

PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA (UI/UX) WEBSITE PENDAFTARAN MAGANG PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI BANTEN

Fakhori Sabiqie Iskandar¹, Aan Ansori², Dino Pramono³

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

³ Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten

Kota Serang, Banten, Indonesia

fakhorisabiqie19@gmail.com¹, aan.ansori@uinbanten.ac.id², pramonodien@gmail.com³

Abstract

The Regional Communication and Informatics Office of Banten Province (Diskominfo Provinsi Banten) has been running its internship registration service manually, resulting in less-than-optimal participant data management. The form-filling flow, menu layout, and information presentation for prospective interns had not been designed according to proper user interface principles, potentially causing difficulty for users. This study aims to design the User Interface/User Experience (UI/UX) of a web-based Internship Registration Website for Diskominfo Provinsi Banten using a Design Thinking approach, covering the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through observation, interviews with the field supervisor, and documentation, then analyzed descriptively through data reduction, data display, and conclusion drawing. Wireframing through interactive prototyping was carried out using Figma. The design produced interface designs covering login and registration pages, profile management and CV upload, daily activity reports, participant assessment, certificate issuance, and an admin dashboard for document verification and participant data management. The design, which has been tested through Figma prototype simulation, is expected to serve as a reference for the development team in implementing the interface into an Internship Registration Website built on the Laravel Framework, so that the registration process and management of intern participant data become easier to access and use.

Keywords: UI/UX, Figma, Design Thinking, Internship Registration Website, Prototype

Abstrak

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten selama ini menjalankan layanan pendaftaran magang secara manual sehingga proses pengelolaan data peserta belum berjalan optimal. Alur pengisian formulir, tata letak menu, dan penyajian informasi bagi calon peserta magang juga belum dirancang berdasarkan kaidah antarmuka pengguna yang baik, sehingga berpotensi menimbulkan kesulitan bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (User Interface/User Experience atau UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten menggunakan pendekatan Design Thinking, yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan pembimbing lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Perancangan wireframe hingga prototype interaktif dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Hasil perancangan menghasilkan rancangan antarmuka yang mencakup halaman login dan registrasi, pengelolaan profil dan unggah CV, laporan kegiatan harian, penilaian peserta, penerbitan sertifikat, serta dasbor admin untuk verifikasi berkas dan pengelolaan data peserta magang. Rancangan yang telah diuji melalui simulasi prototype Figma ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi tim pengembang dalam mengimplementasikan tampilan tersebut ke dalam Website Pendaftaran Magang berbasis Framework Laravel, sehingga proses pendaftaran dan pengelolaan data peserta magang menjadi lebih mudah diakses dan digunakan.

Kata kunci: UI/UX, Figma, Design Thinking, Website Pendaftaran Magang, Prototype

1. PENDAHULUAN

Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau Magang merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja, sekaligus menjadi sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, sebagai instansi pemerintah yang berperan dalam pengelolaan informasi dan pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung pelayanan publik, membutuhkan sistem informasi yang efektif dan efisien guna mendukung proses kerja yang lebih terstruktur.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan magang, layanan pendaftaran magang di instansi tersebut belum memiliki rancangan antarmuka yang disusun secara sistematis dan berorientasi pada kemudahan penggunaan. Alur pengisian formulir, tata letak menu, serta penyajian informasi bagi calon peserta magang belum dirancang berdasarkan kaidah desain antarmuka pengguna, sehingga berpotensi menimbulkan kebingungan maupun kesulitan bagi pengguna saat mengakses layanan pendaftaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada website pendaftaran magang yang mampu menghadirkan alur penggunaan yang jelas, tampilan yang informatif, serta tata letak yang mudah dipahami oleh calon peserta magang. Rancangan antarmuka ini diharapkan dapat menjadi acuan yang jelas bagi pengembangan sistem, sehingga proses pendaftaran menjadi lebih mudah diakses dan digunakan, sekaligus mendukung digitalisasi layanan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode prototyping menggunakan Figma terbukti efektif meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi layanan publik, ditandai dengan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Perancangan prototype UI/UX dengan pendekatan Design Thinking juga terbukti mampu menghasilkan antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna, sebagaimana dibuktikan melalui pengujian usability. Selain itu, perancangan ulang UI/UX menggunakan Figma dengan pendekatan user-centered design terbukti mampu menghasilkan tampilan yang lebih modern, responsif, serta meningkatkan kejelasan navigasi dan kenyamanan interaksi pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berperan dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada proyek Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Rancangan

