
**Pengayaan Materi UI dan UX
Pada Warga di lingkungan Politeknik LP3I Jakarta
Kampus Depok**

Hendro Purwoko^{1*}, Sutan Mohammad Arif², Bayu Jaya Tama³.
^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: hendroprwk08@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 27 Agustus 2023
Disetujui : 04 Oktober 2023
Dipublikasikan : 15 Desember 2023

Kata kunci: visual, interaksi, user experience, user interface

Dalam era digital yang berkembang pesat, User Interface (UI) dan User Experience (UX) memegang peran sentral dalam merancang aplikasi yang sukses. UI berkaitan dengan tampilan visual, sementara UX fokus pada pengalaman pengguna yang memuaskan. Kombinasi keduanya meningkatkan daya tarik, interaksi, dan efektivitas aplikasi. Untuk keberlangsungan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Tim melakukan wawancara dengan Mahasiswa dan Organisasi Kemahasiswaan LP3I Computer Club, mengidentifikasi permasalahan seperti kurangnya pemahaman mendalam dan pengalaman dalam desain grafis. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pengayaan materi daring dengan tujuan memberi calon pengembang pemahaman tentang merancang antarmuka intuitif dan pengalaman pengguna yang baik. Pelatihan ini juga menekankan iterasi desain, adaptasi terhadap umpan balik pengguna, dan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Abstract

Keywords: visual, interaction, user experience, user interface

In the evolving digital age, User Interface (UI) and User Experience (UX) have a central role in designing applications. UI deals with visual appearance, while UX focuses on a satisfying user experience. The combination of the two increases the appeal, interaction, and effectiveness of the application. For the continuity of this community service activity, the team conducted interviews with students and LP3I Computer Club Student Organizations, identifying problems such as lack of in-depth understanding and experience in graphic design. Therefore, online material enrichment activities are carried out with the aim of providing prospective developers with an understanding of designing intuitive interfaces and good user experiences. The training also emphasizes design iteration, adaptation to user feedback, and appropriate design solutions with users.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI) sangat penting bagi aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakannya (Arief Ramadhan Setiadi, 2020) dan *User Experience* (UX) memiliki peran penting dalam merancang produk digital yang menarik dan fungsional. UI berkaitan dengan tampilan visual suatu produk, sementara UX fokus pada pengalaman pengguna yang efisien dan memuaskan ketika user merasakan sebuah perasaan atau pengalaman setelah menggunakan jasa atau produk (Edo Tirtadarma, 2018).

Kombinasi antara UI dan UX mampu meningkatkan daya tarik, interaksi pengguna, serta efektivitas suatu aplikasi atau situs web, sehingga hal ini mendorong keterampilan dalam merancang antarmuka yang intuitif dan pengalaman yang memuaskan menjadi kualifikasi penting dalam dunia kerja saat ini. Terkait kegiatan tersebut, Tim melakukan wawancara dengan beberapa Mahasiswa dan Organisasi Kemahasiswaan LP3I Computer Club (LCC) pada Politeknik LP3I Jakarta Kampus Depok tentang permasalahan yang dihadapi, seperti: materi ajar di kampus yang tidak selalu mengupas secara mendalam, kurang melakukan praktik langsung, tidak memiliki latar belakang dalam desain grafis atau seni dan tidak berpengalaman dalam berinteraksi dengan pengguna aplikasi secara nyata sehingga perlu diadakan kegiatan pengayaan materi yang dilakukan secara daring agar fleksibel dan efisien dengan menambahkan sesi tanya-jawab, diskusi di tengah penyampaian materi dan Kuis.

Tujuan kegiatan Pengayaan Materi Dasar UI dan UX kepada pada Mahasiswa dan Warga di lingkungan Politeknik LP3I Jakarta Kampus Depok adalah karena mereka calon pengembang produk masa depan yang memahami bagaimana merancang antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik akan lebih mampu menghasilkan produk yang relevan dan diminati oleh pasar. Pelatihan ini juga memberikan mereka pemahaman tentang iterasi desain, konsep, metode, dan adaptasi terhadap umpan balik pengguna guna menyelaraskan kebutuhan pengguna dengan solusi desain terbaik.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Pengayaan Materi Dasar UI dan UX pada Mahasiswa dan Warga di lingkungan Politeknik LP3I Jakarta Kampus Depok melibatkan beberapa tahap untuk memastikan kelancaran acara dan pencapaian tujuan yang diinginkan.



Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan

Berikut adalah tahap-tahap dilakukan:

1. Perencanaan Awal

Menentukan kegiatan yang relevan dan bermanfaat bagi Mahasiswa dan warga, didapati bahwa Materi dasar UI dan UX cocok untuk menjadi bahasan saat ini. Berdasarkan bahasan tersebut target peserta yang diundang adalah Relasi, Mahasiswa, Dosen Politeknik LP3I Jakarta Kampus Depok serta warga dilingkungan sekitar dan kegiatan dilangsungkan dalam bentuk Presentasi dan Diskusi secara daring.

