



TRANSFORMASI : JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Email: j.transformasi@ummat.ac.id

<http://journal.ummat.ac.id/index.php/transformasi/index>

ISSN: 2797-5940 (Online), ISSN: 2797-7838 (Print)

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Mataram

Jln. KH. Ahmad Dahlan No.1, Pagesangan, Kec. Mataram, Kota Mataram, NTB (83115)

Pelatihan Desain Pada Siswa Smk Ipiems Surabaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain UI/UX Aplikasi Mobile

Community Service of Smk Ipiems Surabaya Students to Improve Ui/Ux Design Skills of Mobile Applications

I Gusti Ngurah Alit Widana Putra¹, Agus Dwi Churniawan², Teguh Sutanto³

^{1,2,3} Universitas Dinamika

alit@dinamika.ac.id

Abstrak

Pada abad ini perkembangan perangkat mobile sangatlah cepat dan semakin canggih. Kemampuan komputasi perangkat mobile bahkan sebanding dengan laptop atau komputer pribadi. Oleh karena itu masyarakat lebih memilih membawa perangkat mobile daripada laptop. Hal ini pula yang menyebabkan perkembangan aplikasi mobile menjadi sangat cepat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Nilai jual aplikasi mobile salah satunya terletak pada design UI/UX, artinya jika aplikasi mobile memiliki design UI/UX yang baik maka besar kemungkinan aplikasi tersebut akan tetap terpakai oleh masyarakat. Universitas Dinamika merupakan kampus yang focus pada perkembangan teknologi informasi, bekerja sama dengan SMK IPIEMS Surabaya mengadakan workshop desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma kepada siswa SMK IPIEMS. Pengetahuan siswa tentang desain UI/UX untuk aplikasi mobile masih kurang, terutama metode yang benar agar dapat menghasilkan desain UI/UX yang baik sesuai kebutuhan masyarakat. Pada akhir workshop dilakukan evaluasi terhadap performa pelatih. Hasil evaluasi akan menjadi jawaban apakah siswa dapat menyerap ilmu design UI/UX dengan baik.

Kata Kunci : Workshop, desain, UI/UX, Figma, SMK IPIEMS

Abstract

In this century the development of mobile devices is very fast and increasingly sophisticated. The computing capabilities of mobile devices are even comparable to laptops or personal computers. Therefore, people prefer to carry mobile devices rather than laptops. This also causes the development of mobile applications to be very fast to meet people's needs. One of the selling points of mobile applications lies in the UI/UX design, meaning that if the mobile application has a good UI/UX design, it is highly likely that the application will continue to be used by the public. Dinamika University is a campus that focuses on the development of information technology, in collaboration with IPIEMS Surabaya Vocational School holding a UI/UX design workshop using the Figma application for IPIEMS Vocational students. Student knowledge about UI/UX design for mobile applications is still lacking, especially the correct methods to produce good UI/UX designs according to community needs. At the end of the workshop an evaluation of the trainer's performance was carried out. The results of the evaluation will be the answer to whether students can absorb UI/UX design knowledge well.

Keywords: Workshop, design, UI/UX, Figma, SMK IPIEMS

Submitted : 22-06-2023, Revision : 17-07-2023, Accepted : 07-08-2023

PENDAHULUAN

Pemanfaatan internet saat ini sudah sangat berkembang, termasuk adanya teknologi Komputasi Awan atau yang dikenal dengan Cloud Computing. Cloud computing adalah suatu teknologi komputasi yang memungkinkan penggunaanya bekerja dari berbagai tempat dengan berbagai alat dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara online. Dalam pemanfaatannya harus terhubung dengan jalur Internet (Helfert, Ferguson, Muñoz, & Cardoso, 2016; Oztemel & Gursev, 2018). Komputasi awan memiliki tiga bentuk, yaitu Infrastructure as a Service (IaaS), Platform as a Service (PaaS), dan Software as a Service (SaaS). IaaS menyediakan Infrastruktur secara online yang siap digunakan oleh penyewa, mulai dari Server, tempat penyimpanan sampai dengan Sistem Operasi yang dibutuhkan. PaaS menyiapkan bahasa pemrograman yang siap digunakan oleh penyewa. Terakhir adalah SaaS yang menyediakan software atau aplikasi secara online yang siap digunakan (Mell & Grance, 2012).

