

## HOW TO BE A UX/UI DESIGNER?

Tiawan, Noor Syam Azwar, Amar Fauzi, Annisa Zachry, Vira Virginia

Politeknik Enjineri Indorama

<sup>1</sup>tiawan@pei.ac.id

### Abstract

*The Covid-19 pandemic era is not a limitation in sharing knowledge with the public, Indorama Engineering polytechnic in collaboration with Bisa Ai has created a webinar, "How to be a UI/UX designer?" becoming a system designer in the era of society 5.0 can provide benefits in the form of measurable values, can be used as material to become an entrepreneur or work in a company with a position as UI/UX that designs applications so the application can be used properly by users. This community service introduces that the profession as a UI/UX design is also very promising, in this service the introduction of what UI/UX is, the tools used, the job and business prospects that can be generated, and the community in UI/UX. This service is also broadcast live using youtube media so that anyone who participates can play it back and hopefully it will be useful for all.*

**Keywords:** UI/UX ; Designs Applications ; Bisa Ai.

### Abstrak

Masa pandemik Covid-19 tidak menjadi batasan dalam berbagi ilmu kepada masyarakat, politeknik Enjineri Indorama bekerja sama dengan Bisa Ai membuat sebuah webinar dengan judul how to be a UI/UX designer, menjadi seorang desainer sistem di era society 5.0 ini dapat memberikan manfaat dalam bentuk nilai yang terukur, dapat dijadikan sebagai bahan untuk menjadi wirausaha maupun bekerja di perusahaan dengan posisi sebagai UI/UX yang mendesain aplikasi sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Pengabdian masyarakat ini memperkenalkan bahwa profesi sebagai desain UI/UX juga sangat menjanjikan, dalam pengabdian ini diperkenalkan apa itu UI/UX, tools yang digunakan, prospek kerja dan bisnis yang dapat dihasilkan, serta komunitas dalam UI/UX. Pengabdian ini juga disiarkan secara langsung menggunakan media youtube sehingga siapapun peserta dapat memutar kembali dan semoga bermanfaat bagi semua.

**Kata Kunci:** UI/UX ; Mendesain Aplikasi ; Bisa Ai.

Submitted: 2021-02-16

Revised: 2021-04-18

Accepted: 2021-04-29

### Pendahuluan

Keahlian desain grafis menjadi salah satu peluang untuk membuka usaha dibidang desain grafis maupun dimanfaatkan sebagai modal skill dalam mencari pekerjaan di industry IT, pesatnya kemajuan di bidang desain grafis menjadikan para konten creator maupun desainer bukan lagi terfokus kepada desain editing photo maupun video tapi muncul bidang desain yang digemari lainnya yaitu desain aplikasi.

Desain grafis menjadi salah satu bidang yang dapat di eksplor di bidang IT. Dalam bidang desain Aplikasi muncul istilah UI/UX. UI (antarmuka pengguna) / UX (pengalaman pengguna) menjelaskan sekumpulan konsep, pedoman, dan alur kerja untuk berpikir kritis tentang desain dan penggunaan produk yang interaktif (Garrett, 2010). UI/UX merupakan profesi yang berkembang di industri geospasial dan sektor teknologi yang lebih luas (Haklay, 2010). Dikenal dengan istilah desain yang berkaitan dengan multimedia seperti grafik, foto, atau video, memainkan peran penting dalam transmisi informasi spasial di sistem aplikasi (Medy ´nska-Gulij, et al., 2012). Dalam aplikasi adanya interaksi menjadi suatu keharusan yang dimiliki oleh sebuah aplikasi. Interaksi lebih luas daripada antarmuka, menjelaskan pertanyaan dua arah dan jawaban atau dialog hasil permintaan antara pengguna dan objek digital yang dimediasi melalui perangkat komputer (Roth, 2012) dan interaktivitas merupakan bagian dari pengalaman pengguna (Roth, 2017). Sebuah interaksi bersifat kontingen karena responsnya didasarkan pada permintaan, membuat iterasi interaktivitas dan memberdayakan serta memberikan keterlibatan pengguna

