 orang yang lain memberikan nilai 4 yang berarti puas, 3 orang memberikan nilai 3 yang berarti cukup puas, dan sisanya berjumlah 2 orang yang menyatakan tidak puas dengan materi yang disampaikan.

4. Kesimpulan

Dari kegiatan *workshop* pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma yang telah diselenggarakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo khususnya untuk para siswa-siswi jurusan Multimedia, dapat kami simpulkan bahwa siswa-siswi telah mendapatkan ilmu baru dari aplikasi design yang trend untuk saat ini. Siswa-siswi jurusan Multimedia sangat antusias dalam mengikuti *workshop* pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma dan mereka sangat terbantu untuk pembuatan design UI/UX karena materi yang disampaikan sangat mudah dipahami dan dimengerti, serta siswa-siswi dapat praktek langsung bersama kami dalam pembuatan contoh-contoh design UI/UX dengan menggunakan aplikasi Figma.

Dikarenakan pada era digitalisasi seperti saat ini, kemampuan dan kompetensi terkait design UI/UX aplikasi sangat diperlukan dalam dunia kerja maupun bisnis sendiri.

Ucapan terima kasih

Tim pemateri dalam kegiatan workshop pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan mendukung kegiatan tersebut dengan lancar dalam pelaksanaannya untuk siswa-siswi SMK PGRI 2 Sidoarjo, yang pertama-tama kami ucapkan terima kasih kepada mitra kita yaitu kepala sekolah SMK PGRI 2 Sidoarjo, selanjutnya, kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Dinamika yang telah bersedia memberikan banyak arahan kepada kami dalam kegiatan workshop tersebut.

Referensi

- Faisol, A., Paujiah, S., Russel, E., & Ramelan, M. R. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Digital dalam Perencanaan Bisnis dan Keuangan BUMDes. *Jurnal Abdimas Multidisiplin*, 1(1), 35-40.
- Hariyani, R., & Prasetyo, T. (2021). Pemanfaatan perangkat lunak akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan bagi siswa SMK Muhammadiyah 9 Jakarta. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 107-115.
- Indra, Z., Agustina, Y., & Andi, K. (2021). Peningkatan keterampilan basic photography dengan smartphone dan penyusunan laporan keuangan UMKM. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 163-172.
- Ismi, T. (2020). Permudah Kolaborasi Tim, Coba Aplikasi Desain Figma.
- Mikhael, R. H., Touana, H., & Takrim, M. (2020). PkM pelatihan peningkatan usaha mikro dalam mewujudkan smart business melalui smartphone di masa pandemi Covid-19. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 35-40.
- 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.
- Naufal, A. (2022). Figma Adalah: Fitur, Fungsi dan Cara menggunakannya.
- ONOFRE, E., & VAN DER MEULEN, V. Color Me Surprised: An Interactive Color Picker for UI/UX Designers.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.
- Putra, M. Y., Safitri, N., Alfian, A. N., Safei, A., & Lolly, R. W. R. (2022). Pelatihan Aplikasi Kas Masuk dan Kas Keluar pada Yayasan Alam Tunas Mulia Bantargebang Bekasi. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(2), 115-125.
- Putra, Z. F. F., Ajie, H., & Safitri, I. A. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *IJISTECH (International Journal of Information System and Technology)*, 5(3), 308-315.
- Qiyami, K. E., & Nilamsari, W. (2021). Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas Siswa-Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat melalui Program Media Creative Class. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 39-49.
- Schubert, M. (2021). How Design Teams Have Been Affected by Remote Working Due to the COVID-19 Pandemic.
- 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.