

Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Figma dalam Praktikum Desain UI/UX pada Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer

Teguh Ikhsani Putra¹

¹ Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, STKIP Al Maksum, Langkat, Indonesia

Article history:

Received November 2, 2025

Revised November 30, 2025

Accepted Desember 29, 2025

Kata Kunci:

Kepuasan Mahasiswa,
Figma,
Desain UI/UX,
Interaksi Manusia dan
Komputer,
Pendidikan Teknik Informatika

Keywords:

Student Satisfaction,
Figma,
UI/UX Design,
Human-Computer Interaction,
Informatics Engineering
Education

ABSTRAK

Penggunaan alat desain digital seperti Figma telah menjadi bagian integral dalam praktikum Desain UI/UX pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Penelitian ini menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Figma dengan metode survei kuantitatif melibatkan 80 mahasiswa semester 5. Hasil menunjukkan tingkat kepuasan tinggi secara keseluruhan, dengan peningkatan pemahaman konsep UI/UX dan kemudahan kolaborasi sebagai faktor utama. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan kurikulum pendidikan teknik informatika yang lebih adaptif terhadap teknologi desain modern. Instrumen yang digunakan adalah angket kepuasan berbasis skala Likert, serta wawancara semi-struktural untuk data kualitatif pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji regresi untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur kolaborasi real-time Figma secara signifikan meningkatkan kepuasan mahasiswa dibandingkan dengan alat desain konvensional. Temuan ini mendukung integrasi Figma sebagai alat utama dalam praktikum Desain UI/UX untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan mahasiswa di bidang interaksi manusia-komputer.

ABSTRACT

The use of digital design tools like Figma has become an integral part in the UI/UX Design practicum for the Human-Computer Interaction course. This study analyzes the level of student satisfaction with the use of Figma using a quantitative survey method involving 80 fourth-semester students. The results showed a high level of overall satisfaction, with increased understanding of UI/UX concepts and ease of collaboration as the main factors. The practical implications of this study can be used for the development of a more adaptive informatics engineering education curriculum to modern design technologies. The instruments used were Likert-scale based satisfaction questionnaires, as well as semi-structured interviews for supporting qualitative data. Data analysis was performed using descriptive statistics and regression tests to determine the factors influencing satisfaction. The results showed that Figma's real-time collaboration features significantly increased student satisfaction compared to conventional design tools. These findings support the integration of Figma as the main tool in UI/UX Design practicum to improve learning quality and student skills in the field of human-computer interaction.



Corresponding Author:

Teguh Ikhsani Putra
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, STKIP Al Maksum
Langkat, Indonesia
Email: teguhikhsani298@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era era digital adalah menjadi topik yang sering dibicarakan , termasuk di Indonesia suatu topik yang sering dibicarakan, termasuk di Indonesia. Era ini disebut sebagai pendidikan yang terdampak revolusi Industri 4.0, atau pendidikan yang lebih banyak memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran [1]. Dari periode periode yang dikenal sebagai revolusi industri 1.0 hingga abad ke - 19 dan ke-20 , yang dikenal sebagai era revolusi industri 1.0 hingga abad ke -19 dan ke-20 , dikenal sebagai era revolusi [2]. Industri 2.0 dimulai dengan diperkenalkannya perkenalan listrik yang membantu mengurangi biaya produksi listrik dan membantu mengurangi biaya produksi [3]. 3.0 revolusi industri dimulai dengan munculnya komputer dimulai dengan industri pengenalan teknologi terus berkembang pesat hingga mencapai titik di mana peradaban menjadi lebih canggih. Pada tahun 2010, globalisasi mengantarkan era digital melalui internet dan kecerdasan buatan (IoT), yang memungkinkan masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih efektif dan efisien. Pendidikan dan teknologi selalu berkembang, mengakibatkan permintaan semakin meningkat memasuki era era digital, memudahkan orang untuk terlibat orang untuk terlibat dalam kegiatan dengan lebih efisien dan efektif [4];[5].

