

Perbandingan Proses Perancangan UI/UX Secara Teori dan Praktik Saat *Internship* di Eyesimple Creative Studio

Regina Dewi Mentari Mekarsari Loman¹, Erandaru²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya
Email: e12180035@john.petra.ac.id

Abstrak

Internship merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh mahasiswa untuk memahami dan menganalisis permasalahan di dunia kerja secara teori dan praktik. Biasanya sebagian besar teori yang diajarkan dalam perkuliahan tidak benar-benar sesuai dengan praktik di lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan teori proses perancangan UI/UX dengan praktik selama *internship* di Eyesimple Creative Studio. Perusahaan bergerak dalam bidang *web and mobile apps developer* sehingga sesuai untuk *internship* dan melakukan penelitian komparatif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif dengan analisa perbandingan untuk membandingkan satu proyek dengan proyek lainnya. Metode ini juga membandingkan fakta di lapangan dengan studi pustaka. Secara garis besar, hasil yang didapat adalah praktik proses perancangan UI/UX telah sesuai dengan teori yang diajarkan di universitas.

Kata kunci: studi banding, ui/ux, situs web, alur kerja, desain.

Abstract

Title: *Comparison of UI/UX Design Process in Theory and Practice During Internship at Eyesimple Creative Studio*

Internship is an activity that students can do to understand and analyze problems in work environment either in theory and practice. Usually most of the theory taught in lectures is not really in accordance with the practice in the field. The purpose of this research is to compare the theory of UI/UX design process with the practice during internship at Eyesimple Creative Studio. The company is engaged in web and mobile apps developer so it is suitable for internship and conducting comparative research. The method used in this research is a qualitative method with comparative analysis to compare one project to another project. This method also compares facts in the field with literature studies. Overall, the results obtained that the practice of UI/UX design process is same as theory taught at university.

Keywords: *comparative study, ui/ux, website, work flow, design.*

Pendahuluan

Creative Industry Internship atau sering disebut sebagai CII merupakan salah satu mata kuliah yang dapat dipilih oleh mahasiswa tingkat akhir program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Kristen Petra. Mahasiswa melaksanakan *internship* di perusahaan yang bergerak pada bidang DKV sebagai penerapan materi perkuliahan yang telah diajarkan dan dapat melatih *soft skill* dalam pekerjaan di lapangan. Dengan begitu, mahasiswa dapat memahami dan menganalisis permasalahan di dunia kerja secara langsung dalam teori maupun praktik.

Untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan mata kuliah pilihan di semester sebelumnya yaitu web desain, maka *internship* dilakukan dalam bidang UI/UX di Eyesimple Creative Studio yang merupakan salah satu perusahaan yang membuka kesempatan tersebut. Perusahaan yang sering disebut menggunakan nama Eyesimple tersebut berlokasi di Surabaya dan bergerak di bidang web dan *mobile apps developer* sehingga sesuai dengan bidang untuk melakukan praktik langsung di lapangan.

Kegiatan *internship* berguna untuk menerapkan pembelajaran selama perkuliahan dan sebagai gambaran dunia kerja secara nyata. Dengan begitu, mahasiswa dapat mengasah kemampuan sesuai bidang dengan ilmu dan kemampuan yang dimiliki, serta dapat

mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja. Bersamaan dengan kegiatan *internship*, studi perbandingan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perbandingan teori UI/UX yang diajarkan di program studi DKV Universitas Kristen Petra dengan praktik proses penerapan teori tersebut ketika *internship*. Bentuk kegiatan yang dilakukan selama *internship* di perusahaan adalah pemberian brief dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan UI/UX.

Metodologi Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan analisa perbandingan. Metode ini digunakan untuk membandingkan satu proyek dengan proyek yang lain, juga fakta di lapangan dengan studi pustaka.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan pemilik perusahaan mengenai profil perusahaan. Data juga diperoleh dari observasi langsung di lapangan melalui tugas-tugas yang dikerjakan selama *internship*. Sedangkan data sekunder untuk mendapatkan informasi pendukung penelitian seputar desain UI/UX didapat melalui artikel dan buku.

Instrumen Penelitian

Alat utama untuk wawancara adalah laptop pribadi karena dilakukan secara daring menggunakan Zoom. Sebelum melakukan wawancara terhadap narasumber, panduan wawancara disiapkan terlebih dahulu di kertas supaya wawancara dapat berjalan dengan lancar dan tidak memakan waktu yang lama. Selama *internship* juga menggunakan laptop pribadi dan hard disk serta Google Drive sebagai tempat penyimpanan data karena membutuhkan *storage* yang cukup besar. Software yang digunakan untuk membuat desain selama kegiatan *internship* adalah Adobe XD, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik ini berfokus pada data-data yang bersifat kualitatif yang didapat dari proses pengumpulan data seperti tinjauan pustaka dan wawancara. Teknik ini membahas suatu permasalahan dan tidak disertai data berupa angka. Teknik analisis data kualitatif memiliki tiga langkah (Miles et al., 2018). Setelah melakukan proses pengumpulan data, langkah pertama adalah reduksi data atau penyederhanaan data, penggolongan data, dan membuang data yang tidak perlu. Langkah selanjutnya adalah melakukan penyajian data yang tersusun sistematis agar mudah dipahami. Langkah terakhir

adalah melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Pembahasan

User Interface

User Interface atau yang sering disebut dengan UI adalah tampilan visual dari produk di mana sistem dan *user* (pengguna) dihubungkan. Tampilan UI dirancang semenarik mungkin dengan memperhatikan aspek atau elemen berupa pemilihan warna, tipografi, *layout*, gambar, dan hal lainnya yang mempercantik tampilan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa UI merupakan bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna (Aprilia, 2020).

