WEBINAR: Xcelerate,UI/UX COMPFEST 15 BEYOND BUTTONS EMPOWERING INTUITIVE UX DESIGN TO IGNITE USER DELIGHT



**Disusun Oleh :**

# NAMA DOSEN : Ahmad Rais Ruli Skom MMSI

# NIDN : 0418028601

**SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

**Tahun 2023**

# ============================================================= LAPORAN HASIL KEGIATAN

Webinar : Xcelerate,UI/UX COMPFEST 15 BEYOND BUTTONS EMPOWERING INTUITIVE UX DESIGN TO IGNITE USER DELIGHT

# ============================================================= BAB I

**PENDAHULUAN**

# Latar Belakang Kegiatan

UI/UX merupakan sebuah profesi yang saat ini sudah banyak dikenali dan dibutuhkan oleh berbagai perusahaan karena perkembangan teknologi saat ini yang semakin meningkat. UI sendiri merupakan singkatan dari user interface, sedangkan UX merupakan singkatan dari user experience. UI dan UX memiliki kesamaan fungsi dalam mengembangan suatu desain produk tertentu.Walaupun UI dan UX sering disebutkan secara beriringan, namun sebenarnya keduanya memiliki pengertian dan juga tugas yang berbeda dalam penerapannya. Karena itu, mari pahami pengertian dari UI/UX secara mendalam.UI atau user interface merupakan tampilan dari sebuah produk yang bisa menimbulkan ketertarikan seseorang ketika melihat suatu website. Seseorang yang memiliki profesi di bidang UI ini seringkali disebut sebagai UI designer. UI designer akan mengelola tampilan website, mulai dari bentuk, pemilihan warna yang bagus, hingga mengatur tulisan-tulisan untuk dibuat semenarik mungkin dan mudah untuk dibaca. Sebenarnya UI termasuk dalam bagian dari UX atau user experience. Berbeda dengan user interface, user experience merupakan sebuah profesi yang bekerja untuk membuat situs atau aplikasi mudah untuk digunakan oleh pengguna nantinya. UX akan mendesain tools dan fitur-fitur dari suatu website dengan simple supaya dapat dimengerti dengan baik oleh siapapun yang membuka dan membaca website tersebut.UI dan UX ini bekerja secara beriringan, ketika seorang UX designer mengatur fitur yang bisa mempermudah pengguna dalam menggunakan suatu website,

Seorang UI designer lah yang akan memperindah tampilan website tersebut supaya terlihat menarik bagi para pengguna. Information architecture yang biasanya disingkat IA secara singkat adalah struktur dari segala bentuk informasi yang akan ditampilkan ke pengguna. IA merupakan bentuk paling dasar dari UI/UX baik itu web ataupun aplikasi *native*. Sebelum merancang *information architecture* kita harus memahami informasi apa saja yang dibutuhkan saat user membuka aplikasi kita. Tidak hanya ‘apa’ tapi kita juga harus tahu seberapa penting informasi tersebut bagi pengguna.Membanjiri pengguna dengan semua informasi sekaligus dalam satu langkah dapat membuat pengguna bingung, membuatnya tak bisa mengingat poin utama yang ingin kita sampaikan, dan bahkan dapat menimbulkan ‘pengalaman buruk’ bagi pengguna karena merasa dipaksa. Oleh karena itu, mengapa setiap website terdapat ‘*navigation bar*’ yang membuat pengguna bisa memilih sendiri informasi apa saja yang ingin dia dapatkan.

Seperti yang semua orang tahu, user tidak hanya berperan pasif dengan cuma memandangi produk seperti layaknya karya seni. Mereka disebut user karena menggunakan suatu produk yang tentu saja terdapat interaksi di dalamnya. Oleh sebab itu, desain interaksi termasuk komponen yang tak kalah penting dalam pengembangan UI/UX.Dalam produk software atau aplikasi, desain interaksi berbicara tentang bagaimana user mengklik, menekan, menggeser layar dan apa yang terjadi setelah itu. Desain interaksi yang baik itu mengacu pada ergonomi dan kebiasaan/perilaku dari pengguna. Salah satu contoh dari desain interaksi ini adalah bagaimana Google menerapkan ‘swipe’ (menggeser) untuk mengarsip email pada Gmail. Metode ‘swipe’ ini menggantikan metode ‘hold’ (menekan lama) karena metode ‘swipe’ dinilai lebih efisien dan praktis daripada ‘hold’ sedangkan jumlah rata-rata email masuk ke user semakin bertambah dari tahun ke tahun sehingga manfaat perubahan ini dapat dirasakan oleh pengguna

# Maksud dan Tujuan Kegiatan

Maksud dan tujuan dari webinar ini adalah Memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna merupakan objective paling utama, tentunya setelah produk tersebut bisa digunakan. Seringkali UI/UX menjadi faktor penentu apakah pengguna mau untuk terus menggunakan produk tersebut atau tidak. Bahkan, UI/UX suatu produk turut menentukan asumsi seseorang terhadap produsen brand. Ya, UI/UX juga merupakan bagian dari branding. Maka tidak heran jika pengembangan UI/UX seharusnya mendapat perhatian lebih agar umur produk berlangsung lama.

