

PELAKSANAAN PELATIHAN PROGRAM STUDI INDEPENDEN UI/UX DESIGN DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Maria Ulfa^{1*}, Ahmad Dzulfaqqor Faishol², Linda Atika³, Eka Puji Agustini⁴, Fitri Purwaningtias⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Darma, Indonesia

mu@binadarma.ac.id¹, 201410034@student.binadarma.ac.id²

linda.atika@binadarma.ac.id³, eka_puji@binadarma.ac.id⁴

fitri.purwaningtias@binadarma.ac.id⁵

Received: 10-01-2024

Revised: 20-01-2024

Approved: 25-01-2024

ABSTRAK

Pelatihan menjadi unsur krusial dalam pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri, terutama dalam konteks Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Desain Pengalaman Pengguna (UX). Artikel ini membahas implementasi Pelatihan Program Studi Independen UI/UX Design di PT. ImpactByte Teknologi Edukasi sebagai upaya meningkatkan kualifikasi profesional dan kreativitas peserta dalam bidang desain. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan praktis, menggabungkan teori dan praktek langsung di lingkungan industri. Materi pelatihan mencakup konsep dasar UI/UX, metodologi desain yang efektif, serta penerapan teknologi terkini dalam konteks teknologi edukasi. Dengan melibatkan peserta secara aktif, pelatihan bertujuan untuk mengasah keterampilan teknis dan kreatif, sekaligus meningkatkan pemahaman peserta terhadap kebutuhan pengguna. Artikel ini juga menyajikan hasil evaluasi pelatihan, mencakup peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta serta tantangan yang dihadapi selama proses pelaksanaan. Analisis dampak positif pelatihan terhadap kualitas desain dan inovasi di industri teknologi edukasi menjadi fokus utama untuk mengukur keberhasilan program. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tergambarkan gambaran yang jelas tentang manfaat pelatihan UI/UX Design dalam konteks industri teknologi edukasi. Rekomendasi dan temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi PT. ImpactByte Teknologi Edukasi dalam meningkatkan efektivitas program pelatihan di masa depan serta memberikan kontribusi positif pada perkembangan industri teknologi edukasi secara keseluruhan.

Kata Kunci : *Pelatihan UI/UX Design, Program Studi Independen, ImpactByte Teknologi Edukasi*

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang diinisiasi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar memiliki pemahaman mendalam terhadap berbagai bidang ilmu yang relevan dengan dunia kerja. Kebijakan ini memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk memilih mata kuliah dan program belajar sesuai minat dan kebutuhan mereka. Merdeka Belajar Kampus Merdeka melalui Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, khususnya Pasal 18, yang mengatur pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan, dapat dilaksanakan salah satunya dengan mengikuti proses pembelajaran di luar program studi.

Dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa

diberikan kesempatan untuk mengambil pembelajaran di luar kampus selama satu semester atau setara dengan 20 sks. Fleksibilitas ini memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keahlian diri dan memenuhi kebutuhan pelatihan pribadi. Pembelajaran di Kampus Merdeka tidak hanya menekankan aspek akademis, tetapi juga mengajak mahasiswa untuk mandiri dalam mengeksplorasi pengetahuan melalui pengalaman nyata di lapangan, berinteraksi dengan lingkup sosial yang baru, berkolaborasi, mengelola diri, dan mencapai target kinerja yang ditetapkan menyesuaikan pilihan program.

MBKM menawarkan berbagai macam program, Magang Bersertifikat, Studi Independen, Kampus Mengajar, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Pertukaran Mahasiswa Merdeka, Membangun Desa (KKN Tematik), Proyek Kemanusiaan, Riset atau Penelitian, serta Wirausaha. Dengan adanya beragam program yang ditawarkan, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Mahasiswa diharapkan dapat memilih program yang sesuai dengan bidang studi dan kebutuhan pribadi mereka, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang sesuai dan relevan pada kebutuhan industri.

Di dalam ekosistem industri global, terjadi *trend* perkembangan yang pesat pada ilmu pengetahuan dan teknologi dan mengakibatkan perubahan signifikan di berbagai sektor kehidupan. Terjadi transformasi dari cara kita bekerja, dengan berkurang atau bahkan hilangnya berbagai lapangan pekerjaan tradisional dan munculnya beragam jenis pekerjaan baru. Perubahan ekonomi, sosial, teknologi, dan budaya juga terjadi dengan cepat. Di tengah dinamika ini, perguruan tinggi harus bersikap responsif dan proaktif. Transformasi pembelajaran menjadi suatu keharusan guna mempersiapkan lulusan perguruan tinggi agar mampu menjadi generasi yang unggul dan siap menjawab tantangan global. Transformasi cepat ini, juga menghadirkan permasalahan bagi sistem pendidikan terlebih pada Perguruan Tinggi yang mengharuskan terciptanya solusi.

