

PELATIHAN WIREFRAME UNTUK SISWA SMAN 58 JAKARTA

Nur Hayati^{1✉}, Fauziah², Harun Aljafar³, Laurensius Oliver J.S⁴, Adelia Putri Handayani⁵, Hanni Oktaviana⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nasional

Jl. Sawo Manila No.61, Pejaten Bar, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12520

✉ e-mail: nurhayati@civitas.unas.ac.id

Diterima: 4 April 2023 | Direvisi: 25 April 2023 | Diterbitkan: 30 April 2023

Abstract

Currently there are lots of website templates that can be obtained for free. However, it is very unfortunate because most of the website templates in circulation come from abroad. Even though there are quite a lot of resources from Indonesia, if we are really trained from the start to get involved in the world of programming, especially website creation. Based on this, in community services this time we will first introduce how to make a website display or basic introduction to an easy User Interface (UI) using wireframes. In wireframe there are various components such as banners, headers, content, footers, links, forms, and others so making it easier to design the UI on the website. The target of this community services is students from SMAN 58 Jakarta where the number of participants who take part in this community services activity are 19 students. The result of this community services is that students are able to make a website homepage display using wireframes with different designs according to the creativity of each student.

Keywords—Homepage Website, SMAN 58 Jakarta, User Interface, Wireframe.

Abstrak

Saat ini banyak sekali desain tema laman yang dapat diperoleh secara gratis. Akan tetapi sangat disayangkan sekali karena sebagian besar desain tema laman yang beredar berasal dari luar negeri. Padahal sumber daya dari Indonesia cukup banyak jika memang benar-benar dilatih sejak awal untuk terjun pada dunia pemrograman khususnya pembuatan desain laman. Berdasarkan hal tersebut, maka pada Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) kali ini akan diperkenalkan terlebih dahulu tentang bagaimana membuat tampilan laman atau pengenalan dasar *User Interface (UI)* yang mudah dengan menggunakan *wireframe*. Pada *wireframe* sudah terdapat berbagai komponen seperti *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form*, dan lain-lain sehingga memudahkan dalam merancang *UI* pada laman. Target PkM ini adalah siswa dari SMAN 58 Jakarta dimana jumlah peserta yang mengikuti kegiatan PkM ini adalah sebanyak 19 siswa. Hasil akhir dari PkM ini adalah para siswa mampu membuat tampilan beranda laman menggunakan *wireframe* dengan bentuk desain yang berbeda sesuai dengan kreatifitas dari masing-masing siswa.

Kata kunci— Beranda Laman, SMAN 58 Jakarta, User Interface, Wireframe.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi desain laman saat ini sudah sangat maju sekali. Berbagai macam jenis gaya dan tampilan desain laman banyak mewarnai dunia maya sehingga membuat banyak orang merasa nyaman untuk tetap mengakses halaman laman tersebut. Berbagai bahasa pemrograman untuk membuat desain laman juga dikembangkan sehingga menghasilkan output yang lebih baik lagi. Selain itu, kini sudah banyak sekali bermunculan tema desain laman yang siap guna secara gratis sehingga semua orang dapat menggunakan tema desain laman tersebut untuk berbagai kepentingan, entah itu yang bersifat pribadi

ataupun komersial tanpa harus mahir dalam hal pemrograman. Akan tetapi sangat disayangkan sekali, karena sebagian besar tema desain laman yang beredar berasal dari luar negeri [1][2]. Padahal sumber daya dari Indonesia cukup banyak jika memang benar-benar dilatih sejak awal untuk terjun pada dunia pemrograman khususnya pembuatan desain laman [3].

Walaupun sudah ada beberapa lembaga pendidikan yang sudah mengenalkan bahasa pemrograman sejak dini untuk para peserta didiknya, akan tetapi sayangnya instansi yang menyelenggarakan berasal dari pihak swasta sehingga harga pendidikannya lumayan mahal dan hanya terjangkau untuk kalangan tertentu saja [4]. Selain itu, saat ini

pemerintah juga belum membidik pasar anak mulai dari sekolah dasar (SD) untuk mempelajari bahasa pemrograman [5]. Sehingga mereka baru mengenal bahasa pemrograman di tingkat perguruan tinggi dengan memilih fakultas yang berhubungan dengan komputer.

