

Skill Improvement UI/UX Design Prototyping Bagi Siswa-Siswi Sekolah Janji Baik

Arief Yulianto^{*1}, I Gusti Ayu Agung Aristi Putri², Ananda Fiky Dibanu Khaer³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Media Nusantara Citra, Indonesia

e-mail: ^{*1}arief.yulianto@mncu.ac.id, ²aristi.putri@mncu.ac.id, ³anandafiky35@gmail.com

Abstrak

Sekolah ini didirikan oleh Yayasan Janji Baik untuk memberikan pendidikan bagi anak-anak miskin atau kurang mampu. Siswa yang bersekolah di Janji Baik tidak dipungut biaya apapun. Tenaga pengajarnya berasal dari relawan yang masih menempuh pendidikan sekolah, kuliah, ataupun siapa saja yang sukarela mengajar. Dalam kurikulum pembelajarannya Sekolah Janji Baik belum menerapkan pembelajaran mengenai teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dikonteks ini ditemukan bahwa pengetahuan dan keterampilan dalam desain prototipe UI/UX masih kurang tersedia di kalangan siswa/siswi Sekolah Janji Baik. Maka dapat disimpulkan latar belakang diadakannya pengabdian Masyarakat mengenai Skill Improvement UI/UX Design Prototyping Bagi Siswa-Siswi Sekolah Janji Baik ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengenai pemahaman dan perancangan desain prototipe UI/UX di kalangan siswa/siswi Sekolah Janji Baik. Dengan demikian, diharapkan mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis yang bermanfaat dalam konteks akademik maupun karir mereka di masa mendatang.

Kata kunci: Design, Improvement, Prototyping, Teknologi, UI/UX

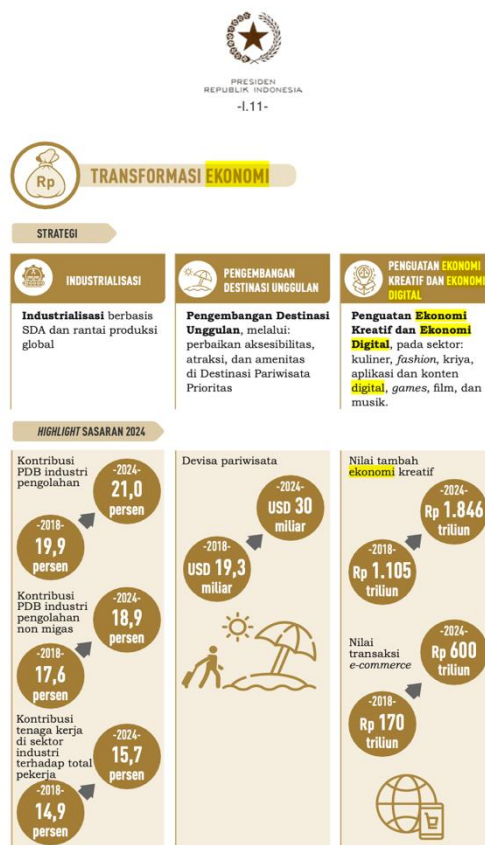
1. PENDAHULUAN

Sekolah ini didirikan oleh Yayasan Janji Baik untuk memberikan pendidikan bagi anak-anak miskin atau kurang mampu. Siswa yang bersekolah di Janji Baik tidak dipungut biaya apapun. Tenaga pengajarnya berasal dari relawan yang masih menempuh Pendidikan sekolah, kuliah, ataupun siapa saja yang sukarela mengajar [1].