Berdasarkan landasan tersebut, penting untuk diakui bahwa permasalahan yang muncul terkait kesenjangan antara kurikulum ilmu perguruan tinggi dan kebutuhan industri menimbulkan tantangan dalam menciptakan lulusan ahli yang menyesuaikan kebutuhan di pasar industri nasional maupun global. Permasalahan kesenjangan yang dimaksud mencakup beragamnya materi atau subjek yang dipelajari mahasiswa di kampus, namun masih kurangnya intensitas pelatihan dan fokus penyampaian materi menyeluruh yang belum cukup. Tantangan ini semakin diperparah dengan minimnya pengalaman praktis dalam program pendidikan tinggi, yang menjadi hambatan dalam pengembangan keterampilan mahasiswa. Selain itu, kurangnya pengalaman interaksi dengan praktisi lapangan yang berkecimpung langsung di bidangnya juga turut melengkapi permasalahan tersebut. Karena itu, Program Studi Independen Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk mengatasi kesenjangan ini dengan menyesuaikan kurikulumnya agar lebih relevan dengan kebutuhan industri, mengutamakan penerapan ilmu secara praktis dengan bimbingan ahli di bidangnya. Tujuan program ini adalah memberikan dampak positif terhadap kesiapan dan kematangan mahasiswa di seluruh Indonesia baik secara *soft skill* maupun *hard skill*, yang menjadi kebutuhan di dunia kerja.

Studi Independen Bersertifikat merupakan program turunan dari Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar

dan mengembangkan kemampuannya, melalui aktivitas di luar kampus tetapi tetap diakui dan dikonversi ke dalam 20 SKS mata kuliah. Dalam program ini mahasiswa akan mengikuti pembelajaran yang disediakan oleh perusahaan tertentu dan akan didampingi oleh mentor selama kegiatan berlangsung selama 1-2 semester (Putra & Adiwaty, 2022). Berkembangnya teknologi komputer dan gawai dapat digunakan dalam membuat dan mengakses media pembelajaran serta dapat dimanfaatkan sebagai saran untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran sehingga proses interaksi antara peserta didik dan guru berjalan dengan baik (Silvester et al., 2022). Seiring perkembangan zaman, pembelajaran jarak jauh pun semakin mudah untuk diterapkan, memudahkan pelaksanaan Studi Independen yang dapat dilakukan secara daring oleh berbagai mitra di seluruh Indonesia.

Dalam penelitian Pelaksanaan Studi Independen pada Program Studi Desain Interior Universitas Tarumanegara, dijabarkan bahwa, mahasiswa yang melaksanakan program ini menunjukkan hasil yang positif dengan hasil berupa rancangan inovatif sebagai solusi desain dari permasalahan yang melandasi masing-masing proyek. Dengan demikian program Studi Independen memiliki peluang yang baik untuk terus dilaksanakan pada tahun ajaran berikutnya, sebagai pilihan bagi mahasiswa untuk mengerjakan perancangan sesuai dengan minatnya masing-masing (Mutiarra & Widayani, 2021).

Dalam penelitian Kegiatan Studi Independen Bersertifikat Indonesia 4.0: Digital Talent Development Program, menunjukkan para pengajar setiap kelas daring merupakan seorang yang telah *expert* dalam bidangnya. Kegiatan ini memberikan efek positif bagi para peserta baik secara *hard skills* dan juga *soft skills*. Disini para peserta tidak hanya difokuskan dalam bidang *coding* saja, namun para peserta juga difokuskan agar melatih *critical thinking*, *public speaking*, dan *skill presentation*. Dengan dibekali berbagai ilmu dan juga dihadapkan pada *real case* ketika mengerjakan *final project* (Susilayasa et al., 2023).

Pada penelitian ini, peneliti mengikuti program pembelajaran *UI/UX*, salah satu dari beberapa pilihan program yang ditawarkan mitra Studi Independen PT Impactbyte melalui Skilvul. *User interface (UI)* merupakan tampilan pengguna dengan menggambarkan keberhasilan visual grafis yang baik, sedangkan *user experience (UX)* merupakan pengalaman pengguna yang menggambarkan keberhasilan dalam menggunakan *user interface* (Vallendito, 2020). Pembelajaran dan penerapan *UI/UX* sangat penting untuk memastikan aplikasi yang akan dibuat memenuhi kenyamanan dan kebutuhan pengguna.

