



Pelatihan Pengembangan Desain Web Aplikasi Ujian Berbasis Komputer dengan Aplikasi Canva dan Figma

M. Rudi Sanjaya^{1*}, Dwi Rosa Indah¹, Bayu Wijaya Putra¹, Hasnan Afif¹, Ahmad Arrijal Ismail¹, M. Rido Riski¹, Anne Trimaysella¹, Fitriasaki Fatinah¹, Nurly Izzatul Maula¹, Chalia Merlin¹, Rahmah Liana Andini¹, Fitri Wulandari¹

¹Manajemen Informatika, Sistem Informasi Fasilkom UNSRI, Jl. Srijaya Negara, Palembang, Indonesia, 30662

*Email korespondensi: m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id.

ARTICLE INFO

Article history

Received: 07 Agu 2024

Accepted: 25 Sep 2024

Published: 31 Des 2024

Kata kunci:

Desain Web;

Canva;

Figma;

Validitas dan

Reliabilitas

Keyword:

Web Design;

Canva;

Figma;

Validity and Reliability

ABSTRAK

Background: Aplikasi berbasis web belum dimanfaatkan secara optimal di Yayasan Pondok Pesantren Miftahul Jannah, Desa Peninjauan, dimana guru-guru masih minim pengetahuan dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk melatih mereka menggunakan aplikasi Canva dan Figma guna merancang materi pembelajaran yang lebih modern dan berbasis teknologi. Tujuan dari Pengabdian masyarakat ini 1) Memberikan pelatihan cara menggunakan aplikasi figma dan canva agar mampu menggunakannya secara efektif, 2) Meningkatkan kompetensi peserta dalam merancang desain berbasis web dengan teknologi aplikasi Figma dan Canva di Pondok Pesantren Miftahul Jannah, Desa Peninjauan, Kabupaten OKU, Provinsi Sumatera Selatan. **Metode:** Pengabdian masyarakat ini meliputi kegiatan pedampingan, diskusi, tanya jawab, demontrasi. Mitra dalam kegiatan ini adalah Pondok Pesantren Miftahul Jannah di Desa Peninjauan, dengan jumlah peserta sebanyak 28 orang. Kegiatan berlangsung selama 3 hari, dengan durasi setiap hari selama 8 jam. **Hasil:** Peningkatan kompetensi guru-guru di Pondok Pesantren Miftahul Jannah dalam menggunakan aplikasi Canva dan Figma untuk merancang desain web ujian berbasis komputer. Temuan selama kegiatan menunjukkan bahwa, meskipun awalnya ada kesulitan dalam mengadopsi teknologi baru, peserta pelatihan mampu beradaptasi dengan baik setelah mendapatkan panduan yang jelas dan kesempatan untuk praktik langsung. **Kesimpulan:** Hasil kegiatan ini berupa pembuatan rancangan desain web ujian berbasis komputer untuk Pondok Pesantren Miftahul Jannah desa peninjauan menggantikan ujian kovensional menjadi digital.

ABSTRACT

Background: Web-based applications have not been optimally utilized at the Miftahul Jannah Islamic Boarding School Foundation, Peninjauan Village, where teachers still have minimal knowledge in using technology for learning. Therefore, community service activities are needed to train them to use the Canva and Figma applications to design more modern and technology-based learning materials. The objectives of this Community Service are 1) Providing training on how to use the figma and canva applications so that they can use them effectively, 2) Improving the competence of participants in designing

web-based designs with Figma and Canva application technology at the Miftahul Jannah Islamic Boarding School, Peninjauan Village, OKU Regency, South Sumatra Province. **Method:** This community service includes mentoring activities, discussions, questions and answers, demonstrations. The partner in this activity is the Miftahul Jannah Islamic Boarding School in Peninjauan Village, with 28 participants. The activity lasted for 3 days, with a duration of 8 hours each day. **Results:** Improving the competence of teachers at the Miftahul Jannah Islamic Boarding School in using the Canva and Figma applications to design computer-based exam web designs. Findings during the activity showed that, despite initial difficulties in adopting new technology, the training participants were able to adapt well after receiving clear guidance and opportunities for hands-on practice. **Conclusion:** The results of this activity were the creation of a computer-based exam web design for the Miftahul Jannah Islamic Boarding School in the review village to replace conventional exams with digital ones.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Pondok pesantren miftahul jannah berada di desa peninjauan kec. peninjauan kab.Ogan Komering ulu (OKU) Sumatera Selatan adalah sebuah yayasan pendidikan Islam yang para siswanya tinggal bersama dan belajar di bawah bimbingan guru, guru-guru di pondok pesantren diuntut untuk meningkatkan kualitas di pondok pesantren dalam proses mengajar dengan menggunakan teknologi.

