



APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 1, No. 2, Agustus 2023
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 125-127

Pengenalan Design UI/UX Untuk Mobile App Di SMP Islam Nurul Hidayah

Michael Ballac Saputra¹, Adrian Abdillah², Adi Ilhamdi Akbar³, Abdi Kurniawan⁴, Ahmad Nurkholis⁵, Ahmad Fadly Fahmi⁶, Muhamad Kiky Basuki⁷, Muhammad Fauzan Arif⁸, Muhammad Fahrezi⁹, Salman Alparisi¹⁰, Ines Heidiani Ikasari¹¹

¹Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Email: ¹ballackm999@gmail.com, ²adrianabdillah91@gmail.com, ³adiilhamdiakbar30@gmail.com,
⁴abdikurniawan910@gmail.com, ⁵ahmadnurk377@gmail.com, ⁶fahmifadlyfahmi87@gmail.com,
⁷Kikybasuki123@gmail.com, ⁸fauzanarif49@gmail.com, ⁹fahreziacaaca@gmail.com,
¹⁰slmnlprsii@gmail.com, ¹¹dosen01374@unpam.ac.id

Abstrak– Jurnal ini membahas pengenalan Design UI/UX menggunakan Figma pada siswa SMP Islam Nurul Hidayah. Tujuan kegiatan ini adalah untuk membantu siswa-siswi memperoleh keterampilan dasar dalam menggunakan Design UI/UX sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode yang digunakan adalah presentasi teori dan tanya jawab langsung. Kegiatan dilaksanakan di SMP Islam Nurul Hidayah pada tanggal 18 Maret 2023. Hasilnya menunjukkan bahwa para siswa-siswi dapat memahami konsep dasar Design UI/UX dan antusias dalam mengikuti sesi tanya jawab. Pada bagian pembahasan, disajikan uraian tentang sejarah sekolah dan visi misi sekolah untuk memberikan gambaran umum mengenai lingkungan pendidikan SMP Islam Nurul Hidayah. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah adanya peningkatan pemahaman siswa-siswi tentang Design UI/UX dan minat mereka dalam bidang teknologi informasi.

Kata Kunci: Desain; Figma; UI/UX

Abstract– This journal discusses the introduction of Design UI/UX using Figma to the students of SMP Islam Nurul Hidayah. The objectives of this activity are to assist students in acquiring basic skills in using Design UI/UX, preparing them for further education in Vocational High School (SMK). The method employed in this activity involves theoretical presentations and direct question-and-answer sessions. The event took place at SMP Islam Nurul Hidayah on March 18, 2023. The results show that the students were able to grasp the basic concepts of Design UI/UX and actively participate in the question-and-answer session. The discussion section provides an overview of the school's history and its vision and mission to provide a general understanding of the educational environment at SMP Islam Nurul Hidayah. The conclusion drawn from this activity is that there is an improvement in students' understanding of Design UI/UX and their interest in the field of information technology.

Keywords: Design; Figma; UI/UX

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berfokus pada Design UI/UX semakin penting dalam era digital saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi menjadi faktor kunci dalam menarik dan mempertahankan pengguna. Oleh karena itu, pengenalan dan pemahaman tentang Design UI/UX sejak dini sangatlah penting, terutama bagi para siswa SMP yang akan melanjutkan ke jenjang pendidikan SMK. Dalam rangka membantu para siswa-siswi SMP Islam Nurul Hidayah, kegiatan ini diadakan untuk memberikan pengenalan dasar Design UI/UX menggunakan Figma. Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa-siswi dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam dunia teknologi dan desain.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah presentasi teori dan tanya jawab langsung. Para siswa-siswi akan diperkenalkan dengan konsep dasar Design UI/UX dan bagaimana implementasi menggunakan Figma. Mereka juga akan diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai topik yang disampaikan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para siswa-siswi SMP Islam Nurul Hidayah dapat memahami konsep dasar Design UI/UX dan mengimplementasikannya menggunakan Figma. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan ini dan aktif dalam sesi tanya jawab. Para siswa-siswi menunjukkan minat yang besar dalam bidang teknologi informasi dan desain.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan PKM

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa para siswa-siswi SMP Islam Nurul Hidayah dapat memperoleh pemahaman yang baik tentang Design UI/UX menggunakan Figma. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam bidang teknologi informasi dan desain. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang baik dalam mempersiapkan siswa-siswi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan SMK dan mengoptimalkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi..

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMP Islam Nurul Hidayah, Ibu Nicotiana Lila Arianti, S.S, M.Pd. selaku Ibu Kepala Sekolah di SMP Islam Nurul Hidayah Kota Depok, Ibu Ines Heidiani Ikasari, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kegiatan PKM, dan para siswa-siswi yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini.



REFERENCES

- Alamsyah, A. (2021). Figma: Desain UI/UX Aplikasi Mobile. PT. Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, A. (2020). Figma: Design Tool Terbaik untuk UI/UX Designer. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nugroho, A. (2021). Panduan Lengkap Desain UI/UX dengan Figma. PT. Elex Media Komputindo.
- Pratama, I. (2021). Figma: Desain UI/UX Aplikasi Mobile dan Web. PT. Elex Media Komputindo.
- Sari, R. (2021). Desain UI/UX Aplikasi Mobile dengan Figma. PT. Elex Media Komputindo.
- Sari, R. (2021). Figma: Design Tool Terbaik untuk Desain UI/UX. PT. Elex Media Komputindo.
- Setiawan, A. (2020). Desain UI/UX Aplikasi Mobile dengan Figma. PT. Elex Media Komputindo.
- Susanto, A. (2020). Figma: Design Tool Terbaik untuk UI/UX Designer. PT. Elex Media Komputindo.
- Wirawan, R. (2020). Desain UI/UX Aplikasi Mobile dengan Figma. PT. Elex Media Komputindo.