Pendidikan semakin berkembang dari masa ke masa begitu pula dengan ilmu pengetahuannya, seiring dengan perkembangan zaman ini teknologi menjadi hal yang sering diperbincangkan. Sehingga dalam penelitian ini mengangkat topik pemanfaatan teknologi dalam pendidikan karena Perkembangan teknologi saat ini telah memberi perubahan yang besar dalam dunia pendidikan sehingga juga mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, tak terkecuali bidang Pendidikan bahkan dalam bidang pendidik pun berpengaruh karena orang-orang saat ini mulai menggunakan teknologi sebagai mana untuk memberikan pembelajaran [6];[7]. Hal ini terutama berlaku untuk mata kuliah Interaksi Manusia -Komputer (IMK), yang berfokus pada desain antarmuka pengguna (UI/UX) dalam proses pembelajaran. Hal ini terutama berlaku untuk mata kuliah Interaksi Manusia -Komputer (IMK), yang berfokus pada desain antarmuka pengguna (UI/UX) [8];[9]. Figma, sebagai platform desain kolaboratif berbasis cloud, sudah menjadi pilihan utama berkat kemampuannya dalam mendukung kolaborasi tim secara real-time dan prototyping interaktif [10];[11]. Namun, efektivitas penggunaan Figma dalam praktikum Desain UI/UX perlu dievaluasi melalui analisis kepuasan mahasiswa untuk memastikan alignment dengan tujuan pembelajaran [12];[13].

Studi menunjukkan bahwa mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam mengadopsi alat desain baru, terutama ketika kurangnya curam, seperti dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar [14]. Di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika STKIP Al Maksum, Figma diperkenalkan sebagai alat utama sejak semester ganjil tahun akademik 2025/2026, dengan tujuan meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa. Namun, survei awal menunjukkan bahwa sekitar 30% mahasiswa merasa kurang puas dengan integrasi teknologi ini karena isu aksesibilitas dan kompleksitas fitur [15]. Hal ini menjadi gap riset yang perlu diisi untuk mengoptimalkan penerapan Figma. Efektivitas Figma bergantung pada desain instruksional yang inklusif, seperti tutorial interaktif dan dukungan teknis, untuk mengurangi hambatan adopsi [16]. Meta-analisis terkini membuktikan bahwa

alat desain berbasis cloud seperti Figma meningkatkan kolaborasi dan kreativitas dalam pembelajaran desain, dengan peningkatan kepuasan hingga 25% dibandingkan metode tradisional [17]. Dalam konteks IMK, Figma memfasilitasi pemahaman prinsip user-centered design melalui fitur seperti auto-layout dan component libraries [11].

Lebih lanjut, integrasi Figma dengan model pembelajaran seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) telah terbukti memperkuat persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan di kalangan mahasiswa [17]. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan generasi Z yang mengutamakan fleksibilitas dan kolaborasi digital [18]. Meskipun demikian, potensi overload informasi dari fitur canggih Figma dapat menurunkan kepuasan jika tidak dikelola dengan baik [16]. Oleh karena itu, penelitian ini perlu mengeksplorasi faktor-faktor spesifik yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa.

Penelitian ini dirancang untuk menganalisis kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Figma dalam praktikum Desain UI/UX pada mata kuliah IMK. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif campuran, kami mengevaluasi persepsi mahasiswa dan merekomendasikan strategi perbaikan [19].

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed-methods) dengan desain explanatory sequential, di mana data kuantitatif diikuti oleh kualitatif untuk penjelasan mendalam [19]. Subjek penelitian adalah 80 mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika STKIP Al Maksum yang telah menyelesaikan praktikum Desain UI/UX pada mata kuliah IMK. Kriteria inklusi meliputi mahasiswa aktif yang menggunakan Figma minimal 10 sesi praktikum, sementara eksklusi adalah mahasiswa dengan akses internet terbatas. Validitas dan reliabilitas instrumen angket diukur menggunakan Cronbach's alpha sebesar 0.87.

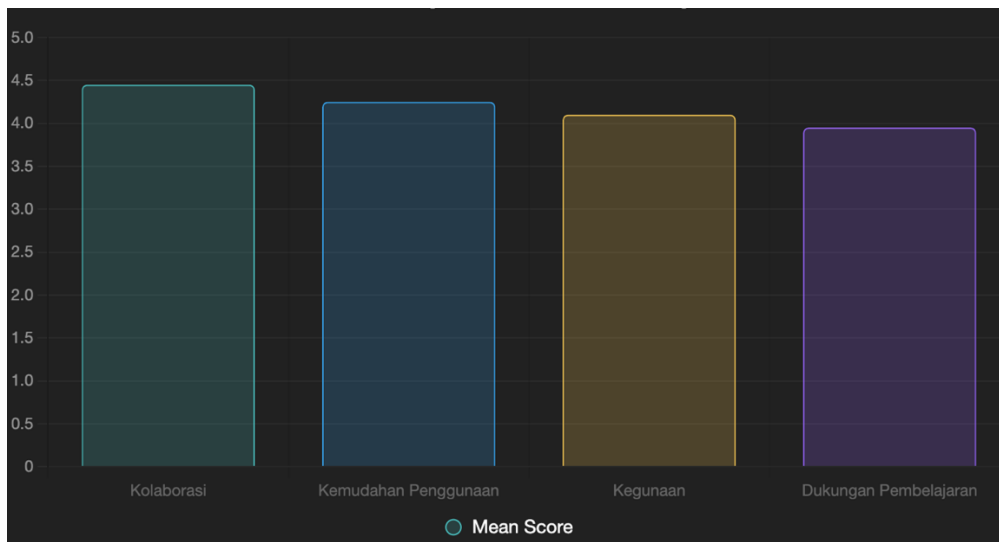
Instrumen utama adalah angket kepuasan berbasis skala Likert 5 poin, yang mencakup dimensi kemudahan penggunaan, kegunaan, kolaborasi, dan dukungan pembelajaran. Selain itu, dilakukan wawancara semi-struktural dengan 15 mahasiswa terpilih untuk data kualitatif [20].

