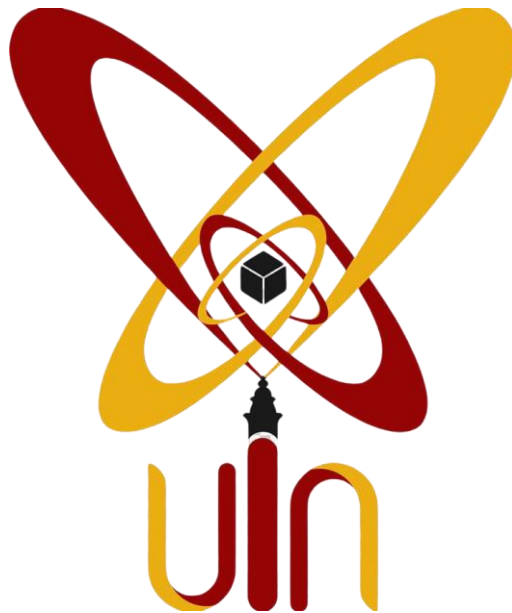


**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN PKL/MAGANG
PERANCANGAN UI/UX DAN DESIGN SYSTEM WEBSITE
KEMENTERIAN AGAMA KOTA CILEGON**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat pelaksanaan PKL/Magang
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Nama : Farwah Assyifaurrohmah

NIM : 231730010

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

HALAMAN PENGESAHAN

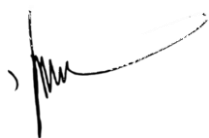
Laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang ini telah disusun oleh:

Nama	:	Farwah Assyifaurohmah
NIM	:	231730010
Program Studi	:	Informatika
Judul PKL/Magang	:	Perancangan UI/UX dan Design System Website Kementerian Agama Kota Cilegon
Tempat PKL/Magang	:	Kementerian Agama Kota Cilegon
Waktu Pelaksanaan	:	09 Februari sampai 13 Juli

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang.

Kementerian Agama Kota Cilegon, 22 Juni 2026

Dosen Pembimbing PKL/Magang,



Dr.H.Isak Iskandar, M.Pd., M.M
NIP/NIDN. 196509111993031003

Pembimbing Lapangan,



Rizky Rosa Nur Fadilla, S.H
[Jabatan]

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 hasil pelaksanaan PKL/Magang yang berjudul “Perancangan UI/UX dan Design System Website Kemenag Cilegon” dengan baik.

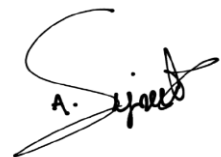
Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan PKL/Magang yang telah dilaksanakan di Kementerian Agama Kota Cilegon. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta pemahaman secara langsung mengenai dunia kerja.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama pelaksanaan PKL/Magang hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani, M.T.I
2. Rizky Rosa Nur Fadilla, S.H
3. Pegawai Kementrian Agama Kota Cilegon

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.

Cilegon, 17 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. Sijet' or similar, with a large, sweeping flourish above it.

Farwah Assyifaurohmah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
RINGKASAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	[hal]
1.3 Tujuan PKL/Magang	[hal]
1.4 Manfaat PKL/Magang	[hal]
BAB II KAJIAN PUSTAKA	[hal]
2.1 Kajian Pustaka	[hal]
2.2 Kerangka Pikir Teoritis	[hal]
BAB III METODE PKL/MAGANG	[hal]
BAB IV HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN	[hal]
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	[hal]
DAFTAR PUSTAKA	[hal]
LAMPIRAN	[hal]

RINGKASAN

Kementerian Agama Kota Cilegon merupakan instansi pemerintah yang memiliki peran penting dalam memberikan layanan dan informasi kepada masyarakat. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap akses informasi yang cepat dan mudah, keberadaan website menjadi salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi secara efektif. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PKL/Magang, ditemukan bahwa proses pengumpulan dan penyajian informasi dari berbagai bidang di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon memerlukan media yang terstruktur, mudah diakses, dan memiliki tampilan yang konsisten. Selain itu, pengembangan website membutuhkan pedoman visual yang jelas agar setiap elemen antarmuka memiliki keseragaman sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Oleh karena itu, perancangan UI/UX dan penyusunan design system dilakukan untuk mendukung pengembangan website yang lebih terorganisir dan sesuai dengan kebutuhan instansi.

Pelaksanaan PKL/Magang dilaksanakan di Kementerian Agama Kota Cilegon pada periode Februari hingga Juli 2026. Objek kegiatan berfokus pada perancangan antarmuka pengguna dan penyusunan design system website Kementerian Agama Kota Cilegon. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memahami kebutuhan website dan mengidentifikasi informasi yang diperlukan dari setiap bidang kerja. Wawancara dilakukan dengan pihak terkait untuk memperoleh data dan masukan mengenai kebutuhan konten website. Dokumentasi digunakan sebagai pendukung dalam proses pengumpulan data dan pencatatan hasil kegiatan. Adapun instrumen yang digunakan meliputi laptop, aplikasi Figma, catatan observasi, serta dokumen pendukung dari instansi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk menghasilkan rancangan antarmuka dan design system yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil pelaksanaan PKL/Magang menunjukkan bahwa kegiatan perancangan berhasil menghasilkan design system yang mencakup pedoman penggunaan warna, tipografi, ikon, tombol, dan komponen antarmuka lainnya yang digunakan secara konsisten pada website. Selain itu, dihasilkan pula rancangan mockup berbagai halaman website yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi Kementerian Agama Kota Cilegon. Penyusunan design system membantu menjaga konsistensi visual antarhalaman serta mempermudah proses pengembangan tampilan website. Melalui kegiatan ini, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses perancangan UI/UX, pentingnya konsistensi desain dalam produk digital, serta penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan pada lingkungan kerja nyata.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau magang merupakan salah satu kegiatan akademik yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi sebagai sarana untuk memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menghubungkan teori yang diperoleh selama proses perkuliahan dengan praktik yang terjadi di dunia kerja. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat memahami bagaimana suatu instansi menjalankan aktivitasnya, mengenal budaya kerja profesional, serta mengembangkan kemampuan yang relevan dengan bidang keilmuan yang dipelajari. Bagi mahasiswa Program Studi Informatika, kegiatan magang menjadi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan pengembangan media digital.

Kementerian Agama Kota Cilegon merupakan instansi pemerintah yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan berbagai layanan dan kegiatan di bidang keagamaan. Sebagai lembaga yang berhubungan langsung dengan masyarakat, Kementerian Agama Kota Cilegon memerlukan sarana penyampaian informasi yang mampu menjangkau masyarakat secara luas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah website. Website tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi informasi, tetapi juga menjadi representasi digital instansi yang dapat memberikan kemudahan akses informasi bagi masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan magang, diperoleh informasi bahwa kebutuhan akan penyajian informasi yang terstruktur dan mudah diakses semakin meningkat. Informasi yang berasal dari berbagai bidang di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon perlu disusun dan ditampilkan secara terorganisir agar mudah ditemukan oleh pengguna. Selain itu, tampilan website yang konsisten juga menjadi aspek penting karena berpengaruh terhadap

kenyamanan pengguna saat mengakses informasi. Perbedaan penggunaan warna, tipografi, ikon, maupun komponen antarmuka dapat menimbulkan ketidakkonsistenan yang berpotensi mengurangi kualitas pengalaman pengguna.