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman sangat maju pesat salah satu penggunaan aplikasi yang berbasis website, aplikasi website ini sangat banyak digunakan dan digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Sucihati & Sutabri, 2023), khususnya di dunia pendidikan, pendidikan sangat ini sangat membutuhkan teknologi salah satunya yayasan pondok pesantren miftahul jannah desa peninjauan, pondok pesantren sangat minim dalam dunia teknologi (Viska, 2020), guru guru masih banyak belum bisa menggunakan aplikasi berbasis iptek (Sanjaya et al., 2022).

Menurut kepala sekolah tingkat aliyah maupun tingkat tsanawiyah di pondok pesantren khususnya guru-guru pondok pesantren untuk ikut selalu pelatihan untuk menambahkan pengetahuan dan ilmu untuk mengembangkan karier guru dalam dunia pendidikan, selain agama maka diperlukan keahlian lainnya salah satu keahlian adalah desain beberapa media pembelajaran yg inovatif membuat dan mengembangkan desain web dengan menggunakan aplikasi canva dan figma. Aplikasi canva dan figma merupakan platform teknologi visual (Bashori et al., 2022). Program pembelajaran memiliki fitur-fitur lengkap dengan ribuan gambar visual yang menarik, hampan teks, filter foto, ikon, dan bentuk (Purba & Harahap, 2022). Kedua aplikasi di atas dilengkapi dengan alat bantu visual yang menarik dan fitur-fitur yang mudah digunakan sehingga mudah digunakan pada tablet atau laptop (Septiyani et al., 2022), sehingga mendorong guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam membuat materi pendidikan dan materi pembelajaran yang lebih inovatif di dalam kelas (Alfian et al., 2022). Aplikasi ini membuat pembuatan media pendidikan menjadi lebih mudah dan cepat (Syahroni, 2020). Di dunia internet salah satu website yang terus berubah dengan desain yang menarik secara visual (Rochmawati, 2019). Tiga konsep desain visual yang mungkin dapat merevitalisasi ini: minimalis, warna kontras, dan animasi halus,

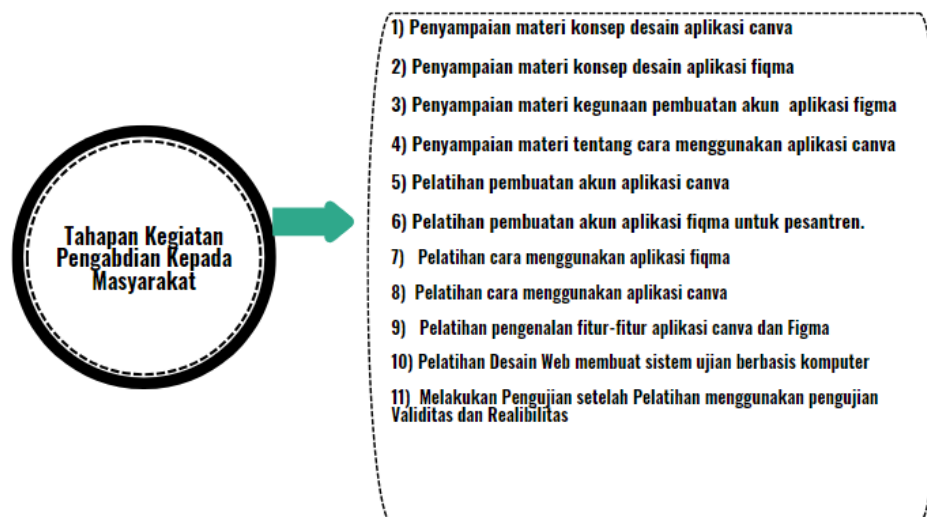
dengan menggunakan prinsip minimalis desain web (Sucihati & Sutabri, 2023), dapat menciptakan dinavigasi, modern, dan tidak rumit (Kotenko et al., 2019), desain web dapat, menarik dalam metode pembelajaran yang inovatif berbasis aplikasi web (Sanjaya et al., 2021). Contoh penerapan Aplikasi Aplikasi Canva dan Figma 1) Desainnya beragam dan menarik, 2) Membuat desain khusus untuk media pembelajaran, 3) Mengembangkan imajinasi guru dan siswa ketika merancang media pembelajaran khususnya desain web, 4) Tidak memerlukan banyak waktu atau waktu dalam proses desainnya. 5) Dalam mendesain tidak perlu menggunakan PC, bisa melalui *gadget* (Johanes & Hasanudin, 2023). Pelatihan pengabdian kepada Masyarakat tujuan untuk merancang aplikasi *web* (Sanjaya et al., 2021) untuk ujian berbasis komputer, untuk menggantikan ujian secara konvensional menjadi berbasis komputer dengan menerapkan perancangan desain web.

