BHINNEKA PUBLISHING

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BHINNEKA
Volume 5, No. 2, Tahun 2026
https://bhinnekapublishing.com/ojsbp/index.php/Jpmb

***e-ISSN** : 2963-3753*

Pelatihan Desain UI/UX Menggunakan Figma untuk Front End Web PT. Asmar Nakama Partogi

Mercy Hermawati[1], Dian Nur Sholihaningtias[2], Opitasari[3], Ade Kurnia Solihin[4]

[1,2,3,4] Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Received : 17 Oktober 2026, Revised : 01 November 2026, Published : 10 November 2026

Corresponding Author
Nama Penulis: Mercy Hermawati
E-mail: mercy.hermawati@gmail.com

Abstrak

Website merupakan salah satu sarana perusahaan untuk berkomunikasi dengan pelanggan. Namun, website PT. Asmar Nakama Partogi di Bantar Gebang, Kota Bekasi, masih memiliki kendala pada navigasi, responsivitas, dan daya tarik tampilan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan keterampilan dasar kepada staf pemasaran dalam merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) menggunakan Figma. Kegiatan diikuti oleh 10 staf pemasaran dan dilaksanakan secara luring melalui metode ceramah, demonstrasi, dan praktik terbimbing dengan dukungan modul. Pelaksanaan kegiatan meliputi lima tahap, yaitu identifikasi masalah, koordinasi dan perizinan, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menghasilkan prototipe desain halaman depan website dengan memanfaatkan konten dan foto produk mitra sebagai bahan praktik. Evaluasi kepuasan menggunakan lima butir pertanyaan dengan skala Likert 1–5 menghasilkan skor aktual 212 dari skor maksimal 250 atau sebesar 84,8%. Nilai tersebut menunjukkan tanggapan positif peserta terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan, tetapi belum mengukur peningkatan kompetensi secara langsung. Kegiatan ini memiliki kekhasan pada penggunaan konten dan produk aktual perusahaan sebagai bahan praktik, sehingga prototipe yang dihasilkan berpotensi menjadi dasar pengembangan tampilan website mitra lebih lanjut.

***Kata kunci** - branding digital, figma, front end web, pelatihan UI/UX*

Abstract

A website is one of the key channels through which a company communicates with its customers. However, the website of PT. Asmar Nakama Partogi, located in Bantar Gebang, Bekasi City, still faces challenges related to navigation, responsiveness, and visual appeal. This community service program aimed to equip the company's marketing staff with basic skills in designing user interfaces and user experiences (UI/UX) using Figma. The program involved 10 marketing staff members and was conducted onsite through lectures, demonstrations, and guided hands-on practice supported by a training module. The program was implemented in five stages: problem identification, coordination and obtaining permission, module development, training implementation, and evaluation. The results showed that all participants successfully created a prototype of the website's homepage using the company's actual content and product photographs as practice materials. Participant satisfaction was evaluated using a five-item questionnaire with a five-point Likert scale (1–5), yielding an actual score of 212 out of a maximum score of 250, equivalent to 84.8%. This score indicates positive participant feedback regarding the training materials and implementation, however, it does not directly measure improvements in participants' competencies. The distinctive feature of this program lies in the use of the company's actual content and products as practice materials, allowing the resulting prototype to serve as a potential foundation for further development of the company's website interface.

***Keywords** - Digital branding, Figma, Front-end web, UI/UX training*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : *Hermawati, M., Sholihaningtias, D. N., Opitasari, O., & Solihin, A. K. (2026). Pelatihan Desain UI/UX Menggunakan Figma untuk Front End Web PT. Asmar Nakama Partogi. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 5(2), 1637 - 1647. https://doi.org/10.58266/jpmb.v5i2.1905*
Copyright *©2026 Mercy Hermawati, Dian Nur Sholihaningtias, Opitasari Opitasari, Ade Kurnia Solihin*

PENDAHULUAN

Kemajuan di sektor teknologi senantiasa menunjukkan peningkatan yang luar biasa cepat (Winarsih & Syam, 2022). Mengikuti perkembangan terkini secara berkelanjutan sangat diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan pekerjaan (Hidayat et al., 2026). Penggunaan sistem informasi berperan penting dalam mengoptimalkan efektivitas, efisiensi, dan ketepatan pengolahan data perusahaan (Agustina & Testiana, 2026). Website merupakan salah satu elemen penting yang mendukung citra dan aktivitas bisnis perusahaan di era digital (Tazkiyah, 2022). Website menyajikan berbagai informasi dengan bentuk gambar, teks, video, suara dan juga konten interaktif (Khairi et al., 2024), dapat diakses oleh para pengguna internet di seluruh dunia (Putra & Parwati, 2025), dan menjadi sarana yang efektif untuk publikasi serta komunikasi (Kurniasari et al., 2025). Website yang fungsional, mudah diakses, dan berpenampilan menarik dapat membuat kepercayaan pelanggan semakin meningkat dan memperkuat merek perusahaan (Sitorus, 2024). Namun, kondisi website mitra pengabdian, PT. Asmar Nakama Partogi merupakan sebuah perusahaan manufaktur elektroplating di Bantar Gebang, Kota Bekasi, belum sejalan dengan harapan tersebut. Evaluasi awal oleh tim pengabdian menemukan lima kelemahan utama, yaitu navigasi yang kurang intuitif, desain yang tidak responsif pada berbagai perangkat (terutama tampilan *mobile*), antarmuka yang kurang menarik dan sulit dipahami, waktu muat halaman yang lama, serta identitas merek yang tidak konsisten. Akibatnya, pengunjung berpotensi kesulitan menemukan informasi, meninggalkan website, dan beralih ke pesaing. Pengunjung website lebih suka memindai halaman dan mengharapakan navigasi yang jelas dan kualitas antarmuka dilaporkan berpengaruh terhadap keinginana untuk membeli suatu barang pada website *e-commerce* (Ependi, 2025). Ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realita situs web ini menegaskan pentingnya peningkatan desain antarmuka bagi staf pemasaran, selaku lini utama dalam membangun komunikasi antara perusahaan dan pelanggan.

