

Budi Kurniawan, M.Kom | Dr. Yudha Purwanto, MT
Rusidi, M.Kom | Muhammad Romzi, M.Kom | Defi Pujianto, M.Kom



DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA

Konsep, Praktik dan Prototyping



Budi Kurniawan, M.Kom | Dr. Yudha Purwanto, MT
Rusidi, M.Kom | Muhammad Romzi, M.Kom | Defi Pujiyanto, M.Kom

DESAIN UI/UX

MENGGUNAKAN FIGMA

Konsep, Praktik dan Prototyping



DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA: KONSEP, PRAKTIK, DAN PROTOTYPING

Tim Penulis:

**Budi Kurniawan, M.Kom,
Dr. Yudha Purwanto, MT,
Rusidi, M.Kom,
Muhammad Romzi, M.Kom,
Defi Pujianto, M.Kom**

Desain Cover:

Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:

www.freepik.com

Tata Letak:

Handarini Rohana

Proofreader:

Aas Masruroh

ISBN:

978-634-317-233-8

Cetakan Pertama:

Agustus, 2026

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA MEDIA UTAMA

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 519/JBA/2025

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga buku **Desain UI/UX Menggunakan Figma : Konsep, Praktik, dan Prototyping** ini dapat diselesaikan dan hadir di hadapan para pembaca. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa, dosen, praktisi, maupun masyarakat umum yang ingin mempelajari dan mengembangkan kemampuan di bidang desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX).

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut hadirnya aplikasi dan website yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman terbaik bagi penggunanya. Oleh karena itu, pemahaman mengenai konsep UI/UX menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting dimiliki oleh seorang desainer maupun pengembang perangkat lunak.

Buku ini disusun berdasarkan pengalaman penulis dalam merancang berbagai antarmuka aplikasi serta memanfaatkan beragam perangkat lunak desain. Dari berbagai pengalaman tersebut, penulis menemukan bahwa Figma merupakan salah satu platform desain yang modern, ringan, kolaboratif, dan mudah dipelajari. Beragam fitur yang dimiliki Figma memungkinkan proses perancangan antarmuka dilakukan secara lebih cepat, efisien, dan terintegrasi, mulai dari pembuatan sketsa (sketch), wireframe, desain antarmuka, hingga prototype interaktif.

Materi dalam buku ini disajikan secara bertahap, sistematis, dan mudah dipahami. Setiap pembahasan dilengkapi dengan penjelasan, ilustrasi, serta contoh praktik sehingga pembaca dapat mengikuti proses pembelajaran secara mandiri. Buku ini tidak hanya membahas penggunaan fitur-fitur Figma, tetapi juga memperkenalkan konsep dasar UI/UX, prinsip-prinsip desain, serta tahapan perancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, pembaca diharapkan mampu

merancang desain aplikasi atau website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman penggunaan yang optimal.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada edisi berikutnya. Segala bentuk masukan dapat disampaikan melalui surat elektronik di alamat budi.skom@gmail.com.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan inspirasi dalam proses penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang desain UI/UX, serta menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi para pembaca.

Baturaja, Agustus 2026

Penulis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan berbagai perangkat digital. Saat ini hampir seluruh aktivitas, mulai dari komunikasi, pendidikan, bisnis, hingga layanan publik, memanfaatkan aplikasi maupun website sebagai media utama. Kondisi tersebut menuntut hadirnya produk digital yang tidak hanya memiliki fungsi yang baik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman, mudah dipahami, dan menarik secara visual. Oleh karena itu, desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pengembangan sebuah aplikasi maupun website.

UI (User Interface) merupakan tampilan antarmuka yang berinteraksi secara langsung dengan pengguna, seperti tombol, menu, ikon, warna, tipografi, dan berbagai elemen visual lainnya. Sementara itu, UX (User Experience) berfokus pada pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu produk digital, mulai dari kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan, hingga tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi atau website tersebut. Perpaduan antara UI yang menarik dan UX yang baik akan menghasilkan produk digital yang lebih efektif, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna.