Pada penerapannya, guru-guru di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Desa Peninjauan masih menggunakan alat pembelajaran seadanya berupa papan tulis dan kapur. Hal ini menyebabkan tantangan tersendiri, terutama karena guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan kreatif agar peserta didik tidak merasa jenuh. Kejenuhan dalam belajar menjadi fenomena yang umum terjadi di kalangan siswa, bahkan sering memunculkan stres dan emosi yang tidak stabil. Kondisi ini menekankan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran modern seperti aplikasi Figma dan Canva kepada guru-guru. Melalui pelatihan ini, diharapkan kompetensi guru dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan menarik akan meningkat, sehingga dapat meminimalisir kejenuhan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih produktif serta menyenangkan di kelas. Pelatihan ini juga diharapkan menjadi solusi praktis dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan kepada Masyarakat ini adalah pendampingan, diskusi, demonstrasi secara langsung ke ponpes miftahul jannah. Adapun metode untuk tahapan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pada Gambar 1 menjelaskan tahapan metode tahapan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat

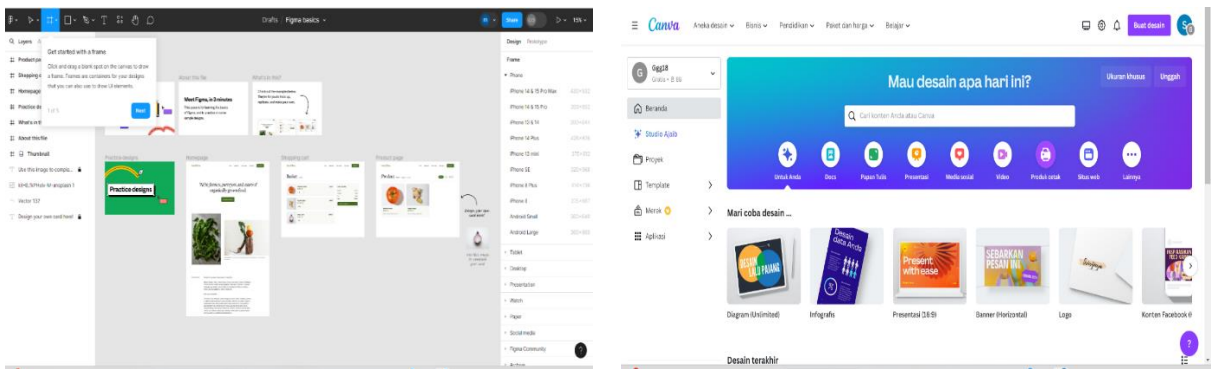
1. Penyampaian materi konsep desain aplikasi canva yaitu Tahapan ini mengenalkan konsep dasar desain yang diterapkan dalam aplikasi Canva. Materi meliputi penjelasan tentang desain, kelebihan canva, dan contoh hasil karya yang dapat dibuat menggunakan Canva.
2. Penyampaian materi konsep desain aplikasi figma yaitu Materi mencakup pengenalan konsep desain kolaboratif dan berbasis vektor yang menjadi keunggulan Figma, serta bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat desain interaktif dan prototipe aplikasi web atau antarmuka pengguna.
3. Penyampaian materi kegunaan pembuatan akun aplikasi figma yaitu Di tahap ini, peserta akan mempelajari pentingnya memiliki akun Figma untuk mengakses fitur-fitur kolaboratif dan menyimpan desain mereka. Materi juga akan menjelaskan bagaimana satu akun dapat digunakan secara bersamaan oleh beberapa pengguna untuk bekerja pada proyek yang sama.
4. Penyampaian materi tentang cara menggunakan aplikasi canva yaitu Peserta diajarkan untuk bagaimana cara menginstall aplikasi Canva, baik menggunakan *smartphone* maupun laptop.
5. Pelatihan pembuatan akun aplikasi canva yaitu Setiap peserta diminta untuk membuat akun baru atau masuk dengan akun yang sudah ada. Langkah-langkah mulai dari registrasi, verifikasi email, hingga login pertama kali akan dijelaskan secara rinci agar peserta siap menggunakan aplikasi.
6. Pelatihan pembuatan akun aplikasi figma untuk pesantren yaitu Peserta juga akan dilatih untuk membuat akun Figma sama seperti langkah registrasi akun Canva
7. Pelatihan cara menggunakan aplikasi figma yaitu Peserta diajarkan cara menggunakan Figma mulai dari antarmuka dasar aplikasi, pengaturan halaman desain, pembuatan bentuk (shapes), pengaturan ukuran, hingga pemanfaatan fitur kolaboratif.

