

## Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners

Ayouvi Poerna Wardhanie<sup>1\*</sup>, Endra Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Universitas Dinamika, Surabaya, 60298, Indonesia

Email: [ayouvi@dinamika.ac.id](mailto:ayouvi@dinamika.ac.id); [rahmawati@dinamika.ac.id](mailto:rahmawati@dinamika.ac.id)

### Abstract

*One indicator of the success of a platform so as it can attract customers to visit is a user-friendly and creative application design, in the area of information technology known as User Interface and User Experience. Therefore, to improve the ability, both intellectually and practically, a community service activity is carried out, especially for the younger generation in the form of introducing and implementing UI/UX designs for beginners so that they can compete with today's business and technology world. This activity, which is packaged in the form of a webinar, focuses on understanding the basics of UI/UX design and its methodology as well as how to apply the tools, namely Figma, to design a website. Participants in this workshop amounted to 166 people spread across various parts of Indonesia, with an online learning method using Zoom for two hours. As a result of this activity, participants were able to follow the material given by the two speakers well, but in terms of time efficiency, there were delays due to technical problems. Participants' input for the material in the next activity is more focused on graphic design, coding, big data and cyber security.*

**Keywords:** User Interface, User Experience, Design, Application, Figma

### Abstrak

Salah satu indikator keberhasilan dari sebuah platform agar dapat menarik untuk dikunjungi customer adalah desain aplikasi yang user friendly dan kreatif, dalam dunia teknologi informasi dikenal dengan nama User Interface dan User Experience. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan baik itu secara intelektual maupun praktikal dilakukan sebuah kegiatan pengabdian masyarakat khususnya kepada generasi muda berupa pengenalan dan penerapan UI/UX desain untuk pemula agar dapat bersaing dengan dunia bisnis dan teknologi saat ini. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk webinar ini berfokus pada memahami dasar-dasar UI/UX desain dan metodologinya serta bagaimana cara menerapkan tools yakni Figma untuk mendesain sebuah website. Peserta dalam workshop ini berjumlah 166 orang yang tersebar diberbagai wilayah Indonesia, dengan metode pembelajaran secara online menggunakan Zoom selama dua jam. Hasil dari kegiatan ini peserta dapat mengikuti dengan baik materi yang diberikan oleh dua narasumber, namun dari sisi efisiensi waktu terjadi keterlambatan karena masalah teknis. Masukan peserta untuk materi pada kegiatan berikutnya lebih mengarah pada desain grafis, coding, big data dan cyber security.

**Kata kunci:** User Interface, User Experience, Desain, Aplikasi, Figma

### PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi berlangsung sangat cepat, tidak hanya dalam hitungan tahun, bulan, minggu, hari atau jam melainkan menit bahkan detik (Solikin, et al., 2022). Salah satu perkembangan dalam dunia teknologi informasi yang sedang naik daun adalah User Interface (UI) dan User Experience (UX), dimana dua istilah tersebut merupakan komponen yang paling sering

