

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan desain interaksi yang efektif untuk media pembelajaran pemrograman berbasis Python, dengan menggunakan Metode User Centered Design (UCD). UCD adalah pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses desain, memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan pengguna akan dilakukan untuk mengidentifikasi profil pengguna, masalah yang dihadapi dalam belajar, serta preferensi antarmuka. Selanjutnya, perancangan prototipe media pembelajaran akan dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Proses evaluasi iteratif akan diterapkan untuk mengumpulkan umpan balik pengguna secara terus-menerus dan memperbaiki desain agar lebih efektif dan relevan.

Kata Kunci: Perancangan Interaksi, Media Pembelajaran, Pemrograman *Python*, User Centered Design (UCD), Prototipe, Evaluasi Iteratif.