
PERANCANGAN WEB PROFIL DENGAN METODE UCD PADA LKP DINASTY TRENGGALEK

Khoirul Alpadilla Bela Wasyarofah, Vina Ayu Aszari, Afifah Nurul Izzati

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Kahuripan Kediri,
Jl. Pb. Sudirman No. 27, Pare, Kab. Kediri, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima : 30 November 2025
Direvisi : 27 Desember 2025
Disetujui : 11 Januari 2026

Kata Kunci:

Website,
User Centered Design,
LKP Dynasty Trenggalek,
Perancangan Sistem,
Profil Lembaga

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut lembaga pendidikan untuk berinovasi dalam penyebaran informasi secara digital. Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Dynasty Trenggalek sebelumnya menghadapi kendala dalam penyampaian informasi profil dan pendaftaran peserta karena masih dilakukan secara manual menggunakan brosur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang website profil LKP Dynasty Trenggalek sebagai media informasi yang interaktif dan mudah diakses oleh masyarakat. Metode yang digunakan adalah **User Centered Design (UCD)**, yang menekankan keterlibatan pengguna dalam setiap tahapan perancangan, mulai dari identifikasi konteks penggunaan, penentuan kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, hingga evaluasi hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka website yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, informatif, dan mudah digunakan. Website ini mampu menampilkan informasi mengenai profil lembaga, visi dan misi, prestasi, kegiatan, serta kontak lembaga dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang jelas. Dengan penerapan metode UCD, website profil LKP Dynasty Trenggalek diharapkan dapat meningkatkan kredibilitas lembaga serta mempermudah proses promosi dan pendaftaran peserta didik baru.

Keywords:

Website,
User Centered Design,
LKP Dynasty Trenggalek,
System Design,
Institution Profile

ABSTRACT

The development of information technology requires educational institutions to innovate in the digital dissemination of information. The Trenggalek Dynasty Course and Training Institute (LKP) previously faced obstacles in delivering profile information and participant registration because it was still done manually using brochures. This research aims to design a profile website for the Trenggalek Dynasty LKP as an interactive information media that is easily accessible to the public. The method used is User Centered Design (UCD), which emphasizes user involvement in every stage of design, starting from identifying the context of use, determining user needs, designing design solutions, to evaluating the results. The research results show that the resulting website interface design is in accordance with user needs, informative, and easy to use. This website is able to display information about the institution's profile, vision and mission, achievements, activities, and institution contacts with an attractive appearance and clear navigation. By implementing the UCD method, the LKP Dynasty Trenggalek profile website is expected to increase the credibility of the institution and simplify the promotion and registration process for new students.

Penulis Korespondensi:

Khoirul Alpadilla Bela Wasyarofah,
Teknik Informatika,
Kahuripan Kediri
Email: belaalpadilla@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan menjadi pengaruh pada lembaga pendidikan untuk terus berinovasi supaya dapat maju dalam penyebaran informasi yang luas [1]. Teknologi informasi membantu dalam penyebaran data, serta informasi hingga pengetahuan dengan cepat dan mudah [2].

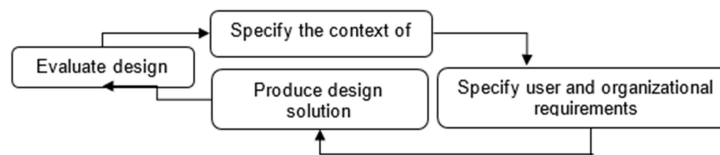
Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Dinasty Trenggalek yaitu sebagai salah satu lembaga pendidikan non formal yang bergerak dibidang pelatihan komputer yang masih menghadapi beberapa permasalahan dalam hal pengelolaan informasi dan proses pendaftaran peserta. Penyampaian informasi masih belum maksimal karena hanya mengandalkan media sosial dan penyampaian langsung yang belum terstruktur [3].

Setiap lembaga pendidikan perlu memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk memproduksi penyebaran informasi secara online dalam kegiatan operasionalnya. Penyebaran informasi yang efisien dan praktis akan menjadi peluang lembaga dalam meningkatkan kredibilitas dan jangkauan. Pada dasarnya *website* menjadi cara untuk menampilkan profil perusahaan di internet atau seseorang [4].

