



---

**PELATIHAN PENGEMBANGAN UI/UX DESAIN PADA PRODUK DIGITAL DI SMA/SMK  
BANDAR LAMPUNG****Oleh****Supriyadi<sup>1</sup>, Dona Yulawati<sup>2</sup>, Anggi Andriyadi<sup>3</sup>, Bobby Bachry<sup>4</sup>****<sup>1</sup>Program Studi Magister Manajemen, IIB Darmajaya, Bandar Lampung****<sup>2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, IIB Darmajaya, Bandar Lampung****<sup>4</sup>Program Studi Saintek, Universitas Islam Negeri Raden Intan****E-mail: <sup>1</sup>[supriyadi@darmajaya.ac.id](mailto:supriyadi@darmajaya.ac.id), <sup>2</sup>[donayulawati@darmajaya.ac.id](mailto:donayulawati@darmajaya.ac.id),****<sup>3</sup>[anggi.andriyadi@darmajaya.ac.id](mailto:anggi.andriyadi@darmajaya.ac.id), <sup>4</sup>[bobbybachry@radenintan.ac.id](mailto:bobbybachry@radenintan.ac.id)**

---

**Article History:***Received: 03-11-2022**Revised: 14-12-2022**Accepted: 25-12-2022***Keywords:***Penyuluhan UI-UX,**Pengabdian UI, Pengabdian**UX*

**Abstract:** *Perancangan UI/UX desain adalah sebuah tahapan pra-produksi sebelum dilakukan implementasi pembuatan sebuah produk. Tahapan pra-produksi ini cenderung tidak dilaksanakan oleh pengembang piranti lunak dan aplikasi, sehingga terkadang kenyamanan pengguna terhadap penggunaan produk tidak diperhatikan. Dalam pengabdian ini dilaksanakan sebuah penyuluhan secara daring melalui online meeting zoom tentang dasar-dasar dari UI-UX kepada siswa/I SMA dan SMK se-Bandar Lampung, sebagai bekal dasar bagi para siswa/I yang berminat mengambil jurusan informatika terutama di pengembangan produk teknologi informasi. Hasil dari pengabdian ini tersampaiannya materi tentang UI-UX dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari ke peserta, sehingga diharapkan akan ada produk-produk baru karya dalam negeri yang kompetitif dan bersaing.*

---

**PENDAHULUAN**

Produk yang berkualitas merupakan hasil dari proses riset panjang yang melewati percobaan tertentu, namun belum semua produk dikembangkan dengan melibatkan stakeholder atau end user untuk memberikan masukan terhadap produk tersebut [1], sehingga banyak produk yang tidak berhasil menembus pasar dengan berbagai alasan seperti produk terlalu sulit dipahami untuk digunakan, produk tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, atau produk tidak memiliki informasi penggunaan yang jelas [2]. Hal ini berbanding lurus dengan produk-produk digital teknologi seperti website, software, aplikasi, sistem, dll yang sering ditinggalkan oleh pengguna, dikarenakan produk tersebut tidak bersahabat terhadap pengguna [3], [4].

Dalam bidang keilmuan program studi sistem informasi, terdapat bahasan tentang interaksi manusia dengan komputer, yang membahas tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer. Di bahasan matakuliah ini akan dijelaskan bagaimana sebuah user interface di suatu sistem akan berpengaruh terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan produk, sehingga akan mempengaruhi keputusan pengguna untuk tetap memakai produk tersebut [5]. Berdasarkan hal tersebut pengetahuan dasar dalam



