

PELATIHAN DESAIN USER INTERFACE (UI) PADA SEKOLAH AZHARYAH MENGUNAKAN ZOOM MEETING

**Imam Solikin^{1*}, Aan Restu Mukti², Megawaty³, Nurul Huda⁴, Admad Ansori⁵,
Panji Dharmawan⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Bina Darma

*E-mail: imamsolikin@binadarma.ac.id

ABSTRAK

SMA Azharyah Palembang merupakan sekolah SMA yang dikota Palembang yang beralamat Jln. KH. Azhari Palembang 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Siswa SMA Azharyah belum mengenal desain user interface (UI), padahal desain UI sangat penting dalam pengembangan program atau aplikasi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan pelatihan pembuatan desain user interface. Tujuan dari pelatihan desain interface memberikan pengenalan dan keterampilan siswa dalam membuat desain user interface. manfaat dari pelatihan tersebut memberukan keterampilan dan pengalaman pada siswa SMA Azharyah dalam desain user interface.

Kata kunci: SMA, Azhariyah, UI

ABSTRACT

Azharyah High School Palembang is a high school in the city of Palembang which is located at Jln. KH. Azhari Palembang 12 Ulu, Seberang Ulu District II, Palembang City, South Sumatra Province. Azharyah High School students are not familiar with user interface (UI) design, even though UI design is very important in the development of programs or applications. Based on these problems, it is necessary to conduct training in making user interface designs. The purpose of interface design training is to provide students with an introduction to and skills in creating user interface designs. The benefits of the training provide skills and experience for Azharyah High School students in user interface design.

Keywords: School, Azhariyah, UI

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus bahkan sampai saat ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang dengan teknologi elektronika. Pengaruhnya meluas keberbagai bidang kehidupan, pengaruh ini sangat cepat memberikan dampak positif dan dampak negative. Perkembangan ilmu dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan keseluruh dunia menembus batas ruang dan waktu.

Oleh karena itu, manfaat Media Teknologi seperti laptop bisa dirasakan juga oleh para siswa/i sekolah menengah. Dalam membuat suatu program, biasanya kita harus membuat sebuah desain system yang bertujuan meningkatkan antarmuka pengguna dan pengalaman dalam menggunakan sebuah program tersebut yang biasa dikenal dengan istilah “Desain UI (User Interface) dan User Experience (UX).

User Interface dan User Experience (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu User Interface dan User Experience (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.

UI atau User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna [1].

Adapun UX (User Experience) didefinisikan sebagai pengalaman pengguna/user saat menggunakan/berinteraksi dengan sebuah produk. UX bersifat subyektif karena sangat bergantung pada persepsi dan pemikiran individu, yang berhubungan dengan sistem dan apa yang mereka rasakan saat menggunakan sebuah produk. Untuk itu dilakukan proses UX Design yakni proses untuk membuat sebuah produk agar mudah dan tidak membingungkan saat digunakan oleh user [2].

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah Memperkenalkan kepada siswa/I SMA Azharyah Palembang tentang apa itu UI/UX, Memberikan informasi kepada siswa/I tentang bagaimana cara melakukan sebuah perancangan UI/UX, Meningkatkan skill keterampilan siswa/I dalam bidang UI/UX, dan Sebagai sarana belajar bagi siswa/I SMA Azharyah Palembang. Manfaat dari pengabdian kepada masyarakat adalah Memperkenalkan kepada siswa/I SMA Azharyah Palembang tentang apa itu UI/UX, Memberikan informasi kepada siswa/I tentang bagaimana cara melakukan sebuah perancangan UI/UX, Meningkatkan skill keterampilan siswa/I dalam bidang UI/UX, dan Sebagai sarana belajar bagi siswa/I SMA Azharyah Palembang.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring melalui media aplikasi zoom atau google meet dan untuk materinya sendiri dilakukan dengan pemanfaatan modul yang telah disediakan yaitu dengan metode teori dan pendemoan praktik langsung langkah-langkah yang digunakan saat pelatihan adalah dengan penyampaian materi dengan power-point slide dan praktik menggunakan software Figma atau Adobe XD. Namun untuk penggunaan software design UI/UX akan

menggunakan software via browser, sehingga para peserta tidak perlu menginstall lagi software yang akan digunakan.