antarmuka dan pengalaman pengguna disusun menggunakan aplikasi Figma dalam bentuk prototype desain, yang diharapkan dapat menjadi acuan visual bagi pengembangan website. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pelaksanaan kegiatan magang terkait perancangan antarmuka pengguna di Diskominfo Provinsi Banten; (2) bagaimana proses perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web menggunakan Figma; dan (3) bagaimana rancangan antarmuka pengguna website pendaftaran magang dapat membantu memudahkan calon peserta magang dalam menggunakan layanan pendaftaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web menggunakan Figma sesuai kebutuhan instansi, serta membantu menghadirkan tampilan dan alur penggunaan yang lebih mudah dipahami pada layanan pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka pengguna yang informatif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten yang beralamat di Kawasan Pusat Pemerintahan Provinsi Banten (KP3B), Jl. Syech Nawawi Al-Bantani, Sukajaya, Kecamatan Curug, Kota Serang, Banten. Kegiatan berlangsung sejak 9 Februari sampai dengan 20 Juni 2026.

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan observasi lapangan, yang dipadukan dengan tahapan perancangan antarmuka berbasis pendekatan Design Thinking, meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi nyata pada proses pendaftaran magang, sedangkan tahapan Design Thinking digunakan sebagai acuan dalam merancang wireframe hingga prototype antarmuka sehingga diperoleh rancangan tampilan yang sesuai kebutuhan pengguna.

Objek yang menjadi fokus penelitian adalah perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada fitur-fitur Website Pendaftaran Magang, yang meliputi: pendaftaran peserta magang, verifikasi berkas pendaftaran, monitoring kegiatan peserta magang, pengelolaan laporan harian, penilaian peserta magang, dan pembuatan laporan kegiatan magang.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap proses pendaftaran magang yang masih berjalan, untuk memahami alur pengguna, kendala tampilan, serta bagian

antarmuka yang berpotensi menyulitkan calon peserta. Kedua, wawancara dengan pembimbing lapangan dan pihak terkait untuk memperoleh informasi mengenai tampilan yang diharapkan, alur navigasi yang diinginkan, serta masukan terhadap rancangan antarmuka. Ketiga, dokumentasi, yaitu pengumpulan dokumen dan referensi visual terkait proses pendaftaran magang, seperti formulir yang sedang berjalan dan tangkapan layar tampilan lama.

Instrumen yang digunakan meliputi laptop sebagai perangkat utama perancangan, Figma sebagai perangkat lunak utama untuk membuat wireframe, mockup, dan prototype antarmuka, Google Form untuk menghimpun masukan pengguna, FigJam untuk menyusun alur pengguna (user flow), browser Google Chrome untuk menguji prototype secara interaktif, buku catatan untuk mencatat hasil observasi, serta kamera smartphone untuk dokumentasi kegiatan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu data yang telah dikumpulkan disusun secara sistematis, dikelompokkan sesuai kebutuhan sistem dan permasalahan yang ditemukan, kemudian diinterpretasikan untuk memperoleh kesimpulan. Tahapan analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga hasil analisis dapat digunakan sebagai dasar perancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Permasalahan yang Ditemukan

Salah satu kendala yang ditemukan selama proses perancangan adalah adanya penyesuaian kebutuhan tampilan yang berubah pada beberapa tahap perancangan. Hal ini terjadi karena sebagian kebutuhan terkait alur pengguna, seperti format tampilan data peserta magang dan alur verifikasi berkas, baru diketahui secara lebih rinci setelah berdiskusi langsung dengan pembimbing lapangan di tengah proses perancangan. Kendala lain yang ditemui adalah kesulitan menyesuaikan wireframe dengan masukan pembimbing lapangan, khususnya pada bagian tata letak formulir pendaftaran dan alur unggah berkas peserta.

