

## **Menggali Kreativitas Melalui Pelatihan UI Untuk Membangun Antar Muka Digital yang Menarik Bagi Ikatan Remaja Rw 07 Margonda**

Siti Ernawati<sup>1</sup>, Eka Rini Yulia<sup>2</sup>, Lestari Yusuf<sup>3</sup>,  
Muahamd Ryansyah<sup>4</sup>

Universitas Nusa Mandiri Jakarta, Indonesia<sup>1234</sup>

**Kata Kunci** : Antarmuka Pengguna, Figma, Kreativitas, Pelatihan, User Interface

**Correspondensi Author**

[Muhamad.mur@nusamandiri.ac.id](mailto:Muhamad.mur@nusamandiri.ac.id)

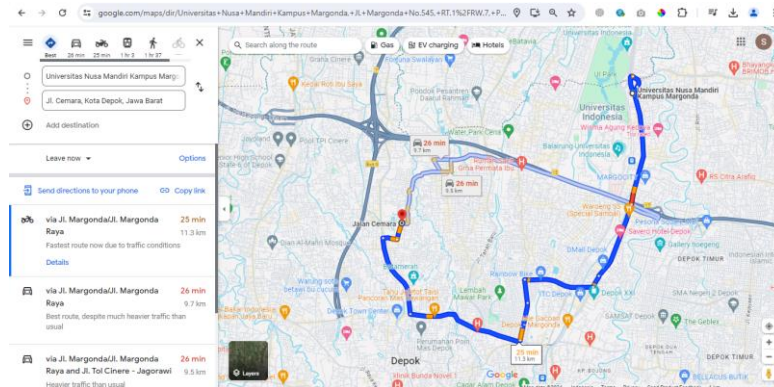
**Abstrak** : Era digitalisasi, antarmuka digital yang menarik dan mudah digunakan menjadi krusial bagi organisasi seperti Ikatan Remaja RW 07 Margonda untuk tetap relevan dan efektif dalam berkomunikasi dan berorganisasi. Namun, banyak anggota belum memiliki pengetahuan atau keterampilan dalam desain UI, sehingga diperlukan suatu program pelatihan untuk mengatasi masalah ini. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anggota dalam desain antarmuka pengguna (UI). Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membangun antarmuka digital yang menarik dan intuitif bagi Ikatan Remaja RW 07 Margonda dan pengembangan keterampilan praktis dalam merancang antarmuka digital yang menarik. Tools yang akan digunakan dalam pelatihan ini menggunakan Figma. Salah satu fitur unggul yang dimiliki oleh Figma adalah kemampuannya untuk memfasilitasi kolaborasi beberapa pengguna dalam bekerja pada proyek yang sama secara langsung dan secara real-time. Luaran yang ditargetkan yaitu peningkatan pemahaman dan keterampilan serta kreativitas peserta tentang desain antarmuka pengguna (UI), artikel yang dipublikasikan pada jurnal abdimas nasional terakreditasi dan pressrelease.

### **PENDAHULUAN**

Ikatan remaja merupakan suatu wadah atau organisasi yang bertujuan untuk mengumpulkan remaja atau pemuda dalam suatu komunitas atau kelompok dengan kepentingan dan kegiatan yang bersifat positif. Salah satu ikatan remaja yang ada di daerah Margonda salah satunya yaitu Ikatan Remaja Rw 07 (IKRAR 07). Anggota yang ada pada IKRAR 07 merupakan remaja, baik pelajar maupun mahasiswa yang selalu berkomitmen untuk menjadi organisasi remaja karang taruna dengan prinsip belajar, berjuang dan bertaqwa (Trilogi IPNU). IKRAR 07 memiliki tujuan yaitu terbentuknya pelajar bangsa yang bertaqwa kepada Allah SWT., berilmu, berakhlak mulia dan berwawasan kebangsaan serta bertanggung jawab atas tegak dan terlaksananya syari'at Islam menurut faham ahlussunnah wal jama'ah yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

