

NASKAH ORISINAL

Pelatihan Desain Antarmuka *Mobile Application* dengan *Figma* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya

Adhatus Solichah Ahmadiyah* | Rianarto Sarno | Shintami Chusnul Hidayati | Ratih Nur Esti
Angraini | Kelly Rossa Sungkono | Abdul Munif

Departemen Teknik Informatika, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya,
Indonesia

Korespondensi

*Adhatus Solichah Ahmadiyah, Departemen
Teknik Informatika, Institut Teknologi
Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.
Alamat e-mail: licha@its.ac.id

Alamat

Laboratorium Manajemen Cerdas Informasi,
Departemen Teknik Informatika, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya,
Indonesia

Abstrak

Studi ini mengevaluasi dampak pelatihan desain antarmuka *mobile application* (aplikasi perangkat bergerak) menggunakan *Figma* terhadap peningkatan wawasan dan keterampilan guru MGMP TIK di Surabaya. Kegiatan pelatihan yang diikuti 43 peserta terlaksana dalam dua tahap, yakni penyampaian materi dan pendampingan berupa asistensi pengerjaan desain antarmuka pada studi kasus. Metode evaluasi melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan sebelum dan setelah pelatihan, serta analisis hasil penugasan desain antarmuka pada studi kasus. Sebagaimana terlihat dari hasil kuesioner. Hasil karya desain antarmuka peserta juga mencerminkan penguasaan konsep desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak. Implikasi dari peningkatan ini berupa kontribusi positif terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Kesimpulannya, pelatihan desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak menggunakan *Figma* mampu secara efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru MGMP TIK Surabaya, yang selanjutnya dapat diterapkan dan dioptimalkan dalam konteks pembelajaran teknologi di sekolah. Studi ini memberikan landasan bagi pengembangan lebih lanjut dalam memperkaya metode pelatihan guru untuk menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Kata Kunci:

Antarmuka, Desain, *Education*, *Figma*, Guru, *Teacher Training*, *Qualified Teacher*

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Di era globalisasi ini, peran guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi semakin vital dalam menyongsong kemajuan pendidikan^[1]. Globalisasi membawa perubahan mendalam dalam cara kita belajar dan berinteraksi dengan informasi. Guru

TIK memiliki tanggung jawab besar dalam mengarahkan siswa untuk mengembangkan literasi digital, kritis terhadap informasi, dan siap menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

Dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka, guru TIK menjadi ujung tombak dalam mengimplementasikan pendekatan pendidikan yang menekankan kemandirian belajar dan pemanfaatan teknologi. Kompetensi guru TIK menjadi krusial untuk memberikan pengajaran yang tidak hanya mem Dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka, guru TIK menjadi ujung tombak dalam mengimplementasikan pendekatan pendidikan yang menekankan kemandirian belajar dan pemanfaatan teknologi. Kompetensi guru TIK menjadi krusial untuk memberikan pengajaran yang tidak hanya memenuhi standar kurikulum, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini. enuhi standar kurikulum, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini.

Dalam menghadapi dinamika teknologi, kegiatan pelatihan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru TIK. Kegiatan ini dapat memberikan platform bagi guru TIK untuk terus berkembang, memperbarui wawasan mereka terhadap perkembangan teknologi, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan inovasi dalam proses pembelajaran.

Kegiatan serupa untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan TIK telah banyak dilakukan dan menunjukkan dampak positif^{[2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10]}. Guru yang mengikuti pelatihan serupa mampu memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam membimbing siswa mereka melalui tantangan teknologi. Pengalaman positif dari kegiatan serupa menjadi landasan kuat untuk melanjutkan upaya peningkatan kompetensi guru.

Meskipun upaya telah dilakukan, masih ada tantangan yang perlu diatasi, seperti kesenjangan kompetensi antar guru TIK dan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan terus mengembangkan kegiatan pelatihan, kita dapat memitigasi tantangan tersebut dan memastikan bahwa guru TIK siap menghadapi masa depan pendidikan yang terus berubah dengan dinamis dan penuh inovasi.

Di Kota Surabaya, seperti di banyak wilayah lainnya, guru-guru MGMP TIK dihadapkan pada tuntutan untuk memperoleh pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam pembuatan antarmuka. Dalam pengajaran komputer, guru dituntut untuk dapat memberikan materi dan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini. Namun, seringkali guru-guru MGMP TIK di Kota Surabaya menghadapi kendala dalam memahami dan menguasai desain antar muka aplikasi dengan *Figma* dengan baik.

