

## **WEBINAR DAN WORKSHOP: FROM DESIGN TO CODE: INTRODUCTION UI/UX AND HANDS-ON FRONT END**

Aqil Nabila Musaffa<sup>1</sup>, Hesti Laila Mustika<sup>2</sup>, Indri Titah Cahyani<sup>3</sup>, Muhammad Fiqri<sup>4</sup>,  
Khansa Aqilla Putri<sup>5</sup>, Rabiah Adawiyah Harahap<sup>6</sup>, Tio Alfian Zahri<sup>7</sup>, Achmad Hasan<sup>8</sup>,  
Dena Rizki Rysmawan<sup>9</sup>, Sitti Nurbaya Ambo<sup>10</sup>, Nurvelly Rosanti<sup>11</sup>, Jumail<sup>12</sup>  
Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

[20210410700032@student.umj.ac.id](mailto:20210410700032@student.umj.ac.id)<sup>1</sup>, [20200410700121@student.umj.ac.id](mailto:20200410700121@student.umj.ac.id)<sup>2</sup>,  
[20210410700066@student.umj.ac.id](mailto:20210410700066@student.umj.ac.id)<sup>3</sup>, [20210410700023@student.umj.ac.id](mailto:20210410700023@student.umj.ac.id)<sup>4</sup>,  
[20210410700081@student.umj.ac.id](mailto:20210410700081@student.umj.ac.id)<sup>5</sup>, [20210410700027@student.umj.ac.id](mailto:20210410700027@student.umj.ac.id)<sup>6</sup>,  
[20200410700085@student.umj.ac.id](mailto:20200410700085@student.umj.ac.id)<sup>7</sup>, [20210410700073@student.umj.ac.id](mailto:20210410700073@student.umj.ac.id)<sup>8</sup>,  
[20200410700106@student.umj.ac.id](mailto:20200410700106@student.umj.ac.id)<sup>9</sup>, [sitti.nurbaya@umj.ac.id](mailto:sitti.nurbaya@umj.ac.id)<sup>10</sup>,  
[nurvelly.rosanti@umj.ac.id](mailto:nurvelly.rosanti@umj.ac.id)<sup>11</sup>, [jumail@umj.ac.id](mailto:jumail@umj.ac.id)<sup>12</sup>

Received: 01-02-2024

Revised: 12-02-2024

Approved: 15-02-2024

### **ABSTRAK**

*Di era digital yang berkembang pesat, teknologi, khususnya antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), memegang peranan penting. Artikel ini menguraikan hasil webinar dan workshop "From Design to Code" yang dilaksanakan oleh Kelompok 1 KKN Gelombang 5. Webinar ini mencakup konsep dasar UI/UX, prinsip antarmuka pengguna, dan bahasa pemrograman front-end seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Workshop ini akan fokus pada aplikasi Visual Studio Code sebagai alat pendukung pengembangan UI/UX. Kegiatan tersebut melibatkan 38 peserta dari berbagai latar belakang, khususnya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta meningkatkan pemahaman mereka tentang pengembangan UI/UX menggunakan Visual Studio Code, yang meningkatkan keterampilan dasar pengembangan front-end dan memperkaya pengalaman pengguna di era digital.*

**Kata Kunci:** *Teknologi, User Interface, KKN, Webinar, Workshop, Visual studio code*

### **ABSTRACT**

*In the rapidly evolving digital era, technology, especially User Interface (UI) and User Experience (UX), plays a crucial role. This article outlines the results of the webinar and workshop titled "From Design to Code" conducted by Group 1 KKN Wave 5. The webinar encompasses the basic concepts of UI/UX, principles of user interface, and front-end programming languages such as HTML, CSS, and JavaScript. The workshop will focus on the Visual Studio Code application as a supporting tool for UI/UX development. The activity involved 38 participants from various backgrounds, particularly students from the University of Muhammadiyah Jakarta. The research results indicate that participants improved their understanding of UI/UX development using Visual Studio Code, enhancing fundamental front-end development skills and enriching the user experience in the digital era.*

**Keywords:** *Technology; User Interface; KKN; Workshop; visual studio code*

### **PENDAHULUAN**

Ketika era digital berkembang semakin cepat, semakin inklusif, dan segala sesuatunya semakin digital, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memegang peranan yang krusial. Hal ini juga sejalan dengan fakta bahwa masyarakat menggunakan teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan dan tugasnya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang tepat bagi pengguna di era digital. Kondisi ini juga mengharuskan pengalaman pengguna memberikan nilai tinggi dan memberikan solusi masalah yang cepat dan akurat. Hal

ini juga selaras dengan evolusi perilaku manusia dan alam di era digital, dimana kita menginginkan segala sesuatu terjadi dengan cepat, mudah, dan tepat sasaran.