Saat ini terdapat berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merancang desain UI/UX. Salah satu yang paling populer adalah Figma. Figma merupakan platform desain berbasis cloud yang memungkinkan proses desain dilakukan secara kolaboratif, cepat, dan efisien. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, Figma dapat digunakan mulai dari pembuatan sketsa desain (sketch), wireframe, desain antarmuka, pembuatan komponen (components), hingga prototype interaktif yang menyerupai aplikasi sesungguhnya. Kemudahan penggunaan serta kemampuannya bekerja secara daring menjadikan Figma sebagai salah satu perangkat desain yang banyak digunakan oleh mahasiswa, desainer profesional, maupun perusahaan pengembang perangkat lunak di seluruh dunia.

Meskipun demikian, masih banyak mahasiswa maupun pemula yang menganggap proses desain UI/UX sebagai sesuatu yang sulit dipelajari. Padahal, dengan memahami konsep dasar serta mengikuti tahapan desain secara sistematis, siapa pun dapat mempelajari dan menghasilkan rancangan antarmuka yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penguasaan UI/UX juga menjadi nilai tambah yang sangat dibutuhkan di dunia kerja, terutama bagi profesi sebagai UI Designer, UX Designer, Front-End Developer, maupun pengembang aplikasi.

Buku ini disusun sebagai panduan praktis bagi pembaca yang ingin mempelajari desain UI/UX menggunakan Figma dari tingkat dasar hingga mampu membuat sebuah desain aplikasi atau website secara mandiri. Materi disusun secara bertahap mulai dari pengenalan konsep UI/UX, prinsip-prinsip desain, pengenalan antarmuka Figma, pembuatan frame, penggunaan layout grid, komponen, auto layout, prototyping, hingga teknik berbagi hasil desain kepada tim pengembang. Setiap materi dilengkapi dengan contoh, ilustrasi, dan latihan praktik sehingga memudahkan pembaca dalam memahami setiap pembahasan.

Petunjuk Buku

Materi dalam buku ini disusun secara berurutan sehingga pembaca disarankan untuk mempelajari setiap bab secara bertahap. Setiap bab memiliki keterkaitan dengan bab berikutnya, sehingga memahami konsep dasar terlebih dahulu akan mempermudah proses pembelajaran pada materi yang lebih lanjut. Pembaca juga dianjurkan untuk langsung mempraktikkan setiap langkah yang dijelaskan menggunakan aplikasi Figma agar memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif.

Akhirnya, penulis berharap buku ini dapat menjadi salah satu referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, praktisi, maupun masyarakat umum yang ingin mendalami dunia desain UI/UX. Semoga ilmu yang diperoleh dari buku ini dapat diterapkan dalam menghasilkan aplikasi dan website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman terbaik bagi para penggunanya.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PENDAHULUAN	v
DAFTAR ISI	viii
BAB 1 SEKILAS DESAIN UI/UX	1
A. Sejarah Desain UI/UX	2
B. Desain UI.....	3
C. Desain UX.....	4
D. Proses Desain UI/UX.....	5
E. Skill Desainer UI/UX.....	7
F. Peluang Karir Desain UI/UX	7
BAB 2 MENGENAL FIGMA	11
A. Pengertian Figma	11
B. Kelebihan Figma	13
C. Mendaftar Figma	14
BAB 3 MENGENAL TOOLS FIGMA	21
A. Menggunakan Figma App.....	21
B. Tools dalam Figma.....	23
BAB 4 MENGGUNAKAN TOOLS FIGMA	33
A. Mengatur Objek dalam Figma	33
B. Mengatur Dokumen Lembar Kerja.....	35
C. Membentuk Objek dengan Shape Tool.....	39
D. Membuat Vector Bebas.....	46
E. Membuat Vector Bebas.....	49
F. Mengatur Sumber Daya	52
G. Menggeser Kanvas dengan Hand Tool	58
H. Menambah Komentar	58
I. Contextual Tool	59
BAB 5 MEMBUAT WIREFRAME DENGAN FIGMA	65
A. Sketsa Desain	65
B. Wireframe	66
C. Tips Membuat Wireframe	67