METODE KEGIATAN

Untuk mencapai tujuan pengabdian, metode riset yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah metode kualitatif observasi. Metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena, proses, dan konteks secara mendalam, dengan observasi menjadi salah satu teknik yang digunakan dalam pendekatan ini. Observasi melibatkan pengamatan dan pengalaman langsung yang dituliskan secara sistematis dari peneliti selama mengikuti kegiatan program. Evaluasi keberhasilan pengabdian dapat dilakukan melalui analisis proses pelatihan pembelajaran, penilaian terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, praktek dengan bimbingan ahli, hingga evaluasi hasil berdasarkan penyelesaian solusi proyek akhir. Peserta program Studi Independen diharapkan mendapat pemahaman yang mendalam tentang topik studi

yang telah dipilih dan mampu menerapkan pengetahuan, berdasarkan rincian kegiatan sebagai berikut ;

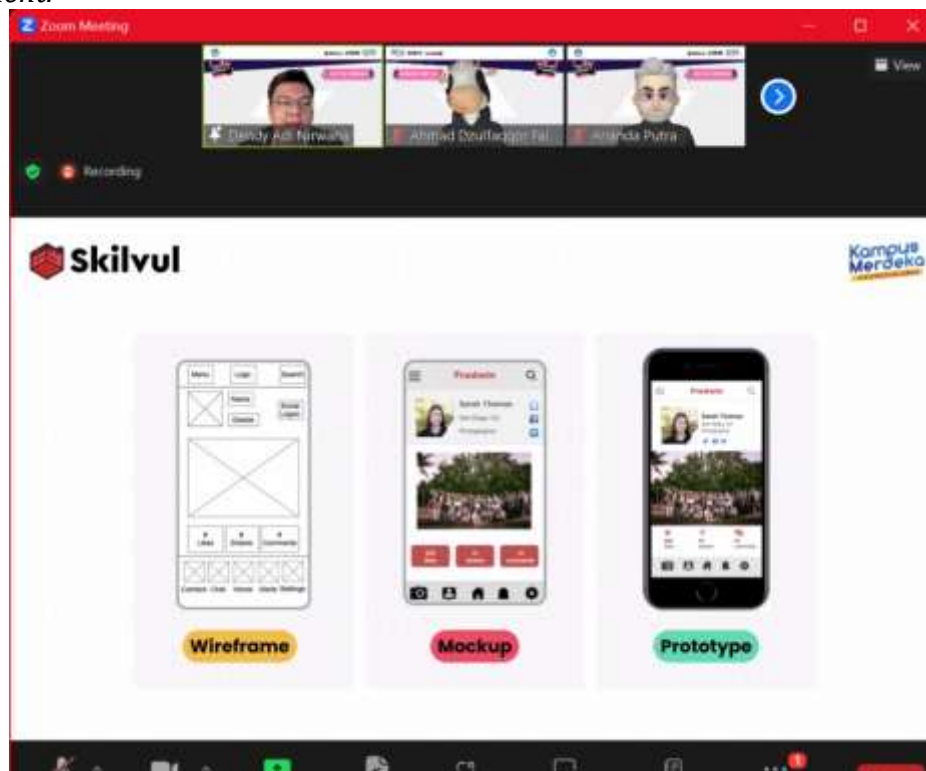
1. Waktu dan Kegiatan : Pelaksanaan Studi Independen dimulai di awal semester dan berjalan selama satu semester. Kegiatan untuk semua peserta Studi Independen UI/UX yang dilakukan secara daring melalui platform Zoom. Sesi materi biasanya dijadwalkan setiap hari Sabtu dari pukul 09.00 sampai 11.00. dengan tambahan satu jam sesi mentoring sampai pukul 12.00. Sesi materi ini biasanya meliputi pemaparan materi teoritis dilanjutkan dengan praktek langsung dari pematery. Ada juga tambahan sesi *webinar* yang diadakan beberapa kali selama berjalannya program yang membahas di luar materi pokok untuk memberikan wawasan tambahan, seperti *webinar* perencanaan karir dan pembuatan CV yang biasa dilakukan pada hari rabu atau kamis. Mahasiswa juga mendapat sesi mentoring yang bersifat lebih pribadi. Jadwal sesi mentoring disepakati antara mentor dan peserta yang terdiri dari 6-7 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3-5 peserta. Rata-rata, penulis mendapatkan sesi mentoring tiga kali dalam seminggu, satu sesi mentoring setelah sesi materi hari sabtu dan sesi lain yang biasa dilakukan pada selasa dan kamis malam. Sesi mentoring membahas tentang tugas mingguan, materi tambahan, sesi tanya jawab, praktek bersama, serta *follow-up* dan *review* tugas dari mentor kepada peserta.
2. *Challenge* : Pada akhir periode Studi Independen, mahasiswa diharapkan agar dapat mencapai target kinerja yang ditetapkan dalam rencana pelatihan pembelajaran mereka. Hal ini termasuk dalam pengisian *logbook* harian dan mingguan, memenuhi jumlah minimum absensi, penyusunan laporan akhir, serta penyelesaian proyek *challenge* berupa solusi desain yang dihadirkan dari berbagai pilihan topik masalah yang ada. Peserta diberikan kebebasan untuk memilih topik studi mereka sendiri, yang menyesuaikan pada minat dan masalah yang ingin diatasi. Desain studi independen ini memungkinkan mahasiswa untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan subjek yang ingin mereka alami. Topik *challenge* yang diambil kelompok penulis adalah solusi desain UI/UX untuk mengatasi rendahnya literasi digital di Indonesia.

