

## DESAIN UI/UX CLIK: PLATFORM PEMBELAJARAN ONLINE MENGUNAKAN FIGMA

W.K. Oktalao<sup>1</sup>, L.A.A.R. Putri<sup>2</sup>, dan A. Muliantara<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Dengan adanya Covid-19 saat ini banyak sekolah atau universitas bahkan tempat kerja yang melakukan kegiatannya secara daring atau WFH (*work from home*), hal tersebut membuat masyarakat harus menyesuaikan diri dengan kehidupan serba digital yang harus dijalani di masa pandemi saat ini. Pada laman website Kemendikbud yang mengatakan sampai tanggal 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid 19 di 188 negara termasuk 60 jutaan diantaranya ada di Indonesia, sehingga para siswa diharuskan melakukan pembelajaran secara daring atau *online* lewat aplikasi seperti webex, google meet, zoom, google classroom maupun platform pembelajaran daring lainnya. Dengan adanya kebiasaan baru berupa pembelajaran secara daring tersebut banyak anak-anak yang menggunakan platform pembelajaran online baik yang berbasis website maupun aplikasi mobile untuk meningkatkan hardskill mereka dibidang yang mereka sukai. Salah satu contoh platform yang bisa digunakan untuk mengikuti pembelajaran daring yaitu Skilvul, untuk itu dibuatlah Prototyping Desain UI/UX Aplikasi CLIK sebagai platform pembelajaran dan merupakan desain yang dibuat dengan tujuan membantu para pelajar dan masyarakat dalam mempelajari ilmu yang diinginkan secara online atau daring dan challenge dari skilvul.com

**Kata kunci :** Desain, Aplikasi, Daring, CLIK, Skilvul, Pembelajaran.

### ABSTRACT

With Covid-19 currently many schools or universities and even workplaces that do their activities online or WFH (*work from home*), it makes people have to adjust to the digital life that must be lived in the current pandemic period. On the Ministry of Education's website page which says that until April 1, 2020, UNESCO noted that at least 1.5 billion school-age children are affected by Covid 19 in 188 countries including 60 million of them in Indonesia, so students are required to do learning during or online through applications such as webex, google meet, zoom, google classroom and other online learning platforms. With the new habit of online learning, many children are using online learning platforms both website-based and mobile applications to improve their hard skills in their preferred fields. One example of a platform that can be used to follow online learning is Skilvul, for that was made prototyping ui design / UX application CLIK as a learning platform and is a design made with the aim of helping students and the public in learning the desired science online or online and challenges from skilvul.com

**Keywords:** Design, Apps, Online, CLIK, Skilvul, Learning.

---

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, wayankiki74@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, rahningputri@unud.ac.id

<sup>3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, muliantara@unud.ac.id.

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini Covid-19 membuat banyak sekolah atau universitas bahkan tempat kerja melakukan kegiatannya secara daring atau WFH (*work from home*), hal itu membuat masyarakat harus menyesuaikan diri dengan kehidupan serba digital yang harus dijalani di masa pandemi saat ini, pada laman website Kemendikbud mengatakan sampai tanggal 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid 19 di 188 negara termasuk 60 juta diantaranya ada di Indonesia (Pengelola Web, 2020), sehingga para siswa diharuskan melakukan pembelajaran secara daring atau *online* lewat aplikasi seperti webex, google meet, zoom, google classroom maupun platform pembelajaran daring lainnya. Kebiasaan baru berupa pembelajaran secara daring tersebut membuat banyak anak-anak menggunakan platform pembelajaran online baik yang berbasis website maupun aplikasi mobile untuk melakukan pembelajaran, salah satu contoh platform yang bisa digunakan untuk mengikuti pembelajaran daring yaitu Skilvul, selain itu CLIK juga merupakan bentuk prototyping dari aplikasi platform pembelajaran online. Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “blended-learning” dalam bentuk online maupun offline. Pembelajaran yang dimuat yaitu seperti belajar CSS Dasar, JavaScript, HTML, UI/UX dan lainnya, Prototyping Desain UI/UX Aplikasi CLIK (Oktalao, 2021) merupakan desain yang dibuat dengan tujuan membantu para pelajar dan masyarakat dalam mempelajari ilmu yang diinginkan secara online atau daring, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi CLIK yang menyediakan fitur belajar online yang disediakan pada aplikasi berupa pilihan kursus atau kelas yang diinginkan. Dalam melakukan desain suatu tampilan baik untuk berbasis website ataupun mobile memerlukan komunikasi diantara semua tim sehingga tidak terjadi yang Namanya redesign (Pramudita et al., 2021).