Kendala-kendala tersebut mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya aksesibilitas terhadap pelatihan desain antar muka aplikasi yang berkualitas, kurikulum yang belum memadai dalam bidang desain antarmuka aplikasi, dan keterbatasan sumber daya untuk pengembangan profesionalisme guru. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk memberikan pelatihan desain antar muka aplikasi, khususnya kepada guru MGMP TIK di Kota Surabaya. *Figma* adalah salah satu kakas bantu desain antarmuka perangkat lunak kolaboratif yang populer digunakan pengembang perangkat lunak. *Figma* memiliki fitur yang mudah digunakan mulai dari level pemula, menengah, hingga mahir sehingga cocok untuk dipilih sebagai kakas bantu desain.

Oleh karena itu, diberikan solusi berupa kegiatan pengabdian masyarakat berupa kegiatan pelatihan desain antar muka aplikasi dengan kakas bantu *Figma*. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru MGMP TIK di Kota Surabaya dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mendesain antarmuka aplikasi, sehingga dapat memberikan pengajaran yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Berdasarkan beberapa faktor permasalahan yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian masyarakat Laboratorium Manajemen Cerdas Informasi, departemen Teknik Informatika, ITS melakukan analisis kondisi dari mitra guru MGMP melalui survei, wawancara, dan observasi. Survei, wawancara, dan observasi terhadap guru diperlukan untuk (a) mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan mereka dalam merancang antarmuka aplikasi; dan (b) mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh guru-guru dalam pembelajaran desain antarmuka aplikasi. Berdasarkan analisis kondisi tersebut, diberikan solusi berupa pelatihan desain antarmuka mobile application (aplikasi perangkat bergerak) dengan menggunakan aplikasi *Figma*.

Strategi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dirumuskan oleh tim pengabdian terdiri dari:

- pengadaan pelatihan secara hibrid: luring di Departemen Teknik Informatika ITS dan daring via Zoom;
- penyampaian materi dasar-dasar desain grafis, penggunaan software desain, dan praktik langsung;
- pemberian modul pelatihan yang komprehensif;
- penggunaan LMS untuk memudahkan instruktur dan peserta dalam mengakses sumber daya pelatihan;
- pendampingan berupa asistensi peserta; dan
- pemberian *capstone project* untuk meningkatkan keterampilan praktis mereka.

1.3 | Target Luaran

Luaran dari kegiatan pelatihan ini berupa:

1. Dokumen modul pelatihan desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak dengan *Figma*;
2. Peningkatan wawasan peserta pelatihan mengenai desain antarmuka aplikasi, khususnya dengan *Figma*;
3. Peningkatan keterampilan peserta melalui keberhasilan membuat karya desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak pada kategori studi kasus tertentu dengan menggunakan aplikasi *Figma*;
4. Umpan balik peserta pelatihan terhadap aspek materi kegiatan, instruktur, dan pelaksanaan kegiatan.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

Dasar teori pendukung kegiatan pelatihan ini diantaranya mengenai kakas bantu *Figma* dan SKKNI Desain Grafis dan desain komunikasi visual, dijelaskan pada subbab 2.1 dan 2.2.

2.1 | *Figma*

Figma^[11] adalah aplikasi yang dimanfaatkan oleh para desainer UI dan UX untuk membuat antarmuka aplikasi, baik *desktop*, *website*, dan seluler. Selain untuk membuat desain antarmuka aplikasi, *Figma* juga bisa digunakan untuk kolaborasi tim. Tim desainer dapat saling memberikan komentar dan saran serta membuat desain pada saat yang bersamaan, dan tim *front-end* lain dapat mengakses aplikasi *Figma*.

Figma memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- (i) fungsionalitas *real-time*, dimana semua perubahan yang dilakukan pengguna disimpan secara otomatis,
- (ii) *integrated prototype*, yaitu dapat membuat prototip secara langsung ke perangkat yang diinginkan,
- (iii) *library*, yaitu tersedianya kumpulan aset desain berupa komponen, *style* dan variabel. Aset desain yang beragam ini dapat digunakan kembali di proyek-proyek desain lain,
- (iv) *shareable*, yaitu kemudahan berbagi proyek desain.

