



## PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi

<sup>1</sup>Dewi Fatmarani Surianto, <sup>2</sup>M. Syahid Nur Wahid, <sup>3</sup>Jumadi M. Parenreng, <sup>4</sup>Abdul Wahid, <sup>5</sup>Satria Gunawan Zain, <sup>6</sup>Marwan Ramdhany Edy, <sup>7</sup>Andi Akram Nur Risal

<sup>1,2,3,5,6,7</sup>Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Business English, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Email: dewifatmaranis@unm.ac.id<sup>1</sup>, syahid@unm.ac.id<sup>2</sup>, jparenreng@unm.ac.id<sup>3</sup>, wahid@unm.ac.id<sup>4</sup>, sg.zain@unm.ac.id<sup>5</sup>, marwanre@unm.ac.id<sup>6</sup>, akramandi@unm.ac.id<sup>7</sup>

\*Corresponding author: syahid@unm.ac.id

### ABSTRAK

Received : 3 Mei 2023  
Accepted : 26 Mei 2023  
Published : 31 Mei 2023

Pelatihan Aplikasi Figma untuk desain prototipe sistem informasi adalah sebuah program pelatihan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan kepada peserta tentang penggunaan perangkat lunak desain figma dalam konteks pengembangan sistem informasi. Dalam pelatihan ini, peserta akan diajarkan berbagai aspek penting dalam menggunakan figma untuk membuat prototipe sistem informasi yang efektif. Pelatihan ini akan mencakup berbagai topik, termasuk pengenalan terhadap antarmuka figma, pengaturan proyek, penggunaan alat desain, dan teknik penggunaan komponen serta grid dalam mengembangkan prototipe sistem informasi. Peserta juga akan mempelajari cara membuat interaksi antarmuka yang dapat mensimulasikan pengalaman pengguna dengan sistem informasi yang sedang dikembangkan. Selama pelatihan, peserta akan diberikan pengetahuan dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk merancang prototipe sistem informasi yang responsif dan intuitif menggunakan figma. Dalam akhir pelatihan, peserta diharapkan dapat memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana menggunakan figma untuk membuat prototipe sistem informasi yang efektif dan dapat mempresentasikan desain mereka dengan jelas kepada para pemangku kepentingan.

**Kata Kunci: Figma, Desain, Prototipe, Sistem Informasi**

### ABSTRACT

*Figma Application Training for information system prototype design is a training program that aims to introduce and teach participants about the use of figma design software in the context of information system development. In this training, participants will be taught various important aspects of using figma to create effective information system prototypes. The training will cover a variety of topics, including an introduction to the figma interface, project setup, use of design tools, and techniques for using components and grids in developing information system prototypes. Participants will also learn how to create interface interactions that can simulate the user's experience with the information system being developed. During the course, participants will be provided with the knowledge and practical skills required to design responsive and intuitive information system prototypes using figma. By the end of the course, participants are expected to have a good understanding of how to use figma to create effective information system prototypes and be able to present their designs clearly to stakeholders.*

**Keywords: Figma, Design, Prototype, Information System**

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



## 1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang ini, sistem informasi memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis, kesehatan, *government*, hingga pendidikan. Sistem informasi yang efektif dan efisien dapat membantu meningkatkan produktivitas, mengoptimalkan proses bisnis, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Dalam pengembangannya, desain prototipe menjadi tahap awal yang krusial. Prototipe merupakan representasi visual dari sistem yang akan dibangun, yang memungkinkan pengguna dan pengembang untuk memahami dan berinteraksi dengan konsep usulan sebelum implementasi sebenarnya.

Kegiatan PKM ini terwujud atas Kerjasama dengan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer (JTik) Universitas Negeri Makassar (UNM). Dalam melaksanakan proses perkuliahan, terdapat beberapa mata kuliah pemrograman yang membutuhkan konsep desain awal jika ingin membuat tugas akhir perkuliahan. Mata kuliah tersebut adalah mata kuliah pemrograman website dan pemrograman perangkat mobile. Mata kuliah tersebut mengadopsi sistem pembelajaran berbasis proyek sehingga mengharuskan mahasiswa membuat sebuah proyek sebagai tugas akhir dari mata kuliah tersebut. Mata kuliah tersebut hanya fokus pada konten materi logika pemrograman yang sering disebut *back-end programming*. Hal ini membuat mata kuliah tersebut tidak secara lengkap membahas tentang pembuatan desain prototipe dari sistem informasi sehingga teori dan praktik pembuatannya tidak diajarkan. Hal ini dapat berakibat proyek akhir dari mahasiswa memiliki tampilan yang seadanya dan kurang menarik. Juga dapat berakibat kurangnya pemahaman mahasiswa tentang pentingnya tampilan yang menarik dan memudahkan pengguna sistem informasi.