D. Membuat Wireframe dengan Figma	67
E. Setting Frame dan Layout Grid	68
F. Warna Latar Background dan Frame	71
G. Membuat Objek dengan Shape Tool	72
H. Menggunakan Plugin	73
I. Membuat Elemen Tombol	77
J. Membuat Frame untuk Halaman Lain	79
BAB 6 DESAIN MOCKUP DENGAN FIGMA.....	87
A. Bekerja Dengan Gambar	88
B. Mengganti Gambar Fill	93
C. Memasukkan Elemen Desain	94
D. Mengatur Warna	95
E. Membuat Gradasi Warna	98
F. Membuat Efek	99
BAB 7 MEMBUAT PROTOTYPE.....	103
A. Sekilas Prototype di Figma	103
B. Kelebihan dan Kekurangan Prototype	104
C. Cara Membuat Prototype	104
DAFTAR PUSTAKA	109
PROFIL PENULIS	110

BAB 1

SEKILAS DESAIN UI/UX

Di era yang serba digital seperti sekarang ini, kebutuhan akan perangkat berbasis teknologi informasi tidak dapat dielakkan dan dibendung lagi. Saat ini semakin hari semakin banyak orang yang bergantung kepada teknologi perangkat berbasis IT seperti *website* dan aplikasi/*apps* yang beredar di pasaran yang dinikmati secara berbayar maupun gratis. Hal ini membuat banyak *developer* atau pengembang perangkat lunak/*software* yang berlomba-lomba untuk menyediakan berbagai bentuk *website* dan aplikasi yang mendukung berbagai kebutuhan manusia dengan fitur dan tampilan yang lebih mudah dan menyenangkan.

Hampir setiap hari muncul berbagai *website* dan aplikasi baru yang memudahkan kehidupan manusia dalam membantu meringankan pekerjaan manusia. Dengan banyaknya kebutuhan *website* dan aplikasi yang muncul setiap hari dengan tampilan dan pengalaman pemakaian yang berbeda-beda memunculkan sebuah pekerjaan baru yang kita kenal dengan istilah *UI/UX designer*. Profesi *UI/UX designer* saat ini sudah sangat umum di masyarakat umum dalam beberapa tahun terakhir ini. Gaji dari pekerjaan ini tergolong cukup tinggi dengan banyaknya lowongan pekerjaan yang tersedia di bidang desain UI/UX hingga membuat banyak orang ingin mempelajarinya.

BAB 2

MENGENAL FIGMA

Kita semua tahu bahwa desain lebih dari hanya sekedar membuat sebuah tampilan menjadi lebih menarik, namun desain lebih kepada membuat pengguna merasakan dan bertindak seperti yang kita inginkan hingga membuat sebuah produk atau jasa terlihat sempurna. Namun terkadang para desainer pada umumnya saat mendesain terkadang proses desain seringkali menjadi berantakan karena mungkin saja file dan asset yang diperlukan tidak teratur dengan baik, hingga font-font yang diinginkan yang terkadang tidak tersedia di dalam komputer kita. Contoh dari berbagai permasalahan seperti tersebut dapat diatasi jika kita memiliki alat yang tepat untuk mengatasinya.

A. PENGERTIAN FIGMA

Figma Design atau biasa hanya disebut dengan Figma adalah sebuah *tool* editor grafik berbasis vektor dan alat prototyping yang menggunakan *cloud* dalam penggunaannya, ini artinya pengguna Figma tidak perlu menginstall aplikasi apapun untuk bisa menggunakan Figma, cukup dengan membuka *Browser* yang terhubung dengan jaringan *Internet* maka siapapun sudah dapat menggunakan Figma. Anda dapat menggunakan Figma untuk bertukar ide, iterasi pada desain, membuat *prototype*, dan mendapatkan umpan balik pada setiap tahapan proses kreatif anda.