Dampak dari permasalahan tersebut adalah diperlukannya beberapa kali revisi pada wireframe dan tampilan halaman yang telah dirancang sebelumnya, sehingga proses perancangan membutuhkan waktu lebih lama dari perkiraan awal. Meski demikian, kendala tersebut membantu memahami pentingnya riset kebutuhan pengguna yang matang serta pengujian prototype secara berkala selama proses perancangan antarmuka.

3.2 Metode Penyelesaian Masalah

Penyelesaian masalah dilakukan melalui tiga langkah utama. Pertama, dilakukan diskusi secara rutin dan terbuka dengan pembimbing lapangan setiap kali ditemukan ketidaksesuaian kebutuhan, agar perubahan pada

rancangan tampilan dapat segera dipahami dan diterapkan pada wireframe yang sedang dirancang. Kedua, dilakukan revisi secara bertahap pada prototype di Figma, mulai dari peninjauan ulang tata letak elemen, perbaikan alur navigasi antar halaman, hingga penyesuaian komponen desain agar lebih konsisten. Ketiga, dilakukan pengujian ulang (testing) pada setiap prototype yang telah direvisi menggunakan fitur simulasi interaktif Figma sebelum melanjutkan ke perancangan halaman berikutnya, sehingga ketidaksesuaian desain dapat ditemukan dan diperbaiki lebih awal.

3.3 Hasil Perancangan Antarmuka

Hasil yang diperoleh berupa rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten yang telah dirancang menggunakan Figma. Rancangan ini mencakup halaman login dan registrasi bagi calon peserta magang, halaman pengisian dan pengelolaan profil serta unggah CV, halaman pengisian laporan kegiatan harian, halaman pemantauan nilai magang, serta halaman penerbitan sertifikat bagi peserta yang telah menyelesaikan kegiatan magang.



Gambar 1. Tampilan Wireframe/Prototype Halaman Login dan Registrasi Peserta Magang

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Halaman login dan registrasi dirancang agar calon peserta magang dapat mendaftar dan masuk ke sistem dengan alur yang sederhana dan mudah dipahami, sebagai pintu masuk utama sebelum mengakses fitur-fitur lain pada Website Pendaftaran Magang.



Gambar 2. Tampilan Rancangan Antarmuka Halaman Profil dan Unggah CV Peserta Magang

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Halaman ini dirancang untuk memudahkan peserta magang melengkapi data diri serta mengunggah berkas CV sebagai salah satu syarat administrasi pendaftaran magang.



Gambar 3. Tampilan Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Kegiatan Harian dan Penilaian Peserta Magang

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Halaman laporan kegiatan harian dirancang agar peserta dapat mencatat aktivitas magang secara berkala, sementara halaman penilaian dirancang untuk mendukung pembimbing lapangan dalam memberikan penilaian terhadap peserta magang.



Gambar 4. Tampilan Rancangan Antarmuka Halaman Penerbitan Sertifikat Peserta Magang

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Selain itu, dirancang pula halaman dashboard admin yang ditujukan untuk mendukung proses verifikasi berkas pendaftaran, pengelolaan data peserta magang, serta pemberian nilai dan penerbitan sertifikat secara digital.



Gambar 5. Tampilan Rancangan Antarmuka Dashboard Admin (Verifikasi Berkas dan Pengelolaan Data Peserta Magang)

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Rancangan yang dihasilkan telah diuji melalui fitur prototype interaktif Figma dan terbukti dapat menggambarkan alur penggunaan yang lebih mudah dipahami, sehingga dapat menjadi acuan bagi tim pengembang dalam mengimplementasikan tampilan tersebut ke dalam Website Pendaftaran Magang berbasis Framework Laravel dengan basis data MySQL di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.