Materi yang akan digunakan adalah materi yang telah disusun untuk pelatihan pembuatan sebuah design mobile aplikasi sederhana pada sekolah SMA Azharyah Palembang dimana materi tersebut diambil dari beberapa platform pembelajaran UI/UX terbaik. Waktu pelaksanaan pelatihan pembuatan design UI/UX pada sekolah SMA Azharyah` Palembang akan dilaksanakan pada tanggal 22 s.d 23 November 2021.

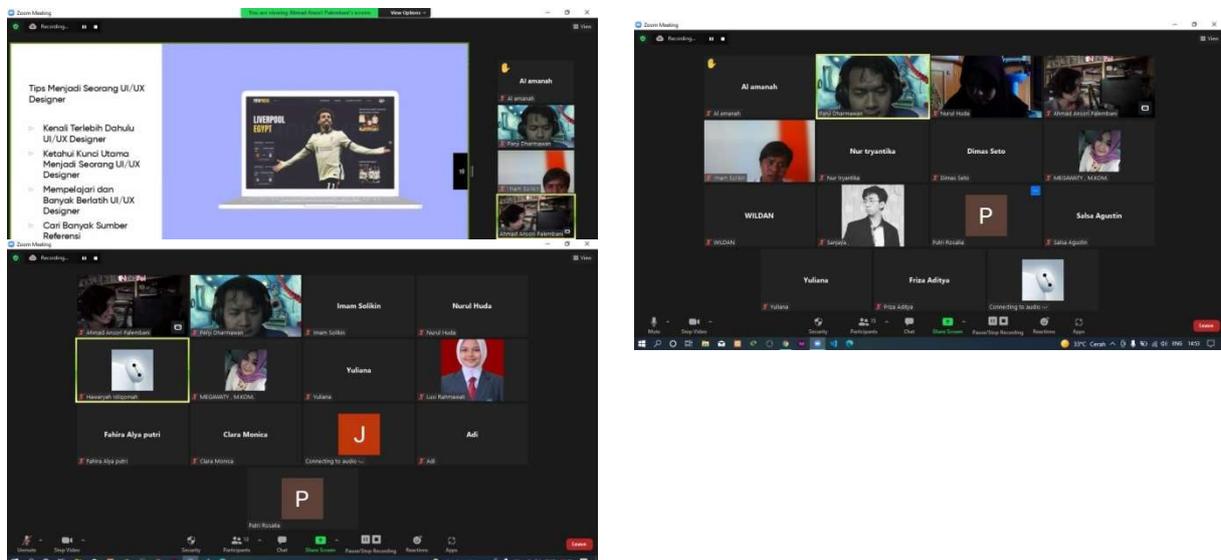
HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan hasil sebagai berikut:

