

STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PERANCANGAN UI/UX SAAT INTERNSHIP DI ATDAWN

Michael Bryant Alexandre Wang¹, Erandaru²

Desain Komunikasi Visual, Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto No.121 – 123, Surabaya

Email: e12180051@john.petra.ac.id

Abstrak

Di era globalisasi ini, website adalah salah satu platform yang paling sering digunakan pada dunia digital untuk mengenalkan merk kepada masyarakat. Sebagian orang menggunakan website untuk menyampaikan pesan melalui visual dari tampilan website tersebut. Pada dasarnya website dibuat dengan visual yang menarik agar pengunjung website merasa ingin tahu lebih dalam tentang website yang dikunjungi. Akan tetapi, pada jaman sekarang ini banyak desainer UI/UX terutama pada website yang hanya mengunggulkan visual yang menarik disbanding esensi dan tujuan dari pembuatan website itu sendiri. Sehingga pada akhirnya ada beberapa hal yang menyimpang dari beberapa teori yang ada seperti teori UI/UX, elemen desain, dan warna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan perbedaan- perbedaan yang ditemukan saat bekerja di lapangan dengan teori yang diberikan di universitas untuk dijadikan referensi bagi masing- masing pihak kedepannya. Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah kualitatif komparasi yang dilakukan dengan membandingkan cakupan teori di universitas dengan prakteknya di tempat magang. Oleh karena itu skripsi ini dibuat untuk mengetahui dan membandingkan beberapa aspek yang pada prakteknya terjadi sedikit penyimpangan dari teori yang diberikan pada saat kuliah.

Kata kunci: UI/UX, website, visual

Abstract

Title: *Comparative Study Of Theory And Practice UI/UX Design when Internship at ATDAWN*

In this era of globalization, the website is one of the most frequently used platforms in the digital world to introduce brands to the public. Some people use websites to convey messages through visuals from the appearance of the website. Basically the website is made with attractive visuals so that website visitors feel curious to know more about the website they are visiting. However, nowadays many UI/UX designers, especially on websites, only favor attractive visuals over the essence and purpose of creating the website itself. So in the end there are some things that deviate from some existing theories such as UI/UX theory, design elements, and colors. The purpose of this research is to find the differences found when working in the field with the theory given at the university to be used as a reference for each party in the future. The research method used in this study is a qualitative comparison which is done by comparing the scope of theory at the university with the practice in the internship. Therefore, this thesis is made to find out and compare several aspects which in practice there are slight deviations from the theory given during lectures.

Keywords: *UI/UX, website, visual*

Pendahuluan

Internship dibuka oleh beberapa perusahaan dalam setiap kenaikan semester dari mahasiswa di universitas. Perusahaan ATDAWN menjadi salah satu pilihan dan tempat dalam pemilihan magang ini. Studi perbandingan yang dilakukan dilakukan dan dianalisis dari kegiatan yang terdapat pada proyek kerja ATDAWN. Perusahaan ATDAWN bergerak dibidang *branding, website design* dan *website developing*. Ada

jobdesc baru yang dibentuk pada perusahaan ini seperti pembuatan AR *filter* Instagram dan *advertising* yang berguna untuk mempromosikan suatu produk dari klien. Perusahaan ATDAWN memiliki data lokasi perusahaan yang strategis. Letak perusahaan ini dekat dengan pusat kota dan tempat percetakan. Dalam melakukan proyeknya, ATDAWN cenderung mengerjakan klien dengan memberikan solusi yang unik dalam setiap *problem* yang disampaikan oleh *user*. ATDAWN menjadi tempat magang yang

berkualitas karena perusahaan ATDAWN membuka lowongan magang dengan skala yang kecil sehingga pekerjaan menjadi intens pada saat magang. Perusahaan ATDAWN menjadi sebuah sarana dalam belajar memecahkan sebuah masalah dalam desain yang menyeluruh dan terinci. Dalam dunia yang serba digital ini, ATDAWN menjadi tempat untuk melatih *soft skill* dan *hard skill* dari mahasiswa.

Tujuan dari *internship* yaitu membentuk karakter mahasiswa dan menambah ilmu dalam bidang UI/UX serta seberapa jauh diterapkan saat magang. Manfaat magang ini ada beberapa hal yaitu mengasah mental mahasiswa, mahasiswa memiliki sudut pandang baru dalam perspektif desain, universitas mendapatkan koneksi yang lebih dekat dengan perusahaan, universitas dapat mempersiapkan mahasiswanya dalam memasuki dunia kerja, perusahaan mendapatkan sebuah koneksi yang dimana dapat mendapatkan tenaga kerja dengan mudah pada bidang desain, dan perusahaan mendapatkan ide-ide dan karya-karya yang baru karena setiap mahasiswa yang melakukan magang di perusahaan tertentu memiliki keunikan dalam desain yang berbeda.

Perusahaan ATDAWN adalah tempat dimana karya dan penelitian dilakukan. Proyek yang dikerjakan di ATDAWN memiliki beberapa perbedaan yang ditemukan pada saat magang terkait dengan teori-teori dengan praktiknya saat magang. Studi perbandingan dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengembangan atau penyimpangan yang terjadi pada dalam perancangan desain pada saat magang di perusahaan ATDAWN. Dengan adanya studi perbandingan ini ada beberapa manfaat yang didapat. Bagi universitas, manfaat studi perbandingan adalah universitas dapat lebih mengetahui teori apa yang telah diajarkan pada mahasiswa yang ternyata masih kurang atau tidak sesuai. Sedangkan manfaat bagi perusahaan adalah untuk mengukur seberapa jauh pengembangan yang dilakukan dalam proses pengerjaan proyek dimagang dalam menyelesaikan masalah dengan solusi desain yang ada.

Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk studi perbandingan, Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif komparasi yang berarti membandingkan data-data yang didapat dengan data lainnya. Dalam hal ini membandingkan data teori yang didapat dengan praktik perancangan desain pada ATDAWN.

Dalam mencari data, ada 2 jenis data yang ditemukan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Observasi dalam artian menganalisis setiap proses perancangan yang dilakukan pada saat magang.

Sedangkan wawancara adalah data yang didapatkan dengan berkontak langsung melalui Google Meet secara *online* mengenai proyek yang akan dikerjakan. Untuk data sekunder, ini adalah data yang berupa data pendukung seperti teori yang menjadi studi banding dalam praktik magang. Data sekunder didapatkan melalui jurnal, *website*, dan buku.

Beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah menggunakan Google Meet untuk wawancara dengan klien, komputer untuk mengerjakan proyek dan meneliti setiap tahapan dari perancangan desain, AdobeXD yang berguna untuk melakukan perancangan desain.

Teknik analisis data yang digunakan pada hal ini adalah teknik analisis data 5W+1H. Akan tetapi tidak semua data dapat dibandingkan secara utuh melalui 5W+1H ini. Hal ini terjadi karena adanya beberapa data yang kurang kompleks dalam penelitian sehingga perbandingan yang dilakukan dianalisis secara menyeluruh.

Landasan Teori

User Interface

User Interface adalah sebuah kombinasi dari beberapa bentuk elemen grafis yang diterapkan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan untuk mengontrol sistem yang ada. UI memberikan sarana dari input secara visual yang membuat sebuah sistem dapat dikontrol oleh pengguna dan memberikan informasi kepada pengguna (Chandra Shirvanadi & Idris, 2021).

User Experience

User Experience adalah sebuah rasa dan pengalaman dari pengguna yang berhubungan dengan persepsi, emosi, reaksi, perilaku dan pikiran dari pengguna saat menggunakan sebuah sistem. UX merupakan sebuah unsur yang paling penting dalam mempertimbangkan sebuah informasi apakah telah tersampaikan kepada penggunaannya atau tidak. *User Experience* memberikan persepsi dan perasaan yang personal dan subjektif kepada penggunaannya terhadap produk yang digunakan. Dalam pengoperasiannya, setiap pengguna pasti memiliki rasa yang berbeda dalam mengoperasikan *website* sehingga dibutuhkannya *feedback*. *Feedback* ini sangat berguna untuk mengukur seberapa jauh pengalaman pengguna pada saat pengujian (Yuderman, Oka Sudana & Made Sri Arsa, 2020).

Design Thinking

Pada sebuah kegiatan perancangan ada sebuah metode yang sangat penting yaitu "*Design Thinking*". Metode ini digunakan dalam setiap perancangan karena berguna sebagai teknik dengan cara berpikir yang komprehensif dan berkonsentrasi untuk mendapatkan solusi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Metode ini dimulai dengan tahapan empati terhadap

target *audience* untuk mengenali kebutuhan penggunanya.

Pada awalnya tahapan dari metode ini hanya ada 3 yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Secara singkat dikenal dengan singkatan 3i. *Inspiration* merupakan sebuah langkah untuk mencari inspirasi yang berkaitan dengan solusi yang ditargetkan. *Ideation* merupakan proses pengembangan ide yang telah didapatkan untuk memberikan hasil gagasan yang luas. *Implementation* merupakan langkah paling akhir dari metode *design thinking* yang bertujuan untuk menerapkan seluruh gagasan yang sudah dibuat dan diterapkan kepada pengguna.

Seiring perkembangan jaman, teknik perancangan dengan menggunakan metode *design thinking* tersebut mengalami perubahan yang mengikuti kebutuhan pengguna yang berubah-ubah. Metode *design thinking* ini dibagi menjadi 5 tahapan (Ar Razi, Rizky Mutiaz & Setiawan, 2018), yaitu:

a. *Emphatize* (Empati)

Metode ini bertujuan untuk memahami pikiran pengguna dengan berpusatkan pada manusia (*human centered design*). Cara memahami pengguna yaitu dapat berupa wawancara, observasi terhadap sebuah permasalahan, dan menggabungkan data wawancara dan observasi untuk mengenali permasalahan dari target *audience*. Bahasa lain dari metode ini adalah memberikan rasa empati atau memposisikan diri sebagai *user*.

b. *Define* (Penetapan)

Pada langkah ini, pengguna mulai untuk melakukan analisis terhadap hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tahapan empati. Hal ini dilakukan untuk mencari sudut pandang yang berbeda dari suatu permasalahan.

c. *Ideate* (Ide)

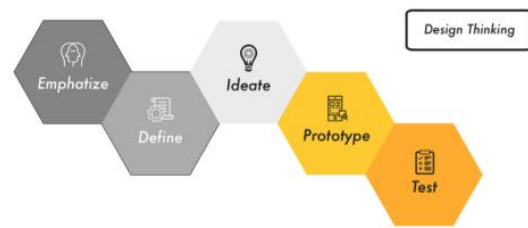
Pada metode ini, cenderung berfokus pada kegiatan yang menghasilkan sebuah gagasan yang berguna sebagai landasan untuk tahapan *prototype* selanjutnya. Metode ini cenderung disebut proses pengembangan dari rumusan masalah menuju sebuah penyelesaian masalah.

d. *Prototype* (Prototipe)

Merancang dan melakukan desain sebuah produk yang akan dibuat. Metode ini berguna untuk menemukan dan mengidentifikasi kesalahan yang ditemukan dan untuk memperluas dan mencari kemungkinan-kemungkinan solusi yang baru. Yang selanjutnya akan dilakukan proses *feedback* dari target atau pengguna untuk menemukan kesalahan-kesalahan tersebut. Hal ini menjadi sebuah tahapan yang termasuk penting karena berguna untuk menemukan data yang salah.

e. *Test* (Tes)

Metode ini berguna untuk mengumpulkan berbagai *feedback* yang diterima dari target atau pengguna untuk dibentuk sebuah kesimpulan mengenai letak kesalahannya. Hal ini memungkinkan pengulangan proses perancangan jika ditemukan kesalahan.



