

Pelatihan Desain UI/UX *Mobile Apps* Untuk Remaja Masjid Jakarta Islamic Centre Menggunakan Figma

Nurmalasari¹, Riyan Latifahul Hasanah², Eni Heni Hermaliani³, Nita Merlina⁴

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Email : nurmalasari.nmr@nusamandiri.ac.id¹, riyan.rlt@nusamandiri.ac.id²,

enie_h@nusamandiri.ac.id³, nita.ntm@nusamandiri.ac.id⁴

Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 1

Februari 2023

DOI: xxxxx/ejpm.vxix.x

Article History

Submission: 22-12-2022

Revised: 22-12-2022

Accepted: 23-12-2022

Published: 01-02-2023

Kata Kunci:

Desain UI/UX, *Mobile Apps*,
Pelatihan

Keywords:

UI/UX Design, *Mobile Apps*,
Training

Korespondensi:

(Riyan Latifahul Hasanah)

(riyan.rlt@nusamandiri.ac.id)

Abstrak

Jakarta *Islamic Centre* (JIC) merupakan lembaga pemerintah daerah yang meliputi unsur Pemerintah Daerah dan masyarakat dengan tugas pokok diantaranya pengembangan SDM, informasi dan komunikasi serta pengembangan bisnis. Dalam fungsi informasi dan komunikasi, JIC memerlukan media yang dapat digunakan untuk penyiaran dakwah Islam secara optimal dan dikelola secara profesional dengan tampilan yang menarik serta *up to date*. Oleh karena itu tim dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri (FTI UNM) melakukan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan bagaimana merancang UI/UX dengan figma pada *mobile apps* bagi remaja masjid JIC. Pelatihan telah terselenggara pada tanggal 15 Oktober 2022 di kampus Damai dengan peserta berjumlah 14 orang melalui metode presentasi, demonstrasi, diskusi dan tanya jawab. Hasil penelitian dapat membekali ilmu dan pengetahuan baru bagi peserta sehingga memiliki *skill* dalam membuat dan mengelola media informasi dan komunikasi dalam bentuk *mobile apps* dengani desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

Abstract

Jakarta Islamic Center (JIC) is a local government institution that includes elements of local government and society with main tasks including human resources development, information and communication and business development. In the information and communication function, JIC requires a medium that can be used for broadcasting Islamic proselytizing optimally and managed professionally with an attractive and up to date appearance. Therefore, a team of lecturers from the Faculty of Information Technology, Nusa Mandiri University (FTI UNM) conducted community service in the form of training on how to design UI / UX with figma on mobile apps for JIC mosque teenagers. The training was held on October 15, 2022 at the Damai campus with 14 participants through presentations, demonstrations, discussions and questions and answers. The results of the research can equip new knowledge and knowledge for participants so that they have skills in creating and managing information and communication media in the form of mobile apps with attractive designs and in accordance with the needs of visitors



1. PENDAHULUAN

Majelis Pemuda dan Remaja Islam (MADARIS) merupakan salah satu organisasi di bawah Pusat Pengkajian dan Pengembangan Islam Jakarta atau *JIC*. Organisasi ini beranggotakan para pemuda dan remaja dan bertujuan untuk mensinergikan potensi-potensi pemuda dan remaja masjid untuk memperkuat dakwah Islamiyah. Selain potensi dalam bidang keagamaan, anggota dari MADARIS perlu memiliki *skill* lain yang dapat mendukung pencapaian tujuan organisasi pada khususnya dan lebih lanjut dapat mendukung eksistensi *JIC*. Mitra pengabdian masyarakat ini yaitu *JIC* yang didirikan berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 11 tahun 2014 tanggal 20 Agustus 2014 tentang Pusat Pengkajian dan Pengembangan Islam Jakarta. MADARIS sendiri masih menjadi bagian dari *JIC* dan beralamat di Jl. Kramat Raya No. 1, RT 6/RW 1, Tugu Utara, Kec. Koja, Jakarta Utara 14260.

