



PELATIHAN DISAIN UI DAN UX MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBUAT WEBSITE

Muhammad Firli Irsyandi¹⁾, Nurul Huda²⁾

¹⁾²⁾ Program Studi Teknik Infomatika, Universitas Bina Darma, Palembang

E-mail : firmiryandi12@gmail.com, nurul_huda@binadarma.ac.id

Abstract

This community service activity aims to design the UI/UX of the Tanjung Lago Village Website, South Sumatra, to support the development of a digital-based village information system. The main problems faced by the village include limited online information media, unstructured documentation of activities, and difficulties experienced by village officials in managing digital data. To address these issues, the Design Thinking method was applied, which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The design process involved village officials and the community through observations and interviews to identify user needs. The results of this activity include a UI/UX blueprint of the village website consisting of information architecture, wireframes, mockups, and interactive prototypes developed using Figma. The design presents a clear navigation structure, simple interface, and key features such as village profiles, news, and activity documentation. This activity is expected to serve as a foundation for developing an informative, user-friendly village website that supports transparency and digital-based public services.

Keywords: *UI/UX, Village Website, Design Thinking, Community Service, Village Information System*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk merancang UI/UX Website Desa Tanjung Lago, Sumatera Selatan, sebagai upaya mendukung pengembangan sistem informasi desa berbasis digital. Permasalahan utama yang dihadapi desa adalah keterbatasan media informasi daring, dokumentasi kegiatan yang belum terstruktur, serta kesulitan perangkat desa dalam mengelola data secara digital. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses perancangan dilakukan dengan melibatkan perangkat desa dan masyarakat melalui observasi dan wawancara untuk menggali kebutuhan pengguna. Hasil kegiatan berupa blueprint UI/UX website desa yang terdiri dari arsitektur informasi, wireframe, mockup, dan prototipe interaktif berbasis Figma. Rancangan yang dihasilkan menampilkan struktur navigasi yang jelas, tampilan sederhana, serta fitur utama seperti profil desa, berita, dan dokumentasi kegiatan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pemerintah desa dalam mengembangkan website desa yang informatif, mudah digunakan, dan mendukung transparansi serta pelayanan publik berbasis digital.

Kata Kunci: *UI/UX, Website Desa, Design Thinking, Pengabdian Masyarakat, Sistem Informasi Desa*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital di berbagai sektor bisnis menuntut hadirnya produk digital dengan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang berkualitas, khususnya pada website. Kemampuan dalam merancang *User Interface* (UI)

dan *User Experience* (UX) menjadi kompetensi penting agar produk digital dapat menjawab kebutuhan pengguna secara efektif. Pelatihan desain UI/UX dirasa penting untuk mengembangkan keterampilan desain antarmuka yang memenuhi standar penggunaan di era digital. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dan praktik perancangan antarmuka digital (Bramantio et al., 2025).

Aplikasi Figma menjadi salah satu platform desain UI/UX yang banyak digunakan karena fitur kolaborasi *real-time*, kemudahan pembuatan *wireframe*, serta kemampuan membuat prototipe interaktif. Figma memungkinkan desainer dan tim pengembang untuk bekerja secara efisien dalam merancang dan menguji desain website sebelum diimplementasikan. Penggunaan Figma terbukti meningkatkan efektivitas proses desain dan mempercepat pengembangan antarmuka website (Haqiqi & Ardiansyah, 2024).

Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma tidak hanya bermanfaat bagi pemula, tetapi juga bagi mahasiswa dan praktisi yang ingin meningkatkan kompetensi di bidang desain digital. Melalui pelatihan ini, peserta dapat memahami konsep *user-centered design* serta teknik evaluasi kegunaan yang berperan penting dalam menciptakan website yang mudah digunakan dan menarik. Program pelatihan berbasis Figma terbukti meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman peserta terhadap proses perancangan UI/UX (Ramadhani & Hidayati, 2023). Pendekatan *design thinking* dalam pelatihan UI/UX memberikan kerangka kerja yang sistematis bagi peserta dalam memecahkan masalah desain berdasarkan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan Figma sebagai alat bantu, peserta dapat menuangkan ide desain ke dalam prototipe yang dapat diuji dan dievaluasi. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* berbasis Figma mampu menghasilkan desain antarmuka yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kurniawan et al., 2022).

