

## Pelatihan Desain Fitur Terang dan Gelap pada Aplikasi Mobile

<sup>1</sup>David, <sup>2</sup>Sahrul Nurfazi, <sup>3</sup>Tri Handayani

STMIK Pontianak<sup>1,2</sup>, Jalan Merdeka No. 372 Pontianak, Kalimantan Barat

\*Email: [david@stmikpontianak.ac.id](mailto:david@stmikpontianak.ac.id)

---

### ABSTRAK

Pelatihan desain fitur terang dan gelap untuk aplikasi mobile adalah aktivitas pengabdian masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang antarmuka aplikasi mobile yang merespons mode terang dan gelap. Di era digital yang terus berkembang, mode terang dan gelap pada aplikasi mobile semakin populer dan dianggap sebagai fitur penting untuk memberikan pengalaman pengguna terbaik. Pengabdian masyarakat ini dimaksudkan untuk memberikan pelatihan kepada siswa dan guru yang nantinya sebagai desainer aplikasi mobile dapat mengimplementasikan desain yang merespons mode terang dan gelap. Pelatihan mencakup pemahaman tentang prinsip desain yang efektif untuk mode terang dan gelap, teknik pengembangan terkait, dan praktik terbaik untuk memberikan desain yang konsisten dan menarik di kedua mode tersebut. Metode pelatihan melibatkan kombinasi sesi teoretis dan praktis dengan fokus pada studi kasus pada form login aplikasi mobile. Sebagai peserta adalah siswa dan guru di SMA Sinar Kasih Sintang. Tools yang digunakan adalah Figma. Peserta akan mendapatkan wawasan tentang aspek-aspek penting dari desain antarmuka, termasuk pilihan warna, kontras, tata letak, ikon, dan elemen visual lainnya. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menghasilkan desain antarmuka aplikasi mobile yang menarik dan fungsional dalam mode terang dan gelap.

**Kata kunci :** Pelatihan, Desain, Fitur Terang dan Gelap, Mobile

### ABSTRACT

*Light and dark feature design training for mobile applications is a community effort to improve knowledge and abilities in designing mobile application interfaces that respond to light and dark modes. Light and dark modes for mobile applications are growing in popularity and are seen as crucial features to deliver the greatest user experience in the constantly changing digital era. The goal of this community project is to train students and teachers to develop designs that work in both light and dark modes for mobile applications. Training covers learning how to deliver consistent and appealing designs in both light and dark modes, as well as effective design principles for both, as well as related development methodologies. The training technique combines theoretical and practical lessons with an emphasis on case studies using the login form for mobile applications. The participants were students and teachers in SMA Sinar Kasih Sintang. The design tool used is Figma. Participants will develop knowledge of crucial interface design elements such as color schemes, contrast, layout, icons, and other visual components. Participants should leave this workshop with the knowledge and abilities needed to create appealing and useful mobile application interface designs in both light and dark modes.*

**Key words:** Training, Design, Dark and Light Modes, Mobile

## PENDAHULUAN

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, penggunaan aplikasi mobile telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Meluasnya penggunaan perangkat mobile ini mencakup setiap aspek kehidupan, mulai dari komunikasi, hiburan, belanja online, hingga produktivitas. Untuk memberikan pengalaman pengguna terbaik, desain antarmuka aplikasi mobile memainkan peran penting (Purwitasari, dkk. 2021).

Tren desain yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir adalah penerapan mode terang dan gelap di aplikasi mobile (Ariani, dkk. 2023). Light mode digunakan saat kondisi pencahayaan cukup terang, sedangkan dark mode lebih nyaman digunakan saat kondisi minim cahaya atau malam hari (Ariani, dkk. 2023). Mode ini memberi pengguna keleluasaan untuk memilih tampilan yang paling sesuai dengan preferensi pengguna (Sandesara, dkk. 2022).