2.2 | SKKNI Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual

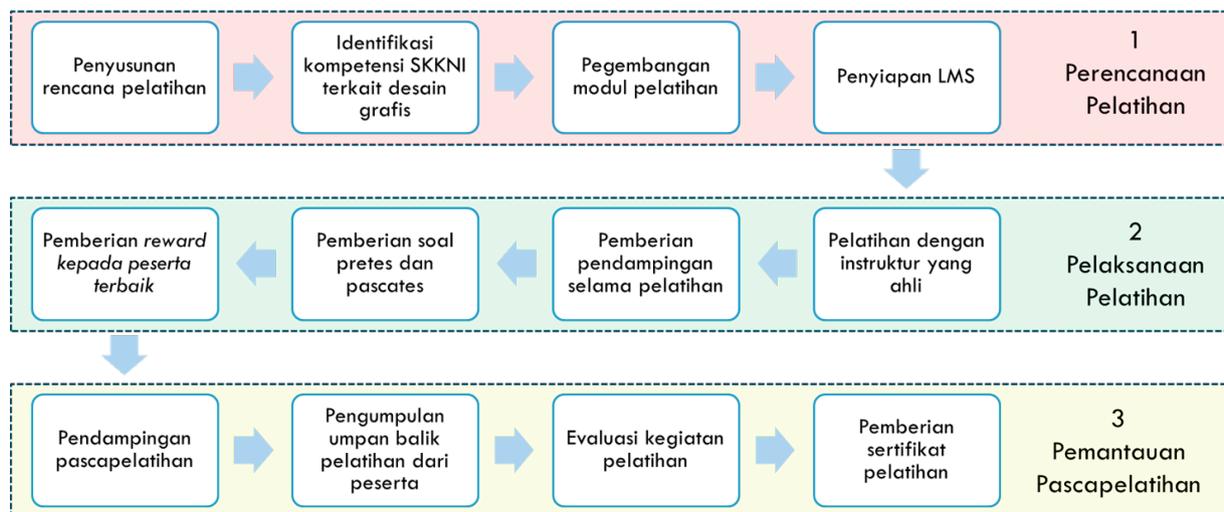
Berdasarkan keputusan menteri ketenagakerjaan tentang penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual Nomor 126 Tahun 2023^[12] (Keputusan ini mencabut keputusan sebelumnya, yaitu nomor 301 tahun 2016), ada 20 unit kompetensi dengan detail yang ditampilkan pada Tabel (1).

Tabel 1 Unit Kompetensi Desainer Grafis dan Desain Komunikasi Visual

No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi
1.	M.74DKV13.001.1	Menerapkan Prinsip Komposisi Visual
2.	M.74DKV13.002.3	Menerapkan Prinsip Desain
3.	M.74DKV13.003.3	Menerapkan Prinsip Komunikasi
4.	M.74DKV13.004.3	Menerapkan Prinsip Produksi Karya Visual
5.	M.74DKV13.005.3	Menyusun <i>Project Brief</i>
6.	M.74DKV13.006.3	Menyusun <i>Design Brief</i>
7.	M.74DKV13.007.2	Menyusun Informasi Proyek Desain
8.	M.74DKV13.008.2	Merumuskan Strategi Desain
9.	M.74DKV13.009.3	Merumuskan Konsep Desain
10.	M.74DKV13.010.3	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
11.	M.74DKV13.011.1	Merancang Karya Visual
12.	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain
13.	M.74DKV13.013.3	Mengevaluasi Karya Desain
14.	M.74DKV13.014.3	Mempresentasikan Karya Desain
15.	M.74DKV13.015.3	Membuat Materi Siap Produksi/Tayang
16.	M.74DKV13.016.2	Mengelola Proses Produksi
17.	M.74DKV13.017.2	Mengelola Proses Desain
18.	M.74DKV13.018.3	Menerapkan Perlindungan Kekayaan Intelektual
19.	M.74DKV13.019.2	Mengarahkan Organisasi Desain
20.	M.74DKV13.020.2	Mencipta Desain secara Transdisiplin

3 | METODE KEGIATAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain antar muka aplikasi dengan Figma bagi Guru MGMP TIK Kota Surabaya terdiri dari beberapa aktivitas yang terangkum dalam tiga kelompok, yaitu perencanaan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan pemantauan pascapelatihan yang disusun pada Gambar (1).