Selain meningkatkan kemampuan teknis, pelatihan UI/UX menggunakan Figma juga berperan dalam meningkatkan literasi digital dan kesiapan sumber daya manusia dalam menghadapi persaingan industri kreatif. Keterampilan dalam merancang UI/UX yang baik memberikan nilai tambah bagi peserta dalam dunia kerja yang semakin berbasis teknologi. Program pelatihan UI/UX berbasis Figma terbukti mampu meningkatkan kualitas desain website dan kesiapan peserta dalam dunia industri digital (Biantara & Dana, 2021).

II. METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam kerangka pengabdian kepada masyarakat dengan menerapkan metode Design Thinking sebagai pendekatan utama dalam pelatihan desain UI dan UX menggunakan aplikasi Figma. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran, pengalaman peserta, serta perubahan pemahaman dan keterampilan dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna website. Design Thinking digunakan karena mampu membantu peserta memahami kebutuhan pengguna secara empatik dan menghasilkan solusi desain yang inovatif dan relevan (Brown, 2020). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan Design Thinking yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, peserta diajak untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna website melalui diskusi dan observasi sederhana. Tahap *define* dilakukan dengan merumuskan masalah utama berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya pada tahap *ideate*, peserta



mengembangkan berbagai ide solusi desain antarmuka. Pada tahap *prototype*, peserta menggunakan aplikasi Figma untuk membuat rancangan UI/UX website. Tahap test dilakukan dengan menguji prototipe dan memperoleh umpan balik untuk perbaikan desain (Dam & Siang, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan dan kemampuan peserta dalam menerapkan tahapan *Design Thinking* menggunakan Figma. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman dan persepsi peserta terhadap pelatihan yang diikuti. Dokumentasi berupa hasil desain UI/UX yang dibuat di *Figma* digunakan sebagai bukti capaian keterampilan peserta. Penggunaan berbagai teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid (Miles et al., 2020). Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif, yaitu melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana penerapan *Design Thinking* dalam pelatihan UI/UX mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Model analisis ini sesuai untuk penelitian kualitatif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Miles et al., 2020). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan mencerminkan dampak nyata dari pelatihan desain UI dan UX menggunakan Figma berbasis *Design Thinking* terhadap peningkatan kompetensi peserta (Yin, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada perancangan UI/UX Website Desa Tanjung Lago, Sumatera Selatan, dilaksanakan sebagai upaya untuk mendukung pengembangan sistem informasi desa berbasis digital. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu pemerintah desa dalam merancang sebuah website yang mampu menyajikan informasi secara terstruktur, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Luaran kegiatan ini berupa blueprint sistem informasi website desa yang mencakup arsitektur informasi, wireframe, desain antarmuka (*mockup UI*), serta prototipe interaktif yang siap digunakan sebagai acuan dalam pengembangan website desa di masa mendatang. Proses perancangan UI/UX dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali kebutuhan nyata pengguna dan menghasilkan solusi desain yang relevan serta mudah digunakan. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang diterapkan secara sistematis untuk menghasilkan rancangan website desa yang sesuai dengan kebutuhan perangkat desa dan masyarakat. Pada tahap *empathize*, dilakukan penggalan informasi melalui observasi dan wawancara dengan perangkat desa dan masyarakat untuk memahami permasalahan dalam penyampaian informasi desa. Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis hasil temuan untuk merumuskan kebutuhan utama sistem informasi desa. Selanjutnya, pada tahap *ideate*, berbagai alternatif solusi desain dikembangkan dalam bentuk konsep dan sketsa antarmuka. Tahap *prototype* dilakukan dengan merealisasikan konsep tersebut ke dalam desain digital menggunakan aplikasi Figma. Pada tahap *test*, prototipe diuji kepada calon pengguna untuk memperoleh umpan balik sebagai dasar penyempurnaan desain. Sebagai luaran kegiatan pengabdian, seluruh proses