Dalam dunia perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi, *User Interface* (UI) bertujuan untuk mempercantik visual tampilan produk. Fokus UI terletak pada pembuatan elemen visual yang mudah diakses, inklusif, dan intuitif, Dan istilah *user experience* (UX) atau “*user experience*” dalam bahasa Indonesia sering digunakan. UX ini merupakan link yang menghubungkan pengguna dengan produk atau produk yang ditawarkan. *User Experience* (UX) merupakan salah satu hal penting di era digital dan harus dipahami dengan baik (Senoprabowo et al., 2022)

Terdapat beberapa komponen yang berkaitan dengan UX, yaitu tampilan dan kemudahan akses fitur pada produk, navigasi saat memakai produk, aspek interaksi terhadap pengguna secara keseluruhan, dan aspek desain visual dari produk tersebut. Selain itu, UX juga termasuk bagaimana kamu menciptakan konten dan branding yang tepat untuk para pengguna. Dengan adanya UI/UX dapat meningkatkan jumlah pengguna baru karena pengguna lama biasanya merekomendasikan aplikasi atau website Anda kepada teman, keluarga, saudara, dll. desain UI/UX membantu pengembang aplikasi/web memenangkan hati dan pikiran konsumen serta membuat pengguna tetap menggunakan aplikasi secara terus menerus. Untuk membantu pemograman mengenai desain, Visual Code menjadi salah satu perangkat lunak, pendukung untuk mendesain ataupun penyunting sebuah pemograman dalam desain. Karena serbaguna dan memiliki extension yang beragam, Visual Studio Code menjadi pilihan populer di kalangan developer untuk beragam tugas pemrograman.

Dengan sebuah permasalahan yang ada, kelompok 1 KKN yang sudah mengikuti kegiatan magang dan studi independen bersertifikat (MSIB) Batch 5 menyelenggarakan *webinar* dan *workshop* dari hasil pembelajaran yang di dapat dari kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Kegiatan ini terbuka untuk umum. Pada sesi *webinar* membahas tentang “From Design to Code” dengan judul “*Inroduction to UI/UX and hands on Front end*”. Selanjutnya pada *workshop* berupa pengenalan dan pembuatan desain dengan menggunakan Visual Code.(Masci & Muñoz, 2019)

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Webinar dan Workshop dilakukan melalui beberapa tahapan persiapan. **Tahap yang pertama** adalah penyampaian materi Webinar tentang UI/UX yang sederhana agar mudah dipahami dan dimengerti oleh umum. Keluaran dari tahapan ini adalah *Introduction ui/ux and hands on front end*. yang mana terdapat beberapa proses didalamnya yaitu : pengenalan UI/UX, Prinsip user interface Dan pengenalan Bahasa pemograman seperti HTML,CSS dan Javascript untuk front end.

**Tahapan yang kedua** adalah dilakukan penjelasan dan praktek aplikasi Visual Studio Code untuk kegiatan *workshop* atau pelatihan dasar serta penggunaan Aplikasi dalam pengembangan website,serta mengenal fungsi Bahasa perintah dari 3 bahasa pemograman (HTML,CSS dan JavaScript).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pada Webinar dan Workshop ini mengenai pelatihan dasar UI/UX menggunakan *tools* visual studio code. Peserta yang mengikuti kegiatan webinar dan workshop ini adalah 38 orang yang mayoritas merupakan mahasiswa/wi Universitas Muhammadiyah Jakarta serta Umum. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal pada Selasa, 30 Januari 2024 pukul 08.00 – 11.00 WIB, melalui link Zoom Meeting yang telah diberikan sebelumnya melalui *broadcast message* grup whatsapp. Berikut adalah pelaksanaan acara webinar dan workshop:

Yang kemudian dibagikan secara umum. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan susunan acara seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. Agenda kegiatan webiner dan workshop**

Waktu	Kegiatan	PIC
08.00 – 08.15	Pembukaan	MC (Rabiah Adawiyah H)
08.15 – 09.15	Materi I Webinar	(Pemateri) Aqil Nabila Musaffa (Moderator) Khansa Aqilla Putri
09.15 – 09.25	Break	(MC) Rabiah Adawiyah H
09.25 – 10.25	Materi II Workshop	(Workshop) Muhammad Fiqri (CO) WorkshopIndri Titah Cahyani
10.25 – 10.35	QnA	Khansa Aqilla Putri
10.35 – 10.40	Penutup	Rabiah Adawiyah H

Berikut ialah dokumentasi dari setiap susunan acara:

Ketika waktu sudah memasuki mulainya acara pada jam 08.00 – 08.15, 'Rabiah adawiyah harharap' selaku MC membuka acara dengan susunan acara Sambutan, menyanyikan lagu Indonesia raya, Mars Muhammadiyah dan tilawah.