IKRAR 07 memiliki kantor administratif bertempat di jalan Cemara Margonda Raya Pondok Cina Kec.Beji Kota Depok, Jawa Barat. IKRAR 07 memiliki visi membentuk kesempurnaan remaja Indonesia yang bertakwa, berakhlakul karimah,

berilmu, dan berwawasan kebangsaan. IKRAR 07 aktif dalam berbagai kegiatan agama dan sosial dengan beranggotakan pemuda pemudi Islam. Jarak lokasi kampus Universitas Nusa Mandiri Kampus Margonda dengan kantor administratif IKRAR 007 yaitu 11,3 km. Gambar 1.1 merupakan jarak kampus dengan tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam google map. Salah satu kegiatan sosial yang dilakukan IKRAR 007 terlihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.1 Jarak Lokasi Kampus Nusa Mandiri Margonda dengan Kantor Administratif IKRAR 07 dalam Google Map



Gambar 1.2. Kegiatan Sosial yang dilakukan IKRAR 07

Dalam era digitalisasi seperti sekarang, menjadi penting bagi organisasi untuk terus berkembang dan relevan dengan kebutuhan serta minat anggota mereka. Salah satu cara yang efektif untuk mencapainya adalah dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota dalam merancang antarmuka digital yang menarik. Namun, banyak

anggota organisasi remaja mungkin belum memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam hal desain antarmuka pengguna (UI). Karena itu, diperlukan suatu program pelatihan yang fokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan desain UI (Hasanah,2023) untuk membantu mereka menciptakan antarmuka digital yang menarik dan mudah digunakan menggunakan Figma (Mirza,2024) (Dafitri,2023).

Platform desain yang populer digunakan oleh para desainer UI/UX untuk membuat prototipe, desain antarmuka pengguna (UI), dan kolaborasi desain secara tim salah satunya adalah Figma. Aplikasi Figma merupakan aplikasi desain berbasis cloud dan prototyping tool untuk menciptakan sebuah proyek digital (Pramudita, 2021). Salah satu keunggulan yang dimiliki Figma yaitu memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama secara *real-time*.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, rumusan masalah yang dibahas yaitu bagaimana menggali kreativitas anggota Ikatan Remaja RW 07 Margonda melalui pelatihan desain UI. Melalui pelatihan ini, diharapkan anggota organisasi akan mampu memahami prinsip-prinsip desain UI yang baik, serta mampu menerapkannya dalam pembuatan antarmuka digital yang menarik dan berdaya guna. Dengan demikian, organisasi ini dapat lebih efektif dalam mencapai misi dan tujuannya dalam memperkuat ikatan sosial dan keterlibatan remaja di lingkungan RW 07 Margonda.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

### **Alat dan Bahan**

Alat-alat yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu perangkat PC atau laptop dengan browser untuk mengakses ke website Figma.

### **Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat diantaranya:

#### **Pelatihan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pengajaran (Ernawati,2023) (Adila,2023) yang diberikan kepada remaja yang tergabung dalam Ikatan Remaja Rw 07 Margonda. Pelatihan tersebut berupa pemampanan materi dan pelatihan kepada peserta terkait permasalahan yang dihadapi. Metode pendekatan ini dilakukan agar peserta mampu mengimplementasikan secara langsung ilmu yang didapatkannya serta akan lebih mudah dalam memahaminya. Serta diharapkan dapat menghasilkan prototype berbasis mobile dan memberikan peningkatan kemampuan dan kreatifitas peserta dalam bidang perancangan user interface (antarmuka pengguna).

#### **Diskusi**

Setelah materi dan pelatihan selesai *dipaparkan* oleh tutor, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara tutor dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh tutor. Melalui kegiatan ini, pelatihan tidak

hanya sekedar transfer ilmu saja melainkan dapat berbagi pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi.