Banyak aplikasi online yang tersedia yang siap digunakan secara gratis. Mulai dari email, tempat penyimpanan sampai dengan aplikasi untuk kebutuhan desain. Salah satu aplikasi online yang siap digunakan adalah Figma. Figma adalah salah satu aplikasi online yang digunakan untuk membuat desain aplikasi, berkolaborasi, membuat prototipe aplikasi online (Figma, 2022). Programmer atau desainer aplikasi menggunakan aplikasi online ini karena kemudahannya. Selain itu, aplikasi ini disediakan secara gratis. Siswa SMK sebagai calon programmer atau desainer aplikasi sewajarnya kenal dengan aplikasi seperti ini.

Setelah dilakukan wawancara dengan mitra yaitu SMK IPIEMS Surabaya, permasalahan yang dihadapi mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Adanya kebutuhan untuk menggunakan teknologi informasi untuk membantu pembelajaran. 2) Adanya kebutuhan untuk memberikan pengenalan aplikasi desain antar muka yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. 3) Kurangnya pengetahuan tentang aplikasi desain antar muka secara online yang sudah tersedia di internet. 4) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi pembuat desain antar muka online.

Siswa SMK, secara khusus siswa SMK IPIEMS Surabaya, memerlukan aplikasi yang mudah mereka gunakan namun bermanfaat untuk pengembangan keterampilan mereka. Selama ini mereka menggunakan aplikasi yang diinstall dalam komputer sehingga mereka tidak bisa menggunakan secara bebas dimanapun mereka berada. Untuk mengatasi hal tersebut, Universitas Dinamika bersama dengan tim pengabdian masyarakat perlu melakukan kegiatan untuk mengenalkan aplikasi desain antar muka yang bisa digunakan secara online dan memberikan pelatihan kepada siswa SMK IPIEMS Surabaya.

Setelah dilakukan wawancara dengan mitra, permasalahan yang dihadapi mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Adanya kebutuhan untuk menggunakan teknologi informasi untuk membantu pembelajaran. 2) Adanya kebutuhan untuk memberikan pengenalan aplikasi desain antar muka yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. 3) Kurangnya pengetahuan tentang aplikasi desain antar muka secara

online yang sudah tersedia di internet. 4) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi pembuat desain antar muka online.

Pengabdian masyarakat tentang desain UI/UX menggunakan figma sudah pernah dilaksanakan. Misalnya, Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Wardhanie & Lebdaningrum, 2022). Tujuan Lokakarya ini adalah untuk meningkatkan kemampuan baru mereka untuk mengoperasikan aplikasi Figma untuk mempersiapkan karir masa depan mereka dalam desain grafis. Metode yang digunakan pada Workshop ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, implementasi, dan laporan. Selain itu juga pernah ada pengabdian masyarakat serupa yaitu, Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur (Ramadhani Mukhlis et al., 2023). Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para guru RPL dalam bidang desain UI/UX. Pelatihan yang dilaksanakan selama 2 hari tersebut secara online menggunakan metode yaitu, persiapan, ceramah, praktek desain. Software Figma juga sudah pernah diperkenalkan pada Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru (Asnal et al., 2022). Tujuan dari workshop ini adalah Para peserta pelatihan diharapkan mampu membuat user interface yang baik dan rapi menggunakan Figma dan mampu menggunakan Figma Plugins & GUI kits. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode pelatihan interaktif.

METODE

Metode yang digunakan pada pengabdian masyarakat dapat dilihat pada gambar 1. Secara umum pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibagi dalam tiga tahapan yaitu 1) persiapan, 2) pelaksanaan, 3) evaluasi.

