

Pelatihan Desain Interface Berdasarkan Konsep Interaksi Manusia dan Komputer

Interface Design Training Based on Human-Computer Interaction Concept

Elindra Ambar Pambudi¹, Zufar Syamsu Arsyad²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah

Purwokerto

Jl. KH Ahmad Dahlan, Banyumas

email: *¹elindraambarpambudi@ump.ac.id

ABSTRAK

Dalam era digital, pemahaman tentang Interaksi Manusia dan Komputer (HCI) sangat krusial untuk mendesain antarmuka yang efektif dan intuitif. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar HCI kepada generasi muda, meningkatkan pemahaman tentang desain antarmuka dan usability melalui metode pembelajaran interaktif. Kegiatan ini melibatkan diskusi, analisis studi kasus, dan umpan balik bagi peserta, yang diharapkan dapat mengembangkan sikap kritis terhadap teknologi dan memajukan kemampuan dalam bidang desain interaksi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan antusiasme peserta, serta minat yang lebih besar untuk mengeksplorasi karir di bidang HCI.

Kata-kunci: *Interaksi Manusia dan Komputer, Pelatihan, Desain Interface*

ABSTRACT

In the digital age, an understanding of Human and Computer Interaction (HCI) is crucial for designing effective and intuitive interfaces. This training aims to introduce the basic concepts of HCI to the younger generation, improving understanding of interface design and usability through interactive learning methods. It involves discussion, case study analysis, and feedback for participants, which is expected to develop a critical attitude towards technology and advance skills in the field of interaction design. The results of the training showed an increase in participants' knowledge and enthusiasm, as well as a greater interest in exploring a career in HCI.

Keywords: Human Computer Interaction, Training, Interface Design

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, interaksi antara manusia dan komputer menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Beny & Herti, 2020; Febriyanti et al., 2024). Penggunaan perangkat lunak dan aplikasi mobile yang terus meningkat menuntut adanya pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem komputer. Bidang studi Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction) atau biasa disingkat HCI muncul sebagai disiplin yang fokus pada desain, evaluasi, dan implementasi antarmuka yang memfasilitasi interaksi ini. HCI tidak hanya berfokus pada aspek teknis dari penggunaan teknologi, tetapi juga mempertimbangkan faktor-faktor psikologis, sosial, dan ergonomis yang memengaruhi pengalaman pengguna.

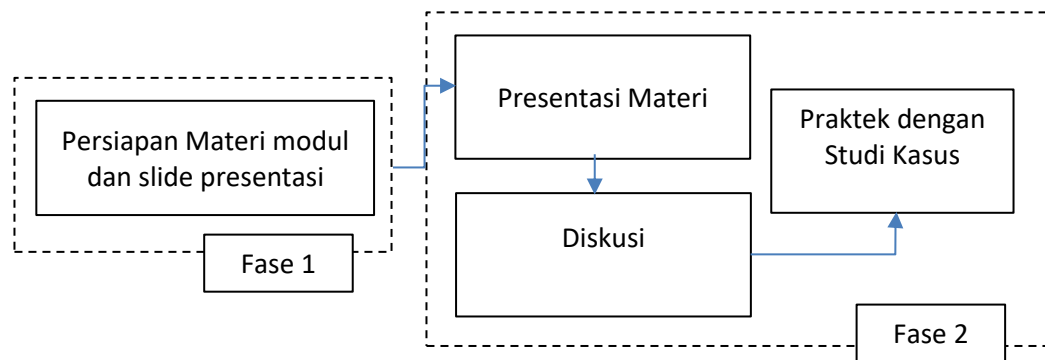
Pelatihan dalam bidang HCI menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama di kalangan generasi muda yang merupakan pengguna aktif teknologi. Dengan

memahami prinsip-prinsip HCI, individu dapat lebih efektif dalam merancang dan menggunakan produk digital yang intuitif dan memenuhi kebutuhan pengguna (Hamidah et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan konsep dasar HCI kepada peserta

Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga untuk mendorong peserta agar dapat menerapkan prinsip-prinsip HCI dalam konteks praktis. Melalui metode pembelajaran interaktif, peserta diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi, berbagi pengalaman, dan melakukan analisis terhadap berbagai contoh aplikasi HCI yang ada. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi peserta untuk memahami pentingnya HCI dalam pengembangan produk digital serta meningkatkan kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan diskusi, melibatkan teman-teman mahasiswa baik setingkat ataupun adik tingkat secara aktif dalam setiap tahapan. Metode pelaksanaan pengabdian ini mengikuti pelatihan (Mulwinda et al., 2024) seperti tergambar dalam gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan materi kepada mahasiswa sejawat

1. Kegiatan pelatihan ini sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat diawali dengan mempersiapkan materi, modul, dan slide presentasi yang menarik untuk disampaikan kepada para teman sejawat. Pada tahap ini kami masukkan pada fase 1 yaitu masuk dalam tahap Analisa Kebutuhan. Sesi dimulai dengan pengenalan tujuan pelatihan, agenda, dan harapan dari peserta. Ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan terbuka.
2. Presentasi Materi: Materi tentang konsep dasar HCI disampaikan melalui presentasi multimedia yang mencakup teori-teori utama, prinsip desain antarmuka, serta contoh aplikasi HCI yang relevan. Presentasi ini dilengkapi dengan visualisasi yang menarik untuk memudahkan pemahaman.
3. Diskusi Interaktif: Setelah presentasi, sesi diskusi dibuka untuk memungkinkan peserta berbagi pandangan dan pengalaman mereka terkait HCI. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta melalui pertukaran ide.
4. Studi Kasus: Peserta dibagi menjadi kelompok kecil untuk menganalisis studi kasus nyata terkait desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Setiap kelompok diminta untuk menyajikan temuan mereka kepada peserta lain, sehingga mendorong kolaborasi dan pembelajaran dari satu sama lain.
5. Evaluasi dan Monitoring: Sesi ditutup dengan memberikan umpan balik kepada peserta tentang hasil pelatihan serta mengumpulkan pendapat mereka mengenai materi dan metode yang

digunakan. Ini penting untuk evaluasi pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Program pelatihan ini telah dilaksanakan selama pada 25 Mei 2025 yang dimulai pada pukul 17.30 WIB dengan jumlah peserta 5 peserta. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu sesuai dengan bidang keahlian. Kegiatan pelatihan ini mendapat sambutan yang baik dari para peserta. Pada umumnya peserta yang hadir masih belum memahami pentingnya teknologi dalam mendesain antarmuka, meningkatkan usability sebagai bentuk dasar dalam memahami media e-commerce. Namun demikian pelaksanaan pelatihan dengan tema pemahaman dalam interaksi manusia dan komputer bukan berarti tidak ada hambatan. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kegiatan pelatihan ini sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat:

1. Faktor Pendukung: Faktor pendukung terlaksananya pengabdian secara umum acara pelatihan ini berjalan dengan lancar. Hal ini dicapai berkat dukungan dari peserta yang berkeinginan untuk ikut serta.
2. Faktor Penghambat: Secara keseluruhan acara pelatihan ini berjalan dengan lancar, akan tetapi masih terdapat kekurangan dalam kegiatan pelatihan ini. Kekurangan kegiatan pelatihan lainnya adalah bertepatan dengan jadwal peserta yang masih aktif kuliah dengan diadakannya pada jam malam hari sehingga tidak semua peserta yang diundang tidak dapat hadir, ditambah lagi ketidakediaan lcd projector pada pelatihan yang diusulkan.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan 1 orang pemateri. Materi yang disampaikan dengan demo pada layer laptop, dan dibantu panduan modul yang dibagikan ke setiap peserta, untuk mempermudah menangkap materi yang disampaikan instruktur. Beberapa dokumentasi saat pemaparan materi yang dapat dilihat pada gambar 2 kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu memperkenalkan peserta pada bidang studi Interaksi Manusia dan Komputer (HCI). Dari total 4 peserta, mayoritas menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai konsep dasar HCI, desain antarmuka, dan usability.