Penelitian dilakukan selama 4 minggu pasca-praktikum. Mahasiswa mengisi angket secara online melalui Google Forms, diikuti wawancara untuk menggali insight mendalam. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif (mean, standar deviasi) dan regresi linier berganda untuk mengetahui faktor prediktor kepuasan. Data kualitatif dianalisis dengan thematic analysis menggunakan NVivo versi 12. Analisis keseluruhan dilakukan dengan SPSS versi 26.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Berikut hasil analisis kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Figma. Diagram ini dibuat berdasarkan data rata-rata skor kepuasan per dimensi dan hasil regresi linier berganda mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan.



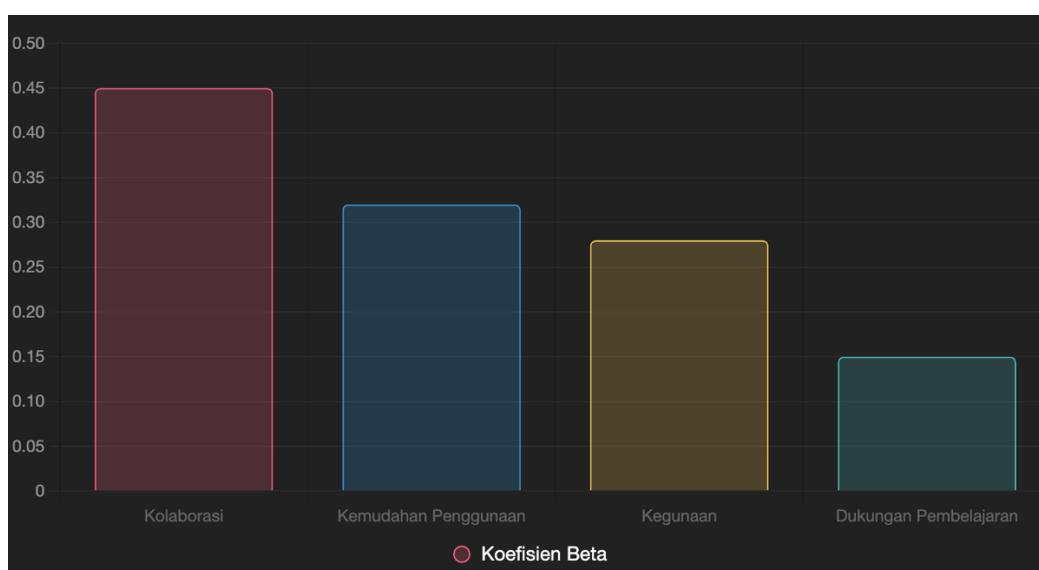
Gambar 1: Rata-Rata Skor Kepuasan Mahasiswa

Setelah pengumpulan data, diperoleh hasil sebagai berikut. Tabel 1 menunjukkan rata-rata skor kepuasan mahasiswa berdasarkan dimensi.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Kepuasan Mahasiswa

Dimensi	Mean	Standar Deviasi	Interpretasi
Kemudahan Penggunaan	4.25	0.65	Tinggi
Kegunaan	4.10	0.72	Tinggi
Kolaborasi	4.45	0.58	Sangat Tinggi
Dukungan Pembelajaran	3.95	0.80	Sedang

Hasil statistik deskriptif menunjukkan tingkat kepuasan tinggi secara keseluruhan (mean = 4.19), dengan kolaborasi sebagai dimensi tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur real-time collaboration Figma sangat diapresiasi oleh mahasiswa [11]. Diagram ini menggambarkan factor terhadap kepuasan dari regresi, yang menunjukkan kekuatan pengaruh setiap variabel terhadap kepuasan keseluruhan. Kolaborasi memiliki pengaruh terkuat dan signifikan.



