



Nemui Nyimah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol 4, No. 2, 2024, hlm.1—8
ISSN 2685-0427 (online)

Pelatihan UI/UX Design Sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill Bagi Dosen dan Mahasiswa pada PTS Bandar Lampung

Mardiana^{1*}, Dikpride Despa², Ika Kustiani², Muh. Sarkowi²

¹Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, Jalan Soemantri Brojonegoro No 1, Bandar Lampung, Lampung, 35135, Indonesia

²Program Studi Program Profesi Insinyur, Universitas Lampung, Jalan Soemantri Brojonegoro No 1, Bandar Lampung, Lampung, 35135, Indonesia

*Penulis koresponden, e-mail: mardiana@eng.inila.ac.id

artikel masuk: 10-November-2024; artikel diterima: 10-Desember-2024

Abstract: UI/UX Design is a field of science that is currently trending in Indonesia. The more rapid development of start-up companies, the more job opportunities in the UI/UX field are becoming more numerous and varied. The soft skill ability to design UI/UX for a website or mobile application really needs to be taught and owned by participants at high school and even college levels. Moreover, the need for these skills is in line with the rapid development of Information Technology which means that almost all needs use applications. The problem that PTS Bandar Lampung has, in this case IIB Darmajaya as a partner in this PKM, is the lack of understanding and ability regarding UI/UX design as well as student motivation regarding the UI/UX designer profession. One software that can be used in designing and developing application prototypes is Figma. Figma is a web-based vector graphics editor with additional offline features enabled by desktop applications for macOS and Windows. This PKM aims to enable partners to apply professional principles, procedures and attitudes in designing UI/UX using the Figma application to produce applications that are easy to understand. In this PKM, participants are given UI/UX training and an introduction to Figma as a design tool. The method used in this PKM activity uses the Rapid Application Development (RAD) method. The result of this PKM activity was the partners' understanding of UI/UX and Figma material which was indicated by the pre-test results, which initially averaged only 54.8%, increasing after the training was carried out to an average of 93.6%.

Keywords : UI, UX, Figma, Community service, RAD

Abstrak : UI/UX Design merupakan salah satu bidang ilmu yang saat ini sedang tren di Indonesia. Semakin berkembangnya perusahaan rintisan (startup) yang semakin pesat, membuat lapangan kerja dibidang UI/UX ini juga semakin banyak dan bervariasi. Kemampuan soft skill mendesain UI/UX sebuah website atau aplikasi mobile sangat perlu diajarkan dan dimiliki oleh peserta pada tingkat SMA bahkan perguruan tinggi. Terlebih lagi kebutuhan

ketrampilan tersebut selaras dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi yang menjadikan hampir semua kebutuhan menggunakan aplikasi. Permasalahan yang dimiliki PTS Bandar Lampung dalam hal ini IIB Darmajaya sebagai mitra pada PKM ini, adalah masih kurangnya pemahaman serta kemampuan mengenai desain UI/UX serta motivasi mahasiswa berkaitan dengan profesi UI/UX designer. Salah satu software yang dapat digunakan dalam perancangan dan pengembangan prototype aplikasi adalah Figma. Figma adalah editor grafik vektor berbasis web dengan fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk macOS dan Windows. PKM ini bertujuan agar mitra mampu mengaplikasikan prinsip, prosedur dan sikap profesional dalam mendesain UI/UX dengan menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan aplikasi yang mudah dipahami. Pada PKM ini peserta diberi pelatihan UI/UX dan Pengenalan Figma sebagai tool untuk desain. Metoda yang digunakan dalam kegiatan PKM ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Hasil kegiatan PKM ini adalah diperolehnya pemahaman mitra terhadap materi UI/UX dan Figma yang ditandai dengan hasil pretest yang awalnya rata-rata hanya 54,8% meningkat setelah dilaksanakan pelatihan rata-rata 93,6%.