Setelah berdiskusi dengan pihak Sekolah Janji Baik ternyata kurikulum untuk pembelajaran yang membahas mengenai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) belum sepenuhnya diberikan, oleh karena hal ini sangat penting untuk diberikan sebagai program pelatihan. Teknologi menghadapi perkembangan dari masa ke masa dimana perkembangan ini didasari oleh kegiatan serta kebutuhan manusia yang terus meningkat pula [2]. Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar [3]. Oleh karena itu, teknologi terlibat dalam hampir semua jenis kegiatan manusia. Salah satu aspek penting dalam integrasi TIK dalam pendidikan adalah desain antarmuka pengguna (*UI/UX design*) yang memperhatikan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna yang optimal [4]. Dalam konteks ini, ditemukan bahwa pengetahuan dan keterampilan dalam desain prototipe UI/UX masih kurang tersedia di kalangan siswa/siswi Sekolah Janji Baik. Padahal, keterampilan ini sangat relevan dalam berbagai bidang pekerjaan masa kini dan masa depan, terutama di industri yang berkembang pesat seperti teknologi informasi dan kreatif. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan dengan adanya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang efektif memiliki potensi untuk mempercepat pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) oleh negara. Teknologi ini dapat menjadi alat penting dalam berbagai sektor pembangunan. Dengan TIK, proses administrasi pemerintahan dapat berjalan lebih efisien. Selain itu, TIK dapat mendukung pendidikan dan kesehatan yang lebih baik melalui akses informasi yang luas. Dalam sektor ekonomi, TIK dapat memfasilitasi perdagangan dan bisnis online, membuka peluang bagi usaha kecil dan menengah. Infrastruktur digital yang kuat juga dapat mengurangi

kesenjangan wilayah perkotaan dan pedesaan. Lebih jauh lagi, TIK dapat membantu dalam pengelolaan sumber daya alam yang lebih berkelanjutan. Teknologi ini juga memungkinkan partisipasi publik yang lebih besar dalam proses pengambilan keputusan. Dengan demikian, TIK berperan penting dalam mewujudkan pembangunan yang inklusif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, optimalisasi TIK merupakan langkah strategis dalam mencapai SDGs [5].

Sebagai tambahan hal ini juga dijelaskan bahwa teknologi juga mempunyai peranan penting untuk membantu segmen ekonomi digital, hal ini dijelaskan dalam Narasi RPJMN (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional) 2020-2024 yang menyebutkan pembangunan ekonomi dilakukan melalui dua pendekatan utama. Pendekatan pertama adalah pengelolaan sumber daya ekonomi yang ada. Pendekatan kedua melibatkan peningkatan nilai tambah ekonomi. Kedua pendekatan ini menjadi dasar bagi sinergi dan integrasi kebijakan lintas sektor. Sektor-sektor yang terlibat meliputi pangan dan pertanian, kemaritiman, perikanan dan kelautan, serta industri pengolahan. Selain itu, sektor pariwisata, ekonomi kreatif, dan ekonomi digital juga turut serta. Implementasi dari kedua fokus ini didukung oleh peningkatan kualitas data. Data yang baik digunakan sebagai acuan untuk pemantauan dan evaluasi pencapaian pembangunan. Selain itu, perbaikan kualitas kebijakan juga sangat penting. Semua ini bertujuan untuk memastikan tercapainya pembangunan yang berkelanjutan. [6].



Gambar 1 Tabel transformasi ekonomi (penguatan ekonomi kreatif dan ekonomi digital)
Sumber: [6]

Dalam pernyataan tersebut di *point* ke-2 disebutkan bahwa ekonomi digital menjadi sektor peranan yang sangat penting dan terhubung dengan TIK, dan hal ini menjadi acuan untuk diadakannya *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* di Sekolah Janji Baik. Selain itu dalam pelatihan ini juga menggunakan aplikasi *UI/UX design* untuk acuan dalam membuat aplikasi *UI/UX design*, seperti halnya Figma dan Canva [7]. Aplikasi ini telah banyak digunakan oleh para *UI/UX designer* dalam membuat perancangan kerja. Hal ini dikarenakan Figma dan Canva menawarkan sejumlah keunggulan yang signifikan. Salah satunya adalah kemampuan untuk dikerjakan secara kolaboratif. Karena berbasis *cloud*, kedua alat ini