JIC adalah sebuah lembaga yang berdiri di eks Lokasi Resosialisasi (Lokres) Kramat Tunggak, Tanjung Priuk, Jakarta Utara. Gagasan untuk membangun *JIC* dikemukakan Gubernur Sutiyoso kepada Prof. Azzumardi Azra (Rektor UIN Syarif Hidayatullah) di New York dan mendapatkan respon yang sangat positif. Setelah adanya konsultasi terus menerus antara masyarakat, ulama, praktisi baik skala lokal maupun regional bahkan internasional akhirnya diwujudkan dalam sebuah master plan pembangunan *JIC* pada tahun 2002 dan Studi Komparasi ke *Islamic Centre* di Mesir, Iran, Inggris dan Perancis. Pada tahun yang sama, dilakukan perumusan Organisasi dan Manajemen *JIC*. Kehadiran *JIC* ternyata sesuatu yang sangat fenomenal sebagai produk zaman yang strategis dan monumental. Pada tahun April 2004, Badan Pengelola *JIC* diangkat/dilantik melalui SK Gubernur DKI Jakarta No. 651/2004. Saat ini kehadiran *JIC* tidak sekedar hanya merubah tanah hitam menjadi putih, atau hanya sebuah masjid saja, melainkan lebih dari itu *JIC* diharapkan menjadi salah satu simpul pusat peradaban Islam di Indonesia dan Asia Tenggara yang menjadi simbol kebangkitan Islam di Asia dan Dunia. Ciri peradaban yang dimaksud adalah dengan adanya kelengkapan fasilitas fungsi-fungsi kemakmuran masjid yang terdiri dari fungsi peribadatan, fungsi kediklatan dan fungsi pedagang/bisnis.

Salah satu langkah untuk memperkenalkan *JIC* kepada masyarakat luas adalah dengan menggunakan media informasi yang mudah dijangkau seperti penggunaan sosial media dan *website*. Pada sisi sumber daya manusia dari anggota remaja masjid dapat dioptimalkan untuk mencapai langkah dan tujuan kedepan. Saat ini *JIC* telah memiliki *website* dengan alamat <https://islamic-center.or.id/> yang digunakan sebagai media informasi dan komunikasi kepada masyarakat. Selain *website*, media yang saat ini sedang banyak dikembangkan adalah aplikasi berbasis *mobile (mobile apps)*, yaitu perangkat lunak yang dirancang dan berfungsi pada *smartphone* sebagai contohnya (Sufandi, Aprijani, & Pandiangan, 2021).

Saat ini *website* *JIC* belum menampilkan profil tersendiri dari MADARIS sehingga eksistensi MADARIS masih kurang ditonjolkan. Adapun permasalahan yang dihadapi MADARIS adalah desain *website* yang saat ini sudah ada masih memiliki user interface yang kurang menarik atau terlalu polos, sehingga masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut, agar aplikasi berfungsi secara fungsionalitas dan kemudahan penggunaan sebagai suatu pengembangan heuristik (Setiawan & Primadewi, 2019) kemudian belum memiliki *mobile apps* yang dapat digunakan sebagai media informasi lainnya.

Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk *platform mobile* seperti *iOS*, *android*, atau *windows mobile*. Aplikasi *mobile* memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh *platform mobile*, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis *web* yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi



dengan cara yang paling sesuai untuk platform *mobile* (Haria & Mulyandi, 2019). Meskipun banyak dikembangkan namun saat ini baru memiliki *website* dan belum menggunakan *mobile apps* sebagai media informasi dan komunikasi kepada masyarakat.

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020), dapat memenuhi kebutuhan pengguna *smartphone (user friendly)* (Ahsan, Arianto, & Murdani, 2020) serta pentingnya pengalaman pengguna apabila adanya indikasi bahwa *user experience* tidak berjalan dengan baik maka dapat mengakibatkan kepuasan pengguna menurun (Akbar, Suryanto, & Safitri, 2021). Figma adalah aplikasi desain yang berbasis *web* dan *desktop* yang berfungsi sebagai perangkat lunak untuk mendesain dan alat *prototyping* untuk proyek digital (Pramudita, Arifin, Alfian, Safitri, & Anwariya, 2021). Figma juga memiliki beberapa *plugin* dan juga fitur yang dapat menunjang proses desain, contohnya adalah *iconify plugin* dan *figma community* (Pratama, Aulia, & Suwarso, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pentingnya dari Program Studi Sistem Informasi FTI UNM melaksanakan kegiatan tri dharma perguruan tinggi melalui pengabdian kepada masyarakat bertema desain UI/UX *Mobile Apps* menggunakan figma. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan ilmu baru bagi anggota MADARIS melalui pelatihan yang dapat meningkatkan *skill* meliputi meningkatnya keterampilan teknis, teknik, dan ilmiah yang bersifat *sustainable* (Fitriyanto, Permadi, & Putra, 2022) dalam merancang *user interface* dan *user experience* (UI/UX) pada pembuatan aplikasi *mobile*, sehingga dapat bermanfaat untuk MADARIS dan *Jakarta Islamic Centre* untuk sebagai media informasi yang dapat dijangkau masyarakat luas.