Berdasarkan masalah tersebut, maka penelitian bertujuan untuk merancang website profil LKP Dinasty Trenggalek dengan menggunakan metode UCD (*User Centered Design*) agar dapat membantu menyelesaikan masalah yang dialami lembaga.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode UCD (*User Centered Design*). Metode UCD (*User Centered Design*) yaitu pendekatan yang berfokus pada kebutuhan dan keterbatasan pengguna akhir dalam setiap tahap proses desain [5]. Adapun penjelasan tahap-tahapnya sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Penelitian

2.1. Specify the context of use

Tahap ini merupakan proses identifikasi masalah serta konteks penggunaan system oleh pengguna. Di tahap ini dilakukan penetapan permasalahan yaitu pertanyaan yang bersifat umum terhadap permasalahan yang akan diamati [6]. Proses ini dilakukan dengan observasi dan wawancara membantu memastikan bahwa permasalahan yang diangkat sesuai kondisi pengguna di lapangan, sehingga menjadi dasar awal dalam memahami kebutuhan nyata sebelum sistem dirancang lebih lanjut.

2.2. Specify user and organizational requirements

Pada tahap ini peneliti perlu mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam konteks bisnis serta sasaran yang ingin dicapai [7]. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional, sehingga proses perancangan dapat berjalan lebih terarah dan sesuai ekspektasi pengguna.

2.3. Produce design solution

Pada tahapan ini peneliti akan membuat rancangan website profil LKP Dinasty Trenggalek sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi sebelumnya. Langkah ketiga penelitian ini adalah membuat desain antarmuka yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna [8]. Bertujuan untuk menghasilkan prototipe yang dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna sebelum dikembangkan ke tahap berikutnya.

2.4. Evaluate design

Tahapan terakhir dari metode UCD. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat oleh pengguna. Tujuan tahapan ini yaitu untuk mengevaluasi desain secara langsung kepada pengguna guna mengetahui kebutuhan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [9]. Pada tahap ini evaluasi dilakukan untuk memperoleh umpan balik pengguna guna memperbaiki kelemahan sistem dan menjadi tolok ukur keberhasilan sesuai prinsip *User Centered Design* sebelum sistem dinyatakan siap digunakan.

3. HASIL DAN ANALISIS

Perancangan website profil LKP Dinasty Trenggalek telah disesuaikan dengan kebutuhan teknis dan pengguna, menghasilkan antarmuka yang lebih terstruktur dan mudah diakses. *Website* terbukti lebih efektif dibanding metode manual, dan hasil UAT menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, sehingga dinilai layak digunakan serta sesuai prinsip *User Centered Design*. Adapun hasil tampilan antarmuka yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

3.1. Understand Context of Use

Tabel 1. Hasil Identifikasi

Jenis	Kondisi Saat Ini	Harapan
Pemilik	Informasi lembaga dan program masih disampaikan secara manual, struktur organisasi serta dokumentasi belum dipublikasikan digital, dan brosur maupun formulir pendaftaran masih hanya tersedia dalam bentuk cetak.	Pengguna mengharapkan website menampilkan profil lembaga secara lengkap, menyediakan informasi detail program kursus, serta memuat struktur organisasi untuk meningkatkan transparansi. Website juga diinginkan memiliki galeri kegiatan dan success story alumni, serta menyediakan brosur dan formulir pendaftaran dalam bentuk PDF yang dapat diunduh.

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna pada lembaga LKP Dinasty Trenggalek. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi saat ini serta harapan pengguna di masa mendatang.

