

PELATIHAN DESIGN UI/UX MENGGUNAKAN TOOL PENPOT PADA SISWA SMK DHARMA BHAKTI 4 KOTA JAMBI

Nurhayati¹, Zulfi Karman², Chandy Ophelia³, Manja Purnasari⁴, Siska Nurul Marwiyah⁵

¹⁻⁵Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

Alamat Korespondensi : Jl.Jendral Sudirman, The hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36138, Telp 0741 - 35095

E-mail: ¹⁾ nurhayatihahim75@gmail.com, ²⁾ zulfikarman04@gmail.com, ³⁾ rchandyophelia94@gmail.com, ⁴⁾ Purnasari1405@gmail.com, ⁵⁾ siskanurulmarwiyah@gmail.com

Abstrak

Pelatihan UI/UX menggunakan tool Penpot bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif dengan memanfaatkan perangkat lunak sumber terbuka Penpot. Pelatihan ini meliputi pengenalan dasar-dasar UI/UX, konsep desain, serta aplikasi praktis menggunakan Penpot. Dengan Penpot, peserta akan mempelajari cara membuat wireframe, prototipe, dan desain visual yang responsif. Fokus pelatihan juga mencakup teknik kolaborasi dan feedback iteratif, serta bagaimana memanfaatkan fitur-fitur Penpot untuk meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam proses desain. Di akhir pelatihan, peserta diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip UI/UX dan kemampuan praktis untuk menerapkannya dalam proyek desain menggunakan Penpot.

Kata kunci: Pelatihan, Desain UI/UX, Tool Penpot, Prototipe.

1. PENDAHULUAN

Di era Revolusi Industri 4.0, keterampilan di bidang teknologi informasi menjadi kebutuhan utama untuk mendukung daya saing sumber daya manusia, terutama dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa RPL adalah kemampuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik dan fungsional. Desain UI/UX yang baik tidak hanya mendukung keberhasilan sebuah aplikasi, tetapi juga menjadi aspek penting yang dihargai di dunia kerja dan industri teknologi.[1]

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran desain UI/UX di kalangan siswa RPL masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang belum familiar dengan alat desain modern yang relevan, seperti aplikasi Penpot. Proses pembelajaran di sekolah sering kali hanya berfokus pada aspek pemrograman tanpa memperhatikan pentingnya desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Selain itu, minimnya pelatihan atau akses terhadap aplikasi desain yang mendukung kolaborasi dan kreativitas menjadi kendala utama dalam mengembangkan keterampilan desain siswa.

Penpot merupakan aplikasi desain UI/UX berbasis web yang bersifat open-source, dirancang untuk memenuhi kebutuhan kolaborasi dan fleksibilitas desain secara real-time. Dibandingkan dengan aplikasi desain lainnya, Penpot memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, fitur kolaboratif, serta kompatibilitas dengan berbagai platform. Sayangnya, aplikasi ini masih jarang dikenal dan digunakan oleh siswa RPL, meskipun potensinya sangat besar untuk mendukung pembelajaran desain UI/UX.[2]

Menurut definisi dari ISO 9241-210, User Experience (UX) adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa [3].

User Interface adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir sedangkan user experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa [4]. User interface merupakan cara bagaimana agar program dan pengguna saling berinteraksi, menggunakan media visual pada perangkat seperti komputer, smartphone, tablet dan perangkat lainnya, yang mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi, dan diprogram agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat [5].

SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi terletak di Jl. Angkasa Puri, Pasir Putih, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi. Dengan Kepala sekolah bernama Kasmiarti, SE. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada SMK Dharma Bhakti 4 kota jambi sampai saat ini belum adanya pengajaran dan pelatihan tentang desain UI/UX menggunakan tools Penpot. Pelatihan aplikasi Penpot bagi siswa RPL diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui pelatihan ini, siswa dapat mempelajari penggunaan Penpot secara komprehensif, dari dasar hingga penerapan dalam proyek desain UI/UX. Selain itu, pelatihan ini juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan kerja sama, dan kompetensi siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja.