melakukan desain produk sangatlah penting dikarenakan mengembangkan sebuah produk teknologi informasi bukan hanya membicarakan perihal bahasa pemrograman yang digunakan, namun juga membahas tentang bagaimana sistem tersebut dapat digunakan oleh semua orang. Melihat hal tersebut, Pemerintah melalui program studi dibidang teknologi dan manufacturing telah mengatur kurikulum pendidikan untuk menghasilkan para desainer-desain produk handal untuk menghasilkan produk teknologi karya dalam negeri, namun kurikulum ini belum menyentuh pendidikan teknologi informasi di SMA dan SMK, sedangkan siswa SMA adalah bibit unggul generasi penerus penghasil produk-produk teknologi karya bangsa, Melihat hal tersebut, program studi Sistem Informasi IIB Darmajaya sebagai agensi pemerintah dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, mengadakan penyuluhan untuk memberikan wawasan kepada murid-murid SMA/SMK dan masyarakat umum, tentang pentingnya UI dan UX dalam pengembangan sebuah produk dan bagaimana dampaknya terhadap kepuasan pengguna. Sehingga pengabdian ini dapat menutup celah kurikulum teknologi informasi di siswa SMA/SMK yang belum membahas tentang prinsip dalam desain sebuah produk. Pengabdian ini juga diharapkan sebagai dasar bagi siswa SMA/SMK untuk melatih perancangan produk teknologi yang inovatif dan memperhatikan kenyamanan pengguna dalam penggunaan produk tersebut. Pengabdian ini dilaksanakan melalui media zoom dengan mengundang siswa SMA/SMK se-Bandar Lampung.

## METODE

### Metode Pelaksanaan Pengabdian

Sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya pemahaman dalam perancangan UI/UX dalam produk digital, maka diadakan pelatihan secara online melalui media zoom meeting pada tanggal 8 juni 2021, materi yang disampaikan adalah tentang dasar-dasar user-interface (UI) dan user-experience (UX). Untuk mempromosikan program pengabdian ini, maka dilakukan penyebaran undangan di berbagai SMA dan SMK juga melakukan penyebaran melalui media sosial Instagram dan promosi berbayar, seperti yang ditunjukkan dibawah ini.

Selanjutnya peserta akan mendaftar penyuluhan ini melalui website <https://webinar.darmajaya.ac.id>, agar peserta terdata dan mendapatkan tempat atau kuota di zoom meeting nantinya, dikarenakan kuota yang diberikan pada webinar ini hanyalah 500 peserta. Seluruh pendaftaran yang masuk akan dikelola oleh tim pengabdian untuk dipersiapkan sertifikat kehadiran dan juga salinan materi pengabdian. Setelah kuota kehadiran terpenuhi maka pendaftaran ditutup secara otomatis oleh sistem. Adapun untuk materi pengabdian kami menyusunnya dalam beberapa bagian yaitu adalah sebagai berikut:

- a. Pembukaan Kegiatan
- b. Pengenalan Pemateri
- c. Materi 1: Tentang UI-UX
- d. Materi 2: Contoh UI-UX Produk yang baik dan tidak baik
- e. Materi 3: Bagaimana membuat produk yang baik
- f. Materi 4: Tahapan penting pengembangan produk
- g. Materi 5: Tanya jawab dan Pertanyaan

Kemudian untuk metode penyampaian materi, akan disisipkan interaksi langsung seperti *voting*, mengisi *essay*, dan menjawab pertanyaan interaktif melalui media mentimeter, sehingga peserta secara menyenangkan dan interaktif dapat memahami materi



yang disampaikan. Terkait dengan pendekatan penyampaian materi, akan. Dilakukan dengan berinteraksi kepada peserta dengan memberikan pertanyaan, meminta pendapat, serta meminta peserta untuk menceritakan pengalaman dalam menggunakan produk yang tidak bersahabat dalam penggunaan produk-produk digital sehari-hari, sehingga penyampaian materi dapat diterima oleh seluruh peserta.

### Rangkaian Kegiatan

Adapun Rangkaian kegiatan dijabarkan pada tabel 1 dibawah ini.

**Tabel 1.** Rangkaian Kegiatan

| No | Kegiatan                                                               | Waktu Kegiatan | PIC             |
|----|------------------------------------------------------------------------|----------------|-----------------|
| 1  | Melakukan persiapan webinar                                            | 09.00 – 10.00  | Supriyadi       |
| 2  | Melakukan persiapan materi, sertifikat dan teknis kegiatan ke peserta. | 09.00 – 10.00  | Dona Yulawati   |
| 3  | Melakukan pendampingan acara (MC) kegiatan ke peserta.                 | 10.00 – 10.30  | Bobby Bachry    |
| 4  | Moderator Kegiatan Webinar                                             | 10.00 – 12.00  | Supriyadi       |
| 5  | Pembicara Kunci Kegiatan                                               | 10.00 – 12.00  | Anggi Andriyadi |

Program kerja utama yang dibentuk disesuaikan dengan perencanaan dari awal pelaksanaan pengabdian dimasa pandemi Covid-19, sehingga diharapkan hasil dari program kerja tersebut dapat berjalan dengan baik. Adapun metode pengabdian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:.

