

## MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0

Maman Suparman<sup>1</sup>, Mita Rosada<sup>2</sup>, M.Lutpi<sup>3</sup>, Putri Kamaliya<sup>4</sup>, Faoziah Sabaniah<sup>5</sup>, Romadhon Haris Alfian<sup>6</sup>, Fathan Ramadhan<sup>7</sup>, Ibra Alfaro<sup>8</sup>, Muhamad Rosdiana<sup>9</sup>

<sup>1-9</sup>Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855 <sup>1-9</sup>Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, (021) 7412566

E-mail: <sup>1</sup> Msuparman409@gmail.com, <sup>2</sup>rosadamita12@gmail.com, <sup>3</sup>lutfimuhamad@gmail.com, <sup>4</sup>kameliaputri@gmail.com, <sup>5</sup>fauziahsyabanniah@gmail.com, <sup>6</sup> Romadhonharis1999@gmail.com, <sup>7</sup>Rfathan84@gmail.com, <sup>8</sup>Ibraalvaro7@gmail.com, <sup>9</sup>Dosen02354@unpam.ac.id

### Abstract

Figma is a design tool that is usually used to create mobile, desktop, website and other applications. Figma can be used on Windows, Linux or Mac operating systems by connecting to the internet. Generally, Figma is widely used by someone who works in the field of UI/UX, web design and other similar fields. UI and UX stands for User Interface and User experience, which is a visual display in an application or digital marketing tool in the form of a website that can enhance brand owned by a business or company. In the 5.0 era, the introduction of the figma application in creating interactive content is very necessary because it is very related to this all-digital era. The purpose of this community service is to educate knowledge about the introduction of the FIGMA application which is used in building an interactive user interface and user experience (UX) for students of SMP PGRI PARUNG PANJANG. The method used in this PKM is in the form of seminars or practice. From this dedication it can be concluded that the students participating in the PKM were able to understand the material presented.

Keywords : Figma; UI/UX; Interactive Content

### Abstrak

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. UI dan UX adalah singkatan dari User Interface dan User experience yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan. Di era 5.0 pengenalan aplikasi figma dalam pembuatan content interaktif sangat diperlukan karena sangat berhubungan dengan era serba digital ini. Tujuan dari pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah mengedukasi pengetahuan mengenai pengenalan aplikasi FIGMA yang digunakan dalam membangun tampilan antarmuka (user interface) dan user experience (UX) yang interaktif kepada siswa siswi SMP PGRI PARUNG PANJANG. Metode yang digunakan dalam PKM ini berbentuk seminar atau praktek. Dari pengabdian ini bisa disimpulkan bahwa siswa siswi peserta pkm mampu memahami materi yang disampaikan.

Kata Kunci : Figma; UI/UX; Content Interaktif

### 1. PENDAHULUAN

SMP PGRI Parung Panjang adalah SMP yang tergeletak di Kabupaten Bogor. Dikarenakan di mana teknologi digital semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, penting bagi individu dan organisasi untuk terus beradaptasi dengan perubahan tersebut. Salah satu aspek penting dalam era ini adalah kemampuan untuk menciptakan

konten yang interaktif, menarik, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini penggunaan aplikasi desain grafis (figma) menjadi kunci dalam menghasilkan content yang interaktif dan menarik bagi siswa/siswi SMP PGRI Parung Panjang. Figma adalah salah satu *tools* atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada windows untuk membuat *prototype* aplikasi serta

berbagai desain lainnya. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. UI dan UX adalah singkatan dari User Interface dan User experience yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan [1].

Memperkenalkan sejak dini kepada siswa/siswi, kami berkontribusi dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai pengenalan aplikasi Figma kepada siswa/siswi SMP PGRI Parung Panjang, karena itu kami Mahasiswa Universitas Pamulang memberikan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan upaya Meningkatkan Pengetahuan Teknologi SMP PGRI Parung Panjang melalui edukasi tentang Aplikasi Figma [2].

## 2. METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini adalah dengan memberikan praktek serta implementasi penggunaan aplikasi Figma kepada para siswa/siswi. Kami juga menggunakan presentasi melalui Power Point sebagai bahan ajar untuk siswa/siswi [3].

Pada tahap awal sebelum mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan penjelasan mengenai Aplikasi Figma secara rinci. Mahasiswa melakukan survei terlebih dahulu dengan menanyakan pengetahuan siswa/siswi tentang judul dan materi yang disampaikan. Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang definisi, fungsi serta penggunaan aplikasi Figma. Selain itu mahasiswa juga membahas tentang UI/UX dan seputar teknologi desain grafis. Pada tahap penyampaian materi ini kami melakukan presentasi menggunakan Power Point untuk menjelaskan kepada para siswa/siswi agar lebih menarik dan mudah untuk dimengerti serta tidak monoton, selain itu kami juga mengadakan beberapa kali ice breaking disela penjelasan materi [4].

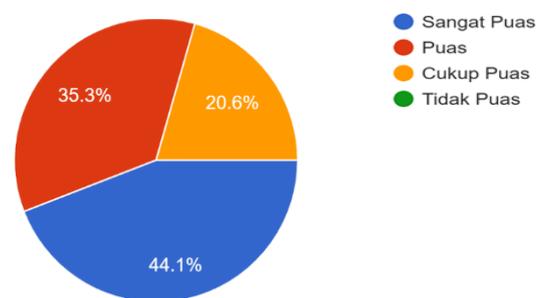
Agar dapat mengetahui seberapa tingkat pemahaman para siswa/siswi terhadap penjelasan yang telah disampaikan, pada tahap akhir ini kami melakukan serangkaian pertanyaan serta memberikan reward bagi siapa saja yang mampu menjawab beberapa pertanyaan yang telah di sediakan dan juga yang bertanya tentang materi yang disampaikan. Selanjutnya kami juga melakukan evaluasi terhadap beberapa siswa/siswi tentang presentasi yang kami berikan, juga bagaimana kesan serta saran yang ingin

disampaikan dan memberikan kuesioner terhadap pelaksanaan kegiatan, kesesuaian materi, kepuasan terhadap pelaksanaan PKM, dan kebermanfaatn PKM [5].