8. Pelatihan cara menggunakan aplikasi canva yaitu Peserta diajarkan pemilihan ukuran canvas, pencarian *template*, serta cara mengakes kembali *draft* desain yang sebelumnya ditutup.
9. Pelatihan pengenalan fitur-fitur aplikasi canva dan figma yaitu Peserta dikenalkan dengan fitur-fitur canva dan figma seperti penggunaan eleme grafis alat presentasi, pembuatan animasi sederhana, serta fitur kolaborasi yang memungkinkan banyak pengguna mengerjakan desain yang sama. Selain itu dikenalkan pelatihan membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik dan inovatif.
10. Pelatihan desain web sistem ujian berbasis computer yaitu Terakhir, seluruh peserta diberikan pelatihan cara mendesain web sistem ujian berbasis komputer. Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta agar dapat mengaplikasikannya pada web sejenis atau web lain

Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan di Pondok Pesantren Miftahul Jannah, yang terletak di Desa Peninjauan, Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU), Provinsi Sumatera Selatan. Pelatihan ini akan berlangsung selama 3 hari, dengan durasi 8 jam per hari, sehingga total durasi kegiatan adalah 24 jam. Setiap harinya, pelatihan akan dimulai pada pagi hari dan berlanjut hingga sore hari, dengan pembagian waktu yang mencakup penyampaian materi, sesi praktik, diskusi, serta tanya jawab untuk memastikan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva dan Figma dalam merancang materi pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi yang digunakan untuk pelatihan pengabdian kepada Masyarakat adalah teknologi yang berbasis aplikasi, Dimana aplikasi digunakan untuk mempermudah semua pekerjaan manusia, di pondok pesantren selalu di tuntut dan tingkatan kurikulum Merdeka untuk meningkatkan keahlian guru-guru di pondok pesantren, sehingga sangat penting pelatihan pengabdian kepada Masyarakat ini dengan di bantu tim sudah memiliki keahlian – keahlian dalam bidang desain web, Adapun temuan dalam pengabdian kegiatan pengabdian Masyarakat sengat banyak atau sangat minim menguasai dalam dunia teknologi digital khususnya di desa peninjaua, Adapun hasil tahapan untuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yaitu dengan tahapan kegiatan pendampingan kepada guru-guru, kemudian di praktek secara demonstrasi pada kegiatan penagbdian kepada Masyarakat, kegiatan pengabdian Masyarakat dilaksanakan 8 jam perhari, sehingga dengan pendampingan ini guru-guru memiliki keahlian dalam dunia teknologi secara digital, terutama dalam kegiatan pembuatan desain web menggunakan aplikasi canva dan figma, sehingga guru-guru dapat mengimplementasikan dalam dunia pendidikan atau sekolah terutama pondok pesantren miftahul Jannah di desa peninjauan, guru-guru dituntut selalu mengikuti pelatihan untuk menambahkan pengetahuan khususnya dalam dunia teknologi digital, untuk tampilan aplikasi canva di figma dapat dilihat pada Gambar 2 adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Aplikasi Canva dan Figma

