

**PELATIHAN PENGEMBANGAN  
SKILL DESIGNER UI DAN UX  
DALAM RANGKA MEMPERKAYA  
SKILL GEN Z DI UNIVERSITAS  
WIRARAJA**

**Rizal Sapta Dwi Harjo<sup>1\*)</sup>, Miftahul  
Arifin<sup>2)</sup>, Iddrus<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
[rizalsapta@wiraraja.ac.id](mailto:rizalsapta@wiraraja.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
[miftahul.arifin@wiraraja.ac.id](mailto:miftahul.arifin@wiraraja.ac.id)

<sup>3</sup>Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
[iddrus@wiraraja.ac.id](mailto:iddrus@wiraraja.ac.id)

**ABSTRAK**

Transformasi digital di era Industri 4.0 telah menjadikan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) sebagai faktor krusial dalam keberhasilan produk digital. Namun, terdapat kesenjangan antara kebutuhan industri akan talenta UI/UX dengan ketersediaan sumber daya manusia yang kompeten, khususnya di kalangan Generasi Z dan mahasiswa. Menjawab tantangan ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk lokakarya desain UI/UX diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan praktis mahasiswa di Universitas Wiraraja. Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang mengkombinasikan sesi presentasi teoretis mengenai konsep dasar UI/UX dengan praktik langsung menggunakan Figma, sebuah perangkat lunak desain kolaboratif berbasis cloud yang menjadi standar industri. Hasil dari kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi serta peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta dalam merancang antarmuka sederhana dan membuat prototipe interaktif. Pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi secara efektif dalam membekali Gen Z dengan keterampilan digital yang relevan, mempersiapkan mereka untuk memenuhi

tuntutan karir di industri teknologi yang terus berkembang.

**Kata Kunci: UI/UX, Figma, Pelatihan, Generasi Z, Keterampilan Digital.**

**ABSTRACT**

*The digital transformation in the Industry 4.0 era has made User Interface (UI) and User Experience (UX) design a crucial factor in the success of digital products. However, a gap exists between the industry's demand for UI/UX talent and the availability of competent human resources, particularly among Generation Z and university students. In response to this challenge, a community service activity in the form of a UI/UX design workshop was held with the aim of enhancing the insights and practical skills of students at Wiraraja University. This activity employed a participatory training method that combined theoretical presentation sessions on fundamental UI/UX concepts with hands-on practice using Figma, a cloud-based collaborative design software that has become an industry standard. The results of the activity showed high enthusiasm and an increase in participants' understanding and ability to design simple interfaces and create interactive prototypes. This training is expected to contribute effectively to equipping Gen Z with relevant digital skills, preparing them to meet the career demands of the ever-evolving technology industry.*

**Keywords: UI/UX, Figma, Training, Generation Z, Digital Skills.**

**1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, mulai dari keseharian, apa yang di gunakan, pelayanan apa yang di gunakan sampai dari gaya hidup dan tren di kalangan masyarakat semua mengandalkan teknologi informasi

dan internet dalam penggunaannya yang di dalamnya bisa di sebut era industri 4.0

Industri 4.0 terjadi akibat perkembangan teknologi yang sangat cepat dan juga dorongan dari keadaan yang bertepatan dengan melandanya wabah COVID 19 memaksa masyarakat bertransformasi secara siap ataupun tak siap dalam menghadapinya yaitu dalam hal berinteraksi, berkerja dan berbisnis.

Dalam transformasinya melahirkan teknologi digital yang tidak hanya berperan sebagai penghubung namun telah meresap kedalam aspek kehidupan bermasyarakat, salah satunya adalah aplikasi digital, platform e-commerce, layanan fintech dan media sosial, semua hal tersebut melekat dalam berkehidupan di kalangan masyarakat saat ini.

Di samping kecanggihan dan kemudahan yang di tawarkan produk digital di sana berperan penting fungsi dan tampilan yang memudahkan dalam penggunaannya, terutama dalam tampilannya disana terdapat perpaduan warna, bentuk, tata letak, dan juga filosofi di dalamnya, semua itu terangkum dalam sebuah konsep yaitu UI dan UX.

