



**HIMPUNAN MAHASISWA SISTEM INFORMASI
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS**



Kampus Universitas Andalas, Limau Manis Padang – 27163
Web : www.hmsiunand.com email: officialsi.unand@gmail.com

Padang, 23 April 2025

TERM OF REFERENCE

Design Scape

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang berkembang pesat, kebutuhan akan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif semakin meningkat. Prototyping menjadi tahap krusial dalam proses perancangan produk digital karena memungkinkan desainer untuk menguji dan menyempurnakan ide sebelum tahap pengembangan. Salah satu tools yang banyak digunakan oleh profesional desain saat ini adalah Figma, sebuah platform kolaboratif berbasis cloud yang mempermudah proses perancangan, prototyping, dan kerja tim secara real-time.

Melihat pentingnya keterampilan dalam merancang prototipe digital, acara Design Scape hadir sebagai wadah bagi para mahasiswa, desainer pemula, maupun penggiat kreatif untuk belajar langsung mengenai dasar-dasar hingga praktik pembuatan prototipe menggunakan Figma. Diharapkan melalui acara ini, peserta dapat memahami alur perancangan produk digital yang baik, meningkatkan kemampuan visualisasi ide, serta mampu menghasilkan prototipe yang interaktif dan fungsional.

Design scape bertujuan untuk memberikan wawasan serta teknik terkini dalam desain serta penggunaan tools dalam pembuatannya, sehingga peserta dapat meningkatkan kemampuan mereka dan lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

B. Nama Kegiatan

Design Scape

C. Tema

“Where creativity meets usability”

D. Peserta

Umum dan Mahasiswa



**HIMPUNAN MAHASISWA SISTEM INFORMASI
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS**



Kampus Universitas Andalas, Limau Manis Padang – 27163
Web : www.hmsiunand.com email: officialsi.unand@gmail.com

E. Materi

Perancangan Prototype dengan Menggunakan Tools Figma

F. Waktu Pelaksanaan

Jam	Sesi
08.00-08.10 WIB	Pembukaan oleh MC
08.10-08.15 WIB	Pembacaan Do'a
08.15-08.25 WIB	Pengenalan Pemateri oleh Moderator
08.25-09.25 WIB	Penyampaian Materi
09.25-09.45 WIB	Sesi tanya jawab yang dipandu oleh Moderator
09.45-10.00 WIB	Games
10.00-11.50 WIB	Workshop yang dipandu oleh Pemateri
11.50-12.05 WIB	Closing statement oleh Pemateri dan Dokumentasi

G. Tujuan Materi

Untuk melatih mahasiswa/peserta dalam mengembangkan skill dalam UI/UX dengan menggunakan metode prototype dibantu oleh tool figma.

H. Teknis Kegiatan

Pemateri akan ditemani oleh seorang pemandu (Moderator). Moderator akan mempersilahkan pemateri menyampaikan bahasan menyangkut judul materi yang telah ditentukan. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan metode satu arah dengan durasi paling lama 60 menit. Setelah sesi games berakhir, dilanjutkan dengan workshop selama 50 menit yang akan dipandu langsung oleh pemateri. Sesi tanya-jawab dilakukan setelah penyampaian materi, lalu pemateri memberikan closing statement dan diakhiri dengan kesimpulan oleh beberapa peserta. Untuk sesi tanya jawab diberikan waktu 20 menit, closing statement dan kesimpulan diberikan waktu 15 menit. Kemudian dilanjutkan dengan sesi dokumentasi.