

Pelatihan *Fundamental User Experience* dan *User Interface*

Tina Tri Wulansari^{1*}

Deddy Kurniawan²

Wahyu Yanuartha³

^{1*,2,3} Program Studi Sistem Informasi (Kampus Kota Samarinda), Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mulia, Samarinda, Indonesia

tina@universitasmulia.ac.id^{1*)}

deddy.kurniawan@universitasmulia.ac.id²⁾

wahyuyanuartha@universitasmulia.ac.id³⁾

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, Digital*

Abstrak: Produk digital telah menjadi kebutuhan masyarakat luas. Hal ini menjadi fokus peluang bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan untuk mengisi ruang kerja dan usaha pada bidang digital. Sekolah mempersiapkan lulusan dengan memberi pelatihan ketrampilan pendidikan digital. Tujuan pelatihan adalah untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam merancang pengalaman pengguna yang menarik dan antarmuka pengguna yang intuitif. Dalam era di mana pengalaman pengguna menjadi kunci keberhasilan produk digital, memahami prinsip-prinsip UX dan UI adalah suatu keharusan bagi para desainer, pengembang, dan profesional TI. Participationt Action Research dipilih sebagai metode pelatihan dengan tahapan adalah persiapan, pelaksanaan, dan pembuatan laporan. Kontribusi dari pelatihan ini adalah peserta mendapat wawasan mengenai karir UX/UI desainer, best practice tahapan desain UI, dan ketrampilan menggunakan software desain kolaboratif menggunakan Figma. Pasca pelatihan dilakukan evaluasi dan hasilnya menunjukkan siswa dan guru antusias mengikuti pelatihan dan 100% peserta berminat untuk mengikuti pelatihan lanjutan.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

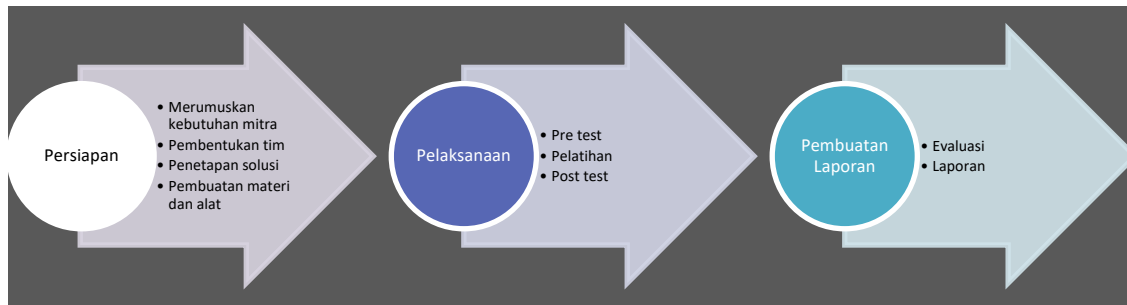
Teknologi digital semakin menjadi fokus dalam kurikulum pendidikan yang membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan di masyarakat (Herdiana, 2022) [Novitasari, 2023]. Guna mempersiapkan masa depan pendidikan digital, sekolah ingin memastikan bahwa para siswa telah mendapat pengetahuan dan keterampilan digital. Setiap produk digital berlomba agar terus digunakan oleh user. Kesetiaan user dalam menggunakan produk digital tergantung pada kenyamanan dan manfaat yang di peroleh yang disebut sebagai *user experience* (Angela et al., 2023).

User Experience mencakup seluruh pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan digital, seperti aplikasi atau situs web. UX berfokus pada bagaimana produk bekerja, seberapa mudah pengguna memahami fungsionalitasnya, dan seberapa puas pengguna dalam menggunakannya. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan, mudah digunakan, dan efisien. Dan User Interface adalah aspek visual dari produk digital, seperti desain tombol, tata letak halaman, tipografi, warna, dan elemen grafis lainnya. UI berfokus pada penampilan dan estetika yang menarik sambil tetap menjaga fungsionalitas dan kemudahan penggunaan (Angela et al., 2023). Berdasar hal tersebut setiap perusahaan digital terus melakukan evaluasi pengalaman user secara rutin sebagai landasan melakukan perbaikan desain dan perubahan produknya.

Salah satu produk digital lulusan SMK adalah website, sistem informasi, aplikasi game, dan produk software lainnya (Nurhakim, 2022). Lulusan sekolah menengah kejuruan teknologi informasi sebagai salah satu calon pengisi tenaga kerja digital belum sepenuhnya menguasai standar terbaru UX/UI, terutama dalam hal memaksimalkan kepuasan pengguna, efisiensi desain, dan implementasi teknologi terkini. Sehingga siswa perlu mendapatkan wawasan dan keterampilan mengenai user experience dan user interface. SMK Medika dan SMK YPS Samarinda memiliki jurusan multimedia namun belum memasukan user experience dan user interface dalam pembelajaran. Guna menyiapkan siswanya adaptif terhadap kebutuhan dunia kerja digital, 2 sekolah tersebut merasa pelatihan dalam user experience (UX) dan user interface (UI) penting karena memiliki dampak besar terhadap kesuksesan peserta didiknya.