Sumber: Plattner, 2010

Gambar 1. Diagram tahapan dalam metode *design thinking*

User Centered Design

Teori yang menjadi pusat perhatian dalam dunia UI/UX adalah teori UCD. *User Centered Design* (UCD) adalah sebuah teknik perancangan desain yang berfokuskan pada kebutuhan *user*. Desain aplikasi dan *website* yang dirancang dengan landasan metode UCD ini bertujuan untuk memaksimalkan fokus pikiran pada kebutuhan akhir pengguna. Sehingga *benefit* yang diperoleh dari metode UCD ini yaitu *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menyesuaikan pikiran dengan desain yang dibuat oleh desainer. Akan tetapi desainer yang akan merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Didalam proses ini desainer dituntut untuk menggabungkan unsur *investigative* seperti survei dan *interview*. Selain itu desainer juga dituntut untuk dapat mengkombinasikan unsur *generative* seperti *brainstorming* ide-ide untuk menggambarkan kebutuhan dari *user*. Pada dasarnya proses dari UCD berupa pengulangan dan evaluasi diterapkan dan dilakukan oleh desainer untuk dapat melanjutkan proses ke tahap selanjutnya. Secara umum ada 4 tahapan yang terdapat dalam proses UCD yaitu (BinusUniversity, User Centered Design, 2019):

a. *Understand Context of User*

Pada tahap pertama ini perancang sistem harus mengerti mengenai bagaimana cara penggunaan dari sistem seperti contoh perancang sistem dapat mengetahui siapa saja yang akan menggunakan aplikasi, apa tujuan pengguna menggunakan aplikasi, dan pada situasi dan dalam kondisi apa pengguna akan menggunakan aplikasi yang akan dirancang.

b. *Specify User Requirements*

Pada proses ini perancangan sistem harus bisa menentukan secara detail hal yang dibutuhkan dari pengguna dan apa tujuannya.

c. *Design Solutions*

Pada proses ini, perancang sistem harus sudah bergerak untuk mencari solusi dari permasalahan pengguna dan diterapkan dalam desain diawali dari konsep kasar, prototipe, hingga desain *final*.

d. *Evaluation Against Requirements*

Evaluasi bertujuan untuk menguji seberapa jauh desain yang telah dibuat dengan kebutuhan *user* dengan melibatkan beberapa *user* untuk mengikuti proses awal hingga akhir dari prototipe.

Elemen Visual

Dalam sebuah desain pasti memiliki unsur lengkap elemen visual. Sebuah desain pada umumnya terbentuk dari berbagai elemen- elemen visual yang membuat sebuah karya menjadi sebuah karya yang utuh dan menarik untuk dipandang. Kegunaan elemen desain sendiri berguna untuk membuat sebuah karya menjadi memiliki nilai komunikatif dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Pada sebuah karya desain harus adanya elemen desain yang harmonis sehingga indah dipandang dengan mata. Elemen desain sangat berpengaruh pada tujuan karya desain dirancang. Elemen desain memiliki arti dalam menyampaikan pesan atau kegunaan dari karya visual yang dibuat. Ada 4 unsur dalam elemen desain yaitu (Irfan, 2015):

a. Garis (*line*)

Garis adalah unsur elemen desain yang pasti dan wajib selalu ada dalam sebuah karya desain. Fungsi garis pada umumnya sangat luas dan sangat beragam. Pada umumnya garis dipecah menjadi 2 jenis yaitu garis horizontal dan garis vertikal. Garis horizontal dapat memberikan makna penekanan dan garis vertikal dapat memberikan makna sebuah ketinggian atau pemisahan. Garis adalah sebuah tarikan lurus dari 2 posisi titik yang berpisah.

b. Visual

Visual dapat berbentuk foto, ilustrasi atau kartun yang bertujuan untuk menyampaikan pesan utama dan memperkaya pesan dari karya desain. Visual menjadi hal yang penting dalam karya desain untuk mengekspresikan emosi dan pikiran. Akan tetapi visual yang dibuat harus berkaitan dengan elemen lainnya.

c. Tipografi

Tipografi adalah sebuah hal penting dalam karya desain karena setiap perbedaan bentuk dari tulisan dapat menggambarkan pesan dan ekspresi yang ingin disampaikan. Tipografi dibagi menjadi 4 jenis huruf yaitu:

- Jenis huruf *Sans-Serif*

Jenis huruf ini yaitu jenis huruf yang tidak mempunyai ekor pada ujung sudut *font*.

- Jenis huruf *Serif*

Jenis huruf yang mempunyai ekor atau *serif* pada tiap ujung kaki huruf

- Jenis huruf Dekoratif

Jenis huruf yang bersifat dekorasi. Sehingga bentuknya sering abstrak dan tergantung kreatifitas perancang. Tujuan dari jenis *typeface* ini adalah untuk menaikkan nilai estetika.

- Jenis huruf *Script*

Jenis huruf yang memiliki tipe *typeface* yang berbentuk seperti tulisan tangan manusia.

d. Warna

Warna merupakan salah satu unsur dari elemen desain yang berguna untuk menekankan dan memperkuat penyampaian pesan dan emosi dari perancang kepada pengguna secara visual. Warna menjadi elemen yang dasar dalam desain karena semua elemen grafis pasti menggunakan warna. Bahkan hitam dan putih juga

termasuk warna. Warna mempunyai pengaruh penting untuk menggambarkan suasana hati.