Berdasarkan metode kegiatan di atas, penelitian ini akan mengidentifikasi pelaksanaan Studi Independen yang dilakukan, bagaimana desain program Studi Independen di Kampus Merdeka ini telah memenuhi tujuan dari program MBKM yang berfokus pada pembelajaran mandiri di luar kampus untuk pengembangan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* untuk memenuhi kebutuhan industri yang mengedepankan teknik pelatihan pembelajaran praktikal disertai bimbingan yang profesional. Jurnal pengabdian ini diharapkan dapat memberi gambaran bagi mahasiswa yang tertarik dengan program Studi Independen serta diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan program serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PT Impactbyte melalui Skilvul menyediakan mentor profesional yang telah berpengalaman lebih dari 3 tahun di industri yang akan mendampingi mahasiswa dalam penerimaan modul pembelajaran Skilvul #Tech4Impact. Tugas mentor melibatkan presentasi materi mingguan secara *live* kepada peserta yang dibagi ke

dalam beberapa kelompok, pertemuan mingguan dengan *Technical Lead* untuk bahan evaluasi dan pemantauan kemajuan, mentoring melalui platform discord untuk menjawab pertanyaan peserta, pendampingan tugas akhir secara *live* kepada peserta, serta meninjau dan memberikan penilaian tugas akhir peserta. Skilvul menekankan pentingnya kode etik dan pencegahan kekerasan serta pelecehan seksual dalam semua kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, Skilvul secara rutin memberikan workshop kepada *staff* dan mentor terkait Kode Etik serta Perlindungan dari Eksploitasi dan Penyalahgunaan Seksual sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk materi pembelajaran, peserta akan diberikan materi yang sangat praktis dengan komposisi 30% pembelajaran teori dan pemahaman konsep, 70% praktik aplikasi pembelajaran melalui kuis, proyek, dan *challenge*. Mahasiswa diberikan paparan 8 materi utama yang akan dipelajari selama program, meliputi ; *UI/UX Design Dasar, UI/UX Design Lanjutan, Design Thinking, User Experience Design, user Interface Designing & Prototyping, Research & Usability Testing, Final Project Presentation*, serta *Soft Skills & Career Development*.



Gambar 1.
Peserta Mengikuti Sesi Materi Zoom

Untuk proses pembelajaran yang bersifat praktikal, setiap peserta memilih topik *challenge* yang akan menjadi bagian dari tugas mereka selama mengikuti program. Peserta membentuk tim beranggotakan tiga sampai lima orang melalui proses *matchmaking* berdasarkan minat pada bidang tantangan yang diberikan oleh *Challenge Partners*. Saat melaksanakan proyek *capstone*, setiap kelompok akan dibimbing oleh mentor profesional yang siap membimbing mahasiswa ketika menghadapi hambatan selama proses pembelajaran. Setiap mentor membimbing sekitar empat hingga lima tim, yang masing-masing terdiri dari 15 hingga 25 orang. Setiap tim bertanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh *Challenge Partners*, yang

merupakan mitra industri Skilvul dalam program studi independen #Tech4Impact. Tantangan ini bertujuan menghasilkan solusi digital dalam bentuk proyek akhir.

Penulis memilih topik Skilvul UI/UX Challenge Rendahnya Literasi Digital, yang bertujuan untuk membuat dan menemukan solusi digital dalam upaya membantu masyarakat dan pemerintah untuk mengatasi permasalahan rendahnya literasi digital di Indonesia. Literasi Digital dihadapi oleh beberapa tantangan, seperti rendahnya pemahaman tentang teknologi, penggunaan internet yang aman, keterampilan media sosial, dan kurangnya kesadaran akan pentingnya berpikir kritis dalam mengonsumsi informasi digital. Diperlukan upaya mendalam melalui pengembangan program pendidikan lintas usia, dari anak-anak hingga orang dewasa, dengan fokus pada peningkatan literasi digital. Tantangan lainnya termasuk aksesibilitas teknologi di daerah terpencil, kurangnya kerjasama antara sektor swasta, pemerintah, dan masyarakat sipil, serta rendahnya literasi media dan informasi di era disinformasi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis sebagai bagian dari tiga anggota kelompok urutan ke 49, menciptakan rancangan desain *UI/UX* berbasis *website* dengan nama DigitalMudah, sebuah platform pembelajaran daring yang ramah pengguna dan dirancang dengan fokus utama untuk melayani pengguna yang tidak terbiasa menggunakan komputer atau produk-produk digital sejenis. Desain *UI/UX* ini memprioritaskan kesederhanaan tampilan serta aksesibilitas bagi pengguna, bertujuan menawarkan solusi dalam mengatasi serangkaian tantangan yang ada di *status quo*. Solusi ini menjawab permasalahan ;