Dalam rangka menghadapi tantangan tersebut, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pelatihan menggunakan Figma sebagai alat desain prototipe dapat menjadi solusi yang efektif. Figma adalah sebuah platform desain berbasis web yang memungkinkan kolaborasi tim dalam mengembangkan desain antarmuka yang interaktif dan responsif. Tahapan pembuatan sebuah prototipe desain sistem informasi terdiri dari 3 tahapan utama, yaitu pembuatan *wireframing*, pembuatan *mock-up* sistem, dan proses *slicing*. PKM ini berada pada tahapan kedua yaitu pembuatan *mock-up* sistem. PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta mengenai desain prototipe yang efektif menggunakan Figma. Pelatihan ini akan memberikan pemahaman tentang konsep dasar desain antarmuka, prinsip desain yang baik, serta bagaimana menggunakan fitur-fitur Figma secara optimal.

Dalam pelatihan ini, peserta akan diajarkan langkah-langkah dalam merancang prototipe sistem informasi 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.



Gambar 1 Desain Spanduk Kegiatan PKM

Dengan mengikuti PKM Pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi, diharapkan peserta akan mampu menghasilkan prototipe sistem informasi 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 sistem informasi.

PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi memiliki peran penting dalam membekali peserta dengan keterampilan desain prototipe yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini, diharapkan sistem informasi 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 dan menarik. Seperti yang telah dijelaskan Rully Pramudita, dkk. bahwa keberadaan UI dan UX designer semakin dibutuhkan dalam beberapa waktu belakangan (Rully Pramudita et al., 2021).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian dilakukan untuk mensosialisasikan aplikasi Figma untuk desain prototipe sistem informasi. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan pelaksanaannya, diantaranya sebagai berikut: 1) Identifikasi Kebutuhan. Pengabdian ini dimulai dari identifikasi kebutuhan. Proses ini dilakukan juga studi literatur, kajian Pustaka terkait materi dan alasan memilih aplikasi figma untuk kegiatan pengabdian ini. 2) Pengembangan Wireframe dan Prototipe Sistem. Tahap kedua adalah pengembangan dan mempresentasikan wireframe. Pada tahap ini, dibuatlah beberapa desain wireframing dan prototipe dengan menggunakan aplikasi Figma. Pembuatan ini dilengkapi dengan langkah kerja setiap tahapannya. Langkah kerja ini menjadi modul praktikum yang akan diajarkan dan disosialisasikan kepada peserta pelatihan. 3) Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Figma. Kegiatan ini dilakukan setelah materi atau modul telah rampung. Kegiatan ini akan mensosialisasikan atau memberikan pelatihan kepada peserta. Materi yang diajarkan adalah pembuatan *wireframing* hingga *mock-up* dari prototipe sistem informasi yang akan dirancang.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Identifikasi Kebutuhan**

Kegiatan pertama dimulai dari mencari permasalahan yang dihadapi para peserta. Diantaranya adalah peserta memiliki mata kuliah tentang pemrograman yang keseluruhan itu butuh desain antarmuka yang menarik. Konten mata kuliah tersebut hanya menyinggung sedikit terkait desain antarmukanya karena konten yang difokuskan adalah pembuatan logika aplikasi atau sering disebut *back-end*. Pembuatan desain ini membutuhkan aplikasi agar mempermudah proses pengerjaannya. Aplikasi Figma dipilih karena penggunaannya tidak membutuhkan spesifikasi yang tinggi. Desain UI dan UX yang baik dan menarik sangat penting dalam perancangan sistem informasi. Oleh karena itu, pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi dapat membantu peserta untuk memahami dan menguasai teknik-teknik desain yang diperlukan dalam perancangan sistem informasi. Sejalan dengan informasi yang menjelaskan tentang penggunaan platform Maze dalam melakukan user testing terhadap antarmuka baru yang telah dibuat (Olujimi Daniel Alao et al., 2022).