**Gambar 1** Metode kegiatan pelatihan *Figma*.

1. Perencanaan Pelatihan

- (a) Penyusunan rencana pelatihan yang mencakup tujuan, materi pelatihan, metode pengajaran, dan jadwal kegiatan.
- (b) Penyesuaian materi pelatihan dengan kurikulum yang berlaku dan perkembangan teknologi informasi terkini. Materi pelatihan disesuaikan dengan beberapa unit kompetensi yang tercantum pada dokumen SKKNI Nomor 126 tahun 2023, sebagai berikut:
 - i. M.74DKV13.002.3 menerapkan prinsip desain. Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip desain dalam suatu pekerjaan mendesain.
 - ii. M.74DKV13.010.3 mengoperasikan perangkat lunak desain. Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam memilih dan mengoperasikan perangkat lunak untuk lingkup desain.
 - iii. M.74DKV13.004.3 menerapkan prinsip produksi karya visual. Unit kompetensi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip mengenai tata cara produksi karya visual.
 - iv. M.74DKV13.012.2 menciptakan karya desain. Unit kompetensi ini berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi design brief dan konsep desain, membuat sketsa karya desain, mengembangkan, mendiskusikan, mewujudkan, menciptakan purwarupa/ *dummy* hingga terwujud karya desain akhir.
- (c) Pengembangan modul pembelajaran yang terstruktur dan komprehensif untuk memudahkan guru-guru dalam mempelajari dan merancang antarmuka aplikasi. Berikut daftar materi pelatihan dengan total 32 jam pelajaran (JP):
 - i. Konsep fundamental desain antarmuka (2 JP).
 - ii. Pengenalan *frame, layer, shape, text, color, images*, dan video dalam *Figma* (6 JP).
 - iii. Pengenalan *use mask, component, import, export, plugin, widget*, dan *comment* dalam *Figma* (6 JP).
 - iv. Perancangan *mock up* dengan menggunakan *Figma* (6 JP).
 - v. Perancangan *prototype* dengan menggunakan *Figma* (6 JP).
 - vi. Proyek akhir (studi kasus) (6 JP).
- (d) Penyiapan *Learning Management System (LMS)* untuk mengelola sumber daya pelatihan. LMS pelatihan terdiri dari lima bagian sebagai berikut.
 - i. Bagian umum berisi *file* modul pelatihan, tautan *Zoom* bagi peserta yang mengikuti pelatihan secara daring, video rekaman pelatihan.
 - ii. Bagian modul 1 diperuntukkan untuk *self-learning* bagi peserta sebelum kegiatan pelatihan dilakukan. *Self-learning* fokus agar peserta pelatihan memiliki pengetahuan dasar materi pelatihan, mengunduh aplikasi yang dibutuhkan untuk pelatihan, dan juga pretest pengetahuan awal peserta pelatihan. Modul 1 ini berisi video pengenalan dan instalasi *Figma*, serta tautan pengerjaan *pre-test*.
 - iii. Bagian modul 2 berisi materi pembuatan desain UI dengan *Figma* dan sumber daya desain dan palet warna.
 - iv. Bagian modul 3 berisi studi kasus, penugasan mandiri, dan tautan pengumpulan proyek desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak. Penugasan proyek desain terbagi menjadi lima kategori yaitu: konsultasi dokter, pembelian kue, persewaan mobil, pembelian tiket kereta api, dan *online shopping*.
 - v. Bagian survei berisi tautan pengisian umpan balik pelatihan dan *post-test*.

2. Pelaksanaan Pelatihan

- (a) Melakukan pelatihan secara intensif dengan melibatkan instruktur yang ahli dalam desain antarmuka dengan *Figma*.
- (b) Menggunakan pendekatan praktikum dan proyek berbasis masalah untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan penerapan langsung dalam perancangan antarmuka dengan *Figma*.
- (c) Memberikan bimbingan dan umpan balik kepada peserta pelatihan untuk membantu mereka mengatasi kesulitan dan meningkatkan keterampilan mereka.
- (d) Pemberian penghargaan kepada peserta pelatihan yang mendapatkan nilai *post-test* terbaik.