memungkinkan anggota tim untuk bekerja bersama-sama secara *real-time*. Hal ini sangat berguna bagi tim UI dan UX. Komunikasi antar anggota tim menjadi lebih efektif dan efisien. Setiap anggota dapat memberikan input dan membuat perubahan yang langsung terlihat oleh yang lain. Ini mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dan miskomunikasi. Selain itu, proses revisi menjadi lebih cepat dan terkoordinasi. Kerjasama jarak jauh juga menjadi lebih mudah. Dengan demikian, proyek dapat berjalan lebih lancar dan hasil akhir pun lebih berkualitas. Semua fitur ini menjadikan Figma dan Canva pilihan yang sangat baik untuk desain kolaboratif. [8]. Berbagai macam tools desain telah dikembangkan, namun Figma merupakan salah satu *tools* desain UI/UX yang sering digunakan oleh para ahli. Hal ini dikarenakan Figma memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat dikerjakan bersama-sama karena berbasis *cloud* sehingga terbentuk komunikasi yang efektif diantara anggota tim UI dan UX. Sistem *cloud* memungkinkan anggota tim untuk mengerjakan satu proyek dari berbagai waktu dan tempat. Hal ini juga memudahkan dalam konsultasi keinginan klien karena klien dapat melihat secara *real-time* hasil desain yang diperbaiki sesuai keinginan [9]. Maka dapat disimpulkan latar belakang diadakannya pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengenai pemahaman dan perancangan desain prototipe *UI/UX* di kalangan siswa/siswi Sekolah Janji Baik. Dengan demikian, diharapkan mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis yang bermanfaat dalam konteks akademik maupun karir mereka di masa mendatang karena desain *user interface* memiliki peranan yang penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, selain menyuguhkan tampilan dari sebuah aplikasi, desain *user interface* juga memperlihatkan sebuah alur dan cara kerja dari aplikasi yang akan didesain [10].

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bekerja sama dengan Yayasan Janji Baik, yang berlokasi di Sekolah Janji Baik, Jl. Kalimantan X No.01, Mekar Jaya, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310. Yayasan ini adalah yayasan *non-profit* yang seluruh dananya berasal dari donatur, dengan fokus pada penyediaan pendidikan gratis bagi mereka yang kurang mampu secara finansial. Yayasan ini menawarkan pendidikan gratis dengan menggunakan kurikulum digital, sehingga peserta didik dengan keterbatasan ekonomi dapat melanjutkan pendidikan mereka melalui program kesetaraan paket A, B, dan C. Sekolah Janji Baik didirikan oleh Nurul Jovi Oktaviansyah dan rekan-rekannya pada tahun 2016.

Pengabdian ini dihadiri oleh 43 orang, dengan 38 orang dari pihak Sekolah Janji Baik dan 5 orang dari Universitas Media Nusantara Citra. Kegiatan ini dilaksanakan di Yayasan Janji Baik dan bertujuan untuk mendukung pendidikan bagi yang kurang mampu. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui kolaborasi yang efektif antara pihak sekolah dan universitas.

Secara keseluruhan, kegiatan ini mencakup beberapa metode pelaksanaan yang berfokus pada peningkatan akses dan kualitas pendidikan. Metode yang digunakan termasuk pemberian pelatihan, pengembangan kurikulum, dan penyediaan sumber daya pendidikan. Semua ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memperoleh pendidikan yang layak dan setara. Selain itu, kegiatan ini juga berupaya untuk memperkuat kerjasama antara lembaga pendidikan dan yayasan *non-profit* dalam mendukung pendidikan bagi mereka yang kurang mampu. Secara singkat metode yang dilaksanakan pada kegiatan ini dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2 Skema langkah-langkah pelaksanaan kegiatan

Gambar 2. Menunjukkan skema langkah-langkah pelaksanaan kegiatan. Langkah-langkah yang tertera dalam skema tersebut mencerminkan tahapan yang dirancang secara sistematis. Setiap tahapan telah didokumentasikan dengan detail untuk memberikan panduan yang jelas dalam pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi ini membantu memastikan semua proses berjalan sesuai rencana dan mencapai hasil yang diinginkan. Sumber gambar ini berasal dari dokumentasi pribadi tahun 2024. Mengacu pada Gambar 2, berikut ini adalah penjelasan mengenai setiap tahapan kegiatan. Setiap langkah dijelaskan dengan detail untuk memberikan pemahaman yang jelas. Gambar tersebut berfungsi sebagai panduan visual dalam melaksanakan kegiatan. Dengan penjelasan ini, diharapkan semua pihak yang terlibat dapat mengikuti prosedur dengan tepat. Informasi yang disajikan membantu memastikan kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan:

1. Pra Kegiatan

Langkah pertama yang diambil adalah mengidentifikasi tujuan dari *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* di Sekolah Janji Baik. Tujuan tersebut meliputi peningkatan aksesibilitas ilmu pengetahuan melalui pelatihan *UI/UX design prototyping* aplikasi bagi siswa SMP dan SMA. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk mengatasi kurangnya pemahaman tentang konsep dasar *UI/UX design prototyping* di kalangan siswa. Mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran mandiri untuk meningkatkan keterampilan *UI/UX design prototyping* juga menjadi salah satu tujuan utama. Semua tujuan ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa di Sekolah Janji Baik.