Warna

Pada desain seni visual, ada teori yang menjelaskan mengenai kecocokan penggunaan warna pada penerapannya dalam desain. Hal yang paling utama yaitu keharmonisan warna dalam sebuah desain yang membantu pengguna untuk lebih nyaman dalam melihat karya seni desain. Ada beberapa teori jenis warna yang berhubungan dan sering digunakan dalam desain yaitu (Gordon, 2021):

a. Warna analogus

Warna yang urutannya besebelahan pada roda warna.

b. Warna komplementer

Warna yang letaknya berlawanan 180 derajat atau disebut warna yang kontras.

c. Warna *split*-komplementer

Warna yang mengkombinasikan warna yang terletak pada kedua sisi tiap warna komplementer.

d. Warna monokromatik

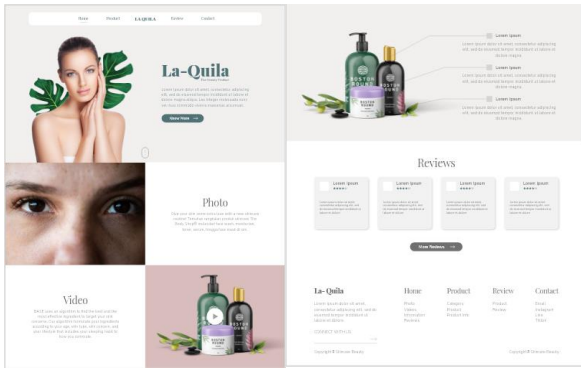
Warna yang diperoleh dengan menggunakan satu warna utama dan warna sekundernya berasal dari rona warna tersebut.

Pembahasan Perancangan

Dalam proses perancangan di magang, Adanya data-data yang dikumpulkan berupa hasil perancangan dari setiap jenis proyek desain yang dikerjakan. Ada beberapa jenis proyek desain yang dilakukan pada saat magang diantaranya ada terkait dengan pembuatan *website*, pembuatan *feeds* dan *story* Instagram, dan pembuatan menu makanan.

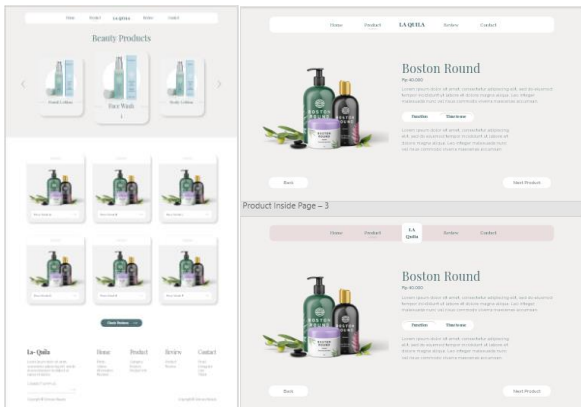
Proyek Perancangan UI/UX Website Skincare LA-QUILA

Pada proses perancangan *website skincare* LA-QUILA ini, Terjadi pemilihan warna yang sesuai untuk *homepage* atau halaman utama dari *website skincare* tersebut. Hal ini dilakukan untuk mencari titik warna yang menjadi sebuah khas dari produk atau *brand* yang dipasarkan. Adanya pengaturan tata letak yang dibuat minimalis dengan menggunakan banyak *whitespace* untuk memberikan yang memiliki artian bahwa produk yang dipasarkan adalah produk yang baru dan *clean*. Dalam perancangan *website* ini, pemilihan jenis tipografi menjadi sebuah ciri khas untuk *headline* dari sebuah produk kecantikan.



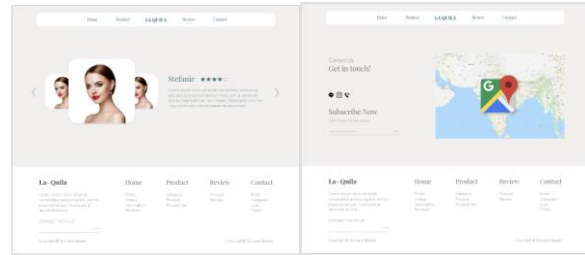
Gambar 2. Homepage website skincare LA-QUILA

Bagian halaman produk, desain yang dibuat mengikuti irama dan *flow* dari tema minimalis. Dimana tata letak aset foto produk yang dibuat tertata 3 x panjang kolom agar terlihat konsisten dan memberikan kesan rapi dan bersih. Pada bagian atas adanya pemilihan jenis produk *skincare* yang berupa animasi *swipe hover* yang berguna untuk memberikan kesan interaktif pada *website* tersebut. *Website* yang minimalis tanpa adanya sebuah animasi akan terlihat terlalu kosong dan kurangnya daya tarik pengguna saat mengoperasikan *website*. Adanya halaman keterangan yang dibuat dengan tipografi yang tertata kebawah seperti paragraph agar terlihat berurutan pada saat mengoperasikan *website*. Warna yang digunakan masih cenderung warna *soft* seperti putih, dan abu-abu untuk menghasilkan kesan warna yang tenang dan tidak terlalu kontras.