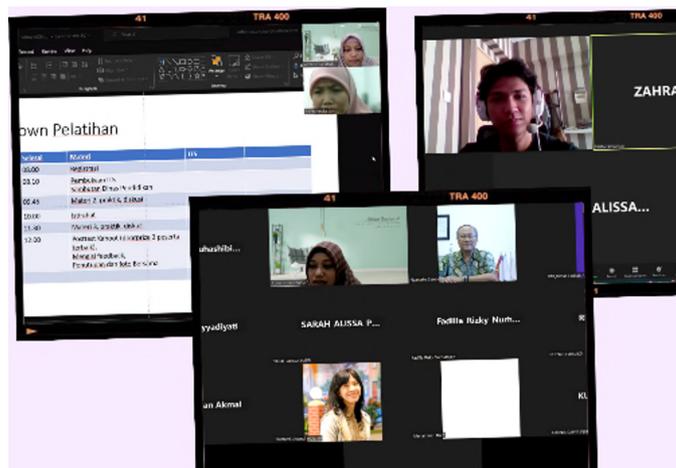
3. Pemantauan pascapelatihan

- (a) Melakukan pendampingan kepada peserta pelatihan dalam bentuk asistensi pengerjaan penugasan desain antarmuka pada topik tertentu. Pendampingan fokus pada identifikasi fitur dan penyelesaian kendala teknis peserta dalam pembuatan desain antarmuka aplikasi sesuai dengan kategori studi kasus yang diberikan.
- (b) Melakukan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam pembuatan desain antarmuka dengan *Figma*.
- (c) Mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan untuk memperbaiki kegiatan pelatihan di masa depan.
- (d) Pemberian sertifikat pelatihan kepada peserta.

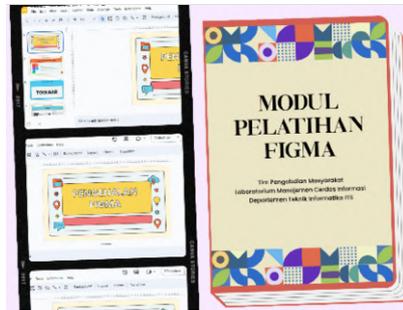
4 | HASIL DAN DISKUSI

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang terdiri dari diskusi tim pengabdian dengan mitra guru MGMP, penyiapan modul pelatihan, penyiapan *website e-learning* untuk menyimpan sumber daya pelatihan, suasana penyampaian materi, suasana pendampingan peserta, pemberian *door prize*, pendampingan pascapelatihan berupa asistensi, suasana pelaksanaan *post-test*, dan pemberian sertifikat pelatihan ditampilkan pada Gambar (2) hingga Gambar (10).

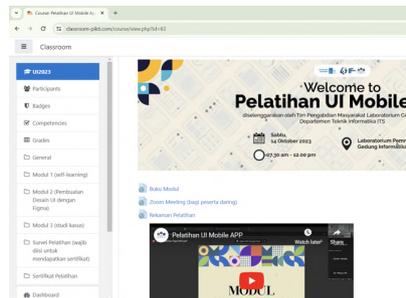
Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan selama satu bulan dan dihadiri 43 peserta guru MGMP TIK Surabaya (dari total 62 pendaftar pelatihan), berikut adalah paparan hasil yang diulas dalam tiga aspek yaitu wawasan peserta, keterampilan peserta dan umpan balik pelatihan. Sebagai evaluasi tingkat pemahaman peserta, diberikan 25 pertanyaan pertanyaan yang diajukan sebelum dan setelah pelatihan dalam bentuk *pretest* dan *post-test*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mewakili topik-topik penting yang dibahas di modul pelatihan.



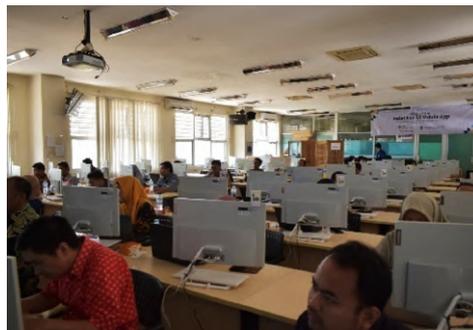
Gambar 2 Diskusi tim pengabdian masyarakat dengan mitra guru MGMP TIK Surabaya.



Gambar 3 Modul pelatihan.



Gambar 4 Website LMS (*e-learning*) pelatihan.



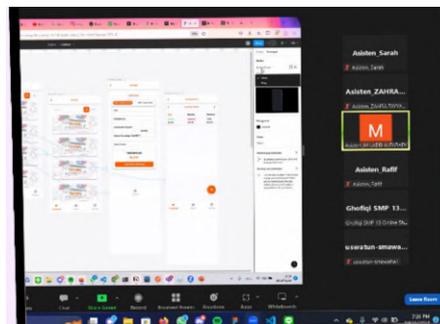
Gambar 5 Suasana pelatihan.



Gambar 6 Pendampingan peserta pelatihan.



Gambar 7 Pemberian *door prize*.