Persiapan

Pada tahap ini SMK IPIEMS melakukan permohonan kerjasama dengan Universitas Dinamika perihal persoalan pada siswa yang sedang dialami. Selanjutnya tim pengabdian melakukan wawancara dengan mitra yaitu SMK IPIEMS Surabaya untuk mencari pokok permasalahannya. Permasalahannya adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang perancangan UI/UX secara online. Pihak Universitas Dinamika melalui bagian Pusat Kerja Sama (PKS) menerima permohonan kerja sama tersebut. Selanjutnya bagian PKS berkolaborasi dengan prodi S1 Sistem Informasi membentuk tim pengajar UI/UX. Setelah tim pengajar terbentuk selanjutnya tim pengajar akan melakukan studi literature sebagai bahan untuk menyusun modul pelatihan. Selanjutnya tim pengajar akan membuat Learning Object Material (LoM) berupa modul yang akan digunakan saat pelatihan dengan siswa nanti. Pada akhir pelatihan tim pengabdian akan membagikan survey untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yang sudah diterima, apabila hasil survey baik maka pelatihan dinilai berhasil dan siswa mendapatkan pengetahuan tentang perancangan UI/UX

dengan aplikasi online Figma. Tapi apabila hasil survey belum memuaskan peserta maka akan dilakukan evaluasi terhadap modul dan dilakukan pelatihan kembali.

Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini adalah tahap pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan di Universitas Dinamika di ruang Laksda Mardiono. Jumlah peserta pada pelatihan ini sebanyak 64 siswa. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Pengenalan Tim Trainer

Sekilas tentang konsep UI/UX

Pengenalan aplikasi-aplikasi umum perancang UI

Pengenalan aplikasi Figma

Pembuatan UI/UX mulai dari gambar kasar

Menuangkan hasil gambar ke dalam aplikasi Figma

Presentasi hasil UI/UX oleh peserta

Evaluasi Hasil

Pada tahap ini akan disebarakan survey kepada peserta pelatihan menggunakan tool Google Form. Para peserta dapat mengisi survey melalui smartphone masing-masing secara online. Hasil survey nantinya akan digunakan untuk menyimpulkan kepuasan peserta terhadap pelatihan desain UI/UX dengan aplikasi Figma. Adapun daftar pertanyaan dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

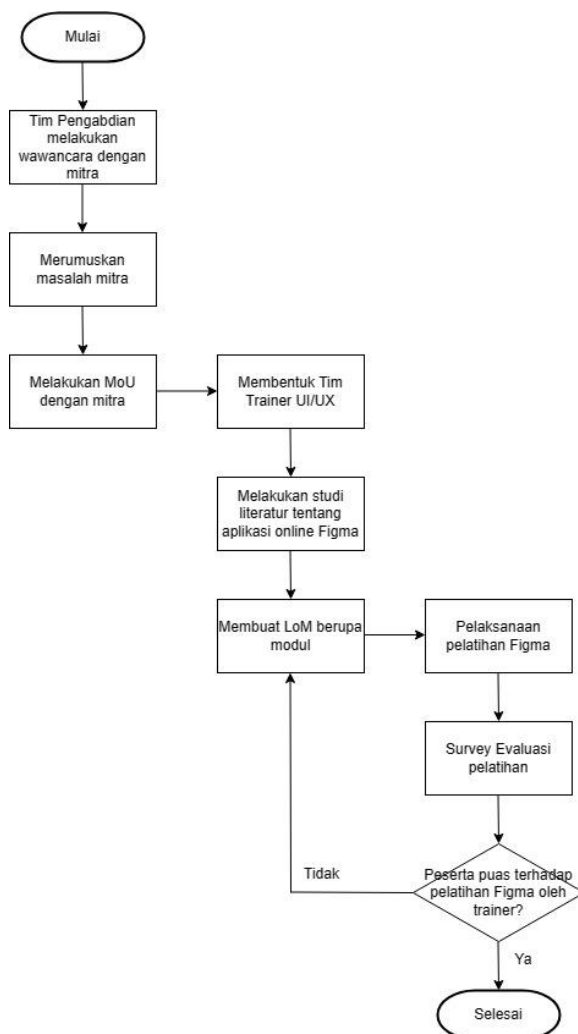
Tabel 1. Hasil Survey Kepuasan Peserta Pelatihan

Kode	Pertanyaan Yang Ditanyakan
Q1.	Apakah workshop dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?
Q2.	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?
Q3.	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?
Q4.	Apakah sesi tanya jawab pada workshop berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?
Q5.	Bagaimana kemudahan sistem workshop dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?
Q6.	Efisiensi waktu penyelenggaraan workshop sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu workshop)?
Q7.	Bagaimana kualitas audio dan visual saat workshop?