Desain UI terfokus pada apa saja yang mungkin dilakukan oleh pengguna dan memastikan bahwa antarmuka memiliki elemen yang mudah diakses, dipahami, dan digunakan untuk memfasilitasi tindakan tersebut. UI menyatukan konsep-konsep dari desain interaksi, desain visual, dan arsitektur informasi (Sutanto, 2021).

Desainer perlu memperhatikan beberapa karakteristik desain UI sebagai pertimbangan untuk mendesain tampilan yang menarik dan menyenangkan pengguna. Beberapa karakteristik desain UI yang baik antara lain (Sutanto, 2021):

1. Jelas dan ringkas.
2. *Responsive*.
3. Konsisten dan menggunakan elemen UI yang umum.
4. Penggunaan warna dan tekstur yang strategis.
5. Menggunakan tipografi sebagai hirarki dan kejelasan.
6. Dapat mengomunikasikan apa yang terjadi.

User Experience

User Experience atau yang sering disebut dengan UX adalah apa saja yang dialami oleh pengguna suatu produk ketika menggunakan produk tersebut (Adani, 2020). Pengalaman tersebut tercermin dari kemudahan dalam penggunaan produk dan kemampuan untuk memaksimalkan semua aspek mulai dari fitur, desain, dan konten yang dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan saat berinteraksi dengan produk.

Untuk dapat menciptakan produk yang memberikan pengalaman pengguna sebaik mungkin, desainer harus memperhatikan tiga faktor utama yaitu *look* (tampilan), *feel* (perasaan), dan *usability* (kegunaan) dari produk itu (Siang, 2020). Tampilan dari produk adalah bagaimana menciptakan produk yang memiliki daya tarik visual dan selaras dengan nilai yang dimiliki pengguna dan menangkap apa yang mereka harapkan dari produk. Pengalaman yang diberikan produk juga harus menyenangkan dan bukan hanya fungsional. Desainer UX perlu membuat produk yang dapat

memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dan juga menyediakan fungsionalitas yang dapat diprediksi.

Untuk meningkatkan UX yang baik, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapannya adalah sebagai berikut (Haekal, 2020):

1. Perubahan tidak selalu baik dikarenakan pengguna sudah terbiasa dengan kebiasaan lama dan cenderung tidak mau beradaptasi dengan perubahan baru yang terlalu banyak.
2. Penggunaan desain yang sederhana, konsisten, dan *responsive*.
3. Memahami keinginan dan kebutuhan pengguna.
4. Menonjolkan hal-hal yang penting.
5. Memberikan perjalanan yang lancar bagi pengguna untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Perbedaan dan Hubungan UI dan UX

UI dan UX merupakan dua hal yang berbeda namun saling berhubungan. Berdasarkan Deacon (2020) perbedaan UI dan UX sebagai berikut:

1. Desain UX merupakan proses identifikasi masalah pengguna dan menawarkan solusi untuk masalah yang dihadapi pengguna, sedangkan desain UI adalah menciptakan antarmuka yang interaktif dan menyenangkan secara grafis.
2. Desain UX biasanya didahulukan dalam tahap pengembangan produk, diikuti oleh UI. Desainer UX mengatur kerangka kerja perjalanan pengguna dan desainer UI kemudian mendesainnya dengan elemen visual dan interaktif.

UI dan UX merupakan elemen penting yang jika dikombinasikan akan memberikan hasil produk yang baik. Jika desain UI bagus tetapi desain UX tidak bagus, maka menyebabkan pengguna tidak nyaman menggunakan produk. Begitu pula jika desain UX bagus tetapi desain UI tidak bagus, pengguna akan memiliki *first impression* yang tidak bagus. Desainer harus membuat suatu produk yang menyenangkan pengguna tetapi juga mempunyai tampilan yang menarik agar disukai oleh pengguna secara keseluruhan.

Proses Perancangan UI/UX

Berdasarkan materi perkuliahan di program studi DKV Universitas Kristen Petra, di bawah ini merupakan proses perancangan UI/UX (Sutanto, 2021):

1. Riset.
2. Membuat *Information Architecture* (IA).
3. Membuat *wireframe*.
4. Membuat *prototype*.

Riset adalah langkah awal yang penting untuk membuat desain yang baik. Riset dilakukan untuk memahami apa yang diperlukan oleh pengguna dengan cara *interview* maupun *survey*.

Tahap selanjutnya adalah membuat *Information Architecture* atau IA produk yang merupakan proses dalam menyusun struktur berbagai bagian *website* dan juga aplikasi untuk mempermudah dalam memahami konsep produk. Proses ini dapat diperoleh dengan cara *card sorting* yaitu memilah dan menentukan persona. Persona adalah salah satu alat yang berguna dalam tahap awal desain karena merupakan representasi dari tipe pelanggan. Persona menjawab pertanyaan, “Untuk siapa kita mendesain?” dan membantu menyelaraskan strategi dan tujuan dengan kelompok pengguna tertentu. Hasil dari riset dapat membantu dalam pembuatan struktur produk berdasarkan perspektif pengguna.

Setelah membuat IA, desainer membuat *wireframe* yang merupakan ilustrasi dua dimensi dari *interface* halaman yang secara khusus berfokus pada alokasi ruang dan prioritas konten, fungsionalitas yang tersedia, dan perilaku yang diinginkan.

