



# PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

**Editor Officer** : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75  
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia  
**Email** : [Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id](mailto:Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id)  
**Alamat Jurnal** : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

## PELATIHAN APLIKASI AXURE

<sup>1)</sup>Sasmita, <sup>2)</sup> Asminah, <sup>3)</sup> Risnaini Masdalipa

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Teknik Informatika

Institut Teknologi Pagar Alam

Jl. Masik Siagim No 75 Simpang mbacang Kelurahan Karang Dalo Kecamatan Dempo Tengah

\*Email: [sasmitha661@gmail.com](mailto:sasmitha661@gmail.com), [asminahamar@gmail.com](mailto:asminahamar@gmail.com), [risnainipga@gmail.com](mailto:risnainipga@gmail.com)

### Abstrak

*Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menambah pengetahuan, wawasan serta bisa membuat desain wireframes dan prototipe dengan menggunakan aplikasi axure pada mahasiswa kelas 4B Prodi Teknik Informatika. berdasarkan hasil observasi mahasiswa kelas 4b Prodi Teknik Informatika masih banyak mahasiswa belum mengetahui aplikasi axure. metode yang digunakan yaitu identifikasi kebutuhan dan pelaksanaan, identifikasi kebutuhan dilakukan studi literatur, kajian pustaka terkait materi, pelaksanaan terdiri dari pengembangan wireframes dan prototipe sistem serta sosialisasi penggunaan aplikasi axure. Hasil dari kegiatan ini adalah dengan diadakannya pelatihan aplikasi axure menambah wawasan tentang aplikasi axure dan hasil pengukuran post test mahasiswa kelas 4B prodi teknik informatika 100% (20 orang) bisa menggunakan aplikasi axure.*

**Kata Kunci** : Aplikasi, Axure, Wireframes, Prototipe

### 1. PENDAHULUAN.

Pada era globalisasi teknologi berkembang dengan pesat menjelaskan bahwa pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi indikator kemajuan suatu negara, negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi yang tinggi. Teknologi memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, teknologi juga memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia serta inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan memberikan banyak manfaat dalam melakukan aktivitas manusia. Salah satu manfaat teknologi yaitu dibidang pendidikan seperti di perguruan tinggi ataupun di sekolah. (Handayani et al., 2022) Bagi yang tengah belajar desain aplikasi web ataupun mobile kiranya harus tahu apa itu UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). Banyak yang beranggapan bahwa UI dan UX sebenarnya satu karena memiliki tugas yang sama, padahal UI dan UX berbeda satu dengan yang lainnya. (Rully Pramudita et al., 2021)

Perancangan prototipe menjadi langkah awal yang sangat penting. Prototipe yaitu tampilan visual dari sebuah sistem yang akan dibuat, yang memungkinkan pengembang dan pengguna supaya dapat mengerti dan berkomunikasi dengan racangan usulan sebelum implementasi yang sebenarnya (Suriyanto et al., 2023). Axure RP yaitu sebuah alat yang digunakan untuk membuat prototipe dan spesifikasi untuk aplikasi dan situs web, wireframes cepat. axure RP dapat memungkinkan para *desainer* aplikasi untuk dapat membuat sebuah diagram alir, wireframes, , prototipe, spesifikasi untuk aplikasi dan sebuah situs website yang lebih mudah dan lebih cepat daripada membuat maket statis yang menggunakan peralatan mereka saat ini, yang dipakai dengan para profesional termasuk arsitek informasi, manajer produk, ahli kegunaan, analis bisnis, dan para konsultan IT didunia dari Fortune 1000 perusahaan ke lembaga independen/mandiri. Axure RP sudah menjadi suatu hal penting untuk perancangan aplikasi yang berhasil. (Syaputra, 2019), berdasarkan penelitian dari (Khasanah & Murdowo, 2021) Aplikasi AxureRP yaitu sebuah aplikasi dari desktop yang dipakai sebagai alat untuk membangun sebuah flow diagram prototype interaktif, wireframe, dan dokumentasi bagi website, aplikasi mobile dan aplikasi bisnis. Axure lebih fokus kepada fleksibilitas, menyediakan sebuah fitur untuk bisa membuat tampilan visual yang lebih bagus dan dapat mempermudah bagi non-coders (orang yang tidak bisa membuat coding), dan penggunaan fitur fitur yang lebih mudah untuk dijalankan dengan pengguna ialah dengan drop dan drag. AxureRP juga bisa di ubah bentuk menjadi sebuah file HTML untuk bisa dilihat melalui sebuah web browser. AxureRP bisa dijalankan baik di Mac ataupun di Windows

Berdasarkan hasil observasi di Kelas 4B Prodi Teknik Informatika masih banyak mahasiswa yang tidak mengetahui aplikasi axure. Oleh karena itu, pelatihan aplikasi Axure menjadi sangat penting untuk memperlengkapi mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan alat ini secara efektif. Pelatihan aplikasi Axure bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam dan praktis tentang cara menggunakan Axure dalam proses desain dan pengembangan perangkat lunak. Peserta akan mempelajari berbagai fitur Axure, mulai dari dasar-dasar hingga teknik-teknik lanjutan yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil desain mereka. Dengan mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membuat prototipe interaktif yang lebih efektif, mengurangi waktu dan biaya pengembangan, serta meningkatkan kepuasan pengguna akhir.