### HASIL

Pengabdian dimulai dengan melakukan pengenalan tentang apa itu user interface (UI) dan user experience (UX), dengan memberikan contoh nyata pada dua botol saus, yang memiliki dua perbedaan desain produk. Peserta diajak memilih, botol mana yang memiliki fungsi paling baik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 dibawah ini.



**Gambar 1.** Contoh UI-UX

Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tentang definisi user experience. Dalam bahasan ini tim pengabdian menjelaskan kegunaan UX dalam sehari-hari. Pada materi ini, kami memberikan fundamental atau dasar dalam perancangan UX untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah produk. Karena setiap produk yang dikembangkan, pastinya memiliki ulasan kepuasan atau ketidakpuasan. Penyampaian materi ditunjukkan pada gambar 2 dibawah ini.



**Gambar 2. Pengertian UX**

Materi berikutnya membahas tentang pengertian *user interface* serta aturan yang berlaku didalamnya, sehingga didapat produk teknologi yang tidak hanya ramah dengan pengguna tetapi juga memiliki estetika yang baik, seperti pada gambar 3 dibawah ini.



**Gambar 3. Pengertian UI**

Materi terakhir membahas tentang perbedaan UI dan UX dan dimana kita harus mulai melakukan perancangan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.



**Gambar 4. Tahapan UI-UX**

Dampak pengabdian bagi ini adalah tercapainya pemahaman siswa SMA/SMK dan masyarakat umum tentang UI dan UX, serta pemahaman bagaimana proses pra-produksi sebuah produk teknologi dilaksanakan dengan melibatkan *end user* dan *stakeholder* sebagai pengguna dari produk akhir yang akan didistribusikan. Selain itu, Dampak pengabdian bagi institusi adalah, tercapainya tridharma perguruan tinggi IIB Darmajaya, sehingga turut membantu siswa-siswa dan masyarakat umum dalam memahami interaksi manusia dan komputer. Serta, tercapainya promosi IIB Darmajaya ke siswa/I SMA dan SMK.

## DISKUSI

Pelatihan yang dilakukan dibagi dalam 1 termin dalam jangka waktu 1 hari. Pelatihan tersebut diikuti 400 siswa/siswi SMA/SMK dan telah dilaksanakan secara baik. Hasil dari pelatihan tersebut adalah UMKM memiliki kemampuan dalam desain pemahaman UI dan UX yang baik.



## PENUTUP

### Kesimpulan

Dampak Kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Siswa SMA/SMK mendapatkan pelatihan UI dan UX yang baik
2. Siswa SMA/SMK dapat merancang dasar UI dan UX
3. Siswa SMA/SMK dapat memahami pentingnya perancangan UI dan UX

### DAFTAR REFERENSI

- [1] C. Abras, D. Maloney-Krichmar, and J. Preece, "User-centered design," *User-Centered Design*, pp. 445–456, Oct. 2004.
- [2] B. J. Zikmund-Fisher, A. Tuepker, E. E Metcalf, W. Strange, and A. R. Teo, "Applying User-Centered Design in the Development of Nudges for a Pragmatic Trial to Reduce No-Shows Among Veterans," *Patient Educ Couns*, vol. 104, no. 11, Oct. 2021, doi: <https://doi.org/10.1016/j.pec.2021.10.024>.
- [3] Donald Norman, *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition: Norman, Don: 8601400351710: Amazon.com: Books*, Expanded Edition. New York: Basic Books, 2013. Accessed: Oct. 20, 2021. [Online]. Available: <https://www.amazon.com/Design-Everyday-Things-Revised-Expanded/dp/0465050654>
- [4] D. A. Norman and S. W. Draper, "User centered system design : new perspectives on human-computer interaction," p. 544, Jan. 1986.
- [5] V. Intanny *et al.*, "Measuring Usability and User Experience of The Marketplace of Jogjaplaza.id Using UEQ and USE Questionnaire," *Jurnal Pekommas*, vol. 3, no. 2, pp. 117–126, Oct. 2018, doi: 10.30818/JPKM.2018.2030201.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN