

## Become A UI/UX Designer, Learn The Skills & Get a Great Job

Mawarseh<sup>1\*</sup>, Muhamad Soleh Fajari<sup>2</sup>, Muhammad Taufik Syastra<sup>3</sup>, Retno Novarini<sup>4</sup>, Ahmad Karim Harahap<sup>5</sup>, Akbar Khaerullah<sup>6</sup>, Rifky Kurniawan<sup>7</sup>, Elfina Maulid<sup>8</sup>, Yulia Irfayanti<sup>9</sup>, Sutrisno<sup>10</sup>, Elisabeth Kurnia Wijayanti<sup>11</sup>

<sup>1-6</sup>Sistem Informasi, STMIK IDS

<sup>7-11</sup>Teknik Informatika, STMIK IDS

\*email korespondensi: mawarseh@ids.ac.id

### Abstract

*In today's digital age, user interface (UI) and user experience (UX) design are key to creating successful and satisfying products. The success of apps and websites largely depends on how well they are designed to meet the needs and expectations of users. Becoming a successful UI/UX designer requires in-depth skills in understanding design principles, graphic design tools, and UX methodologies. This webinar is designed to help you understand the skills needed to become a professional UI/UX designer and land a rewarding job in the field. You will learn about the UI/UX design process, key techniques, and how to build an attractive portfolio. The webinar will also cover the latest trends in digital design and how to capitalize on opportunities in the rapidly evolving job market.*

**Keywords:** UI/UX Designer, User interface design, Design skills, IDS Digital College.

### Abstrak

Di era digital saat ini, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi kunci untuk menciptakan produk yang sukses dan memuaskan. Keberhasilan aplikasi dan situs web sangat bergantung pada seberapa baik mereka dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Untuk menjadi seorang UI/UX designer yang handal, dibutuhkan keterampilan yang mendalam dalam memahami prinsip desain, alat-alat desain grafis, serta metodologi UX. Webinar ini dirancang untuk membantu Anda memahami keterampilan yang diperlukan untuk menjadi seorang UI/UX designer profesional dan mendapatkan pekerjaan yang memuaskan di bidang ini. Anda akan belajar tentang proses desain UI/UX, teknik-teknik utama, serta cara membangun portofolio yang menarik. Webinar ini juga akan membahas tren terbaru dalam desain digital dan bagaimana memanfaatkan peluang di pasar kerja yang berkembang pesat.

**Kata Kunci:** UI/UX Designer, Desain antarmuka pengguna, Keterampilan desain, IDS Digital College.

Accepted: 2022-09-29

Published: 2022-10-31

## PENDAHULUAN

Dalam dunia digital yang semakin maju, peran desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi semakin krusial. UI/UX designer bertanggung jawab untuk menciptakan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Keberhasilan sebuah aplikasi atau situs web sangat bergantung pada seberapa baik pengalaman pengguna dirancang, yang menjadikan profesi ini sangat penting dalam industri teknologi dan digital. Untuk menjadi seorang UI/UX designer yang kompeten, seseorang perlu menguasai berbagai keterampilan dan teknik. Ini mencakup pemahaman mendalam tentang prinsip desain visual, seperti warna, tipografi, dan tata letak, serta kemampuan dalam menggunakan alat desain grafis seperti Adobe XD, Figma, dan Sketch. Selain itu, seorang designer harus memiliki pengetahuan tentang metodologi UX, yang meliputi penelitian pengguna, pembuatan persona, wireframing, dan prototyping. Keterampilan dalam analisis data dan pemahaman tentang perilaku pengguna juga sangat berharga.

Webinar ini dirancang untuk memberikan panduan komprehensif bagi mereka yang tertarik untuk memulai atau mengembangkan karier mereka di bidang UI/UX design. Peserta akan mempelajari keterampilan esensial yang diperlukan untuk menjadi UI/UX designer, termasuk proses desain dan teknik-teknik utama yang digunakan dalam industri. Webinar ini juga akan membahas bagaimana

membangun portofolio yang kuat, yang merupakan alat penting dalam menarik perhatian perekrut dan klien potensial. Dengan mengikuti webinar ini, peserta akan mendapatkan wawasan praktis dari para ahli industri tentang tren terbaru dalam desain digital dan strategi untuk memanfaatkan peluang di pasar kerja yang berkembang pesat. Ini adalah kesempatan emas untuk mempelajari keterampilan yang relevan, memahami tantangan yang dihadapi, dan memulai langkah pertama menuju karier yang sukses sebagai UI/UX designer.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring lewat zoom dengan menghadirkan pembicara yaitu DR (c). Sofyan Mufti Prasetyo ST M.Kom., CSCU., MTCNA yang merupakan Periset Badan Riset dan Inovasi Nasional dan Dosen TI.

Catat tanggalnya ya!