Tahap yang terakhir adalah *prototype* yang merupakan versi *draft* produk yang memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi ide-ide dan menunjukkan maksud di balik fitur atau konsep desain keseluruhan kepada pengguna sebelum menginvestasikan waktu dan uang untuk pengembangan. *Prototype* dapat berupa apa saja, mulai dari gambar kertas (*low-fidelity*) hingga menggunakan *software prototyping* yang memungkinkan untuk klik secara langsung (*high-fidelity*). *Prototyping* memungkinkan desainer untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna.

Data Perusahaan Kegiatan Internship

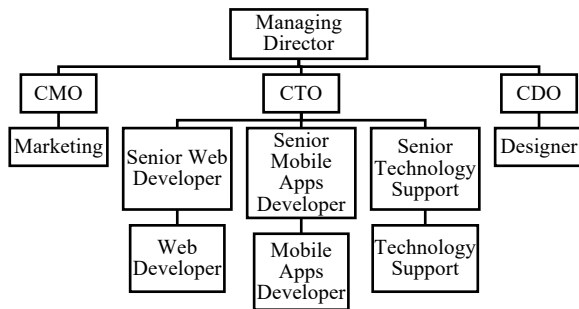
Eyesimple Creative Studio atau yang sering disebut dengan Eyesimple merupakan nama *brand* studio dari PT Cakrawala Utama Kreasi Indonesia. Perusahaan terletak di Ruko Manyar Mas, tepatnya di Jalan Raya Manyar 63 No. 27 Kav A-01, Menur Pumpungan, Kecamatan Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur, 60118, Indonesia. Usaha kecil ini membuka layanan *website design and development, mobile apps, branding and design, serta Search Engine Optimization* (SEO) dan *maintenance services*.



Sumber: dokumentasi perusahaan

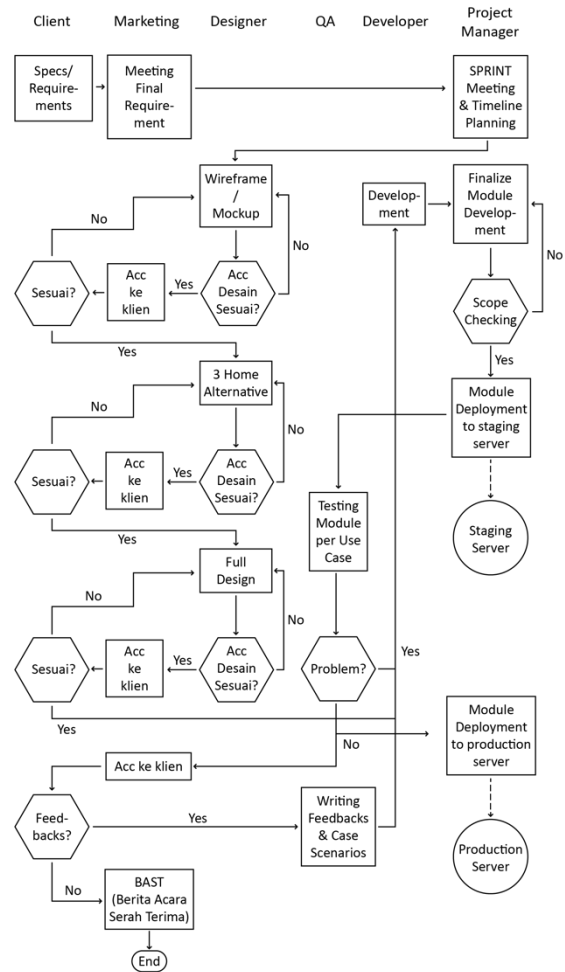
Gambar 1. Logo Eyesimple Creative Studio

Eyesimple diketuai oleh Managing Director yang bertanggung jawab atas *Chief Marketing Officer* (CMO), *Chief Technology Officer* (CTO), dan *Chief Design Officer* (CDO). CMO mengetuai Marketing dan CDO mengetuai Designer. Sedangkan dibawah CTO terbagi menjadi tiga jabatan yaitu *Senior Web Developer*, *Senior Mobile Apps Developer*, dan *Senior Technology Support*. Setiap jabatan tersebut mempunyai anggota di bawahnya sesuai dengan divisi masing-masing.