Adapun kegiatan pengabdian kepada Masyarakat penyampaian materi dan pelatihan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



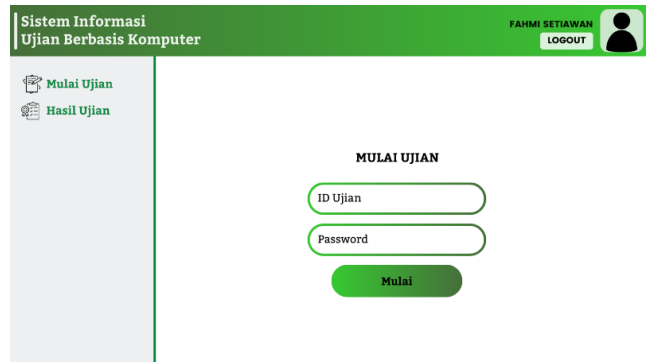
Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Adapun hasil kegiatan kepada masyarakat berupa desain web ujian berbasis komputer dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



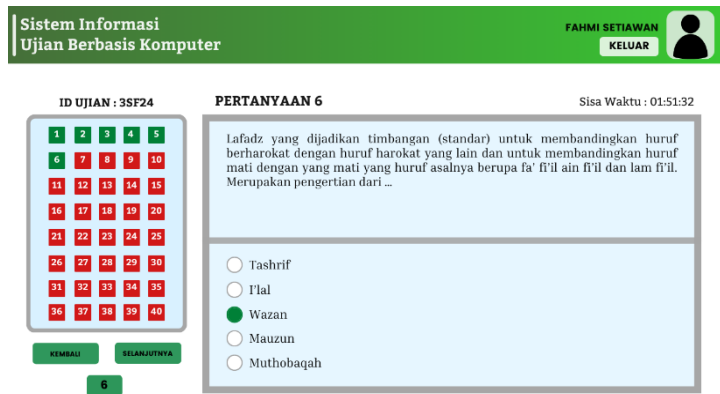
Gambar 4. Menu Halaman Utama Desain Web Ujian Berbasis Komputer

Pada Gambar 2. menjelaskan tentang hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, Dimana halaman ini adalah untuk tampilan pertama untuk masuk username dan password, setiap peserta akan input username dan password yang telah ditentukan oleh ponpes miftahul Jannah desa peninjauan, kemudian untuk gambar 3 dapat dilihat sebagai berikut:



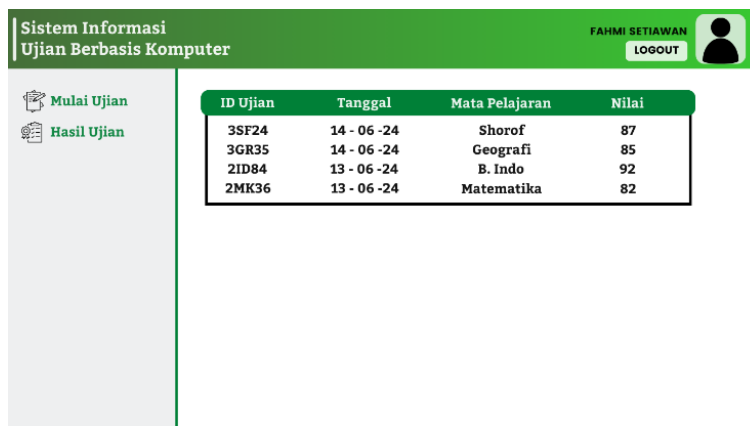
Gambar 5. Menu Halaman Mulai Ujian Berbasis Komputer

Pada Gambar 3. merupakan hasila dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, Dimana menu itu adalah untuk memulai ujian dengan inpur id ujian dan password di kartu peserta masing-masing, setelah diinputkan id sama password maka tampilan dapat dilihat pada gambar 4 adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Menu Halaman Pertanyaan ujian berbasis komputer

Pada Gambar 4. menjelaskan tentang halaman pertanyaan ujian berbasis computer, dan memilih jawaban yang benari, kemudian jika sudah menjawab maka berwarna hijau, jika belum menjawab akan berwarna merah.