Keywords: UI, UX, Figma, Pengabdian, RAD

1. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi saat ini membuat mayoritas masyarakat hidup didalam sebuah aplikasi, hamper seluruh kebutuhan hidup dapat dipesan melalui sebuah aplikasi baik mobile maupun website. Pada pengembangan aplikasi terdapat peranan UI / UX yang sangat efektif. Pemahaman UI (User Interface) dan UX (User Experience) membantu dalam merancang design aplikasi agar mudah digunakan dan membawa kenyamanan bagi pengguna aplikasi sehingga tertarik dan memiliki pengalaman yang baik ketika berselancar didalam aplikasi tersebut. UI merupakan tampilan visual pada perangkat lunak untuk memaksimalkan pengalaman pengguna [1]. Desainer UI harus memiliki keahlian dan memahami konsep bagaimana tampilan UI yang menarik, seperti layout, konsistensi warna, font, simbol dan tombol. Sedangkan UX (User Experience) adalah proses meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna dengan fokus untuk mempermudah dan memperlancar interaksi antara pengguna dengan aplikasi [2]. Kemampuan soft skill mendesain UI/UX sebuah website atau aplikasi mobile sangat perlu diajarkan dan dimiliki oleh peserta mulai dari tingkat perguruan tinggi, agar peserta mampu mengaplikasikan prinsip, prosedur dan sikap profesional dalam mendesain UI/UX untuk menghasilkan aplikasi yang mudah dipahami. Akan tetapi pelatihan terkait dengan hal tersebut dirasa masih sangat kurang. Informasi ini diperoleh dalam beberapa sesi pertemuan informal dengan dosen atau mahasiswa PTS di Bandar Lampung. Pentingnya kemampuan UI/UX design dalam sebuah aplikasi mobile atau website dari sisi UI, sangat berpengaruh karena UI merupakan hal pertama yang dilihat dan dinilai oleh pengguna. Saat pengguna menggunakan aplikasi dan merasakan kenyamanan dengan tampilan dan fitur-fitur yang ada, tentu akan membuat pengguna meneruskan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, UI juga berperan sebagai alat pemasaran dengan cara menyajikan konten-konten yang menarik yang informatif mulai dari tulisan, video, maupun gambar. UI yang menarik juga membantu proses branding seseorang atau sebuah perusahaan sehingga pengguna percaya dengan kualitasnya. Sedangkan dari sisi UX,

akan sangat berperan dalam menyajikan pengalaman yang baik dan optimal agar pengguna merasa nyaman dan senang dalam menggunakan aplikasi [3].

Menyadari pentingnya hal tersebut, usulan kegiatan PKM ini berupa pelatihan desain UI/UX bagi peserta dalam upaya peningkatan soft skill di bidang IT dengan memberikan pembinaan keterampilan teori dan praktek desain UI/UX. Mitra kegiatan PKM ini adalah dosen dan mahasiswa dari PTS di Bandar Lampung. Sebagai langkah awal kegiatan PKM, pelatihan yang akan diberikan adalah membuat desain menggunakan software Figma. Figma adalah sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan UI untuk website atau aplikasi mobile berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dapat digunakan untuk kolaborasi antara para desainer yang bisa membuat desain secara bersamaan. Kegiatan ini diharapkan akan menjadi nilai tambah bagi dosen dan lulusan jenjang PT umumnya, terutama PTS di Bandar Lampung khususnya sebagai mitra kegiatan PKM, dalam menambah wawasan keilmuan dan motivasi bagi peserta [4].

1.2. Permasalahan Mitra

Berikut permasalahan yang dimiliki Mitra yang diperoleh dari observasi adalah sebagai berikut :

1. Mitra belum memahami pentingnya UI/UX
2. Mitra belum mengenal software Figma sebagai alat bantu desain UI/UX sebuah aplikasi
3. Mitra belum memiliki ketrampilan yang memadai untuk mendesain UI/UX sebuah aplikasi

1.3. Tujuan Kegiatan

1. Memberikan pemahaman kepada Mitra tentang pentingnya desain UI/UX
2. Memberikan pengetahuan kepada Mitra tentang software Figma dan cara penggunaannya untuk desain UI/UX.
3. Meningkatkan skill keterampilan Mitra dalam bidang UI/UX

2. METODE

Metoda yang digunakan dalam ini menggunakan metode iterative development yang disebut kegiatan PKM ini adalah Rapid Application Development (RAD) [5]. Tahapan metode RAD dalam keseluruhan pelaksanaan kegiatan ini dipilih karena secara keseluruhan sesuai dengan kegiatan pengembangan produk perangkat lunak hingga tahap evaluasi hasil produk. Tahapan tersebut adalah : tahapan identifikasi masalah dan motivasi, menetapkan objek solusi, melaksanakan tahapan RAD dan pelaporan hasil. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar 1. Kegiatan PKM

2.1 Pihak-pihak Yang Terlihat

Pihak- pihak yang terlibat dalam pengabdian ini adalah Tim PKM dan Mitra. Tim PKM adalah para dosen, memiliki kemampuan IT yang baik dan relevan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini mengikut sertakan 2 (dua) orang mahasiswa PSPPI Unila. Sedangkan dari pihak mitra yaitu dari dosen dan mahasiswa IIB Darmajaya Bandar Lampung.

