

Workshop Fundamental UI/UX Designer untuk Langkah Awal Menjadi Desainer Digital Generasi Muda SMK Bintang Nusantara

Dimas Eko Prasetyo¹, Muhamad Nur Fitrianto², Raihand Ramadhani Abdul Sayeed³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipitek No.46, Kel.Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: ¹dosen02809@unpam.ac.id, ²dosen03160@unpam.ac.id, ³dosen03338@unpam.ac.id
(* : coresponding author)

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi semakin pesat, termasuk dalam dunia website dan pemrograman web. Website telah menjadi media yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan. Media Website ini sangat banyak sekali digunakan di setiap bidang kehidupan diantaranya adalah untuk Pendidikan, baik itu bersifat pribadi maupun institusi. Dalam mendukung pembuatan website sangat dibutuhkan terkait apa yang namanya *user interface (UI) designer* dan *user experience (UX) designer*. *UI Designer* adalah seseorang yang bertanggung jawab mendesain antarmuka pengguna (*user interfaces*) digital—baik untuk website maupun aplikasi—fokusnya pada aspek visual dan interaksi pengguna. Tugas utamanya meliputi membuat elemen antarmuka seperti tombol, *typografi*, warna, layout, ikon, dan komponen visual lainnya agar antarmuka tersebut tampak menarik, konsisten, mudah digunakan, dan intuitif. Dalam buku tersebut disebutkan bahwa *UI Designer* perlu memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip desain visual seperti kontras warna, keseimbangan (*balance*), alignment, ruang kosong (*negative space*), teori tipografi, dan bagaimana pengguna memproses informasi visual.

Kata Kunci: workshop; ui/ux; figma; sekolah menengah kejuruan; pengabdian kepada masyarakat

Abstract—The development of information technology is increasingly rapid, including in the world of websites and web programming. Websites have become a very important medium in various aspects of life. This website media is very widely used in every field of life, including for education, both personal and institutional. In supporting website creation, what is needed is related to what is called a *user interface (UI) designer* and *user experience (UX) designer*. A *UI Designer* is someone who is responsible for designing digital user interfaces—both for websites and applications—focusing on visual aspects and user interaction. Their main tasks include creating interface elements such as buttons, typography, colors, layouts, icons, and other visual components so that the interface looks attractive, consistent, easy to use, and intuitive. In the book, it is stated that *UI Designers* need to have a good understanding of visual design principles such as color contrast, balance, alignment, negative space, typography theory, and how users process visual information.

Keywords: workshop; ui/ux; figma; vocational high school; community service

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia digital yang semakin kompetitif, *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)* memainkan permainan peran krusialnya dalam kesuksesan suatu produk. UX yang dirancang dengan baik tidak hanya memenuhi kepuasan pengguna, tetapi berdampak langsung pada retensi pelanggan, konversi dan loyalitas merek. Disisi lain, UI yang efektif menciptakan pengalaman yang intuitif dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan produk. Dalam dunia digital pun UI dan UX design tidak hanya berkaitan dengan estetika dan fungsionalitas, tetapi juga psikologi pengguna. Memahami bagaimana manusia berpikir, memproses, informasi dan bereaksi dalam desain adalah kunci untuk menciptakan produk digital yang intuitif dan efektif. Dalam pengembangan produk digital, UX dan UI designer memainkan peran yang sangat penting. Peran design UX dan UI terus berkembang seiring meningkatnya permintaan akan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Fundamental UI/UX Designer mencakup pemahaman dasar tentang bagaimana menciptakan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang efektif, menarik, serta mudah digunakan. UI berfokus pada aspek visual seperti layout, warna, tipografi, ikon, dan elemen grafis lainnya yang dilihat dan digunakan oleh pengguna. Sementara itu, UX lebih menekankan pada bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan produk secara keseluruhan, termasuk alur navigasi, kemudahan penggunaan, dan kepuasan dalam mencapai tujuan