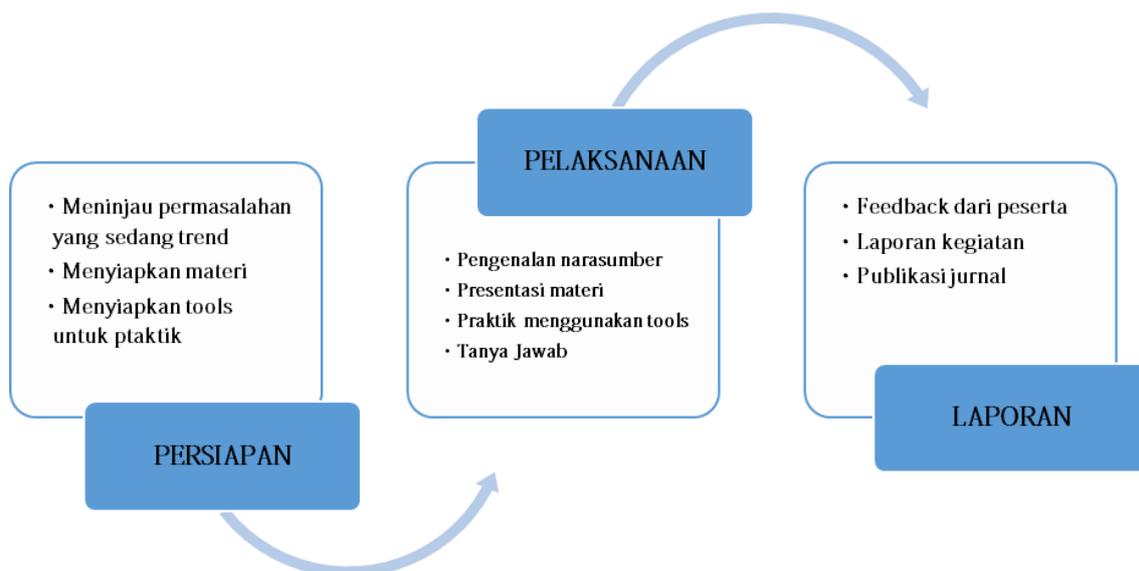
ditemui dalam sebuah desain website, aplikasi maupun platform online lainnya untuk membantu interaksi dengan pengguna (Ernawati & Indriyanti, 2022). UI/UX dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan bagi sebuah platform untuk dapat menarik user datang berkunjung dan mengeksplorasi sebuah aplikasi (Merdeka, 2022). Mengingat semakin pesatnya hal tersebut, profesi UI/UX desainer pun menjadi semakin populer di kalangan generasi Z (Ranti, 2022). Ditambah lagi, pada zaman ini banyak orang yang sudah mulai ketergantungan menggunakan smartphone berbasis Android maupun IOS dan aplikasi website untuk menjalan segala aktivitas bisnis dan kehidupan sehari-hari, dimana hal tersebut sangat menonjolkan peran dari User Interface dan User Experience dalam meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna (Wiwesa, 2021). Pada dasarnya User Interface adalah tampilan antara muka dari sebuah komputer dan software dimana bertugas untuk memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem, sedangkan User Experience adalah pengalaman seseorang terhadap penggunaan sebuah produk, layanan atau sistem (Utama, 2020). Dalam (Schlatter & Levinson, 2013) terdapat sebuah panduan dalam menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan yaitu consistency, hierarchy, personality, layout, type, colour, imagery, dan Control and Affordances (Ghiffary, Susanto, & Herdiyanti, 2018).

Menurut (Hartson & Pyla, 2019) banyak manfaat yang didapat dari pendekatan user interface dan user experience untuk membantu generasi muda lebih kreatif dan open minded dalam pembuatan design aplikasi bisnis atau wirausaha yang lebih user friendly, cakap, dan menarik. Ada beberapa tools yang dapat digunakan untuk mendesain suatu aplikasi yaitu Figma, Sketch, dan Adobe XD, namun menurut (Amanda, 2021) Figma lebih mudah dalam membantu kolaborasi dalam mendesain website, serta memiliki berbagai macam komponen UI lainnya. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan generasi muda di Indonesia khususnya para pelajar tingkat sekolah menengah, mahasiswa hingga fresh graduate, dilakukan sebuah pengabdian kepada masyarakat yaitu workshop pengenalan dan penerapan UI/UX desain yang berfokus pada dasar-dasar konsep UI/UX dan tahapannya kemudian dilanjutkan dengan praktik menggunakan Figma untuk pembuatan frame, pengaturan layer dan component, penambahan shape, text, image, colour serta menghubungkan link antar frame. Adapun identifikasi masalah dari dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tajuk Pengenalan dan Penerapan User Interface dan User Experinece Design for Beginners antara lain: [1] Kecapakan Digital Native. Adanya pandemi Covid-19 mendorong terjadinya transformasi digital besar-besaran, sehingga kondisi ini berpengaruh pada

peningkatan kecakapan Digital Native khususnya generasi muda di Indonesia untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi, [2] Menunjang Bisnis Online. Inti dari bisnis apapun saat ini adalah menawarkan pengalaman yang menyenangkan bagi pelanggan, apalagi dalam dunia bisnis online atau digital tampilan dan desain aplikasi yang menarik dan user friendly merupakan indikator keberhasilan sebuah bisnis yang memanfaatkan kecanggihan aplikasi mobile maupun website, dan [3] Profesi Pekerjaan Masa Depan. UI/UX designer menjadi salah satu profesi yang semakin banyak dibutuhkan perusahaan di era teknologi dan informasi seperti saat ini, hal ini terbukti dengan semua aktivitas manusia tidak lepas dari penggunaan aplikasi mulai dari pembelian makanan & minuman, kesehatan, pendidikan, transportasi, fashion dan lain sebagainya semuanya mengandalkan teknologi baik mobile maupun website.