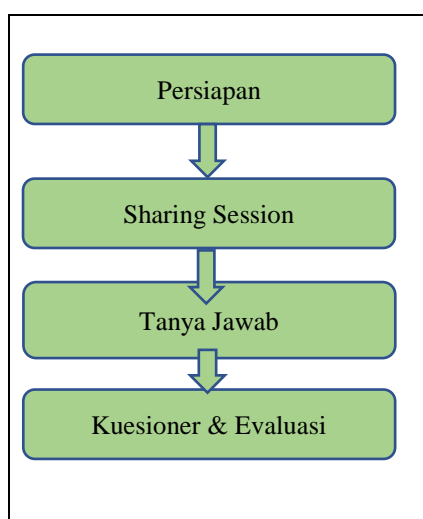
dalam pemetaan proses dengan perubahan bergantung pada minat dan kebutuhannya (Sundar, et al., 2016). Sebaliknya, desain UX melibatkan pengembangan hasil interaksi dan proses komunikasi itu sendiri sehingga pengalaman yang memuaskan bagi pengguna (Sundar, et al., 2016).

### Metode

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan *Sharing Session*, Tanya Jawab dan Praktek. Materi yang diberikan yaitu *How to be a UI/UX Designer*.

Langkah-langkah kegiatan:

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Persiapan meliputi kegiatan mempersiapkan kebutuhan webinar acara *How to be a UI/UX Designer* bersama Bisa Ai dan Politeknik Enjinering Indorama. Webinar dimulai dengan pembukaan dari team Bisa Ai, kemudian pemateri memaparkan materi dan dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai *How to be a UI/UX Designer*. Webinar untuk acara ini dilaksanakan secara daring pada Aplikasi Tampil dari Bisa Ai pada tanggal 6 Januari 2021. Adapun aspek penilaian kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Aspek Penilaian Kuesioner

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai
1	Topik acara ini sangat cocok dengan selera saya	
2	Topik yang diangkat sangat sesuai dengan trend yang sedang diperlukan di masyarakat	
3	Topik ini jarang diangkat sebagai webinar di tempat yang lain	
4	Media yang digunakan dalam menyajikan materi membantu dalam memahami materi	
5	Durasi penyampaian materi sudah sesuai dengan kepadatan materi	
6	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas, lengkap, dan mudah dimengerti	
7	Narasumber memberikan kesempatan dalam bertanya	
8	Narasumber menjawab setiap pertanyaan dengan baik dan	

---

mudah dipahami

---

Interval penilaian kepuasan adalah sebagai berikut :

Indeks 80% - 100% : Sangat Puas

Indeks 60% - 79,99% : Puas

Indeks 40% - 59,99% : Cukup Puas

Indeks 20% - 39,99% : Kurang Puas

Indeks 0% - 19,99% : Tidak Puas

### Hasil dan Pembahasan

Hasil pengisian Kuesioner kepuasan peserta dapat dilihat dari tabel 2 :

**Tabel 2.** Hasil kuesioner Kepuasan Peserta

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai
1	Topik acara ini sangat cocok dengan selera saya	86,67%
2	Topik yang diangkat sangat sesuai dengan trend yang sedang diperlukan di masyarakat	93,33%
3	Topik ini jarang diangkat sebagai webinar di tempat yang lain	96,67%
4	Media yang digunakan dalam menyajikan materi membantu dalam memahami materi	91,67%
5	Durasi penyampaian materi sudah sesuai dengan kepadatan materi	91,67%
6	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas, lengkap, dan mudah dimengerti	95%
7	Narasumber memberikan kesempatan dalam bertanya	93,33%
8	Narasumber menjawab setiap pertanyaan dengan baik dan mudah dipahami	90%

Dari tabel 2 diperoleh nilai persentase rata-rata 92,29% , yang artinya peserta sangat setuju bahwa pelaksanaan PKM ini dapat membantu dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan praktis dalam bidang UI/UX bagi para peserta.