mereka. Seorang UI/UX Designer perlu menguasai pendekatan *design thinking*, yaitu proses yang terdiri dari tahap memahami pengguna (*empathize*), merumuskan masalah (*define*), mencari ide solusi (*ideate*), membuat rancangan awal (*prototype*), dan melakukan pengujian (*test*). Dalam proses desain, *wireframing* digunakan untuk menyusun kerangka dasar tampilan, sedangkan *prototyping* digunakan untuk membuat versi interaktif yang bisa diuji langsung oleh pengguna. Desain yang baik harus mengikuti prinsip-prinsip seperti konsistensi, hierarki visual, kontras, penggunaan ruang kosong (*whitespace*), dan pemberian *feedback* visual kepada pengguna. Selain itu, riset pengguna dan pengujian kegunaan (*usability testing*) juga menjadi bagian penting untuk memastikan bahwa desain benar-benar sesuai dengan kebutuhan target pengguna. UI/UX Designer juga harus menguasai alat bantu desain seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch, serta mampu bekerja sama dengan tim lain seperti *developer* dan *product manager*. Dengan memahami seluruh aspek fundamental ini, seorang UI/UX Designer dapat merancang produk digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan memberikan pengalaman terbaik bagi penggunaannya.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK Bintang Nusantara, Kota Tangerang Selatan, dengan melibatkan 30 siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pelaksanaan kegiatan disusun melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan berjalan efektif, terarah, dan sesuai kebutuhan mitra, khususnya dalam pengenalan fundamental UI/UX Design.

2.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan pembentukan dan pembekalan tim PKM yang terdiri 3 orang dosen dan 5 orang mahasiswa selanjutnya menyusun proposal yang kemudian diajukan. Program ini akan dilaksanakan pada tanggal 2 September 2025.

2.2 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan selama 1 bulan yaitu berupa melakukan kesepakatan kerjasama dengan SMKS Bintang Nusantara, penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat sosialisasi yaitu di lab SMKS Bintang Nusantara.

2.3 Tahap Pelaksanaan

a. Sosialisasi fundamental *ui/ux designer*

Tahap sosialisasi mencakup pengenalan materi mengenai *fundamental ui/ux designer*, kemudian pengenalan *ui designer* yang digunakan untuk membuat sebuah website. Adapun indikator keberhasilan tahap ini yaitu dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner *pre test* (sebelum sosialisasi) dan *post test* (setelah sosialisasi) dengan tingkat keberhasilan 75%, sedangkan bagi siswa/i yang belum memahami dalam membuat website dengan *framework bootstrap* akan dibimbing oleh tim PKM.

b. Pengajaran

Tahap pengajaran dilakukan dengan memberikan presentasi oleh narasumber, adapun paparan yang akan disampaikan diantaranya:

1. Penyampaian materi mengenai fundamental *ui/ux designer*.
2. Penyampaian materi tentang *ui designer*.
3. Penyampaian materi *ux designer*.

Tahap pemaparan materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara teori terhadap siswa-siswi sehingga siswa-siswi memiliki penambahan pengetahuan tentang *ui/ux designer* dalam pembuatan sebuah website. Adapun indikator keberhasilan tahap ini yaitu dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner *pre test* (sebelum pengajaran) dan *post test* (sesudah pengajaran) dengan tingkat keberhasilan 75%.

2.4 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi, siswa-siswi akan diberikan *feedback* tentang materi dan program yang telah dilaksanakan. Dimana hal ini nantinya akan menjadi bahan pertimbangan bagi kegiatan PKM

selanjutnya, agar kedepannya kami sebagai tim PKM dapat melakukan *continous improvement* dalam kegiatan PKM selanjutnya sehingga dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukan akan menjadi dasar untuk dapat menerima kegiatan yang bersumber untuk kemajuan sehingga mendapat cukup antusias untuk diadakan kembali, karena cukup banyak siswa dan siswi yang memang tertarik saat mendengarkan dan mempraktikan pemaparan materi yang sudah dijelaskan, sehingga dalam waktu yang tidak lama sudah memahami mengenai fundamental *ui/ux designer* dalam pendukung serta mengimplementasikannya dalam membuat website secara lebih cepat atau efisien.

Melalui demonstrasi, pemateri memperlihatkan proses pembuatan prototipe secara bertahap sehingga siswa dapat memahami struktur perancangan yang baik. Demonstrasi tersebut meliputi penjelasan tentang penggunaan frame, penyusunan hierarki visual, konsistensi elemen, serta pentingnya memperhatikan alur pengguna. Walaupun siswa hanya menyimak, visualisasi proses perancangan membantu mereka memahami bagaimana suatu aplikasi dirancang dari sisi pengalaman pengguna.

