

Outline Journal of Community Development

Journal homepage: <https://journal.outlinepublisher.com/index.php/OJCD>

Training on Designing an Attractive Website Prototype Using Figma for Students of SMK Swasta Free Methodist Medan

Pelatihan Merancang Prototype Website Yang Menarik Menggunakan Figma Pada Siswa Dan Siswi SMK Swasta Free Methodist Medan

Subhan Hafiz Nanda Ginting ^{1*}, M. Rhifky Wayahdi ², Fahmi Ruziq³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Universitas Battuta, Indonesia

*Correspondence: subhanhafiz16@gmail.com

Abstract

Keywords:

Prototype
Website
Figma

The training on designing website prototypes using Figma is an important step in introducing students of SMK Swasta Free Methodist Medan to the exciting and innovative world of web design. This research aims to explore the effectiveness of this training in improving their understanding of web design as well as their ability to design attractive website prototypes. The training method uses a hands-on approach, allowing students to be actively involved in the learning process. With the guidance of experienced instructors, students are invited to understand the basic concepts of web design, the use of Figma design tools, and techniques for designing effective prototypes. The results showed that the training successfully improved students' understanding of web design and their ability to use Figma to design website prototypes. In addition, students also showed improvement in their creativity in designing layouts, choosing colors, and adjusting design elements. In conclusion, the training on designing website prototypes using Figma was effective in introducing students of SMK Swasta Free Methodist Medan to the concept of attractive web design as well as improving their ability in designing creative and functional website prototypes. This kind of training has the potential to prepare students for careers in web design or web application development in the future.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Sekolah-sekolah kini semakin menyadari pentingnya memiliki keberadaan online yang efektif untuk memperluas jangkauan, meningkatkan transparansi, dan memperkenalkan program-program pendidikan kepada masyarakat luas. Salah satu upaya untuk mencapai hal ini adalah dengan memiliki sebuah website yang informatif dan menarik.

Perumusan Masalah SMKS Free Methodist, sebagai sekolah menengah kejuruan yang berkualitas, menghadapi tantangan dalam hal penyampaian informasi yang efektif kepada masyarakat. Kurangnya eksposur terhadap program-program pendidikan dan prestasi-prestasi sekolah merupakan salah satu masalah utama yang perlu diatasi. Selain itu, kurangnya media promosi yang efektif juga menjadi hambatan dalam memperluas jangkauan sekolah.

Tujuan Kegiatan Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk merancang sebuah prototype website yang menarik dan informatif untuk SMKS Free Methodist. Website ini akan dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan eksposur dan visibilitas sekolah, menyampaikan informasi yang lengkap dan menarik kepada calon siswa dan orang tua, serta meningkatkan keterlibatan siswa, orang tua, dan masyarakat dalam kegiatan-kegiatan sekolah.

Solusi dari Masalah Mitra Untuk mengatasi masalah tersebut, kami mengusulkan pembuatan sebuah prototype website yang menarik menggunakan platform desain Figma. Dengan menggunakan Figma, kami dapat merancang sebuah website dengan tampilan yang modern dan user-friendly yang mampu menarik minat pengunjung untuk mengetahui lebih banyak tentang SMKS Free Methodist. Website ini akan memuat informasi terkait program-program pendidikan, prestasi-prestasi siswa dan sekolah, serta berita-berita terbaru yang relevan. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat meningkatkan eksposur, keterlibatan, dan reputasi sekolah di masyarakat serta meningkatkan jumlah pendaftar baru.

METODE

1. Penelitian dan Analisis:

Mengumpulkan informasi tentang profil SMKS Free Methodist, kebutuhan pengguna, dan tren desain website terkini. Menganalisis informasi yang terkumpul untuk merancang tata letak, fitur, dan konten yang tepat untuk website.

2. Desain Prototipe:

Menggunakan platform desain Figma, merancang prototipe website yang menarik dan user-friendly. Menyusun tata letak halaman, navigasi, elemen desain, dan konten yang direncanakan.