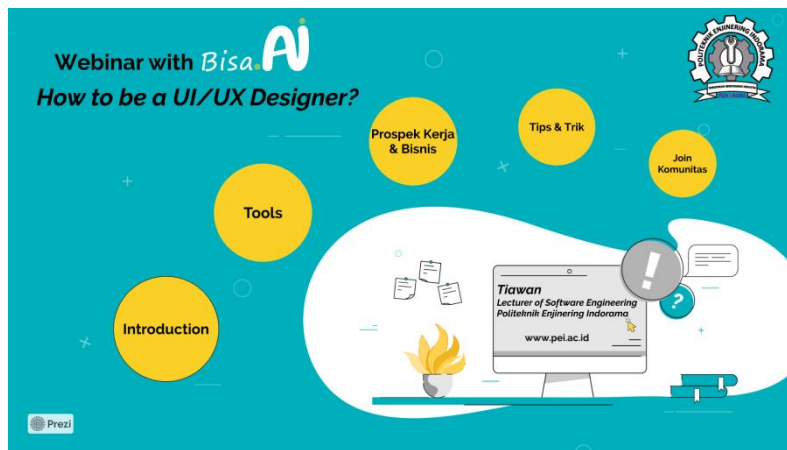
Pengabdian pada masyarakat bagi Umum, mahasiswa baru, siswa SMA/SMK/MA. Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di aplikasi Tampil Bisa Ai bekerjasama dengan Politeknik Enjinering Indorama dan dapat diputar kembali di Youtube Bisa Ai.

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta yang hadir pada acara pengabdian itu sejumlah 68 orang.
2. Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi definisi UI/UX, *tools* yang digunakan, prospek kerja dan bisnis, tips dan trik, serta join komunitas.
3. Para peserta yang mengikuti pelatihan merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh para pengabdian.
4. Link youtube materi How to be a UI/UX Designer dari aplikasi Tampil Bisa Ai : <https://www.youtube.com/watch?v=IDcAHzSZV5U&t=5403s>



Gambar 2. PkM "How to be a UX/UI Designer?" secara Virtual



Gambar 3. Materi PkM UI/UX Designer



Gambar 4. Certificate Bisa Ai

## **Kesimpulan**

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar, dimulai dengan kegiatan persiapan, sharing session, tanya jawab, hingga dengan pengisian kuisisioner dan evaluasi. Berdasarkan hasil kuisisioner yang diperoleh dari peserta dapat disimpulkan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa senang dan puas. Hal ini dibuktikan dengan adanya permintaan dari para peserta agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya diselenggarakan satu kali namun dapat berkelanjutan, melalui pengabdian yang berkelanjutan akan dapat mengenalkan Politeknik Enjinereng Indorama terhadap masyarakat umum dan juga dapat menambah wawasan peserta pada bidang *User Interface* dan *User Experience*. Tingginya antusiasme ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan tingginya perhatian dari peserta sejak pengabdian dimulai hingga berakhir. Peserta pengabdian juga meminta agar webinar ini diadakan berkelanjutan dan disediakan kesempatan maupun wadah bagi para peserta untuk dapat berkonsultasi lebih mendalam untuk semua materi pelatihan. Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut :

1. Tingginya antusiasme peserta pengabdian kepada masyarakat dengan jumlah peserta 68 Orang serta Manfaat yang besar terhadap penambahan skill UI/UX dalam pengabdian kepada masyarakat secara virtual dalam masa pandemik.
2. Fasilitas yang disediakan oleh pihak Bisa Ai, dan hasil webinar dapat di lihat di aplikasi youtube channel tampil.

## **Daftar Pustaka**

- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.
- Haklay, M. M. (Ed.). (2010). *Interacting with geospatial technologies*. John Wiley & Sons.
- Medyńska-Gulij, B. Pragmatical Cartography in Google Maps API [in German]. *Kart. Nach.* 2012, 5, 250–255.
- Medyńska-Gulij, B.; Myszczyk, M. The geovisualization window of the temporal and spatial variability for Volunteered Geographic Information System. *Geod. Cartogr.* 2012, 61, 31–45.
- Roth, R. E. (2012). Cartographic interaction primitives: Framework and synthesis. *The Cartographic Journal*, 49(4), 376-395.
- Roth, R.E. (2017). *User Interface and User Experience (UI/UX) Design*. In *The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge; (2nd Quarter 2017 Edition)*; Wilson, J.P., Ed.; University Consortium Geographic Information Science: Washington, DC, USA, 2017
- Sundar, S. S., S. Bellur, J., Oh, H., Jia, H., & H. S Kim. (2016). Theoretical importance of contingency in human-computer interaction: effects of message interactivity on user engagement. *Communication Research*, 43(5), 595-625.