Gambar 3. Product page website skincare LA-QUILA

Pada perancangan halaman *review* dan kontak dibuat se-detail mungkin karena pengguna perlu mengetahui lokasi atau *contact person* dari produk *skincare* ini sehingga dibuat berupa *widget* berupa Google Maps. Pada halaman *review* dibuat seperti ada beberapa *card* yang bergeser otomatis dalam arti ada beberapa foto *tester* yang telah mencoba produk dari LA-QUILA ini dengan beberapa deskripsi untuk memperjelas kegunaan dari produk ini. Dalam pembuatan *layout* dari desain ini menggunakan UI yang seimbang antara kiri dan kanan sehingga *whitespace* yang diberikan menjadi seimbang.

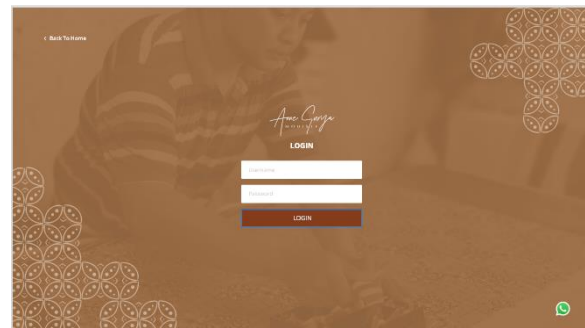


Gambar 4. About page dan contact page website skincare LA-QUILA

Dalam perancangan *website skincare* yang dilakukan, tahapan desain mengikuti alur yang urut mulai dari *briefing* sampai dengan eksekusi dengan panduan mentor magang. Desain yang dilakukan dilakukan prototipe terhadap mentor kemudian didapatkan *feedback* mengenai hasil desain. Desain *website LA-QUILA* dibuat dengan warna yang cenderung cerah mulai dari warna putih, abu, dan krem. Warna yang digunakan bertujuan untuk menghasilkan kesan kepada *user* bahwa brand ini adalah brand yang bersih, dan sehat. Penataan tata letak yang dirancang cenderung banyak menggunakan *whitespace* agar terkesan rapi dan bersih. Adanya banyak elemen bentuk yang diberikan untuk membuat UX dari *user* tidak bingung saat mengoperasikannya. Jadi penggunaan warna yang *soft* dikombinasikan dengan *layout* yang minimalis menghasilkan kesan baru bagi pengguna yang mengoperasikan *website* tersebut.

Proyek Perancangan Website Batik Anne-Surya

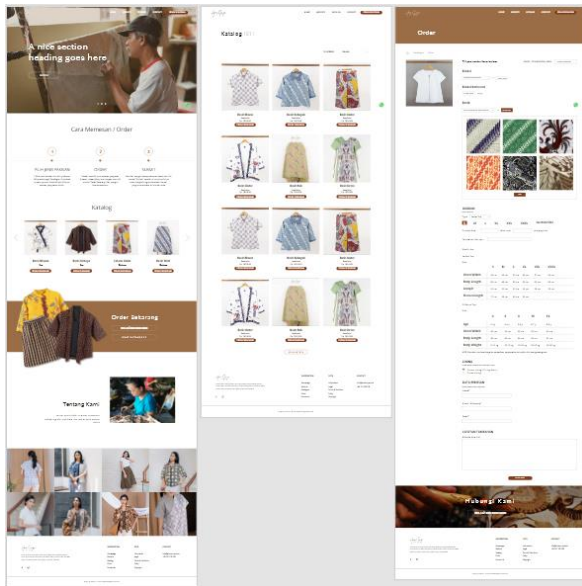
Dalam perancangan *website batik Anne-Surya* ini terlihat beberapa perbedaan. Perbedaan pengalaman yang dirasakan ketika melakukan desain pada *login page* karena adanya *layout* yang berbeda dengan halaman lainnya. Desain *login page Anne-Surya* dirancang dengan warna coklat yang menjadi warna yang menonjolkan kesan kedaerahan yang pekat. Adanya beberapa UI yang digunakan seperti kotak pengisian *username* dan *password* dibuat ditengah agar seimbang.



Gambar 5. Login page website Anne-Surya

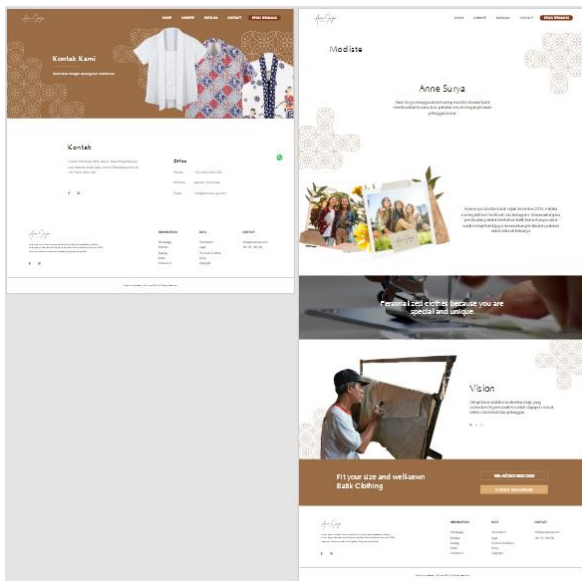
Tampilan 3 halaman utama yang dibuat senada agar pengguna mendapat kesan berkesinambungan saat mengakses *website* tersebut. Desain yang dibuat

diurutkan secara sistematis dan rapi karena berhubungan dengan pembelajaran produk.