Dalam pengembangan sebuah website, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) memiliki peran yang sangat penting. UI berkaitan dengan tampilan visual yang digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan website, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman yang dirasakan pengguna selama menggunakan website tersebut. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dalam menciptakan produk digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

Salah satu cara untuk menjaga konsistensi desain adalah dengan menerapkan design system. Design system merupakan sekumpulan pedoman desain yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan elemen visual dan komponen antarmuka pada sebuah produk digital. Dengan adanya design system, setiap halaman website dapat dikembangkan dengan tampilan yang seragam sehingga menciptakan identitas visual yang lebih kuat dan profesional. Selain itu, penggunaan design system juga membantu meningkatkan efisiensi proses perancangan karena setiap komponen telah memiliki standar yang jelas.

Selama pelaksanaan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon, kegiatan yang dilakukan berfokus pada perancangan UI/UX dan penyusunan design system website instansi. Kegiatan tersebut meliputi pengumpulan kebutuhan informasi, identifikasi elemen visual yang diperlukan, penyusunan komponen antarmuka, serta pembuatan mockup website menggunakan aplikasi Figma. Melalui kegiatan ini, diperoleh pengalaman dalam menerapkan prinsip-prinsip desain antarmuka pada lingkungan kerja yang nyata sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan media informasi digital instansi.

Berdasarkan uraian tersebut, laporan hasil PKL/Magang ini disusun dengan judul “Perancangan UI/UX dan Design System Website Kementerian Agama Kota Cilegon”. Judul tersebut dipilih karena sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan selama magang dan menggambarkan fokus utama pekerjaan yang dilakukan dalam mendukung pengembangan website instansi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon?
2. Permasalahan apa saja yang ditemukan dalam proses perancangan UI/UX dan design system website Kementerian Agama Kota Cilegon?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk menghasilkan rancangan UI/UX dan design system yang sesuai dengan kebutuhan website Kementerian Agama Kota Cilegon?

1.3 Tujuan PKL/Magang

1.3.1 Tujuan umum

Melaksanakan kegiatan PKL/Magang sebagai sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan serta memperoleh pengalaman kerja secara langsung di lingkungan instansi pemerintah.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengetahui proses pelaksanaan kegiatan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon.
2. Mengidentifikasi kebutuhan desain antarmuka website Kementerian Agama Kota Cilegon.
3. Menyusun design system yang terdiri atas warna, tipografi, ikon, tombol, dan komponen antarmuka lainnya.
4. Merancang mockup website yang sesuai dengan kebutuhan informasi instansi.
5. Menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang UI/UX Design.
6. Menyusun laporan hasil PKL/Magang secara sistematis.

1.4 Manfaat PKL/Magang

1.4.1 Manfaat teoritis

Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan di bidang UI/UX Design dan design system, khususnya yang berkaitan dengan perancangan website instansi pemerintah. Selain itu, laporan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin mempelajari proses perancangan antarmuka pengguna dan penerapan design system pada proyek pengembangan website.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi mahasiswa, kegiatan PKL/Magang dapat meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep UI/UX Design pada lingkungan kerja nyata.
2. Bagi Kementerian Agama Kota Cilegon, hasil perancangan dapat menjadi acuan dalam pengembangan tampilan website yang lebih terstruktur dan konsisten.
3. Bagi Program Studi Informatika, laporan ini dapat menjadi salah satu referensi mengenai implementasi keilmuan informatika pada instansi pemerintah melalui kegiatan PKL/Magang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan bagian dari sebuah sistem yang berfungsi sebagai media interaksi antara pengguna dengan produk digital. Dalam pengembangan website, UI berperan dalam menentukan bagaimana informasi ditampilkan sehingga dapat dipahami dan digunakan dengan mudah oleh pengguna. Elemen UI mencakup berbagai komponen visual seperti warna, tipografi, ikon, tombol, navigasi, serta tata letak halaman. Perancangan UI yang baik tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga memperhatikan kemudahan penggunaan dan konsistensi tampilan. Tampilan yang terstruktur dapat membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat sehingga meningkatkan efektivitas penggunaan website.

UI menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan suatu produk digital karena merupakan bagian pertama yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain yang tidak konsisten dapat menimbulkan kebingungan dan mengurangi kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem. Oleh karena itu, setiap elemen visual perlu dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pengguna serta tujuan dari website yang dikembangkan. Dalam konteks website instansi pemerintah, desain antarmuka harus mampu menyajikan informasi secara jelas, profesional, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Penelitian mengenai UI/UX menunjukkan bahwa kualitas antarmuka memiliki pengaruh terhadap tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem [1],[10].

2.1.2 User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau layanan digital. UX tidak hanya berhubungan dengan tampilan visual, tetapi juga mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi, kenyamanan, serta kepuasan pengguna selama

menggunakan sistem. Tujuan utama UX adalah memastikan bahwa pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan mudah tanpa mengalami kesulitan yang berarti.

Pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan mendorong pengguna untuk terus menggunakan suatu website. Sebaliknya, pengalaman pengguna yang buruk dapat menyebabkan pengguna kesulitan memahami alur penggunaan website sehingga mengurangi tingkat kepuasan. Oleh karena itu, proses perancangan UX perlu mempertimbangkan kebutuhan pengguna sejak tahap awal pengembangan produk digital. Berdasarkan berbagai penelitian mengenai UI/UX, aspek pengalaman pengguna menjadi salah satu faktor utama yang menentukan kualitas sebuah website karena berkaitan langsung dengan kenyamanan pengguna saat mengakses informasi [1],[7].

2.1.3 Website

Website merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet. Website digunakan sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, promosi, maupun pelayanan kepada pengguna. Dalam lingkungan instansi pemerintah, website memiliki peran penting sebagai sarana penyebaran informasi kepada masyarakat secara cepat dan efisien. Informasi yang disajikan melalui website dapat diakses kapan saja tanpa dibatasi oleh lokasi maupun waktu.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong banyak instansi untuk meningkatkan kualitas website yang dimiliki. Selain kelengkapan informasi, tampilan dan kemudahan penggunaan website juga menjadi aspek yang sangat penting. Website yang memiliki struktur informasi yang jelas serta tampilan yang konsisten akan membantu pengguna memperoleh informasi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pengembangan website tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga memperhatikan aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna

Website yang memiliki struktur informasi yang baik akan membantu pengguna memperoleh informasi secara lebih efektif dan efisien sehingga meningkatkan kualitas layanan informasi yang diberikan kepada masyarakat [7],[9].

2.1.4 Design System

Design system merupakan sekumpulan standar, pedoman, dan komponen desain yang digunakan untuk menjaga konsistensi visual pada suatu produk digital. Design system biasanya mencakup warna, tipografi, ikon, tombol, kartu informasi, formulir, serta berbagai elemen antarmuka lainnya yang digunakan secara berulang. Dengan adanya design system, proses perancangan dapat dilakukan secara lebih terstruktur karena setiap komponen telah memiliki aturan penggunaan yang jelas.