Sumber: dokumentasi perusahaan
Gambar 2. Struktur organisasi Eyesimple

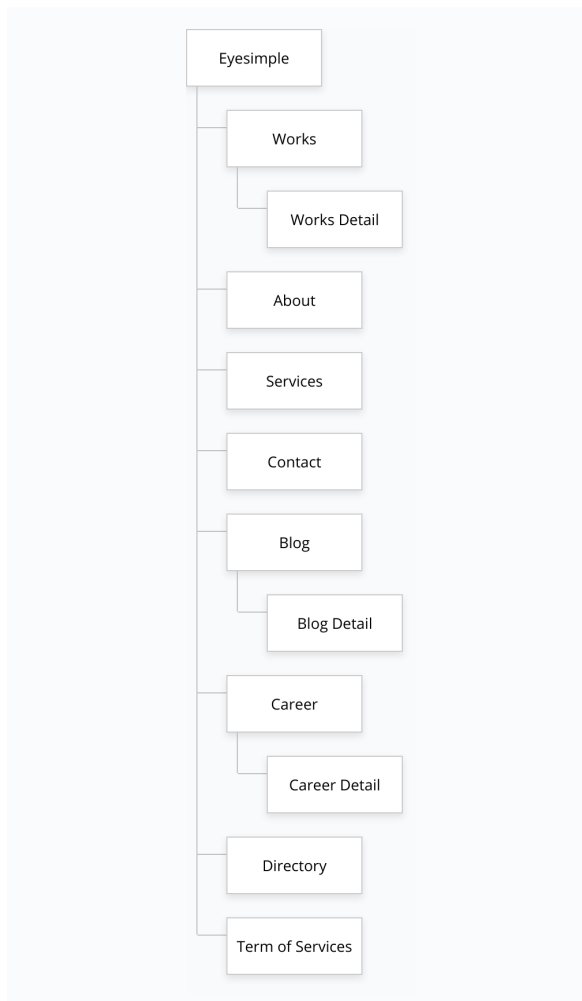
Setiap perusahaan mempunyai alur kerja sebagai pedoman dalam menyelesaikan tugasnya. Langkah awal alur kerja perancangan di Eyesimple adalah klien dengan tim marketing bernegosiasi mengenai proyek dan proyek tersebut kemudian diberikan kepada manajer proyek. Setelah melakukan *meeting* dan penyusunan *timeline* kerja, tim desainer bertugas membuat *wireframe* atau *mockup* yang selanjutnya diasistensikan ke tim internal dan jika desain disetujui akan diasistensikan ke klien. Jika desain tidak disetujui, maka akan dilakukan pengulangan sampai setuju. Kemudian, desainer akan membuat alternatif *home page* sebanyak tiga buah sampai disetujui dan dilanjutkan dengan membuat desain akhir (*full design*). *Full design* tersebut diberikan kepada *developer* yang bertugas untuk melakukan *development*. Dari sana, manajer proyek akan melakukan finalisasi *module development* dan *scope checking*. Jika *scope checking* tidak sesuai, maka akan kembali dilakukan *module development*. Setelah benar-benar sesuai, manajer proyek melakukan *module deployment* ke *staging server*. Selanjutnya, QA atau *Quality Assurance* bertugas untuk mengetes *module per use case*. Jika terjadi masalah atau *problem*, maka tugas akan dikembalikan ke *developer* untuk dilakukan *development* ulang. Jika tidak terjadi *problem*, dapat dilanjutkan dengan asistensi ke klien dan pembuatan *module deployment* ke *production server* oleh manajer proyek. Apabila ada *feedbacks* dari klien, QA bertugas untuk mencatat *feedbacks* dan skenario kasus yang nantinya diberikan kepada *developer* untuk diperbaiki. Jika tidak ada *feedbacks*, maka tim marketing bertugas untuk membuat berita acara serah terima yang menandakan proyek telah selesai.



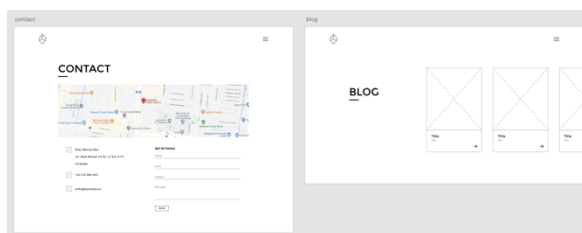
Sumber: dokumentasi perusahaan
Gambar 3. Alur kerja Eyesimple

Data Proyek di *Internship*

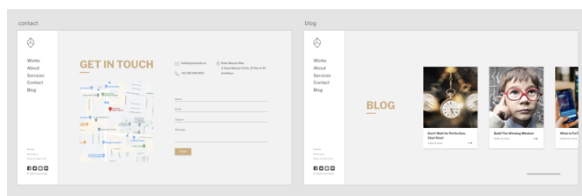
Proyek pertama saat *internship* adalah memperbaharui atau mendesain ulang *website* Eyesimple. Perusahaan menginginkan informasi yang berada di *website* tetap sama dan diharapkan tampilan *website* yang baru mempunyai animasi serta halaman utama yang menarik sehingga diingat oleh *user*. Setelah mendapat *brief*, halaman yang diperlukan dicatat lalu dilanjut dengan membuat *wireframe* untuk seluruh halaman. Setelah *wireframe* mendapat persetujuan dari mentor, dilanjutkan dengan membuat *thumbnail* halaman utama yang seharusnya sebanyak tiga buah, menjadi satu buah *thumbnail* yang diperbaiki berkali-kali untuk mempersingkat waktu dan bersamaan dengan pembuatan *prototype* yang dapat diklik. Setelah perancangan desain *website* selesai, dilanjutkan dengan pembuatan desain *responsive website*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah mengubah tatanan *website* yang sudah dibuat menjadi seukuran layar *handphone* yang kecil.



Gambar 4. Struktur website Eyesimple



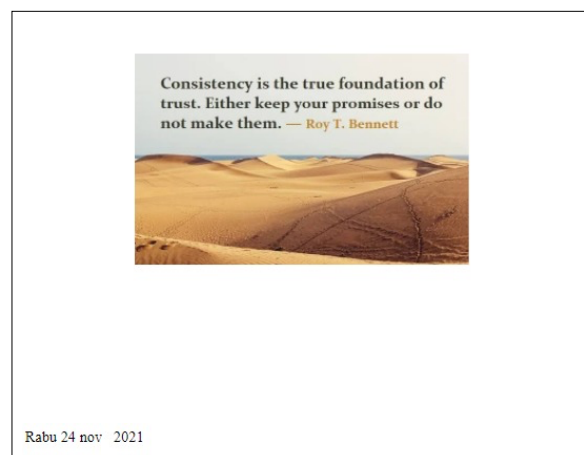
Gambar 5. Wireframe website Eyesimple



Gambar 6. Prototype website Eyesimple

Proyek kedua adalah desain *layout* untuk media sosial Astuti Widyawati. Proyek ini diawali dengan pemberian *brief* yang memaparkan untuk membuat konten Instagram milik Astuti yang merupakan seorang agen asuransi. Klien merupakan seorang