Dalam melakukan pembuatan materi perlu melakukan diskusi kebutuhan Peserta selama beberapa jam dan menghasilkan bahasan sebagai berikut: UX, UI, Design Thinking, Perangkat Lunak.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Memberikan ceramah atau presentasi, diskusi secara daring menggunakan aplikasi Zoom dan permainan tanya-jawab menggunakan Quizizz diakhir sesi.

3. Evaluasi dan umpan balik

Peserta mengisi kuisioner sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung sebagai 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 disebarkan melalui angket via Google Form (Ayouvi Poerna Wardhanie K. L., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

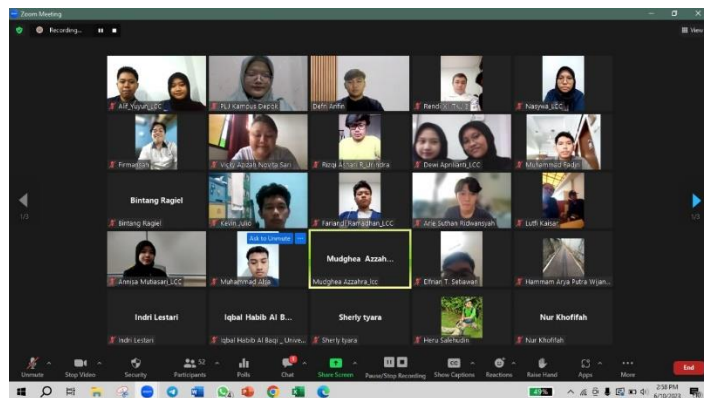
Pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat berupa pengayaan materi UI dan UX pada politeknik LP3I Jakarta kampus Depok berawal dari diskusi dengan beberapa mahasiswa dan pengurus organisasi kemahasiswaan LCC atau LP3I Computer Club di politeknik LP3I Jakarta kampus Depok, dari aktivitas tersebut didapati bahwa UI dan UX masih belum maksimal diperkenalkan pada rumpun ilmu komputer di politeknik LP3I Jakarta kampus Depok dan tidak ada mata kuliah yang spesifik membahas UI dan UX. Dari diskusi tersebut, dilanjutkan dengan penentuan peserta yang difasilitasi oleh Tim dari Bidang Akademik untuk terhubung dengan rekanan kampus yang berada pada tingkat Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan, Dosen dan Staf yang berada di politeknik LP3I Jakarta Kampus Depok.



Gambar 2. Kondisi panitia saat kegiatan berlangsung

Kemudian organisasi LCC mengatur alur kegiatan mulai dari pendaftaran sampai kegiatan selesai. Saat kegiatan berlangsung *run down* acara dijadwalkan sebagai berikut:

1. Pemutaran video yang berisi motivasi dan bagaimana UI dan UX diterapkan, video kegiatan organisasi LCC
2. Pembukaan yang disampaikan oleh MC
3. Sambutan pertama oleh kepala bidang akademik politeknik LP3I Jakarta kampus Depok
4. Sambutan kedua disampaikan oleh ketua LCC
5. Pengisian kuesioner sebelum materi utama berlangsung
6. Kegiatan utama yang disampaikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang membahas tentang materi dasar UI dan UX
7. Diskusi dan tanya jawab
8. Kuis dan penentuan pemenang
9. Penutup
10. Pembagian sertifikat elektronik.



Gambar 3. Diskusi mengenai materi UI dan UX

Saat kegiatan berlangsung terdapat 63 peserta di antaranya adalah: Dosen, Kerabat, Mahasiswa Internal dan Eksternal dari beberapa Kampus, Siswa Sekolah Menengah Atas dan Warga dilingkungan terdekat namun saat pengisian kuesioner hanya 40 orang yang dapat diambil datanya dengan hasil seperti yang tergambar pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Profil Peserta

No	Pertanyaan	Hasil
1	Usia	12-17 1
		18-29 38
		30-54 1
2	Profesi	Pelajar/Mahasiswa 34
		Guru/Dosen 2
		Karyawan 4

Pengalaman peserta perihal pengetahuan tentang UI, ada 60% peserta yang belum mempelajari dan 40% peserta sudah pernah mempelajari. Sedangkan pengetahuan UX 70% peserta sudah pernah mempelajari dan 30% peserta belum, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pengetahuan dasar UI dan UX

No	Pertanyaan	Hasil			
		Belum	%	Pernah	%
1	Apakah kamu pernah mempelajari secara mendalam pengetahuan tentang UI	24	60	16	40
2	Apakah kamu pernah mempelajari secara mendalam pengetahuan tentang UX	28	70	12	30
		52	130	28	70