Penerapan design system juga dapat mempercepat proses pengembangan produk digital karena setiap komponen telah memiliki standar penggunaan yang jelas sehingga memudahkan proses implementasi dan pemeliharaan sistem [4],[10].. Selain itu, design system juga membantu menjaga identitas visual suatu organisasi sehingga tampilan setiap halaman memiliki keseragaman. Dalam pengembangan website Kementerian Agama Kota Cilegon, design system digunakan sebagai pedoman utama dalam penyusunan komponen antarmuka agar seluruh halaman website memiliki tampilan yang konsisten dan profesional.

2.1.5 Figma

Figma merupakan aplikasi desain berbasis digital yang banyak digunakan dalam proses perancangan UI/UX. Figma menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan perancang membuat wireframe, design system, mockup, hingga prototype dalam satu platform. Keunggulan utama Figma adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi secara langsung sehingga beberapa pengguna dapat bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, serta mendukung pengembangan prototipe secara efisien dalam satu platform desain [4], [5].

Dalam kegiatan PKL/Magang, Figma digunakan sebagai alat utama untuk menyusun design system dan merancang mockup website Kementerian Agama Kota Cilegon. Penggunaan Figma membantu proses desain menjadi lebih efisien karena seluruh komponen dapat disimpan dan digunakan kembali pada berbagai halaman website. Selain itu, Figma juga mempermudah proses revisi desain ketika terdapat perubahan kebutuhan dari pihak instansi.

2.1.6 Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Metode ini banyak digunakan dalam proses perancangan UI/UX karena mampu membantu perancang memahami kebutuhan pengguna sebelum menghasilkan solusi desain. Secara umum, Design Thinking terdiri atas lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test [2].

Pada tahap empathize dilakukan proses pengumpulan informasi untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap define digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang ditemukan. Selanjutnya tahap ideate dilakukan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi desain. Tahap prototype digunakan untuk membuat representasi visual dari solusi yang telah dirancang, sedangkan tahap test dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap desain yang telah dibuat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Design Thinking efektif digunakan dalam perancangan UI/UX website karena mampu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [2],[4],[5],[6],[7],[8],[9].

2.1.7 Penelitian Terkait

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan perancangan User Interface (UI), User Experience (UX), serta penerapan metode Design Thinking digunakan sebagai referensi dalam kegiatan PKL/Magang ini. Penelitian-penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai penerapan konsep UI/UX dalam pengembangan sistem digital dan menjadi landasan dalam proses perancangan antarmuka website. Penelitian yang dilakukan oleh Romi Ramadani dan Deni Mahdiana (2024) membahas penerapan berbagai metode UI/UX dalam pengembangan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek UI dan UX memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas sistem dan pengalaman pengguna. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan efektivitas penggunaan sistem [1].

Penelitian yang dilakukan oleh Johan Suryo Prayogo, Rony Kriswibowo, Putri Ariatna Alia, Rusina Widha Febriana, dan Agung Budi Setyawan (2024) membahas perancangan ulang UI/UX website menggunakan metode Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking mampu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna [2].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hananda Ilham, Bangun Wijayanto, dan Swahesti Puspita Rahayu (2021) menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX Sistem Informasi Akademik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses identifikasi kebutuhan pengguna dan pembuatan prototype mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Stephani Gabriela Kaunang, Virginia Tulenan, dan Daniel F. Sengkey (2024) membahas analisis dan perancangan UI/UX aplikasi Alfagift menggunakan metode Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking mampu membantu proses identifikasi kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Amirul Hadi, Yudi Sukmono, Arif Harjanto, dan Didit Suprihanto (2024) membahas perancangan ulang UI/UX website Program Studi Teknik Industri Universitas Mulawarman menggunakan metode Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang berorientasi pada pengguna mampu menghasilkan desain website yang lebih efektif, informatif, dan mudah dipahami oleh pengguna [7].

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadzar, Muhammad Azkiya, Nur Aulia Vania Husaine, dan Ahmad Nur Fadillah (2024) membahas perancangan ulang UI/UX Website Sistem Informasi Kelautan menggunakan pendekatan Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut dapat meningkatkan kualitas antarmuka serta mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia pada website [9]. Berdasarkan beberapa penelitian

terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan konsep UI/UX dan metode Design Thinking mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih efektif, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, penyusunan design system juga berperan dalam menjaga konsistensi visual suatu produk digital. Oleh karena itu, konsep-konsep tersebut digunakan sebagai landasan dalam perancangan UI/UX dan design system Website Kementerian Agama Kota Cilegon pada kegiatan PKL/Magang ini.

2.2 Kerangka Pikir Teoritis

Pelaksanaan PKL/Magang diawali dengan identifikasi kebutuhan website Kementerian Agama Kota Cilegon melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh digunakan untuk memahami kebutuhan informasi yang akan ditampilkan pada website. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan desain yang meliputi identifikasi warna, tipografi, ikon, tombol, dan berbagai komponen antarmuka yang diperlukan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan penyusunan design system sebagai pedoman visual dalam proses perancangan website. Design system kemudian digunakan sebagai dasar dalam pembuatan mockup website menggunakan aplikasi Figma. Hasil rancangan yang diperoleh diharapkan mampu menghasilkan tampilan website yang lebih konsisten, terstruktur, dan mudah digunakan oleh pengguna. Seluruh proses tersebut dilakukan dengan mengacu pada konsep UI, UX, dan pendekatan Design Thinking sebagai landasan teoritis dalam kegiatan PKL/Magang.

BAB III

METODE PKL/MAGANG

3.1 Lokasi PKL/Magang

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau Magang dilaksanakan di Kementerian Agama Kota Cilegon yang beralamat di Kota Cilegon, Provinsi Banten. Kementerian Agama Kota Cilegon merupakan instansi pemerintah yang memiliki tugas dalam penyelenggaraan urusan pemerintahan di bidang agama pada tingkat kota. Berbagai layanan dan informasi yang berkaitan dengan pendidikan keagamaan, pelayanan haji dan umrah, bimbingan masyarakat Islam, serta administrasi keagamaan lainnya dikelola oleh instansi ini.

Secara administratif, pelaksanaan PKL/Magang ditempatkan pada Seksi Pendidikan Madrasah (PENMA). Namun demikian, kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan magang berfokus pada pengembangan media informasi digital berupa website Kementerian Agama Kota Cilegon. Kegiatan tersebut melibatkan proses pengumpulan kebutuhan informasi dari berbagai bidang, perancangan tampilan antarmuka website, penyusunan design system, serta pembuatan mockup website sebagai rancangan visual yang akan digunakan dalam pengembangan website instansi.

Pelaksanaan PKL/Magang berlangsung selama kurang lebih lima bulan, yaitu mulai tanggal **9 Februari 2026** sampai dengan **13 Juli 2026**. Selama periode tersebut, berbagai kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari observasi kebutuhan website, pengumpulan data, penyusunan komponen desain, hingga penyelesaian rancangan antarmuka website.