Desain antarmuka pengguna (*user interface*, UI) dan pengalaman pengguna (*user experience*, UX) sering dianggap sama, padahal keduanya berbeda (Maulidati, 2026). UI dan UX merupakan faktor penting dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile (Pertiwi et al., 2026). Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk *platform* mobile seperti IOS, android atau *windows mobile* (Hasanah et al., 2023). UI menitikberatkan aspek visual dan tata letak agar tampilan estetis dan mudah dipahami, sedangkan UX berfokus pada pengalaman menyeluruh pengguna, termasuk kemudahan navigasi, aksesibilitas, dan efisiensi (Kholik et al., 2024). UI mencakup elemen visual seperti tombol, ikon, teks, skema warna, dan huruf, sementara UX dirancang agar produk bermanfaat, nyaman, dan teruji melalui visualisasi alur pengguna (Fatmarani Surianto et al., 2023); UX juga berfungsi menilai sistem berdasarkan respons dan kepuasan pengguna (Yunita et al., 2026). Prinsip ini sejalan dengan gagasan bahwa desain yang baik membuat fungsi produk mudah ditemukan dan dipahami, serta dengan pedoman antarmuka yang bertumpu pada cara kerja persepsi dan kognisi manusia (Alfahmi & Rizky, 2025). Oleh karena itu, perancangan UI/UX yang optimal tidak hanya berfokus pada keindahan visual, tetapi juga berlandaskan pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan serta preferensi pengguna (Widayati & Rokoyah, 2026). Estetika visual memengaruhi persepsi pengguna dan pengalaman pengguna yang baik berkaitan dengan keterikatan pengguna pada digital (R. E. Putri et al., 2023), dan pendekatan berpusat pada pengguna memerlukan evaluasi pada setiap tahap perancangan (Adhitama, 2022). Salah satu perangkat yang banyak digunakan untuk merancang UI/UX adalah Figma, aplikasi desain berbasis cloud yang memungkinkan kerja bersama secara real-time dan umumnya dipakai praktisi UI/UX dan desain web (Suparman et al., 2023), dengan versi desktop untuk Windows dan macOS (Nistrina, 2024). Pemanfaatan perangkat prototyping digital seperti Figma sangat diminati oleh para desainer serta pengembang (Alfina, 2024). Figma merupakan sebuah aplikasi perancangan yang lazim dimanfaatkan dalam pengembanagan antarmuka untuk situs web, perangkat bererak (mobile), serta komputer (desktop) (Amalia, 2025). Figma mendukung perancangan antarmuka yang lebih terpadu, kolaboratif, cepat dan efisien (I. Z. Putri et al., 2026). Mengingat pengguna mengakses website melalui berbagai jenis perangkat, desain yang mampu menyesuaikan diri dengan ukuran layar merupakan aspek yang sangat penting (Risal, 2025).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pelatihan Figma telah dilaporkan pada siswa SMP (Fullah et al., 2025), SMA (Ilhami et al., 2025), SMK (Karimah et al., 2024), dan mahasiswa program studi informatika (Rahman, 2026), termasuk untuk perancangan antarmuka aplikasi seluler (Hairah et al., 2024), eksplorasi desain UI/UX siswa (Harsel et al., 2024), dan perancangan antarmuka e-commerce (Yunis, 2024). Sebagian besar kegiatan tersebut menyasar pelajar. Kegiatan ini berbeda karena menyasar staf pemasaran sebuah perusahaan manufaktur, menggunakan konten dan produk nyata mitra sebagai bahan praktik, serta menghasilkan prototipe tampilan depan website perusahaan yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Tujuan kegiatan pkm ini adalah memberikan pemahaman dasar prinsip UI/UX, membekali peserta dengan keterampilan dasar Figma untuk merancang tampilan *front end* web, dan menghasilkan prototipe desain halaman depan website sebagai sarana pemasaran digital.