3.2. Specity User Requirements

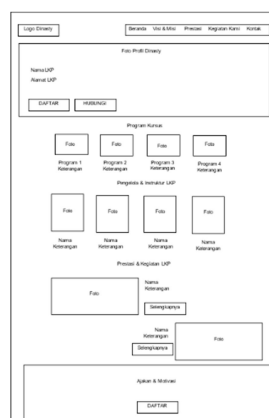
Tabel 2. Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola Konten 2. Mengelola Pengaturan 3. Mengelola Akses Daftar 4. Mengelola Kontak
Pengunjung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profil LKP Dinasty 2. Akses Daftar 3. Akses Kontak

Tabel 2 ini menampilkan kebutuhan masing-masing pengguna sistem, baik admin maupun pengunjung website. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam perancangan fitur-fitur pada website profil LKP Dinasty Trenggalek.

3.3. Produce Design Solution

a. Perancangan Antarmuka Beranda

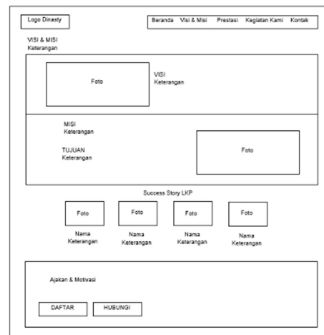


Gambar 2. Perancangan Antarmuka Beranda

Gambar 2 merupakan rancangan halaman utama website yang tampil saat pertama kali diakses pengunjung. Di halaman beranda terdapat logo, banner utama, alamat, program kursus, struktur pengelola dan instruktur LKP, prestasi dan kegiatan LKP, plugin daftar, serta menu navigasi

(beranda, visi dan misi, prestasi, kegiatan kami, dan kontak). Fungsinya untuk menyampaikan gambaran umum tentang LKP Dinasty serta memberikan first impression yang menarik.

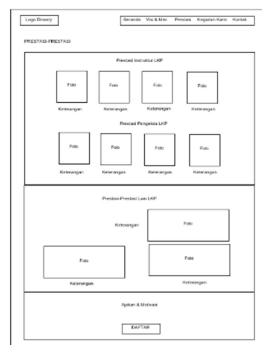
b. Perancangan Antarmuka Visi & Misi



Gambar 3. Perancangan Antarmuka Visi & Misi

Gambar 3 merupakan rancangan halaman untuk menampilkan visi dan misi. Di halaman ini selain menampilkan visi dan misi juga terdapat tujuan dari LKP, serta dilengkapi success story dari alumni, plugin daftar dan hubungi, serta menu navigasi (beranda, visi dan misi, prestasi, kegiatan kami, dan kontak). Fungsinya menunjukkan arah dan komitmen lembaga serta memberikan kesan profesional kepada calon peserta.

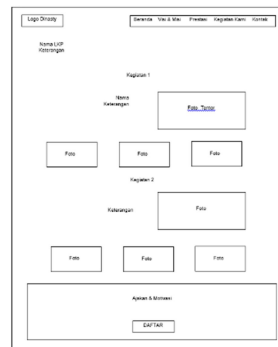
c. Perancangan Antarmuka Prestasi



Gambar 4. Perancangan Antarmuka Prestasi

Gambar 4 menampilkan rancangan halaman prestasi yang berisi foto dan deskripsi pencapaian lembaga, instruktur, dan peserta didik, serta dilengkapi plugin daftar dan menu navigasi. Halaman ini berfungsi meningkatkan citra dan kredibilitas lembaga, menunjukkan kualitas LKP, dan memotivasi calon peserta untuk bergabung.

d. Perancangan Antarmuka Kegiatan Kami

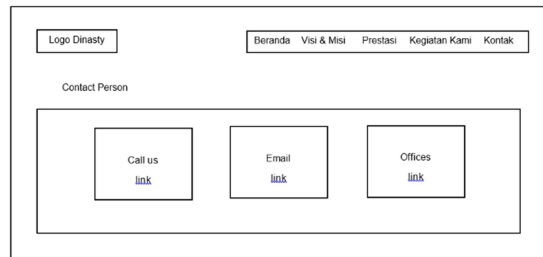


Gambar 5. Perancangan Antarmuka Kegiatan Kami

Gambar 5 merupakan rancangan halaman kegiatan-kegiatan LKP non-akademik seperti kewirausahaan dan public speaking. Di halaman ini terdapat dokumentasi foto kegiatan dan penjelasannya dilengkapi nama instruktur, plugin daftar, serta menu navigasi (beranda, visi dan misi, prestasi, kegiatan kami, dan kontak). Fungsinya menunjukkan bahwa LKP juga mengembangkan soft

skill, memberi nilai tambah bagi peserta, dan menarik minat mereka yang tertarik pada kegiatan non-teknis.