3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang

Pelaksanaan PKL/Magang menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode observasi lapangan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan yang berfokus pada pengamatan kondisi nyata di lingkungan instansi serta proses perancangan antarmuka website berdasarkan kebutuhan yang ditemukan selama pelaksanaan magang.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan diawali dengan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan website Kementerian Agama Kota Cilegon. Informasi tersebut diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas instansi, diskusi dengan pembimbing lapangan, serta pengumpulan data dari berbagai bidang kerja. Setelah kebutuhan website berhasil diidentifikasi, dilakukan proses perancangan UI/UX dan penyusunan design system menggunakan aplikasi Figma.

Proses perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, penentuan elemen visual, penyusunan komponen antarmuka, hingga pembuatan mockup halaman website. Pendekatan ini dipilih karena mampu menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan instansi serta memudahkan proses pengembangan website pada tahap selanjutnya.

3.3 Penentuan Objek PKL/Magang

Objek dalam kegiatan PKL/Magang ini adalah perancangan UI/UX dan design system Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Fokus utama kegiatan adalah menghasilkan rancangan antarmuka yang mampu menyajikan informasi secara terstruktur, mudah dipahami, dan memiliki tampilan yang konsisten.

Ruang lingkup perancangan meliputi penyusunan elemen visual website seperti warna, tipografi, ikon, tombol, navigasi, serta berbagai komponen antarmuka lainnya yang digunakan pada halaman website. Selain itu, kegiatan juga mencakup pembuatan mockup beberapa halaman utama website sebagai representasi visual dari sistem yang dirancang.

Pemilihan objek tersebut didasarkan pada kebutuhan instansi untuk memiliki website yang dapat digunakan sebagai media penyebaran informasi kepada masyarakat serta mampu merepresentasikan identitas visual Kementerian Agama Kota Cilegon secara lebih profesional.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan PKL/Magang, metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari beberapa teknik sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung lingkungan kerja, aktivitas instansi, serta kebutuhan informasi yang diperlukan dalam pengembangan website. Melalui observasi, diperoleh gambaran mengenai jenis informasi yang harus ditampilkan serta kebutuhan pengguna terhadap website yang akan dirancang.

Wawancara dilakukan dengan pembimbing lapangan dan pegawai dari beberapa bidang yang berada di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai data, layanan, dan konten yang perlu ditampilkan pada website sehingga rancangan yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan instansi.

3.5 Instrumen PKL/Magang

Instrumen yang digunakan selama pelaksanaan PKL/Magang terdiri dari perangkat keras maupun perangkat lunak yang mendukung proses pengumpulan data dan perancangan website.

1. Laptop sebagai perangkat utama dalam pelaksanaan kegiatan.
2. Aplikasi Figma sebagai media perancangan UI/UX dan design system.
3. Buku catatan untuk mencatat hasil observasi dan wawancara.
4. Kamera atau telepon pintar untuk dokumentasi kegiatan.
5. Dokumen dan arsip instansi sebagai sumber informasi dalam proses perancangan website.
6. Koneksi internet untuk mendukung proses pencarian referensi dan kebutuhan desain.

3.6 Teknik Analisis Data

Adalah analisis deskriptif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan kemudian disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan perancangan website.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan informasi yang akan ditampilkan pada website, menentukan elemen visual yang diperlukan, serta menyusun komponen desain yang sesuai dengan identitas Kementerian Agama Kota Cilegon. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan design system dan pembuatan mockup website menggunakan aplikasi Figma.

Melalui teknik analisis deskriptif, data yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara sistematis sehingga menghasilkan rancangan UI/UX dan design system yang sesuai dengan kebutuhan instansi serta mendukung pengembangan website yang lebih terstruktur dan konsisten.

BAB IV

HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon selama periode magang yang telah ditentukan oleh program studi. Selama pelaksanaan kegiatan, penulis ditempatkan secara administratif pada Seksi Pendidikan Madrasah (PENMA). Namun, aktivitas yang dilakukan selama magang berfokus pada pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon sebagai media penyampaian informasi dan publikasi kegiatan instansi kepada masyarakat.

Pada tahap awal pelaksanaan magang, penulis melakukan pengenalan terhadap lingkungan kerja serta memahami struktur organisasi yang terdapat di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pembimbing lapangan terkait tujuan, ruang lingkup pekerjaan, serta target yang akan dicapai selama kegiatan magang berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai kebutuhan instansi terhadap pengembangan website yang sedang dilakukan.

Tahap berikutnya difokuskan pada proses pengumpulan data dan informasi dari berbagai bidang yang terdapat di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Data yang dikumpulkan meliputi profil instansi, informasi layanan, berita kegiatan, dokumentasi, serta berbagai informasi lain yang akan ditampilkan pada website. Pengumpulan data dilakukan melalui komunikasi langsung dengan pegawai dari masing-masing bidang sehingga informasi yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan instansi.

Setelah data yang diperlukan terkumpul, penulis mulai melakukan proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan penyusunan design system menggunakan aplikasi Figma. Kegiatan yang dilakukan meliputi penentuan warna utama website, penyusunan tipografi, pemilihan ikon, pembuatan komponen antarmuka, serta penyusunan standar visual yang digunakan secara konsisten pada seluruh halaman website. Design system yang dibuat berfungsi sebagai pedoman dalam proses perancangan sehingga setiap elemen visual memiliki keseragaman dan mudah diterapkan pada berbagai halaman website.

Selanjutnya dilakukan proses pembuatan mockup website berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Mockup dirancang untuk memberikan gambaran visual mengenai tampilan akhir website sebelum digunakan lebih lanjut. Halaman yang dirancang meliputi halaman beranda, informasi berita, layanan, profil instansi, dan berbagai halaman pendukung lainnya. Selama proses perancangan berlangsung, dilakukan beberapa penyesuaian dan perbaikan berdasarkan masukan dari pembimbing lapangan agar hasil desain yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan Kementerian Agama Kota Cilegon.

Secara keseluruhan, kegiatan PKL/Magang memberikan pengalaman yang berharga dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya pada bidang UI/UX Design. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pemahaman mengenai proses pengembangan media informasi digital pada instansi pemerintah, mulai dari tahap pengumpulan kebutuhan hingga menghasilkan rancangan antarmuka yang siap digunakan sebagai acuan dalam pengembangan website.

Tabel 1. Kegiatan PKL/Magang

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	10 Februari 2026	Pengenalan lingkungan kerja dan koordinasi dengan pembimbing lapangan	Memahami tugas dan target kegiatan magang
2	20 Februari 2026	Observasi kebutuhan website	Mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan website
3	21 Februari 2026	Pengumpulan data dari masing-masing bidang	Mengumpulkan profil, layanan, dan informasi instansi
4	24–28 Februari 2026	Penyusunan kebutuhan desain website	Menentukan halaman dan elemen yang akan dirancang
5	03–07 Maret 2026	Penyusunan color palette dan typography	Menentukan identitas visual website
6	10–14 Maret 2026	Pembuatan komponen button dan icon	Menyusun komponen dasar design system
7	17–21 Maret 2026	Pembuatan card component dan layout	Menyusun elemen antarmuka website
8	24–28 Maret 2026	Penyusunan design system	Mengintegrasikan seluruh komponen desain
9	07–18 April 2026	Perancangan halaman beranda	Membuat mockup halaman utama website
10	21 April–02 Mei 2026	Perancangan halaman berita dan layanan	Membuat tampilan informasi dan layanan
11	05–16 Mei 2026	Revisi desain berdasarkan masukan	Menyesuaikan desain dengan kebutuhan instansi
12	20 Juni 2026	Finalisasi desain	Menyelesaikan mockup dan laporan kegiatan

4.2 Permasalahan yang Ditemukan

Berdasarkan Tabel 1, kegiatan PKL/Magang dilaksanakan secara bertahap mulai dari proses observasi kebutuhan website, pengumpulan data, penyusunan design system, perancangan mockup website, hingga finalisasi desain. Seluruh kegiatan tersebut dilakukan untuk mendukung pengembangan Website

Kementerian Agama Kota Cilegon agar memiliki tampilan yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan instansi.