**2. METODE.**

Pengabdian ini dilakukan untuk memperkenalkan dan menggunakan aplikasi Axure untuk merancang prototype sistem informasi. Adapun tahapan dalam kegiatan ini dibagi tiga tahapan, yaitu:

- 1) Identifikasi Kebutuhan. Langkah awal dalam pengabdian yaitu identifikasi kebutuhan, tahap ini dilaksanakan studi literatur dan kajian Pustaka terkait materi serta alasan dalam memilih aplikasi Axure untuk pelaksanaan pengabdian ini.
- 2) Pengembangan Wireframes dan Prototipe Sistem. Langkah kedua yaitu pengembangan dan mensosialisasikan wireframe. Pada kegiatan ini, dibuatlah beberapa macam rancangan wireframes dan prototipe dengan memakai aplikasi Axure. Setiap langkah-langkahnya pembuatan ini dilengkapi dengan langkah kerja. Langkah kerja ini dapat digunakan menjadi bahan modul praktikum yang akan disosialisasikan dan diajarkan kepada peserta pelatihan.
- 3) Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Axure. Pada langkah ini dilakukan setelah modul atau materi sudah selesai. Kegiatan ini dapat memberikan pelatihan atau mensosialisasikan materi kepada peserta. Materi yang akan diajarkan oleh peserta yaitu rototipe sistem informasi dan pembuatan wireframe yang akan didesain. (Resmini et al., 2021)

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian

Hari/tanggal	Waktu	Kegiatan	Penyaji
Kamis/7 Mei 2024	08.00 s/d 08.15 WIB	Pembukaan	Sasmita,M.Kom Asminah,M.M.,M.Kom Risnaini Masdalipa,M.M.,M.Kom
	08.15 s/d 09.00 WIB	Pengenalan aplikasi axue	Asminah,M.M.,M.Kom
	09.00 s/d 11.30 WIB	Praktek membuat prototipe interaktif	Sasmita,M.Kom
	13.00 s/d 15.00 WIB	Desain antarmuka pengguna aplikasi web	Sasmita,M.Kom
	15.00 s/d 16.00 WIB	Evaluasi hasil dan pemberian umpan balik	Risnaini Masdalipa,M.M.,M.Kom
	16.00 s/d 16.15	penutup	Sasmita,M.Kom Asminah,M.M.,M.Kom Risnaini Masdalipa,M.M.,M.Kom

**3. PEMBAHASAN DAN HASIL**

**3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah.**

PKM dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Mei 2024 yang bertempat di Ruang kampus Institut Pagar Alam, peserta kegiatan berjumlah 20 orang adalah mahasiswa kelas 4B Prodi Teknik Informatika Institut Teknologi Pagar Alam.