Pada saat menjawab survey peserta pelatihan tinggal memilih salah satu dari opsi yang disediakan berdasarkan tabel 2 berikut. Setiap peserta hanya mendapat kesempatan satu kali untuk mengisi survey.

Tabel 2. Opsi Jawaban

Opsi	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1



Gambar 1 Metode Pada Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Tim Pelaksana

Universitas Dinamika adalah kampus swasta yang terletak di kota Surabaya. Di mata masyarakat Universitas Dinamika dikenal juga sebagai kampus IT (Information Technology). Program studi yang paling diminati adalah S1 Sistem Informasi (SI). Dipilihnya program studi S1 SI karena memiliki dosen-dosen yang benar-benar ahli dalam bidang sistem informasi dan komputer. Perancangan UI/UX merupakan salah satu matakuliah yang diajarkan pada program studi S1 Sistem Informasi karena tim pengabdian masyarakat menugaskan beberapa dosen terpilih sebagai trainer sesuai dengan surat tugas pada gambar berikut.



The image shows a formal assignment letter (Surat Tugas) from Universitas Dinamika. At the top left is the university's logo and name. At the top right, contact information is provided: address (Raya Kedung Baruk 98 Surabaya 60298), phone number (+62 31 8721731), website (www.dinamika.ac.id), and email (official@dinamika.ac.id). The letter is dated 29 November 2022 and is signed by Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., the Rector. The task is to train students at SMK IPIEMS Surabaya on UI/UX training using mobile applications. A table lists eight trainers and their respective departments: Prodi S1 Sistem Informasi and Prodi DIV Produksi Film dan Televisi. The letter also includes the date, time, and location of the training, and a list of recipients for the copies of the letter.

UNIVERSITAS Dinamika
DYNAMIC MOVEMENT TOWARDS EXCELLENCE

Raya Kedung Baruk 98
Surabaya 60298
+62 31 8721731
www.dinamika.ac.id
official@dinamika.ac.id

SURAT TUGAS
NOMOR: 307/UMM/ST/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
Jabatan : Rektor Universitas Dinamika

Dengan ini memberikan tugas kepada :

No.	Nama	Unit Kerja
1.	Agus Dwi Churniawan, S.Si., M.Kom.	Prodi S1 Sistem Informasi
2.	Endra Rahmawati, M.Kom.	
3.	I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.	
4.	Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.	
5.	Ayuningtyas, S.Kom., M.MT.	Prodi DIV Produksi Film dan Televisi
6.	Teguh Sutanto, M.Kom.	
7.	Tutut Wurijanto, M.Kom.	
8.	Sutikno, S.Kom., M.Sn.	

Sebagai *Trainer* pada kegiatan Pelatihan UI/UX Menggunakan Aplikasi *Mobile* untuk Siswa SMK IPIEMS Surabaya sebagai bentuk Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dinamika yang diselenggarakan pada:

Hari, Tanggal : Rabu, 30 November 2022
Waktu : 09.00 – 10.30 WIB
Tempat : Universitas Dinamika,
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya

Setelah menyelesaikan tugas ini, mewajibkan Saudara/i untuk membuat laporan pelaksanaan tugas.
Demikian surat tugas ini dibuat agar dilaksanakan sebaik-baiknya dan dengan penuh tanggung jawab.

