



PERANCANGAN UI WEBSITE SDN CIJAMBE I MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

School Profil Website UI Design

Hilal Naufal Setiawan^{1*}

**Muhammad Agreindra
Helmiawan²**

Esa Firmansyah³

^{*1-3} Universitas Sebelas April,
Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

*email:
[a2.2000047@mhs.stmik-
sumedang.ac.id](mailto:a2.2000047@mhs.stmik-sumedang.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada perancangan User Interface Web Profil SDN Cijambe I menggunakan metode User Centered Design (UCD). Website ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada siswa, wali murid, maupun calon siswa. Metode UCD membantu meminimalkan risiko kesalahan desain karena didasarkan pada kebutuhan nyata pengguna. Perancangan UI Web Profil Sekolah Dasar Negeri Cijambe I telah berhasil dirancang mengikuti tahapan perancangan metode User Centered Design sehingga menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci:

User Interface
Website Profil
User Centered Design

Keywords:

User Interface
Website Profil
User Centered Design

Abstract

This research focuses on designing the SDN Cijambe I Profile Web User Interface using the User Centered Design (UCD) method. This website aims to provide information to students, parents and prospective students. The UCD method helps minimize the risk of design errors because it is based on real user needs. The UI design for the Cijambe I Elementary School Profile Web has been successfully designed following the design stages of the User Centered Design method, resulting in an application that is easy for users to use.

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri Cijambe I merupakan sebuah sekolah dasar dengan status negeri yang beralamat di Dusun Parugpug Kidul Desa Cijambe Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. SD Negeri Cijambe I ini berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan & Kebudayaan. Berbagai informasi disebarkan mulai dari informasi profil sekolah maupun informasi mengenai pendaftaran siswa baru, yang mana saat ini SD Negeri Cijambe I masih menggunakan brosur maupun undangan yang disebarkan.

Saat ini pemanfaatan teknologi sebagai pendukung penyebaran informasi sudah sangat berkembang, misalnya saja website profil sekolah, website tidak hanya digunakan untuk menyebarkan informasi terkait dengan profil sekolah maupun informasi terbaru tentang sekolah, website profil sekolah juga dianggap mampu membangun maupun memberikan kesan baik dan profesional bagi sekolah yang memiliki website tersebut.

Dengan adanya website profil sekolah diharapkan mampu meningkatkan sarana prasarana sekolah dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

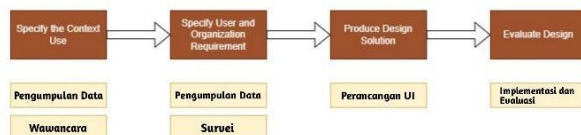
untuk penyebarluasan informasi yang terbaru dan tepat waktu.

METODE PENELITIAN

Metode kegiatan penelitian terdiri dari 2 sub bab yaitu alat dan bahan serta metode pelaksanaan. Sub bab tersebut ditulis tanpa numbering maupun bullet. Cantumkan alat-alat besar atau khusus yang digunakan dalam kegiatan penelitian.

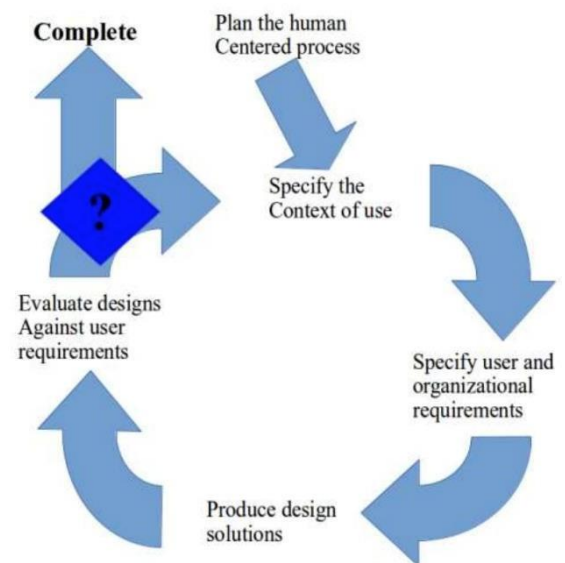
Derajat dan spesifikasi untuk setiap bahan harus dicantumkan. Bagian ini juga memuat jalannya pelaksanaan kegiatan penelitian yang secara spesifik dilaksanakan.

