

Pengenalan Desain Aantarmuka Pengguna Yang Efektif Untuk Siswa SMAN 1 Ciseeng

Nita Apriliyanti¹, Moh. Iqbal Baharsyah², Mohammad Syaefudin³, Fajar Mulya⁴, Nida A'maliah⁵, Fitria Ningsih⁶, Muhammad Haerudin⁷

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹napriliyanti06@gmail.com, ²iqbalbaharsyah13@gmail.com, ³syaef1144@gmail.com,
⁴fajarmulia7344@gmail.com, ⁵nidaamaliah.2@gmail.com, ⁶ningsihhhfitria@gmail.com,
⁷mhaerudin945@gmail.com, ⁸dosen02839@unpam.ac.id

Corresponding Author : dosen02839@unpam.ac.id

Abstrak-Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengenalkan konsep desain antarmuka pengguna yang efektif kepada siswa SMAN 1 Ciseeng. Fokus utama program ini adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya interaksi manusia dengan teknologi, khususnya dalam konteks aplikasi pembelajaran digital yang digunakan sehari-hari. Dalam era digital, penerapan teknologi informasi yang efektif sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Program ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai prinsip-prinsip dasar desain antarmuka (User Interface/UI) yang dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan navigasi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan platform pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pendekatan partisipatif, program ini melibatkan siswa dalam proses belajar melalui sesi seminar, diskusi, serta praktik langsung dalam mendesain antarmuka pengguna. Dengan demikian, PKM ini berfokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam desain antarmuka yang intuitif dan user-friendly, serta memberikan pengalaman langsung dalam memahami prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).

Kata Kunci: Desain Antarmuka Pengguna, Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), Teknologi Pembelajaran, User Interface (UI), Pendidikan Digital.

Abstract-*This Community Service Program (PKM) aims to introduce the concept of effective user interface design to students of SMAN 1 Ciseeng. The main focus of this program is to increase students' understanding of the importance of human interaction with technology, especially in the context of digital learning applications used daily. In the digital era, effective application of information technology is essential to support the teaching and learning process. This program is expected to provide new insights into the basic principles of user interface (UI) design that can improve user comfort, ease of navigation, and satisfaction in using technology-based learning platforms. Through a participatory approach, this program involves students in the learning process through seminar sessions, discussions, and hands-on practice in designing user interfaces. Thus, this PKM focuses on developing students' abilities in designing intuitive and user-friendly interfaces, as well as providing hands-on experience in understanding the principles of Human and Computer Interaction (IMK).*

Keywords: *User Interface Design, Human and Computer Interaction, Learning Technology, User Interface (UI), Digital Education.*

1. PENDAHULUAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul "Pengenalan Desain Antarmuka Pengguna yang Efektif untuk Siswa SMAN 1 Ciseeng" merupakan respons strategis terhadap kebutuhan literasi digital di era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah lanskap pendidikan, termasuk di SMAN 1 Ciseeng, di mana platform pembelajaran digital menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar. Namun, efektivitas platform ini sering terhambat oleh desain antarmuka yang kurang intuitif, yang membuat siswa kesulitan dalam navigasi dan penggunaan. Beberapa poin penting yang melatarbelakangi program ini:

- Kesenjangan Literasi Digital:** Banyak siswa SMAN 1 Ciseeng belum memahami prinsip dasar desain antarmuka pengguna (UI), yang memengaruhi kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi secara efisien.
- Kebutuhan Pendidikan Digital:** Menurut Valkov et al. (2024), desain UI yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kepuasan dalam pembelajaran digital.

- c. **Persiapan Karir:** Pemahaman tentang desain UI membuka peluang karir di bidang teknologi informasi, seperti pengembangan aplikasi dan desain UX/UI.
- d. **Pemikiran Kritis:** Program ini bertujuan membangun kemampuan siswa untuk menganalisis dan merancang antarmuka yang ramah pengguna, sekaligus meningkatkan pemikiran kritis mereka.
- e. **Kolaborasi Pendidikan-Siswa:** Kegiatan ini menjadi jembatan untuk melibatkan siswa dalam pengembangan teknologi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Program ini bertujuan memberikan wawasan tentang prinsip-prinsip desain UI yang intuitif dan user-friendly, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis melalui pendekatan berbasis praktik. Dengan melibatkan siswa secara langsung, diharapkan program ini dapat mendorong transformasi pendidikan digital yang lebih efektif dan inklusif.