wanita yang tidak suka warna kuning dan lebih menyukai warna yang *soft* seperti warna pastel. Brief dari klien berupa *artboard* yang berisi tanggal dan *copywriting* dari konten yang akan diunggah. Konten tersebut dapat berupa *single post*, *carousel*, IGTV, maupun Reels. Isi dari konten yang dibuat mencakup *copywriting* yang telah disediakan dan dari sana dibuat desain atau *layout* saja. Konten tersebut merupakan konten mingguan dan setelah mendapatkan *brief*, dilakukan pemilahan stok foto dari klien dan juga stok foto dari internet yang nantinya digunakan dalam konten. Langkah selanjutnya adalah menghilangkan *background* dengan bantuan Adobe Photoshop, menyisakan objek utama. Setelah itu membuat desain di Adobe Illustrator. Desain yang sudah selesai diekspor dalam format JPG untuk diberikan ke klien. Jika dalam bentuk video, maka desain yang sudah dibuat di Adobe Illustrator diimpor ke Adobe Premiere untuk digabungkan dengan video yang sudah disediakan oleh klien.

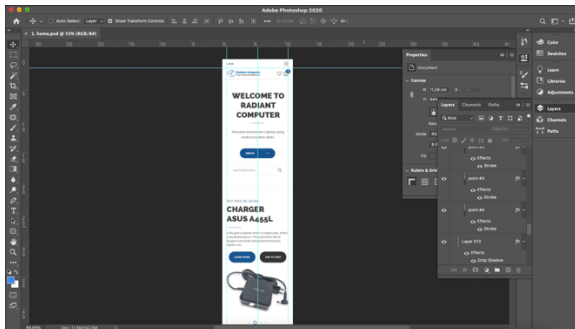


Gambar 7. Contoh brief untuk konten Instagram



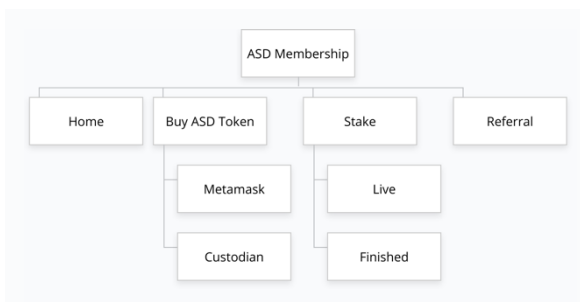
Gambar 8. Salah satu desain konten untuk Instagram Astuti

Proyek selanjutnya adalah *website* Pusat Baterai. Perancangan proyek ini diawali dengan pemberian *brief* yang mengutarakan bahwa klien merupakan perusahaan *e-commerce* yang membutuhkan *website* untuk berjualan baterai dan seputar peralatan laptop. Desain *website* versi desktop sudah dikerjakan oleh mentor, oleh karena itu hanya ditugaskan untuk membuat *responsive website*. Keseluruhan dari *website* dikerjakan dengan Adobe Photoshop. Pembuatan *responsive website* berdasarkan desain *website* yang sudah selesai dikerjakan. Isi dari *website* versi desktop ditata kembali supaya sesuai ukuran desain *responsive website* yang mempunyai lebar lebih kecil.