Metode Pelaksanaan

Prinsip pengabdian kepada masyarakat (PkM) adalah mampu memberikan manfaat. Guna memastikan kebermanfaatan digunakan metode Participatory Action Research (PAR) yang berfokus pada pemberdayaan. Unsur pemberdayaan meliputi tiga hal, yaitu pemenuhan kebutuhan penyelesaian masalah, kemajuan ilmu pengetahuan dan keagamaan, dan perubahan sosial [Afandi, 2020] Tahapan PkM dimulai dengan membuat tim pelatihan, merumuskan topik PkM, dan terakhir pelaksanaan pelatihan [Husen, 2023]



Gambar 1. Metode pengabdian masyarakat

Menjalin kerjasama dengan mitra dan merumuskan kebutuhan adalah tahapan yang pertama kali dilakukan dalam PkM ini. Tim pengabdi bersama mitra yakni SMK YPS dan MEDIKA melakukan pemetaan kebutuhan peserta didik. Tahapan selanjutnya adalah melakukan pelatihan sesuai dengan kebutuhan mitra dan tahap terakhir adalah melakukan evaluasi dan pembuatan laporan. Dokumentasi pelatihan tersaji dalam Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 2. Pemberian materi pelatihan



Gambar 3. Praktik Membuat Desain User Interface

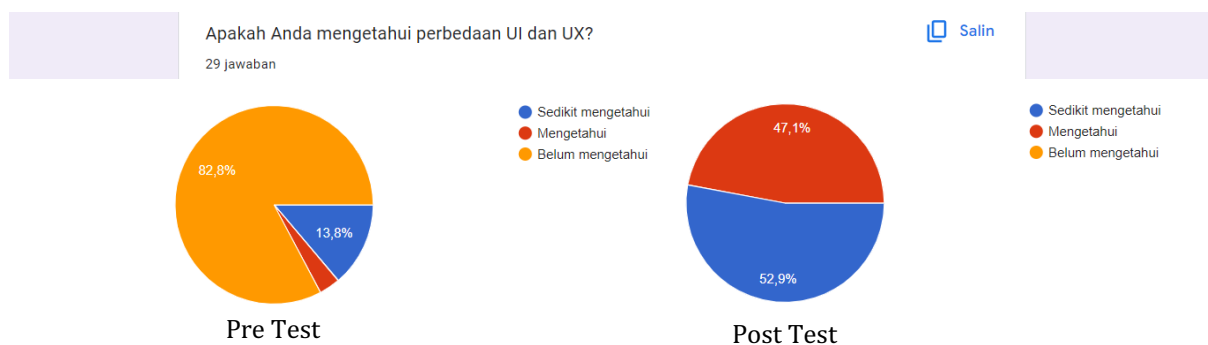
Hasil dan Pembahasan

Pelatihan diikuti oleh 15 siswa dari SMK Medika dan 14 siswa dari SMK YPS Samarinda. Peserta pelatihan berasal dari jurusan multimedia dan jurusan teknik komputer dan jaringan. Guna memastikan keberhasilan PkM, pengabdian melakukan pengukuran terhadap keberhasilan kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan memberikan pre test sebelum pelatihan dan post test yang dilakukan setelah pelatihan. Implikasi pelatihan terlihat langsung setelah pelatihan selesai. Peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang *User Experience* dan *User Interface*. Hasil pre test dan post test disajikan dalam grafik.



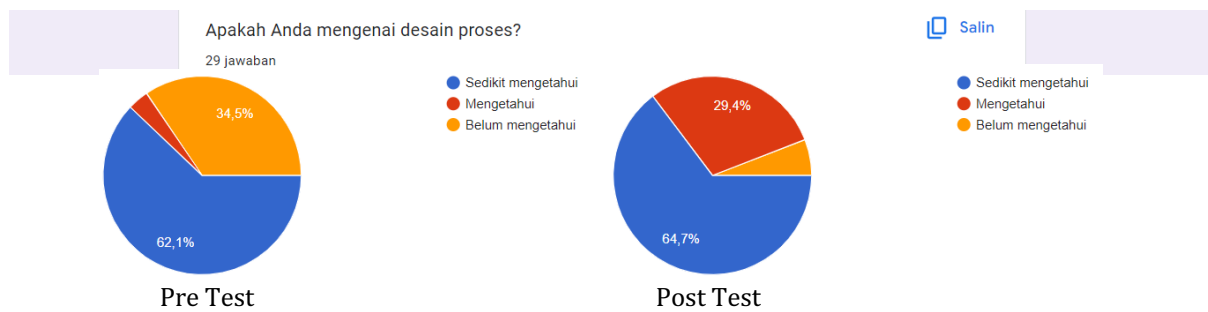
Gambar 4. Grafik Pengetahuan peserta mengenai UI Desainer sebelum dan sesudah pelatihan

Sebelum pelatihan sebesar 51% peserta belum mengetahui jika multimedia adalah dasar keilmuan UI yang menjadi salah satu kompetensi yang penting dalam kesuksesan mendesain aplikasi, dan setelah pelatihan jumlah siswa yang mengetahui hubungan antara keilmuan multimedia dan UI meningkat menjadi 94%.