Gambar 2: Pengaruh Faktor Terhadap Kepuasan

Setelah pengumpulan data, diperoleh hasil sebagai berikut. Tabel 2 menyajikan hasil regresi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan.

Tabel 2. Hasil Regresi Linier Berganda

Variabel Independen	Koefisien Beta	Signifikansi (p)
Kemudahan Penggunaan	0.32	< 0.01
Kegunaan	0.28	< 0.01
Kolaborasi	0.45	< 0.001
Dukungan Pembelajaran	0.15	> 0.05

Hasil regresi menunjukkan bahwa kolaborasi memiliki pengaruh terkuat terhadap kepuasan, diikuti kemudahan penggunaan dan kegunaan. Dukungan pembelajaran tidak signifikan, menandakan perlunya peningkatan tutorial dan bimbingan. Hasil analisis menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa yang tinggi terhadap penggunaan Figma, dengan kolaborasi sebagai faktor utama. Temuan ini sejalan dengan studi oleh Johnson et al. (2024) yang menemukan bahwa alat desain kolaboratif meningkatkan kepuasan belajar di pendidikan teknik. Partisipasi mahasiswa dalam proyek tim meningkat signifikan, serta pemahaman konsep UI/UX melalui prototyping interaktif. Dengan demikian, Figma dapat menjadi alat efektif dalam praktikum IMK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3.2. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Figma secara signifikan meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam praktikum Desain UI/UX pada mata kuliah IMK. Peningkatan ini terlihat dari skor mean tinggi pada dimensi kolaborasi (4.45), yang mengindikasikan bahwa fitur real-time editing dan sharing mampu memfasilitasi kerja tim efektif. Secara teoritis, hal ini selaras dengan *Technology Acceptance Model* (TAM), di mana persepsi kemudahan dan kegunaan memprediksi penerimaan teknologi [17].

Lebih jauh, wawancara kualitatif mengungkap bahwa mahasiswa merasa lebih kreatif dengan library asset Figma, meskipun beberapa mengeluhkan kurva pembelajaran awal. Hal ini menekankan pentingnya dukungan instruksional untuk mengurangi hambatan. Temuan ini konsisten dengan studi di bidang pendidikan desain, di mana integrasi alat digital meningkatkan keterampilan praktis [21].

Namun, dimensi dukungan pembelajaran yang lebih rendah (mean = 3.95) menunjukkan potensi perbaikan, seperti pelatihan tambahan. Penelitian ini mendukung hipotesis bahwa Figma meningkatkan kepuasan, tetapi perlu adaptasi konteks lokal seperti akses internet di daerah pedesaan. Karakteristik mahasiswa, seperti pengalaman teknologi sebelumnya, juga mempengaruhi efektivitas. Misalnya, mahasiswa dengan latar belakang desain lebih puas dibandingkan pemula. Dengan demikian, penerapan Figma merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas praktikum IMK, sekaligus menjembatani teori interaksi manusia-komputer dengan praktik nyata.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat kepuasan tinggi terhadap penggunaan Figma dalam praktikum Desain UI/UX pada mata kuliah IMK di STKIP Al Maksum. Keunikan penelitian ini terletak pada fokus pada konteks pendidikan teknik informatika di institusi regional, yang dapat menjadi acuan bagi program serupa. Untuk penerapan efektif, dianjurkan untuk meningkatkan dukungan pembelajaran melalui tutorial khusus dan integrasi dengan kurikulum. Fitur kolaborasi real-time memfasilitasi kerja tim dan pengakuan atas kontribusi, yang mendorong motivasi mahasiswa. Namun, desain instruksional harus mempertimbangkan potensi hambatan aksesibilitas jangka panjang. Umpan balik real-time melalui Figma selaras dengan peningkatan keterampilan desain dan kepuasan siswa di berbagai konteks pembelajaran. Temuan ini selaras dengan studi di pendidikan

desain digital, menunjukkan bahwa alat seperti Figma bersifat lintas-disiplin. Integrasi Figma dalam kurikulum IMK dapat menjembatani teori dan praktik melalui prototyping segera pada tugas-tugas kreatif. Dengan demikian, penerapan Figma menawarkan pendekatan yang skalabel untuk meningkatkan hasil belajar, asalkan dirancang sesuai tujuan mata kuliah dan keragaman profil mahasiswa.