## 2. METODE PELAKSANAAN

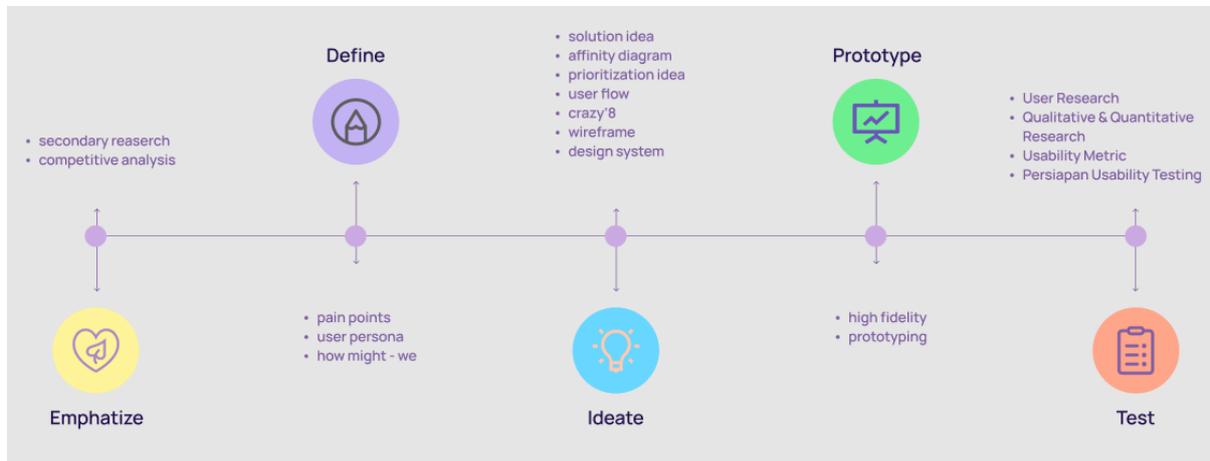
Magang UI/UX Designer di Skilvul merupakan kegiatan magang dari MBKM-MSIB yang kegiatannya berupa belajar mandiri, kelompok serta mentoring untuk mendesain UI/UX dengan aplikasi Figma (Kampusmerdeka, 2021). Kegiatan magang dilakukan secara remote atau WFH dengan model campuran (*blended learning model*) dalam program magang bersertifikat SVI yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*self-learning*), belajar kelompok (*peer-learning*), dan *mentor-led learning*:

- a. **Mentor-Led Learning**  
Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara *synchronous*. *Mentor-led learning* terbagi menjadi dua (2) tipe:
  1. *Live Webinar (lecture)*
  2. *Mentoring: konsultasi dengan mentor fasilitator*
- b. **Belajar Kelompok (*peer-learning*)**  
Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara *synchronous* melalui video conference dan *asynchronous* melalui forum diskusi daring.
- c. **Belajar Mandiri (*self-learning*)**  
Proses belajar mandiri secara *asynchronous* menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan coding menggunakan teknologi Skilvul Playground.

Kemudian diberikan challenge dari skilvul untuk membuat project individu berupa *Prototyping Design Platform Pembelajaran Online* (Skilvul, 2019), Desain dibuat dengan menggunakan aplikasi figma dengan fitur Figjam dan Design File, sebelum membuat desain prototipenya, dilakukan *brainstorming* terlebih dahulu untuk memperoleh permasalahan yang akan dicapai solusi desainnya, metode yang digunakan dalam proses desain hingga tahap testing yaitu *Design Thinking*. Ada beberapa tahapan pada *Design Thinking* seperti *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *testing*.