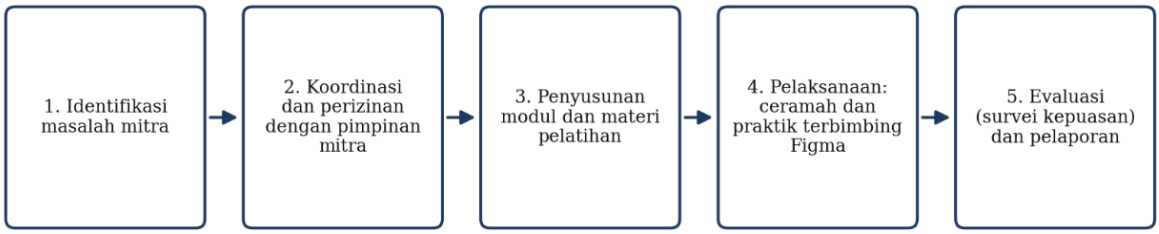
Pelatihan ini menjawab tiga dari lima kelemahan website mitra, yaitu navigasi, daya tarik antarmuka, dan konsistensi identitas merek, melalui prinsip UI/UX dan pembuatan prototipe halaman depan. Responsivitas dan waktu muat halaman merupakan aspek implementasi teknis yang berada diluar cakupan pelatihan ini dan diposisikan sebgai tahap lanjuan. Indikator capaian yang ingi diwujudkan ada dua, yaitu seluruh peserta mampu menghasilkan *prototype* desain halaman depan website menggunakan figma dan peserta menyatakan puas terhadap materi dan metode pelatihan.

Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan berbasis ceramah dan praktik terbimbing dengan dukungan modul. Manfaat yang diharapkan bagi mitra adalah meningkatnya kapasitas sumber daya manusia untuk memperbaiki website agar lebih profesional dan konsisten, dengan luaran berupa prototipe desain, dokumentasi kegiatan, dan artikel ini sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi bidang pengabdian kepada masyarakat.

METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di PT. Asmar Nakama Partogi, Bantar Gebang Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat. Peserta kegiatan adalah 10 orang staf pemasaran mitra. Pelaksana adalah tim dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI, yang terdiri atas empat dosen dan satu mahasiswa. Pimpinan mitra berperan memberi izin, menyediakan waktu, tempat, dan prasarana, serta mendampingi tim saat pengenalan produk. Kegiatan didanai melalui program Pengabdian kepada Masyarakat Hibah Unindra.

Permasalahan mitra diidentifikasi melalui evaluasi awal terhadap website perusahaan. Kegiatan dilaksanakan dalam lima tahap seperti pada Gambar 1: (1) identifikasi masalah mitra, (2) koordinasi dan perizinan, yang meliputi rapat perancangan kegiatan dan rapat pembahasan solusi bersama mitra, (3) penyusunan modul dan materi pelatihan sesuai jumlah peserta, (4) pelaksanaan pelatihan secara luring, dan (5) evaluasi melalui survei kepuasan peserta serta pelaporan.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pelatihan menggunakan metode ceramah dan praktik terbimbing. Pada ceramah, pemateri menjelaskan konsep dasar UI/UX dan penggunaan Figma dengan media presentasi. Pada praktik, peserta berlatih langsung dengan pendampingan tim. Modul pelatihan dibagikan agar peserta dapat mengikuti langkah praktik dan mengulangnya setelah kegiatan. Rincian materi disajikan pada Tabel 1.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Tabel 1. Materi dan metode pelatihan

No	Materi	Metode	Capaian yang diharapkan
1	Konsep dasar UI/UX dan perbedaan UI dengan UX	Ceramah dan tanya jawab	Peserta memahami peran UI dan UX pada website
2	Pengenalan antarmuka dan perangkat dasar Figma	Ceramah dan demonstrasi	Peserta mengenali area kerja dan fitur dasar
3	Perancangan tata letak, elemen visual, serta konsistensi warna dan huruf	Praktik terbimbing	Peserta mampu menyusun tata letak halaman depan
4	Pembuatan prototipe halaman depan website mitra	Praktik terbimbing	Peserta menghasilkan prototipe desain

Indikator keberhasilan ditetapkan pada dua aspek, yaitu kemampuan peserta menghasilkan prototipe desain halaman depan website menggunakan Figma, dan tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan metode pelatihan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi kegiatan, hasil praktik peserta, dan survei kepuasan, kemudian dianalisis secara deskriptif.

Kualitas Prototipe diamati berdasarkan empat kriteria yang sejalan dengan capaian materi pada tabel 1, yaitu kejelasan struktur navigasi dan pengelompokan menu, kerapihan tata letak antar muka, konsistensi warna dan huruf serta penggunaan konten dan foto produk mitra.

Kepuasan peserta diukur melalui survei yang diisi setelah pelatihan mengenai materi dan metode pelatihan. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5, yaitu skor 1 (sangat tidak setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 3 (netral), skor 4 (setuju), dan skor 5 (sangat setuju). Hasil penilaian digunakan untuk menggambarkan tanggapan peserta terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan.

1. Apakah materi penyampaian dapat diterima dengan baik?
2. Apakah pelatihan dapat diikuti dengan baik?
3. Apakah waktu dalam penyampaian sesuai?
4. Apakah perancangan tata letak dapat diikuti?
5. Apakah hasil prototipe sudah sesuai?