Dalam kunjungan di SMA Swasta Sinar Kasih Sintang, diketahui kebutuhan siswa dan guru dalam mengenali lebih awal perihal cara mendesain dan paling tidak bisa membuat prototype design aplikasi mobile. Sebagai peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mendesain aplikasi mobile bagi siswa dan guru di SMA Swasta Sinar Kasih Sintang, maka pengabdian masyarakat ini difokuskan sebagai kegiatan pelatihan. Dalam konteks ini, pelatihan desain fitur terang dan gelap dalam aplikasi mobile sangat masuk akal. Dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam desain antarmuka responsif, pengembang dan desainer aplikasi mobile dapat menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten, menarik, dan berfungsi penuh di kedua mode. Selain itu, pelatihan ini juga akan berdampak positif bagi sebagian besar pengguna aplikasi mobile.

Aktivitas pada pengabdian masyarakat ini fokus pada desain fitur terang dan gelap yang responsif. Kegiatan serupa yang pernah dilakukan, antara lain oleh Sugihartono, dkk. (2022) yaitu pelatihan desain UI/UX Mobile Apps. Asnal, dkk. (2022) juga memberikan workshop UI/UX Design dan prototyping dengan Figma bagi siswa. Selanjutnya Mukhlis, dkk. (2023) memberikan pelatihan Desain UI/UX bagi guru dan siswa.

Dengan memiliki aplikasi yang merespons mode terang dan gelap, pengguna akan mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan dan lebih mudah dalam berbagai kondisi pencahayaan. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini akan membantu meningkatkan kualitas desain antarmuka aplikasi mobile yang ada dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat kebutuhan yang diperlukan siswa dan guru dalam pengabdian masyarakat ini, yaitu pemahaman, tingkat keterampilan dan penerapan mode terang dan gelap pada desain aplikasi mobile.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat melibatkan kombinasi antara sesi teori dan praktik yang terstruktur (Sujianto & Mufidati, 2021). Berikut adalah langkah-langkah kegiatannya seperti gambar 1.



Gambar 1. Alur kegiatan

Adapun sebagai mitra pengabdian dilaksanakan pada SMA Swasta Sinar Kasih Sintang beralamatkan pada Jalan

Akcaya II Blok B No. 3 Sintang, Kabupaten Sintang pada tanggal 25 Oktober 2022. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibantu oleh seorang mahasiswa, dengan peserta 30 orang dengan komposisi guru 5 orang dan siswa 25 orang.

Dengan melalui langkah-langkah di atas, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pelatihan yang efektif dan berkelanjutan bagi para siswa dan guru yang nantinya dapat berperan sebagai pengembang dan desainer aplikasi mobile dalam mengimplementasikan desain fitur terang dan gelap pada antarmuka aplikasi mobile.

## PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan Langkah pertama yaitu studi pendahuluan yang mana dalam tahapan ini dilakukan dengan mempersiapkan materi pelatihan, termasuk materi presentasi dalam slide power point, contoh kasus, dan sumber daya pendukung, melakukan studi literatur terkait desain antarmuka aplikasi mobile, mode terang dan gelap, serta prinsip-prinsip desain yang efektif, melakukan evaluasi awal, serta mengidentifikasi tantangan dan kebutuhan yang dihadapi dalam implementasi desain fitur terang dan gelap pada aplikasi mobile.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan evaluasi awal terhadap tingkat pemahaman dan keterampilan peserta guru dan siswa dalam mengimplementasikan desain UI pada aplikasi mobile. Evaluasi ini bertujuan untuk memahami latar belakang dan kebutuhan peserta, serta menyesuaikan materi pelatihan dengan tingkat pemahaman yang ada. Berdasarkan evaluasi, ditemukan variasi tingkat pemahaman dan keterampilan peserta guru dan siswa, mulai dari pemula hingga tingkat menengah. Oleh karena itu, materi pelatihan Desain UI/UX disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan

kemampuan peserta guru dan siswa agar dapat memberikan manfaat maksimal.

Selanjutnya tahapan kedua yaitu sesi Teori, dimana pelaksanaannya dilakukan selama 50 menit. Dalam sesi ini, aktivitasnya adalah memberikan sesi pengantar untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana pelatihan kepada peserta, memberikan pemahaman tentang konsep UI/UX Design, tools Figma, serta prinsip-prinsip desain yang efektif dalam mode terang dan gelap pada aplikasi mobile.