e. Perancangan Antarmuka Kontak

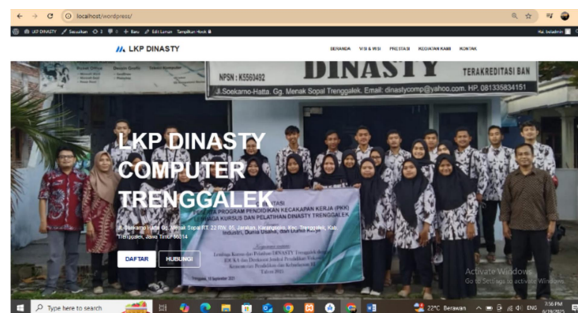


Gambar 6. Perancangan Antarmuka Kontak

Gambar 6 merupakan rancangan halaman informasi Contact Person. Di halaman ini menampilkan nomor WhatsApp admin LKP, alamat email, dan Google Maps untuk menunjukkan lokasi LKP, serta menu navigasi (beranda, visi dan misi, prestasi, kegiatan kami, dan kontak). Fungsinya mempermudah komunikasi antara calon peserta dan lembaga, serta memastikan pengunjung bisa menemukan lokasi dengan mudah.

3.4. Tampilan antarmuka beranda

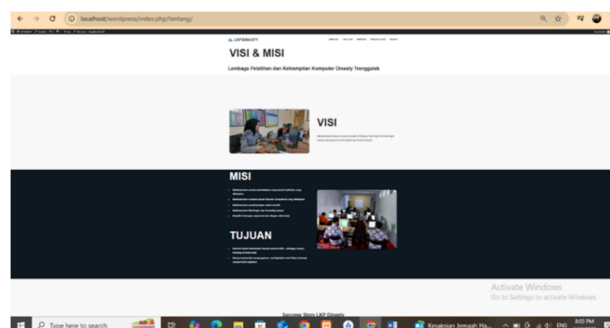
Pada halaman beranda menampilkan elemen utama seperti logo, banner, alamat, program kursus, struktur pengelola, prestasi, kegiatan, plugin daftar, serta menu navigasi. Halaman ini berfungsi memberikan gambaran umum tentang LKP Dinasty sekaligus menciptakan kesan awal yang menarik.



Gambar 7. Hasil Antarmuka Beranda

3.5. Tampilan Antarmuka Visi & Misi

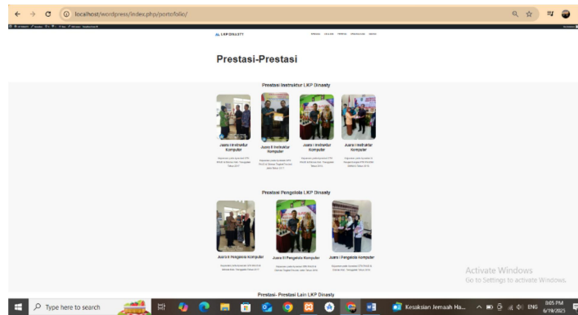
Halaman ini menampilkan visi, misi, tujuan lembaga, success story alumni, plugin daftar dan hubungi, serta menu navigasi. Fungsinya untuk menunjukkan arah dan komitmen lembaga, memberikan kesan profesional, serta menyampaikan nilai-nilai yang dijunjung LKP.