- a. Pada tahap *emphatize* kami melakukan research berupa *Secondary Research*
- b. Pada tahap *define* kami melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan *Pain Points* dan *How Might-We*

- c. Pada tahap ideate kami melakukan diskusi dan voting untuk memilih solusi desain yang akan kami gunakan dan kerjakan terlebih dahulu
- d. Pada tahap prototype kami membuat User Flow, Wireframe, UI Styleguide, UI Design serta Prototyping
- e. Setelah desain yang kami buat selesai kami melakukan User Testing untuk tahap test.



**Gambar 2.1** Alur Design Thinking Process (김종성, 2019)

Metode ini (Gambar 2.1) dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (human centered) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunaannya (Razi et al., 2018).

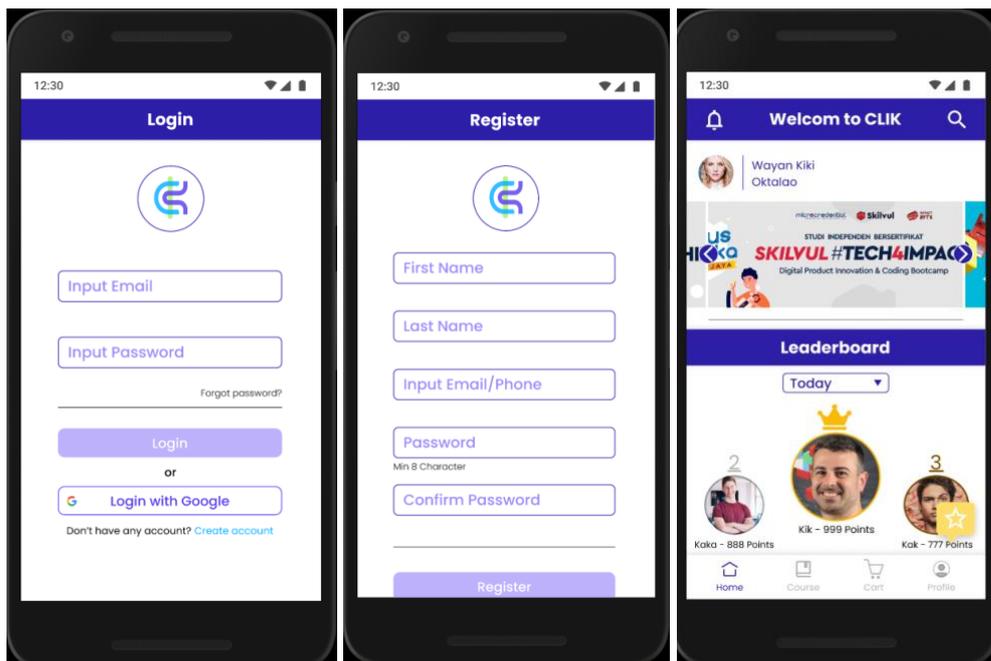
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan tahapan Emphatize (research problem), Define (brainstorming ide) dan ideate (proses awal desain dan pembagiannya), kemudian dilakukan prototyping pada tahap prototype. Gambar 3.2 merupakan contoh dari hasil desain yang telah dibuat, diawali dengan desain splash screen sebelum masuk pada tampilan halaman login/registrasi dan home desain aplikasi pembelajaran yang dibuat.