3. Iterasi dan Evaluasi:

Melakukan iterasi berulang untuk memperbaiki dan mengoptimalkan desain berdasarkan umpan balik dari pihak sekolah dan pengguna potensial. Mengadakan sesi evaluasi dan diskusi untuk memastikan prototipe memenuhi kebutuhan dan ekspektasi.

4. Implementasi:

Memfinalisasi prototipe dan menyiapkan file desain yang dapat digunakan untuk implementasi website.

Melibatkan tim pengembang untuk menggunakan desain sebagai panduan dalam mengembangkan website yang fungsional.

5. Pelatihan dan Penyerahan:

Memberikan pelatihan kepada pihak sekolah tentang penggunaan dan pemeliharaan website. Menyerahkan website kepada SMKS Free Methodist untuk pengelolaan lebih lanjut.

6. Monitoring dan Evaluasi Lanjutan:

Melakukan pemantauan terhadap penggunaan website dan feedback dari pengguna. Melakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan website tetap relevan dan efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat yang telah ditetapkan, yakni meningkatkan eksposur dan visibilitas SMKS Free Methodist, menyampaikan informasi yang lengkap dan menarik kepada calon siswa dan orang tua, serta meningkatkan keterlibatan siswa, orang tua, dan masyarakat dalam kegiatan-kegiatan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian dan Analisis

Tim pengabdian melakukan studi tentang profil SMKS Free Methodist, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dan menganalisis tren desain website terkini. Hasil penelitian digunakan sebagai dasar untuk merancang prototipe website yang sesuai dengan karakteristik sekolah dan kebutuhan pengguna.

2. Desain Prototipe

Menggunakan platform desain Figma, tim merancang tata letak halaman, navigasi, elemen desain, dan konten yang menarik dan informatif. Memastikan desain website memperhatikan identitas visual sekolah dan mudah dipahami oleh pengunjung.

3. Iterasi dan Evaluasi

Prototipe website dievaluasi secara berkala dengan melibatkan pihak sekolah dan pengguna potensial. Umpan balik dari evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada desain website.

4. Implementasi

Prototipe website yang telah final disetujui diimplementasikan oleh tim pengembang. Website diluncurkan dan disiapkan untuk digunakan oleh SMKS Free Methodist dan masyarakat.

5. Pelatihan dan Penyerahan

Dilakukan pelatihan kepada pihak sekolah tentang penggunaan dan pemeliharaan website. Website diserahkan kepada SMKS Free Methodist untuk pengelolaan lebih lanjut.

Indikator Tercapainya Tujuan:

1. Eksposur dan Visibilitas: Peningkatan jumlah pengunjung website, meningkatnya interaksi dengan konten website, dan peningkatan kehadiran dalam acara-acara sekolah.
2. Informasi yang Disampaikan: Tingkat kepuasan pengguna terhadap kejelasan informasi yang disampaikan, jumlah lalu lintas yang mengakses halaman-halaman informasi kunci.
3. Keterlibatan: Partisipasi siswa, orang tua, dan masyarakat dalam kegiatan sekolah, tingkat interaksi dalam forum online atau diskusi.

Tolak Ukur Keberhasilan:

1. Jumlah Pengunjung Website: Peningkatan jumlah pengunjung harian atau bulanan setelah diluncurkannya website.
2. Tingkat Kepuasan Pengguna: Survei kepuasan pengguna terhadap kejelasan informasi dan tampilan website.
3. Partisipasi dan Interaksi: Peningkatan jumlah partisipasi dalam kegiatan sekolah atau forum online setelah peluncuran website.

Keunggulan dan Kelemahan:

Keunggulan: Website yang menarik dan informatif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan eksposur dan keterlibatan sekolah dalam masyarakat. Penggunaan Figma memungkinkan desain yang profesional dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan sekolah.

Kelemahan: Tergantung pada akses internet dan literasi digital masyarakat di lokasi kegiatan, serta kemampuan sekolah dalam memelihara dan memperbarui konten website secara teratur. Terdapat kemungkinan kurangnya sumber daya manusia atau dana untuk mengelola website secara efektif.