Gambar 5. Grafik Pengetahuan peserta mengenai perbedaan UI dan UX

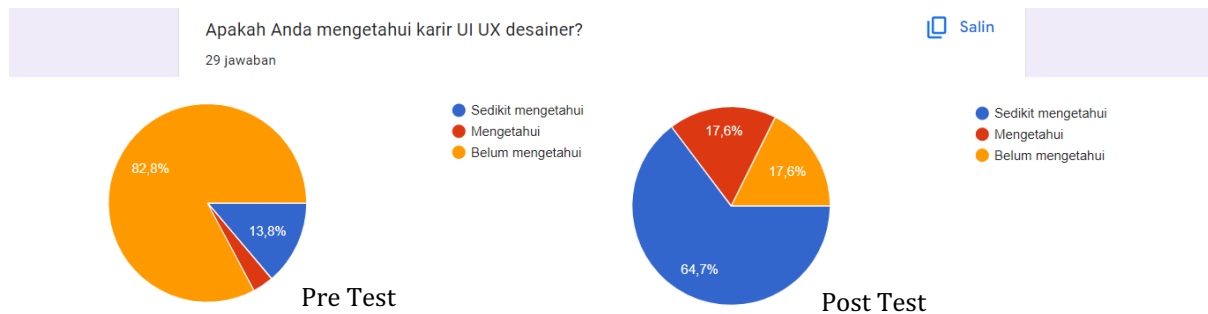
Sebelum pelatihan 82,8% atau mayoritas peserta belum mengetahui perbedaan UX dan UI dan implementasinya. Setelah pelatihan jumlah peserta yang mengetahui perbedaan UI dan UX menjadi 100% dengan pembagian 52,9% sedikit mengetahui dan 47,1% mengetahui.



Gambar 6. Grafik Pengetahuan peserta mengenai desain proses

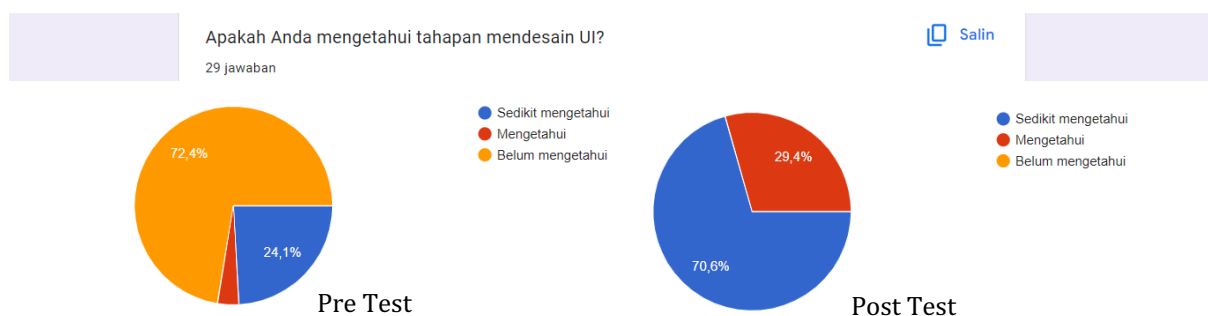
Desai proses merupakan tahapan penting dalam menyusun *user experience*. Sebelum pelatihan jumlah peserta mengetahui mengenai desain proses sebesar 66%, dan setelah pelatihan menjadi 94%.

Perkembangan spesifikasi karir dalam dunia digital semakin terbuka, dahulu karir sebagai pengembangan tersedia umumnya untuk Front End dan Back End. Namun sekarang lebih banyak jenis karir salah satunya adalah UX dan UI desainer. Peserta perlu mendapatkan pengetahuan ini agar bisa menyiapkan kompetensi yang sesuai. Grafik 5 menunjukkan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Sebelum peltihan peserta yang memiliki pengetahuan mengenai karir UI/UX desainer adalah 18% dan setelah pelatihan menjadi 82%.

