

LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA (UI/UX)
WEBSITE PENDAFTARAN MAGANG PADA DINAS KOMUNIKASI
DAN INFORMATIKA, PROVINSI BANTEN KEPADA MAHASISWA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Fakhori Sabiqie Iskandar NIM. 231730048

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Fakhori Sabiqie Iskandar
NIM : 231730048
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX)
Website Pendaftaran Magang pada Diskominfo Provinsi
Banten kepada Mahasiswa Program Studi Informatika
Tempat Kegiatan : Via google meet
Waktu Kegiatan : 15 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serang, 20 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Dr. Aan Ansori, M.M., M.Kom
NIP/NIDN. 197310152007011027

Mahasiswa,



Fakhori Sabiqie Iskandar
NIM. 231730048

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika



Ahmad Tabrani, M.T.I
NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul “Sosialisasi Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Website Pendaftaran Magang kepada Mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) yang telah disusun sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
2. Dr. Aan Ansori, M.M., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan;
3. Mahasiswa Program Studi Informatika yang telah berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi;

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Serang, 20 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Kegiatan	2
1.4 Manfaat Kegiatan	2
BAB II GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN.....	3
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi	3
2.2 Kebutuhan Pengguna	4
2.3 Sasaran Kegiatan	4
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	6
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	6
3.2 Peserta Kegiatan.....	6
3.3 Bentuk Kegiatan.....	6
3.4 Materi Sosialisasi	6
3.5 Tahapan Pelaksanaan	7
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	8
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi.....	8
4.2 Hasil Kegiatan.....	8
4.3 Kendala dan Solusi.....	9
4.4 Dokumentasi Kegiatan	9
BAB V PENUTUP.....	11
5.1 Kesimpulan	11
5.2 Saran.....	11
LAMPIRAN.....	12
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi.....	12
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta	12
Lampiran 3. Materi Sosialisasi.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Website Pendaftaran Magang kepada Mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) yang telah disusun, sehingga rancangan tersebut dapat dimanfaatkan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang kepada Mahasiswa Program Studi Informatika?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?
3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web kepada mahasiswa informatika.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat dan cara penggunaan project yang disosialisasikan.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil project kepada pengguna. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan project yang disosialisasikan. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project/program/aplikasi yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Banten. Rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) website ini disusun untuk mempermudah calon peserta magang, khususnya mahasiswa, dalam melakukan pendaftaran magang secara online tanpa harus datang langsung ke kantor Dinas untuk mengisi berkas pendaftaran secara manual.

Latar belakang perancangan antarmuka website ini didasari oleh proses pendaftaran magang yang sebelumnya masih dilakukan secara manual, baik melalui pengiriman berkas fisik maupun melalui surat dan email yang tidak terstruktur. Kondisi ini menyebabkan proses pendataan menjadi kurang efisien, rentan terjadi kehilangan data, serta menyulitkan pihak Dinas dalam melakukan rekapitulasi dan seleksi calon peserta magang. Oleh karena itu, dirancang sebuah antarmuka pendaftaran magang berbasis web menggunakan Figma, yang nantinya menjadi acuan bagi tim pengembang untuk diimplementasikan sehingga proses pendaftaran dapat dilakukan secara digital, terpusat, dan lebih mudah diakses oleh pengguna.

Fitur utama yang terdapat pada rancangan antarmuka website ini meliputi formulir pendaftaran online bagi calon peserta magang, unggah berkas pendukung seperti surat pengantar dari kampus, curriculum vitae, dan dokumen identitas, serta fitur pemantauan status pendaftaran yang dapat diakses oleh pendaftar. Selain itu, rancangan antarmuka juga dilengkapi dengan halaman informasi mengenai syarat dan prosedur pendaftaran magang pada Diskominfo Provinsi Banten.