Siswa-siswi memberikan *feedback* tentang materi dan program yang telah dilaksanakan. Dimana hal ini akan menjadi bahan pengembangan bagi kegiatan PKM selanjutnya, agar kedepannya kami sebagai tim PKM dapat melakukan *continous improvement* dalam kegiatan PKM selanjutnya sehingga dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas.

Dari hasil pengamatan, siswa menunjukkan perhatian yang cukup tinggi selama penyampaian materi. Banyak siswa yang memberikan pertanyaan terkait penggunaan komponen, navigasi, serta bagaimana membedakan elemen UI dan UX pada suatu aplikasi. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap konten pelatihan, terutama karena sebagian besar dari mereka belum pernah mendapatkan penjelasan formal mengenai UX Design di sekolah.

Dan untuk kegiatan kerja sama selanjutnya diharapkan tim pengabdian kepada masyarakat dapat kembali bekerja sama untuk membantu masalah-masalah lain yang berkaitan dengan teknologi informasi dikalangan dunia Pendidikan atau masyarakat secara luas.

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Pemberian Cindera Mata Ketua PKM



Gambar 2. Dokumentasi Pemaparan Materi



Gambar 3. Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai konsep User Experience, prinsip usability, dan struktur dasar desain antarmuka aplikasi digital. Meskipun kegiatan tidak disertai dengan praktik langsung oleh siswa, demonstrasi yang dilakukan pemateri mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pembuatan prototipe aplikasi menggunakan Figma. Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, terbukti dari partisipasi mereka dalam sesi tanya jawab. Pelatihan ini dinilai bermanfaat oleh pihak sekolah dan diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan kegiatan lanjutan yang memungkinkan siswa melakukan praktik secara langsung pada sesi berikutnya.

Siswa-siswi memberikan *feedback* tentang materi dan program yang telah dilaksanakan. Dimana hal ini akan menjadi bahan pengembangan bagi kegiatan PKM selanjutnya, agar kedepannya kami sebagai tim PKM dapat melakukan *continous improvement* dalam kegiatan PKM selanjutnya sehingga dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan salah satu wujud nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dijalankan oleh seluruh civitas academica. Kegiatan ini tidak hanya memerlukan kemampuan akademik dan kepedulian sosial, tetapi juga membutuhkan koordinasi, keselarasan langkah, serta kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Dalam rangka memenuhi tanggung jawab tersebut, tim dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang berupaya memberikan kontribusi terbaik melalui penyelenggaraan pelatihan User Experience (UX) Design bagi siswa SMK Bintang Nusantara. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar - besarnya kepada:

1. Yan Mitha Djaksana, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang yang telah memberikan arahan dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini.
2. Heri Haerudin, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang selalu memfasilitasi dan mendorong terlaksananya kegiatan pengabdian.
3. Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H., selaku Ketua LPPM Universitas Pamulang atas bantuan administratif dan legalitas kegiatan.
4. Kepala Sekolah SMK Bintang Nusantara, beserta jajaran guru yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan fasilitas sehingga kegiatan Workshop Fundamental UI/UX Design ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Para siswa SMK Bintang Nusantara yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias dan memberikan respons positif selama sesi penyampaian materi dan demonstrasi.
6. Rekan - rekan dosen dan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang yang telah berkontribusi dalam penyusunan materi, pendampingan, serta dokumentasi kegiatan.

Semoga seluruh dukungan dan bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT, serta menjadi motivasi bagi kami untuk terus berkontribusi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang. Aamiin.

REFERENCES

- Aziza, R.F.A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Calonaci, D. (2021). *Designing User Interfaces: Exploring User Interfaces, UI Elements, Design Prototypes and the Figma UI Design Tool*. BPB Publication, India. ISBN 978-9389898.
- Hendrian, S., Himawan, I., & Aditya, D. Y. (2022). Penerapan Bahasa Pemrograman Web Sebagai Peningkatan Pengetahuan Teknologi Informasi. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 72-79. DOI: 10.1234/kapas.v1i2.
- Sulianta, F. (2024). *UX UI Design*. Google E-book.
- Yudhanto, Y., & Susilo, S.A. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.