Persentase kepuasan dihitung menggunakan rumus: Persentase kepuasan = (Total skor aktual /Total skor maksimal) × 100%. Total skor maksimal diperoleh dari jumlah responden dikalikan jumlah pertanyaan dan skor tertinggi pada skala Likert. Hasil perhitungan kemudian digunakan untuk menggambarkan tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

Penilaian kualitas prototipe dilakukan melalui pengamatan terhadap kesesuaian hasil rancangan dengan empat aspek yang telah ditetapkan. Kejelasan navigasi diamati berdasarkan keteraturan struktur menu dan pengelompokan informasi. Kerapian tata letak diamati berdasarkan penempatan elemen antarmuka. Konsistensi visual diamati berdasarkan keseragaman warna dan tipografi. Sementara itu, kesesuaian konten diamati berdasarkan penggunaan foto dan informasi produk milik mitra. Keempat aspek tersebut digunakan sebagai dasar evaluasi deskriptif terhadap hasil praktik peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Produk dan Bahan Visual

Tim Pengabdian kepada Masyarakat dikenalkan dengan produk yang akan ditampilkan pada website dan didampingi langsung oleh pimpinan mitra. Tim mendokumentasikan sampel produk elektroplating untuk digunakan sebagai aset visual dalam halaman produk (Gambar 1 dan Gambar 2). Dengan cara ini, peserta berlatih merancang antarmuka dari konten yang benar-benar dimiliki perusahaan, bukan dari contoh generik.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 2. Produk elektroplating 1



Gambar 3. Produk elektroplating 2



Gambar 4. Kegiatan di lokasi mitra didampingi pimpinan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan diikuti 10 staf pemasaran dan berjalan sesuai susunan acara. Acara diawali pembukaan, doa, dan sambutan pimpinan mitra serta tim pengabdian, dilanjutkan pemaparan materi oleh dosen, praktik langsung menggunakan Figma, dan ditutup dengan tanya jawab, simpulan, serta dokumentasi. Berdasarkan observasi, peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan antusias dan banyak mengajukan pertanyaan kepada tim.

Temuan kegiatan menunjukkan bahwa seluruh 10 peserta menghasilkan prototipe halaman depan website setelah mengikuti pelatihan yang menggabungkan ceramah, demonstrasi, penggunaan modul, dan praktik terbimbing. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa peserta dapat mengikuti tahapan dasar penggunaan Figma untuk menyusun rancangan antarmuka website. Hasil ini sejalan dengan kegiatan pelatihan Figma pada siswa dan mahasiswa yang menggunakan praktik langsung untuk memperkenalkan perancangan UI/UX (Hairah et al., 2024; Karimah et al., 2024; Surianto et al., 2023). Perbedaan kegiatan ini terletak pada sasaran dan konteks praktik, yaitu staf pemasaran perusahaan manufaktur yang menggunakan foto serta informasi produk aktual mitra sebagai bahan perancangan. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya memperkenalkan fitur Figma, tetapi juga mengarahkan peserta untuk menerapkan materi pada kebutuhan komunikasi produk perusahaan.

Dari sisi hasil rancangan, Gambar 6 memperlihatkan pengelompokan menu utama, submenu, serta penyajian produk dalam bentuk kartu bergambar. Struktur tersebut relevan dengan permasalahan awal mitra, terutama navigasi yang kurang intuitif dan tampilan antarmuka yang sulit dipahami. Berdasarkan empat kriteria pengamatan yang telah dijelaskan pada bagian metode, aspek yang dapat diidentifikasi secara deskriptif dari contoh prototipe meliputi susunan menu dan pengelompokan informasi, penempatan elemen antarmuka, penggunaan warna dan tipografi, serta pemanfaatan foto dan informasi produk milik mitra. Penggunaan konten aktual perusahaan menjadi bagian penting karena rancangan dibuat berdasarkan kebutuhan penyajian informasi produk yang nyata, bukan sekadar contoh latihan generik. Hal ini sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya navigasi, konsistensi antarmuka, dan perhatian terhadap kebutuhan pengguna dalam perancangan UI/UX (Adhitama, 2022; Kholik et al., 2024; Widayati & Rokoyah, 2026). Meskipun demikian, empat kriteria tersebut digunakan sebagai dasar pengamatan deskriptif dan belum menghasilkan skor kualitas prototipe secara individual. Oleh karena itu, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa seluruh rancangan telah memenuhi standar kualitas UI/UX tertentu.

Hasil evaluasi kepuasan pada Tabel 3 menunjukkan total skor 212 dari skor maksimal 250 atau sebesar 84,8%. Indikator kesesuaian hasil prototipe memperoleh persentase tertinggi, yaitu 90%, sedangkan kesesuaian waktu penyampaian memperoleh persentase terendah, yaitu 82%. Skor tersebut menunjukkan bahwa tanggapan peserta terhadap kesesuaian hasil praktik relatif lebih tinggi dibandingkan tanggapan terhadap durasi pelatihan. Sementara itu, indikator penerimaan materi, kemudahan mengikuti pelatihan, dan kemampuan mengikuti perancangan tata letak masing-masing memperoleh 84%. Perbedaan skor ini dapat menjadi bahan evaluasi pelaksanaan kegiatan, khususnya perlunya mempertimbangkan penambahan waktu praktik agar peserta memiliki kesempatan lebih luas untuk menyelesaikan dan menyempurnakan rancangan. Perlu ditegaskan bahwa persentase 84,8% merupakan hasil perbandingan skor aktual dengan skor maksimal kuesioner, bukan persentase jumlah peserta yang menyatakan puas. Hasil tersebut menggambarkan persepsi peserta terhadap pelaksanaan pelatihan dan belum menjadi ukuran langsung peningkatan kompetensi desain.