Dalam UI dan UX semua aspek pengalaman pengguna dan antar muka produk digital di perhatikan dengan seksama dan di jadikan acuan dalam pembuatan produk digital di samping dari perealisasiannya menggunakan algoritma pemrograman, penerapan UI dan UX banyak di terapkan dalam aspek bisnis, pelayanan, sosial media dll, terutama dalam aspek bisnis UI dan UX berperan sangat penting dalam interaksi penjual dan pembeli dalam aplikasinya.

Sejalan dengan hal tersebut prospek dari pekerjaan sebagai designer UI dan UX makin di butuhkan kedepanya, membuat kalangan muda atau gen Z di harap bisa atau setidaknya tau dalam penerapan UI dan UX di produk digital yang di gunakan sehari hari, termasuk di kalangan gen Z mahasiswa yang memang dalam pembelajaran dan

penerapannya nanti di dunia kerja sangat menjajikan,

Banyak aplikasi yang menyediakan pembuatan UI dan UX dalam produk digital di antaranya adalah Figma, Figma adalah sebuah aplikasi desain digital dan prototype yang berbasis cloud (berjalan di internet melalui browser). Figma menjadi alat utama bagi para desainer UI/UX, desainer produk, dan tim pengembangan untuk merancang, berkolaborasi, dan menciptakan produk digital seperti situs web dan aplikasi seluler.

Pada Figma banyak kelebihan yang di tawarkan dari pada produk lain salah satunya dapat di akses secara gratis, banyak plugin dari pengguna yang bisa di pakai, dapat di akses di perangkat mana saja karena berjalan di cloud atau secara online, dan juga bisa berkolaborasi dengan tim secara real time, dari kelebihan tersebut membuat Figma sangat di minati di kalangan designer UI dan UX, dan juga memudahkan dalam pembuatan desain aplikasi dengan cepat dan efektif (Al-Faruq, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas dan dalam rangka peningkatan skill dan wawasan Gen Z di universitas wiraraja, maka perlu di adakanya **pelatihan pengembangan skill designer UI dan UX dalam rangka memperkaya skill Gen Z di universitas wiraraja**, pelatihan akan di lakukan dalam bentuk pengarahan dan praktik langsung serta memberi kesempatan pada Gen Z untuk mencoba menghasilkan karya design UI dan UX yang bagus dan proper.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang di lakukan pada pelatihan ini memiliki beberapa tahapan di antaranya adalah:

### a. Persiapan

Persiapan dilakukan untuk melaksanakan kegiatan dengan cara mempromosikan kegiatan di media sosial dan selebaran pengumuman di area universitas wiraraja

yang di bantu juga oleh HIMATIKA wiraraja sebagai organisasi mahasiswa penyelenggara kegiatan pelatihan tersebut, setelah pendaftar semuanya terdaftar dan persiapan semua untuk pelatihan sudah di rencanakan maka acara siap di laksanakan sesuai dengan jadwal pada flayer yang sudah di sebar.

b. Pelaksanaan

Dalam hal ini acara di laksanakan dengan beberapa round down acara yang sudah di siapkan sebelumnya dan terdiri dari inti acara antara lain :

1. Pembukaan

Dalam hal ini semua peserta pelatihan mendapatkan sambutan dan pembukaan acara pelatihan dari dekan fakultas dan pengarahannya nanti bagaimana acara ini akan berjalan

2. Pelatihan dan Pembelajaran

Pada sesi ini pelatihan di mulai dari pengenalan UI dan UX dan dasar – dasar dari pembuatan UI dan UX agar para peserta bisa lebih memahami pembelajaran teoritisnya dan di lanjutkan dengan pemaparan secara langsung atau demo pembuatan design agar peserta lebih paham lagi terhadap design UI dan UX tersebut

3. Evaluasi

Pada sesi terakhir ini peserta di berikan kesempatan untuk berkreasi sesuai dengan panduan dan demo yang sudah di sampaikan pada sesi sebelumnya dengan harapan hasil akhir ini di jadikan Langkah pertama menuju designer UI dan UX yang professional yang outputnya sendiri nanti berupa karya design dari peserta gen z di universitas wiraraja