Dengan memberikan pelatihan ini, diharapkan siswa RPL mampu mengembangkan keterampilan desain UI/UX secara optimal dan relevan dengan kebutuhan industri, sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan dan menciptakan tenaga kerja yang kompeten di bidang teknologi informasi.

Atas dasar permasalahan diatas, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) tergerak untuk memberikan edukasi kepada siswa/i di SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi dengan tema “Pelatihan desain UI/UX menggunakan Tool Penpot Pada Siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi” agar siswa/i mampu membuat desain prototype aplikasi menggunakan Tool Penpot.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Profil Lembaga Penyelenggara

SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi terletak di Jl. Angkasa Puri, Pasir Putih, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi. Dengan Kepala sekolah bernama Kasmiarti, SE.



Gambar 1. Gedung SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi

2.2 Peserta Sosialisasi

Peserta Pelatihan pada PKM ini yaitu siswa/i Kelas XI jurusan RPL SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi.

2.3 Penyuluh/Instruktur

Kegiatan sosialisasi ini meliputi penyampaian materi dan praktek tentang aplikasi *Tool Penpot* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tim Pelaksana pelatihan terdiri dari 6 orang dengan tugas masing – masing sebagai berikut :

Tabel 1. Susunan Peran Tim PKM

Nama	Peran
Nurhayati,S.Kom,M.Kom	Instruktur 1
Zulfi Karman,S.Kom,M.Kom	Instruktur 2
Chandy Ophelia s, S.Kom, M.Kom	Pembuatan Laporan
Manja Purnasari,S.Kom,M.Kom	Pembuatan Jurnal
Siska Nurul Marwiyah, S.Kom, M.S.I	Perizinan dan Moderator
M. Ramadhan	Dokumentasi dan Konsumsi

2.4 Alat Bantu Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan “Pelatihan *Design UI/UX* Menggunakan *Tool Penpot* Pada Siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi” digunakan beberapa peralatan seperti :

- a. *Laptop* sebagai alat penyampaian materi
- b. *Infokus* sebagai alat *display*
- c. *SmartPhone dan Laptop* Sekolah sebagai sarana pelengkap pelatihan.

2.5 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada bulan November 2024, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

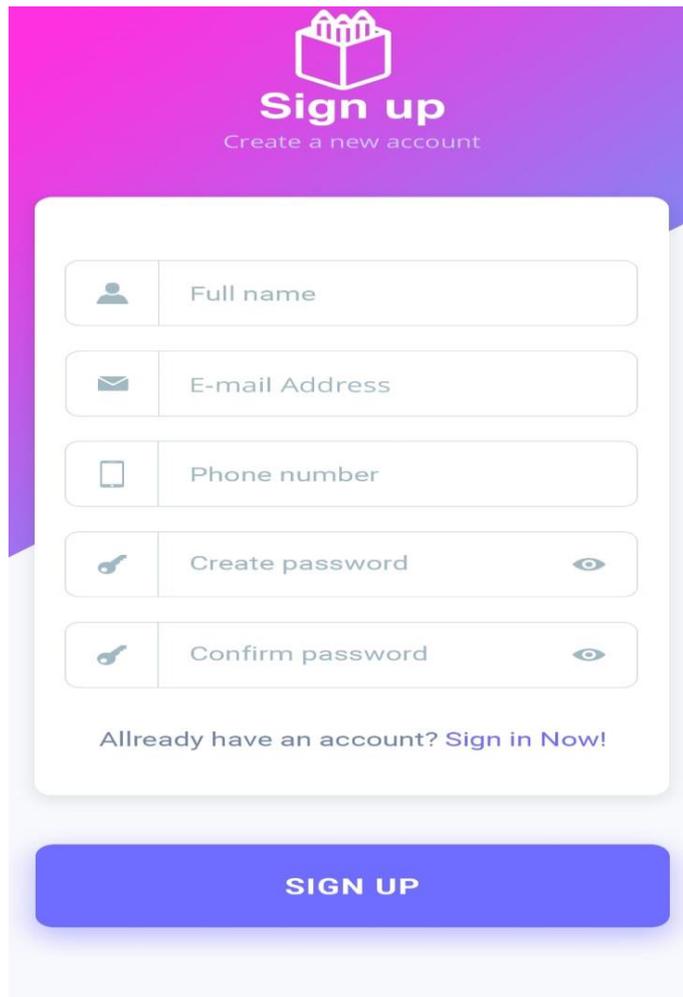
1. Tahap pertama ialah mengurus izin dari Kepala Sekolah SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi untuk melakukan kegiatan Pelatihan *Design UI/UX* Menggunakan *Tool Penpot* Pada Siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi .
2. Setelah tahap pertama selesai maka tahap berikutnya ialah menyusun jadwal rencana kegiatan mulai dari jenis kegiatan yang akan dilakukan, target peserta pelatihan, narasumber atau instruktur, jadwal kegiatan, alat dan bahan yang akan digunakan, anggota tim yang terlibat dan sebagainya.
3. Selanjutnya, berkomunikasi dengan pihak SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi untuk menjadwalkan pelaksanaan kegiatan pelatihan.
4. Pelaksanaan kegiatan PKM berdurasi 3 jam yang dibagi menjadi 3 sesi. Sesi pertama adalah pembukaan kegiatan sosialisasi dengan perkenalan diri anggota tim PKM yang terlibat. Sesi kedua adalah pembahasan materi secara teori yang disampaikan oleh narasumber 1, kemudian dilanjutkan praktek penggunaan aplikasi *Tool Penpot* yang dipandu oleh narasumber 2. Sesi 3 adalah diskusi, dimana peserta pelatihan melakukan tanya jawab dengan narasumber serta pemberian snack box kepada peserta sosialisasi yang telah disiapkan oleh tim pelaksana PKM.
5. Kegiatan akhir dari PKM ini adalah penilaian hasil praktek yang dilakukan peserta pelatihan. Setelah melakukan penilaian dipilih 2 peserta dengan desain UI/UX yang terbaik di antara peserta pelatihan yang lain, untuk di berikan apresiasi berupa uang tunai yang telah disiapkan sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