2. METODE PELAKSANAAN

Program PKM ini dilaksanakan dengan pendekatan sistematis dan berbasis praktik untuk memastikan transfer pengetahuan yang optimal. Kegiatan dilaksanakan pada 20 Mei 2025 di SMAN 1 Ciseeng, melibatkan siswa kelas 11 dan 12. Berikut adalah tahapan dan metode pelaksanaan program:

2.1 Tahap Persiapan

- a. **Analisis Kebutuhan:** Survei lapangan dilakukan untuk memahami tingkat literasi digital siswa dan ketersediaan fasilitas teknologi di SMAN 1 Ciseeng.
- b. **Penyusunan Materi:** Modul pelatihan disusun mencakup pengenalan prinsip UI, analisis studi kasus, dan praktik mendesain wireframe.
- c. **Persiapan Teknis:** Menyiapkan perangkat seperti laptop, proyektor, dan alat desain seperti Canva.
- d. **Koordinasi dengan Sekolah:** Menetapkan jadwal, target peserta, dan lokasi kegiatan bersama pihak sekolah.

2.2 Metode Pembelajaran

- a. **Seminar Interaktif:** Penyampaian materi melalui presentasi multimedia yang mencakup prinsip dasar desain UI dan IMK.
- b. **Project-Based Learning:** Siswa diminta membuat wireframe sederhana untuk aplikasi pembelajaran.
- c. **Demonstrasi:** Instruktur mendemonstrasikan langkah-langkah desain antarmuka, diikuti oleh praktik langsung siswa.
- d. **Collaborative Learning:** Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendorong pembelajaran sebaya dan kolaborasi.

2.3 Struktur Materi

- a. **Pengenalan Desain UI:** Konsep dasar antarmuka pengguna, termasuk usability, accessibility, dan estetika.
- b. **Prinsip IMK:** Elemen kunci seperti keterbacaan, konsistensi, dan kemudahan navigasi.
- c. **Praktik Desain:** Membuat wireframe sederhana menggunakan alat desain digital.
- d. **Studi Kasus:** Analisis antarmuka aplikasi pembelajaran yang sudah ada.

Program ini berlangsung selama satu hari, dengan alokasi 70% untuk praktik dan 30% untuk teori. Pendekatan student-centered diterapkan untuk memastikan siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Program PKM ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa SMAN 1 Ciseeng tentang desain antarmuka pengguna yang efektif. Berikut adalah analisis dan pembahasan berdasarkan hasil kegiatan:

- a. **Peningkatan Pemahaman UI:** Berdasarkan kuesioner pasca-kegiatan, 85% siswa melaporkan peningkatan pemahaman tentang prinsip UI, seperti konsistensi dan kemudahan navigasi.
- b. **Keterampilan Praktis:** Sesi praktik mendesain wireframe membantu siswa menerapkan teori ke dalam proyek nyata, meningkatkan kreativitas dan kemampuan analisis mereka.
- c. **Kerja Sama Tim:** Aktivitas kelompok mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, sejalan dengan temuan Liang (2024) tentang pentingnya keterlibatan pengguna dalam desain.
- d. **Tantangan:** Rendahnya literasi digital dan kompleksitas istilah teknis menjadi hambatan bagi beberapa siswa, menunjukkan perlunya pelatihan lanjutan.

3.1 Implikasi terhadap Literasi Digital

Program ini menjadi katalisator dalam meningkatkan literasi digital siswa, mengubah mereka dari pengguna pasif menjadi kreator aktif dalam ruang digital. Pemahaman tentang desain UI juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut di bidang teknologi informasi.