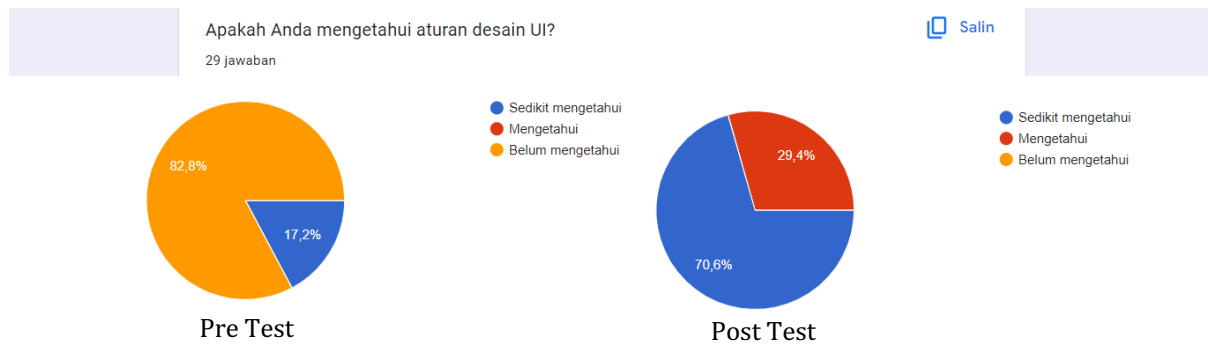


Gambar 7. Grafik Pengetahuan peserta mengenai karir UI UX desainer

Dalam mendesain *User Interface* dikenal *best practice* yang menjadi rujukan professional desainer. Tahapan yang terstruktur dan kaidah desain beberapa adalah tentang aturan pemilihan warna, jenis font, button, kombinasi button dan teks, dll. Sebelum pelatihan peserta yang memiliki pengetahuan tahapan desain UI sebesar 28%, setelah pelatihan menjadi 100% mengetahui.



Gambar 8. Grafik Pengetahuan tahapan mendesain UI



Gambar 9. Grafik Pengetahuan peserta mengenai aturan desain UI

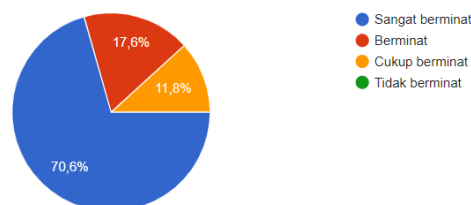
Selain melakukan pengukuran hasil pelatihan pengabdi melakukan rencana tindak lanjut berupa tanggapan peserta terhadap materi, pemateri, dan peminatan keberlanjutan pelatihan. Dan 100% peserta berminat untuk mengikuti pelatihan lanjutan.



Gambar 10. Grafik Testimoni peserta terhadap pelatihan

Jika dilakukan pelatihan lanjutan, apakah Anda berminat untuk hadir?

17 jawaban



Gambar 11. Grafik Minat peserta mengikuti pelatihan lanjutan

Kesimpulan

Pelatihan oleh pengabdi yang diikuti sebanyak 29 siswa SMK dari dua sekolah di Samarinda memiliki dampak positif. Pelatihan disimpulkan berhasil menambah wawasan dan ketrampilan siswa dalam memahami salah satu karir di bidang teknologi digital yaitu Desain User Interface. Pihak sekolah menyatakan senang karena pelatihan ini akan menjadi bekal yang baik bagi siswa. Siswa memberi apresiasi positif terhadap pelatihan dan 100% minat mengikuti pelatihan lanjutan

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kepada Universitas Mulia yang telah memberikan dukungan dana dan fasilitas dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Referensi

- Afandi A. (2020). Participatory Action Research (PAR) Metodologi Alternatif Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Transformatif. Malang: Universitas Islam Negeri Malang.
- Angela V.B., Wulansari T.T, Riyayatsyah, Fitrianto Y., Rahim A. (2023). User Interface and User Experience Analysis of Kejar Mimpi Mobile Application using the User-Centered Design Method. Jurnal Ilkom, 1-10.
- Herdiana A. (2022, 12, 21). Transformasi Pendidikan di Era Digital. Kumparan: <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74llpzc4/1>
- Husen F. (2023). Penguatan wawasan wasathiyah khatib muda di Wonogiri sebagai respons terhadap kondisi pandemi Covid-19. Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 109-120.
- Novitasari L. (2023, 12, 1). Pendidikan Dan Pembelajaran Di Era Digital. Perpustakaan Universitas Jambi: <https://librarynew.unja.ac.id/pendidikan-dan-pembelajaran-di-era-digital/>
- Nurhakim, A. (2022, September 15). *Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Belajar Apa dan Prospek Kerja Lulusannya*. <https://www.quipper.com/>.
- Wulansari T.T, Sipayung M.S., Suni. (2023). Penguatan Wawasan Teknologi Informasi Dalam Ruang Kerja Masa Depan Sebagai Respon Terhadap Pemindahan Ibu Kota Negara. JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 712-722.