2. METODE

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, untuk para anggota MADARIS yaitu:

a. Tahap Persiapan

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pengurus *Jakarta Islamic Centre* dan MADARIS dan mengajukan izin penyelenggaraan kegiatan pelatihan online. Selanjutnya melakukan persiapan untuk membuat materi pelatihan tentang Desain UI/UX *Mobile Apps* untuk Remaja Masjid *Jakarta Islamic Centre* Menggunakan Figma.

b. Tahap Pelaksanaan

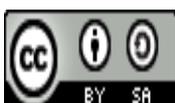
Pelatihan Desain UI/UX *Mobile Apps* untuk Remaja Masjid *Jakarta Islamic Centre* Menggunakan Figma. Pada tahap ini dilakukan pelatihan secara *offline* namun tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

c. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap ini dibuat kuesioner di akhir program kepada peserta pengabdian masyarakat yaitu anggota MADARIS sebagai umpan balik untuk mengetahui bagaimana tanggapan yang diterima dari para peserta.

Metode kegiatan pelatihan ini berupa penyampaian materi secara *offline* dan kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun selama kegiatan pelatihan berlangsung, panitia serta tim tutor bersinergi dengan tujuan :

- a. Setiap peserta memahami materi yang disampaikan.
- b. Memudahkan bagi setiap peserta yang mengikuti kegiatan dalam rencana implementasi pengetahuan yang sudah didapatkan.



- c. Dalam penggunaan teknologi, diharapkan para peserta dapat menerapkan ilmu baru yang didapatkan tersebut.

3. HASIL & PEMBAHASAN

1. Manfaat yang Dicapai

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan desain UI/UX *Mobile Apps* menggunakan Figma yang dilakukan secara *offline*. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan dihadiri oleh 14 (empat belas) orang peserta. Dalam pelaksanaannya peserta antusias dalam menyimak materi dan mengajukan pertanyaan.

Manfaat yang dicapai peserta terlihat jika dibandingkan antara sebelum pelaksanaan kegiatan dan setelah pelaksanaan kegiatan. Sebelum dimulai pelatihan, tutor melakukan tanya jawab seputar materi dimana para peserta belum tahu bagaimana cara untuk membuat desain aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan sebagai media informasi selain *website*. Setelah mendapatkan pelatihan berupa pemaparan materi sampai dengan praktek langsung cara penggunaan aplikasi Figma, dapat terlihat peningkatan pemahaman peserta seputar materi yang dipaparkan, dan dapat dilihat dari hasil tanya jawab setelah pemaparan materi. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diisi oleh para peserta.

Secara detail, manfaat yang didapatkan dari kegiatan ini adalah:

a. Manfaat untuk kelompok sasaran

1. Meningkatkan kemahiran dan pemahaman para peserta pelatihan dalam menggunakan aplikasi Figma untuk desain UI/UX *mobile apps*.
2. Membantu para peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Figma untuk memudahkan dalam desain *website*/aplikasi.

b. Manfaat untuk pengabdian

Meningkatkan wawasan bagi pengabdian tentang permasalahan yang dihadapi oleh para peserta dan dapat memberikan solusi.

c. Manfaat bagi Universitas Nusa Mandiri

Sebagai bahan masukan bagi Universitas Nusa Mandiri, khususnya dalam mengembangkan pengabdian kepada masyarakat, perlu mempertimbangkan kegiatan yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan peserta pengabdian dan meningkatkan kerjasama yang positif dengan mitra.

d. Manfaat bagi mitra

Memfasilitasi para peserta untuk mengembangkan kemahirannya dalam mendesain UI/UX aplikasi berbasis *mobile* menggunakan Figma, sehingga dapat digunakan untuk membuat media informasi MADARIS JIC selain *website*.