Gambar 8. Hasil Antarmuka Visi dan Misi

3.6. Tampilan Antarmuka Prestasi

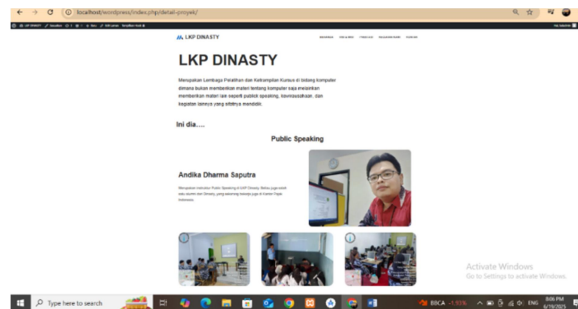
Pada halaman ini terdapat foto dan deskripsi prestasi (pengelola dan instruktur), plugin daftar, serta menu navigasi (beranda, visi dan misi, prestasi, kegiatan kami, dan kontak). Fungsinya meningkatkan citra dan kredibilitas lembaga, meyakinkan pengunjung bahwa LKP memiliki kualitas, serta memotivasi calon peserta untuk bergabung.



Gambar 9. Hasil Tampilan Antarmuka Prestasi

3.7. Tampilan Antarmuka Kegiatan Kami

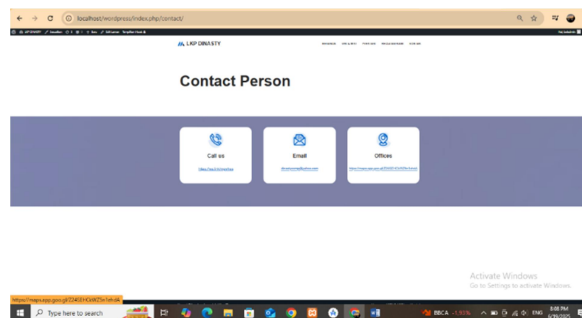
Halaman ini menampilkan dokumentasi kegiatan beserta penjelasan dan nama instruktur, ditambah plugin daftar serta menu navigasi. Fungsinya untuk menunjukkan bahwa LKP tidak hanya fokus pada pelajaran teknis, tetapi juga memberikan pengalaman sosial dan menarik minat peserta yang membutuhkan pengembangan soft skill.



Gambar 10. Hasil Tampilan Antarmuka Kegiatan Kami

3.8. Tampilan Antarmuka Kontak

Halaman ini menampilkan kontak admin, email, dan Google Maps untuk lokasi, serta menu navigasi. Fungsinya mempermudah komunikasi calon peserta dengan lembaga dan membantu pengunjung menemukan lokasi dengan mudah.



Gambar 11. Hasil Tampilan Antarmuka Kontak

3.9. Evaluate Design

Pada tahap ini yaitu Pengujian difokuskan pada UAT (*User Acceptance Test*) yang bertujuan untuk memperoleh evaluasi dari pengguna kepada sistem yang telah dikembangkan. Pengujian UAT dilakukan pada kelompok pengguna dengan kategori usia berbeda untuk mendapatkan evaluasi menyeluruh terhadap kemudahan penggunaan serta kecepatan layanan [10]. Adapun kuisioner dapat dijelaskan pada table berikut:

Tabel 3. UAT

Pertanyaan	Jawaban				
A. Tampilan dan Desain Website					
Desain website menarik dan sesuai dengan identitas LKP Dynasty.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Tata letak dan warna terlihat rapi serta serasi.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Teks dan gambar mudah dibaca serta jelas tampilannya.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Desain tampak profesional dan konsisten di setiap halaman.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
B. Kemudahan Penggunaan (Usability)					
Navigasi menu mudah dipahami dan diakses.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Informasi yang ditampilkan mudah ditemukan.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Website dapat diakses dengan cepat.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
C. Kinerja dan Fungsionalitas					
Setiap tombol dan menu berfungsi dengan baik	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Formulir pendaftaran online dapat diisi dan dikirim tanpa error.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Link dan halaman internal bekerja dengan benar	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
D. Isi dan Informasi					
Informasi yang ditampilkan sesuai dengan profil LKP Dynasty.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Isi website sesuai dengan kebutuhan pengguna.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Data kontak dan alamat lembaga jelas serta akurat	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
E. Kepuasan Pengguna					
Secara keseluruhan saya puas dengan tampilan dan fungsi website.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Website ini sesuai dengan kebutuhan informasi yang saya cari.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
F. Saran dan Masukan					
Sebutkan hal apa yang menurut Anda perlu diperbaiki !				
Sebutkan hal yang menurut Anda sudah baik dari website ini !				