Gambar 8 Asistensi

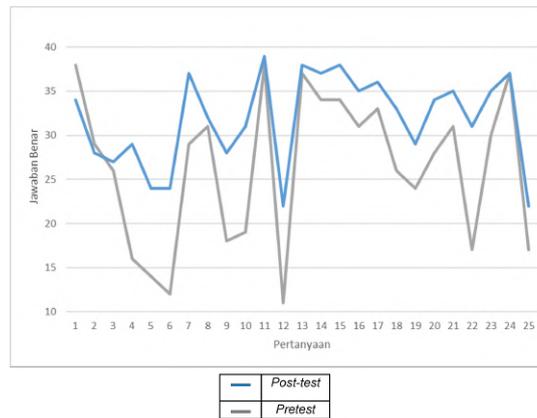


Gambar 9 Evaluasi pelatihan.



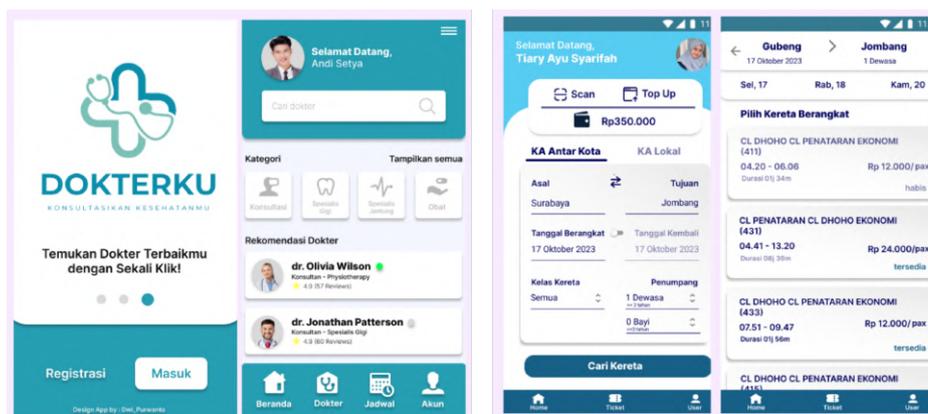
Gambar 10 Sertifikat pelatihan.

Performa peserta pelatihan dalam pengerjaan *pretest* dan *post-test* ditampilkan pada Gambar (11). Pada gambar tersebut terlihat adanya peningkatan dan penurunan pemahaman peserta. Peningkatan pemahaman sebesar 3% hingga 36% terjadi pada 24 pertanyaan dan penurunan pemahaman sebesar 3% terjadi pada satu pertanyaan. Peningkatan pemahaman tertinggi sebesar 36% terjadi pada jawaban soal nomor 22 tentang perbedaan *widget* dan *plugin* di *Figma*. Peningkatan tertinggi kedua sebesar 33% terjadi pada jawaban soal nomor 4 mengenai perbedaan elemen-elemen UI dan UX. Peningkatan ketiga sebesar 31% terjadi pada jawaban soal nomor 6 mengenai keunggulan *Figma*. Di sisi lain, penurunan pemahaman peserta sebesar 3% terjadi pada soal nomor 2 mengenai perbedaan utama UI dan UX. Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta sebesar 96% (24 dari 25 aspek pertanyaan).

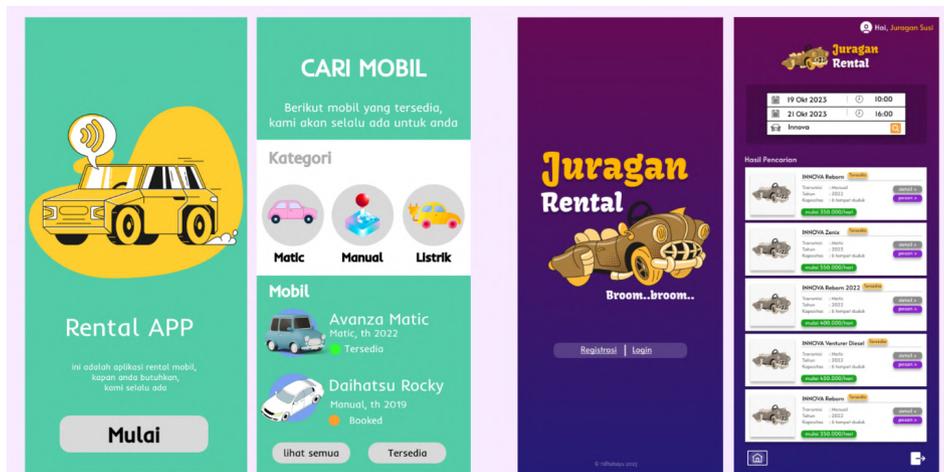


Gambar 11 Grafik perbandingan pemahaman peserta pelatihan *pretest* dan *post-test*.