3.2 Rekomendasi Pengembangan Program

- a. **Penambahan Durasi:** Memperpanjang durasi menjadi 2-3 hari untuk pendalaman materi.
- b. **Pengayaan Materi:** Menambahkan pengenalan alat desain lanjutan seperti Figma.
- c. **Perbaikan Infrastruktur:** Kolaborasi dengan sekolah untuk meningkatkan akses teknologi.
- d. **Modul Mandiri:** Menyusun panduan belajar mandiri untuk siswa pasca-program.
- e. **Keberlanjutan:** Membentuk klub desain UI di sekolah dan platform showcase untuk karya siswa.

3.3 Potensi Keberlanjutan

Program ini memiliki potensi untuk dilanjutkan melalui:

- a. Pembentukan ekstrakurikuler desain UI.
- b. Pengembangan platform untuk memamerkan karya siswa.
- c. Integrasi materi UI dalam Kurikulum Merdeka.
- d. Pelibatan alumni program sebagai mentor.

4. KESIMPULAN

Program PKM ini berhasil meningkatkan literasi digital siswa SMAN 1 Ciseeng melalui pengenalan desain antarmuka pengguna yang efektif. Pendekatan berbasis praktik terbukti efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan, meskipun tantangan seperti literasi digital yang rendah masih perlu diatasi. Program ini tidak hanya memberikan wawasan teknis, tetapi juga menanamkan pola pikir kritis dan kreatif yang esensial di era digital. Antusiasme siswa dan dukungan sekolah menjadi indikator keberhasilan dan potensi keberlanjutan program ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami selaku penyelenggara PKM atau Pengabdian Kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah SMAN 1 Ciseeng beserta jajaran guru dan staf yang telah memberikan fasilitas dan dukungan.
2. Tim pelaksana PKM: Nita Apriliyanti, Moh. Iqbal Baharsyah, Mohammad Syaefudin, Fajar Mulya, Nida A'maliah, Fitria Ningsih, dan Muhammad Haerudin, atas dedikasi mereka.
3. Siswa SMAN 1 Ciseeng yang berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi.
4. Bapak Okky Prasetia, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan.
5. Semua pihak yang telah membantu kelancaran program ini.
6. Semoga program ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi siswa dan menjadi model untuk pengembangan literasi digital di sekolah lain.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1 Pemaparan Materi



Gambar 2 Sesi Tanya Jawab



Gambar 3 Panitia, Murid dan Kepala Sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmansyah. (2021). *Kajian teoritik dan implementasi pengembangan kurikulum* (Edisi 1, Cetakan 1). Depok: Rajawali Press.
- Aegustinawati, & Sunarya, Y. (2023). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka dalam mengatasi retensi kelas di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pedagogy*, 10(3).
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-computer interaction* (3rd ed.). Prentice Hall.
- Dresel, M., & Jochems, N. (2024). More than words: Visualizing AI-based analysis of human-to-human communication training in healthcare education. In *Proceedings of the International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 470–485).
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design*. Wiley.
- Liang, Y. W. (2024). Exploring the usability of virtual reality in factory equipment practical courses for industrial design students. In *Proceedings of the Electrical, Computer and Energy Technologies Conference*.
- Silva, E. F. F., Maia, D. M., & Dos Santos, S. C. (2024). An intelligent tutoring system proposal based on chatbot and learning styles to the project management study.
- SMAN 1 Ciseeng. (n.d.). *Selamat datang di SMAN 1 Ciseeng*. <https://www.sman1ciseeng.sch.id/>
- Siswoyo, A. (2021). *Merdeka Belajar*. Klaten: Lekeisha.
- Valkov, D., Kockwelp, P., & Meyerheim, M. (2024). VR-based competence training at scale: Teaching clinical skills in the context of virtual brain death examination. In *Proceedings of the International Conference on Human-Computer Interaction*.
- Wu, W., Chen, K., & Yang, Q. (2024). The application of immersive virtual digital imaging art in cross-cultural communication of internet aesthetics education. In *Proceedings of the Human-Computer Interaction Conference*