## METODE PELAKSANAAN

Adapun metode yang diterapkan pada pelaksanaan kegiatan ini berbentuk Webinar Nasional yang dilakukan secara online melalui Zoom, pada hari Kamis / 7 April 2022, pukul 14.00 – 16.00 WIB yang terbagi menjadi empat sesi yaitu pengenalan narasumber, presentasi materi, praktik penggunaan tools, dan sesi tanya jawab, dengan jumlah peserta 166 orang. Adapun detail proses kegiatan pengabdian ini akan dijelaskan pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Workshop UI/UX Desain for Beginners

(Sumber : Penulis)

Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini adalah tingkat penerimaan peserta pelatihan baik dari sisi materi yang disampaikan, kemudahan dalam memahami penjelasan, keramahan narasumber, durasi waktu, kualitas audio video dan tanya jawab yang disebarakan melalui angket via Google Form. Adapun hasil rekapitulasi perhitungan dari form kuesioner sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner

No	Pertanyaan	Hasil (%)
1.	Workshop dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber.	93.01204819
2.	Kualitas materi secara keseluruhan sangat bagus.	91.92771084
3.	kualitas narasumber dalam menyampaikan materi sangat bagus.	92.1686747
4.	Sesi tanya jawab pada workshop berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta.	90.84337349
5.	Narasumber menjelaskan dengan baik dan ramah.	93.01204819
6.	Efisiensi waktu penyelenggaraan workshop sesuai harapan (hari,tanggal, dan waktu workshop).	90.60240964
7.	Kualitas audio dan visual saat workshop sangat bagus.	90.72289157
<b>Rata-Rata</b>		<b>91.7555938</b>

Berdasarkan hasil tersebut didapatkan rata-rata nilai keseluruhan 91,75% dimana dapat disimpulkan bahwa peserta dapat menerima pelatihan ini dengan baik. Perolehan nilai tertinggi berdasarkan hasil kuesioner adalah narasumber dapat menjelaskan dengan baik dan ramah serta workshop dapat meningkatkan wawasan peserta, sedangkan untuk perolehan nilai terendah ada pada durasi waktu yang kurang efisien dikarenakan ada kendala teknis sehingga workshop terlambat 5-10 menit, dan keterlambatan tersebut membuat peserta yang berada di Waktu Indonesia bagian Tengah merasa kurang nyaman karena berdekatan dengan waktu Magrib. Metode perhitungan pada kuesioner ini menggunakan teknik Skala Likert yaitu metode yang dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 dan banyak digunakan dalam ilmu sosial, maupun penelitian survei. Pada sebuah kuesioner Skala Likert biasanya mengukur tentang persetujuan seseorang terhadap sebuah pernyataan yang di tuliskan dalam bentuk (Suasapha, 2020) :

Tabel 2. Skala Likert dan Interval Penilaian

<b>Skala Likert</b>	<b>Interval Penilaian :</b>
---------------------	-----------------------------

1 = Sangat tidak setuju	Indeks 0% – 19,99% = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju	Indeks 20% – 39,99% = Tidak Setuju
3 = Netral	Indeks 40% – 59,99% = Netral
4 = Setuju	Indeks 60% – 79,99% = Setuju
5 = Sangat Setuju	Indeks 80% – 100% = Sangat Setuju