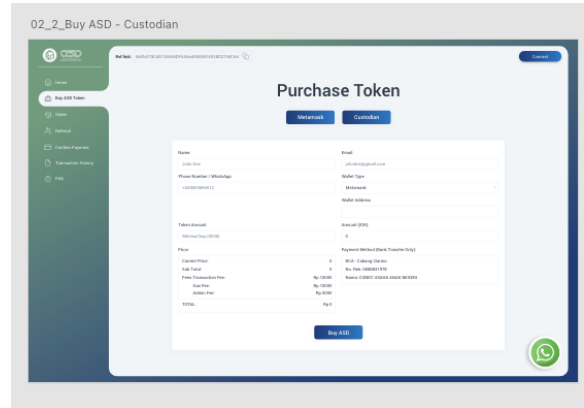


Gambar 9. Merancang *responsive website* Pusat Baterai di Adobe Photoshop

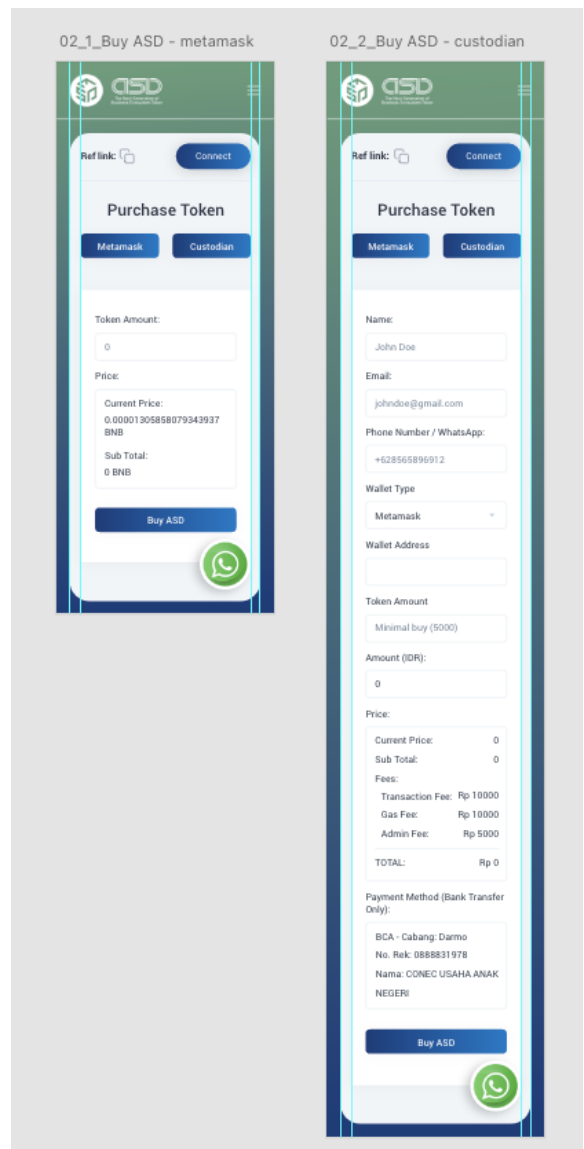
Proyek keempat adalah *website* ASD bagian *membership*. Proyek ini diawali dengan *brief* yang mengutarakan bahwa ASD merupakan *cryptocurrency* yang membutuhkan *website* untuk jual beli token. Dalam pengerjaan *website* ini, ditugaskan untuk membuat halaman *website membership* ASD. Halaman *membership* terdiri dari halaman *home*, *buy*, *stake*, *referral*, *confirm payment*, *transaction history*, *Frequently Asked Questions (FAQ)*, *profile*, *log in*, *register*, *error*, serta *popup connect wallet* dan *Know Your Customer (KYC)*. Pada awalnya hanya ada empat halaman yaitu halaman *home*, *buy*, *stake*, dan *referral*. Sesudah mendapat *feedback*, ada tambahan beberapa halaman seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Setelah semua desain yang dikerjakan dengan Adobe XD sudah disetujui dan tidak ada perubahan, dilanjutkan membuat desain untuk *responsive website*.