Meskipun alat ini sangat mirip dengan opsi prototyping lainnya seperti Sketch, Adobe XD dan lainnya, yang menjadi pembeda utamanya adalah kemampuannya untuk dapat bekerja dalam tim proyek. Figma adalah sebuah *platform* dimana anda dan tim bisa mendesain secara bersama-

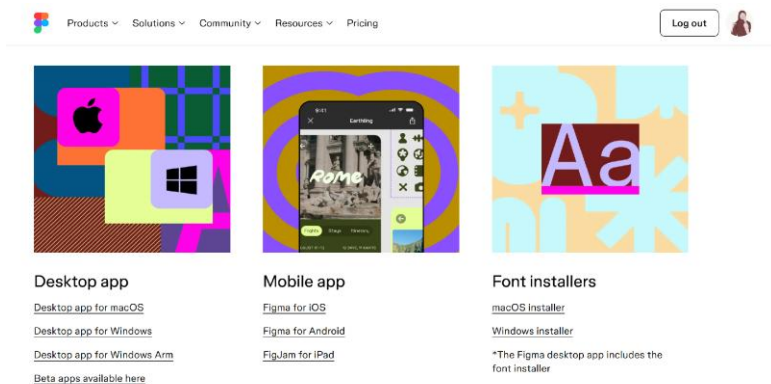
BAB 3

MENGENAL TOOLS FIGMA

Setelah mendaftar sebagai pengguna dan mengetahui tentang kegunaan dan kelebihan yang ada di Figma, maka langkah berikutnya adalah memulai menggunakan Figma.

A. MENGGUNAKAN FIGMA APP

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Figma hanya akan berjalan di dalam browser yang terhubung dengan Internet di alamat <http://www.figma.com>. Anda juga bisa mengunduh aplikasi Desktop Apps untuk Figma jika tidak ingin repot-repot membuka Browser setiap kali ingin menggunakan Figma. Anda dapat mengunduh desktop app langsung dari web Figma yang ada di alamat berikut ini: <https://www.figma.com/downloads/>



Gambar 3.1 Tampilan Halaman Download Figma

BAB 4

MENGGUNAKAN TOOLS FIGMA

Sebelum kita belajar lebih jauh tentang membuat desain UI/UX dengan menggunakan Figma, ada baiknya kita mengenal terlebih dahulu fungsi-fungsi dasar dan seluk-beluk tentang pembuatan objek yang ada dalam Figma.

Dalam bab ini akan dibahas tentang fungsi-fungsi dari tiap Tool yang ada berdasarkan urutan tempat dari Tool yang dimulai dari Move Tool, Shape Tool, hingga Comment Tool secara fungsi dalam tahapan pembuatan desain.

A. MENGATUR OBJEK DALAM FIGMA

Dalam Figma kita dapat mengatur objek dengan menggunakan menu Move Tool dan Scale Tool yang tergabung menjadi satu menu dan terletak di sebelah samping menu utama di bagian atas layar anda.

1. Memilih, Memindah dan Mengurutkan Objek dengan Move Tool

Move Tool adalah tool pertama setelah Menu di Kiri atas layar anda. Dengan Move Tool memungkinkan anda untuk memilih dan menyusun ulang layer yang ada di layer panel, memindahkan objek di sekitar kanvas hingga mengatur dan mengurutkan objek sesuai keinginan anda. Anda juga dapat menggunakan Move Tool untuk memilih, memindahkan, dan mengubah ukuran objek di Figma.

BAB 5

MEMBUAT WIREFRAME DENGAN FIGMA

Sebelum mendesain tampilan aplikasi atau website menggunakan Figma, penting untuk memahami tahapan dasar dalam proses desain UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*). Tahapan ini membantu desainer menghasilkan rancangan yang terstruktur, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara umum, proses desain UI/UX dimulai dari pembuatan sketsa, wireframe, kemudian dilanjutkan dengan prototyping.