Surabaya, 29 November 2022
Rektor,
Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Salinan ini disampaikan kepada:
1. Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
2. Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
3. Kaprodi S1 Sistem Informasi
4. Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi
5. Kepala P3kM

Gambar 2 Surat Tugas Trainer

Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Siswa SMK IPIEMS Surabaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain UI/UX Aplikasi Mobile telah terlaksana dengan rincian sebagai berikut :

Hari/Tanggal : Rabu, 30 November 2022

Tempat : Ruang Laksda Mardiono Universitas Dinamika

Waktu : 09.00 – 11.00 WIB

Peserta : Siswa SMK IPIEMS Surabaya

Jumlah peserta: 135 Siswa

Berikut ini adalah foto-foto kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Siswa SMK IPIEMS Surabaya di ruang Laksda Mardiono Universitas Dinamika (Gambar 2-6) :



Gambar 3 Pemaparan Materi Oleh Trainer



Gambar 4 Pemaparan Materi Oleh Trainer



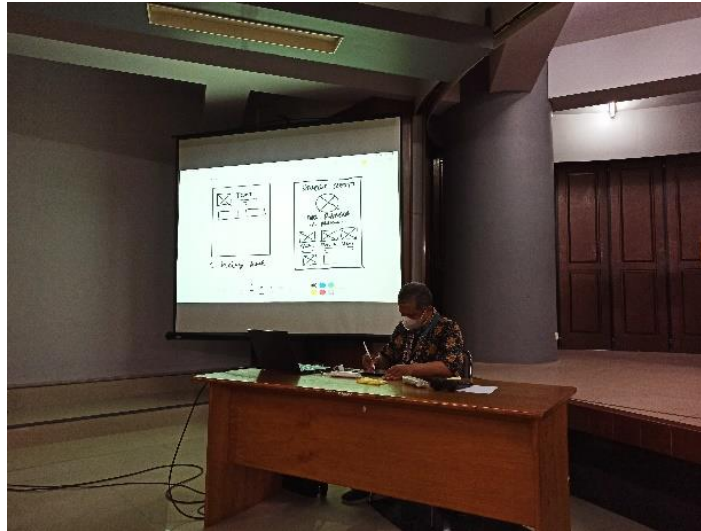
Gambar 5 Diskusi Para Peserta Dengan Trainer



Gambar 6 Keaktifan Peserta Saat Kegiatan Workshop



Gambar 7 Presentasi Hasil Prototype



Gambar 8 Presentasi Hasil Desain Peserta

Setelah kegiatan workshop akan berakhir para siswa diminta untuk mengisi survey evaluasi yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4 berikut. Selain itu sebagai bentuk penghargaan para peserta mendapatkan e-sertifikat yang diberikan oleh bagian Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dinamika.



Gambar 9 Contoh E-Sertifikat Peserta

Tabel 4. Hasil Survey

Kode	Nilai rata-rata
Q1	4,42
Q2	4,50
Q3	4,52
Q4	4,15
Q5	4,47
Q6	4,39
Q7	4,43
Total Rata-Rata	4,41

SIMPULAN

Berdasarkan hasil survey tersebut maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Wawasan para siswa meningkat (Q1). Kualitas materi dan trainer sangat baik selama pelatihan (Q2 dan Q3). Trainer memiliki kompetensi di bidangnya dan berpengalaman (Q4 dan Q5). Tempat dan perangkat yang digunakan dalam workshop membuat workshop berjalan dengan lancar (Q6 dan Q7). Karena waktu yang sangat terbatas dan antusias para peserta sangat tinggi, maka banyak masukkan dari para peserta yang ingin ada kelanjutan dari kegiatan workshop ini seperti misalnya: workshop desain Web, workshop 3D Modelling dan workshop pemrograman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dinamika yang telah memberi dukungan sarana-prasarana dan finansial untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Siswa SMK IPIEMS Surabaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain UI/UX Aplikasi Mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.800>
- Ramadhani Mukhlis, I., Azi Laga, S., Suprianto, G., Hermansyah, D., Anang Karyawan, M., Suprianto, H., & Hayam Wuruk Perbanas Jl Wonorejo Utara, U. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, III(1), 80–87. <https://doi.org/10.14414/kedaymas.v3i1.3555>
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa- Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). 3(3), 165–174.