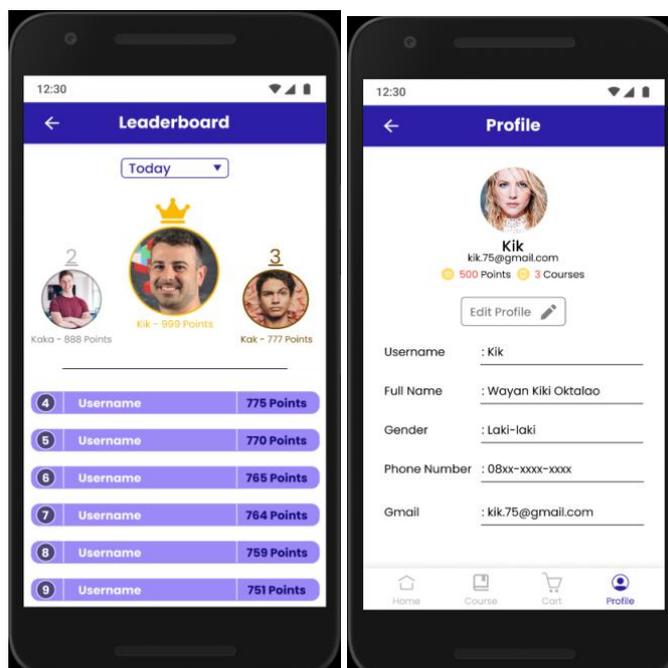
**Gambar 3.1** Tampilan Splash Screen

Setelah sampai pada tampilan paling kanan pada Gambar 3.1 kemudian klik Let's go yang berada di sebelah kanan layar.



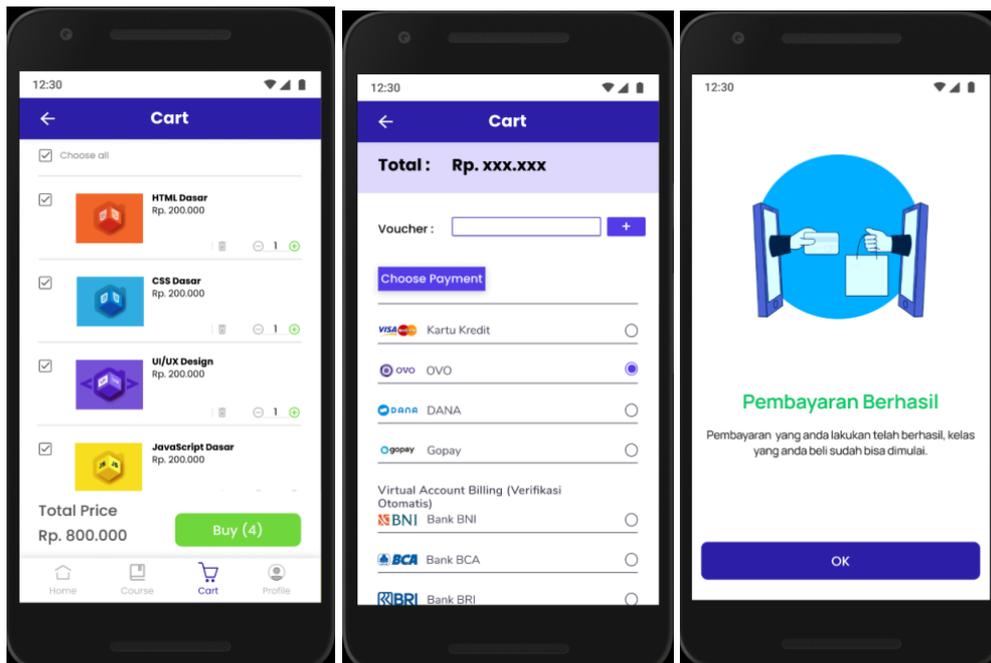
Gambar 3.2 Halaman Login, Register & Home

Selanjutnya diarahkan ke halaman login untuk masuk ke halaman home bagi user yang sudah memiliki akun, dan ada pilihan register untuk user yang belum memiliki akun, selain login dengan email, user juga bisa login menggunakan akun google, hingga berhasil masuk ke tampilan halaman home, dapat dilihat pada Gambar 3.2.



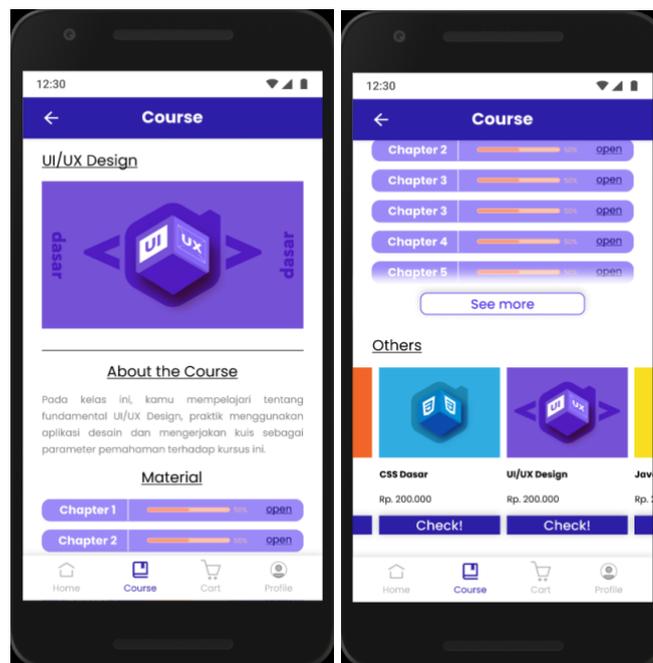
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Leaderboard dan Profile