### HASIL DAN PEMBAHASAN PELAKSANAAN

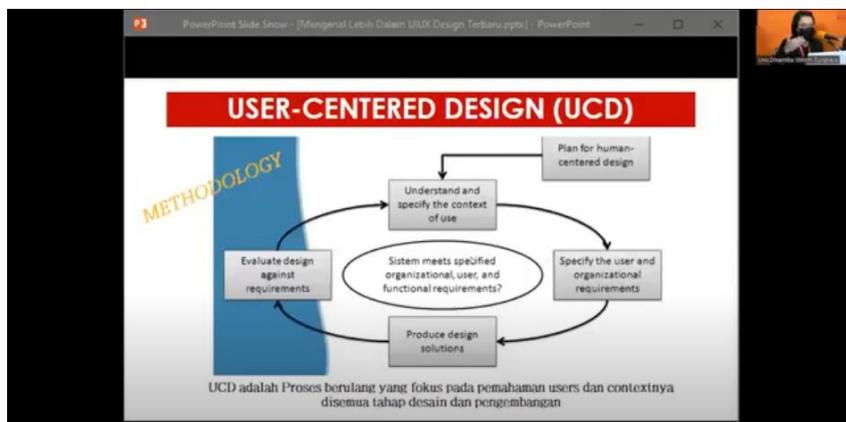
Kegiatan workshop pengenalan dan penerapan UI/UX desain bagi para pemula, khususnya siswa sekolah menengah, mahasiswa hingga fresh graduate ini berlangsung secara daring melalui aplikasi Zoom. Kegiatan ini merupakan rangkaian acara dari Webinar Nasional The Series dengan tema “Preparing Digital Native For Better Indonesia” yang diselenggarakan oleh Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika, mulai tanggal 24 Maret – 16 April 2022. Adapun untuk sesi materi UI/UX desain ini berlangsung pada hari Kamis / 7 April 2022 pukul 14.00 – 16.00 WIB, dengan dua narasumber dan jumlah peserta 166 orang. Berikut ini merupakan dokumentasi dari kegiatan workshop:



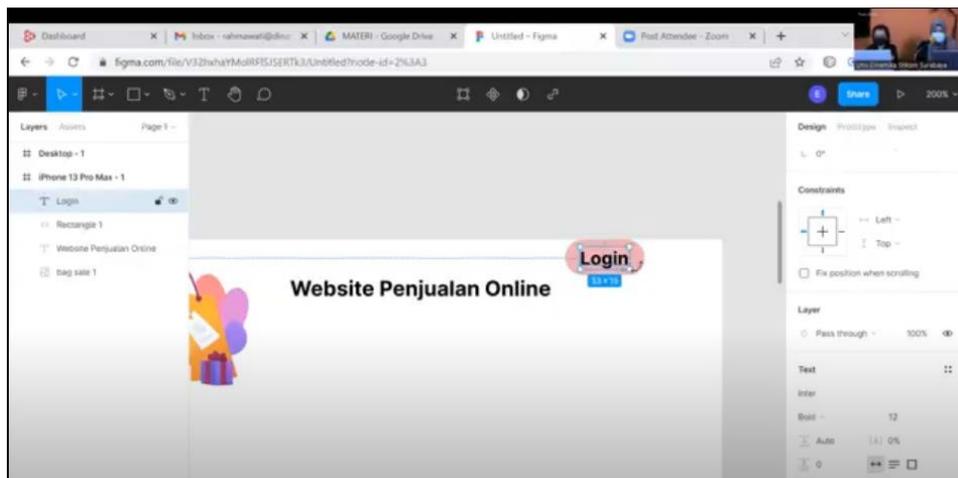
Gambar 2. Poster Promosi Kegiatan Workshop



Gambar 3. Sesi Pembukaan dan Pengenalan Narasumber



Gambar 4. Sesi Presentasi Materi



Gambar 5. Sesi Praktik Penggunaan Tools

Kegiatan pengenalan dan penerapan UI/UX Desain kepada siswa sekolah menengah, mahasiswa hingga fresh graduate ini memiliki susunan materi seperti yang terlihat pada tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Susunan Materi Workshop

No.	Waktu	Materi
1.	14.00 – 14.30	Dasar-Dasar UI/UX Desain
2.	14.30 – 15.00	Tahapan/Metodologi UCD
3.	15.00 – 15.45	Praktik Menggunakan Aplikasi Figma
4.	15.45 – 16.00	Sesi Tanya Jawab

Adapun hasil kuesioner dari kegiatan workshop UI/UX Desain seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
R1	5	5	5	5	5	5	5
R2	5	5	5	5	5	5	5
R3	4	5	4	5	4	5	4
R4	5	4	5	5	5	5	5
R5	5	4	5	4	5	4	4
R6	5	4	3	4	5	4	4
R7	5	5	5	5	5	5	5
R8	4	4	4	4	4	4	4
R9	4	4	5	4	5	5	5
R10	5	5	5	5	5	5	5
R11	5	5	5	5	5	5	5
R12	5	4	5	4	3	4	3
R13	4	4	4	4	4	3	3
R14	4	4	4	4	4	4	4
R15	5	5	5	5	5	5	5
R16	5	5	5	5	5	5	5
R17	4	4	5	4	4	4	4
R18	5	5	5	5	5	5	5
R19	5	5	5	5	5	5	5
R20	5	5	5	5	5	5	5
R145	5	5	5	4	5	5	5
R146	5	5	5	5	5	5	5
R147	5	5	5	5	5	5	5
R148	4	5	4	4	4	4	4
R149	4	4	4	4	4	4	5
R150	5	5	5	4	5	5	5
R151	5	5	4	5	5	4	5
R152	5	4	4	4	4	4	4
R153	5	5	5	5	5	5	5
R154	4	4	4	4	4	4	4
R155	5	5	5	5	5	5	5
R156	3	3	3	3	3	3	3
R157	5	5	5	5	5	5	5
R158	5	5	5	5	5	4	4
R159	5	5	5	5	5	5	5
R160	5	5	5	5	5	5	5
R161	5	5	5	5	5	5	5
R162	5	5	5	5	5	5	5
R163	5	5	5	5	5	5	5
R164	5	5	5	5	5	5	5
R165	5	5	5	5	5	5	5
R166	5	5	5	5	5	5	5