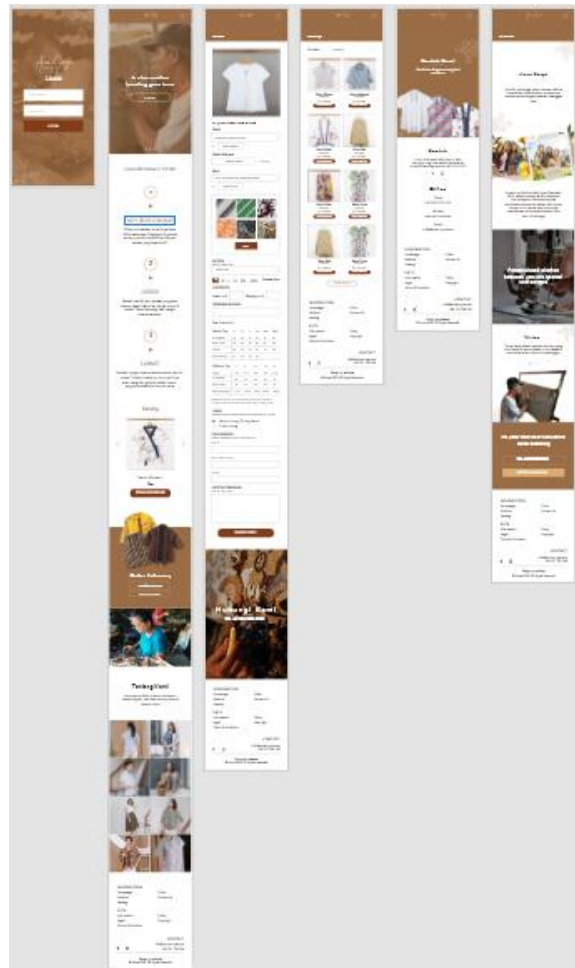


Gambar 6. Homepage dan order page website Anne-Surya

Pembuatan tampilan UI halaman modiste dan *about* dibuat berhubungan dengan khas batik warna coklat.



Gambar 7. Contact page dan modiste page website Anne-Surya

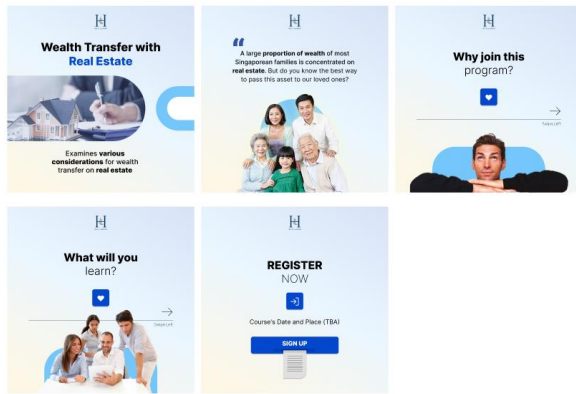


Gambar 8. UI/UX design android page

Secara keseluruhan pembuatan *website* Anne-Surya dibuat dengan warna coklat yang menggambarkan baju yang memiliki khas kedaerahan dan layout yang sedikit kompleks mengikuti pola dari baju batik yang ada. Sebuah perbedaan yang terlihat adalah desain *website* dengan UI komputer dengan android. Hal ini terasa menjadi pengalaman baru.

Proyek Feeds dan Instagram Story Heutalearners

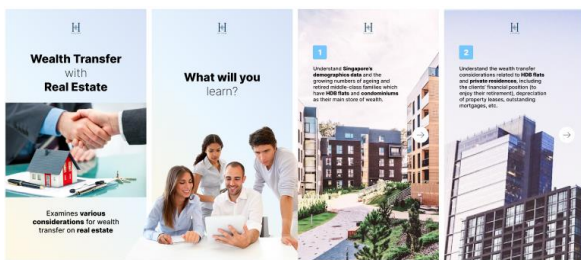
Pada proyek ini, pembuatan desain yang minimalis dengan beberapa elemen visual dapat mendukung tata letak yang minimalis ini. Adanya warna yang digunakan yaitu biru untuk menggambarkan bahwa konten Instagram ini menyampaikan sesuatu tentang *course* yang menyenangkan. Penggunaan warna yang bergradasi agar konten terlihat lebih berwarna.



Gambar 9. Desain postingan Heutalearners

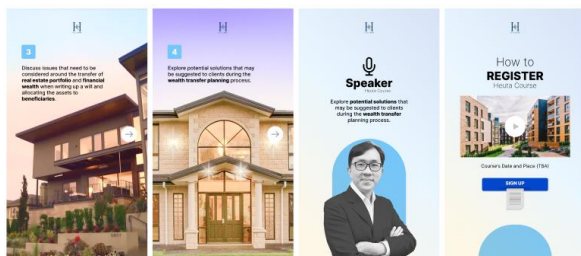


Gambar 10. Desain multipost Heutalearners



Gambar 11. Desain cerita pertama instagram Heutalearners

Adanya perbedaan saat melakukan perancangan *story* dengan *post* Instagram karena ukuran *artboard* yang berbeda mempengaruhi persepsi gambar bagi pengguna. Oleh karena itu *story* dibuat cenderung menggunakan gambar yang besar untuk mendominasi pesan yang disampaikan dari perusahaan tersebut.



Gambar 12. Desain cerita kedua instagram heutalearners

Proyek Desain Menu Makanan Shifu Ban-Mian

Menu makanan yang dibuat menggunakan warna merah yang memberikan ciri khas warna dari negara Cina. Hal ini membuat penekanan lebih terhadap produk mi yang dipasarkan. Adanya penulisan

tipografi langsung menggunakan *font Chinese* untuk menambah detail kesan dari desain tersebut.