Kesesuaian antara permasalahan mitra dan solusi juga perlu dipahami berdasarkan ruang lingkup luaran kegiatan. Dari lima permasalahan awal website, pelatihan desain UI/UX melalui Figma terutama diarahkan pada tiga aspek, yaitu navigasi, daya tarik tampilan, dan konsistensi identitas visual. Ketiga aspek tersebut dapat diterjemahkan ke dalam rancangan prototipe halaman depan. Sebaliknya, responsivitas membutuhkan perancangan dan pengujian pada berbagai ukuran layar, sedangkan waktu muat halaman berkaitan dengan implementasi teknis, seperti optimasi gambar, kode, server, dan aset website. Dengan demikian, kedua permasalahan tersebut belum dapat dinyatakan selesai melalui pembuatan prototipe Figma dan masih memerlukan tindak lanjut pada tahap pengembangan front-end serta pengujian website.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pelatihan Figma yang menyasar siswa dan mahasiswa, kegiatan ini memiliki konteks penerapan yang berbeda karena peserta merupakan staf pemasaran perusahaan manufaktur dan materi praktik berasal dari produk serta konten aktual perusahaan. Konteks tersebut memberikan keterkaitan langsung antara materi pelatihan dan kebutuhan mitra dalam

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

menyajikan informasi produk melalui website. Namun, perbedaan sasaran dan bahan praktik tersebut tidak dapat diartikan sebagai bukti bahwa hasil pelatihan ini lebih efektif dibandingkan kegiatan terdahulu. Pengukuran kompetensi sebelum dan sesudah pelatihan belum dilakukan, penilaian prototipe belum dilengkapi lembar skor individual, dan rancangan belum diuji kebergunaannya kepada pengguna akhir. Selain itu, data jawaban kuesioner per individu belum tersedia, meskipun rekap skor agregat setiap indikator telah disajikan pada Tabel 3. Keterbatasan ini menyebabkan analisis hasil dibatasi pada keterlaksanaan kegiatan, pembuatan prototipe oleh peserta, dan tanggapan peserta berdasarkan skor kuesioner.

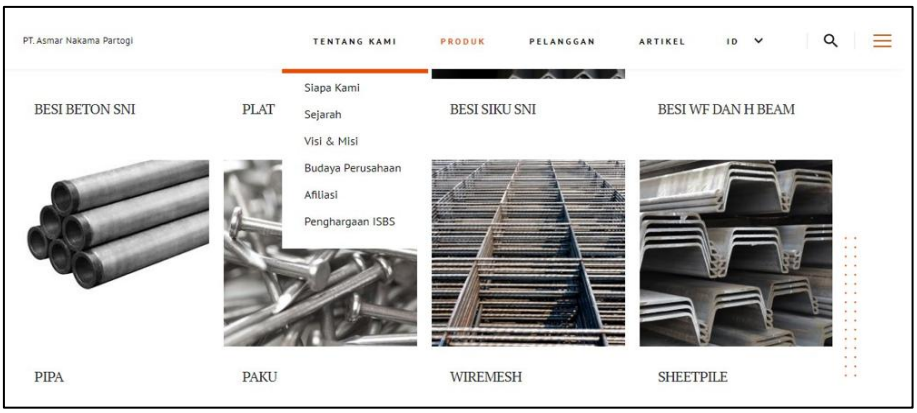
Sebagai tindak lanjut, mitra disarankan menyempurnakan prototipe bersama tim pengembang, melaksanakan pengembangan front-end, serta menguji tampilan website pada berbagai ukuran layar dan kondisi akses. Pengujian waktu muat dan uji kebergunaan juga diperlukan untuk mengetahui apakah rancangan yang dihasilkan benar-benar mendukung kemudahan pengguna dalam mengakses informasi perusahaan. Pada kegiatan pelatihan berikutnya, evaluasi dapat diperkuat melalui rubrik penilaian prototipe dengan skor untuk setiap kriteria, serta dokumentasi jawaban kuesioner per responden dan per butir. Langkah tersebut diperlukan agar kualitas rancangan, dan kepuasan peserta dapat dievaluasi secara lebih terukur.



Gambar 5. Tim PKM bersama pimpinan dan staf mitra

Hasil Praktik: Prototipe Halaman Depan

Pada sesi praktik, seluruh peserta berhasil membuat prototipe desain halaman depan website sebagai sarana pemasaran digital. Gambar 6 menunjukkan contoh tampilan hasil praktik. Rancangan memuat bilah navigasi dengan menu Tentang Kami, Produk, Pelanggan, dan Artikel, pilihan bahasa, fitur pencarian, serta menu tarik-turun pada Tentang Kami yang berisi Siapa Kami, Sejarah, Visi dan Misi, Budaya Perusahaan, Afiliasi, dan Penghargaan. Bagian produk disusun dalam kisi kartu bergambar yang memuat kategori besi beton SNI, plat, besi siku SNI, besi WF dan H beam, pipa, paku, wiremesh, dan sheetpile.