Manfaat utama yang diharapkan dari adanya rancangan antarmuka ini adalah memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mendaftar magang secara cepat dan praktis, meningkatkan efisiensi pengelolaan data pendaftar

bagi pihak Dinas, serta mendukung transparansi proses seleksi peserta magang. Dengan adanya rancangan antarmuka ini, proses administrasi pendaftaran magang diharapkan menjadi lebih tertata dan dapat diakses kapan saja oleh pengguna setelah diimplementasikan oleh tim pengembang.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna yang menjadi alasan pentingnya kegiatan sosialisasi ini muncul karena masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui adanya layanan pendaftaran magang secara online pada Diskominfo Provinsi Banten. Sebagian mahasiswa juga masih terbiasa dengan cara pendaftaran magang secara manual, sehingga belum memahami tata cara mengakses dan menggunakan website pendaftaran tersebut.

Selain itu, mahasiswa membutuhkan informasi yang jelas mengenai syarat pendaftaran, dokumen yang harus disiapkan, alur pengisian formulir, serta cara memantau status pendaftaran setelah berkas dikirimkan. Tanpa adanya pemahaman yang memadai, mahasiswa berisiko mengalami kendala teknis maupun kesalahan dalam proses pendaftaran, seperti dokumen yang tidak sesuai format atau data yang tidak terisi dengan benar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan sosialisasi dipandang perlu dilaksanakan agar mahasiswa Program Studi Informatika memperoleh pemahaman yang utuh mengenai fungsi, manfaat, dan cara penggunaan Website Pendaftaran Magang, sehingga rancangan antarmuka tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan tujuan perancangannya.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, yang berpotensi menjadi pendaftar magang pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa Informatika merupakan kelompok yang paling relevan dan berkepentingan langsung dalam

penggunaan Website Pendaftaran Magang, baik sebagai calon peserta magang maupun sebagai pengguna layanan digital yang disediakan oleh Dinas.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa Program Studi Informatika	Sasaran utama sebagai calon pendaftar magang
2	Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi	Sasaran pendukung yang berpotensi memanfaatkan layanan serupa
3	Dosen Pembimbing dan Pihak Diskominfo Provinsi Banten	Pendamping dan pemberi arahan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada 15 Juni 2026 melalui platform Google Meet. Kegiatan ini dilakukan secara daring (online) dengan sasaran peserta mahasiswa Program Studi Informatika.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa Program Studi Informatika, dengan jumlah peserta sebanyak 17 orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten secara daring melalui Google Meet. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, penjelasan fitur, praktik penggunaan, sesi tanya jawab, dan dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi:

1. Latar belakang perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, beserta tujuan dan manfaat rancangan antarmuka tersebut.
2. Fitur-fitur utama pada rancangan antarmuka, seperti formulir pendaftaran online, unggah berkas pendukung (surat pengantar kampus, curriculum vitae, dan dokumen identitas), serta fitur pemantauan status pendaftaran.
3. Cara dan tahapan pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka, mulai dari mengakses halaman, mengisi formulir, mengunggah berkas, hingga memantau status pendaftaran.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi, pengecekan project/program/aplikasi, dan persiapan dokumentasi.
2. Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, dan tanya jawab.
3. Evaluasi singkat, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta.
4. Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan dan penyusunan lampiran laporan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	15 Juni 2026	Pembukaan dan pengantar kegiatan melalui Google Meet	Diikuti oleh 17 peserta mahasiswa Informatika
2	15 Juni 2026	Penyampaian materi sosialisasi (latar belakang, fitur-fitur, dan cara pendaftaran) serta demonstrasi penggunaan rancangan antarmuka	Disampaikan melalui share screen pada Google Meet
3	15 Juni 2026	Sesi tanya jawab dan penutupan kegiatan	Peserta memberikan pertanyaan dan tanggapan terkait rancangan antarmuka

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada 15 Juni 2026 secara daring melalui platform Google Meet, diikuti oleh 17 mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan oleh penulis. Setelah itu, penulis menyampaikan materi mengenai latar belakang perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, dilanjutkan dengan penjelasan fitur-fitur utama rancangan antarmuka, serta demonstrasi cara penggunaan dan tahapan pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka tersebut. Peserta diberikan penjelasan secara langsung melalui fitur berbagi layar (share screen) agar dapat mengikuti alur penggunaan rancangan antarmuka secara jelas. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara peserta dan penulis, kemudian diakhiri dengan penutupan kegiatan dan dokumentasi bersama melalui tangkapan layar (screenshot) Google Meet.