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi peserta dan panitia yang terlibat dalam program ini. Program ini melibatkan 12 siswa dari Sekolah Janji Baik sebagai peserta utama. Selain itu, ada 26 panitia dan anggota dari Sekolah Janji Baik yang turut serta. Dukungan tambahan datang dari dosen dan mahasiswa Universitas Media Nusantara Citra, dengan total 10 orang. Identifikasi ini penting untuk memastikan semua pihak yang terlibat siap menjalankan peran mereka dengan efektif.

Tahap berikutnya adalah melakukan riset sebelum pelatihan dimulai. Riset ini melibatkan pengumpulan data mengenai latar belakang Sekolah Janji Baik. Dengan memahami konteks dan kebutuhan sekolah, pelatihan *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* dapat disesuaikan dengan lebih baik. Langkah ini memastikan bahwa pelatihan yang diberikan relevan dan bermanfaat bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil dari pelatihan ini akan maksimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Kegiatan

Langkah selanjutnya dalam kegiatan ini adalah melakukan penyuluhan kepada peserta. Penyuluhan ini bertujuan untuk menjelaskan manfaat dari *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* di Sekolah Janji Baik bagi siswa. Manfaat tersebut meliputi peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi untuk perancangan *UI/UX*, peningkatan kepercayaan diri, serta peningkatan daya saing. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan

peluang kerja di masa depan dan memperluas wawasan serta pengetahuan tentang dunia luar. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki minat yang lebih besar terhadap *UI/UX design*.

Manfaat yang diharapkan untuk Sekolah Janji Baik mencakup peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Selain itu, pelatihan ini dapat meningkatkan daya saing sekolah dan memperkuat kerjasama dengan pihak luar. Lebih jauh lagi, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan citra sekolah di masyarakat. Semua manfaat ini diharapkan dapat mendukung perkembangan dan kemajuan Sekolah Janji Baik secara keseluruhan.

Bagi masyarakat, kegiatan ini juga memiliki berbagai manfaat penting. Salah satunya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) di masyarakat. Dengan adanya pelatihan ini, masyarakat diharapkan memiliki daya saing yang lebih tinggi. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan peluang kerja di masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dan sekolah, tetapi juga bagi masyarakat luas.

Setelah menjelaskan tujuan dan manfaat dari penyuluhan, langkah berikutnya adalah menjelaskan isi materi dari penyuluhan ini. Materi yang disampaikan mencakup definisi dan pentingnya *User Interface Design* dan *User Experience Design* dalam pembuatan aplikasi di industri digital. Pemahaman ini sangat penting bagi peserta untuk dapat membuat desain yang efektif dan menarik. Penyuluhan ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat bagi peserta dalam memahami konsep *UI/UX design*.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan. Dalam pelatihan ini, peserta diberikan pemahaman lebih mendalam tentang *User Interface Design* dan *User Experience Design*, termasuk elemen-elemen seperti logo, warna, tipografi, gaya visual, dan elemen lainnya. Langkah terakhir adalah implementasi desain, di mana tim dari Universitas Media Nusantara Citra memberikan panduan mengenai cara mengimplementasikan desain berdasarkan *guideline design template*. Dengan demikian, peserta dapat langsung mempraktikkan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama pelatihan.

3. Monitoring dan evaluasi

Tim dari Universitas Media Nusantara Citra melaksanakan kegiatan monitoring dan evaluasi dalam dua fase berbeda. Fase pertama adalah monitoring yang dilakukan selama berlangsungnya kegiatan. Di sini, tim melakukan observasi mendalam terhadap penggunaan *UI/UX design* dalam berbagai media promosi, seperti desain website yang dibuat oleh siswa-siswa. Mereka memastikan bahwa prinsip-prinsip desain yang tepat diterapkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna yang optimal.

Setelah kegiatan selesai, dilanjutkan dengan fase kedua dari *monitoring*. Pada tahap ini, tim menggunakan wawancara sebagai metode untuk mengevaluasi keberhasilan implementasi *UI/UX design* yang telah dilakukan. Dengan pendekatan ini, mereka dapat mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan dan memastikan bahwa tujuan dari desain yang diterapkan telah tercapai secara efektif.