Selama pelaksanaan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon, penulis melakukan observasi dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pengembangan website instansi. Berdasarkan hasil pengamatan serta diskusi dengan pembimbing lapangan, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan website. Permasalahan tersebut berkaitan dengan penyajian informasi, konsistensi desain, serta kebutuhan akan media informasi digital yang lebih terstruktur dan mudah digunakan oleh masyarakat.

Permasalahan pertama adalah belum adanya pedoman desain yang terdokumentasi secara khusus sebagai acuan dalam pengembangan antarmuka website. Kondisi tersebut menyebabkan setiap elemen visual yang digunakan berpotensi memiliki perbedaan gaya desain, baik dari segi warna, tipografi, ikon, maupun komponen antarmuka lainnya. Ketidakkonsistenan tersebut dapat memengaruhi identitas visual website dan mengurangi kesan profesional yang ingin ditampilkan oleh instansi.

Permasalahan kedua berkaitan dengan banyaknya informasi yang berasal dari berbagai bidang kerja di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Setiap bidang memiliki jenis informasi yang berbeda, seperti informasi pendidikan madrasah, pelayanan keagamaan, berita kegiatan, publikasi, data kelembagaan, serta layanan masyarakat. Banyaknya informasi yang harus ditampilkan menuntut adanya struktur navigasi dan pengelompokan konten yang jelas agar pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah.

Permasalahan ketiga adalah belum tersedianya rancangan antarmuka yang mampu mengakomodasi kebutuhan informasi instansi secara menyeluruh dalam satu sistem yang terintegrasi. Informasi yang tidak tersusun secara sistematis dapat menyebabkan pengguna mengalami kesulitan saat mencari informasi tertentu. Oleh karena itu, diperlukan perancangan tata letak halaman yang mampu menyajikan informasi secara terstruktur dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengguna.

Selain itu, selama proses pengumpulan data ditemukan bahwa kebutuhan informasi dari masing-masing bidang kerja memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan kebutuhan tersebut mengharuskan proses perancangan dilakukan secara bertahap melalui koordinasi dan penyesuaian dengan pihak terkait. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena setiap halaman website harus mampu merepresentasikan kebutuhan informasi masing-masing bidang tanpa mengurangi konsistensi tampilan secara keseluruhan.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan tersebut, diperlukan penyusunan design system dan perancangan UI/UX yang dapat menjadi pedoman dalam pengembangan website Kementerian Agama Kota Cilegon. Melalui penerapan design system dan prinsip-prinsip UI/UX, diharapkan website yang dirancang mampu memiliki tampilan yang konsisten, mudah digunakan, serta dapat menyajikan informasi secara lebih efektif kepada masyarakat.

4.3 Metode Penyelesaian Masalah

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan PKL/Magang, dilakukan beberapa langkah perancangan yang berfokus pada penyusunan design system dan pengembangan antarmuka website. Solusi yang diberikan bertujuan untuk menciptakan tampilan website yang lebih konsisten, mudah digunakan, dan mampu mengakomodasi kebutuhan informasi Kementerian Agama Kota Cilegon.

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan identifikasi kebutuhan informasi website berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai bidang kerja. Proses ini dilakukan untuk mengetahui jenis informasi yang akan ditampilkan serta menentukan prioritas konten yang perlu tersedia pada website. Hasil identifikasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan antarmuka.

Langkah berikutnya adalah penyusunan design system sebagai pedoman visual website. Design system dirancang untuk memastikan seluruh elemen antarmuka memiliki standar yang sama sehingga menghasilkan tampilan yang konsisten. Komponen yang disusun dalam design system meliputi color palette, typography, iconography, button component, card component, serta berbagai elemen visual lainnya yang digunakan dalam proses desain.

Selanjutnya dilakukan proses perancangan mockup website menggunakan aplikasi Figma. Mockup dibuat sebagai representasi visual dari website yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan prinsip UI/UX sehingga setiap halaman memiliki struktur yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta tampilan yang nyaman digunakan oleh pengguna.

Selain itu, dilakukan penyesuaian desain berdasarkan kebutuhan instansi dan masukan dari pembimbing lapangan. Proses revisi dilakukan untuk memastikan bahwa hasil rancangan sesuai dengan tujuan pengembangan website serta mampu menampilkan informasi yang dibutuhkan secara efektif. Dengan adanya proses evaluasi tersebut, kualitas desain yang dihasilkan dapat ditingkatkan sebelum digunakan sebagai acuan pengembangan website.

Melalui berbagai langkah tersebut, diharapkan website Kementerian Agama Kota Cilegon dapat memiliki tampilan yang lebih terstruktur, konsisten, dan mudah digunakan oleh masyarakat sebagai media informasi resmi instansi.

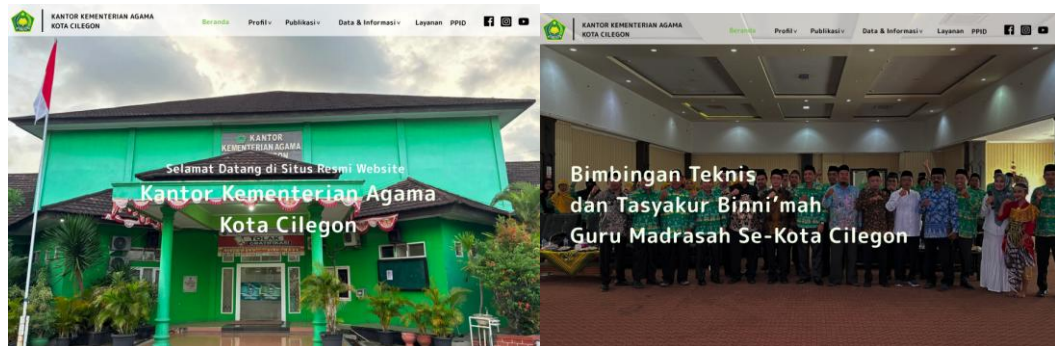
4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang

Pelaksanaan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon menghasilkan beberapa luaran yang berkaitan dengan perancangan User Interface (UI), User Experience (UX), dan design system website instansi. Hasil yang diperoleh merupakan implementasi dari proses observasi, pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta perancangan yang telah dilakukan selama periode magang. Seluruh proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma dengan tujuan menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan website Kementerian Agama Kota Cilegon.