3.4 Pembahasan

Hasil perancangan ini secara umum sejalan dengan kajian teori mengenai perancangan antarmuka pengguna (UI/UX). Penerapan teori tersebut terlihat dari upaya merancang alur proses pendaftaran, verifikasi berkas, pencatatan laporan kegiatan, penilaian, hingga penerbitan sertifikat peserta magang ke dalam satu rancangan tampilan yang terstruktur dan mudah dipahami, sehingga tampilan yang dihasilkan diharapkan dapat mempermudah proses administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual.

Penerapan konsep perancangan antarmuka berbasis Design Thinking dan User Centered Design juga tercermin dari proses perancangan wireframe hingga prototype menggunakan Figma, yang memungkinkan tampilan Website Pendaftaran Magang dirancang secara terpusat sebelum diimplementasikan oleh tim pengembang. Secara keseluruhan, hasil di lapangan sesuai dengan teori yang mendasari perancangan, meskipun terdapat penyesuaian kecil pada beberapa tampilan akibat kebutuhan pengguna yang baru ditemukan selama proses perancangan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten telah dilakukan melalui tahap riset kebutuhan pengguna, penyusunan alur (user flow), pembuatan wireframe, hingga penyusunan prototype interaktif menggunakan Figma. Rancangan yang dihasilkan mencakup halaman pendaftaran, pengelolaan CV, laporan kegiatan harian, penilaian, dan penerbitan sertifikat peserta magang.

Rancangan antarmuka pendaftaran magang yang dihasilkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemudahan penggunaan layanan pendaftaran serta pengelolaan data peserta magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, sehingga dapat menjadi acuan bagi tim pengembang dalam membangun website yang lebih mudah dipahami dan digunakan dibandingkan proses manual yang berjalan sebelumnya. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar rancangan notifikasi otomatis dan laporan statistik peserta magang, yang belum sempat dirancang secara menyeluruh pada

periode ini, dapat diselesaikan pada tahap pengembangan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S. Wijaya and G. Testiana, "Perancangan UI/UX Website Menggunakan Figma di Politeknik Pariwisata Palembang," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 4, pp. 9981–9992, 2026, doi: 10.31004/riggs.v4i4.4737.
- B. Antila Putra, E. Saputra, and M. Razi A, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Inventaris Barang Milik Daerah Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 35–46, 2026, doi: 10.35957/jtsi.v7i1.15659.
- D. Susilawati and Y. Farlina, "Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Dengan Metode FIFO Berbasis Web," *Justika: Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 1, no. 2, 2021.
- I. P. Nalendra and G. Swalaganata, "Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Home Service Kendaraan Berbasis Mobile dengan Pendekatan Design Thinking," *Journal of Information System and Application Development*, vol. 2, no. 1, pp. 31–41, 2024, doi: 10.26905/jisad.v2i1.11044
- M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- M. J. Febriyanto and S. Auliana, "Analisis Penerapan Sistem Informasi Menggunakan Metode Deskriptif Pada Diskomsantik Kabupaten Pandeglang," *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 320–329, 2026, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v10i1.6391.
- T. Arwandi, M. Damopolii, and M. Hasan, "Implementasi Sistem Informasi Manajemen Dapodik di UPT SMPN Barugaia Kepulauan Selayar," *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 8, pp. 6–15.
- W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, and T. Ridwan, "Perancangan UI/UX Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Desa Losari Kidul)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, pp. 2952–2964, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.
- W. E. Jayanti, E. Meilinda, and K. Fitriana, "Implementasi Model Prototype dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek (SAMAR) Berbasis Web bagi Perusahaan Kontraktor," *Jurnal Informatika Kaputama*, vol. 5, no. 1, pp. 19–27, 2021.