



FEATURED

# CHIUXID 2016: “BRIDGING THE GAPS IN THE HCI AND UX WORLD”

by Niya Sekar

Dari ketik-mengetik di *command line interface* untuk melakukan perintah di komputer, sekarang semuanya serba klik (dan yang lebih canggih lagi, kadang cuma tinggal ngomong atau mengedipkan mata *doang!*).

Mungkin bagi yang belum tahu, prinsip dasar komputer (termasuk alat elektronik lainnya) hanya berdasarkan angka biner 1 dan 0. Mati dan nyala. Bagi yang awam dengan ilmu komputer, terdengar sangat tidak masuk akal.

*"Gimana ceritanya gue buka sosmed, edit foto, nonton film, dll — dan itu semua cuma barisan angka 1 dan 0?"*

Kalau masih penasaran, baca sendiri sejarah awal mula perkembangan komputer :p. Intinya, sekarang pemakaian komputer jauh lebih nyaman karena kita tidak perlu lagi berurusan dengan sirkuit dan bahasa mesin. Sekarang, komputer semakin terlihat dan terasa "manusiawi".

### **Baca juga: [Vina Zerlina, UX Designer Amazon yang Pulang Kampung untuk Berkontribusi \(1\)](#)**

Ini semua berkat perkembangan HCI (*Human Computer Interaction*), yang merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer, dan sejauh mana komputer dikembangkan untuk keberhasilan interaksi dengan manusia.

Nah, di dalam ranah HCI, salah satu cabangnya adalah UX (*user experience*) atau CX (*Consumer Experience*). Kita mungkin mengenal tentang perihal UX hanya sebatas ranah atau ilmu yang berkutat dengan enak tidaknya tampilan dari suatu aplikasi, baik yang *desktop* maupun yang *mobile*.

Desain UX merupakan sebuah proses yang fokus kepada apa yang dialami dan dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau sistem. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan memperbaiki dan mengembangkan kemudahan pemakaian. Tidak hanya perihal *koding-mengoding*, tetapi banyak disiplin ilmu yang saling berkaitan, antara lain: psikologi, pendidikan, sains, teknologi, desain, manajemen, ekonomi, komunikasi, sosial dan budaya.

## **Baca juga: Vina Zerlina, UX Designer Amazon yang Pulang Kampung untuk Berkontribusi (2)**

Indonesia ACM SIGCHI Chapter atau yang dikenal dengan nama panggilan **CHI UX Indonesia** merupakan sebuah komunitas inklusif, tempat berkumpulnya para akademisi dan praktisi di bidang HCI/UX yang saling bergandeng tangan untuk pengadaan, pengembangan, kerjasama dan konstruksi ilmu pengetahuan dan penerapan terbaik dalam bidang interaksi antara manusia dengan teknologi digital atau teknologi berbasis komputer (HCI).

Pada tahun ini, CHI UX mengadakan **CHIUXiD 2016**, sebuah Konferensi Internasional di bidang HCI dan UX yang akan diselenggarakan pada tanggal 13-15 April 2016 di Millennium Hotel Sirih, Jakarta, Indonesia. Konferensi perdananya, **CHIUXiD 2015** yang dilaksanakan di Bandung pada bulan April 2015 telah berhasil mengkoneksikan lebih dari 120 peserta dari 10 negara yang terdiri atas para akademisi dan profesional untuk bertukar pengalaman, pikiran, dan ilmu tentang HCI dan UX.

## CHluXiD 2016

Dengan mengangkat tema “*Bridging the Gaps in the HCI and UX World*”, CHluXiD 2016 bertujuan menghubungkan HCI dan UX, mempelajari bagaimana cara menghasilkan *user experience* yang baik dalam hubungan interaksi antara manusia dan komputer. Acara ini merupakan media yang tepat untuk saling berbagi dan belajar tentang perkembangan ilmu HCI/UX terbaru di berbagai sektor industri seperti keuangan, kesehatan, perbankan, dan telekomunikasi.

Rangkaian acara CHluXiD 2016 terdiri dari workshop, *business stories*, *design challenges*, dan presentasi. Para profesional, pengusaha, dan pemilik atau pekerja perusahaan berkesempatan membagi cerita, pengalaman menarik, *business insights*,

studi kasus, serta tips-tips yang berhubungan dengan HCI dan UX dari cerita bisnis yang sedang atau pernah dijalankan dalam sesi **Business Stories**. Pada kompetisi **Design Challenge** dengan tema "Smart City", para peserta akan menunjukkan kemampuan desainnya serta mendemonstrasikan solusi atas masalah tertentu yang berkaitan dengan pemerintahan, energi, manajemen bangunan, lingkungan, infrastruktur, transportasi, kesehatan, pendidikan, maupun keamanan warga negara dengan memanfaatkan teknologi.

### **Baca juga: [Art Vs Design](#)**

Para pakar ternama di bidang HCI dan UX seperti Elizabeth Churchill (Director of User Experience di Google), Barry Brown (Profesor di Stockholm University dan Research Director di Mobile Life), Ellen Yi-Luen Do (Co-Director, Keio-NUS CUTE CENTER), dan Mark Billinghurst (Profesor di University of South Australia) juga turut hadir untuk membagikan pengalaman dan ilmunya.

Acara ini terbuka untuk umum, selain untuk menambah relasi teman dari dalam atau luar negeri, tentunya akan mendapatkan ilmu, wawasan, dan pengalaman yang bermanfaat!

Gimana, tertarik untuk mengembangkan atau belajar tentang interaksi antar manusia dan komputer?

Daftar sebagai peserta CHuXiD yang dapat dilakukan melalui [link berikut](#).

### **Baca juga: [5 Hal Penting yang Harus dikuasai UX Designer](#)**

*Image header credit: [picjumbo.com](#)*



Tagged **Barry Brown**, **CHI UX**, **CHI UX Indonesia**, **CHIuXiD 2016**, **Elizabeth Churchill**, **Ellen Yi-Luen Do**, **Indonesia ACM SIGCHI Chapter**, **Mark Billinghurst**

## Related articles



**Vina Zerlina, UX Designer Amazon yang Pulang Kampung untuk Berkontribusi (2)**



**Vina Zerlina, UX Designer Amazon yang Pulang Kampung untuk Berkontribusi (1)**



**Menyambut Masa Depan dengan Knowledge-based Economy (3)**



**5 Hal di Film yang Mungkin Terjadi di Masa Depan**



**The Backstage is Coming to Yogyakarta!**



**Mengenal Pop Culture dan Cara Merayakannya**