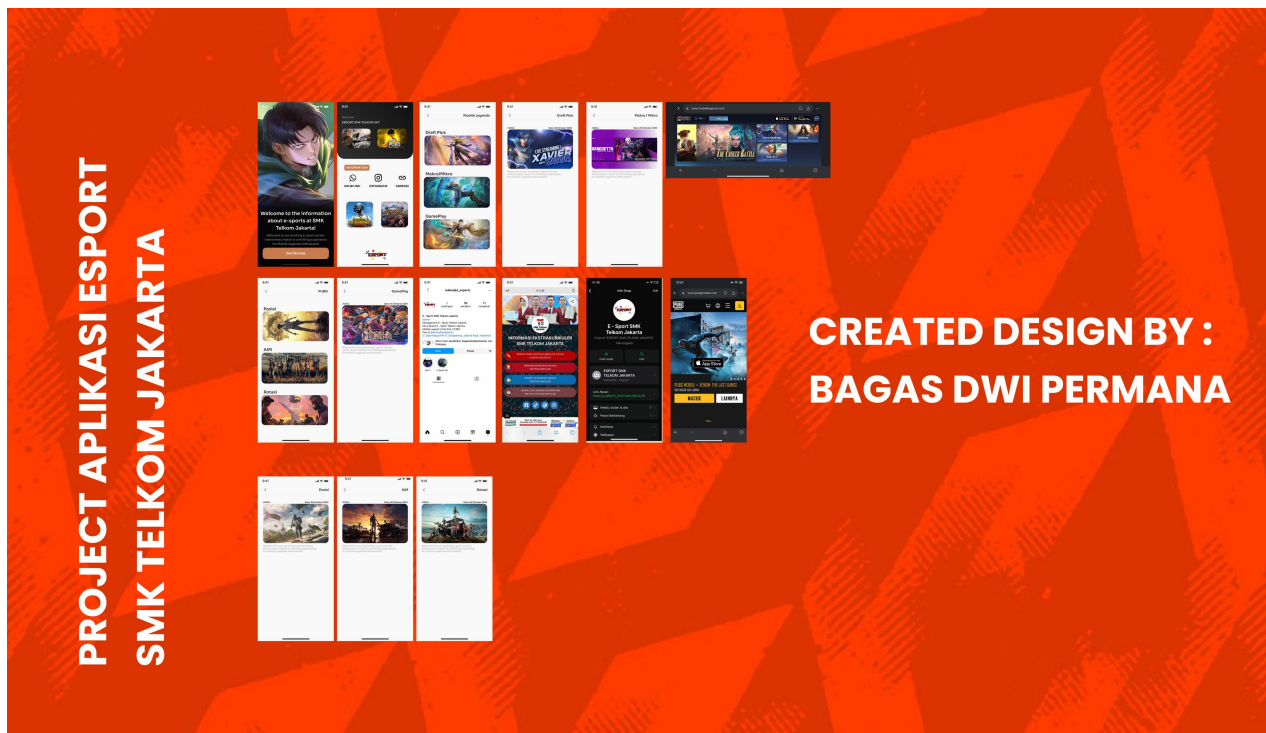


Project Flutter Sebagai UI/UX Designer: UI/UX

Aplikasi E-Sport SMK Telkom Jakarta



Deskripsi Singkat

Proyek ini merupakan perancangan UI/UX aplikasi e-sport khusus untuk siswa SMK Telkom Jakarta. Desain dibuat menggunakan Figma dengan fokus pada pengalaman pengguna yang modern, sporty, dan mudah digunakan oleh siswa dan pengurus ekstrakurikuler.

Tujuan Proyek

Mendesain antarmuka aplikasi yang memudahkan pendaftaran, pengelolaan tim, informasi turnamen, serta komunikasi antar anggota e-sport SMK. Desain difokuskan pada kenyamanan visual dan alur navigasi yang jelas.

Fitur dalam Desain

1. Halaman landing modern bertema e-sport
2. Formulir pendaftaran tim dan anggota
3. Dashboard manajemen jadwal & event

4. Halaman profil pengguna dan statistik tim
 5. Desain responsif untuk mobile dan desktop
-

Tools yang Digunakan

1. **Figma** – untuk perancangan desain UI/UX
 2. **Google Fonts** – untuk pemilihan tipografi
 3. **Color Palette Generator** – untuk kombinasi warna bertema sporty
 4. **Iconify** – sebagai sumber ikon modern dan clean
-

Alur Desain Singkat

1. Riset kebutuhan pengguna (siswa & pembina)
 2. Menentukan gaya visual dan layout
 3. Membuat wireframe low fidelity
 4. Desain UI final dalam high fidelity
 5. Prototyping dan user flow di Figma
-

Tantangan & Solusi

Tantangan utama adalah menyesuaikan gaya visual e-sport dengan kebutuhan formal institusi sekolah. Solusinya adalah menggabungkan elemen sporty (gelap neon, cyber style) dengan struktur layout yang tetap formal dan rapi.

Pelajaran yang Dipetik

1. Penerapan prinsip UI/UX dalam konteks pendidikan
2. Menyusun struktur navigasi yang ramah pengguna
3. Penggunaan komponen dan auto layout di Figma
4. Pentingnya konsistensi warna, font, dan spacing