### Tutorial Desain Menggunakan Figma

Dalam studi kasus yang akan dibahas mengenai desain sebuah coffee shop berbasis android. Dalam studi kasus akan membuat user interface login dan user interface beranda. Berikut ini akan dibahas mengenai tahapan pembuatannya.

#### A. User Interface Login

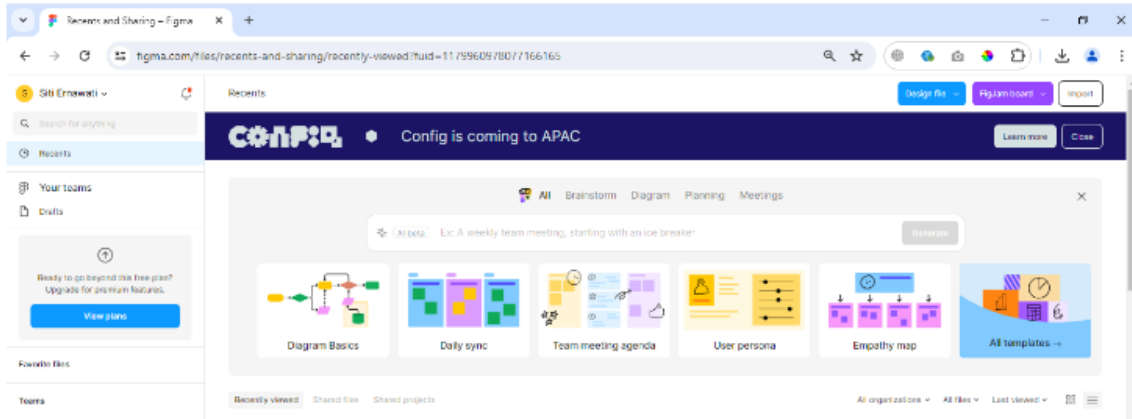
a) Buka alamat URL yaitu figma.com



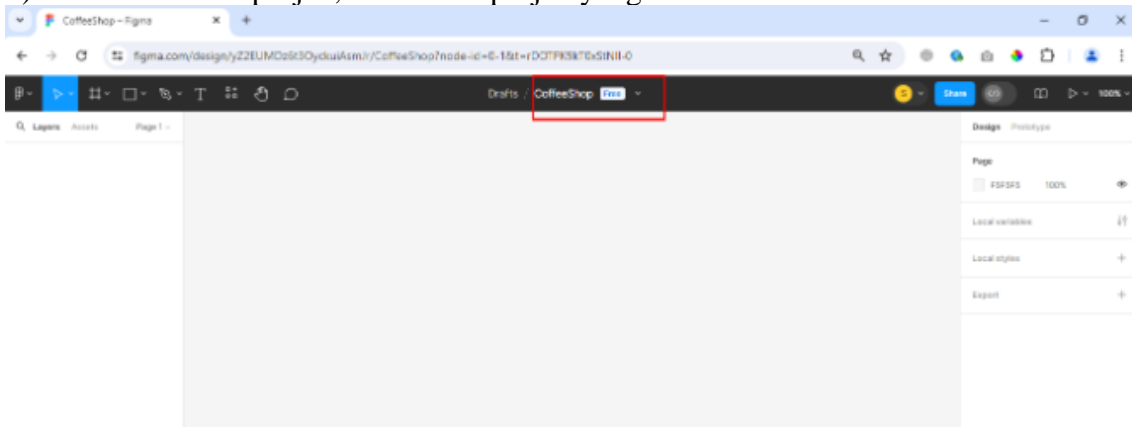
b) Melakukan registrasi

A screenshot of the Figma registration form. The 'Continue with Google' button is highlighted with a red box. Below it is the text 'or'. The form includes an 'Email' input field, a 'Password' input field, a checked checkbox for 'Subscribe to Figma tips and updates\*', and a black 'Create account' button. At the bottom, there is a link for 'Use single sign-on' and a link for 'Already have an account? Log in'.