Pada penelitian ini dilakukan perancangan User Interface menggunakan metode User Centered Design agar mendapatkan tampilan UI website profil yang diinginkan dapat terwujud dengan optimal. Calon pengguna terlibat dalam pengembangan UI dalam pengambilan informasi dengan metode studi literatur, pengumpulan data, perancangan ui, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan User Centered Design User

Centered Design



Gambar 2. Proses UCD

User Centered Design merupakan metode perancangan yang menempatkan user sebagai pusat perancangan sistem. UCD juga disebut sebagai sebuah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang secara khusus berfokus untuk membuat sistem yang berguna dimana desain dibuat dari mulai tahap pertama hingga mengimplementasikan secara terus menerus sehingga menghasilkan produk yang diinginkan pasar.

Tahapan User Centered Design dibagi menjadi empat tahapan penting yang tidak bisa dilewatkan, diantaranya.

1) Specify the context of use

Specify the context of use adalah proses identifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, hal tersebut menjelaskan dan menggambarkan dalam kondisi seperti apa mereka menggunakan aplikasi. Untuk mendapatkan informasi kami menggunakan metode observasi dan interview singkat terhadap calon pengguna.

2) Specify user and organization requirements

Tahapan ini yaitu melakukan identifikasi apa saja yang pengguna butuhkan pada aplikasi tersebut.

3) Produce design solution

Tahapan ini melakukan rancangan desain yang merupakan bagian penting yaitu pembuatan prototype untuk dilakukan pengujian terhadap calon pengguna

agar menghasilkan solusi dari permasalahan yang didapatkan dari prototype yang telah dibuat.

4) Evaluate design

Tahapan ini merupakan tahap evaluasi terhadap desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya dan sudah sesuai dengan keinginan pengguna dimana telah dilakukan pengujian pada rancangan sebelumnya apakah sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau belum.

1. Studi Literatur

Studi literatur akan dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang konsep-konsep dasar terkait User Interface (UI) Design dan Metode User-Centered Design (UCD). Referensi akan mencakup jurnal ilmiah, buku, artikel, dan sumber informasi lain yang relevan dengan penelitian ini.

2. Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data meliputi:

Wawancara: Melakukan wawancara dengan wali murid dan tenaga pengajar dalam bidang pendidikan. Wawancara ini akan membantu dalam memahami kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna terhadap web profil.

Survei: Menggunakan survei untuk mendapatkan informasi lebih luas dari pengguna yang representatif. Pertanyaan survei akan diformulasikan untuk menggali persepsi dan kebutuhan pengguna terkait desain UI web profil sekolah dasar negeri cijambe I.

Observasi: Melakukan observasi terhadap proses penggunaan web profil untuk memahami interaksi pengguna dengan antarmuka yang ada.

3. Perancangan UI

Berdasarkan data yang terkumpul, proses perancangan UI akan dilakukan dengan fokus pada implementasi prinsip-prinsip UCD. Langkah-langkah perancangan akan meliputi:

Pengumpulan Kebutuhan Pengguna: Menganalisis data dari wawancara, survei, dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna.

Penyusunan Konsep UI Preliminary: Membuat sketsa dan konsep awal UI berdasarkan informasi dari pengumpulan data.

Prototyping: Membuat prototype UI interaktif yang akan diujikan pada kelompok pengguna terpilih.

4. Implementasi dan Evaluasi

Setelah perancangan UI selesai, tahap implementasi dilakukan dengan membangun versi awal web profil sekolah dasar negeri cijambe I yang menggunakan desain UI yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan melalui:

Uji Pengguna: Mengujikan prototype kepada kelompok pengguna yang direpresentasikan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, kepuasan, dan masukan pengguna terhadap UI.

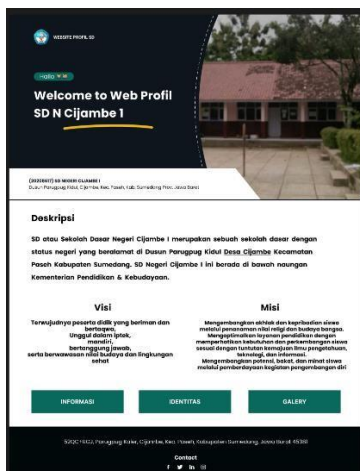
Analisis Kualitatif dan Kuantitatif: Menganalisis data dari uji pengguna secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan perbaikan yang diperlukan pada desain UI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