Gambar 13. Desain akhir menu makanan Shifu Ban-Mian

Pembahasan Analisis Perbandingan

Praktik *internship* merupakan sebuah hasil penerapan dari teori yang ada sesuai dengan bidangnya dan teori yang telah diajarkan saat di perkuliahan. Dalam praktiknya, terjadi beberapa perbedaan yang ditemukan ketika teori dan penerapannya terlihat berbeda dengan lapangan kerja. Hal ini terjadi dikarenakan ketika saat *internship*, ada beberapa proses yang sudah menjadi sistem yang baru bagi perusahaan untuk mengerjakan proyek dengan mudah dan cepat yang sesuai dengan kebutuhan target audiencenya. Perbedaan yang paling terlihat yaitu pada proses perancangan yang dilakukan karena ada beberapa proses yang *diskip*. Tahapan proses yang *diskip* ini terjadi karena dalam beberapa proyek mahasiswa tidak sepenuhnya mengerjakan seluruh runtutan perancangan dari awal akan tetapi setengah perancangan dilakukan oleh mentor magang. Dalam beberapa kasus permasalahan saat perancangan proyek, dilakukannya perbandingan mengenai teori dan praktek dilapangan. Teori yang diajarkan saat diperkuliahan sebagian diterapkan di perkuliahan, sebagian juga tidak diterapkan karena adanya teori lain. Pada penerapannya praktek dilapangan sering lebih mudah karena apa yang biasa menjadi kebiasaan dari beberapa perusahaan akan dilakukan sedemikian rupa kedepannya pada proyek- proyek selanjutnya.

Perbandingan Teori *User Interface* dengan Praktik saat *Internship*

Perbandingan pertama adalah pada *user interface* yang dibuat. Pada teorinya *user interface* adalah tampilan yang dimana pengguna mendapatkan pesan yang disampaikan oleh perancang dan mendapatkan kesan yang indah dan menarik pengguna untuk berkunjung kembali. Perusahaan ATDAWN pada prakteknya sudah mengikuti teori yang ada pada saat kuliah. Pada penerapannya, ATDAWN memiliki ide dengan membuat tampilan *user interface* yang interaktif

sehingga memberikan kenyamanan pada pengguna dan memberikan daya tariknya pada *website* dalam 3 detik pertama.

Perbandingan Teori *User Experience* dengan Praktik saat *Internship*

Perbandingan kedua adalah perbandingan teori *user experience*. Pada dasarnya *user experience* yang diterapkan adalah *layout* yang dimana pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan *website* yang dirancang. Dalam prakteknya, pada perusahaan ATDAWN sudah merancang UX dengan baik dan efisien sehingga dapat digunakan oleh *user* dengan mudah. Akan tetapi ada beberapa *userflow* yang berbeda karena prinsip dari perusahaan ATDAWN sendiri yang mengunggulkan *website* yang memiliki fungsi yang interaktif sehingga pengguna ikut merasakan masuk ke dalam *website* tersebut. Tidak ada penyimpangan pada teori dan praktek ini, hanya saja terjadi beberapa langkah kreatif yang disisipkan dalam pembuatan *website* demi kenyamanan pengguna.

Perbandingan Teori *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX dengan Praktik saat *Internship*

Perbandingan ketiga adalah perbandingan teori metode *design thinking* dalam UI/UX. Dalam metode *design thinking* ada beberapa tahapan yang dilewati dalam proses perancangan sebuah desain. Metode ini berlaku untuk semua jenis karya desain atau karya visual yang berguna untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Perbandingan tahapan pertama yaitu *emphasize*. Pada saat magang, ada tahap dimana perancang melakukan riset dan memahami pengguna dengan cara mengenali 5W+1H dari tujuan pengguna membuat *website*.

Perbedaan yang dialami pada tahap *Emphasize* ketika magang dengan teorinya adalah bahwa ketika magang jarang terjadi interaksi wawancara atau observasi secara langsung dengan klien. Sehingga dalam pengalamannya, perancang tidak dapat 100% memahami ekspresi dan emosi pengguna dalam pembuatan *website*.

Tahapan yang kedua adalah tahapan *define* yang dimana perancang melakukan analisis terhadap informasi yang didapat dari wawancara terhadap pengguna dan melakukan pencarian inspirasi untuk mendapatkan sebuah visual yang cocok dengan topik desain yang diinginkan pengguna. Pada saat magang tahapan *define* telah dilakukan pada beberapa proyek dengan sistematis dan efisien. Pembuatan *pre-design* dan referensi desain pada Pinterest dan Behance menjadi hal yang penting dalam tahapan *define*.

Pada tahapan selanjutnya adalah tahapan *ideate* yang dimana pada dasarnya perancang telah mendapatkan sebuah ide dari beberapa referensi desain yang telah dikumpulkan. Pada studinya saat praktek, tahapan *ideate* dilakukan berupa pembuatan desain secara kasar

atau biasa disebut dengan *wireframe* yang dimana bentuknya didapat dari pengembangan pola pikir. Referensi desain diperoleh melalui Pinterest dan Behance.

Tahapan ke-4 adalah tahap *prototyping* yang berarti perancang mencari beberapa kesalahan yang terjadi pada desain yang telah dibuat. Pada praktiknya teori ini berjalan sebagaimana mestinya pada saat perancangan ketika *internship* di ATDAWN. Adanya *feedback* dari mentor magang dan revisi yang berdasarkan dari *feedback* yang diterima sering dilakukan dalam proses kerja.

Pada langkah selanjutnya adalah tahap *test* yang berarti dimana perancangan dan pengguna Bersama-sama mengoperasikan *website* atau desain yang dibuat. Pada praktiknya, sistem kerja pada saat magang sudah sama dengan teorinya yaitu dimana ditemukannya beberapa poin kesalahan yang harus diperbaiki dan selanjutnya direvisi untuk perancangan *final*.

Secara keseluruhan metode *design thinking* pada teorinya dapat diterapkan sebanyak 80% pada praktiknya ketika proses *internship* di ATDAWN. Hal ini dapat terjadi karena dalam sebuah perancangan yang tidak utuh pun pasti akan melewati beberapa langkah yang ada pada metode *design thinking*. Sehingga tahapan-tahapan yang ada beberapa akan memiliki kesamaan.