Gambar 6. Tampilan desain website

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pengelompokan menu dan penyajian produk dalam kartu bergambar berkaitan langsung dengan permasalahan awal mitra, yakni navigasi yang kurang intuitif dan antarmuka yang sulit dipahami. Capaian terhadap indikator keberhasilan dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian terhadap indikator keberhasilan

Indikator	Hasil
Kemampuan membuat prototipe halaman depan	Seluruh peserta (10 orang) menghasilkan prototipe desain halaman depan menggunakan Figma
Kepuasan terhadap materi dan metode	84,8% peserta menyatakan puas
Partisipasi peserta	Peserta antusias, mengikuti dari awal hingga akhir, dan aktif bertanya
Masukan peserta	Durasi sesi praktik diusulkan untuk diperpanjang

Evaluasi Kepuasan Peserta

Evaluasi kepuasan perserta dilakukan setelah pelaksanaan Pelatihan melalui pengisian kuesioner yang terdiri atas Lima butir pertanyaan dengan skala likert 1-5. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap materi penyampaian, pelaksanaan Pelatihan, kesesuaian waktu, penyampaian materi perancangan tata letak, serta kesesuaian hasil prototype yang dibuat. Hasil kuesioner dari 10 peserta direkapitulasi Berdasarkan total skor setiap indikator dan diandingkan denganskor maksimal yang dapat diperoleh. Rekapitulasi hasil evaluasi kepuasan perserta disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta

No.	Indikator Penilaian	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Materi penyampaian dapat diterima dengan baik	42	50	84%
2	Pelatihan dapat diikuti dengan baik	42	50	84%
3	Waktu penyampaian sesuai	41	50	82%
4	Perancangan tata letak dapat diikuti	42	50	84%
5	Hasil prototipe sudah sesuai	45	50	90%
	Total	**212**	**250**	**84,8%**

Berdasarkan Tabel 3. Hasil evaluasi terhadap 10 peserta melalui Lima butir pertanyaan menggunakan skala Likert 1-5 menunjukkan total skor aktual sebesar 212 dari skor maksimal 250. Hasil perhitungan memperoleh persentase kepuasan sebesar 84.8%. Persentase tertinggi terdapat pada indikator kesesuaian hasil prototype sebesar 90%, sedangkan persentase terendah terdapat pada indikator kesesuaian waktu penyampaian sebesar 82%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta memerikan tanggapan positif terhadap materi dan pelaksanaan Pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma.

Pembahasan

Temuan kegiatan menunjukkan bahwa seluruh 10 peserta menghasilkan prototipe halaman depan website setelah mengikuti pelatihan yang menggabungkan ceramah, demonstrasi, modul, dan praktik terbimbing. Capaian ini sejalan dengan kegiatan pelatihan Figma pada siswa dan mahasiswa yang menggunakan praktik langsung untuk mengenalkan perancangan UI/UX (Hairah et al., 2024; Surianto et al., 2023). Perbedaannya, kegiatan ini menyasar staf pemasaran perusahaan manufaktur dan menggunakan foto serta konten produk aktual mitra sebagai bahan latihan. Konteks tersebut menghubungkan latihan desain dengan kebutuhan penyajian informasi produk perusahaan. Namun, kesamaan pendekatan pelatihan tidak serta-merta membuktikan efektivitas yang setara atau lebih tinggi, karena kegiatan ini tidak menggunakan pengukuran kompetensi sebelum dan sesudah pelatihan.

Secara substantif, prototipe memperlihatkan rancangan pengelompokan menu dan penyajian produk dalam kartu visual. Unsur tersebut relevan dengan masalah awal berupa navigasi yang kurang intuitif dan tampilan yang kurang menarik. Keterkaitan ini sejalan dengan literatur yang menekankan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

pentingnya navigasi, konsistensi antarmuka, dan perhatian terhadap kebutuhan pengguna dalam perancangan UI/UX (Adhitama, 2022; Kholik et al., 2024). Meskipun demikian, literatur mengenai desain berpusat pada pengguna juga menunjukkan perlunya evaluasi rancangan melalui pengguna. Karena prototipe kegiatan ini belum menjalani uji kebergunaan, belum dapat disimpulkan bahwa rancangan tersebut benar-benar meningkatkan kemudahan penggunaan atau kepuasan pengunjung website.