Gambar 1. 1 Pembukaan acara oleh Rabiah adawiyah selaku MC



Gambar 1. 2 Pelaksanaan Materi Webinar

Memasuki Agenda Webinar yang dibawakan oleh 'Aqil Nabila Musaffa' selaku pemateri dan 'Khansa Aqilla Putri' selaku Moderator. Dan berikut ialah sesi tanya jawab Webinar mengenaPemaparan materi yang diberikan kepada peserta



Gambar 1. 3 Sesi Tanya Jawab Webinar

Memasuki acara selanjutnya yaitu Workshop yang dibawakan oleh Indri 'Titah Cahyani' selaku CO-Materi



Gambar 1. 4 PengenalanPrinsip Design Workshop

Dan Pembelajaran mengenai UI/UX menggunakan *tools Visual studio code* yang dibawakan oleh 'Muhammad Fikri' selaku pemateri Workshop



Gambar 1. 5 PengenalanMenggunakanVScode

Setelah materi workshop selesai dilakukannya sesi tanya jawab. sesi dokumentasi sebagaiakhir penutupan acara yang dipandu oleh MC



Gambar 1.6 SesiDokumentasi

Setelah kegiatan dilakukan, peserta diminta untuk mengisi kuisisioner melalui Google Form untuk mengetahui hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan. Pertanyaan kuisisioner yang diajukan adalah sebagai berikut :

- 1) Tingkat kepuasan anda terhadap pembawaan pemateri
- 2) Bagaimana penilaian Anda terhadap materi yang disampaikan?
- 3) Apakah materi yang disampaikan dapat memahami dan meningkatkan kemampuan anda?
- 4) Bagaimana pendapat Anda tentang pembicara atau pemateri?
- 5) Kritik dan Saran

Berikut ialah hasil dari pertanyaan "Tingkat kepuasan Anda terhadap pembawaan materi (Aqil Nabila Musaffa) ". Peserta webinar dengan jumlah 19 responded menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap pembawa materi (Aqil Nabila Musaffa) sangat memuaskan dapat dilihat pada diagram bawah ini:

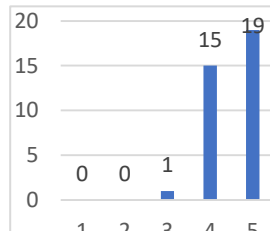


Diagram 1. 1 Tingkat Kepuasan Materi Aqil

Pada pertanyaan “Tingkat kepuasan Anda terhadap pembawaan materi (Muhammad Fiqri) ”. Peserta webinar dengan jumlah 18 responded menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap pembawa materi (Muhammad Fiqri) sangat memuaskan dapat dilihat pada diagram di bawah ini

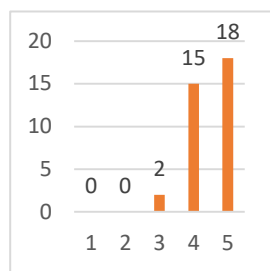


Diagram 1. 2 Tingkat Kepuasan Materi Fiqri

Pada pertanyaan “Tingkat kepuasan Anda terhadap pembawaan materi (Indri Titah Cahyani) ”. Peserta webinar dengan jumlah 18 responded menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap pembawa materi (Indri Titah Cahyani) sangat memuaskan dapat dilihat pada diagram di bawah ini

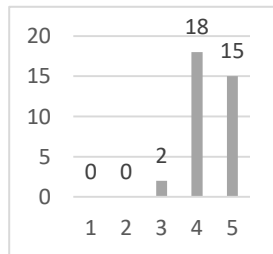


Diagram 1. 3 Tingkat Kepuasan Materi Indri

Pada pertanyaan “Seberapa jelas dan mudah dipahami presentasi yang disampaikan?”. Peserta webinar dengan jumlah 18 responded menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap presentasi yang di sampaikan cukup memuaskan dapat dilihat pada diagram di bawah ini