Ideate

Tahap Ideate diperkenalkan kepada masyarakat Desa Tanjung Lago sebagai proses pengembangan berbagai gagasan desain yang akan digunakan dalam perancangan website desa. Pada tahap ini, masyarakat dan perangkat desa diajak memahami ide-ide fitur seperti penyajian informasi desa, berita, serta dokumentasi kegiatan yang mudah diakses. Selain itu, diperkenalkan pula konsep struktur website melalui sitemap yang memuat halaman utama agar alur informasi lebih tertata. Ide tampilan awal juga dikenalkan melalui wireframe sederhana untuk memberikan gambaran letak menu, konten, dan elemen penting website sehingga masyarakat dapat membayangkan bagaimana website desa akan tampil dan digunakan.



Gambar 3. Tahap *Ideate*



Gambar 4. *Login Page*



Gambar 5. Admin Dashboard



Gambar 6. Prototype Pemangku Kepentingan Desa



Gambar 7. Prototype Homepage



Gambar 8. Prototype Halaman Tentang



Gambar 9. Prototype Gallerypage



Gambar 10. Prototype Statisticpage



Gambar 11. Prototype Contactpage

Testing

Tahap **Testing** diperkenalkan kepada masyarakat dan perangkat Desa Tanjung Lago sebagai proses untuk menilai kesesuaian rancangan website dengan kebutuhan pengguna sebelum dikembangkan lebih lanjut. Pada tahap ini, masyarakat diajak memahami bagaimana rancangan prototipe dievaluasi dari sisi alur informasi, kemudahan navigasi, serta kelengkapan fitur seperti profil desa, dokumentasi kegiatan, dan pengelolaan data. Melalui proses ini, pengguna dapat melihat apakah struktur tampilan dan alur interak

IV. SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX Website Desa Tanjung Lago mampu menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses yang dimulai dari pemahaman kondisi lapangan hingga pengujian desain membantu menghasilkan struktur informasi, tampilan, dan alur navigasi yang lebih terarah. Rancangan UI/UX yang dihasilkan berupa wireframe, mockup, dan prototipe interaktif dapat dijadikan acuan dalam pengembangan website desa di masa mendatang. Dengan adanya rancangan ini, diharapkan pemerintah desa dapat meningkatkan kualitas pelayanan informasi dan mendukung transformasi digital desa.

Daftar Pustaka

- Biantara, O., & Dana, I. (2021). Pelatihan UI/UX berbasis Figma untuk peningkatan kesiapan kerja di industri digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(2), 85–94.
- Bramantio, R., Putra, A. R., & Lestari, D. (2025). Pelatihan desain UI/UX berbasis Figma untuk meningkatkan kompetensi desainer pemula. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 11(1), 45–56.
- Brown, T. (2020). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.



- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *Design Thinking: The Five Phases*. Interaction Design Foundation.
- Haqiqi, M., & Ardiansyah, R. (2024). Analisis penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX website berbasis kolaboratif. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(1), 33–42.
- Kurniawan, A., Prasetyo, B., & Lestari, N. (2022). Penerapan design thinking berbasis Figma dalam perancangan antarmuka website. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(2), 120–131.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Ramadhani, F., & Hidayati, S. (2023). Pelatihan UI/UX berbasis Figma untuk peningkatan keterampilan desain mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(2), 98–107.
- Ramadano, M. A. M., Huda, N., & Megawaty, M. (2022). Rancang bangun UI/UX pre-order dekorasi pernikahan pada wedding organizer DSN. *Jurnal Bina Komputer*, 4(1), 9–16.
- Solikin, I., Mukti, A. R., Megawaty, N. H., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). Pelatihan desain user interface (UI) pada Sekolah Azharyah menggunakan Zoom Meeting. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 3(1), 102–106.
- Yin, R. K. (2022). *Qualitative Research from Start to Finish* (2nd ed.). The Guilford Press.