Figma adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang interaktif. Aplikasi ini sangat populer di kalangan desainer UI/UX karena kemampuannya untuk memungkinkan kolaborasi tim secara real-time dan menyediakan fitur-fitur yang memudahkan proses desain. Selain itu, Figma juga memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan aksesibilitas karena dapat diakses melalui browser web tanpa perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu.

Figma digunakan dalam berbagai proyek desain, mulai dari perancangan website hingga aplikasi mobile. Beberapa contoh penggunaan Figma adalah dalam perancangan UI/UX pada website Laboratorium Energy (Tazkiyah & Arifin, 2022), pengembangan UI/UX pada aplikasi website Waste4Change (Yehezkiel Adi Surya Pratama, 2022), dan perancangan aplikasi mobile untuk anak-anak dengan disleksia (Misael Lazo-Amado & Laberiano Andrade-Arenas, 2023). Figma juga digunakan dalam pelatihan desain grafis di sekolah menengah

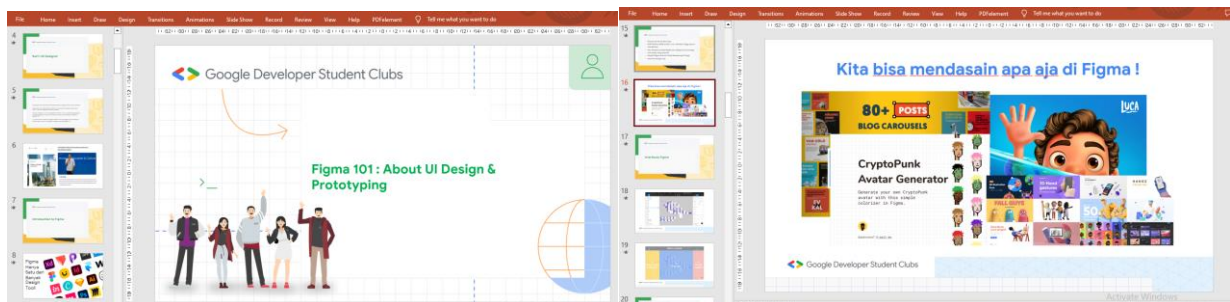
kejuruan (Wardhanie & Lebdaningrum, 2023) dan dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pembelajaran teknik digital (Hariyadi et al., 2023).

Salah satu keunggulan Figma adalah kemampuannya untuk memungkinkan kolaborasi tim secara real-time. Hal ini memudahkan tim desain untuk bekerja bersama-sama dalam satu proyek dan mempercepat proses desain. Selain itu, Figma juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan proses desain, seperti fitur prototyping dan fitur komponen yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang konsisten dan efisien.

Pelatihan Figma juga dapat membantu peserta untuk memahami dan menguasai metode-metode desain yang efektif dan efisien. Pelatihan Figma juga dapat membantu peserta untuk memahami dan menguasai teknologi digital yang semakin berkembang pesat. Hal ini sejalan dengan informasi yang menjelaskan tentang perancangan sistem informasi pengelolaan dana masjid berbasis web menggunakan Unified Modeling Language (UML) (Manja Purnasari et al., 2022).

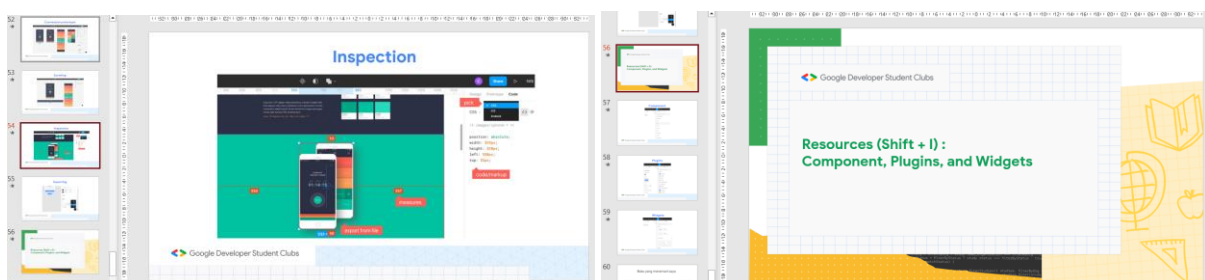
#### **b. Wireframing dan Prototipe Bahan Sosialisasi**