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian masyarakat terkait dengan pelatihan pengembangan skill pada gen z di universitas wiraraja meliputi beberapa tahapan penting:

1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan pembuatan materi pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai dasar – dasar UI dan UX serta bagaimana membuat sebuah design yang menarik estetik dan juga user friendly. Materi ini mencakup informasi tentang sejarah UI dan UX, konsep design, proses design dan juga tahapan pembuatan design UI dan UX. Materi juga dilengkapi dengan contoh penerapan dan tata cara proses dalam membuat design.



Gambar 1  
Materi Presentasi Konsep UI dan UX

Persiapan juga merancang bagaimana peserta nanti mampu membuat sebuah design original buatan peserta sendiri dari apa yang sudah di ajarkan dan di praktekan langsung di pelatihan nanti.

Selain itu, persiapan kegiatan ini mencakup koordinasi dengan HIMATIKA selaku organisasi mahasiswa yang menghandel acara pelatihan ini di mulai dari penyusunan acara sampai nanti akhir acara pelatihan ini.



Gambar 2

Koordinasi Dengan HIMATIKA Untuk Acara Pelatihan UI dan UX

Dalam persiapan ini juga HIMATIKA mendata mahasiswa yang berpartisipasi dalam acara pelatihan dan juga membuat persiapan acara yang akan di lakukan ke esokan harinya

## 2. Implementasi

Pada tanggal 24 Februari 2025, di Graha Cemara universitas wiraraja di lakukan pembukaan acara dengan peresmian pembukaan dari dekan fakultas dan dari kaprodi fakultas untuk membuka pelatihan yang akan di ikuti peserta. Dan juga dalam ceremoni pembukaan tersebut di jelaskan runtutan acara pelatihan pada peserta agar peserta tau bagaimana jalanya acara nanti.

Setelah acara pembukaan pelatihan di lanjutkan dengan acara pelatihan di ruangan lab kampus universitas wiraraja dengan pengenalan UI dan UX dan di lanjutkan materi – materi yang sudah di susun oleh narasumber sebelumnya .



Gambar 3

Dokumentasi peserta pelatihan di ruang lab universitas wiraraja

Setelah penyampaian materi dasar dan konsep UI dan UX, kemudian penyampaian konsep pembuatan design, penjabaran Langkah – Langkah pembuatan design UI dan UX yang benar, dan juga gambaran besar prospek kerja designer UI dan UX di dunia kerja saat ini. Kemudian mahasiswa di tuntun untuk mempelajari dasar – dasar design menggunakan aplikasi Figma dan menggunakan Figma sebagai aplikasi pembuatan sketsa, mockup dan prototyping.



Gambar 4

Dokumentasi saat pemaparan materi konsep dasar UI dan UX

Dalam sesi tersebut mahasiswa di perkenalkan dengan aplikasi Figma, apa itu Figma dan fitur apa saja yang figma bisa tawarkan pada pengguna untuk membuat sebuah design UI dan UX, setelah pengenalan di lanjutkan pada layout kerja di aplikasi Figma dan alur kerjanya, penyampaian di lakukan dengan cara demo di mulai dari pembuatan sketch di sebuah media, di sini demo menggunakan papan tulis sebagai media sketsa design dengan tujuan untuk mencontohkan peserta bagaimana penuangan ide menjadi sebuah sketsa design itu di buat.



Gambar 5

Dokumentasi demo penjelasan pembuatan sketsa

Kemudian di lanjutkan dengan demo pembuatan wireframe, wireframe di sini berfungsi sebagai kerangka dasar dari design akhir nantinya yang terdiri dari struktur halaman, layout dan fungsionalitas fitur misal tombol kolom dll. Di sini juga design sudah mulai terlihat dan bisa di bayangkan akan seperti apa nanti arah dari design produk digital nantinya.