Sedangkan pada aspek keterampilan peserta, peserta telah mampu menerapkan materi dasar desain antarmuka pengguna sesuai dengan studi kasus yang diberikan. Peserta terlebih dahulu melakukan analisis fitur-fitur yang perlu diakomodasi, lalu membuat *wireframe* tiap fitur, sampai dengan prototip final. Sesi pendampingan pascapelatihan berupa asistensi sangat berkontribusi memperlancar pengerjaan pembuatan desain antarmuka karena kendala teknis dibahas dan diselesaikan pada saat sesi asistensi tersebut. Dari sesi asistensi juga dapat diketahui kemampuan peserta dalam menerapkan komponen-komponen desain aplikasi perangkat bergerak sesuai materi yang dipelajari. Beberapa hasil karya desain peserta dalam pembuatan desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak ditampilkan pada Gambar (12) dan Gambar (13).



Gambar 12 Tampilan karya peserta berupa desain antarmuka aplikasi perangkat bergerak: (kiri) aplikasi konsultasi dokter; (kanan) aplikasi pemesanan tiket kereta api.



Gambar 13 Tampilan karya desain antarmuka peserta pelatihan berupa aplikasi peminjaman kendaraan.

Umpan balik yang diberikan peserta pada lima kategori: relevansi tema dengan pelatihan, *tutor support*, tutor, modul pelatihan, dan evaluasi pelatihan (Tabel 2).

Tabel 2 Daftar Pertanyaan Umpan Balik Pelatihan

Kategori	Pertanyaan	Umpan Balik	Rata-Rata
Relevansi tema dengan pelatihan	Pembelajaran saya berfokus pada masalah yang menarik bagi saya.	4.51	4.66
	Apa yang saya pelajari penting untuk praktik profesional saya.	4.72	
	Saya belajar bagaimana meningkatkan praktik profesional saya.	4.70	
	Apa yang saya pelajari terhubung dengan baik dengan praktik profesional saya.	4.72	
<i>Tutor Support</i> (Pemateri)	Tutor tersebut merangsang pemikiran saya.	4.60	4.61
	Tutor tersebut mendorong saya untuk berpartisipasi.	4.63	
	Tutor tersebut memberikan contoh percakapan yang baik.	4.63	
	Tutor tersebut memberikan contoh refleksi diri yang kritis.	4.58	
Evaluasi Tutor	Penguasaan materi	3.79	3.75
	Kejelasan penyajian substansi	3.72	
	Penggunaan bahasa	3.77	
	Disiplin kehadiran	3.74	
	Interaksi dengan peserta	3.74	
Modul	Apakah konten modul sesuai dengan tema pelatihan?	3.79	3.75
	Apakah penyampaian modul mudah dipahami?	3.72	
	Apakah desain dan layout modul menarik?	3.74	
Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan	Ketepatan waktu pelaksanaan kegiatan	3.53	3.75
	Pelayanan panitia terhadap peserta kegiatan	3.77	
	Hubungan tema kegiatan dengan materi yang disampaikan	3.81	
	Sarana dan prasarana kegiatan	3.84	
	Informasi yang diberikan panitia	3.81	

Jawaban disajikan dalam lima pilihan yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, cukup, setuju, dan sangat setuju. Kelima pilihan jawaban direpresentasikan dalam lima skala *Likert* dari 1 sampai dengan 5 dimana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan nilai 5 menunjukkan sangat setuju. Berdasarkan tabel tersebut, secara keseluruhan rata-rata performa pelatihan *Figma* pada lima kategori sebesar 4,1 dari skala 5 (baik).

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan desain UI/UX yang dilakukan oleh tim abmas kepada guru MGMP TIK Surabaya dengan menggunakan *Figma* merupakan kegiatan yang penting bagi guru, khususnya pada peningkatan pengetahuan dan kemampuan para guru. Pelatihan ini terbukti meningkatkan kompetensi guru pada aspek wawasan guru mengenai desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, serta memperkaya keterampilan mereka dalam menggunakan *tool* desain *Figma*.

Saran untuk tahun berikutnya adalah melanjutkan upaya peningkatan kompetensi dengan menyelenggarakan pelatihan-pelatihan tambahan. Pelatihan tersebut dapat mencakup aspek-aspek lain yang relevan dengan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga para guru dapat terus mengembangkan diri dan memperluas pemahaman mereka dalam bidang ini. Dengan demikian, mereka dapat terus memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran dan pengembangan kurikulum di era digital ini.