Kesesuaian antara masalah mitra dan solusi perlu dipahami berdasarkan ruang lingkup luaran. Dari lima masalah awal, pelatihan desain UI/UX melalui Figma diarahkan terutama pada tiga aspek, yaitu navigasi, daya tarik tampilan, dan konsistensi identitas visual. Ketiganya dapat diterjemahkan ke dalam rancangan prototipe. Sebaliknya, responsivitas membutuhkan perancangan dan pengujian pada berbagai ukuran layar, sedangkan waktu muat berkaitan dengan implementasi teknis seperti optimasi gambar, kode, server, dan aset website. Kedua masalah tersebut tidak dapat dinyatakan selesai hanya dengan menghasilkan prototipe Figma dan tetap memerlukan tindak lanjut pada tahap pengembangan front-end serta pengujian website. Tindak lanjut yang disarankan meliputi penyempurnaan prototipe bersama mitra, pelatihan desain responsif, implementasi desain ke dalam website, pengujian responsivitas dan waktu muat, serta uji kebergunaan dengan calon pengguna.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain UI/UX menggunakan Figma bagi staf pemasaran PT. Asmar Nakama Partogi telah dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan praktik terbimbing. Seluruh 10 peserta berhasil menghasilkan prototipe desain halaman depan website dengan memanfaatkan konten dan foto produk mitra sebagai bahan praktik. Prototipe yang dihasilkan mencakup rancangan struktur navigasi, tata letak antarmuka, konsistensi visual, serta penyajian informasi produk perusahaan.

Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner terhadap 10 peserta dengan lima butir pertanyaan menggunakan skala Likert 1–5, diperoleh total skor aktual sebesar 212 dari skor maksimal 250, atau persentase kepuasan sebesar 84,8%. Hasil tersebut menunjukkan tanggapan positif peserta terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indraprasta PGRI yang telah mendanai kegiatan ini melalui program Pengabdian kepada Masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 1932/SP3M/KPM/LPPM/UNINDRA/XI/2024, serta kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitasinya. Penulis juga berterima kasih kepada pimpinan PT. Asmar Nakama Partogi atas kepercayaan, waktu, dan tempat yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Adhitama, A., Widiyaningsih, W., & Lailasari, M. (2022). Perancangan user interface pada website streaming anime menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer, 2*(4), 159–176. https://doi.org/10.61306/jnastek.v2i4.55

Agustina, A. D., & Testiana, G. (2026). Perancangan sistem informasi pengelolaan data sampah berbasis prototype menggunakan Figma pada PT PLN Indonesia Power UBP Keramasan. *Jurnal Sains Student Research, 4*(4), 160–169. https://doi.org/10.61722/jssr.v4i4.11065

Alfahmi, A. R., & Rizky, D. M. (2025). Perancangan UI/UX aplikasi reservasi tenant untuk UMKM pada event daerah menggunakan Figma. *BHATARA: Jurnal Multidisiplin, 2*(2), 68–77. https://doi.org/10.59095/jmb.v2i2.215

Alfina, A., Lathifah, A., & Kurnia, U. I. (2024). Efektivitas penggunaan Figma sebagai alat prototyping dalam mata kuliah interaksi manusia dan komputer. *J-Diteksi: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 3*(2), 40–45. https://doi.org/10.30604/diteksi.v3i2.1629

Amalia, R. F., Maulida, N. R., & Damayanti, E. D. (2025). Perancangan UI/UX platform layanan siswa "SIPENA" menggunakan Figma dengan metode prototype. *Jitu: Jurnal Informatika Utama, 3*(2), 146–157. https://doi.org/10.55903/jitu.v3i2.347

Ependi, U. (2025). Digitalisasi layanan koperasi sawit berbasis web-mobile: Studi PKM di Koperasi Jaya Sempurna, Pali. *Jurnal Abdi Insani, 12*(12), 6897–6908. https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i12.3104

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Fullah, A., Septian, M. A., Septiawan, V. R., Ansari, M. I., Putra, M. R. H., Puspitasari, N., & Wati, M. (2025). Peningkatan kreativitas siswa dalam desain digital menggunakan aplikasi Figma di SMPN 1 Samarinda. *Jannah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1*(3), 237–242. https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/jannah/article/view/286

Hairah, U., Nursukamto, M. H., Ulhaqi, A. D., Puspitaningtyas, D., Sahriah, Asmawati, C., Arinda, V. A., & Rama, M. T. (2024). Peningkatan kompetensi siswa dalam merancang UI/UX aplikasi mobile menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(4), 59–65. https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v3i4.1211

Harsel, A., Hadiya, R., Widyatmoko, K., Mulyahartantya, N., & Sukoco, Z. A. (2024). Eksplorasi desain UI/UX digital siswa menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer (JNPMIK), 3*(2), 46–57. https://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/JNPMIK/article/view/2396

Hasanah, R. L., & Nurmalasari, N. (2023). Pelatihan desain UI/UX mobile apps untuk remaja masjid Jakarta Islamic Centre menggunakan Figma. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi, 3*(1), 2–7. https://doi.org/10.58466/jurnalpengabdianmasyarakatdaninovasi.v3i1.1180

Hidayat, R. S., Suparmoko, Y. H., & Suratno, G. (2026). PKM sosialisasi digital marketing dan pengembangan web UMKM Pancalang: Strategi pemberdayaan ekonomi masyarakat Kecamatan Pancalang Kabupaten Kuningan. *Jurnal Padamu Negeri, 3*(2), 10–17. https://doi.org/10.69714/5a5t1954