Pada halaman home terdapat fitur leaderboard dan fitur profil yang ada pada navbar maupun di bagian atas pada halaman home, ketika fitur leaderboard diklik maka akan diarahkan ke halaman leaderboard untuk melihat klasemen perolehan poin pembelajaran harian, mingguan, bulanan hingga tahunan. Sedangkan ketika fitur profil diklik maka akan diarahkan ke halaman profil untuk melihat detail profil pengguna, terlihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.4 Tampilan Halaman Cart & Transaksi

Pada halaman home juga terdapat fitur cart pada bagian navbar, ketika fitur tersebut diklik maka user akan diarahkan ke halaman cart/keranjang untuk melakukan proses transaksi pembelian kelas/course, hingga pembayaran berhasil, seperti terlihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Course & Course Details

Dan fitur terakhir yang ada pada halaman home bagian navbar yaitu course, ketika fitur tersebut diklik maka user akan diarahkan ke halaman course untuk melihat-lihat kelas/course yang tersedia dan bisa dipilih untuk diletakkan pada cart/keranjang, dan bisa dilihat pada Gambar 3.5.

Setelah tahapan prototype, kemudian pada tahapan terakhir yaitu tahap testing, yang dilakukan dengan cara interview online dan pengisian kuisioner SUS oleh seorang responden dan pengisian kuisioner SUS yang dilakukan sudah cukup baik dengan nilai  $77/85 = 90,6\%$ . Dengan hasil interview yang bisa dilihat pada link berikut: <https://bit.ly/32K7UrA>.

#### 4. KESIMPULAN

Sistem yang telah dibangun sudah cukup baik setelah dilakukan User Research kepada responden yang telah dilakukan sesi interview secara daring, namun masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi. Setelah tahapan yang lumayan panjang, mulai dari tahapan define sampai tahapan testing. Ide yang telah dibuat untuk fitur desain aplikasi yang berfokus pada bidang pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam pengembangan aplikasi dibidang pembelajaran online. Meskipun skor yang didapatkan cukup tinggi, namun terdapat beberapa kendala dan feedback dari responden yang perlu dipertimbangkan untuk melakukan improve berupa iterasi desain yang telah dilakukan pada prototyping desain UI/UX CLIK sebagai platform aplikasi pembelajaran online.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana karena telah memberikan kesempatan untuk mengikuti kegiatan MBKM berupa magang di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), kakak – kakak mentor, teman – teman magang dan tim yang membantu dalam penyelesaian desain yang telah dibuat serta terimakasih kepada pihak PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Kampusmerdeka. (2021). *Magang*. <https://Kampusmerdeka.Kemdikbud.Go.Id/>.  
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/magang>
- Oktalao, W. K. (2021). *UX Case Study — CLIK*. [Www.Medium.Com](http://Www.Medium.Com).  
<https://medium.com/@wayankiki74/ux-case-study-aplikasi-pembelajaran-online-клик-b6936b3fe7b>
- Pengelola Web. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. <https://Pusdatin.Kemdikbud.Go.Id/>.  
<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.  
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219.  
<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Skilvul. (2019). *Tentang Skilvul*. [Www.Skilvul.Com](http://Www.Skilvul.Com). <https://skilvul.com/about>
- 김종성. (2019). 청소년기업가정신교육 효과성 검증에 관한 탐색적 연구: 디자인씽킹(Design Thinking)을 활용한 청소년기업가정신교육을 중심으로. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 14(3), 129–140.  
<https://doi.org/10.16972/apjbve.14.3.201906.129>