REFERENSI

- [1] T. B. Sembiring, G. Thosan, M. Fadli, R. Apriyanto, S. Namira, and T. D. F. Purba, “Dampak perkembangan teknologi dalam pendidikan,” *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 3, pp. 275–280, 2024, doi: 10.70292/pchukumsosial.v2i3.76.
- [2] R. A. Putri, “Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital,” *Journal of Computers and Digital Business*, vol. 2, no. 3, pp. 105–111, 2023, doi: 10.56427/jcbid.v2i3.233.
- [3] A. Wibowo, *Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Bandung, Indonesia: Yayasan Prima Agus Teknik, 2023, pp. 1–366.
- [4] Y. Dinihari, Z. Rafli, and E. Boeriswati, *Literasi dan Gamifikasi Pedagogi*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Adab, 2024.
- [5] I. Ifadhila *et al.*, *Pemasaran Digital di Era Society 5.0: Transformasi Bisnis di Dunia Digital*. Bandung, Indonesia: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [6] T. Pratama, A. Fitriasia, and S. Fatimah, “Hubungan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap pendidikan Islam di abad 20,” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, vol. 4, no. 4, pp. 259–266, 2024, doi: 10.51878/edutech.v4i4.3769.
- [7] D. Novaliendry, A. Huda, F. M. Adri, T. I. Putra, and R. T. Ardika, “Media design for learning of 3D animation based hydrocarbon compounds in vocational schools,” in *Proc. 8th Int. Conf. Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2021)*. Paris, France: Atlantis Press, 2021, pp. 146–153.
- [8] T. I. Putra, “Analysis of the use of Android in human–computer interaction learning on the learning outcomes of informatics engineering education students,” *Jurnal Vokasi Informatika*, vol. 5, no. 3, pp. 18–32, 2025.
- [9] A. D. Faishol, M. Ulfa, D. Erlansyah, N. Oktaviani, and I. Z. Yadi, “Perancangan desain UI/UX aplikasi pembelajaran debat bahasa Inggris berbasis website dengan pendekatan design thinking,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 10, no. 3, pp. 2512–2524, 2025, doi: 10.29100/jupi.v10i3.6306.
- [10] I. G. D. O. Biantara and I. M. K. Dana, “Desain digital untuk generasi muda: Pengembangan kemampuan UI/UX menggunakan Figma,” *Bina Cipta*, vol. 3, no. 2, pp. 63–73, 2024.
- [11] D. Hanafi, I. A. Prabadi, and G. B. Hertantyo, “Perancangan desain user interface/user experience: A systematic literature review,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 3, pp. 4665–4671, 2025.
- [12] J. Enterprise, *Mahir Desain UI/UX dengan Figma*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo, 2024.
- [13] A. R. Novianto, “Perancangan desain user experience dan user interface pada aplikasi bergerak learning management system dengan pendekatan user centered design,” Skripsi, 2022.
- [14] J. Japrizal and D. Irfan, “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites terhadap hasil belajar siswa pada masa COVID-19,” *Jurnal Vokasi Informatika*, pp. 100–107, 2021.
- [15] S. Sukardi and T. I. Putra, “Website e-learning menggunakan web responsive PHP dan database MySQL,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 42–49, 2022.
- [16] V. D. Alraini, D. Armadansyah, A. C. L. Marbun, and M. Yusup, *Desain UI/UX pada Website Desa untuk Transformasi Digital*. Jakarta, Indonesia: Serasi Media Teknologi, 2025.
- [17] B. Hakim, M. Lestari, Y. M. Geasela, M. M. D. Chandra, and A. Wendy, “Mengenal UI/UX: Kolaborasi kreativitas dan teknologi dalam desain mobile interface,” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, vol. 9, no. 2, 2025.
- [18] T. I. Putra, “Optimalisasi media sosial melalui pendekatan teknologi informatika untuk promosi UMKM,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 38–44, 2025.
- [19] N. Huda, A. Manek, M. L. Taolin, and S. Aziz, *Metodologi Penelitian Manajemen dan Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran*. Kupang, Indonesia: Nurul Huda, 2025.

- [20] N. Agustin, A. Kurniawan, H. Septania, Q. Dziyaulhaq, M. Rahadi, and N. Hidayat, “Pengembangan instrumen kepuasan kerja guru honorer,” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 5, pp. 876–885, 2021,
- [21] M. A. T. S. Saragih, *Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan di Era Digital*. Medan, Indonesia: UMSU Press, 2025,