Kegiatan monitoring dan evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua aspek dari implementasi *UI/UX design* telah terpenuhi sesuai dengan standar yang ditetapkan. Melalui analisis mendalam dan diskusi, tim Universitas Media Nusantara Citra berupaya untuk meningkatkan kualitas desain serta memberikan rekomendasi yang konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran yang dihadapi oleh Sekolah Janji Baik, terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam *UI/UX Design Prototyping*. Tim dari Universitas Media Nusantara Citra merancang pelatihan ini dengan pendekatan berbasis proyek, di mana siswa langsung terlibat dalam pembuatan desain website dan presentasi hasilnya di depan kelas dalam kelompok-kelompok kecil.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini berlangsung di Sekolah Janji Baik, yang terletak di Jl. Kalimantan X No.01, Mekar Jaya, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310. Acara ini dihadiri oleh 43 peserta, termasuk 38 orang dari Sekolah Janji Baik serta 5 orang dari Universitas Media Nusantara Citra. Materi tentang *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* disampaikan oleh tim dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, dengan bantuan dari seorang mahasiswa dari program yang sama.

Dalam kegiatan ini, tim fokus pada memberikan pemahaman mendalam kepada siswa-siswa mengenai konsep-konsep dasar dan praktik langsung dalam *UI/UX Design Prototyping*. Metode pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan teori langsung ke dalam praktek, sehingga mereka dapat menghasilkan desain website yang sesuai dengan kebutuhan modern. Proses pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis mereka dalam desain digital.

Hasil dari kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam *UI/UX Design Prototyping*. Melalui kolaborasi antara Universitas Media Nusantara Citra dan Sekolah Janji Baik, diharapkan bahwa siswa-siswi dapat lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia desain komunikasi visual di masa depan.



Gambar 3 Proses penyampaian materi

Gambar 3 memperlihatkan proses penyampaian materi mengenai peningkatan keterampilan dalam desain UI/UX dan pembuatan prototipe. Materi yang disampaikan mencakup berbagai teknik dan metode untuk meningkatkan kualitas desain antarmuka pengguna. Tujuan utama dari penyampaian materi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses pembuatan prototipe. Selain itu, sesi ini juga bertujuan untuk mengasah keterampilan praktis peserta dalam mengaplikasikan konsep UI/UX. Foto ini diambil dari dokumentasi pribadi pada tahun 2024.



Gambar 4 Sesi pelatihan desain prototipe UI/UX

Gambar 4 Sesi pelatihan untuk peningkatan keterampilan dalam desain prototipe UI/UX. Pelatihan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta mengenai desain antarmuka pengguna dan proses pembuatan prototipe. Materi yang disajikan mencakup berbagai metode dan teknik untuk memperbaiki kualitas desain UI/UX. Selain itu, pelatihan ini juga difokuskan untuk mengasah kemampuan praktis peserta dalam menerapkan konsep UI/UX secara efektif. Dokumentasi ini diambil dari arsip pribadi pada tahun 2024.



Gambar 5 Presentasi hasil kerja siswa

Gambar 5 Presentasi yang dilakukan oleh para siswa dalam pelatihan peningkatan keterampilan desain prototipe UI/UX. Siswa-siswi tersebut menyajikan hasil kerja mereka sebagai bagian dari sesi pelatihan. Fokus dari presentasi ini adalah untuk menunjukkan pemahaman mereka dalam mengaplikasikan konsep desain UI/UX. Tujuan dari sesi ini adalah untuk mengembangkan kemampuan praktis dan memperkuat pengetahuan mereka tentang prototipe desain. Dokumentasi ini berasal dari arsip pribadi tahun 2024.

Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Media Nusantara Citra akan mengadakan kegiatan *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* untuk siswa-siswa kelas 7, 8, 9 SMP, serta kelas 10, 11, 12 SMA. Fokus utama kegiatan ini adalah memberikan pemahaman teknis dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi. Pelatihan ini akan disampaikan melalui presentasi materi dari narasumber dan sesi praktik dalam kelompok-kelompok siswa.

Pelatihan *Skill Improvement Website UI/UX Design Prototyping* untuk Siswa-Siswi Sekolah Janji Baik diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam kepada siswa tentang penggunaan aplikasi digital dalam merancang *user interface*. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep desain digital secara efektif.

Sesi pelatihan akan mencakup penjelasan mendetail tentang teknik-teknik dan strategi dalam menggunakan Canva untuk pembuatan desain user interface yang menarik dan berfungsi dengan baik. Para peserta akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempraktikkan langsung konsep-konsep yang telah dipelajari dalam pembuatan prototipe aplikasi digital.

Melalui kolaborasi antara Universitas Media Nusantara Citra dan Sekolah Janji Baik, diharapkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru kepada siswa tetapi juga meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam bidang desain komunikasi visual. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tuntutan industri kreatif modern. Penjelasannya dapat di lihat sebagai berikut:



Gambar 6 Diagram alur permasalahan dan solusi

Gambar 6 merupakan diagram yang menggambarkan alur permasalahan beserta solusi yang ditawarkan. Diagram tersebut dirancang untuk memudahkan pemahaman mengenai berbagai tahapan permasalahan yang dihadapi serta langkah-langkah penyelesaiannya. Setiap bagian dari diagram tersebut menjelaskan secara rinci tentang penyebab permasalahan dan metode yang diterapkan untuk mengatasinya. Tujuan utama dari pembuatan diagram ini adalah untuk memberikan panduan yang jelas dan sistematis dalam menangani masalah yang muncul. Gambar ini diambil dari dokumentasi pribadi pada tahun 2024.

Tim PKM dari Universitas Media Nusantara Citra telah memberikan materi dan penyuluhan, dan pihak Sekolah Janji Baik memberikan respons positif terhadap pelatihan *Skill Improvement UI/UX Design Prototyping* yang diselenggarakan. Hingga kini, Sekolah Janji Baik belum memiliki pengalaman atau pengajaran dalam hal desain aplikasi, termasuk pemahaman tentang *User Interface* dan *User Experience* yang ditujukan untuk pembuatan aplikasi atau desain *website*. Pelatihan ini membantu sekolah dalam mengembangkan kurikulum masa depan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan terus memantau perkembangan keterampilan siswa Sekolah Janji Baik dalam *Prototyping Desain UI/UX Website*.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah meningkatkan pemahaman dan literasi mengenai desain *UI/UX*, yang berdampak positif pada pembelajaran dan pengetahuan baru dalam kurikulum Sekolah Janji Baik. Pemantauan oleh tim Universitas Media Nusantara Citra dilakukan melalui observasi implementasi pembelajaran desain *UI/UX*, termasuk seberapa baik elemen-elemen desain tersebut diterapkan dalam media pembelajaran di sekolah. Selain itu, memantau penggunaan palet warna, penempatan logo, dan tipografi sesuai dengan *template* desain *UI/UX* yang telah dirancang.

Evaluasi oleh tim dari Universitas Media Nusantara Citra melibatkan penilaian kualitas dan efektivitas pembelajaran yang diterapkan oleh Sekolah Janji Baik. Efektivitas ini diukur berdasarkan materi pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan *template* desain *UI/UX*. Evaluasi juga melihat sejauh mana pembelajaran di sekolah menarik minat siswa dan menyampaikan pesan dengan jelas. Respons siswa terhadap pembelajaran, baik melalui interaksi langsung maupun media sosial, juga menjadi bagian dari evaluasi.

4. KESIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di Sekolah Janji Baik melalui penyuluhan dan pelatihan *Skill Improving Website UI/UX Design Prototyping* memiliki tujuan sebagai berikut, pertama meningkatkan aksesibilitas ilmu pengetahuan melalui pelatihan desain prototipe *UI/UX* bagi siswa SMP dan SMA di Sekolah Janji Baik. Kedua, mengatasi kurangnya pemahaman tentang konsep dasar melalui pelatihan dalam desain *UI/UX* bagi siswa SMP dan SMA di sekolah tersebut. Ketiga, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran mandiri untuk meningkatkan keterampilan desain prototipe *UI/UX* bagi siswa SMP dan SMA di Sekolah Janji Baik. Tahapan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini meliputi pra-kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan tahap monitoring serta evaluasi. Sekolah Janji Baik merespon dengan baik penyuluhan dan pelatihan mengenai panduan merek yang dilakukan oleh tim dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Media Nusantara Citra. Hingga saat ini, pihak

Sekolah Janji Baik belum memaksimalkan keterampilan dalam desain prototipe *UI/UX* dengan baik.