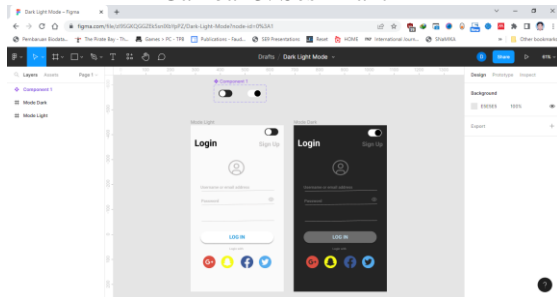
Gambar 2. Sesi Teori

Figma adalah alat desain berupa website, yang terhubung dengan cloud sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet (Staiano, 2022). Alat ini berbasis vektor, sehingga lebih cocok untuk mendesain situs web atau mobile UI dan sumber ilustrasi. Pada pelatihan dijelaskan praktik terbaik dalam memilih warna, kontras, tata letak, ikon, dan elemen visual lainnya yang sesuai dengan mode terang dan gelap (Jain, 2023).

Selanjutnya tahapan ketiga yaitu sesi praktik, dimana pelaksanaannya dilakukan selama 100 menit. Dalam sesi ini, aktivitasnya adalah mengadakan sesi praktik langsung menggunakan aplikasi Figma ([www.figma.com](http://www.figma.com)) dengan desain tampilan UI mobile dengan mode terang dan gelap, mengajarkan peserta cara menerapkan desain fitur terang dan gelap pada aplikasi mobile dengan studi kasus yang relevan, serta membimbing peserta dalam memilih dan mengatur elemen desain yang tepat untuk menciptakan tampilan yang konsisten dan menarik pada kedua mode tersebut.



Gambar 3. Sesi Praktik



Gambar 4. Tampilan Figma Desain mode Terang dan Gelap

Tahapan keempat adalah evaluasi dan umpan balik. Dalam sesi ini, aktivitasnya adalah melakukan evaluasi dengan tanya jawab dengan peserta kemudian mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai pengalaman mereka selama pelatihan. Selanjutnya hasil umpan balik akan dianalisis lebih lanjut sampai didapatkan hasil evaluasi dan umpan balik untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi area perbaikan.

Sebagai tahapan terakhir yaitu sesi penutup. Dalam sesi ini, aktivitasnya adalah mengadakan sesi penutup untuk memberikan apresiasi kepada peserta guru dan siswa, melakukan foto bersama, memberikan sertifikat atau pengakuan kepada peserta yang telah menyelesaikan pelatihan dengan mengisi link e-certificate yang dibagikan, kemudian membagikan hasil pelatihan, seperti materi presentasi, contoh kasus, dan panduan praktis, kepada peserta guru dan siswa.



Gambar 5. Foto Bersama

Pelatihan ini memfokuskan pada prinsip-prinsip desain UI yang efektif pada aplikasi mobile. Prinsip-prinsip tersebut mencakup pemilihan warna yang sesuai, kontras yang tepat, tata letak yang responsif, ikon yang jelas, dan elemen visual lainnya. Dalam pembahasan, peserta siswa dan guru diberikan penjelasan mendalam tentang setiap prinsip desain UI dan bagaimana mengaplikasikannya dengan baik. Diskusi dan studi kasus digunakan untuk memberikan contoh praktis desain UI tentang penerapan prinsip desain yang efektif.

Prinsip desain UI adalah menjaga agar tampilan atau desain antarmuka tetap sederhana. Antarmuka atau desain antarmuka terbaik hampir tidak terlihat oleh pengunjung. Hindari elemen yang tidak perlu dan gunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami pada label dan pesan (Ruiz, 2021).

Selain prinsip-prinsip desain UI, pelatihan ini juga membahas teknik pengembangan dan praktik terbaik dalam implementasi desain UI pada aplikasi mobile. Peserta diajarkan tentang penggunaan figma sebagai tools desain UI yang umum digunakan untuk menciptakan desain yang responsif. Peserta diberikan panduan langkah demi langkah tentang bagaimana menerapkan desain yang responsif, pemilihan elemen desain yang sesuai, dan pengujian untuk memastikan konsistensi dan fungsionalitas antarmuka.