Salah satu hasil yang berhasil dicapai adalah penyusunan design system yang berfungsi sebagai pedoman visual dalam proses pengembangan website. Design system yang disusun mencakup penggunaan warna utama dan warna pendukung, tipografi, ikon, tombol (button), kartu informasi (card component), serta berbagai komponen antarmuka lainnya. Penyusunan komponen tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh halaman website memiliki tampilan yang konsisten dan sesuai dengan identitas visual Kementerian Agama Kota Cilegon. Dengan adanya

design system, proses pengembangan website pada tahap implementasi dapat dilakukan dengan lebih terstruktur karena setiap komponen telah memiliki standar penggunaan yang jelas.

Selain penyusunan design system, hasil utama lainnya berupa perancangan mockup Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Mockup yang berhasil dirancang pada kegiatan PKL/Magang ini meliputi halaman beranda (homepage) dan halaman profil sebagai bagian dari tahap awal pengembangan website. Kedua halaman tersebut disusun berdasarkan kebutuhan informasi yang diperoleh dari berbagai bidang kerja di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon sehingga mampu mendukung penyampaian informasi kepada masyarakat secara lebih efektif. Halaman lainnya dirancang sebagai pengembangan lanjutan pada tahap implementasi berikutnya.

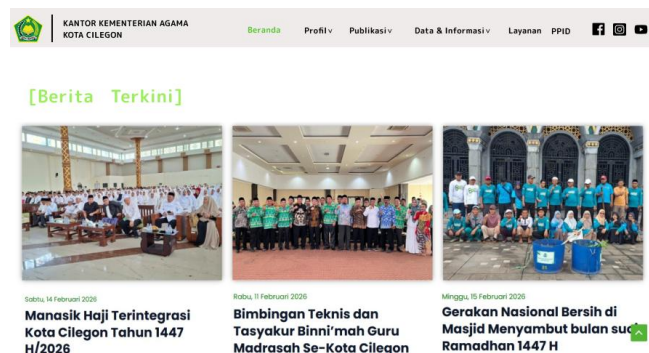


Gambar 4.1 Mockup Halaman beranda Website
Kementerian Agama Kota Cilegon
Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

Pada rancangan halaman beranda (homepage), terdapat komponen navigation bar yang berfungsi sebagai menu navigasi utama website. Menu yang disediakan terdiri atas Beranda, Profil, Publikasi, Data dan Informasi, Layanan, serta PPID. Penyusunan menu tersebut dilakukan berdasarkan kebutuhan informasi instansi dan mempertimbangkan kemudahan akses bagi pengguna. Keberadaan menu navigasi yang jelas diharapkan dapat membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa mengalami kesulitan dalam menjelajahi website.

Bagian utama halaman beranda menampilkan hero section yang berisi foto kegiatan dan foto Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon sebagai identitas visual instansi. Pada bagian ini juga ditampilkan informasi singkat mengenai website resmi Kementerian Agama Kota Cilegon sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat. Penggunaan gambar berukuran besar pada halaman utama bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus memberikan kesan profesional kepada pengguna yang mengakses website.

Di bawah bagian utama terdapat fitur berita terkini yang menampilkan berbagai informasi dan kegiatan terbaru yang dilaksanakan oleh Kementerian Agama Kota Cilegon. Informasi disajikan dalam bentuk kartu (card) yang memuat gambar kegiatan, tanggal pelaksanaan, dan judul berita. Penyajian informasi menggunakan komponen kartu dipilih karena mampu membuat tampilan lebih rapi, mudah dibaca, dan memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi informasi yang ingin diakses. Selain itu, penggunaan tata letak yang terstruktur membantu meningkatkan kenyamanan pengguna saat membaca informasi yang tersedia pada website.



Gambar 4.2 Tampilan Fitur Berita Terkini

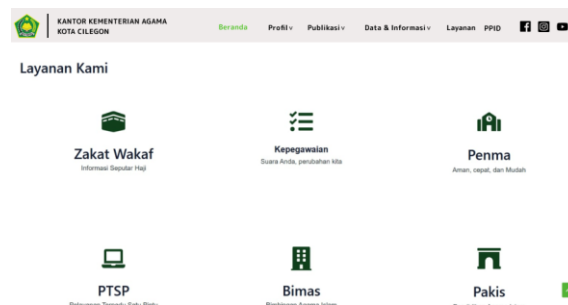
Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

Selama proses perancangan berlangsung, beberapa kali dilakukan revisi dan penyesuaian berdasarkan masukan dari pembimbing lapangan. Revisi dilakukan pada aspek tata letak, pengelompokan informasi, pemilihan elemen visual, serta struktur navigasi agar rancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan instansi. Proses evaluasi tersebut memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas

desain sehingga hasil akhir yang diperoleh mampu merepresentasikan kebutuhan Kementerian Agama Kota Cilegon secara lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan PKL/Magang berupa penyusunan design system dan perancangan mockup halaman beranda Website Kementerian Agama Kota Cilegon telah berhasil diselesaikan sesuai dengan target kegiatan yang telah ditetapkan. Hasil perancangan tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan halaman-halaman website lainnya sehingga mampu mendukung penyebaran informasi kepada masyarakat secara lebih efektif, terstruktur, dan mudah diakses.

Selain fitur berita terkini, pada halaman beranda juga disediakan berbagai layanan utama yang dapat diakses oleh pengguna. Fitur layanan dirancang menggunakan ikon dan nama layanan untuk memudahkan pengguna dalam mengenali layanan yang tersedia pada Website Kementerian Agama Kota Cilegon.



Gambar 4.3 Tampilan Fitur Layanan

Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

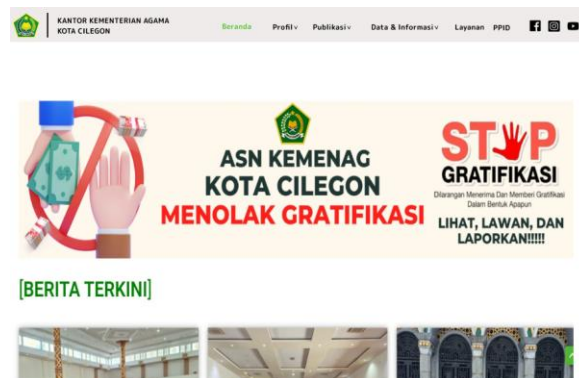
Website juga menyediakan fitur video yang digunakan untuk menampilkan dokumentasi kegiatan dalam bentuk audiovisual. Fitur ini bertujuan untuk memperkaya media penyampaian informasi sehingga pengguna dapat memperoleh informasi tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga video kegiatan resmi instansi.



Gambar 4.4 Tampilan Fitur Video

Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

Sebagai bagian dari penyampaian informasi publik, pada halaman beranda juga ditampilkan banner informasi mengenai pencegahan gratifikasi. Banner tersebut bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat dan pegawai terhadap pentingnya integritas serta transparansi dalam penyelenggaraan pelayanan publik.



Gambar 4.5 Banner Informasi Gratifikasi
Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

Halaman profil dirancang sebagai media penyampaian informasi mengenai identitas Kementerian Agama Kota Cilegon kepada masyarakat. Pada bagian awal halaman ditampilkan visi dan misi instansi sebagai landasan dalam pelaksanaan tugas dan pelayanan publik. Informasi disusun menggunakan tata letak yang sederhana dengan tipografi yang mudah dibaca sehingga pengguna dapat memahami isi informasi secara jelas. Penyajian visi dan misi pada halaman profil diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai arah, tujuan, dan komitmen instansi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.