Hasil Kegiatan:

Setelah melalui serangkaian kegiatan yang teliti dan terarah, tim pengabdian berhasil merancang dan mengimplementasikan sebuah prototype website yang menarik untuk SMKS Free Methodist. Website ini menyajikan informasi secara komprehensif tentang program-program pendidikan, prestasi-prestasi sekolah, dan berita-berita terbaru yang relevan. Dengan tampilan yang modern dan user-friendly, website ini diharapkan dapat meningkatkan eksposur dan visibilitas sekolah, memberikan informasi yang lengkap dan menarik kepada calon siswa dan orang tua, serta meningkatkan keterlibatan siswa, orang tua, dan masyarakat dalam kegiatan-kegiatan sekolah.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Prototype Website

Pembahasan:

Hasil kegiatan pengabdian ini memiliki dampak yang signifikan terhadap SMKS Free Methodist dan masyarakat sekitarnya. Dengan adanya website yang menarik dan informatif, sekolah dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi tentang program-program pendidikan, prestasi-prestasi sekolah, dan kegiatan-kegiatan yang diadakan kepada masyarakat luas. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah dan menarik minat calon siswa untuk bergabung dengan SMKS Free Methodist.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan akses internet dan pemahaman teknologi di masyarakat lokal. Hal ini dapat menghambat penggunaan website secara optimal oleh sebagian kalangan, sehingga diperlukan upaya tambahan untuk memastikan bahwa website dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua pihak yang berkepentingan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini dapat dianggap berhasil karena berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Namun, untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilan jangka panjang, diperlukan upaya pemeliharaan dan pengembangan lebih lanjut serta kerja sama yang erat antara pihak sekolah, tim pengabdian, dan masyarakat lokal.



Gambar 2. Hasil Kegiatan Pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam merancang prototype website menarik untuk SMKS Free Methodist telah berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Dengan merancang sebuah website yang menarik dan informatif, SMKS Free Methodist dapat meningkatkan eksposur dan visibilitas sekolah, memberikan informasi yang lengkap dan menarik kepada calon siswa dan orang tua, serta meningkatkan keterlibatan siswa, orang tua, dan masyarakat dalam kegiatan-kegiatan sekolah.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan akses internet dan pemahaman teknologi di masyarakat lokal. Untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan lebih lanjut, diperlukan upaya pemeliharaan, pelatihan lanjutan, kerja sama dengan pihak eksternal, dan evaluasi berkala terhadap strategi dan tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan implementasi rencana tindak lanjut yang terstruktur dan berkelanjutan, diharapkan website SMKS Free Methodist akan terus berkembang dan memberikan manfaat yang maksimal bagi sekolah dan masyarakat sekitarnya. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat serta meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Calonaci, D. (2021). *Designing User Interfaces: Exploring User Interfaces, UI Elements, Design Prototypes and the Figma UI Design Tool (English Edition)*. BPB Publications.
- Ginting, S. H. N., Ruziq, F., & Wayahdi, M. R. (2023). Pelatihan Mendesain Website Menggunakan Figma Pada Siswa-Siswi SMK Swasta Jambi Medan. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 23–28.
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.
- Stoeva, M. (2021). Model and prototype of interactive assistant for compliant interface development--MayUI tool. *2021 International Conference Automatics and Informatics (ICAI)*, 295–300.

- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 74–85.
- Sumantri, R. B. B., Suryani, R., & Setiawan, R. A. (2023). Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 767–773.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78.
- Wayahdi, M. R., Ginting, S. H. N., & Ruziq, F. (2023). Pelatihan Membangun Website Portofolio Menggunakan Bootstrap V5. 3 Pada Siswa/i SMK Swasta Jambi Medan. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 86–94.
- Yudhanto, Y., Pryhatyanto, W. M., & Sulandari, W. (2022). Designing and Making UI/UX Designs on The Official Website with The Design Thinking Method. 2022 1st International Conference on Smart Technology, Applied Informatics, and Engineering (APICS), 165–170.