4.2 Hasil Kegiatan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, peserta menjadi paham mengenai latar belakang, fitur-fitur, serta cara pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Peserta juga dapat mengikuti penjelasan dan demonstrasi yang disampaikan dengan baik melalui Google Meet, sehingga tujuan kegiatan sosialisasi dapat tercapai.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta menjadi paham mengenai latar belakang, fitur-fitur, dan cara pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka
2	Tanggapan peserta	Peserta mengikuti kegiatan dengan baik dan aktif dalam sesi tanya jawab
3	Dokumentasi	Tangkapan layar (screenshot) pelaksanaan kegiatan melalui Google Meet

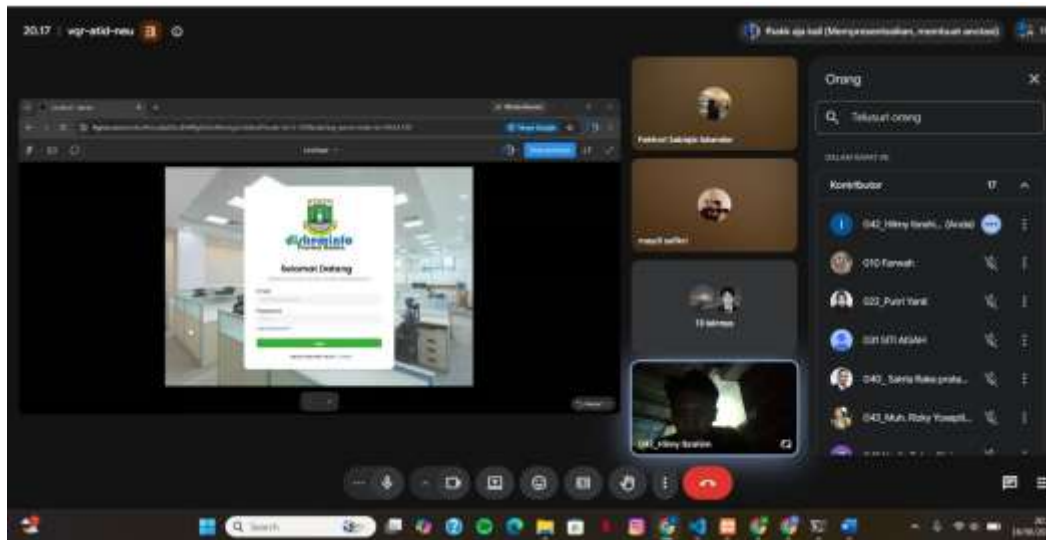
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.3 Kendala dan Solusi