Gambar 4.6 Mockup Halaman Profil
Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

Selain visi dan misi, halaman profil juga memuat informasi mengenai profil singkat Kementerian Agama Kota Cilegon, struktur organisasi, serta gambaran tugas dan fungsi instansi. Penyajian informasi dilakukan secara bertahap agar pengguna dapat memperoleh informasi mengenai instansi secara lengkap tanpa mengurangi kenyamanan saat membaca. Pada bagian akhir halaman juga disediakan footer yang memuat informasi kontak serta tautan menuju halaman lain sebagai sarana navigasi tambahan bagi pengguna.



Gambar 4.7 Tampilan Informasi Profil
Sumber: Hasil Perancangan Penulis, 2026.

4.5 Pembahasan

Hasil pelaksanaan PKL/Magang yang dilakukan di Kementerian Agama Kota Cilegon menunjukkan bahwa perancangan User Interface (UI), User Experience (UX), dan design system memiliki peranan penting dalam pengembangan website sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat. Berdasarkan teori yang telah dijelaskan pada Bab II, UI merupakan bagian dari sistem yang berfungsi sebagai media interaksi antara pengguna dengan produk digital melalui berbagai elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, navigasi, dan tata letak halaman. Dalam kegiatan PKL/Magang ini, penerapan konsep UI diwujudkan melalui

perancangan antarmuka website yang menampilkan identitas visual instansi secara konsisten serta mampu menyajikan informasi secara lebih terstruktur. Hal tersebut terlihat dari penggunaan warna yang seragam, susunan menu navigasi yang jelas, serta penempatan elemen-elemen informasi yang disusun sesuai kebutuhan pengguna.

Selain aspek UI, hasil perancangan juga menunjukkan penerapan konsep User Experience (UX) yang berfokus pada kenyamanan dan kemudahan pengguna saat mengakses website. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan pada Bab II, UX berkaitan dengan pengalaman yang dirasakan pengguna selama berinteraksi dengan suatu sistem digital. Pada rancangan website Kementerian Agama Kota Cilegon, penerapan UX dilakukan melalui penyusunan struktur navigasi yang sederhana, pengelompokan informasi berdasarkan kategori, serta penyajian konten yang mudah dipahami. Dengan adanya pengelompokan menu seperti Profil, Publikasi, Data dan Informasi, Layanan, serta PPID, pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan secara lebih cepat tanpa harus melalui proses pencarian yang rumit. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rancangan yang dibuat telah mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan sebagaimana yang dijelaskan dalam teori UX.

Hasil yang diperoleh selama kegiatan magang juga sejalan dengan konsep design system yang dibahas pada kajian pustaka. Menurut teori, design system merupakan kumpulan standar desain yang digunakan untuk menjaga konsistensi visual dalam suatu produk digital. Selama proses perancangan website, penyusunan design system dilakukan dengan menentukan standar penggunaan warna, tipografi, ikon, tombol, dan berbagai komponen antarmuka lainnya. Keberadaan design system memberikan manfaat dalam menjaga keseragaman tampilan pada setiap halaman website sehingga identitas visual instansi dapat ditampilkan secara lebih profesional. Selain itu, penggunaan komponen yang telah terstandarisasi juga dapat mempermudah proses pengembangan website pada tahap implementasi karena pengembang memiliki pedoman yang jelas dalam membangun antarmuka sistem.

Proses perancangan yang dilakukan selama PKL/Magang juga memiliki keterkaitan dengan pendekatan Design Thinking yang telah dijelaskan pada Bab II. Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi dan komunikasi dengan berbagai bidang di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon untuk memahami kebutuhan informasi yang akan ditampilkan pada website. Kegiatan tersebut sesuai dengan tahap empathize dan define dalam Design Thinking, yaitu memahami kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Selanjutnya, proses penyusunan konsep desain, pembuatan design system, serta perancangan mockup website dapat dikategorikan sebagai tahap ideate dan prototype yang bertujuan menghasilkan solusi dalam bentuk rancangan visual. Dengan demikian, proses yang dilakukan selama magang telah mengikuti tahapan yang sejalan dengan konsep Design Thinking dalam pengembangan produk digital.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa penerapan konsep UI, UX, design system, dan Design Thinking memberikan kontribusi yang signifikan dalam menghasilkan rancangan website yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan instansi. Rancangan yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga memperhatikan kemudahan akses informasi bagi pengguna. Dengan adanya desain yang terorganisasi, masyarakat diharapkan dapat memperoleh informasi mengenai Kementerian Agama Kota Cilegon secara lebih mudah, cepat, dan efektif. Oleh karena itu, hasil pelaksanaan PKL/Magang menunjukkan bahwa teori yang dipelajari selama perkuliahan dapat diterapkan secara langsung dalam lingkungan kerja untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan nyata suatu instansi.

4.6 Pelajaran yang Diperoleh

Pelaksanaan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon memberikan berbagai pengalaman dan pembelajaran yang bermanfaat, baik dari segi akademik maupun profesional. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam

lingkungan kerja yang nyata. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pengembangan media informasi digital, khususnya dalam bidang *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), dan penyusunan *design system* untuk website instansi pemerintah.

Dari aspek teknis, penulis memperoleh pengetahuan mengenai tahapan perancangan website yang dimulai dari proses identifikasi kebutuhan pengguna, pengumpulan informasi, analisis kebutuhan sistem, hingga penyusunan desain antarmuka menggunakan aplikasi Figma. Penulis juga memahami pentingnya konsistensi visual dalam sebuah produk digital melalui penerapan *design system* yang mencakup penggunaan warna, tipografi, ikon, tombol, dan komponen antarmuka lainnya. Selain itu, kegiatan ini membantu meningkatkan kemampuan dalam merancang tata letak halaman yang lebih terstruktur serta mampu menyajikan informasi secara efektif kepada pengguna.

Selama kegiatan magang, penulis juga memperoleh pengalaman dalam melakukan komunikasi dan koordinasi dengan berbagai pihak di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Proses pengumpulan data dan kebutuhan informasi mengharuskan penulis berinteraksi dengan pegawai dari beberapa bidang kerja untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam perancangan website. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman mengenai pentingnya komunikasi yang baik dalam mendukung kelancaran pelaksanaan pekerjaan serta membantu meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam lingkungan profesional.

Selain keterampilan teknis dan komunikasi, kegiatan PKL/Magang juga memberikan pembelajaran mengenai sikap kerja yang harus dimiliki dalam dunia kerja. Penulis belajar untuk lebih disiplin dalam mengatur waktu, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta mampu menyesuaikan diri dengan aturan dan budaya kerja yang berlaku di instansi. Kemampuan dalam menerima masukan, melakukan revisi desain, dan menyelesaikan pekerjaan sesuai target juga menjadi pengalaman yang berharga selama pelaksanaan kegiatan magang.