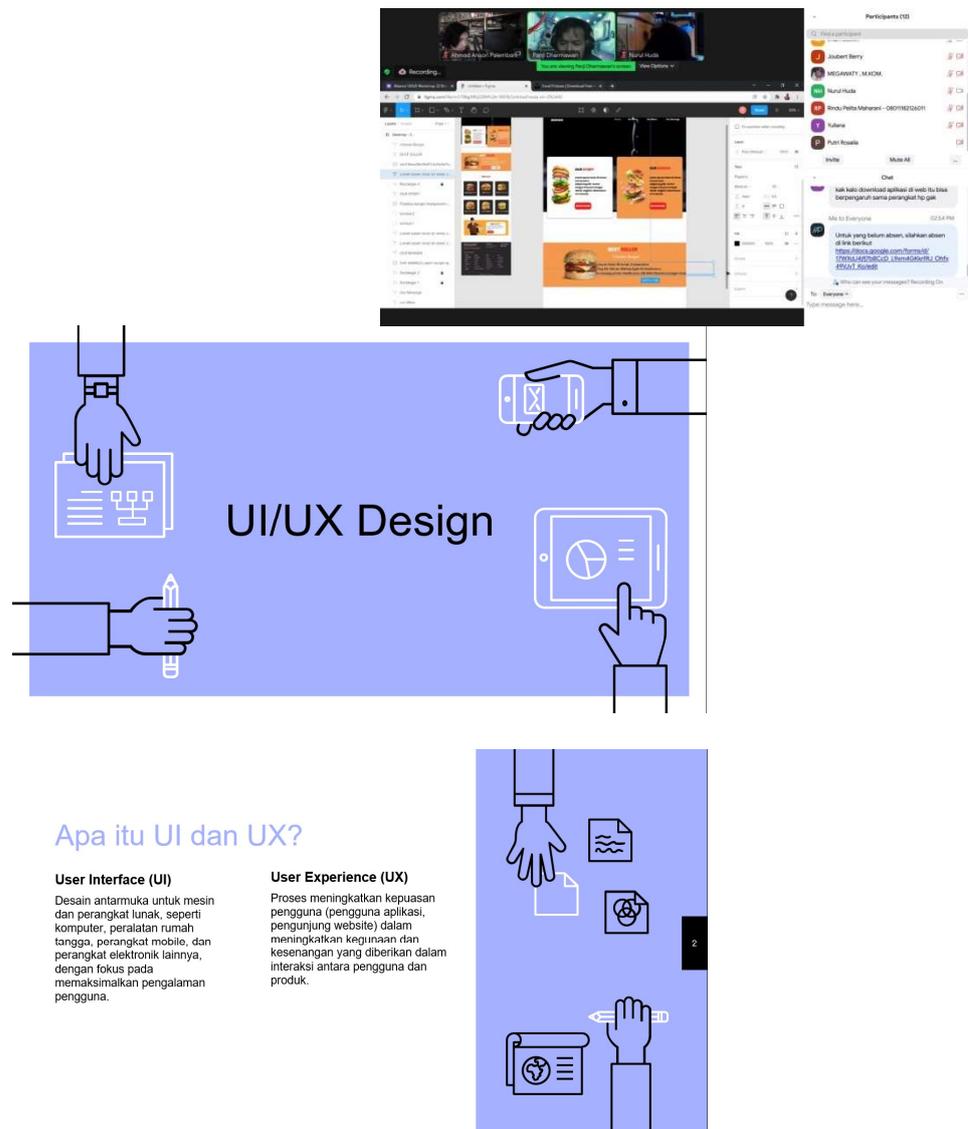
1. Penyampaian materi mengenai Pengenalan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Disini pemateri menyampaikan tentang apa itu UI/UX dan dasar-dasar terkait materi. Materi disampaikan dengan cara diskusi presentasi.
2. Dilanjutkan dengan melakukan praktikum membuat sebuah landing page. Praktikum dilakukan dengan menggunakan aplikasi/website “Figma”.
3. Praktikum dilakukan dengan tujuan agar para peserta dapat mengetahui lebih jelas bagaimana seorang desainer UI/UX mendesain suatu aplikasi/website.

Berdasarkan hasil pengabdian, para peserta antusias untuk mengikuti jalannya acara dari awal sampai selesai acara. Namun diperlukan berbagai latihan untuk dapat memiliki keahlian dalam mendesain sebuah UI/UX. Para peserta juga menyadari akan pentingnya merubah mindset melakukan sebuah desain pada suatu aplikasi/website.

Foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat



Gambar 1. Foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat
Sebagian materi kegiatan pengabdian kepada masyarakat



UX Designer



Tools

- ▶ Adobe XD
- ▶ Figma
- ▶ Sketch
- ▶ InvisionApp
- ▶ PhotoShop
- ▶ Adobe Illustration



KESIMPULAN

Dari pembahasan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Para peserta pengabdian dapat memahami tentang desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam proses mendesain sebuah aplikasi/website, dan para peserta pengabdian sudah mengetahui bagaimana cara mendesain UI/UX sebuah aplikasi/website menggunakan tools pendesain UI/UX seperti “Figma”.

DAFTAR PUSTAKA

- Mengenal Desain UI dan UX: Dasar dan Perbedaan - DomaiNesia,” Apr 15, 2019.
<https://www.domainesia.com/berita/desain-ui-ux-dasar-dan-perbedaan/> (diakses Okt 11, 2021).
- “Desain UI UX: Pengertian, Komponen, Alasan, dan Peran Designer,” *Sekawan Media | Software House & System Integrator Indonesia*, Agu 09, 2020.
<https://www.sekawanmedia.co.id/desain-ui-ux/> (diakses Okt 11, 2021).