Pada PkM kali ini akan diperkenalkan terlebih dahulu tentang bagaimana membuat tampilan desain laman atau pengenalan dasar *User Interface (UI)* yang mudah dengan menggunakan *wireframe*. *Wireframe* adalah kerangka dasar dari halaman desain laman [1]. Pada *wireframe* terdapat berbagai komponen seperti *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form*, dan lain-lain [6]. Proses pembuatan *wireframe* desain laman disebut *wireframing* di mana kita akan mengatur semua komponen di atas sesuai dengan tata letak yang diinginkan [7]. *Wireframing* biasanya dilakukan oleh *UI Designer* [8]. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tim kami yang terdiri dari tenaga ahli bersertifikasi *Junior Web Developer (JWD)* dan mahasiswa Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika (FTKI) jurusan Sistem Informasi berupaya untuk mengenalkan bahasa pemrograman dasar pembuatan desain laman untuk kalangan siswa SMA atau sederajat yaitu di SMAN 58 Jakarta. Alasan pemilihan siswa SMA / sederajat menjadi target PkM adalah karena anak SMA merupakan bibit unggul yang baik untuk pelaksanaan program ini dengan harapan kelak mereka dapat melanjutkan ke jenjang profesional di perguruan tinggi. Sedangkan alasan target siswa SMAN 58 Jakarta sebagai target dalam pelatihan PkM adalah karena sebelumnya tim sudah pernah melakukan kegiatan PkM untuk para siswa di sana dan juga kemampuan mereka dalam mengadopsi materi cukup baik. Sehingga harapan dalam pelaksanaan PkM ini adalah dapat memunculkan ketertarikan para siswa dalam menekuni bahasa pemrograman khususnya pada bidang desain laman agar kelak dapat bersaing dengan pangsa internasional.

Metode Pengabdian

Berikut ini merupakan metodologi kegiatan PkM



Gambar 1. Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat

- 1) Menentukan target peserta pelatihan, yaitu siswa SMAN 58 Jakarta
- 2) Materi Pelatihan mencakup:
 - a. Layout utama
 - b. Komponen interface
 - c. Komponen Navigasi
 - d. Komponen Informasi
 - e. Komponen tambahan
- 3) Registrasi Pelatihan, data peserta pelatihan ditentukan oleh pihak sekolah. Untuk spesifikasinya disesuaikan dengan kebutuhan perangkat yang akan diperlukan dalam pelatihan diantaranya [9]:
 - a. Siswa wajib memiliki akses internet melalui komputer yang menggunakan Windows / Mac / Linux.
 - b. Spesifikasi minimal komputer milik siswa: – Sistem operasi : Windows, Linux, atau MacOS – Prosesor : Intel Celeron (Rekomendasi Core i3 ke atas) – RAM : 1GB (Rekomendasi 2GB) – Resolusi layar : 1366 x 768 (Rekomendasi Full HD 1920 x 1080).
- 4) Pesiapan pelatihan, dilakukan dengan *download* dan menginstall aplikasi *wireframe* pada *Personal Computer*

(PC) atau Laptop yang digunakan untuk pelatihan.

- 5) Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan tanggal 3 Desember 2022, pukul 08.00 – 10.00. Pelaporan, dilakukan jika pelaksanaan pelatihan sudah selesai dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara daring melalui zoom. Para siswa yang ikut serta dalam kegiatan PkM ini adalah mereka yang duduk pada kelas X. Di bawah koordinasi wakil kepala sekolah bidang akademik, kegiatan ini akhirnya dapat terlaksana dengan baik dengan jumlah peserta sebanyak 19 siswa.

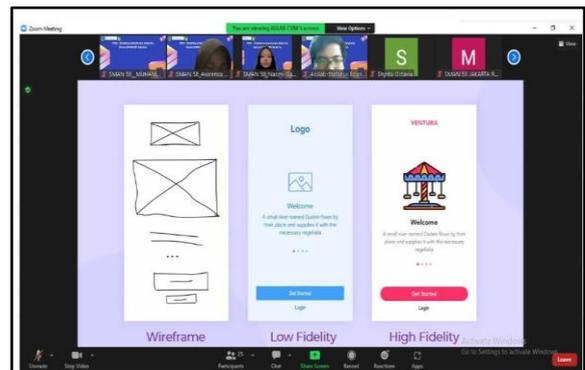
Pada kegiatan kegiatan PkM diperoleh hasil bahwa para siswa di SMAN 58 Jakarta berhasil membuat tampilan laman tanpa harus menguasai dan menggunakan bahasa pemrograman. Aplikasi *wireframe* memberikan gambaran struktur desain yang akan dibuat dan sangat mudah dipahami. Lewat aplikasi *wireframe*, siswa di SMAN 58 Jakarta dapat belajar bagaimana cara merancang desain tampilan beranda laman dengan mudah dan menarik. Aplikasi ini sangat cocok digunakan di kalangan siswa SMA dan menambah skill siswa. Berikut adalah proses kegiatan PkM:



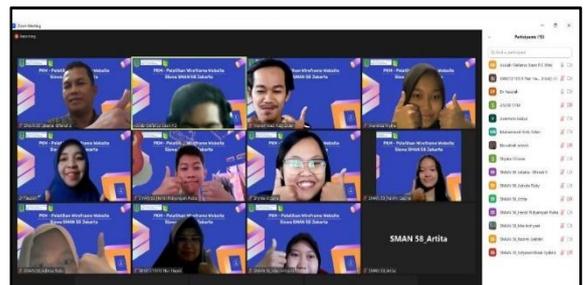
Gambar 2. Kegiatan PkM-Pelatihan *Wireframe* Desain Laman



Gambar 3. Pengenalan Materi Dasar *User Interface (UI)*



Gambar 4. Membuat Halaman Utama atau Beranda Laman



Gambar 5. Siswa SMAN 58 Jakarta yang Mengikuti Pelatihan *Wireframe* Desain Laman

Berdasarkan hasil evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan PkM diketahui bahwa:



Gambar 6. Tanggapan Siswa SMAN 58 Jakarta Terhadap Pernah/Tidak Membuat Desain Laman

Berdasarkan gambar 6, diketahui bahwa 100% siswa yang mengikuti PkM belum pernah membuat website.