Perbandingan Teori *User Centered Design* dengan Praktik saat *Internship*

Pada saat eksekusi desain, teori UCD yang pada umumnya berfokus pada memposisikan diri sebagai pengguna sudah diterapkan. Dalam seluruh proses UCD yang ada, pada praktiknya pengerjaan proyek saat magang telah mengikuti seluruh alur proses tahapan dari UCD. Pada satu waktu, telah dilakukannya pencarian solusi desain yang diperoleh dari analisis yang didapat dari *briefing* pada saat di *google meet* bersama mentor magang. Pada tahap selanjutnya perancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna seperti pada contohnya pada saat menyamakan tema konten feeds Instagram dengan konten sebelumnya. Yang dimana pada kasus ini pengguna membutuhkan konten desain yang serupa dengan konten desain sebelumnya. Pada tahap akhir, saat praktik di ATDAWN, telah dilakukannya uji coba dengan 1 simulasi *user* yaitu mentor magang. Secara keseluruhan pada praktiknya proses desain dikerjakan dengan lancar.

Perbandingan Teori Elemen Desain pada Penerapan UI/UX saat *Internship*

Dalam teori elemen desain, ada 4 unsur elemen desain yaitu garis, visual, tipografi dan warna. Pada saat magang, seluruh unsur elemen desain yang ada digunakan karena menjadi sebuah penopang dalam berdirinya karya desain yang bernilai dan estetis. Garis

digunakan pada saat desain untuk memisahkan *text* dengan *text* lainnya agar pengguna tidak bingung. Tidak hanya itu, garis menjadi elemen yang penting pada praktiknya karena setiap *button* pasti dikelilingi oleh bentuk *shape* yang terbentuk dari garis. Jadi garis pada perancangan UI/UX dapat menyokong berdirinya fungsi UX sendiri. Visual atau gambar atau foto disini pasti digunakan pada saat magang karena hamper seluruh proyek menggunakan aset foto gambar yang cocok dan sesuai dengan keharmonian tema yang diberikan. Untuk unsur desain tipografi menjadi hal yang penting dan utama dalam perancangan UI/UX karena pada praktiknya peletakan tulisan dan jenis tulisan yang menarik pada *website* atau desain *feeds* sering dilakukan. Akan tetapi dalam penggunaan teori tersebut, pada perancangan cenderung menggunakan jenis *font Serif, Sans-Serif* dalam pengaplikasiannya pada website agar terkesan rapi dan tertata. Tipografi menjadi hal yang paling dibutuhkan bagi pengguna karena pada saat berkunjung, UX harus dapat memberikan tulisan yang dapat membentuk pemikiran pengguna mengenai *website* atau desain *feeds* yang dikunjungi. Unsur desain selanjutnya adalah warna. Unsur ini dalam praktiknya menjadi hal pondasi dari seluruh elemen desain lainnya. Hal ini dikarenakan dalam seluruh elemen desain yang ada pasti memiliki warna. Pada praktiknya saat merancang UI/UX di magang, warna yang digunakan cenderung mengikuti tema dan *moodboard* yang diberikan.

Perbandingan Teori Warna pada Perancangan UI/UX dan Feeds/Story Instagram saat Internship

Pada beberapa proyek warna yang digunakan cenderung jenis warna monokromatik yang dikombinasikan dengan warna analogus. Jenis warna ini digunakan dalam perancangan desain karena warna yang tidak terlalu mencolok dimata akan tetapi menghasilkan warna yang *soft* dan harmoni dimata pengguna. Penggunaan warna ini juga diterapkan agar tampilan UI desain tidak terlalu kontras sehingga pengguna tidak nyaman saat melihat tampilan UI dari *website*. Penerapan warna di magang dengan teori sudah berjalan pada hakikatnya. Pada praktiknya ATDAWN sering menggunakan warna yang *warm* seperti kuning, coklat, dan hijau untuk membuat mata pengguna tidak sakit dan nyaman saat dilihat dalam jangka waktu yang lama.

Kesimpulan

Perancangan desain yang dilakukan selama *internship* terlihat beberapa penyimpangan yang masuk dalam kategori positif karena penyimpangan teori yang diterapkan demi memberikan karya desain yang lebih terstruktur dan estetik. Secara langkah desain yang berbeda dilakukan karena adanya beberapa waktu dimana pembuatan proyek dikejar oleh *deadline* sehingga adanya teknik- teknik baru yang dilakukan untuk mempercepat proses dari desain. Secara

menyeluruh perusahaan ATDAWN telah melakukan pengembangan teori pada praktiknya untuk memberikan karya desain pada proyek yang dikerjakan agar lebih cepat, efisien dan menarik.

Daftar Pustaka

- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer, 3(2).
- Chandra Shirvanadi, E., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- Gordon, K. (2021). Using Color to Enhance Your Design. Retrieved 4 June 2022, from <https://www.nngroup.com/articles/color-enhance-design/>
- Irfan. (2015). Perpaduan Elemen-Elemen Desain pada Karya Desain Poster Mahasiswa. Tanra, 2(2).
- Lichaj, M., & Pluszczewska, B. Wireframe, Mockup, Prototype - What's the Difference. Retrieved 6 June 2022, from <https://brainhub.eu/library/wireframe-mockup-prototype/>
- Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking Process Guide, Stanford: Institute of Design at Stanford.
- Shanardi Wijaya, A. (2019). User Centered Design. Retrieved 4 June 2022, from <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- Yudarman, R., Oka Sudana, A., & Made Sri Arsa, D. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer, 1(2).