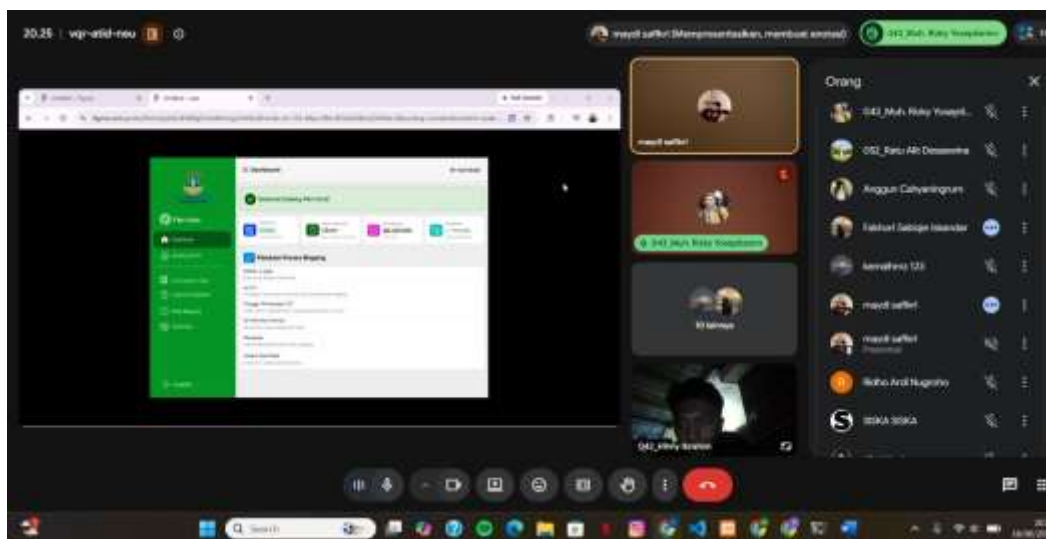
Secara umum, pelaksanaan kegiatan sosialisasi berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Koneksi internet selama kegiatan berlangsung melalui Google Meet berjalan stabil, dan seluruh peserta dapat mengikuti penyampaian materi serta demonstrasi penggunaan rancangan antarmuka dari awal hingga akhir kegiatan.

4.4 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi kegiatan ini berupa tangkapan layar (screenshot) pelaksanaan sosialisasi melalui Google Meet.



Gambar 1. Screenshot Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi melalui Google Meet
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Screenshot Penyampaian Materi Sosialisasi melalui Google Meet
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

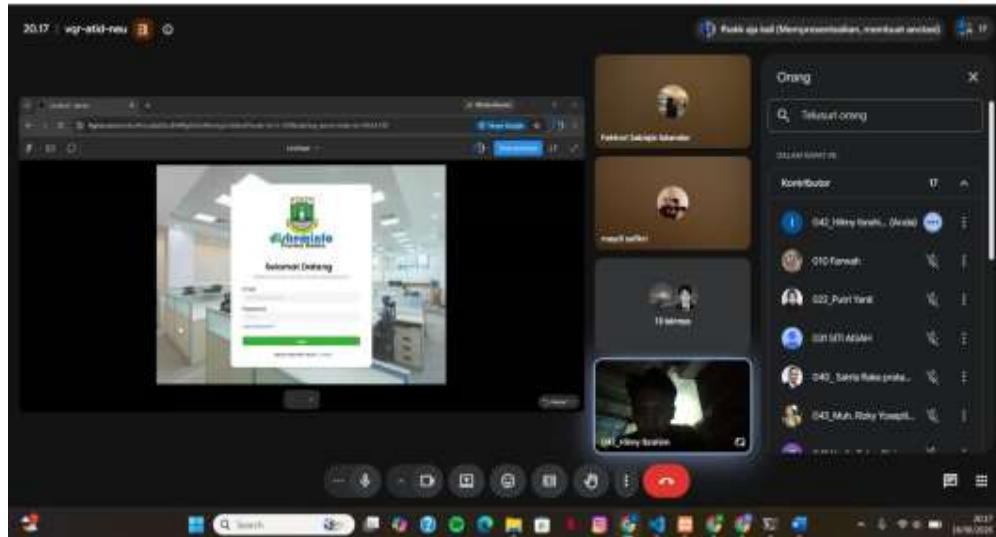
Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui Google Meet pada 15 Juni 2026 dengan diikuti oleh 17 mahasiswa Program Studi Informatika. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai latar belakang perancangan antarmuka pengguna (UI/UX), fitur-fitur utama pada rancangan tersebut, serta cara dan tahapan pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka tersebut, sehingga peserta menjadi paham mengenai fungsi dan cara penggunaannya. Dokumentasi kegiatan berupa tangkapan layar (screenshot) pelaksanaan sosialisasi juga telah disusun sebagai bukti pelaksanaan kegiatan.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan kegiatan selanjutnya. Bagi mahasiswa, kegiatan sosialisasi sejenis dapat dilaksanakan secara lebih rutin agar lebih banyak mahasiswa yang mengetahui dan memanfaatkan layanan digital yang disediakan oleh Dinas. Bagi peserta, diharapkan dapat memanfaatkan Website Pendaftaran Magang secara optimal sesuai dengan penjelasan yang telah disampaikan. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan sosialisasi seperti ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk kegiatan KUKERTA yang berkelanjutan, mengingat manfaatnya yang nyata bagi mahasiswa dan instansi terkait.