Aktifitas yang dilakukan disini adalah pembuatan *step by step* atau tahapan yang dilakukan selama kegiatan ini. Tahapan awal adalah pembuatan materi pengenalan figma dapat dilihat pada gambar 2. Materi ini terdiri dari beberapa submateri tentang UI/UX, karir sebagai UI/UX desainer, pengenalan aplikasi Figma, tampilan awal figma, hingga ke layout kerja dan teknik dasar perancangan desain pada aplikasi figma. Materi selanjutnya adalah sosialisasi dan pelatihan aplikasi figma dalam membuat prototipe tampilan sistem informasi.



Gambar 2. Pembuatan Materi Pelatihan Aplikasi Figma

Selanjutnya desain yang akan diikuti saat kegiatan pelatihan. Hal ini dibuat agar alur pelatihan jelas dan sistematis untuk diikuti. Ini akan mempercepat proses pelatihan karena sudah terstruktur dengan baik. Outputnya berupa panduan beberapa tips dan trik penggunaan dari aplikasi figma yang akan membantu dalam pembuatan desain prototipe sistem informasi yang akan dibuat.

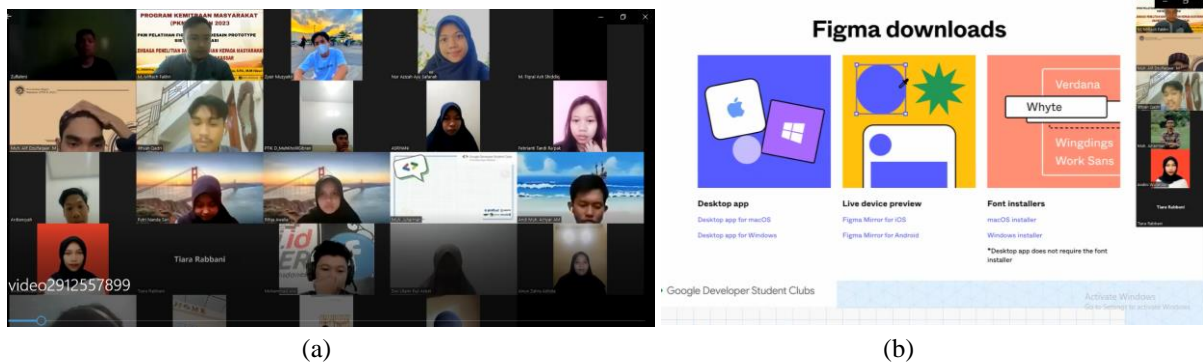


Gambar 3. Tips dan Trik Penggunaan Aplikasi Figma