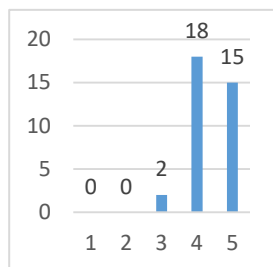


Diagram 1. 4 seberapa jelas presentasi yang disampaikan

Pada pertanyaan “Seberapa relevan materi webinar dengan ekspektasi Anda?”. Peserta webinar dengan jumlah 33 responded menyatakan bahwa materi webinar cukup relevan dapat dilihat pada diagram di bawah ini

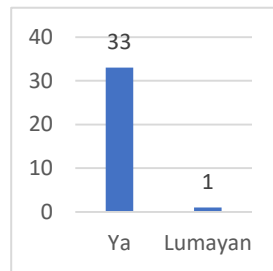


Diagram 1. 5 Seberapa Relevan Materi

Pada pertanyaan “Bagaimana kualitas teknis selama webinar ini berlangsung (koneksi internet, suara, tampilan slide, dll.)?”. Peserta webinar dengan jumlah 18 responded menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap kualitas teknis selama webinar berlangsung cukup memuaskan dapat dilihat pada diagram di bawah ini

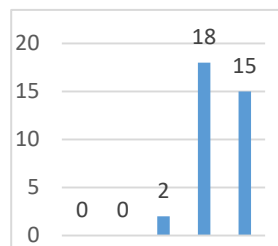


Diagram 1. 6 Kualitas Teknis Selama webinar

Pada pertanyaan “Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman Webinar & Workshop ini?”. Peserta webinar dengan jumlah 18 responded menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap kualitas teknis selama webinar berlangsung cukup memuaskan dapat dilihat pada diagram di bawah ini

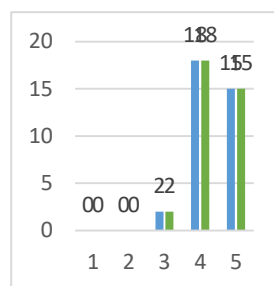


Diagram 1. 7 seberapa puas dengan keseluruhan pengalaman webinar & workshop

## KESIMPULAN

Dari pelaksanaan Webinar dan Workshop "From Design to Code: Introduction UI/UX and Hands-On Front End" yang diselenggarakan oleh Kelompok 1 KKN Gelombang 5, dapat diambil beberapa kesimpulan:

- 1) Acara dihadiri oleh 38 peserta, sebagian besar merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- 2) Respon peserta terhadap pembawaan materi, baik dari ‘Aqil Nabila Musaffa ‘ maupun ‘Muhammad Fiqri’ dan ‘Indri Titah Cahyani’, terbilang sangat memuaskan.
- 3) Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap

- pengembangan UI/UX menggunakan Visual Studio Code.
- 4) Workshop fokus pada pengenalan dan penggunaan Visual Studio Code serta fungsi bahasa perintah HTML, CSS, dan JavaScript, membantu meningkatkan keterampilan dasar pengembangan front-end.
  - 5) Kualitas Teknis dan Keseluruhan Pengalaman:
  - 6) Peserta memberikan penilaian cukup memuaskan terhadap kualitas teknis selama webinar, termasuk koneksi internet, suara, dan tampilan slide.
  - 7) Tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan pengalaman webinar dan workshop juga cukup memuaskan.
  - 8) Respon positif dari peserta, baik terhadap materi, pembawa materi, maupun kualitas teknis, menunjukkan kesuksesan acara dalam memberikan nilai tambah pada pengalaman peserta di era digital.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami mengucapkan terimakasih kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memfasilitasi kegiatan webinar & workshop “From Design to Code: Introduction UI/UX and Hands-On Front End”. Serta kepada mitra-mitra kampus merdeka yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk belajar di perusahaan tersebut, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik serta dapat berbagi ilmu kepada peserta webinar & workshop.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Masci, P., & Muñoz, C. A. (2019). An integrated development environment for the prototype verification system. *Electronic Proceedings in Theoretical Computer Science, EPTCS, 310*, 35–49. <https://doi.org/10.4204/EPTCS.310.5>
- Senoprabowo, A., Hasyim, N., & Prabowo, D. P. (2022). Tinjauan Infografis Pekerjaan UI-UX dalam sudut pandang Tinjauan Desain. *Proceeding Science and Engineering National Seminar, 7*(1).