Gambar 10. Sitemap awal *website* ASD Membership

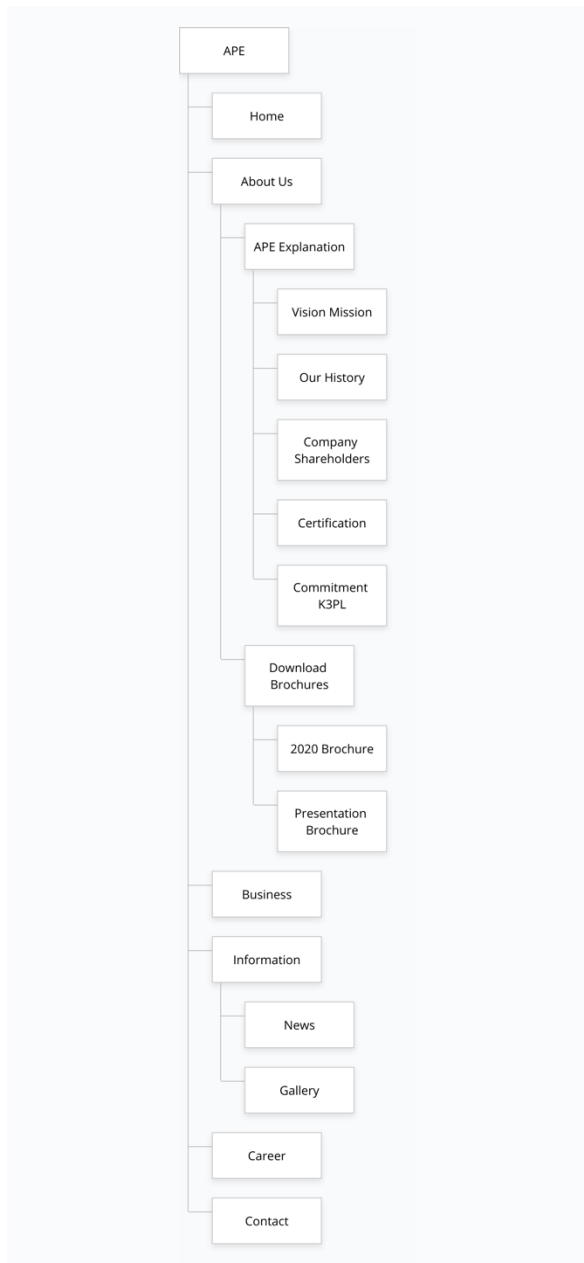


Gambar 11. Prototype *website* ASD Membership

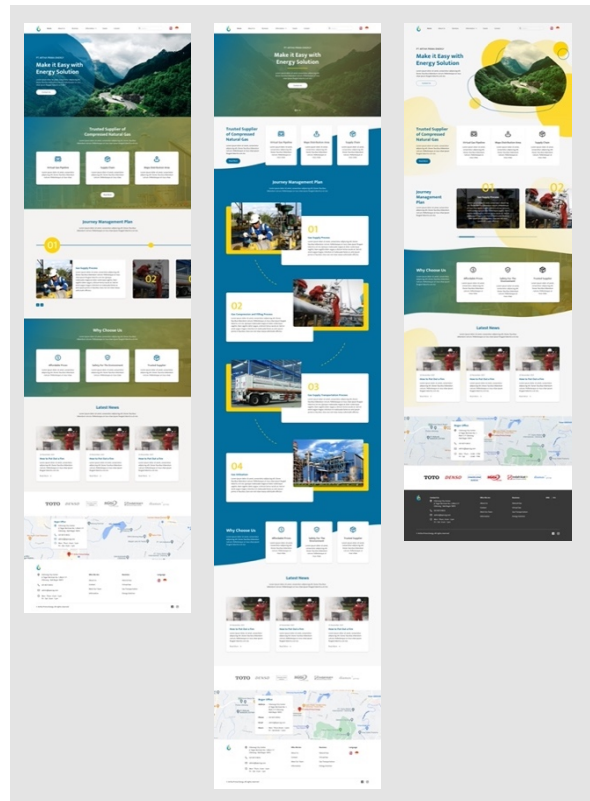


Gambar 12. Prototype *responsive website* ASD Membership

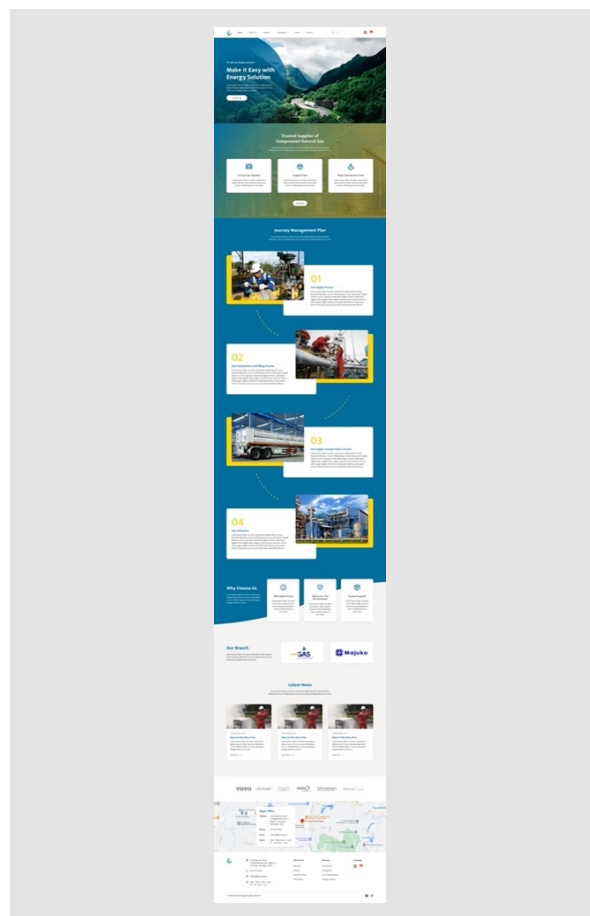
Proyek terakhir adalah *website* APE. Proyek ini diawali dengan *brief* di mana APE (Artha Prima Energy) merupakan perusahaan gas yang membutuhkan *website company profile*. Isi dari *website* sudah diberikan namun data tersebut belum pasti dan dapat berubah. Keterbatasan waktu *internship* juga mengakibatkan hanya dapat menyelesaikan halaman utama APE. Langkah pertama adalah membuat bagan panduan susunan *website* untuk memudahkan proses perancangan. Kemudian dilanjutkan dengan membuat tiga alternatif untuk halaman utama *website*. Setelah melalui beberapa kali perbaikan, dilanjut membuat *final home page* yang sudah disetujui oleh klien. Hasil tersebut merupakan perpaduan dari alternatif desain yang telah dibuat di Adobe XD.



Gambar 13. Sitemap website APE



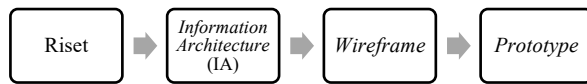
Gambar 14. Alternatif home page APE



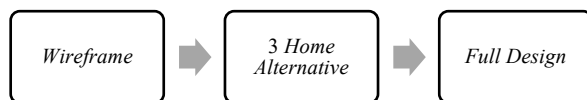
Gambar 15. Final home page APE

Analisa Perbandingan Teori dan Praktik

Dalam proses perancangan proyek di dunia kerja dan perkuliahan terdapat perbedaan. Proses perancangan UI/UX secara teori dimulai dari riset, membuat IA, *wireframe*, dan yang terakhir adalah membuat *prototype*. Sedangkan di perusahaan tempat *internship* dilakukan ada juga alur desainer yaitu membuat *wireframe*, tiga alternatif halaman utama, kemudian desain lengkap semua halaman. Riset dan pembuatan IA tidak ada dalam alur kerja secara tertulis, namun dalam pelaksanaannya hal tersebut dilakukan oleh tim desainer. Untuk pembuatan alternatif halaman utama bisa dikatakan termasuk dalam pembuatan *prototype* yang memfokuskan desain pada halaman utama. Selanjutnya adalah membuat *prototype* untuk halaman lainnya sesuai dengan desain yang terpilih diantara tiga alternatif desain. Dengan kata lain, alur kerja secara teori dengan realita di perusahaan sama.



Gambar 16. Proses perancangan UI/UX secara teori



Gambar 17. Proses perancangan UI/UX di Eyesimple Creative Studio

Selama mengerjakan proyek-proyek yang diberikan, proses perancangan sesuai dengan teori, namun secara *output* tidak mengikuti proses sesuai dari teori yang telah diajarkan dalam perkuliahan. Jika dalam perkuliahan, setiap *progress*-nya mulai dari riset sampai *final* akan melewati proses asistensi dengan asisten dosen. Berbeda dengan *internship* di mana setelah mendapatkan *brief*, sering tidak ada riset maupun *wireframe* seperti yang telah diajarkan. Melainkan langsung membuat alternatif halaman utama ataupun desain semua halaman. Meskipun begitu secara tidak langsung teori yang sudah diajarkan dilakukan pada saat perancangan melalui proses berpikir yang tidak berwujud.