2.2 Partisipasi Mitra

Partisipasi mitra dapat dilakukan secara bertahap sesuai dengan metoda yang digunakan yaitu :

1. Pada tahap persiapan kegiatan, dalam hal ini Ketua program studi Sistem Informasi IIB Darmajaya memfasilitasi kebutuhan tim PKM Unila seperti pertemuan dan diskusi dengan pihak terkait dengan identifikasi masalah dan solusi spesifik yang dibutuhkan, pengurusan ijin, penyiapan sarana kegiatan yang ada di lokasi pengabdian dan penyiapan tenaga pendamping.
2. Pada tahap pelaksanaan, perwakilan dosen dan mahasiswa sebagai peserta, akan berperan aktif mengikuti pelatihan dan praktek langsung yang diberikan.
3. Pada tahap evaluasi pelaksanaan, mitra berpartisipasi dalam menyampaikan feedback dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

3.3 Pelatihan

Tabel 1. Solusi dan Target Luaran

No	Solusi		Target Luaran Pada Mitra
1	Pelatihan UI/UX	Pengenalan	80% dari peserta memahami materi tentang : • Apa itu UI/UX, teori, kaidah dasar, dan pentingnya UI/UX • Bagaimana Desain UI/UX yang baik Indikator pemahaman adalah Mitra memiliki pemahaman mengenai UI/UX, prinsip dasar user research, dan pentingnya dilakukan desain UI/UX.
2	Pelatihan Figma untuk Desain UI/UX	Menggunakan	80% dari peserta memahami materi tentang : • Perkenalan FIGMA • Perkenalan toolbox pada FIGMA • Membuat Project Baru pada FIGMA • Fungsi Rectangle Tools, Ellipse Tools pada FIGMA • Fungsi Collaborative Project • Penggunaan Prototype pada FIGMA Indikator pemahaman adalah Mitra dapat membuat desain UI/UX sederhana menggunakan Figma.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilaksanakan koordinasi awal berupa pertemuan dengan ketua program studi Sistem Informasi IIB Darmajaya pada tanggal 21 Mei 2023 membahas masalah perijinan dan administrasi yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan PKM.

3.2. Sosialisasi dan Pengumpulan Kebutuhan

Kegiatan Sosialisasi dan pengumpulan kebutuhan dilakukan setelah diperoleh kesepakatan dan format pelaksanaan kegiatan. Pada kegiatan ini disampaikan metoda penyampaian materi yang berupa ceramah, diskusi serta praktik langsung pada komputer peserta. Kegiatan pelatihan dilaksanakan tanggal 21 Agustus bertempat di ruang lab. Komputer IIB Darmajaya, dengan tahapan kegiatan yang dilakukan sebagai mana terlihat pada gambar 2.

3.2 Pelatihan

Kegiatan dimulai pada pukul 10.00 WIB ini dihadiri sebanyak 25 orang mahasiswa dan dosen, 6 orang Tim PkM Universitas Lampung. Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian pretest mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta. Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh Tim PkM yaitu Pengenalan UI/UX dan Pelatihan Menggunakan Figma untuk Desain UI/UX. Seluruh peserta melaksanakan praktik langsung pada komputer di ruang lab. Komputer IIB Darmajaya.



Gambar 2. Pelaksana PkM



Gambar 3. Dokumentasi PkM

3.3 Pre Test dan Post Test

Pada akhir sesi dilaksanakan posttest untuk dapat mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah pelaksanaan kegiatan PkM ini. Pada Post test dan pre test jenis soal yang digunakan pilihan ganda berjumlah 10 butir. Gambar berikut ini menampilkan pre test dan post test yang diberikan pada saat kegiatan :

Pre Test/ Post Test

1	Apa yang dimaksud UI pada UI/UX	a. User Interaction	b. User Interface
2	Pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi atau mengakses sistem	a. User Interaction	b. User Experience
3	Yang berfokus pada desain tampilan adalah	a. User Interface	b. User Experience
4	Apa Tujuan Utama dari UX	a. Membuat tampilan yang menarik	b. Menyederhanakan pengalaman pengguna
5	Salah satu komponen yang membentuk UX	a. User Research	b. Design
6	Bagaimana menciptakan UI yang bagus	a. Pahami Kebutuhan Pengguna	b. Kejelasan dalam desain
7	Bagaimana menciptakan UX yang bagus	a. Pahami Kebutuhan Pengguna	b. Kejelasan dalam desain
8	Salah satu tool yang dapat digunakan untuk UI/UX design	a. Datapine	b. Figma
9	Salah satu alasan menggunakan Figma	a. Kolaborasi	b. Data yang valid
10	Figma memiliki beberapa fitur	a. Data Analyst	b. Plugin

Gambar 4. Lembar Pre Test/Post Test

3.4. Monitoring dan Evaluasi

Pelaksanaan monitoring dan evaluasi dilaksanakan berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan. Tahap monitoring dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan dengan berkomunikasi dengan peserta dosen yang terlibat dalam kegiatan PKM. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk melihat sejauh mana kegiatan dapat tercapai sesuai dengan tujuan. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara diantaranya pada saat acara berlangsung (dengan pemberian postest dan pretest serta tanya jawab), dan setelah kegiatan selesai dengan pertemuan yang bertempat di IIB Darmajaya untuk berdiskusi terkait kelanjutan dari kegiatan PKM ini, sebagaimana yang terlihat pada dokumentasi gambar 5.

