

# Pelatihan Desain Aplikasi Modern Untuk Pembelajaran Pembuatan Prototipe Interaktif Menggunakan Figma Di Pondok Pesantren Assaadah

Jupron<sup>1\*</sup>, Rilo Pambudi<sup>2</sup>, Ibnu Haris Agam<sup>3</sup>, Obit Zunanda<sup>4</sup>, Achmad Rizkyanto<sup>5</sup>, Muhamad Jusub<sup>6</sup>, Aditya Purna<sup>7</sup>, Satia Adi Irawan<sup>8</sup>, Kasna Imanuel<sup>9</sup>, Nurul Akbar<sup>10</sup>, Abdul<sup>11</sup>, Rahman Harahap<sup>12</sup>

<sup>1-12</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail: <sup>1\*</sup>[dosen02664@unpam.ac.id](mailto:dosen02664@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[rilopmbudi1996@gmail.com](mailto:rilopmbudi1996@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** - Pelatihan desain aplikasi modern untuk pembelajaran pembuatan prototipe interaktif menggunakan Figma di Pondok Pesantren Assaadah bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis digital yang interaktif. Figma, sebagai alat desain berbasis cloud, memungkinkan para peserta untuk membuat prototipe yang dapat diuji secara langsung dengan pengguna tanpa memerlukan keterampilan pengkodean yang mendalam. Dalam pelatihan ini, para peserta akan dikenalkan dengan konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta proses pembuatan prototipe yang dapat diuji dan disesuaikan. Dengan mengintegrasikan teknologi desain modern, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan santri dalam berinovasi dan menciptakan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan pendidikan dan sosial di lingkungan Pondok Pesantren. Melalui pelatihan ini, peserta akan memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan Figma untuk menghasilkan prototipe interaktif yang efektif, kreatif, dan dapat diimplementasikan dalam dunia nyata.

**Kata Kunci:** Pelatihan Desain Aplikasi; Pembuatan Prototipe; Figma

**Abstract** - The training on modern application design for learning the creation of interactive prototypes using Figma at Pondok Pesantren Assaadah aims to provide knowledge and practical skills in designing and developing interactive digital applications. Figma, as a cloud-based design tool, allows participants to create prototypes that can be tested directly with users without the need for deep coding skills. In this training, participants will be introduced to the basic concepts of user interface (UI) and user experience (UX) design, as well as the process of creating prototypes that can be tested and refined. By integrating modern design technology, this training is expected to enhance the students' ability to innovate and create digital applications that can be used for various educational and social needs within the Pondok Pesantren environment. Through this training, participants will gain hands-on experience in utilizing Figma to produce effective, creative, and implementable interactive prototypes.

**Keywords:** Application Design Training; Prototyping; Figma

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya dalam desain aplikasi, semakin penting dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi yang baik membutuhkan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang menarik dan mudah digunakan. Namun, banyak mahasiswa dan santri yang kesulitan memahami dasar desain aplikasi, terutama dalam menggunakan alat seperti Figma.

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang desain aplikasi dan cara membuat prototipe interaktif menggunakan Figma kepada peserta di Pondok Pesantren Assaadah. Dengan pelatihan ini, diharapkan peserta dapat menguasai keterampilan desain aplikasi dan bekerja secara kolaboratif dalam tim untuk menghasilkan aplikasi yang efektif dan user-friendly./

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (action research) dengan beberapa siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, bertujuan untuk memperbaiki proses berdasarkan umpan balik. Dilaksanakan di Pondok Pesantren Assaadah, dengan 30 partisipan yang terdiri dari santri, mahasiswa, dan masyarakat umum. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Prosedur penelitian mencakup persiapan materi dan perlengkapan, pelaksanaan pelatihan, monitoring, evaluasi hasil, dan refleksi untuk rekomendasi

perbaikan. Data dianalisis secara kualitatif (tematik) dan kuantitatif (statistik deskriptif), dengan validitas dan reliabilitas dijamin melalui triangulasi sumber dan metode. Tahapan pelaksanaan meliputi pembuatan proposal dan surat (satu bulan sebelum kegiatan), persiapan (dua minggu sebelum kegiatan), menetapkan waktu (satu minggu sebelum kegiatan), pelaksanaan PkM (setelah perizinan), monitoring dan evaluasi, serta penyusunan laporan akhir.

### 3. PEMBAHASAN

Permasalahan dalam PkM ini berkaitan dengan kurangnya keterampilan dan pemahaman desain aplikasi mobile dan web di kalangan mahasiswa, santri, dan masyarakat umum di Pondok Pesantren Assaadah. Banyak peserta, terutama yang baru terjun ke bidang desain, belum memahami prinsip dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX), sehingga cenderung fokus pada estetika tanpa mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Selain itu, kurangnya familiaritas dengan Figma menghambat efisiensi desain. Peserta juga belum terbiasa dengan pengembangan prototipe dan kolaborasi tim yang efektif. Kekurangan dalam user testing menyebabkan proses desain kurang iteratif. Pelatihan terstruktur dan berbasis praktik dalam PkM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta, sehingga mereka mampu menguasai proses desain aplikasi dari perancangan konsep hingga pengembangan prototipe interaktif yang siap diuji.



**Gambar 2.** Pembukaan Dan Pembacaan Susunan Kegiatan Yang Dibawakan Oleh MC.



**Gambar 3.** Sambutan dari ketua PKM, Rilo Pambudi



**Gambar 4.** Penyampaian Materi



**Gambar 5.** Foto Bersama Anggota PKM dan Peserta Pelatihan

#### **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari PkM ini menunjukkan bahwa terdapat kekurangan keterampilan dan pemahaman dalam desain aplikasi mobile dan web di kalangan mahasiswa, santri, dan masyarakat umum di lingkungan Pondok Pesantren Assaadah. Para peserta, terutama yang baru memulai dalam bidang desain, sering kali belum menguasai prinsip dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX), sehingga cenderung fokus pada estetika tanpa mempertimbangkan kenyamanan pengguna.

Kurangnya familiaritas dengan Figma sebagai alat desain berbasis cloud juga menghambat proses desain yang efisien dan optimal. Selain itu, peserta belum terbiasa dengan proses pengembangan prototipe yang mencakup pembuatan wireframe, penghubungan antar layar, dan simulasi interaktif. Tantangan lain yang dihadapi adalah kolaborasi tim yang efektif dan pelaksanaan user testing yang memadai. Pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik dalam PkM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta, memungkinkan mereka untuk menguasai proses desain aplikasi dari perancangan konsep hingga pengembangan prototipe interaktif yang siap diuji dan disempurnakan, sehingga menghasilkan aplikasi yang lebih efisien, optimal, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C., & Csizmadia, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Harvard Business Review.
- Interaction Design Foundation. (2022). *UI Design Patterns*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/>
- Figma Inc. (2023). *Figma Documentation: Collaborative Interface Design Tool*. Retrieved from <https://www.figma.com/resources/learn-design/>
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Academic Press.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Ministry of Education and Culture, Indonesia. (2019). *Pedoman Pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Andriani, D., & Mulyana, A. (2020). "Penerapan Metode Pelatihan dalam Program Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi Digital." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 134-142.
- Thorp, J. (2021). *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. New Riders.
- Wilson, C. (2013). *Brainstorming and Beyond: A User-Centered Design Method*. Morgan Kaufmann.
- Andrianto, H., & Susanti, R. (2022). "Implementasi Figma untuk Prototipe Interaktif di Kelas Desain Aplikasi." *Jurnal Teknologi dan Desain Interaktif*, 5(3), 44-53.