Gambar 2. Pemaparan materi kepada mahasiswa sejawat

Dampak pelatihan ini tidak hanya terlihat dari peningkatan pengetahuan peserta tentang HCI, tetapi juga dari perubahan sikap mereka terhadap desain dan penggunaan teknologi. Peserta bisa mengatakan bahwa mereka lebih kritis dalam memandang/mengevaluasi aplikasi dan website yang mereka gunakan sehari-hari, serta lebih tertarik untuk mengeksplorasi karir di bidang desain interaksi atau pengembangan perangkat lunak.

Secara keseluruhan, hasil dan dampak dari pelatihan ini menunjukkan pentingnya pemahaman desain antarmuka yang berfokus pada Interaksi Manusia dan Komputer sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pemahaman teori sumber daya manusia di era digital saat ini. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang interaksi manusia dan komputer, peserta diharapkan dapat memahami atau bahkan berkontribusi secara signifikan dalam pengembangan teknologi dalam bidang desain antarmuka.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kemampuan Peserta

Nama	Materi			Nilai akhir
	Gambaran teori umum HCI	Pemahaman Usability	Desain Sketch kasar	
Azka Mazur	4	3,5	3,5	3,67
Muhammad Habib	4	3	4	3,67
David Firmansyah	4	3	3	3,33
Ahmad Fauzan	4	3	4	3,67

Dari pengamatan pada tabel 1. Hasil pelatihan interaksi manusia dan komputer, terlihat peserta mengikuti pelatihan dengan antusias. Terbukti bahwa penilaian di atas dapat dilihat bahwa rata-rata peserta pelatihan telah mampu menerapkan memahami konsep dan desain antar muka sketch kasar, dengan dikuasanya point-point kompetensi dalam penguasaan yang telah ditetapkan sebagai instrument penilaian. Bahkan ada tiga peserta yang mampu mendapatkan nilai diatas 3,5 (sangat baik) dalam pelatihan ini. Pengamatan hasil pelatihan desain interface berbasis interaksi manusia dan komputer, terlihat para peserta mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Hal ini juga terlihat setiap ada hal yang belum jelas disampaikan pemateri, para peserta langsung menanyakan kepada pemateri. Beberapa kesulitan kecil, sebagian kecil peserta belum begitu paham mengenai usability dan desain sketch kasar, sehingga perlu mengulang dasar-dasar teori interaksi manusia dan komputer.

4. Kesimpulan

Pelatihan yang bertujuan untuk memperkenalkan bidang studi Interaksi Manusia dan Komputer (HCI) kepada peserta teman sebaya telah berhasil mencapai tujuannya. Melalui metode pembelajaran yang interaktif dan praktis, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai konsep dasar HCI, desain antarmuka, dan usability. Hasil evaluasi pasca-pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa ilmu yang didapatkan sangat menarik untuk digali lagi lebih dalam, ini menunjukkan ketertarikan peserta terhadap teknologi semakin bertambah setelah mengikuti pelatihan.

Kegiatan seperti presentasi, diskusi kelompok, dan pengenalan prototyping terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan mendukung. Umpan balik positif dari peserta menunjukkan bahwa mereka menghargai pendekatan praktis dan relevansi materi yang diajarkan. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil membangun jaringan antar peserta yang memiliki minat yang sama, membuka peluang untuk kolaborasi di masa depan.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis tentang HCI tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan interpersonal dan motivasi untuk mengeksplorasi karir di bidang teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Beny, B., & Herti, H. (2020). Identifikasi Karakteristik Riset Interaksi Manusia dan Komputer di Indonesia: Alur, Metodologi, dan Arahnya di Masa Mendatang. *Processor*, 15(1).
- Febriyanti, A., Sakinah, A., Ramadhini, N., Agustin, S. H. T., & Nopriani, F. (2024). PENERAPAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER PADA ANTARMUKA SISTEM INFORMASI ABSENSI.

- Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Hamidah, I., Bangkit Indarmawan Nugroho, & Sarif Surejo. (2023). PENERAPAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER PADA ANTARMUKA SISTEM INFORMASI AKADEMIK. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 5(1), 111–120. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2467>
- Mulwinda, A., Harlanu, M., Suryanto, A., & Darmoyo, D. (2024). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Articulate Storyline di SMP N 19 Semarang. *Journal on Education*, 7(1), 4453–4461. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7030>