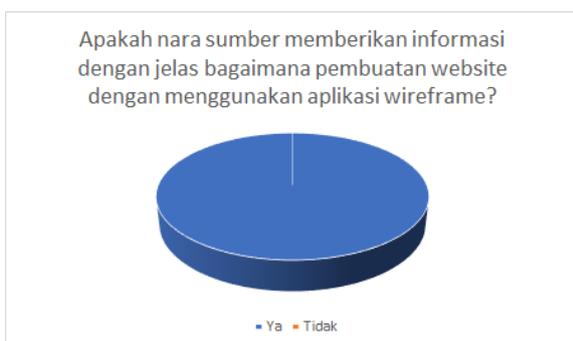
Gambar 7. Tanggapan Siswa SMAN 58 Jakarta Terhadap Pernah/Tidak Menggunakan Aplikasi Wireframe

Berdasarkan gambar 7, diketahui bahwa 100% siswa yang mengikuti PkM belum pernah menggunakan aplikasi wireframe untuk mendesain laman.



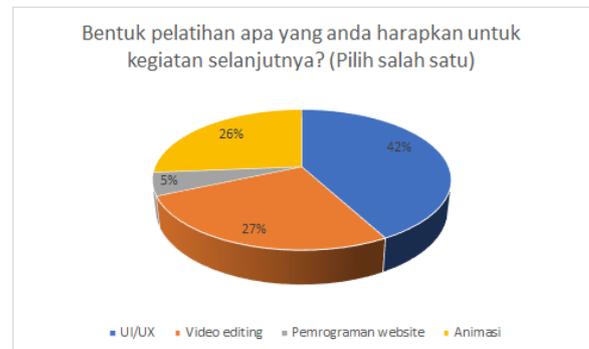
Gambar 8. Tanggapan Siswa SMAN 58 Jakarta Tentang Kemudahan Penggunaan Aplikasi Wireframe Dalam Mendesain Laman

Berdasarkan gambar 8, diketahui bahwa 100% siswa menganggap bahwa aplikasi wireframe sangat mudah digunakan dalam mendesain laman.



Gambar 9. Tanggapan Siswa SMAN 58 Jakarta Terhadap Nara Sumber PkM

Berdasarkan gambar 9, diketahui bahwa 100% siswa menganggap bahwa nara sumber pelatihan PkM cukup jelas dalam penyampaian materi tentang pembuatan desain laman. Nara sumber pelatihan PkM ini adalah asisten dosen dan dosen yang sudah bersertifikasi JWD.



Gambar 10. Tanggapan Siswa SMAN 58 Jakarta Terhadap Jenis Pelatihan PkM Selanjutnya

Berdasarkan gambar 10, diketahui bahwa 42% siswa memilih pelatihan UI/UX, 27% siswa memilih pelatihan video editing, 26% siswa memilih pelatihan animasi, dan 5% siswa memilih pelatihan pemrograman website.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan PkM maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Siswa mengenal aplikasi *wireframe* sebagai salah satu aplikasi untuk membangun *User Interface (UI)* sebuah desain laman tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman.
- 2) Siswa mampu membuat desain *UI* untuk beranda laman.

Daftar Pustaka

- [1] A. Segara, "Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web," *J. Magenta, STMK Trisakti*, pp. 452–464, 2019.
- [2] Dimas, "Perancangan Dan Evaluasi Desain Wireframe Sistem Informasi

- Lentera,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 3, 2020.
- [3] Haida, D., Erwin P., Nur W., Abdul J. L., Sumi K., dan Ade P. H., “Pelatihan Desain UI/UX Laman UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 3, 2023.
- [4] A. Arif, W. Andri, dan S. Alfonso “Evaluasi User Interface Laman E-commerce Menggunakan Metode Heuristic,” *J. Ilm. Matrik*, vol. 24, pp. 157–164, 2022.
- [5] Bagoes D. J., Eka P. A., “Perancangan Wireframe User Interface Semesta Baca Menggunakan Figma,” *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, 2022.
- [6] Niagahoster, “Wireframe: Pengertian, Cara Membuatnya dan Bedanya dengan Mockup,” 2022. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-wireframe/#:~:text=Wireframe adalah kerangka dasar halaman,dengan tata letak yang diinginkan.>
- [7] D. P. Muhammad, F. R., “Pemodelan Wireframe Sistem Manajemen Proyek Perangkat Lunak (Studi Kasus: PT. Arkatama Multisolusindo),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, pp. 3372–3378, 2022.
- [8] Dicoding, “Belajar Membuat Front-End Web Untuk Pemula,” 2022. <https://www.dicoding.com/academies/315>
- [9] H. Muhammad Syarif, “Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film,” *J. Elektro Inform. Swadharma*, vol. 2, pp. 43–47, 2022.