Gambar 1. Pemberian Materi

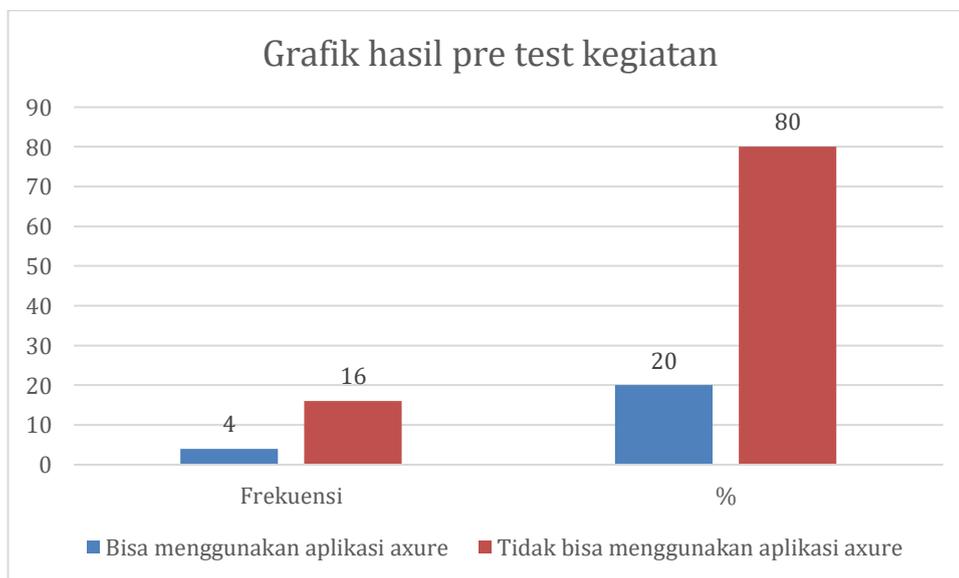


Gambar 2. Pembuatan perancangan

Kegiatan yang dilaksanakan pada program pengabdian kepada Masyarakat di Institut Teknologi Pagar Alam adalah dengan pre test terkait aplikasi axure dan penggunaannya, Pre-test yang dimaksud dalam pengabdian ini merupakan pengalaman, kemampuan dan pengamatan yang selama ini (Rasmani et al., 2023). Dari hasil pre test tersebut dapat disimpulkan sebagian besar mahasiswa kelas 4.B Prodi Teknik Informatika Institut Teknologi Pagar Alam yaitu sebesar 80 % (16 orang) yang belum mengenal dan menggunakan aplikasi axure tetapi hanya 20% (4 orang) yang mengenal dan sudah menggunakan aplikasi axure. Bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil post test kegiatan

Kategori	Pre test	
	Frekuensi	%
Bisa menggunakan aplikasi axure	4	20
Tidak bisa menggunakan aplikasi axure	16	80
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

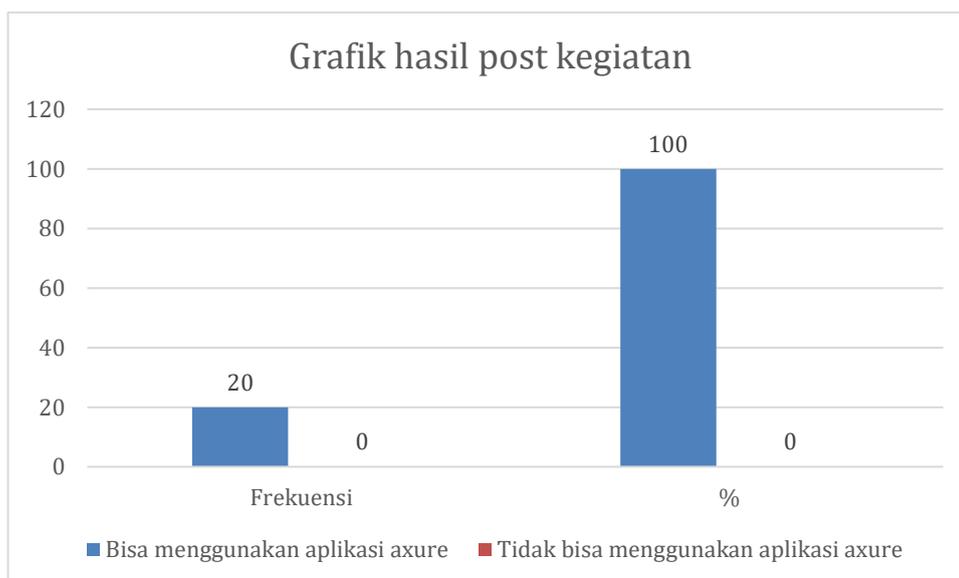


Gambar 3. Grafik pre test

Pada sesi akhir kegiatan dilakukan post test, dengan cara setiap peserta mempersentasikan hasil kerja selama kegiatan. Adapun hasil post test kegiatan adalah :

Tabel 3. Hasil Post Test

Kategori	Post test	
	Frekuensi	%
Bisa menggunakan aplikasi axure	20	100
Tidak bisa menggunakan aplikasi axure	0	0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>



Gambar 4. Grafik hasil post test

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKM di Institut Teknologi Pagar Alam adalah :

1. Dengan diadakannya pelatihan aplikasi axure menambah wawasan tentang aplikasi axure
2. Dari hasil pengukuran post test mahasiswa kelas 4B prodi teknik informatika 100% (20 orang) bisa menggunakan aplikasi axure.

#### 5. SARAN

Adapun saran dari pelatihan ini adalah sebagai berikut :

1. Pelatihan ini dapat dilakukan secara berkelanjutan menggunakan aplikasi perancangan yang lain.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

kami mengucapkan terima kasih kepada Prodi Teknik Informatika dan seluruh peserta kegiatan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, R., Rachmat, Z., & Wahyuddin, S. (2022). *PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE PADA SMP NEGERI 3 WATANSOPPENG*. 1(1), 43–54.
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2021). Metode User Centered Design Pada Perancangan Aplikasi Reservasi Service Sepeda Motor Berbasis Android Menggunakan AxureRP. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 17(1). <https://doi.org/10.53845/infokam.v17i1.279>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwarriya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Satria Gunawan Zain, Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i2.88>
- Syaputra, A. (2019). *Asep Syaputra 1 , Ego Winanda 2 Jurnal Ilmiah Betrik*. 10(03), 125–125.