Tabel 3. Pengetahuan lanjut UI dan UX

No	Pertanyaan	Hasil								Kesimpulan (Maks)
		Tidak	%	Sedikit	%	Cukup	%	Sangat	%	
1	Seberapa familiar Anda dengan konsep UI?	4	10	10	25	22	55	4	10	Cukup 55%
2	Seberapa familiar Anda dengan konsep UX?	3	7,5	16	40	19	47,5	2	5	Cukup 47,5%
3	Seberapa familiar Anda dengan prinsip-prinsip desain responsif dalam UI/UX?	8	20	15	37,5	16	40	1	2,5	Cukup 40%
4	Seberapa familiar Anda dengan prinsip-prinsip gestalt dalam desain UI/UX?	13	32,5	17	42,5	10	25	0	0	Sedikit 42,5%
5	Apakah Anda tahu perbedaan antara UI dan UX?	4	10	14	35	16	40	6	15	Cukup 40%
6	Apakah ada mengetahui istilah wireframe dalam desain UI/UX?	14	35	11	27,5	8	20	7	17,5	Tidak 35%
7	Apakah ada mengetahui kegunaan (usability) dalam konteks UI/UX?	10	25	15	37,5	9	22,5	6	15	Sedikit 37,5%
8	Seberapa sering Anda mengikuti trend terbaru dalam desain UI/UX?	13	32,5	20	50	7	17,5	0	0	Tidak 32,5%
9	Seberapa penting menurut Anda UX yang baik	2	5	8	20	10	25	20	50	Sangat 50%

dalam sebuah aplikasi atau situs web?										
---------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Secara umum dari persiapan hingga selesainya kegiatan semua proses berjalan dengan lancar dan pada saat kegiatan berlangsung pun terdapat 16 pertanyaan yang ditujukan pada Narasumber yang berasal dari berbagai kalangan, hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta cukup menyukai materi yang disampaikan.

PENUTUP

Bahasan mengenai topik *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki dampak yang signifikan bagi mahasiswa dan warga di lingkungan Politeknik LP3I Jakarta Kampus Depok. Dalam acara ini, peserta diberikan wawasan mendalam tentang pentingnya desain antarmuka yang menarik dan pengalaman pengguna yang optimal dalam dunia teknologi dan aplikasi digital.

Selain itu, kegiatan ini juga membuka pintu bagi kolaborasi antara mahasiswa dan warga dalam mengembangkan ide-ide kreatif yang berfokus pada pengembangan produk atau layanan yang lebih baik. Partisipasi aktif dalam diskusi dan sesi tanya jawab membantu melahirkan pandangan-pandangan baru tentang bagaimana teknologi dapat dihadirkan dengan cara yang lebih intuitif dan efisien. Dengan demikian, pengayaan materi dasar UI dan UX pada politeknik LP3I Jakarta kampus Depok tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga mendorong tindakan nyata dalam menghasilkan perubahan positif dalam pengembangan UI dan UX. Secara keseluruhan, kegiatan seminar ini memberikan wawasan yang berharga dan inspirasi bagi para peserta untuk terus mengembangkan solusi teknologi yang lebih manusiawi dan memberikan dampak positif bagi masyarakat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aria Ar Razi, I. R. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia*, 3(2), 75-93. doi:<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Arief Ramadhan Setiadi, H. S. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design). *Automata* 1(2). Diakses 08 2023, dari <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15445>
- Ayouvi Poerna Wardhanie, E. R. (2022). Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners. *Batara Wisnu Journal : Indonesian Journal of Community Services*, 2(3), 536-544. doi:<https://doi.org/10.53363/bw.v2i3.129>

- Ayouvi Poerna Wardhanie, K. L. (2022, 03). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary*, 3(3), 165-174. Diakses 08 2023, dari <http://penerbitgoodwood.com/index.php/jpm/article/view/1536>
- Danang Haryuda Putra, M. A. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111-117. doi:<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Edo Tirtadarma, A. E. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(1), 181-207. doi:<https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Hadi Asnal, J. M. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS STMIK Amik Riau*, 3(1), 18-25. doi:<https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.800>
- I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, A. D. (2023, 08). Pelatihan Desain Pada Siswa SMK Ipiems Surabaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain UI/UX Aplikasi Mobile. *Transformasi : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 86-95. doi:<https://doi.org/10.31764/transformasi.v3i2.15969>
- Jenifer T., Charles B., Aynne V. (2020, 01). *Designing Interfaces*. O'Reilly Media.
- Khoirunnisaa, J. (2021, 05 17). *Tips Bikin UI/UX Ramah Pengguna dari Engineer Tokopedia*. Diakses 08 2023, dari detikinet: <https://inet.detik.com/tips-dan-trik/d-5572029/tips-bikin-uiux-ramah-pengguna-dari-engineer-tokopedia>