Proses pengerjaan setiap proyek tidak selalu sama. Ketika mengerjakan desain *website* perusahaan tempat *internship* yaitu Eyesimple, secara keseluruhan proses perancangan sesuai dengan alur yang sudah ditetapkan oleh perusahaan. Pada proyek *website* Pusat Baterai, perancangan tidak dilakukan dengan Adobe XD melainkan Adobe Photoshop yang mana tidak seperti yang diajarkan di perkuliahan. Adobe Photoshop juga dapat digunakan untuk merancang desain sebuah *website* seperti Adobe XD. Hanya saja jika mendesain di Adobe Photoshop, desainer tidak dapat melihat

website flow. Ketika mengerjakan *website* ASD *Membership*, langsung ditugaskan untuk membuat desain semua halaman tanpa merancang *wireframe*. Sedangkan ketika pengerjaan *website* APE, ditugaskan untuk membuat IA terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan pembuatan alternatif halaman utama. Oleh karena itu, proses pengerjaan tergantung permintaan pembimbing di perusahaan dan keinginan dari klien.

Tabel 1. Proses perancangan UI/UX yang dilakukan dalam pengerjaan proyek *website* saat *internship*

Website	Eyesimple Creative Studio	Pusat Baterai	ASD Membership	APE
Riset	Dilakukan dengan mencari referensi	-	Dilakukan dengan mencari referensi	Dilakukan dengan mencari referensi
IA	Mencatat halaman yang diperlukan	-	Mencatat halaman yang diperlukan	Mencatat halaman yang diperlukan
Wireframe	Dilakukan di Adobe XD	-	Menggunakan <i>template</i> sebagai referensi dan dilakukan di Adobe XD	Dilakukan di Adobe XD
Prototype	Dilakukan di Adobe XD	Hanya membuat <i>responsive website</i> di Adobe Photoshop	Dilakukan di Adobe XD	Dilakukan di Adobe XD
Keterangan	Sesuai teori	Tidak sesuai teori (tidak mengerjakan dari awal karena berbagi tugas)	Sesuai teori	Sesuai teori

Tabel 2. Output perancangan UI/UX yang diasistensikan ke pembimbing perusahaan saat *internship*

Website	Riset	IA	Wireframe	Prototype
Eyesimple Creative Studio	✓	✓	✓	✓
Pusat Baterai	✗	✗	✗	✓
ASD Membership	✗	✗	✗	✓
APE	✗	✓	✗	✓

Selain pengerjaan *website*, tugas lain dari desainer di Eyesimple adalah *branding and design* di mana saat *internship* sempat diberikan proyek untuk mengelola media sosial Astuti. Perancangan desain di media sosial juga dapat termasuk pekerjaan UI/UX desainer karena latar belakang desainer yang memahami tentang desain. Dengan menerapkan prinsip desain UI yang baik seperti penggunaan warna, tekstur, dan tipografi dapat menciptakan tampilan yang menarik secara grafis sehingga *user* dapat tertarik dengan konten yang dibuat dan mendapatkan *engagement* sesuai dengan yang diinginkan. UX juga diperlukan dalam perancangan karena dengan penggunaan desain yang sederhana, konsisten, dan dapat memahami keinginan *user* adalah kunci untuk menaikkan *engagement*. Dengan memperhatikan kebiasaan *user* maka konten yang dirancang dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat sasaran.

Simpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara garis besar proses perancangan UI/UX di Eyesimple Creative Studio telah sesuai dengan teori yang terdapat pada materi perkuliahan prodi DKV Universitas Kristen Petra. Apa yang telah diajarkan selama perkuliahan terpakai ketika bekerja. Hanya saja hasil yang dikerjakan (*output*) untuk diasistensikan di dunia kerja tergantung klien. Rata-rata klien ingin melihat hasil jadi tanpa adanya proses awal seperti riset hingga pembuatan *wireframe*. Namun sebelum diasistensikan ke klien, perlu melewati proses asistensi hasil akhir desain ke mentor atau pembimbing perusahaan. Dalam proses perancangan, apa yang telah diajarkan tetap dilakukan karena sudah merasa nyaman dengan alur kerja seperti itu. Proses perancangan tersebut juga secara tidak langsung atau tanpa disadari terjadi di dalam pola pikir ketika melakukan perancangan, walaupun hasil akhirnya adalah desain final yang berupa beberapa alternatif.

Daftar Pustaka

Adani, M.R. (2020, November 2). User Experience (UX): Pengertian, tujuan, metode, dan penerapannya. Pesan disampaikan dalam <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-user-experience/>

Aprilia, P. (2020, April 23). Mengenal user interface: Pengertian, kegunaan, dan contohnya. Pesan disampaikan dalam <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>

Deacon, P.B. (2020). *UX and UI strategy: A Step by step guide on UX and UI design*. United States of America: (n.p.).

Haekal, M.M. (2020, May 2). User Experience (UX): Pengertian dan tips penerapannya untuk pemula [terlengkap]. Pesan disampaikan dalam <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-experience-adalah/>

Miles, M.B., Huberman, A.M., Saldana, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. United States: SAGE Publications.

Siang, T.Y. (2020). How to change your career from graphic design to UX design. Pesan disampaikan dalam <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-change-your-career-from-graphic-design-to-ux-design>.

Sutanto, R.P. (2021). *Web design: Introduction to web and user experience research*. [Materi Perkuliahan]. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.

Sutanto, R.P. (2021). *Web design: User interface, usability, usability testing*. [Materi Perkuliahan]. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.