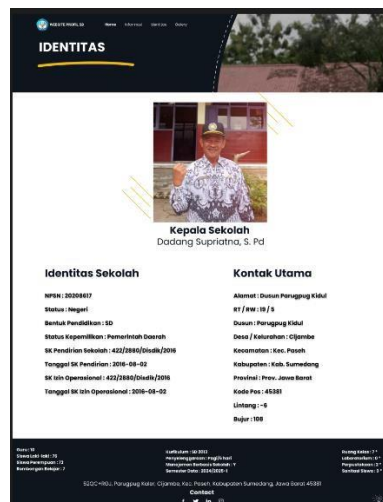
Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap UI website, tampilan ini sudah melewati tahap perancangan User Interface dengan menggunakan metode User Centered Design. Uji coba dilakukan terhadap empat orang partisipan yang merupakan wali murid berakhir memuaskan dikarenakan partisipan yang melakukan uji coba tanpa adanya masalah dan dilihat dari gesture partisipan cukup memuaskan karena tampilan yang mudah dipahami oleh pengguna. Dengan begitu tampilan antarmuka telah layak untuk diimplementasikan. Desain UI website memakai tools Figma. Berikut ini hasil tampilan antarmuka yang telah dirancang.

1. Tampilan antarmuka homepage

Halaman home dibuat seefisien mungkin agar memudahkan pengguna. Dalam halaman ini terdapat deskripsi, visi dan misi sekolah, serta beberapa pilihan tombol yang berada dibagian tengah diantaranya tombol informasi, identitas, dan gallery.



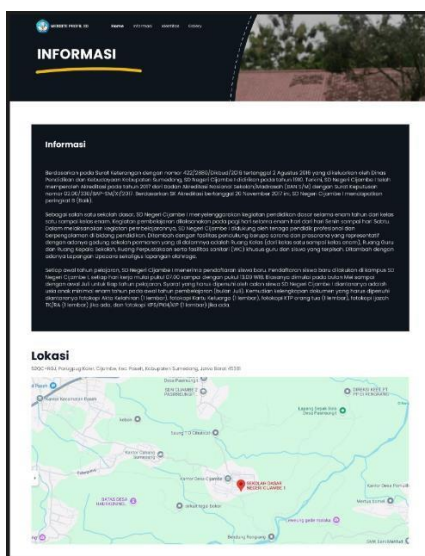
Gambar 3. Homepage



Gambar 5. Identitas

2. Tampilan antarmuka halaman informasi

Pada halaman ini terdapat informasi sekolah mulai dari sejarah, kegiatan pembelajaran, dan informasi mengenai pendaftaran siswa baru. serta terdapat peta lokasi sekolah.



Gambar 4. Informasi

3. Tampilan antarmuka halaman identitas

Pada halaman ini terdapat keterangan identitas dan alamat sekolah.

4. Tampilan antarmuka halaman gallery

Pada halaman ini diperlihatkan dokumentasi sekolah.



Gambar 6. Gallery

KESIMPULAN

Perancangan UI Web Profil Sekolah Dasar Negeri Cijambe I telah berhasil dirancang mengikuti tahapan perancangan metode User Centered Design sehingga menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna.

Setelah dilakukan implementasi berdasarkan perancangan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Website ini dapat membantu dan memudahkan SDN Cijambe I menyebarluaskan informasi yang berkaitan dengan sekolah.

2. Website ini juga mampu membangun kesan baik kepada sekolah, karena di dalam website diberikan informasi mengenai visi dan misi sekolah, kegiatan ekstrakurikuler yang bisa diikuti siswa.
3. Hasil tampilan antarmuka website SDN Cijambe I memberikan kesan intuitif dan dapat diterima oleh pengguna.

Pada perancangan UI tampilan antarmuka masih terdapat kekurangan, diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode pengujian yang berbeda sebagai pembanding, agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

REFERENSI

- Aprilia, G. N., & Dasaprawira, M. N. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi E-Rapor pada TPQ Berbasis Android menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Indexia: Informatics and Computational Intelligent Journal*, 5(01), 48-58. <http://dx.doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5496>
- Ariesta, N. A. (2022). TA: Perancangan User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6772>
- Cavanaugh, A. B. (2021). TA: Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website DLU Ferry (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5911>
- Dakhilullah, T. D. A., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *AUTOMATA*, 3(2).
- HUWAIDA, H. (2024). PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB PADA SMP KSATRYA JAKARTA DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA). <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/43398>
- Liantika, O. F. (2022). TA: Analisis dan Perancangan Desain User Interface/User Experience Website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMA IPIEMS Surabaya menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6777>
- Mahfudh, A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 255-262. <https://doi.org/10.46772/intech.v4i02.885>
- Solichuddin, R. B. (2021). Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web" *Kalografi*". <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37884>
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 445-451. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8253>
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022, October). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 3, No. 1, pp. 17-26).