Selama pelatihan, peserta terlibat dalam diskusi desain UI baik teori dan praktik UI serta penerapan prinsip desain UI yang telah dipelajari. Setelah diskusi selesai, dilakukan evaluasi terhadap hasil pelatihan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur dampak pelatihan pada peningkatan kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Dari diskusi dan tanya jawab santai kepada peserta, didapatkan bahwa hampir semua peserta mampu mengimplementasikan desain fitur terang dan gelap pada aplikasi mobile.

Peserta dianggap mampu dan paham dalam memilih warna gelap dan terang yang sesuai, menciptakan kontras warna yang baik, mengatur tata letak yang responsif, dan menggunakan elemen visual dengan tepat dalam kedua mode terang dan gelap. Dari hasil evaluasi, ditemukan peningkatan yang signifikan dalam kesesuaian desain antarmuka dengan mode terang dan gelap, serta pengalaman peserta yang lebih konsisten dan memuaskan.

Dengan kontribusi dan dampak hasil pelatihan yang telah dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang jelas dan signifikan kepada para siswa dan guru memiliki pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk menghasilkan desain antarmuka aplikasi mobile yang menarik dan fungsional dalam mode terang dan gelap.

## SIMPULAN

Pelatihan desain fitur terang dan gelap pada aplikasi mobile merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan kepada siswa dan guru dalam mendesain aplikasi mobile dalam mengimplementasikan desain yang responsif terhadap mode terang dan gelap. Pelatihan ini memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain yang efektif dan teknik implementasi yang relevan dalam kedua mode tersebut. Melalui pelatihan ini, peserta guru dan siswa dapat menguasai pemilihan warna yang sesuai, kontras yang tepat, tata letak yang responsif, dan elemen visual lainnya yang penting dalam desain antarmuka aplikasi mobile. Berdasarkan hasil umpan balik secara umum kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, kualitas desain, dan pengalaman pengguna yang diperoleh melalui pelatihan ini akan berdampak positif dalam menciptakan aplikasi mobile yang lebih baik, responsif, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMAS Sinar Kasih Sintang dan STMIK Pontianak yang telah turut mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Tanpa dukungan dan kontribusi kepala sekolah, siswa dan guru SMAS Sinar Kasih Sintang yang telah aktif berpartisipasi, antusias dalam mengikuti setiap sesi, dan memberikan sumbangsih berharga melalui pertanyaan dan diskusi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Purwitasari, R. W., Nainggolan, P. D. Y., Rahmawati, N., Adhinata, F. D., & Ramadhan, N. G. (2021). Perancangan ui/ux webinar booking terhadap kepuasan pengguna menggunakan metode design thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 350-359.
- Ariani, J. N., Haris, F., & Kaestria, R. (2023). Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, 1(1), 37-47.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.
- Sugihartono, T., Sulaiman, R., Sarwindah, S., & Marini, M. (2022). Workshop Dan Pelatihan Desain UI/UX Mobile Apps Menggunakan Figma Kepada Anggota Ukm Aoklah Production. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 3(1), 1-7.
- Asnal, H., Jamaris, M., & Irawan, Y. (2022). *Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru*. J-

- PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 18-25.
- Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal KeDayMas: Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 80-87.
- Sujianto, A. E., & Mufidati, K. (2021). Pelatihan Mendeley untuk Memperkuat Basis Referensi Karya Ilmiah Mahasiswa Magister Ekonomi Syariah IAIN Tulungagung. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 216-222.
- Sandesara, Mudita, Umesh Bodkhe, Sudeep Tanwar, Mohammad Dahman Alshehri, Ravi Sharma, Bogdan-Constantin Neagu, Gheorghe Grigoras, and Maria Simona Raboaca. "Design and Experience of Mobile Applications: A Pilot Survey." *Mathematics* 10, no. 14 (2022): 2380.
- Jain, A. (2023). An Approach for Mobile Application Design Using Figma. In *Designing and Developing Innovative Mobile Applications* (pp. 165-197). IGI Global.
- Ruiz, J., Serral, E., & Snoeck, M. (2021). Unifying functional User Interface design principles. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(1), 47-67.