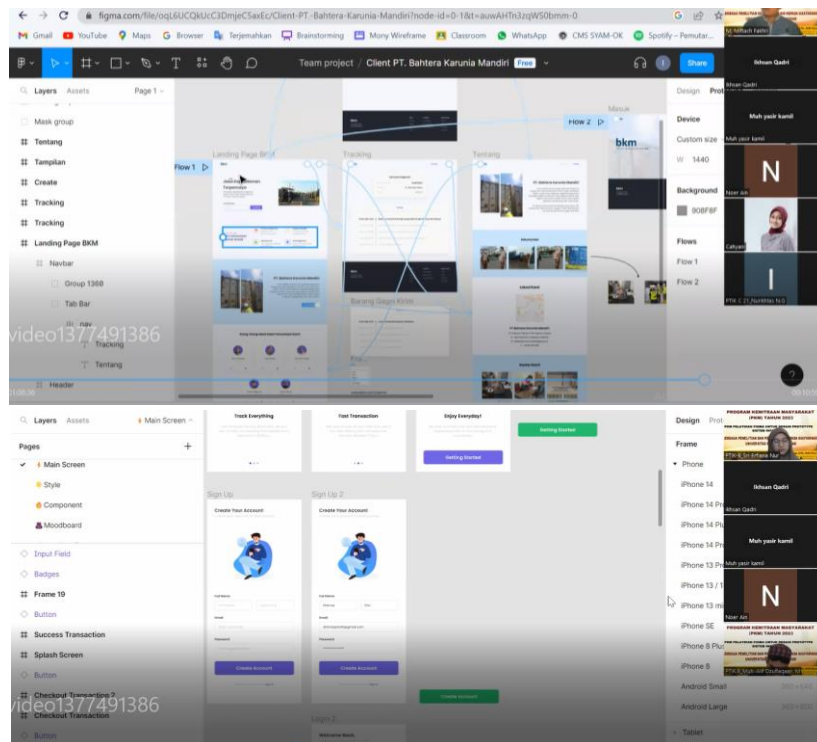
#### **c. Kegiatan Sosialisasi**

Kegiatan sosialisasi dilakukan secara daring. Kegiatan ini dihadiri oleh sejumlah mahasiswa yang akan memprogram mata kuliah pemrograman web, pemrograman mobile dan lain-lain. Kegiatan ini dimulai dari pemaparan materi terkait aplikasi figma, pelatihan penggunaan aplikasi figma hingga peserta melakukan praktikum langsung terkait pembuatan mock-up sistem informasi.





(a) (b)  
Gambar 4(a) Pembukaan Kegiatan PKM, (b) Pemaparan Materi Pengenalan Aplikasi Figma

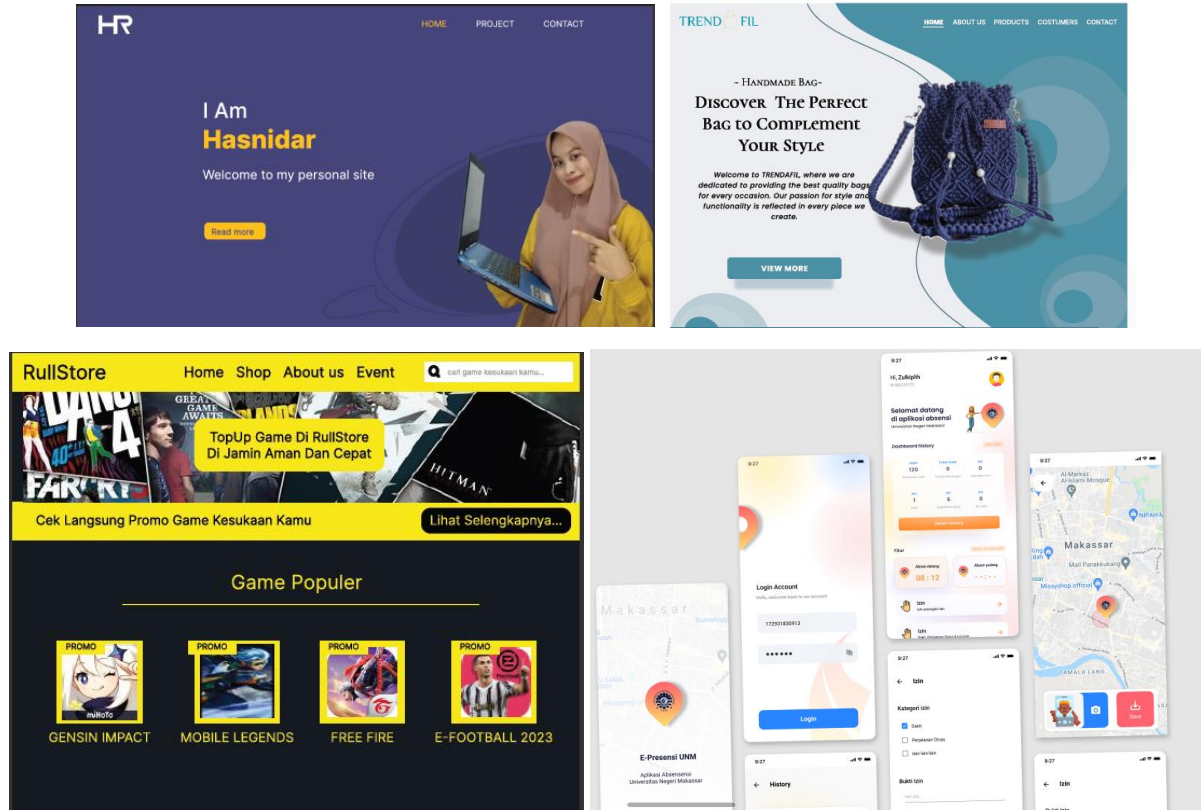


Gambar 5. Proses Demo Pelatihan Aplikasi Figma

Aplikasi figma hanyalah salah satu dari berbagai aplikasi lain yang digunakan untuk desain prototipe sistem informasi. Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan, tetapi sangat membantu dalam proses pembuatan desain prototipe sistem informasi. Para peserta pelatihan juga telah mempraktekkan pembuatan beberapa desain *landing page* dari sistem informasi yang akan dikembangkan.

Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan. Setelah kegiatan pelatihan selesai selanjutnya *sharing session* dan praktikum masing-masing peserta. Kegiatan ini tetap dipantau oleh pemateri dan dilakukan diskusi dan pendampingan jika terdapat kendala bagi peserta pelatihan. Terbukti dari kegiatan pelatihan ini terdapat beberapa peserta yang bisa mendesain secara langsung desain prototipe sistem informasi yang akan mereka buat. Berbagai macam sistem informasi, mulai dari sistem informasi blog pribadi, aplikasi presensi, sistem informasi *real estate*, sistem informasi *e-commerce*, hingga desain sistem *top-up store*. Kreatifitas peserta teruji dan meningkat dengan penggunaan aplikasi ini. Selain pengoperasiannya mudah, aplikasi figma juga menyediaan fitur *collaboration* yang memungkinkan dapat melakukan *sharing* pekerjaan dengan orang lain, dan juga memiliki

beberapa template proyek yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan desain prototipe sistem informasi yang akan dibangun.



Gambar 6. Hasil Praktikum Desain Prototipe dari Peserta Pelatihan

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam kesimpulannya, Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi adalah sebuah kegiatan pelatihan yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam desain prototipe sistem informasi menggunakan aplikasi Figma. Pelatihan ini dapat membantu peserta untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam desain, memahami teknologi digital yang semakin berkembang pesat, menguasai metode-metode desain yang efektif dan efisien, serta memahami teknik desain aplikasi mobile yang baik dan efektif. Kemudahan yang diberikan oleh aplikasi ini membuat penggunanya betah menggunakan karena memiliki beberapa fitur *collaborative*, *borderless*, *transparent*, *community-driven*, dan *open-sourced*. Kemudian juga sudah dilengkapi dengan fitur *running* desain untuk menampilkan hasil prototipe dan fitur *hyperlink* yang dapat menghubungkan 1 tampilan dengan tampilan yang lain sehingga menyerupai sistem informasi aslinya. Fitur-fitur ini sangat mempermudah perancangan UI/UX dari sebuah sistem informasi.

Kegiatan ini masih berfokus pada pelatihan penggunaan aplikasi figma untuk mendesain sebuah prototipe. Tahapan terakhir dalam perancangan UI/UX adalah proses *slicing*. Proses ini merupakan kegiatan pengkodean dari mock-up atau desain prototipe menjadi kode program yang akan dikenali dari sebuah website atau aplikasi *mobile*. Kegiatan pelatihan ini memiliki tujuan akhir untuk menghasilkan desain UI/UX yang baik, sehingga kegiatan ini masih menyisakan beberapa tahapan pelatihan *slicing* sebagai pelatihan kelanjutan dari kegiatan ini.

**REFERENSI**

- Hariyadi, H., Yamashika, H., Mustaqim, W., Alfirdaus, A., Giatman, M., & Risfendra. (2023). Mobile Application Design for Learning Digital Engineering Based on Figma and Android Studio. *Journal of Computer Science Information Technology and Telecommunication Engineering*. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v4i1.13184>
- Manja Purnasari, Yessi Hartiwi, & Nurhayati Nurhayati. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Dana Masjid Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Resolusi Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*. <https://doi.org/10.30865/resolusi.v2i6.416>
- Misael Lazo-Amado & Laberiano Andrade-Arenas. (2023). Designing a Mobile Application for Children With Dyslexia in Primary Education Using Augmented Reality. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i02.36869>
- Olujimi Daniel Alao, Ezihe Amarachi Priscilla, Ruth Chinkata Amanze, Shade Oluwakemi Kuyoro, & Adewale Olanrewaju Adebayo. (2022). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingénierie Des Systèmes D Information*. <https://doi.org/10.18280/isi.270407>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2023). 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). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.