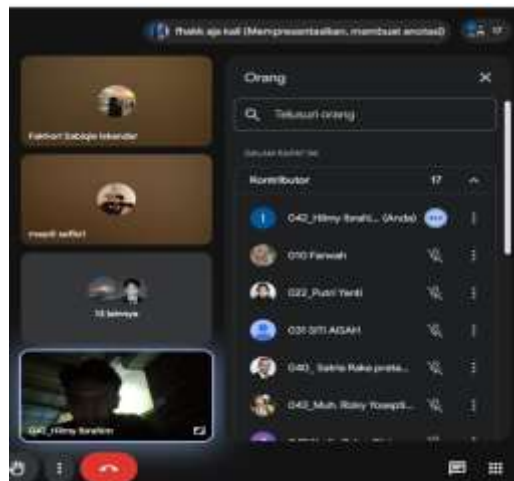
LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



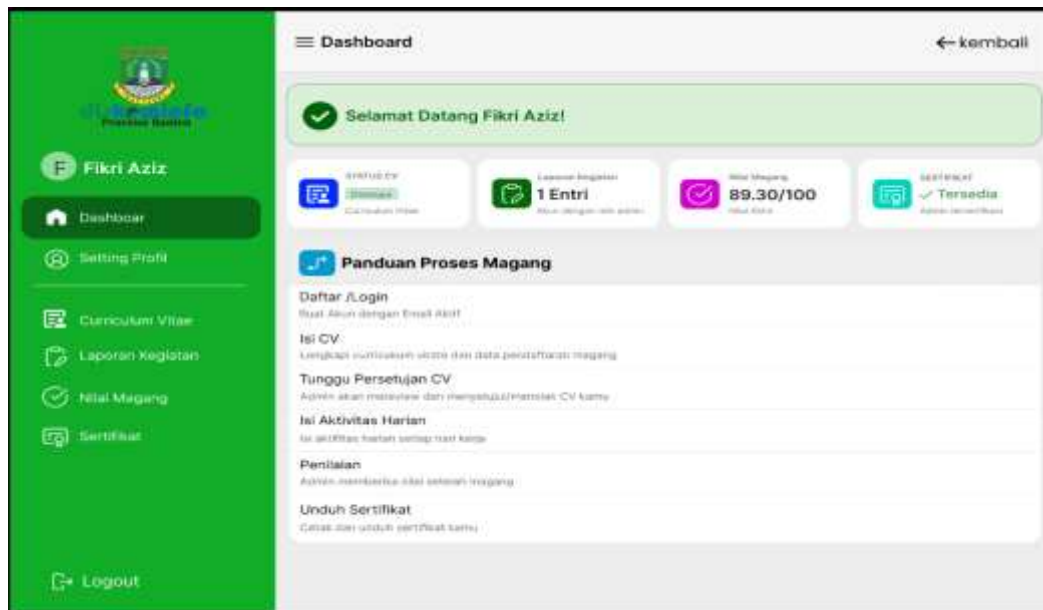
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026