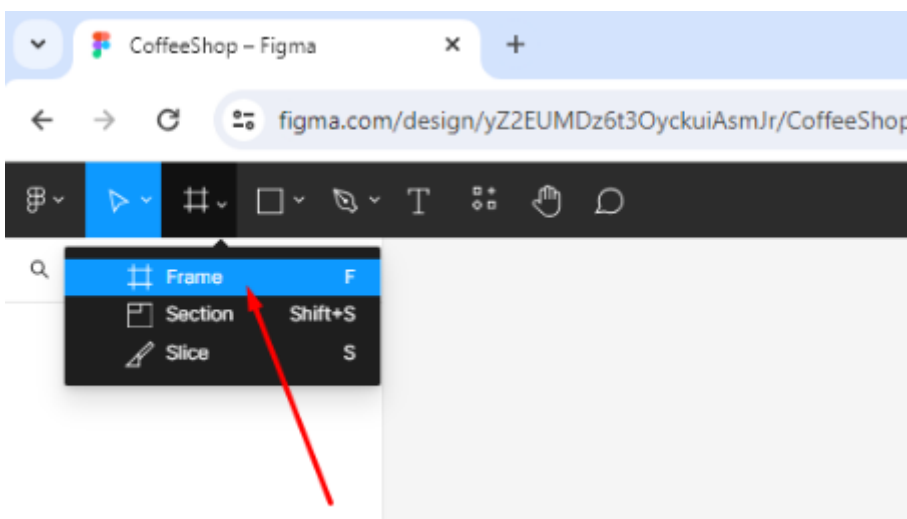
c) Setelah melakukan registrasi, maka akan tampil halaman utama dari figma



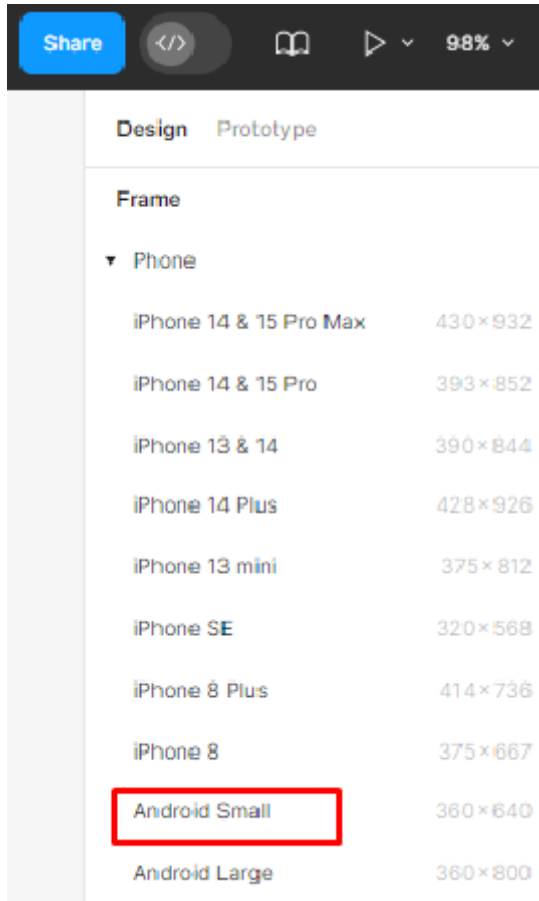
d) Mulai membuat proyek, Beri nama proyek yang akan dibuat