1. Bagaimana secara efektif mendesain intuitif yang dapat menyesuaikan berbagai kebutuhan pengguna yang mungkin memiliki ekspektasi dan tanggapan yang beragam terhadap elemen visual?
2. Bagaimana cara membuat desain yang tidak hanya dapat menjamin kelancaran dalam pengoperasiannya, tetapi juga dapat menjaga pengguna agar mau menggunakan produk secara konsisten?
3. Bagaimana mencapai keseimbangan yang tepat antara penyampaian istilah-istilah teknis komputer dengan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti secara umum?

Pendekatan proses desain yang dilakukan kelompok 49 adalah melalui proses *design thinking*. Proses *design thinking* menanggulangi bias manusia yang menghambat kreativitas sambil mengatasi tantangan yang umumnya dihadapi dalam mencapai solusi unggul, mengurangi biaya dan risiko, serta mendapatkan dukungan karyawan. Mengakui organisasi sebagai kumpulan individu yang dimotivasi oleh berbagai perspektif dan emosi, *design thinking* menekankan keterlibatan, dialog, dan pembelajaran (Liedtka, 2018). Terdapat 5 tahap dalam melakukan *design thinking*, yaitu ;

1. **Emphatize.**

Dalam Studi Kasus UX ini, saya dan tim menggunakan metodologi penelitian kualitatif, menggali informasi dari berbagai sumber seperti situs web pelatihan sejenis, ulasan pengguna *bootcamp* kursus pembelajaran online, dan analisis data untuk menentukan kriteria yang dianggap dapat diterima oleh pengguna target berdasarkan temuan penelitian. Situs Northstar berkembang menjadi platform web yang banyak digunakan untuk mengajari literasi digital terhadap berbagai lapisan masyarakat. Dengan penilaian kurikulum literasi yang kuat pada situs tersebut, ini dapat dijadikan model referensi untuk pengembangan

situs literasi digital versi lokal, terutama ketika mempertimbangkan aspek antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Dalam salah satu jurnal penelitian berjudul *UI/UX Design of Educational On-line Courses*, disimpulkan untuk mencapai peningkatan kualitas pelayanan, perlu upaya meminimalisir jumlah aksi pengguna yang diperlukan untuk mencapai hasil atau *outcome* yang diinginkan (Vlasenko et al., 2022).

2. Define.

Mengambil inspirasi dari berbagai sumber pada tahap *Emphatize*, saya dan tim melakukan analisis data untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin akan dihadapi pengguna saat menggunakan platform kursus online. Kami membagi menjadi tiga tahap dalam tahap *define*, meliputi ;

- i. *Paint Points*, temuan kami mengindikasikan beberapa masalah desain yang mungkin dihadapi: navigasi yang sulit bagi pengguna senior atau yang lebih tua, kurangnya keterlibatan pengguna, dukungan pengguna yang kurang memadai, konten berlebihan dan membingungkan, serta pedoman penyelesaian materi yang kurang jelas.
- ii. *Affinity Diagram*, kami bagi permasalahan menjadi 5 kategori ; Elemen UI, Konten, Produktivitas, Biaya, Dukungan & Umpan Balik.
- iii. Kemudian, kita dapat mencoba menjawab masalah tersebut dengan menggunakan teknik untuk merumuskan masalah atau tantangan menjadi peluang dengan melakukan pendekatan eksplorasi ide yang kreatif melalui *How Might We (HMW)*.'

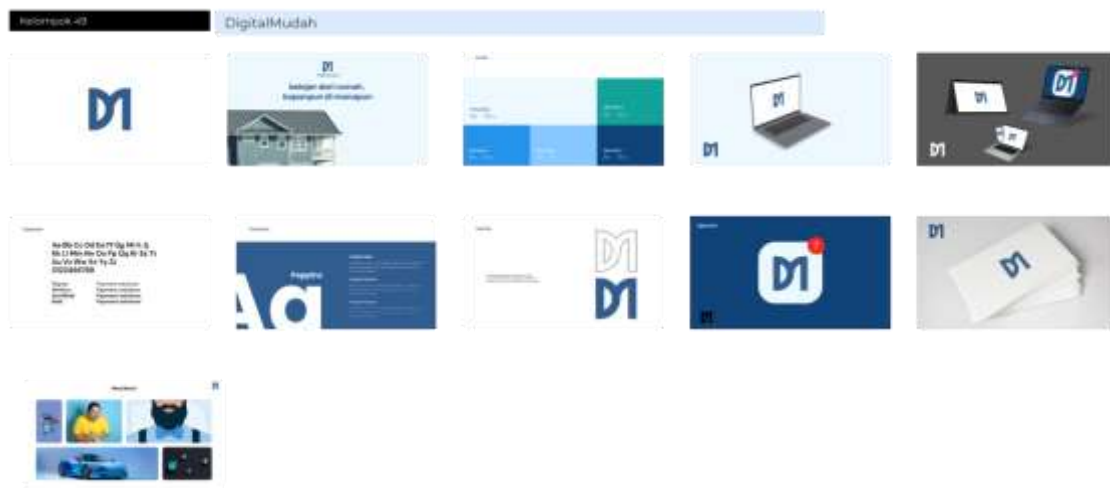
3. Ideate.