A. SKETSA DESAIN

Salah satu peran penting seorang desainer UI/UX adalah menerjemahkan pikiran dan ide menjadi sebuah bentuk visual yang bisa diterima bersama dan hal mendasar dari sebuah desain yang baik berawal dari sebuah sketsa. Ketika anda membuat sketsa desain maka pengguna dapat melihat ide yang anda ingin sampaikan, memahaminya, dan mulai berempati. Dan sketsa desain inilah yang akan membantu seluruh tim untuk dapat memulai pekerjaan mereka menuju sesuatu yang lebih besar. Oleh karena itu sebelum mengerjakan desain UI/UX dengan Figma sebaiknya anda membuat desain sketsa rancangan terlebih dahulu sebagai panduan anda nantinya dalam membuat aplikasi atau website.

Anda dapat menggunakan tool komputer seperti Sketch atau bisa juga menggunakan kertas untuk membuat sketsa rancangan awal dengan kotak dan teks sederhana seperti terlihat dalam gambar berikut.

BAB 6

DESAIN MOCKUP DENGAN FIGMA

Setelah wireframe selesai dibuat dan anda mendapatkan panduan desain yang diinginkan, tahap selanjutnya dalam proses desain UI/UX adalah membuat desain visual yang lebih detail sehingga menjadi desain tampilan aplikasi yang sesungguhnya menggunakan Figma. Anda dapat menduplikasi Layer Frame yang telah dibuat agar data desain wireframe yang telah dibuat tidak tertimpa secara otomatis, atau anda dapat langsung menimpa desain wireframe tersebut dengan elemen desain yang sesungguhnya.

Dalam contoh ini penulis telah membuat sebuah desain wireframe sederhana yang selanjutnya akan dibuat menjadi mockup desain. Penting bagi anda untuk membuat desain wireframe sebagai panduan untuk membuat aplikasi agar tidak terjadi perubahan dalam pembuatan mockup desain di langkah selanjutnya.

BAB 7

MEMBUAT PROTOTYPE

Figma memiliki fitur prototyping yang sangat berguna untuk desainer UI/UX. Fitur prototyping di Figma memungkinkan kita untuk membuat interaksi dan alur (*flow*) yang menggambarkan cara pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi atau situs web yang di desain. Dengan fitur ini, desainer dapat membuat simulasi produk yang interaktif dan mendemonstrasikan bagaimana elemen-elemen dalam desain akan berfungsi saat digunakan oleh pengguna nantinya.

A. SEKILAS PROTOTYPE DI FIGMA

Prototyping di Figma adalah proses membuat model interaktif dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Dengan menambahkan interaksi dan animasi kita dapat mengubah desain statis menjadi prototipe yang terlihat dan berfungsi seperti aplikasi atau situs web yang sebenarnya. Fitur ini sangat bermanfaat untuk pengujian pengguna dan kolaborasi dengan pemangku kepentingan (*stakeholder*) sebelum desain diimplementasikan ke dalam kode.

Dengan menggunakan prototype anda dapat melakukan banyak hal seperti membuat navigasi antar layar di aplikasi atau situs web, membuat simulasi form atau input pengguna, di mana pengguna dapat mengisi informasi dan melihat respons, membuat efek hover atau klik untuk tombol dan menu navigasi, menampilkan modal pop-up saat pengguna melakukan tindakan tertentu, hingga menambahkan animasi scroll untuk halaman yang panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_antarmuka_pengguna (diakses Desember 2022)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Pengalaman_pengguna (diakses Desember 2022)
- <https://help.figma.com/> (diakses Februari 2023)
- <https://designmodo.com/figma-component-properties/> (diakses Februari 2023)

PROFIL PENULIS



Budi Kurniawan M.Kom adalah seorang peneliti dan dosen yang masih terus belajar mendalami bidang desain, web development, coding, animasi dan multimedia komputer. Saat ini menekuni dunia edukasi sebagai pengajar di Universitas Mahakarya Asia, kepala LPPM, web developer dan web administrator untuk beberapa website, pembicara, trainer workshop, dan konsultan IT di daerah Baturaja, Sumatera Selatan.