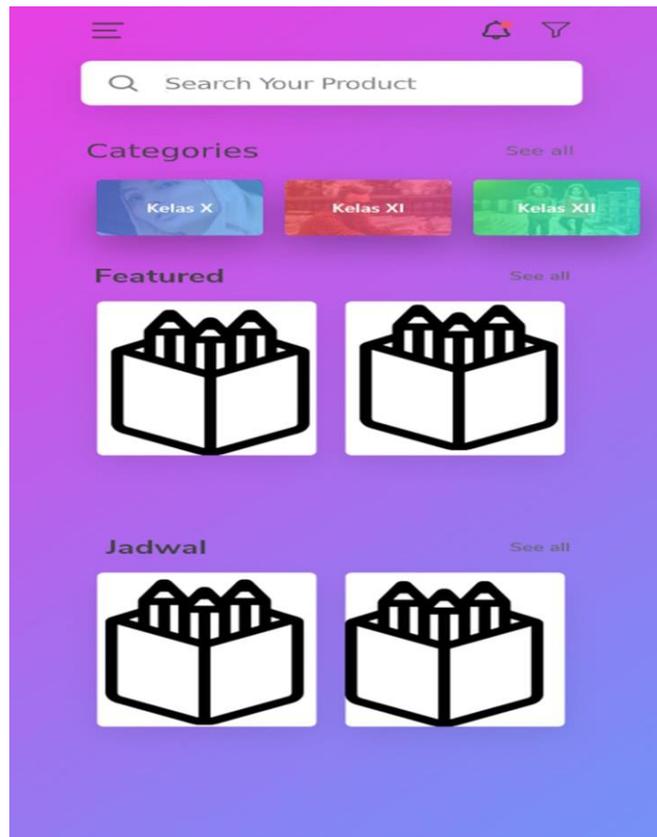
3.1 Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dibiayai oleh Yayasan Dinamika Bangsa dan ditangani oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Kegiatan ini di lakukan pada SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi yang di tujukan agar siswa/i mampu membuat design UI/UX yang baik dan menarik dengan menggunakan tool penpot.

Pelaksanaan PKM ini sebelumnya di awali dengan pembukaan dan perkenalan masing-masing anggota tim PKM yang dilakukan oleh moderator yaitu ibu Siska Nurul Marwiyah, M.Kom, setelah itu masuk ke sesi pertama yaitu penyampaian materi teori oleh Ibu Nurhayati, M.Kom selaku instruktur 1. Setelah penyampaian materi teori selesai dilakukan sesi tanya jawab antara peserta pelatihan dengan instruktur 1 serta pembagian snack box kepada peserta. Kemudian dilanjutkan ke sesi berikutnya yaitu praktek penggunaan aplikasi penpot yang dilakukan oleh siswa/i dan dipandu oleh Bapak Zulfi Karman, M.Kom selaku instruktur 2. Pada saat sesi praktek terlihat antusias siswa yang ingin membuat design ui/ux semenarik mungkin. Kemudian nanti setelah hasil design masing-masing peserta selesai, maka akan dipilih 2 design terbaik akan di berikan hadiah sebagai apresiasi berupa uang tunai. Berikut beberapa hasil design ui/ux yang dibuat oleh siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi:



Gambar 2. Hasil design siswa terbaik 1



Gambar 3. Hasil design siswa terbaik 2



Gambar 4. Hasil design siswa lainnya

Setelah selesai maka moderator menutup kegiatan PKM ini dan di akhiri dengan sesi foto bersama. Berikut hasil dokumentasi selama kegiatan PKM berlangsung :



Gambar 5. Hasil Dokumentasi Selama Kegiatan PKM berlangsung

3.2 Tanggapan Peserta

Dalam pelaksanaan kegiatan ini para peserta yaitu siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi khususnya pengetahuan tentang penggunaan aplikasi design ui/ux yang dapat membantu mereka dalam membuat design prototype.

Selama proses pelatihan ini peserta terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan, hal ini terlihat dengan banyaknya peserta yang bertanya tentang materi yang disampaikan oleh naraasumber 1 dan juga terlihat pada proses praktek pembuatan design ui/ux siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi dengan serius membuat design ui/ux hasil karya mereka sendiri.

3.3 Harapan Peserta

Peserta pada pelatihan ini berharap agar setelah mengikuti pelatihan ini mereka dapat menambah wawasan serta pengetahuan tentang penggunaan aplikasi penpot dalam membuat design ui/ux yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran di sekolah nantinya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Pelatihan ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi dalam penggunaan aplikasi design ui/ux yaitu aplikasi penpot.
2. Dengan adanya pelatihan ini peserta dapat mengimplementasikan penggunaan aplikasi penpot dalam pembuatan design prototype di pelajaran yang ada di sekolah.
3. Pelatihan ini merupakan wujud pelaksanaan tridarma perguruan tinggi bagi dosen sebagai media berbagai ilmu keterampilan komputer di sekolah.

4.2 Saran

Saran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Terjalannya kerja sama yang baik dan lebih lanjut sehingga dapat memberikan pengetahuan dan pelatihan keterampilan komputer secara berkesinambungan.
2. Setelah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi design ui/ux ini hendaknya dapat di implementasikan oleh siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Yayasan Dinamika Bangsa dan LPPM Universitas Dinamika Bangsa serta SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi yang sudah memberikan dukungan serta kerja sama sehingga kegiatan PKM ini bisa terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wibowo, M.Kom, M.Si, MM, DR. Agus. Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. Yayasan Prima Agus Teknik, 2023.
- [2] penpot, "No Title," 2024. <https://penpot.app/>.
- [3] V. Arifin, V. Handayani, L. K. Wardhani, H. B. Suseno, and S. U. Masruroh, "165~176 Suseno, User Interface and Experience Gamification-Based E-Learning with Design Science Research Methodology, MATRIK : Jurnal Manajemen," *Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 22, no. 1, 2022.
- [4] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, "ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [5] I. Hasian, A. Segara, and I. Safira, "Perancangan Media Promosi Desain Aplikasi Mobile Tentang Tepung Mocaf Pengganti Tepung Terigu Pada UMKM Arum Ayu Healthy Local Food," *Magenta / Off. J. STMK Trisakti*, vol. 6, no. 02, 2022, doi: 10.61344/magenta.v6i02.87.