Tabel 1 Hasil data Kuesioner Pelaksanaan Kegiatan PkM terkait Kepuasan

Kode	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
P1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	0	0	3	11
P2	Acara dimulai tepat waktu	0	2	6	6
P3	Susunan acara berjalan dengan baik	0	0	4	10
P4	Materi/modul pelatihan	0	0	4	10



P5	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	0	0	3	11
P6	Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	0	0	4	10
P7	Menurut anda, bagaimana materi yang disampaikan oleh tutor	0	0	5	9
P8	Menurut anda, seberapa puas terhadap kegiatan ini	0	0	2	12

Tabel 2 Hasil data Kuesioner Kemanfaatan Kegiatan PkM

Kode	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
P9	Menurut anda, seberapa manfaat kegiatan ini bagi anda	0	0	1	13

Tabel 3 Hasil data Kuesioner Minat Kegiatan PkM

Kode	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
P10	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	0	0	2	12

Berdasarkan penjelasan pada tabel 1, 2, dan 3 hasil data kuesioner maka dapat diringkas tanggapan dari para peserta yaitu:

- a. 71% peserta merasa puas dengan materi yang disampaikan dan modul yang digunakan
 - b. 93% peserta menyatakan kegiatan sangat bermanfaat
 - c. Kedepan terkait partisipasi pelaksanaan kegiatan PkM selanjutnya menyatakan 86% akan berpartisipasi kembali
2. Luaran Yang Diperoleh
- Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dicapai meliputi beberapa jenis, yaitu:
- a. Untuk peserta capainnya adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan menggunakan figma dalam mendesain *user interface* dan *user experience* pada aplikasi berbasis *mobile apps*.



- b. Untuk tim pengabdian adalah dihasilkan (a). modul yang dapat digunakan untuk pelatihan; (b). artikel dalam bentuk *press release* dan (c) artikel ilmiah pada jurnal tidak terakreditasi dan atau terakreditasi.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain UI/UX *mobile apps* untuk Remaja Masjid *JIC* menggunakan Figma berjalan dengan lancar. Semua peserta antusias dan merasakan manfaat pelatihan. Adapun keberhasilan kegiatan ini ditunjukkan antara lain adanya kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra dan respon yang positif dari peserta selama berjalannya kegiatan. Sebagai masukan agar para peserta dapat mengembangkan kemahirannya dalam desain UI/UX baik pada website *JIC* maupun pengembangan aplikasi berbasis *mobile* dimana dapat dilakukannya pelatihan lanjutan yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra. FTI Universitas Nusa Mandiri siap mengadakan kembali pelatihan sesuai dengan kebutuhan mitra.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak *JIC* dalam hal ini *MADARIS team* dan tim panitia pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memfasilitasi dan berkontribusi dalam penyelenggaraan kegiatan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. T. (2020). Desain User Interface Dan User Experience Mobile App Kuysedekah.Id. *SMATIKA Jurnal*, 10 No.2.
- Akbar, A. V. R., Suryanto, T. L. M., & Safitri, E. M. (2021). Analisis User Experience Pengguna Aplikasi KAI ACCESS Berdasarkan Alat Ukur Heart Metrics. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi (JIFoSI)*, 2 No.2.
- Fitriyanto, M. N., Permadi, A. S., & Putra, C. A. (2022). Faktor-Faktor Determinan Green Skills Mahasiswa Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7 No.1.
- Haria, T. T., & Mulyandi, M. R. (2019). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Satisfaction Pada Pengguna Aplikasi Mobile. *Seminar Dan Lokakarya Kualitatif Indonesia 2019*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33510/slki.2019.135-140>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3 No.1.
- Pratama, L. A. Y., Aulia, S. C. I., & Suwarso, G. I. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi Pemesanan Gor Online (GORNESIA). *Journal of Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 4 No.2. <https://doi.org/https://doi.org/10.47080/iftech.v4i2.2014>
- Setiawan, A., & Primadewi, A. (2019). First time user experience of academic information system: An evaluation of usability. *3rd International Conference on Engineering and Applied Technology (ICEAT)*. <https://doi.org/doi:10.1088/1757-899X/821/1/012044>
- Sufandi, U. U., Aprijani, D. A., & Pandiangan, P. (2021). Evaluasi Dan Hasil Review Desain User Interface Prototype Aplikasi Mobile SITTA Universitas Terbuka. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 10 No.3. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40281>