Gambar 7. Hasil Kuesioner Feedback Peserta

Dari kegiatan workshop diatas ada beberapa masukan dari peserta yaitu:

1. Menyampaikan materi sudah cukup baik, hanya saja dapat ditingkatkan dalam hal manajemen waktu. Diusahakan tepat waktu saat memulai acara, mengingat peserta dari seluruh Indonesia sehingga perlu dipertimbangkan untuk peserta yang berada di wilayah waktu WITA.

2. Penjelasan penggunaan aplikasi UI/UX bisa lebih detail untuk memperdalam pemahaman peserta.
3. Saran topik webinar selanjutnya bisa diarahkan ke bidang Design Grafis, Coding untuk Pemula, atau Big Data dan Cyber Security.

## KESIMPULAN

Dari kegiatan pengenalan dan penerapan UI/UX Desain for beginners yang telah diselenggarakan melalui event Webinar Nasional The Series 2022, dapat kami simpulkan bahwa peserta dapat menerima dengan baik adanya pelatihan ini karena tidak hanya berupa materi secara teori saja tetapi juga ditambah dengan adanya praktik penggunaan tools. Disamping itu, para peserta juga memberikan saran untuk kegiatan selanjutnya terdapat materi pelatihan coding dan mengerjakan project-project yang berkaitan dengan profesi UI/UX designer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, G. (2021, Oktober Jumat). Mengenal Figma Dan Apa Bedanya Dengan Tools UI/UX Lain? Retrieved From [Republika.Co.Id: https://www.Republika.Co.Id/Berita/R0n1da423/Mengenal-Figma-Dan-Apa-Bedanya-Dengan-Tools-Uiux-Lain](https://www.Republika.Co.Id/Berita/R0n1da423/Mengenal-Figma-Dan-Apa-Bedanya-Dengan-Tools-Uiux-Lain)
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal Of Emerging Information Systems And Business Intelligence*, Volume 03 Number 04.
- Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, Dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *JURNAL TEKNIK ITS* , Vol. 7, No. 1.
- Hartson, R., & Pyla, P. (2019). *The UX Book : Agile UX Design For A Quality User Experience* . Cambridge, MA: Elsevier.
- Merdeka, K. (2022). <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/studi-independen>. Retrieved From [https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/studi-independen/Browse/50753d41-eeea-4008-b9d1-b1b09bfb395/475b1524-3cb2-11ec-b626-82591a553162](https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/studi-independen/browse/50753d41-eeea-4008-b9d1-b1b09bfb395/475b1524-3cb2-11ec-b626-82591a553162)
- Ranti, S. (2022, Juni 28). Mengenal UI/UX Design Dan Apa Saja Perbedaannya. Retrieved From [Kompas.Com: https://tekno.kompas.com/read/2022/06/28/19150067/mengenal-ui-ux-design-dan-apa-saja-perbedaannya?page=all](https://tekno.kompas.com/read/2022/06/28/19150067/mengenal-ui-ux-design-dan-apa-saja-perbedaannya?page=all)
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles And Practices For Designing Digital Applications*. . Elsevier. → Buku
- Solikin, I., Mukti, A. R., Megawaty, Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). Pelatihan Desain User Interface (Ui) Pada Sekolah Azharyah Menggunakan Zoom Meeting. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang* , Volume: 3 Nomor: 1.

- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, Volume 19 Nomor 1.
- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. *Universitas Komputer Indonesia*, 8-45.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, Volume 3 No 2, Januari-Juni.