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didanai oleh Institut Teknologi Sepuluh Nopember melalui Hibah Pengabdian Masyarakat Tematik Dana Unit Kerja (Departemen) Nomor 2577/PKS/ITS/2023. Kegiatan pengabdian masyarakat ini didukung oleh Laboratorium Manajemen Cerdas Informasi, mitra guru MGMP TIK di Surabaya. Kegiatan ini melibatkan tim KKN Mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS, yaitu:

5025211010 Dimas Fadilah Akbar

5025211051 Hanun Shaka Puspa

5025211110 Fadilla Rizky Nurhidayah

5025211229 Fathin Muhashibi Putra

5025211001 Andika Laksana Putra

5025211188 Akmal Ariq Romadhon

5025201073 Kurnia Cahya Febryanto

5025201094 Reyner Fernaldi

5025201212 Muhammad Afif Dwi Ardhiansyah

5025201133 Zahra Fayyadiyah

5025201083 M Labib Alfaraby

5025201273 Sarah Alissa Putri

5025201272 Muhammad Rafif Fadhil Naufal

Referensi

1. Trisnawati T, Manalu M, Amini M. Hubungan Kinerja dan Keterampilan TIK Guru terhadap Hasil Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 2022;6(6):9440–9449.

2. Navastara DA, Suciati N, Faticah C, Tjandrasa H. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyusunan Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada SDN Sutorejo I/240 Surabaya. *Sewagati* 2023;7(6):880–886.
3. Munif A, Ahmadiyah AS, Sarno R, Anggraini RNE, Hidayati SC, Sungkono KR. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Generasi Alpha Bagi Guru KB/TK/IT Al Ihsan. *Sewagati* 2023;7(4):575–583.
4. Wahyudi A, Martak F, Zetra Y, Utomo WP, Nugraheni ZV. Peningkatan Kompetensi Guru SMA Yapita Surabaya Melalui Pelatihan Pembuatan Modul Praktikum yang Linear dengan Kurikulum. *Sewagati* 2019;3(3):100–105.
5. Nasution AMT, Sekartedjo S, Hatta A, Setiadi I, Pratama D, Wafi M, et al. Pelatihan Pembelajaran Optik Berbasis Daring untuk Guru IPA SMA/SMK/MA Se-Jawa Timur Dalam Rangka Peringatan International Day of Light 2019. *Sewagati* 2020;4(1):33–37.
6. Altway S, Pratiwi KA, Fadhillah MZD, Zuchrillah DR, Agustiani E, Prajitno DH, et al. Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru-Guru SMK Jurusan Keteknik Kimiaan Se-Jawa Timur dalam Bidang Pengolahan Limbah Cair. *Sewagati* 2021;5(1):86–93.
7. Kurniawan A, Prananda J, Koenhardono ES, Sarwito S, Kusuma IR, Masroeri AA. Pelatihan dasar programmable logic controller (PLC) berbasis daring menggunakan PLC fiddle untuk guru SMK di surabaya. *Sewagati* 2021;5(3):278–285.
8. Hariadi V, Buliali JL, Saikhu A, Purwananto Y, Amaliah B, Wijaya AY. Klinik Penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan Pelatihan TIK bagi Guru Pos PAUD Terpadu (PPT) Mawar di Surabaya. *Sewagati* 2022;6(1):61–68.
9. Suharsono A, Mashuri M, Suhermi N, Paramita NLPSP, et al. Pembelajaran Berbasis Information and Communications Technology dan Sains Data Guru Taman Kanak-Kanak Muslimat Nahdatul Ulama Kabupaten Lamongan. *Sewagati* 2020;4(1):56–65.
10. Sa'diyah I, Hamid A, Saidan GAK, Zahirah JF, Ramadhani NE. Pelatihan Guru di SMPN 2 Balongbendo Sidoarjo melalui Pendampingan Menulis Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Media Pendukung Google Scholar dan Mendeley (GSM). *Sewagati* 2023;7(6):989–997.
11. Figma, Think bigger. Build faster.; 2024. <https://www.figma.com/>.
12. Direktorat Bina Standardisasi Kompetensi dan Pelatihan. Nomor 126 Tahun 2023 SKKNI Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual. Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia;Diakses pada Mei 2024.

Cara mengutip artikel ini: Ahmadiyah, A.S., Sarno, R., Hidayati, S.C., Anggraini, R.N.E., Sungkono, K.R., Munif, A., (2024), Pelatihan Desain Antarmuka *Mobile Application* dengan *Figma* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya, *Sewagati*, 8(4):1931–1942, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1216>.