



UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Gedung Rektorat : Nusa Mandiri Tower Jl. Jatiwaringin Raya No. 2, Jakarta Timur 13620
Telp. (021) 28534471, 28534390 e-mail : rektorat@nusamandiri.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 020/3.01/UNM/FTI/X/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri, menugaskan kepada:

No	NIP	NAMA DOSEN
1.	200209816	Sidik, M.Kom
2.	200109658	Supriyadi, M.Kom
3.	201409266	Andry Maulana, M.Kom
4.	200507836	Dwi Pujiastini, SE
5.	201311721	Muhamad Ryansyah, M.Kom
6.	201306303	Dian Afriani, S.Si, MM

pada kegiatan Workshop Design UI Mobile Apps Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri, yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Oktober 2023
Waktu : 09.00-12.00 WIB
Tempat : Aula UNM Kampus Margonda

Demikian penugasan ini agar dapat dilaksanakan sebagaimana semestinya. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Jakarta, 23 Oktober 2023
Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Anton, M.Kom

Tembusan:

1. Divisi SDM
2. Rektor
3. Wakil Rektor I Bidang Akademik
4. Wakil Rektor II Bidang Non Akademik
5. Kaprodi
6. Ybs.



UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

• Jl. Kramat Raya No. 18, Jakarta Pusat
• Nusa Mandiri Tower,
Jl. Margonda Raya No. 545, Depok

• Jl. Damai No. 8, Warung Jati Barat (Margasatwa), Jakarta Selatan
• Jl. Daan Mogot No. 31, Tangerang

LAPORAN KEGIATAN
WORKSHOP UI-UX
UI DESIGN FORM MOBILE APPS DEVELOPMENT



Disusun Oleh :

NAMA DOSEN : SIDIK, M.KOM

NIDN : 0312077902

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
TAHUN 2023

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Peningkatan penggunaan perangkat mobile dan aplikasi seluler telah menciptakan permintaan yang tinggi akan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang berkualitas. Pengguna kini memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap aplikasi mereka, baik dari segi fungsionalitas maupun desain estetika. Dalam menghadapi tantangan ini, pelaku industri IT dan pengembang aplikasi perlu memahami prinsip-prinsip desain UI-UX untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Dalam rangka mengatasi kebutuhan tersebut, diselenggarakanlah workshop dengan judul "UI Design for Mobile Apps Development" yang akan dipandu oleh seorang ahli UI-UX terkemuka, yaitu M. Syahril Fadli. M. Syahril Fadli telah memiliki pengalaman panjang di bidang desain antarmuka pengguna dan pengembangan aplikasi mobile, serta telah terlibat dalam sejumlah proyek sukses yang fokus pada penciptaan pengalaman pengguna yang unggul.

Workshop ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta mengenai prinsip-prinsip dasar UI-UX, serta memberikan wawasan praktis tentang bagaimana mengaplikasikannya dalam pengembangan aplikasi mobile. Peserta akan diajak untuk memahami bagaimana desain yang baik dapat meningkatkan daya tarik pengguna, mempermudah navigasi, dan meningkatkan kepuasan pengguna.

Materi yang akan dibahas dalam workshop meliputi:

1. **Pengenalan UI-UX:** Menjelaskan konsep dasar UI-UX, perbedaan antara keduanya, dan mengapa keduanya sangat penting dalam pengembangan aplikasi mobile.
2. **Prinsip-Prinsip Desain UI:** Membahas prinsip-prinsip desain yang efektif, seperti keterbacaan, kontras, konsistensi, dan pemilihan warna yang baik.
3. **Pemahaman Pengguna (User Understanding):** Menjelaskan pentingnya memahami kebutuhan dan perilaku pengguna dalam merancang antarmuka yang sesuai.
4. **Proses Desain UX:** Memandu peserta melalui langkah-langkah dalam proses desain UX, mulai dari pemetaan pengalaman pengguna, wireframing, hingga prototyping.