Gambar 7. Menu Halaman Hasil Jawaban

Pada Gambar 7. merupakan hasil jawaban setelah tes, sehingga akan menampilkan berupa id ujian, tanggal ujian, mata Pelajaran dan dapat melihat hasil nilainya.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru-guru di Pondok Pesantren Miftahul Jannah dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Guru-guru yang sebelumnya hanya menggunakan alat pembelajaran tradisional seperti papan tulis dan kapur, kini mampu merancang materi ajar yang lebih menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Figma. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih kreatif, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan, serta mendorong hasil belajar yang lebih baik. Dengan penguasaan teknologi ini, pesantren menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan zaman, memfasilitasi pendidikan yang lebih relevan dengan kebutuhan era digital. Penelitian PKM kedepannya diharapkan dapat memperluas cakupan materi dengan mengintegrasikan teknologi lain, seperti video editing dasar. Selain itu, pendampingan jangka panjang dapat dilakukan untuk memastikan implementasi berkelanjutan dari keterampilan yang telah dipelajari, serta melakukan evaluasi rutin untuk mengukur dampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di pesantren.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM) Universitas sriwijaya yang telah memberikan dana hibah pengabdian kepada masyarakat dengan skema Terintegrasi dengan No. 0040.142/UN9/SB3.LP2M.PM/2024, dengan anggaran SP DIPA – 023.17.2.677515/2024, sesuai dengan SK Rektor No. 0011/UN9/SK.LP2M.PM/2023=4 Tanggal 10 Juli 2024

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, and Novan Julian. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ* 5(1). <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, and Agnes Angelia Hartanto. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu* 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Viska, A.M. (2020). Teknologi Informasi Komunikasi Dan Perkembangannya. *Teknologi Informasi Komunikasi dan Perkembangannya 1* (Perkembangan pada TIK).
- Bashori, Muzakki, Roeland van Hout, Helmer Strik, and Catia Cucchiarini. (2022). Web-Based Language Learning and Speaking Anxiety. *Computer Assisted Language Learning* 35(5–6). <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1770293>
- Johanes, Sevi Ninda, and Cahyo Hasanudin. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa SMA. In *Seminar Nasional Daring*.
- Kotenko, Nataliia, Tetiana Zhyrova, Vitalii Chybaievskiy, and Alona Desiatko. (2019). Research of Main Trends of Modern Web Sites Development. *Cybersecurity: Education, Science, Technique*, (5). <https://doi.org/10.28925/2663-4023.2019.5.615>

- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rochmawati, Irma. (2019). Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com. *Visualita* 7(2).
- Sanjaya, M. Rudi. (2018). Rekayasa Model Perangkat Lunak Geografis Pariwisata Untuk Pencarian Wisata Tempat Umum Dan Tempat Transportasi Kota Palembang. *Jurnal Digital Teknologi Informasi* 1(1). <https://doi.org/10.32502/digital.v1i1.931>
- Sanjaya, M Rudi, Annisa Khoiriah, Azizan Alfariq Sanjaya, Azumah Akifah Sanjaya, Azumi Akifah Sanjaya, M. Argadzi, and Clara Putri Herlin. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dan 10 Surat Pendek Alqur'an Pendekatan UML." *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 5(1). <https://doi.org/10.31539/intecoms.v5i1.3463>.
- Sanjaya, M. Rudi, Ariansyah Saputra, Bayu Wijaya Putra, Novita Sari, Rahma Destriani, and Muhammad Raihan Udda Rahmany. (2021). Designing a Web-Based Online Tutoring Application in Palembang City Using the SUS (System Usability Scale) Method. In *Proceedings of the 4th Forum in Research, Science, and Technology (FIRST-T1-T2-2020)*. <https://doi.org/10.2991/ahe.k.210205.088>
- Septiyani Aglis, Nur, Paradilla Shabilla, Inda Wulan Irawati, and Yudo Devianto. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah FIFO* 14(1). <https://doi.org/10.22441/fifo.2022.v14i1.009>
- Soejono, Ajie Wibowo, Arief Setyanto, and Amir Fatah Sofyan. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Sucihati, Rike, and Tata Sutabri. (2023). Perancangan dan Pengukuran Kualitas Model User Interface Website Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan Dengan Metode WebQual. *Jurnal JUPITER* 15(1).
- Syahroni, Abd Wahab. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Jasa Online Berbasis Mobile. *RESPATI (Jurnal ilmiah Teknologi Informasi)*, 15.