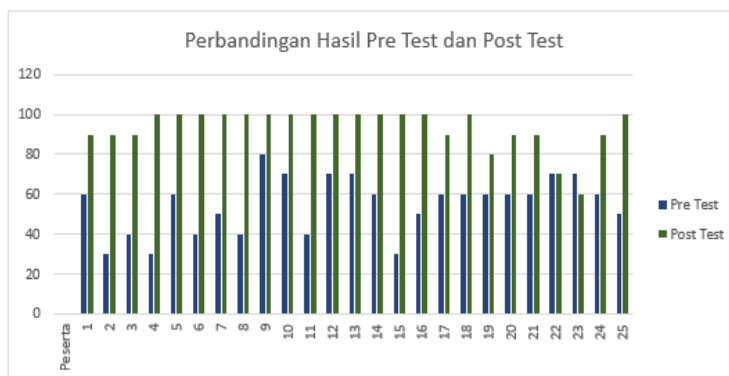


Gambar 5. Monitoring dan Evaluasi

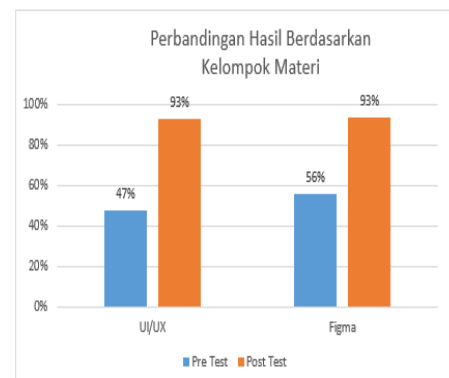
3.5 Hasil Evaluasi

Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh Tim PKM diantaranya : diperolehnya peningkatan pemahaman adalah peserta mengenai UI/UX, prinsip dasar user research, serta peserta dapat membuat desain UI/UX sederhana menggunakan Figma.

Hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada grafik perbandingan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari 25 orang peserta seperti pada gambar 6. berikut ini:



a.



b.

Gambar 6. Grafik Evaluasi, a. Grafik Perbandingan Hasil Posttest dan Pretest, b. Grafik Sebaran Materi

Pada gambar 6a. tersebut dapat dilihat adanya peningkatan pemahaman peserta dari semula rata-rata 54,8% saat pre test menjadi 93,6% saat post test. Jika dilihat berdasarkan hasil test yang dikelompok berdasarkan materi UI/UX dan Figma, gambar 6b. menunjukkan perbandingan hasil test peserta pada materi UI/UX yang awalnya saat pretest 47% meningkat setelah dilaksanakan pelatihan menjadi 93%. Sedangkan perbandingan hasil test peserta pada materi Figma yang awalnya saat pretest 56% meningkat setelah dilaksanakan pelatihan menjadi 93%.

3.5. Pelaporan dan Publikasi

Rangkaian kegiatan PKM ini ditutup dengan pembuatan laporan akhir dan publikasi.

4. SIMPULAN

Kegiatan PKM ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Peserta diberi dua kegiatan pelatihan yaitu pelatihan UI/UX dan Pengenalan Figma sebagai tool untuk desain. Hasil kegiatan PKM ini adalah diperolehnya pemahaman mitra terhadap materi UI/UX dan Figma yang ditandai dengan hasil pretest yang awalnya rata-rata hanya 54,8% meningkat setelah dilaksanakan pelatihan menjadi rata-rata 93,6%. Perbandingan hasil test peserta pada materi UI/UX yang awalnya saat pretest 47% meningkat setelah dilaksanakan pelatihan menjadi 93%. Sedangkan perbandingan hasil test peserta pada materi Figma yang awalnya saat pretest 56% meningkat setelah dilaksanakan pelatihan menjadi 93%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pressman, R.S. (2010). Software Engineering: A Practitioner's Approach. 7th Edition, McGraw Hill, New York
- [2] Galitz, W. O. (2002). The Essential Guide to User Interface (R. Elliot (ed.)). Robert Ipsen
- [3] Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada WebsiteCosmic Clothes. Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia, 7–18.
- [4] Galitz, W. O. (2002). The Essential Guide to User Interface (R. Elliot (ed.)). Robert Ipsen.
- [5] Landa, R. (2012). Essential Graphic Design Solutions. Cengage Learning.
- [6] Bracey, K. (2018). What Is Figma? <https://webdesign.tutsplus.com/articles/whatis-figma--cms-3227>