5. **Mobile-First Design:** Menjelaskan konsep desain berbasis mobile untuk memastikan aplikasi memiliki tampilan yang optimal pada perangkat seluler.
6. **Studi Kasus dan Demo:** Menganalisis beberapa studi kasus proyek desain UI-UX yang sukses dan melakukan demo praktis pengaplikasian prinsip-prinsip tersebut.

Dengan menghadiri workshop ini, peserta diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam desain UI-UX untuk pengembangan aplikasi mobile, sehingga dapat menciptakan produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga memikat pengguna. Workshop ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi langsung dengan M. Syahril Fadli, mendapatkan pandangan berharga, dan memperdalam pengetahuan mereka dalam menghadapi tuntutan desain UI-UX yang terus berkembang di era teknologi mobile.

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

a. Maksud:

Workshop "UI Design for Mobile Apps Development" diselenggarakan dengan maksud untuk memberikan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis kepada peserta terkait desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam konteks pengembangan aplikasi mobile. Dengan memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain UI-UX, peserta diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik aplikasi mobile yang mereka kembangkan. Maksud dari workshop ini adalah membantu para profesional dan pengembang aplikasi agar dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, memenuhi harapan pengguna, dan bersaing secara efektif di pasar yang terus berkembang.

b. Tujuan:

1. **Pemahaman Prinsip-Prinsip UI-UX:** Memberikan pemahaman mendalam kepada peserta mengenai prinsip-prinsip dasar desain UI dan UX, serta mengapa keduanya kritis untuk keberhasilan aplikasi mobile.
2. **Optimalisasi Pengalaman Pengguna Mobile:** Menunjukkan cara mengoptimalkan desain untuk perangkat seluler, dengan pendekatan "Mobile-First Design," sehingga aplikasi memiliki kinerja terbaik di berbagai perangkat mobile.
3. **Pemahaman User-Centered Design:** Mengajarkan prinsip-prinsip desain berpusat pada pengguna, termasuk pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna dalam pengembangan aplikasi.

4. **Penerapan Proses Desain UX:** Memberikan panduan praktis dalam proses desain UX, mulai dari pemetaan pengalaman pengguna hingga tahap prototyping, sehingga peserta dapat mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, diharapkan peserta dapat menghasilkan aplikasi mobile yang tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang positif dan membedakan produk mereka di pasar yang kompetitif.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Workshop yang diadakan oleh Universitas Nusa Mandiri program studi Informatika dengan mengambil tema **Workshop UI-UX : Design Form Mobile Appa Development** yang dilaksanakan secara luring di Aula UNM kampus Margonda Depok, Jawa Barat.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Workshop UI-UX : Design Form Mobile Appa Development, dilaksanakan pada :

Tanggal : Kamis, 26 Oktober 2023
Waktu : 10.00 – 12.00 WIB
Tempat : Aula Universitas Nusa Mandiri kampus Margonda - Depok
Pembicara : M. Syahril Fadli

2.3. Hasil Kegiatan

Pengenalan UI-UX dan Peran Pentingnya dalam Pengembangan Aplikasi Mobile

a. Pendahuluan:

Menyampaikan salam dan pengantar tentang pentingnya desain UI-UX dalam konteks pengembangan aplikasi mobile. Memperkenalkan diri M. Syahril Fadli sebagai nara sumber dan memberikan gambaran singkat mengenai latar belakang dan pengalaman beliau di bidang UI-UX.

b. Konsep Dasar UI-UX:

Menguraikan perbedaan antara UI (User Interface) dan UX (User Experience). Menjelaskan mengapa keduanya saling terkait dan penting untuk kesuksesan aplikasi mobile.

Sesi 2: Prinsip-Prinsip Desain UI untuk Aplikasi Mobile

Keterbacaan dan Kontras:

Menggali prinsip-prinsip desain terkait keterbacaan teks dan kontras warna pada perangkat seluler. Menunjukkan contoh implementasi yang baik dalam aplikasi mobile.

Konsistensi Desain:

Menjelaskan pentingnya konsistensi dalam desain UI untuk memastikan pengalaman pengguna yang harmonis. Memberikan tips untuk mencapai konsistensi visual dan fungsional.