Ilhami, M., Telaumbanua, K., Irviantina, S., Pardosi, I. A., & Kelvin. (2025). Kreasi desain digital: Pelatihan Figma untuk siswa SMA Wiyata Dharma. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat METHABDI, 5*(2), 343–346. https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No2.pp343-346

Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2024). Penggunaan Figma dalam menggali kreativitas desain UI/UX web pada SMK IT Bina Adzkia. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 6–10. https://doi.org/10.55903/jipm.v2i1.139

Khairi, A., Taufiqurrahman, A., Robbani, F., & Hidayatullah, S. (2024). PKM pelatihan penggunaan sistem informasi manajemen peminjaman sarana prasarana di Universitas Nurul Jadid berbasis web. *SINAR: Sinergi Pengabdian dan Inovasi untuk Masyarakat, 1*(1), 78–86. https://doi.org/10.65678/sinar.v1i01.93

Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (UI) dan user experience (UX) untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora, 2*(4), 335–344. https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358

Kurniasari, E., Reyhandera, R. N., Oktaviani, O., & Kembaren, S. B. (2025). Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi tafsir mimpi menggunakan Figma. *Jurnal Minfo Polgan, 13*(2), 2212–2221. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14415

Maulidati, Z., Uttungga, R., Sodik, A., Arief, R., Sulistyowati, & Pakarbudi, A. (2026). Pelatihan UI/UX berbasis proyek dalam pengembangan portofolio digital menggunakan Figma untuk siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JAPAMAS), 5*(1), 233–242. https://doi.org/10.70340/japamas.v5i1.324

Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain inovatif sistem informasi profil Hotel Damanaka Pangalengan berbasis website menggunakan UML dan Figma. *J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa, 6*(1), 8–17. https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/1457

Pertiwi, A., Lastin, D. R., Wijayanti, M., & Hadi, R. (2026). Implementasi Pelatihan UI / UX Design Berbasis Figma dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Digital di kalangan Siswa-Siswi SMK Tirtajaya Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *3*(11), 6709–6714. https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i11.3911

Putra, F. A., Opitasari, & Parwati, N. W. (2025). Sistem absensi dengan metode face recognition menggunakan OpenCV berbasis web di TK Az-Zahra. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi), 9*(1), 375–381. https://doi.org/10.30998/semnasristek.v9i1.7931

Putri, I. Z., Fithri, D. L., & Setiawan, R. R. (2026). Analisis sentimen ulasan Figma dan Canva di Google Play Store menggunakan Support Vector Machine dan SMOTE (Sentiment analysis Figma and Canva reviews on Google Play Store using Support Vector Machine and SMOTE). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science, 6*(4), 1865–1874. https://doi.org/10.57152/malcom.v6i4.3076

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). Prototype sistem informasi bimbingan dan konseling menggunakan Figma. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 4*(2), 540–551. https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246

Rahman, N. I. (2026). Pengujian System Usability Scale (SUS) terhadap implementasi desain antarmuka pengguna (UI) website Universitas Darul Ulum Jombang menggunakan Figma. *Edu Research: Jurnal Penelitian Pendidikan, 7*(3), 570–580. https://doi.org/10.47827/jer.v7i3.3698

Riyanto, R., Risal, A., Nizam, N., Erwansyah, E., & Seliwati, S. (2025). Implementasi pelatihan penggunaan Figma untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam desain UI/UX di SMKN 2 Tanjung Selor. *PADMA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(1), 39–47. https://doi.org/10.56689/padma.v5i1.1809

Sitorus, Y. P., Siregar, M., & Fauzan, M. N. (2024). PKM web service platform penjualan sepatu brand lokal. *MERPATI: Media Publikasi Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(2), 80–85. https://doi.org/10.36618/merpati.v5i2.4082

Suparman, M., Rosada, M., Lutfi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal aplikasi Figma untuk membuat content menjadi lebih interaktif di era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi, 1*(6), 552–555. https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/ajp/article/view/283

Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Zain, S. G., Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(2), 57–63. https://doi.org/10.61255/vokatekjpm.v1i2.88

Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Zain, S. G., Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(2), 57–63. https://doi.org/10.61255/vokatekjpm.v1i2.88

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

Widayati, S., & Rokoyah, K. (2026). Perancangan UI/UX aplikasi UMKM dengan metode Design Thinking menggunakan Figma. *Journal of Information System, Informatics and Computing, 10*(1), 36–48. https://doi.org/10.52362/jisicom.v10i1.2357

Winarsih, E., & Syam, E. (2022). Sistem informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dosen berbasis web (studi kasus: LPPM Universitas Islam Kuantan Singingi). *Jurnal Perencanaan, Sains dan Teknologi (JUPERSATEK)*, *5*(1), 6-13. https://doi.org/https://doi.org/10.36378/jupersatek.v5i1.2522

Yunis, R. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(3), 104–111. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i4.3047

Yunita, A., Dari, W., Informasi, F. T., Studi, P., Informasi, S., & Mandiri, U. N. (2026). Analisis UI/UX Website Luarsekolah Pada Program Project-Based Internship Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD) Dan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, *9*(1), 122–132. https://doi.org/https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v9i1.404

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license