- Sabtu, 24 September 2022
- Pukul 10:00 - 11:30 WIB
- Live via Zoom Apps (Link akan diberikan H-1, melalui email)



Gambar 1. Flyer Webinar

Teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian Indonesia, memungkinkan produksi dan pengalaman pelanggan situs web e-commerce. Berkembangnya bisnis online di Indonesia tidak lepas dari menggelembungnya pengguna seluler dan internet dalam lima tahun belakangan ini (Ratama, Munawaroh, & Mulyati, 2022)[1]. Penelitian "Perancangan UI/UX Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company" penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang didasarkan pada studi Design Thinking (Haryuda, M., & Fahrudin, 2021)[2]. Menurut Herdin Yohnes Madawara, Penidas Fiodinggo Taneam, dan Dwi Hosanna Bangkalang System Usability Scale (SUS) adalah pengujian dengan tahapan kuesioner

yang digunakan untuk mengukur usability system komputer menurut sudut pandangan subyektif pengguna (Madawara, Tanaem, Wacana, Salatiga, & Tengah, 2022)[3].

Sistem adalah kumpulan komponen yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bekerja sama untuk tujuan yang diinginkan secara harmonis. Informasi adalah hasil suatu pengolahan data dengan cara tertentu sehingga menjadi lebih berarti dan bermanfaat bagi penerimanya (Prehanto, 2020)[4]. UI adalah desain tampilan visual suatu item, dan desainer UI menarik kesimpulan tentang cara mendesain item secara eksternal untuk pengalaman pengguna yang sukses (Branson, 2020)[5]. Adapun menurut Shally Nurmaharani dan Heriyanto user interface merupakan cara program dan pengguna melakukan interaksi (Shally, 2023)[6]. Menurut Albert Chipman user experience adalah disiplin yang berfokus pada perancangan dan peningkatan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau system (Chipman, 2021)[7]. Menurut Rizky Adytia, Ratih Kartika, dan Hanifah, pengalaman pengguna adalah seluruh aspek interaksi antara pengguna dan perusahaan, termasuk layanan dan produk yang disediakan oleh perusahaan (Adytia, 2022)[8].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini ukuran kampus maju di nilai dari 8 Indikator Kinerja Utama (IKU), salah 1-nya yaitu Dosen Berkegiatan di Luar Kampus. Seperti yang dilaksanakan oleh Dosen Teknik Informatika, Bapak Dr (c). Sofyan Mufti Prasetyo, S.T., M.Kom., CSCU., MTCNA., yang menjadi Narasumber di acara Webinar dengan tema, "*BECOME A UI/UX DESIGNER, LEARN THE SKILL & GET A GREAT JOB*" yang di adakan oleh IDS (International Design School) pada hari Sabtu, 24 September 2022 secara online.



Gambar 2. Webinar by Zoom

Pak Sofyan berbagi ilmunya kepada ± 230 peserta webinar dengan pembahasan soal UI dan UX. User Interface (UI) dan User Experience (UX) zaman sekarang ini menjadi profesi yang semakin populer di tengah pesatnya perkembangan teknologi interaktif, bahkan menjadi salah satu profesi yang banyak diminati generasi z saat ini. Untuk bisa terus memajukan kualitas Pendidikan, para dosen terus di dukung oleh program studi Teknik Informatika untuk selalu berupaya memberikan performa terbaiknya dalam memberikan edukasi kepada masyarakat diluar lingkungan kampus. Semoga semua dosen terutama di lingkup Teknik Informatika bisa terus memberikan ilmunya tidak hanya untuk mahasiswa IT UNPAM saja, tapi juga untuk masyarakat di seluruh Indonesia.

## KESIMPULAN

Seminar "The Production and Adaptation of 'Losmen Bu Broto' Film" yang diselenggarakan oleh Petra Christian University (PCU) dan IDS Digital College berhasil memberikan wawasan mendalam tentang proses kreatif dan teknologi di balik pembuatan film ini. Dengan menghadirkan para pembicara terkemuka seperti Maudy Koesnaedi, Ifa Isfansyah, Fallissa Putri, Dwi Setiawan, Ph.D., dan Andi Boediman, acara ini menyajikan perspektif komprehensif tentang adaptasi dari serial televisi ke layar lebar. Selain itu, seminar ini juga menyoroti peran penting sistem informasi dalam mendukung produksi film, dari perencanaan hingga distribusi. Dengan demikian, seminar ini tidak hanya menginspirasi para peserta untuk memahami lebih dalam tentang industri perfilman, tetapi juga memberikan pengetahuan praktis tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas produksi film. Seminar ini merupakan kesempatan berharga bagi siapa saja yang tertarik untuk mendalami dunia perfilman dan teknologi pendukungnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ratama, N., Munawaroh, & Mulyati, S. (2022). Sosialisasi Penggunaan Ecommerce Dalam Perkembangan Bisnis Di Era Digital. *Jurnal Publikasi*, 1, 6--12.
- [2] Haryuda, D., M., A., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117. doi:<https://doi.org/10.33197/jitter>
- [3] Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., Wacana, K. S., Salatiga, K., & Tengah, J. (2022). PERANCANGAN UI / UX APLIKASI KTM MULTIFUNGSI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. 111-125.
- [4] Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Jakarta: Scopindo Media Pustaka.
- [5] Branson, S. (2020). *UX/UI DESIGN: Introduction Guide To Intuitive Design And User-Friendly Experience*.
- [6] Shally, H. (2023). *Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan*. 46-53.
- [7] Chipman, A. (2021). *UX / UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*.
- [8] Adytia, R. R.-z. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design*.