Sesi 3: Pemahaman Pengguna dan Desain Berpusat pada Pengguna

User Understanding: Mendiskusikan strategi pemahaman kebutuhan pengguna. Menyampaikan metode riset pengguna yang efektif untuk mendukung proses desain. Desain Berpusat pada Pengguna: Mengajarkan peserta untuk selalu memasukkan kebutuhan dan preferensi pengguna dalam setiap tahap pengembangan aplikasi.

Sesi 4: Mobile-First Design dan Proses Desain UX

Mobile-First Design: Menerangkan prinsip desain "Mobile-First" dan mengapa penting untuk memulai desain dari perangkat seluler. Memberikan contoh pengimplementasian. Proses Desain UX: Memberikan langkah-langkah praktis dalam proses desain UX, termasuk pemetaan pengalaman pengguna, wireframing, dan prototyping.

Sesi 5: Studi Kasus dan Demo Praktis

Studi Kasus Proyek Sukses: Menganalisis beberapa studi kasus proyek desain UI-UX yang sukses dan menyoroti elemen kunci yang menyebabkan keberhasilan. Demo Praktis: Membuat demo praktis untuk memperlihatkan bagaimana menerapkan prinsip-prinsip desain UI-UX dalam konteks pengembangan aplikasi mobile.

Sesi 6: Tanya Jawab dan Diskusi Interaktif

Tanya Jawab:

Membuka sesi tanya jawab untuk memungkinkan peserta bertanya langsung kepada M. Syahril Fadli mengenai topik-topik yang telah dibahas. Diskusi Interaktif: Mendorong peserta untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam desain UI-UX pada aplikasi mobile. Memberikan saran dan solusi berdasarkan pengalaman praktis M. Syahril Fadli.

Sesi Penutup:

Ringkasan dan Pemberian Sertifikat: Merangkum poin-poin kunci yang telah dibahas selama workshop. Memberikan sertifikat kepada peserta sebagai pengakuan kehadiran dan partisipasi dalam workshop.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Workshop "UI-UX: Design for Mobile Apps Development" yang diselenggarakan dengan panduan dari M. Syahril Fadli berhasil menyajikan serangkaian materi yang informatif dan praktis bagi para peserta. Melalui kegiatan ini, peserta diberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang krusial dalam pengembangan aplikasi mobile. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari workshop ini: Workshop menggarisbawahi peran penting desain UI-UX dalam menentukan kesuksesan dan daya tarik sebuah aplikasi mobile. M. Syahril Fadli berhasil menjelaskan bahwa desain yang baik tidak hanya mempengaruhi aspek visual tetapi juga memainkan peran kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Prinsip-Prinsip Desain yang Efektif: Peserta diberikan wawasan mendalam mengenai prinsip-prinsip desain UI-UX, seperti keterbacaan, kontras, konsistensi, dan pemahaman pengguna. M. Syahril Fadli memberikan contoh konkret dan kasus praktis untuk mendukung pemahaman peserta. Workshop ditutup dengan pemberian sertifikat kepada peserta sebagai pengakuan atas partisipasi mereka dalam kegiatan ini. Ini menunjukkan komitmen peserta dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam desain UI-UX untuk aplikasi mobile.

3.2 Saran

Seminar yang sangat luar biasa dan interaktif dengan Narasumber yang handal pada masing-masing bidangnya membuat seminar ini sangat spektakuler.



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

SERTIFIKAT

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS
DIGITAL
BISNIS
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Nomor: 009/2.02/UNM/X/2023

Diberikan Kepada:

Sidik, M.Kom

Atas partisipasinya Sebagai Moderator

Dalam kegiatan:

Workshop Design UI Mobile Apps: UI Design For Mobile App Development

Narasumber: M. Syahril Fadli

Pada Tanggal:

26 Oktober 2023

Di Aula Kampus Margonda

Depok, 26 Oktober 2023



Rektor

Prof. Dr. Ir. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN.Eng