Dr. Yudha Purwanto, ST. M.T adalah seorang peneliti dan dosen yang masih terus belajar mendalami bidang web development, blockchain, keamanan siber dan komputasi awan. Saat ini sedang menekuni dunia edukasi sebagai pengajar di Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom di Bandung. Selain itu penulis juga sebagai pembina Seculab, dengan pengalaman mengelola hibah penelitian dan proyek skala nasional dan internasional.



Rusidi, M.Kom adalah dosen yang masih terus belajar mendalami bidang desain, digital marketing, dan multimedia komputer. Saat ini sedang bergelut dibidang pendidikan menekuni sebagai pengajar di Universitas Mahakarya Asia PSDKU Baturaja, Ketua PMB dan Kepala Kemahasiswaan, praktisi Digital Marketing, pembicara, trainer workshop, dan konsultan IT.



Muhammad Romzi, S.Kom., M.Kom. adalah seorang dosen dan praktisi di bidang pendidikan tinggi yang menaruh perhatian besar pada teknologi, pengembangan mutu akademik, tata kelola perguruan tinggi, dan sistem informasi. Aktivitasnya mencakup pengajaran, penelitian, serta keterlibatan langsung dalam perancangan dan evaluasi sistem penjaminan mutu internal di lingkungan universitas.



Defi Pujiyanto, M.Kom adalah dosen pada bidang Teknik Informatika di Universitas Manakarya Asia. Sejak 2009 aktif dan konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi meliputi kegiatan pendidikan, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Bidang minat keilmuannya mencakup Artificial Intelligence, Internet of Things, pengembangan aplikasi berbasis Android dan Digital Marketing, serta memiliki komitmen berkelanjutan terhadap peningkatan mutu pendidikan.

DESAIN UI/UX

MENGGUNAKAN FIGMA

Konsep, Praktik dan Prototyping

Di era transformasi digital, keberhasilan sebuah aplikasi atau website tidak hanya ditentukan oleh fitur yang dimilikinya, tetapi juga oleh kemudahan penggunaan dan pengalaman yang dirasakan pengguna. Oleh karena itu, kemampuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa, desainer, maupun pengembang perangkat lunak.

Buku ini didasarkan pada pemikiran penulis agar setiap masyarakat di Indonesia dapat membuat sendiri sebuah desain UI/UX aplikasi maupun website tanpa modal alias gratis yang nantinya diharapkan dapat menjadi sebuah media untuk meraup penghasilan tambahan darinya.

Buku Desain UI/UX Dengan Figma: Konsep, Praktik, dan Prototyping hadir sebagai panduan praktis yang membahas proses perancangan antarmuka digital secara sistematis, mulai dari konsep dasar hingga pembuatan prototype interaktif. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana, dilengkapi ilustrasi, contoh kasus, serta langkah-langkah praktik sehingga mudah dipahami, bahkan oleh pembaca yang baru pertama kali mengenal dunia UI/UX.

Buku ini dirancang sebagai buku ajar sekaligus referensi praktis yang dapat digunakan oleh mahasiswa, dosen, guru, pelajar SMK, UI/UX Designer pemula, Front-End Developer, maupun siapa saja yang ingin mempelajari desain antarmuka digital menggunakan Figma. Dengan mengikuti setiap pembahasan dan latihan yang disajikan, pembaca diharapkan mampu menghasilkan desain aplikasi dan website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang efektif, intuitif, dan menyenangkan.

Selamat belajar dan berkarya. Jadikan Figma sebagai langkah awal untuk menciptakan solusi digital yang inovatif, profesional, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

 www.penerbitwidina.com

 @penerbitwidina

 penerbit widina

 penerbitwidina@gmail.com

 widina store

 widina bookstore

Layanan Pembaca & Penjualan Buku

 0815-7000-699



SCANME

Teknologi & Komputer

ISBN 978-634-317-233-8



9

786343

172338