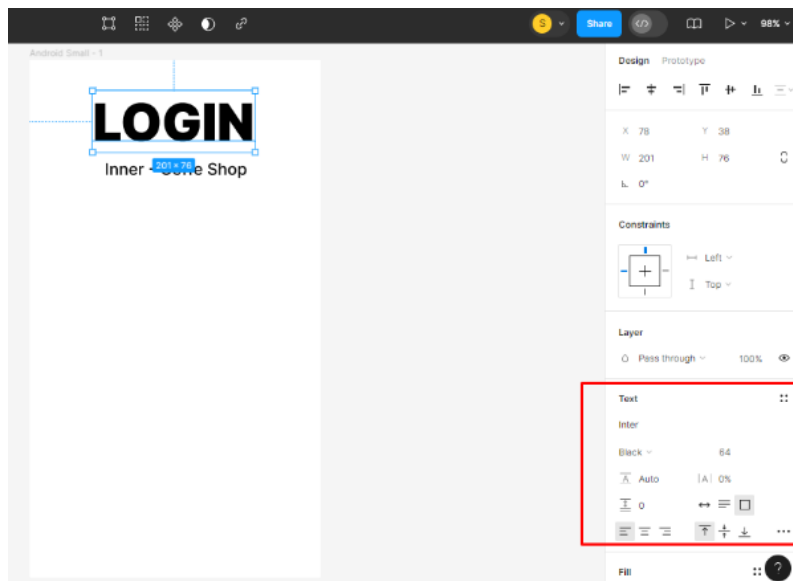
e) Mulai dengan membuat Frame terlebih dahulu. Klik icon frame di pojok kiri atas



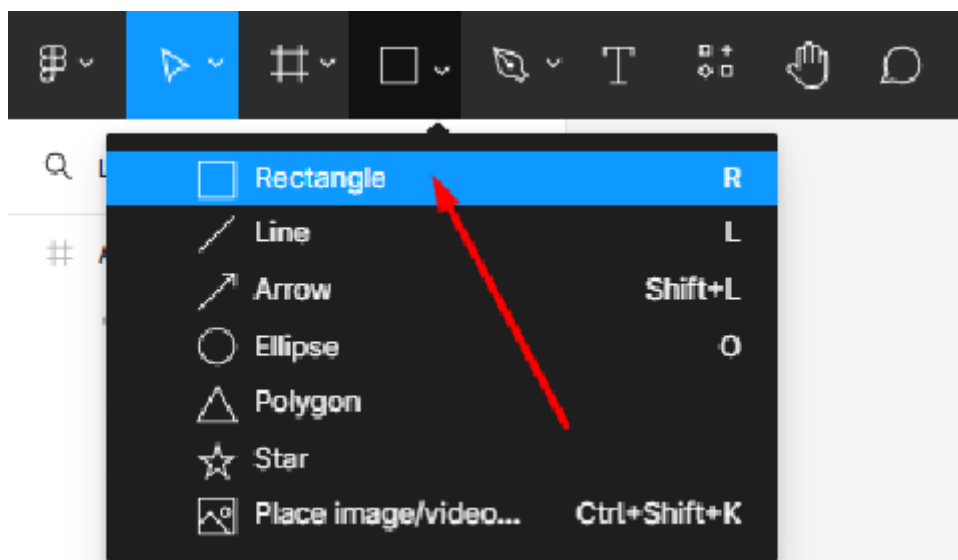
f) Pilih frame yang akan dibuat. Untuk praktek ini menggunakan frame Android Small



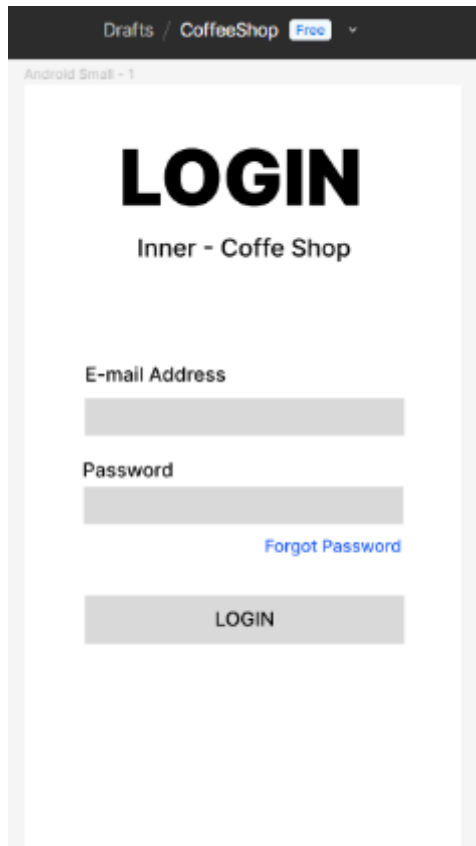
g) Masukkan tulisan dengan cara klik icon Teks di sebelah kiri atas. Lalu klik di sembarang tempat pada frame. Kemudian atur jenis font dan size font sesuai yang diinginkan.



h) Setelah itu buat kotak dengan klik icon kotak di atas.