Lalu di lanjutkan dengan pembuatan mockup dan prototype design di sini peserta di ajarkan bagaimana pemilihan warna dan filosofinya, penggunaan bentuk tombol atau kolom, animasi dari setiap fitur dll yang sudah mengarah pada hasil akhir dari produk di gital yang di buat.

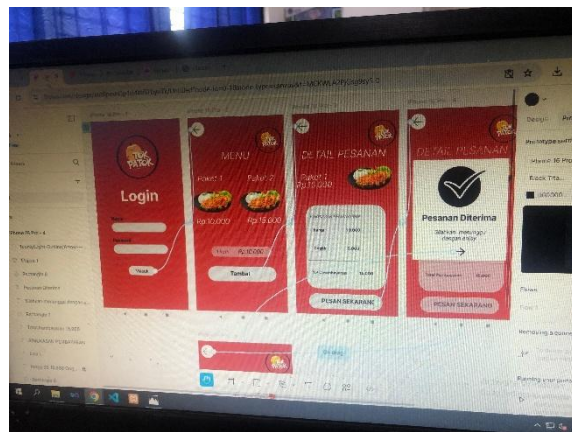


Gambar 7

Pembuatan prototype oleh peserta sesuai dengan imajinasi masing – masing

### 3. Evaluasi

Pada sesi ini peserta di berikan waktu untuk berkreasi membuat design UI dan UX mereka sendiri dengan acuan dari demo dan materi yang sudah di sampaikan pada sesi – sesi sebelumnya dengan tujuan untuk membuat peserta mampu membuat sendiri design sesuai dengan preferensi mereka sendiri dan lebih memahami lagi apa yang sudah di ajarkan pada sesi sebelumnya.



Gambar 8

Hasil design salah satu peserta pelatihan UI dan UX

Selain peserta di berikan waktu untuk berkreasi di sini acara juga memberikan sebuah tantangan sekaligus penghargaan terhadap pembuatan design

yang telah di buat oleh peserta dengan harapan apa yang di kerjakan oleh peserta tidak sia – sia dan akan menumbuhkan semangat peserta dalam membuat design selanjutnya.



Gambar 9

Pemberian penghargaan terhadap peserta dalam pembuatan design terbaik

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pengembangan skill designer UI dan UX dalam rangka memperkaya skill Gen Z di universitas wiraraja, yang dilaksanakan pada tanggal 24 November 2024, menunjukkan hasil yang memuaskan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan pelajar terkait dengan pengetahuan, keterampilan dan skill dalam hal pembuatan design produk digital.

Pada pelatihan tersebut para peserta mendapat berbagai macam hal baru dan ilmu baru yang di antaranya pengetahuan dasar konsep design tahapan dan penggunaan figma untuk membuat design produk digital, memperoleh skill dalam membuat design UI dan UX menggunakan Figma serta mendapatkan gambaran pasti jika ingin menjadi seorang designer UI dan UX pada dunia kerja nantinya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

Al-Faruq, Muhammad Naufal Muhadzib., Nur'aini, S., Aufan, M.H. (2022).

Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43-52.

Herniyanti Et.All. (2022). Analisis Perilaku Desainer Dalam Memanfaatkan Software Figma Untuk Mendesain. *Jurnal Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)* E-ISSN: 2962-7095, Pp 100 - 108.

Pramudita, Rully., Arifin, R.W., Alfian, A.N., Safitri, N., Anwariya, S.D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.

Andriani, S., et al. (2022). Prinsip Dasar Desain UI/UX. *Jurnal Desain Sistem*, 12(3), 45–56.

Suryadi, R. (2023). Meningkatkan Kompetensi Desain Siswa melalui Pelatihan UI/UX. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 67–74.

Strasburger, J., et al. (2010). Desain Antarmuka yang Efektif untuk Sistem Informasi. *Journal of System Design*, 7(4), 89–102.

Ajie, H., Zulfikar, M., & Oktaviani, V. (2019). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.21009/pinter.3.2.2>

Avindra, A., Metta Cahyani, C., & Ningsih, L. R. (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)*, 1(2), 2798–6179.