## 3. HASIL

Hasil evaluasi pendahuluan yang telah dilakukan oleh team PKM UNPAM Teknik Informatika terhadap kebutuhan siswa yang ada di SMP PGRI Parung Panjang mengenai Aplikasi Figma membuat content lebih Interaktif di Era Society 5.0 adalah sebagai berikut [6]:

Kepuasan terhadap pelaksanaan PKM



Gbr 1. Diagram Survei Materi

respon terhadap dari sejumlah peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, materi yang disampaikan dan kebermanfaatn kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat [7].

## 4. PEMBAHASAN

Kemampuan siswa/siswi dalam meningkatkan kreativitas menjadi konten kreator dengan menggunakan aplikasi Figma belum memadai, terori dan praktek sangat minim, sehingga perlu di adakan pelatihan atau workshop melalui Pengabdian Masyarakat.

Pengabdian masyarakat ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan dan keahlian kompetensi siswa/siswi SMP PGRI Parung Panjang serta dapat membuka peluang bagi mereka untuk menjadi content kreator atau dibidang desain sebuah content. Pelatihan yang telah diberikan terdiri dari pengetahuan tentang apa itu figma, cara menggunakan aplikasi Figma, pengenalan fitur-fitur yang ada di Figma, pengenalan UI/UX, cara mendesain dengan UI/UX, serta pengetahuan tentang Society 5.0 [8].

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul mengenal

aplikasi figma untuk membuat content lebih interaktif di era society 5.0, dapat disimpulkan beberapa hal:

- Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menjadikan siswa/siswi SMP PGRI Parung Panjang dapat mengetahui salah satu peran dari teknologi di era sekarang ini, serta mampu menggunakan aplikasi Figma atau mendesain UI/UX.
- Mengembangkan dan melatih kemampuan siswa/siswi yang nantinya diharapkan menjadi salah satu membuka peluang bagi mereka untuk menjadi content kreator atau dibidang desain sebuah content.
- Serta di harapkan setelah kegiatan ini, para siswa/siswi SMP PGRI Parung Panjang dapat mempelajari lebih lanjut tentang aplikasi figma untuk kebutuhan desain content serta menggunakan media digital ini untuk kedepannya.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada SMP PGRI Parung Panjang yang telah memfasilitasi sehingga PKM ini dapat terlaksana, serta narasumber dan seluruh civitas akademika Universitas Pamulang yang telah berpartisipasi.

#### DOKUMENTASI KEGIATAN

Sebelum pelaksanaan berlangsung diawali dengan kegiatan foto bersama antara team dan dosen pembimbing seperti terlihat digambar 1. Kegiatan ini diikuti oleh 17 orang siswa/siswi berserta 2 orang guru SMP PGRI Parung Panjang.



Gambar 2. Foto sebelum pelaksanaan 1



Gambar 3. Foto sebelum pelaksanaan 2

Setelah itu penjelasan materi oleh narasumber lanjut sesi tanya jawab dan juga games.



Gambar 4. Narasumber Memberikan Materi



Gambar 5. Sesi tanya jawab



Gambar 6. Games



Gambar 7. Penyerahan kenang-kenangan

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Rasapta, S. Q. Syty, A. Jabar, T. Informatika, U. Pamulang, And T. Selatan, "Pengenalan Pemanfaatan Google Sites Untuk Pembuatan Web Di Mi Hidayatull Athfal Gunung Sindur," Vol. 1, No. 2, Pp. 285–289, 2022.
- [2] A. Hiedayatullah *Et Al.*, "Pelatihan Penggunaan Dasar Microsoft Word Pada Siswa-Siswi Mts Hidayatul Umam Cinere," Vol. 1, No. 2, 2022.
- [3] A. R. S. N *Et Al.*, "Pengenalan Dasar Microsoft Office Di Smp It Insan Madani 8," Vol. 1, No. 2, Pp. 58–63, 2022.
- [4] N. Ratama, S. Mulyati, T. Informatika, And U. Pamulang, "Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Pada Guru Mi Hidayatull," Vol. 1, No. 2, 2022.
- [5] M. Pengetahuan, P. Siswa, And M. T. S. Yasmine, "Sosialisasi Pemrograman Web Dan Jaringan Dalam," Vol. 1, No. 2, Pp. 154–158, 2022.
- [6] D. I. Smk And P. Serpong, "Seminar Edukasi Digital Marketing," Vol. 1, No. 2, Pp. 230–234, 2022.
- [7] H. B. Setiawanto, D. N. Nathaniel, H. Musdalifa, And S. Juliani, "Pelatihan Dan Pengenalan Dasar Microsoft Office Word Pada Siswa Sdn Tenjo 1," Vol. 1, No. 2, Pp. 138–142, 2022.
- [8] H. Wibowo, "Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Online Learning Management System ( Lms ) Di Pesantren Bahrul Hadi," Vol. 1, No. 2, Pp. 190–194, 2022.