# BAB II

**LAPORAN KEGIATAN**

# Bentuk Kegiatan

Webinar yang dilaksanakan Compfest Universitas Indonesia yang dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi zoom meeting dengan alamat atau linkzoom :

https://us06web.zoom.us/j/88171903954?pwd=R1haZStoOWZCcmtZZnVzelJrZlVGdz09, Meeting ID: 881 0755 6794, Passcode: UNK0601

Pembicara pada seminar ini adalah Nanongkit Boonklom dan Fareeha Nisa Zayda Azeeza dari Indosat Ooredoo-Hutchison

Kegiatan seminar dilakukan dengan pemaparan materi kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab secara langsung dan oleh peserta kemudian nara sumber langsung menjawab pertanyaan dari peserta.

# Pelaksanaan Kegiatan

Webinar Strategi Copy Writing Untuk Promosi Online dilaksanakan pada : Hari : Minggu

Tanggal : 10 September 2023

Waktu : 13.00 – 14.00 WIB

Tempat : Join Zoom Meeting, Youtube

# Hasil Kegiatan

Apa Itu UI/UX..?

UI/UX (User Interface/User Experience) merujuk pada disiplin desain yang berkaitan dengan cara pengguna berinteraksi dengan sebuah produk, aplikasi, atau situs web. Ini mencakup aspek visual dari desain (UI) serta pengalaman keseluruhan pengguna (UX) dalam menggunakan produk tersebut. Berikut adalah beberapa perkembangan terkini dalam bidang UI/UX:

1. Penekanan pada Pengalaman Pengguna yang Personalisasi:

Pengembang semakin fokus pada personalisasi pengalaman pengguna. Dengan memahami preferensi, perilaku, dan kebutuhan pengguna secara individu, desainer dapat menciptakan pengalaman yang lebih relevan dan memuaskan.

2. Desain Responsif dan Multiscreen:

Dengan peningkatan penggunaan perangkat mobile dan perangkat berbasis layar yang beragam, desain responsif menjadi semakin penting. Produk digital harus dapat menyesuaikan tampilan dan fungsionalitasnya dengan baik di berbagai jenis perangkat dan ukuran layar.

3. Integrasi Teknologi Baru:

Pengembangan teknologi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan Voice User Interfaces (VUI) semakin mempengaruhi desain UI/UX. Desainer harus mengintegrasikan teknologi ini secara efektif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan inovatif.

4. Desain Berbasis Data (Data-Driven Design):

Pendekatan desain berbasis data semakin populer, di mana desainer menggunakan data pengguna untuk menginformasikan keputusan desain. Analisis data dapat memberikan wawasan berharga tentang perilaku pengguna, preferensi, dan tren yang dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna.

5. Keterlibatan Pengguna yang Ditingkatkan:

Pengembang semakin mengadopsi pendekatan berbasis pengguna dalam proses desain mereka. Ini melibatkan pengguna secara aktif dalam tahap penelitian, prototyping, dan pengujian produk, sehingga memastikan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Desain Berpusat pada Aksesibilitas:

Semakin banyak perhatian diberikan pada desain yang ramah aksesibilitas, memastikan bahwa produk digital dapat diakses dan digunakan oleh semua orang, termasuk pengguna dengan keterbatasan fisik atau sensorik.

7. Integrasi Desain dan Pengembangan:

Konsep Desain dalam Pengembangan (DesignOps) semakin berkembang, di mana kolaborasi antara desainer dan pengembang ditingkatkan melalui alat dan proses yang dioptimalkan.

8. Keamanan dan Privasi Pengguna:

Desainer UI/UX juga harus mempertimbangkan keamanan dan privasi pengguna dalam desain produk. Ini termasuk memperhatikan kebijakan privasi, menyediakan kontrol privasi yang jelas, dan mengurangi risiko kebocoran data.

9. Desain Berkelanjutan (Sustainable Design):

Perhatian terhadap dampak lingkungan juga semakin memengaruhi desain UI/UX. Desainer mencari cara untuk mengurangi konsumsi energi, mengurangi limbah elektronik, dan mempromosikan penggunaan produk digital yang bertanggung jawab.

Perkembangan-perkembangan ini mencerminkan evolusi terus menerus dalam bidang UI/UX, dengan tujuan akhir meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan memastikan relevansi produk dalam era digital yang terus berubah.

# BAB III PENUTUP

* 1. **Kesimpulan**

UI/UX mempunyai peran yang sangat penting dalam penyampaian promosi dan informasi digital kepada masyarakat. Dengan penyusunan kalimat berupa ajakan atau himbauan serta desain yang menarik, bertujuan agar pesan yang dibuat mudah diterima oleh para pembaca. UI/UX berfungsi untuk membantu merancang, membentuk, dan mengeksekusi segala kebutuhan kreatif (khususnya berbasis tulisan) dari promosi. UI/UX berperan krusial dalam membangun brand awareness produk yang baru diluncurkan.

# Saran

Saran dari kegiatan webminar ini alangkah baiknya lebih banyak ditampilkan tokoh tokoh entreprenurship yang memang sudah berkecimpung lama di dunia teknologi. Terlebih lagi alangkah baiknya narasumber yang memang sudah berkecimpung di dunia teknopreneurship sehingga selaras dengan judul yang disajikan.