Diharapkan melalui penyuluhan dan pelatihan ini, Sekolah Janji Baik dapat mencapai beberapa tujuan penting. Pertama, meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Kedua, meningkatkan daya saing sekolah. Ketiga, memperluas kerja sama dengan pihak eksternal. Keempat, memperbaiki citra sekolah di mata masyarakat. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan *softskill* dan *hardskill* siswa Sekolah Janji Baik. Dalam hal *softskill*, keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah mengalami peningkatan signifikan. Demikian pula, *hardskill* dari pihak mitra juga meningkat, terutama dalam perancangan *Website UI/UX Design Prototyping* dan manajemen proyek yang dilakukan.

Dengan adanya peningkatan ini, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia digital. Implementasi desain *UI/UX* yang lebih baik juga diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan mendukung pengembangan keterampilan praktis siswa. Kolaborasi antara sekolah dan universitas juga diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi kedua belah pihak. Semoga kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat.

5. SARAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat memberikan kontribusi positif bagi Sekolah Janji Baik dalam meningkatkan program kurikulum dan proses pembelajaran. Selain itu, penerapan *Skill Improving UI/UX Design Prototyping* yang telah diperkenalkan diharapkan dapat dilaksanakan dan diperluas untuk mendukung pengembangan kurikulum di masa depan. Kegiatan ini juga akan memberikan dukungan yang berarti bagi Sekolah Janji Baik dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran mereka. Selain itu, *Skill Improving UI/UX Design Prototyping* yang telah diumumkan diharapkan bisa dijalankan dan dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung proses pengembangan kurikulum yang akan datang. Selain itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini mampu memberikan bantuan yang signifikan kepada Sekolah Janji Baik untuk meningkatkan program kurikulum dan metode pembelajaran mereka. Selain itu, implementasi *Skill Improving UI/UX Design Prototyping* yang telah dikenalkan diharapkan dapat diwujudkan dan diperluas guna mendukung evolusi kurikulum ke depannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Media Nusantara Citra atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Juga, kami menghargai Sekolah Janji Baik yang telah memberikan fasilitas untuk menyelenggarakan kegiatan ini kepada tim dosen dan mahasiswa dari Universitas Media Nusantara Citra yang turut berperan dalam kelancaran kegiatan ini. Selain itu, kami juga berterima kasih kepada Sekolah Janji Baik atas kesediaannya menyediakan waktu dan tim untuk pelaksanaan kegiatan ini kepada tim dosen dan mahasiswa dari Universitas Media Nusantara Citra yang telah berperan aktif dalam menjalankan kegiatan ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indorelawan, “Janji Baik,” 2020.
- [2] R. Firdaus Setiawan and A. Rama, “Perancangan UI/UX Design Aplikasi Mobile Pertanian Menggunakan Metode Design Thinking,” *Tek. Elektro dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 120–135, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i2.104>
- [3] F. Okmayura, Vitriani, N. YM, P. Maysaro Simatupang, R. Rahmadani, and A. Putri, “Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design thinking Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design Thinking,” *Edu Teach*, vol. 5, no. 1, pp. 23–32, 2024.
- [4] Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 53, no. 9. 2008.
- [5] Lorenzo Anugrah Mahardika, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dapat Percepat Pencapaian SDGs,” 2019.
- [6] National Development Planning Agency (Bappenas), “Rpjmn 2020-2024,” *Natl. Mid-Term Dev. Plan 2020-2024*, p. 313, 2020, [Online]. Available: <https://www.bappenas.go.id/id/data-dan...dan.../rpjmn-2015-2019/>
- [7] A. Yulianto, “Creation of UI Design Prototype Mobile App Textile Museum to Increase The Number of Visitors, Tourism Marketing and Brand Awareness,” *J. Syntax Admiration*, vol. 4, no. 7 SE-, pp. 873–893, Jul. 2023, doi: 10.46799/jsa.v4i7.655.
- [8] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [9] A. Sintia, D. Adila, and N. Nadhifah, “Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Tarunadan Taman Bacaan Masyarakat Candiretno,” *J. Pengabdian. Kpd. Masy. Nusantara*, vol. 4, no. 4, pp. 4201–4206, 2023.
- [10] A. Reynaldi, “Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost,” Universitas Negeri Makassar, 2019.