Tahapan ini meliputi pembuatan ide solusi, *prioritization*, serta perancangan 3 *Userflow* dan *Wireframe* dari solusi-solusi yang dihasilkan, meliputi ;

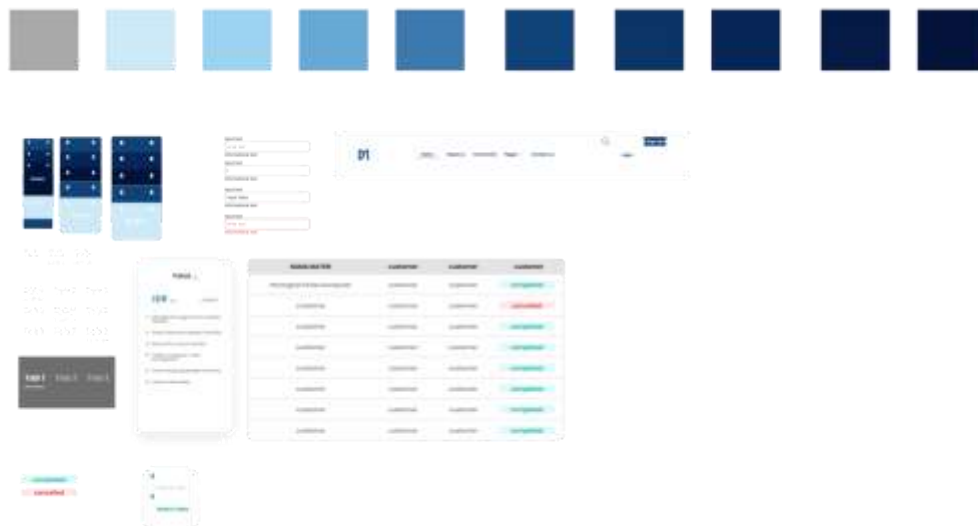
- i. *Material access flow*, alur untuk pengguna mengakses berbagai materi pembelajaran pada desain DigitalMudah, alur ini dimulai dari tahap halaman beranda & *login* sampai halaman umpan balik pengguna.
- ii. *premium package subscription flow*, alur bagi pengguna yang ingin mengakses versi berbayar (premium) meliputi halaman kategori dan metode pembayaran.
- iii. dan *learning achievement rewards flow*, *flow* yang dirancang untuk memberikan apresiasi atau pencapaian pada pengguna dengan tujuan meningkatkan *engagement* atau konsistensi penggunaan.

4. Prototype.

Tahapan ini meliputi *design system* yang meliputi pemilihan warna, tipografi, logo, *icons*, *catchprises* pengiklanan yang dapat mewakili keseluruhan produk, serta *Mockup UI*.



Gambar 2.
Perancangan *Design System* DigitalMudah untuk *mockup, colors, typography, logo*, dll.