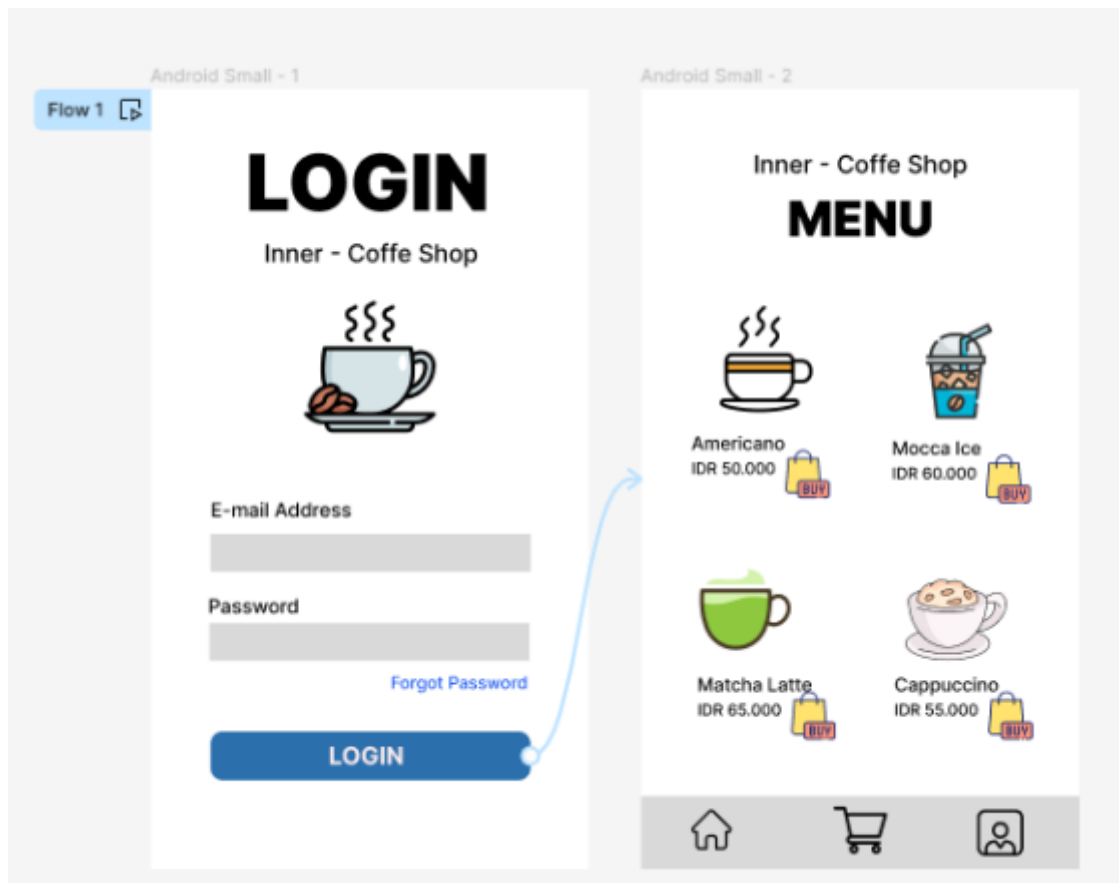
i) Buatlah tampilan seperti di bawah ini, untuk warna dan ukuran silahkan disesuaikan.



j) Drag dan sambungkan ke layer 2. Artinya kita akan menghubungkan layer 1 dan layer

2, ketika kita klik login maka akan tampil user interface beranda.





## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktifitas Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan yang dilaksanakan tatap muka yaitu semua peserta melakukan pelatihan secara luring. Praktek dilakukan di Kampus Nusa Mandiri Margonda. Kegiatan berupa pemaparan teori terlebih dahulu kemudian memberikan latihan-latihan praktikum kepada peserta yang merupakan kumpulan remaja dengan materi yang akan dibawa oleh tutor.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal	: Sabtu / 18 Mei 2024
Tempat	: Kampus Nusa Mandiri Margonda
Waktu	: 16.00 WIB s.d Selesai
Peserta	: ± 15 Orang

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggung jawab	: Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN.Eng
Ketua Pelaksana	: Siti Ernawati, M.Kom
Tutor	: Eka Rini Yulia, M.Kom
Anggota	:
	1. Lestari Yusuf, M.Kom

## 2. Muhamad Ryansyah, M.Kom

Manfaat yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- (1) Meningkatnya pengetahuan peserta mengenai desain antarmuka pengguna (UI).
- (2) Kreatifitas peserta meningkat dalam hal perancangan dan pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan Figma.
- (3) Menghasilkan prototype aplikasi berbasis mobile yang menarik dan mudah digunakan.

### **Luaran Yang Diperoleh**

1. Luaran yang diperoleh pertama yaitu berupa press release dengan rincian sebagai berikut:

Link Press Release : <https://lppm.nusamandiri.ac.id/dosen-mengadi-menggali-kreativitas-ikatan-remaja-rw-07-margonda-melalui-pelatihan-ui-untuk-membangun-antar-muka-digital/>

2. Tanggal Publikasi : 20 Mei 2024

3. Judul Berita : Dosen Mengabdi: Menggali Kreativitas Melalui Pelatihan UI Untuk Membangun Antar Muka Digital yang Menarik Bagi Ikatan Remaja Rw 07 Margonda

Nama Media : Lppm Nusamandiri



**Gambar. 1 Rangkaian Kegiatan**



**Gambar. 2. Kegiatan Pelatihan**

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pengenalan mengenai design antarmuka yang biasa kita sebut dengan UI kegiatan ini dapat menggali potensi remaja-remaja sekitar mengenai design. Para peserta antusias mengetahui dasar-dasar pembuatan sebuah design. Mereka menggunakan kreatifitas mereka dalam mengelola design antarmuka dan berlatih membuat design UI sesuai kebutuhan.

Kegiatan untuk membantu program pengabdian masyarakat secara berkesinambungan maka program pengabdian ini dapat dilanjutkan dengan memberikan pelatihan dengan materi serupa dalam tingkatan yang lebih tinggi atau dengan materi lain dari penggunaan teknologi computer.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adila and I. N. Nadhifah, "Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Taruna dan Taman Bacaan Masyarakat Candiretno," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 4, no. 4, pp. 4201–4206, 2023.
- Dafitri, E. Panggabean, N. Wulan, A. J. Lubis, S. Khairani, and A. P. Humaira, "Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 3, no. 2, pp. 1972–1980, 2023.

- Ernawati, L. Yusuf, E. R. Yulia, and M. Ryansyah, “Pendampingan Untuk Meningkatkan Keterampilan PKK Kelurahan Paledang Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Sheet,” *JURNAL ARUNA MENGABDI ( ARMI )*, vol. 1, no. 1, pp. 11–16, 2023.
- Hasanah, E. H. Hermaliani, and N. Merlina, “Pelatihan Desain UI / UX Mobile Apps Untuk Remaja Masjid Jakarta Islamic Centre Menggunakan Figma,” *Literasi (Jurnal Pengabdian pada Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2023.
- Mirza, K. Fatoni, and S. Ernawati, “Implementasi Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI / UX Aplikasi Manajemen Surat,” *KLIK (Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer)*, vol. 11, no. 1, pp. 1–13, 2024.
- Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. Dina, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya,” *Jurnal Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.