Tabel 3 UAT merupakan kuesioner evaluasi desain website dengan skala Likert 1–5 untuk menilai tampilan, kemudahan penggunaan, kinerja, informasi, dan kepuasan pengguna. Melalui tabel ini, peneliti dapat melihat tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna, sehingga hasilnya menjadi dasar penilaian kelayakan serta perbaikan website sesuai prinsip UCD.

Tabel 4. HASIL UAT

Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata	Perhitungan Persentase	Hasil (%)	Kategori
Tampilan dan Desain Website	4.3	$(4.3 / 5) \times 100$	86%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan (Usability)	4.2	$(4.2 / 5) \times 100$	84%	Sangat Baik
Fungsionalitas Website	4.1	$(4.1 / 5) \times 100$	82%	Baik

Konten dan Informasi	4.4	$(4.4 / 5) \times 100$	88%	Sangat Baik
Kepuasan Pengguna	4.4	$(4.3 / 5) \times 100$	86%	Sangat Baik

Rata-rata keseluruhan:

$$\frac{(86 + 84 + 82 + 88 + 86)}{5} = 85.2\%$$

Tabel 3. UAT diatas adalah table kuisioner untuk mengevaluasi hasil dari desain web. Berdasarkan table tersebut hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan mencapai 85,2%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa pengguna merasa puas dengan tampilan, fungsi, dan kemudahan penggunaan website profil LKP Dinasty Trenggalek. Dengan tingkat penerimaan lebih dari 85%, website dinyatakan layak digunakan dan memenuhi standar kebutuhan pengguna berdasarkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD)..

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Website profil LKP Dinasty Trenggalek yang dirancang dengan metode UCD telah menghasilkan antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna dan efektif sebagai media informasi digital. Website menampilkan profil lembaga, visi misi, prestasi, kegiatan, dan kontak dengan akses yang mudah dan desain yang informatif. Keberadaan website meningkatkan profesionalitas dan efisiensi informasi, serta disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut melalui fitur promosi, pendaftaran online, pelatihan admin, peningkatan keamanan, dan penambahan fitur seperti *e-learning* atau penjadwalan kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian maupun penulisan jurnal ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi masyarakat serta juga dapat menjadi kontribusi yang sangat berarti bagi ilmu pengetahuan.

REFERENSI

- [1] F. Milan Almufqi, A. Voutama, and N. Heryana, "RANCANG BANGUN SISTEM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB PADA SMK TARUNA KARYA 1 KARAWANG," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1410–1416, Sept. 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6865.
- [2] R. D. Cahyani and A. D. Indriyanti, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan," vol. 03, no. 02, 2022.
- [3] K. A. Sinuraya, R. T. A. Agus, and U. B. Darma, "RANCANG BANGUN WEBSITE INFORMASI BERBASIS WORDPRESS: STUDI KASUS SMAS ISLAM TERPADU DAAR ULUM".
- [4] M. A. Abdillah, A. Ramadioni, and Y. Lestari, "PERANCANGAN WEB PROFIL PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH AJIBARANG," vol. 4, no. 2, 2024.
- [5] M. Santoso, "PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE FURNITURE LOGOFURNIMENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," vol. 4.
- [6] T. Vani, R. Hidayat, and A. Y. F. D. Yudhistira, "Rancang Bangun Mobile Commerce di Lamandau Store Berbasis Android berdasarkan User Centered Design (UCD)," *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 5, no. 1, p. 287, Jan. 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2544.
- [7] D. Oleh, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI JUAL BELI ONLINE TOKO 'KAZAYYA' BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN".
- [8] D. Oleh, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BERGERAK DONOR DARAH MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)".
- [9] F. M. Alja, E. Daniati, and A. Ristyawan, "PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)," *J. Inf. Syst. Manag. JOISM*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, July 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1669.
- [10] H. Mubarak, A. N. Izzati, and C. Adipradana, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web di AGA Travel Kediri".