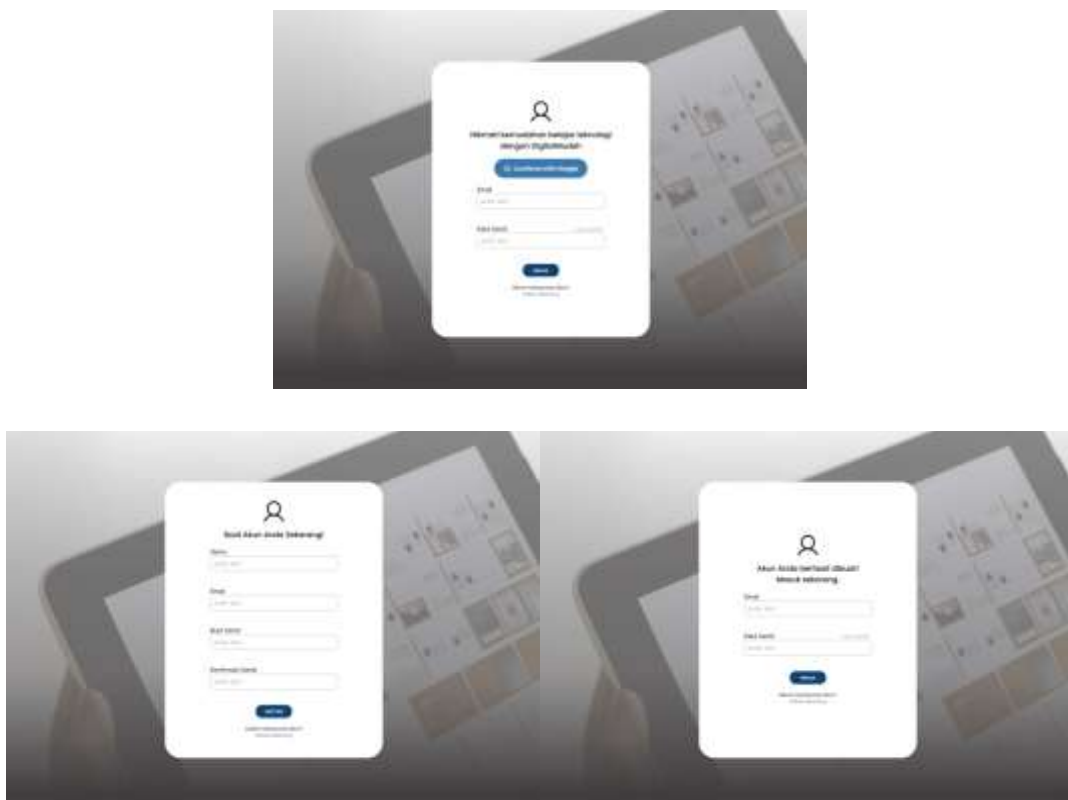


Gambar 3.
Perancangan *Design System* untuk *tab, icon, navbar, button*, dll.

Selanjutnya, dilakukan pembuatan *High Fidelity Design* atau desain yang mendekati bentuk final produk dan menyajikan representasi UI yang lebih akurat Termasuk di dalamnya elemen-elemen grafis UI serta interaksi UX yang dibuat secara lebih terperinci. Rancangan desain ini dilakukan berdasarkan faktor proses-proses desain sebelumnya.



Gambar 4.
Homepage DigitalMudah



Gambar 5.
Halaman *Login* dan *Daftar*



Gambar 6.
Memilih Kategori



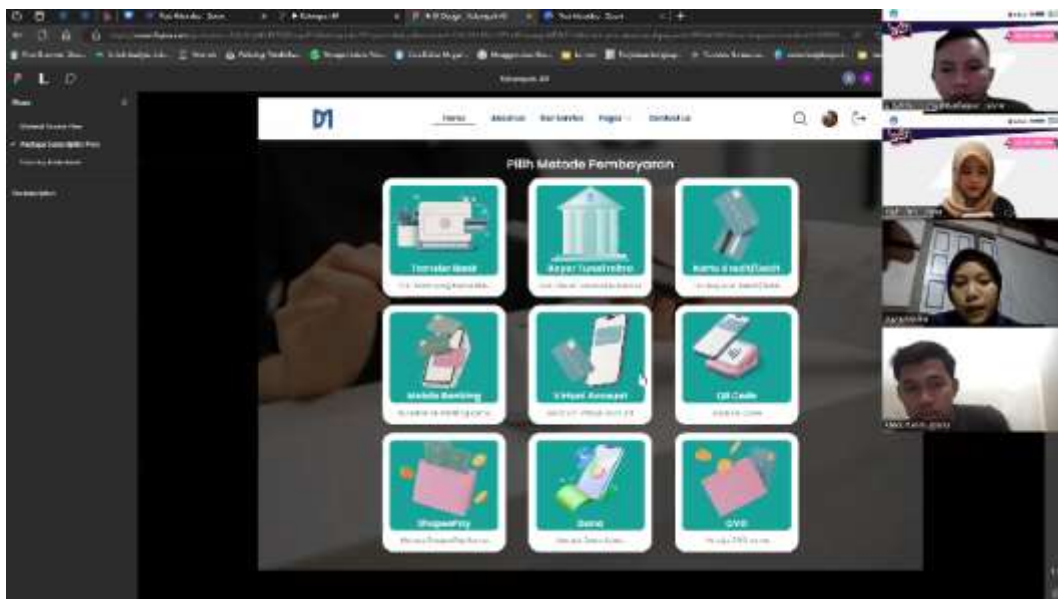
Gambar 7.
Halaman Materi



Gambar 8.
Umpan Balik

5. Testing.

Untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan desain produk DigitalMudah dari sudut pandang pengguna, kami kemudian melakukan *user testing*. Sebanyak tiga pengguna diwawancarai secara bergantian untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif tentang uji coba dalam skenario uji ; pengantar dan pertanyaan pemanasan, instruksi *user testing*, kuesioner pasca uji , serta penutup. Dan dari uji coba yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa berdasarkan *User Testing* yang dilakukan, dan setiap pengguna diminta untuk menilai setiap *flow* dalam skala 1-7, dan responden diminta memberikan umpan balik. Formula perhitungan rata-rata *mean* diterapkan untuk menghitung skor dengan hasil akhir sebesar 6 dari ketiga pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa solusi yang diusulkan dalam desain DigitalMudah berhasil memenuhi tingkat kepuasan pengguna. Desain ini diberi respon positif sebab navigasi yang dianggap jelas dan mudah, dan pengalaman pengguna yang dirasakan secara keseluruhan juga berjalan lancar, sehingga dianggap sudah memuaskan. Namun, masih terdapat beberapa area yang dapat diperbaiki, misalnya meningkatkan visibilitas tombol dan warna, menyederhanakan tata letak pada halaman profil, serta mempertimbangkan aspek tambahan lain untuk peningkatan desain di masa mendatang.



Gambar 9.
Tahapan *User Testing*

Sebagai penyelesaian tugas akhir, kami mengerjakan paparan presentasi dalam bentuk PPT dan melakukan rekaman *product pitching* untuk desain produk yang telah dibuat. Tugas ini membantu kami mensimulasikan bagaimana cara kami menyampaikan ide solusi yang kami buat berdasarkan permasalahan yang dihadapi, beserta *outliners* yang telah kami kembangkan selama program pelatihan berlangsung. Sebagai tugas individu akhir, saya mengerjakan dan menerbitkan *UX Case Study*, serangkaian catatan

pribadi yang memaparkan secara lengkap apa saja kontribusi yang saya lakukan dalam pengerjaan proyek kelompok dan diterbitkan melalui situs Medium yang dapat dijadikan sebagai tambahan portofolio pribadi oleh peserta.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pelaksanaan pelatihan program Studi Independen UI/UX Design di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi, dapat disimpulkan kegiatan ini telah memenuhi tujuannya untuk menciptakan lulusan yang lebih berkompotensi baik *soft skills* maupun *hard skills* dengan kemampuan yang relevan menyesuaikan kebutuhan zaman. Permasalahan yang sering dihadapi pada program pendidikan perguruan tinggi meliputi kurangnya relevansi kurikulum dengan kebutuhan industri dan minim praktek mendalam dengan bimbingan dari praktisi lapangan, telah diatasi dari mekanisme kegiatan yang berfokus pada satu subjek yang relevan dengan kebutuhan industri (*UI/UX*) saat ini dan bagaimana peserta diharapkan dapat belajar secara intens dengan pembagian pelatihan yang mengedepankan praktek (70%) dibanding teori (30%). Minimnya praktek menyeluruh juga diatasi dengan pembagian tugas *challenge* proyek akhir, di mana peserta dilatih untuk menciptakan solusi berdasarkan proses praktek belajar yang menyesuaikan silabus dari tahap riset sampai ke tahap *user testing*. Program ini juga memastikan relevansi dengan menyusun silabus yang menyerupai tahapan perancangan desain *UI/UX* sebenarnya guna memberi pengalaman belajar yang holistik dan *real*. Bimbingan dan diskusi intens yang diberikan oleh mentor berpengalaman juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kondisi sebenarnya. Dengan silabus pelatihan yang sesuai, sesi materi dan *mentoring* yang berlangsung secara aktif dan konsisten, serta mekanisme pembelajaran yang mengedepankan metode praktikal, program Studi Independen *UI/UX* oleh PT. Impactbyte Teknologi Edukasi secara keseluruhan dinilai sudah memberi solusi alternatif pelatihan pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan program pembelajaran perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Liedtka, J. (2018, September 1). Why Design Thinking Works. Harvard Business Review. <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
- Mutiara, M. W., & Widyani, A. I. (2021). PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN PADA PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR UNIVERSITAS TARUMANAGARA PADA TAHUN AJARAN 2020/2021.
- Putra, D. B. A., & Adiwaty, M. R. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PADA PROGRAM STUDI INDEPENDEN BIDANG PRODUCT MANAGEMENT DI PT. LENTERA BANGSA BENDERANG. 1(1).
- Silvester, S., Sadewo, Y. D., & Sumarni, M. L. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2021, 1(1), 947–955. <https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.910>

Susilayasa, I., Dwidasmara, I., & Kadyanan, I. (2023). Kegiatan Studi Independen Bersertifikat Indonesia 4.0: Digital Talent Development Program. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-02165-7>

Vallendito, B. (2020). Diajukan kepada: Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Vlasenko, K. V., Lovianova, I. V., Volkov, S. V., Sitak, I. V., Chumak, O. O., Krasnoshchok, A. V., Bohdanova, N. G., & Semerikov, S. O. (2022). UI/UX design of educational on-line courses. CTE Workshop Proceedings, 9, 184–199. <https://doi.org/10.55056/cte.114>