Melalui seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, penulis memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan ilmu informatika dalam lingkungan kerja pemerintahan. Pengalaman tersebut tidak hanya

meningkatkan kompetensi akademik dan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk sikap profesional yang dapat menjadi bekal dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan PKL/Magang memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung pengembangan kemampuan, wawasan, dan kesiapan penulis untuk berkarier di bidang teknologi informasi pada masa yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL/Magang yang telah dilakukan di Kementerian Agama Kota Cilegon, dapat disimpulkan bahwa kegiatan magang memberikan kesempatan kepada penulis untuk memahami secara langsung proses kerja di lingkungan instansi pemerintah sekaligus menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Kegiatan yang dilaksanakan berfokus pada perancangan User Interface (UI), User Experience (UX), dan penyusunan design system sebagai dasar pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Selama proses pelaksanaan magang, penulis terlibat dalam kegiatan observasi, pengumpulan data, analisis kebutuhan, penyusunan design system, hingga pembuatan mockup website menggunakan aplikasi Figma.

Permasalahan yang ditemukan selama kegiatan magang berkaitan dengan kebutuhan penyajian informasi yang berasal dari berbagai bidang kerja dalam satu media digital yang terstruktur dan mudah diakses oleh masyarakat. Selain itu, belum adanya pedoman desain yang terdokumentasi secara khusus menyebabkan perlunya penyusunan standar visual yang dapat digunakan secara konsisten pada seluruh halaman website. Kondisi tersebut menjadi dasar dilakukannya perancangan UI/UX dan penyusunan design system untuk mendukung pengembangan website instansi.

Upaya penyelesaian permasalahan dilakukan melalui identifikasi kebutuhan informasi, penyusunan design system, serta perancangan mockup website berdasarkan prinsip UI/UX. Hasil yang diperoleh berupa rancangan antarmuka website yang mencakup halaman beranda dan komponen-komponen desain yang telah disusun secara konsisten. Dengan adanya design system dan rancangan antarmuka yang terstruktur, website Kementerian Agama Kota Cilegon diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai media informasi yang mampu memberikan kemudahan akses informasi kepada masyarakat.

5.2 Keterbatasan

Selama pelaksanaan PKL/Magang, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemui dalam proses pengerjaan kegiatan. Salah satu keterbatasan yang dihadapi adalah terbatasnya waktu pelaksanaan magang sehingga proses perancangan website difokuskan pada penyusunan design system dan pembuatan mockup antarmuka tanpa sampai pada tahap implementasi dan pengujian sistem secara langsung. Akibatnya, hasil yang diperoleh masih berupa rancangan visual yang memerlukan proses pengembangan lebih lanjut sebelum dapat digunakan secara operasional.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan proses pengumpulan data dan kebutuhan informasi dari berbagai bidang yang berada di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Perbedaan karakteristik informasi pada masing-masing bidang menyebabkan proses identifikasi kebutuhan website memerlukan waktu yang cukup panjang. Selain itu, beberapa kebutuhan informasi mengalami penyesuaian selama proses perancangan sehingga diperlukan revisi pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Selain faktor waktu dan data, pengalaman penulis dalam menangani proyek pengembangan website pada lingkungan instansi pemerintah juga masih terbatas. Oleh karena itu, kegiatan PKL/Magang ini menjadi sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami kebutuhan pengguna, menyusun solusi desain, serta menerapkan konsep UI/UX pada kondisi kerja yang sesungguhnya.

5.3 Implikasi

Hasil pelaksanaan PKL/Magang memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak, baik bagi mahasiswa, instansi, maupun program studi. Bagi mahasiswa, kegiatan ini memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja yang nyata. Pengalaman tersebut membantu meningkatkan kemampuan teknis, kemampuan komunikasi, serta pemahaman mengenai proses pengembangan produk digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Bagi Kementerian Agama Kota Cilegon, hasil perancangan UI/UX dan design system yang telah disusun dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan website pada tahap selanjutnya. Rancangan yang dihasilkan dapat membantu menciptakan tampilan website yang lebih konsisten, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan penyampaian informasi kepada masyarakat. Selain itu, keberadaan design system dapat mempermudah proses pengembangan dan pemeliharaan website karena setiap komponen visual telah memiliki standar penggunaan yang jelas.

Bagi Program Studi Informatika, kegiatan PKL/Magang menjadi salah satu bentuk implementasi kerja sama antara perguruan tinggi dan instansi pemerintah dalam mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa. Hasil kegiatan ini juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan melaksanakan PKL/Magang dengan tema yang berkaitan dengan UI/UX, pengembangan website, maupun perancangan sistem informasi.

5.4 Saran

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan PKL/Magang, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk mendukung kegiatan serupa di masa mendatang. Bagi Kementerian Agama Kota Cilegon, disarankan agar hasil rancangan UI/UX dan design system yang telah disusun dapat dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi sehingga website dapat digunakan secara optimal sebagai media informasi resmi instansi. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi dan pembaruan konten secara berkala agar informasi yang tersedia tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL/Magang pada bidang yang serupa, disarankan untuk mempersiapkan kemampuan teknis terkait UI/UX, penggunaan aplikasi desain, serta kemampuan komunikasi sebelum memasuki lingkungan kerja. Persiapan yang baik akan membantu mahasiswa dalam memahami kebutuhan instansi dan menyelesaikan tugas yang diberikan secara lebih efektif.

Bagi Program Studi Informatika, diharapkan dapat terus memperluas kerja sama dengan berbagai instansi dan perusahaan sehingga mahasiswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengalaman kerja yang sesuai dengan bidang keilmuan. Selain itu, pembekalan terkait dunia kerja dan pengelolaan proyek digital dapat ditingkatkan guna mendukung kesiapan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan PKL/Magang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramadani, R., & Mahdiana, D. (2024). Systematic Literature Review on the Application of UI/UX Design Methods in System Development. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 5(4), 103–111. <https://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal>
- [2] Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., Alia, P. A., Febriana, R. W., & Setyawan, A. B. (2024). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Universitas dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(4), 407–416. <https://journal.ppmi.web.id/>
- [3] Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience with the Design Thinking Method. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*. <https://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal>
- [4] Yusril, M., Hidayat, A., & Pratama, R. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Menggunakan Figma dengan Metode Design Thinking. - <https://scholar.google.com/>
- [5] Sari, D., Nugroho, A., & Wijaya, R. (2023). *Implementasi Figma dalam Perancangan User Interface Berbasis User Centered Design*. <https://scholar.google.com/>
- [6] Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience with the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 2(1), 17–26. <https://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal>
- [7] Hadi, A., Sukmono, Y., Harjanto, A., & Suprihanto, D. (2024). *Perancangan Ulang UI/UX Website Program Studi Teknik Industri Universitas Mulawarman Menggunakan Metode Design Thinking*. <https://jurnal-itsi.org/>
- [8] Kaunang, S. G., Tulenan, V., & Sengkey, D. F. (2024). Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Alfagift Menggunakan Metode Design Thinking. <https://scholar.google.com/>
- [9] Fadzar, A., Azkiya, M., Husaine, N. A. V., & Fadillah, A. N. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Kelautan Menggunakan Pendekatan Design Thinking. <https://scholar.google.com/>
- Ramadani, R., & Mahdiana, D. (2024). *Systematic Literature Review on the Application of UI/UX Design Methods in System Development*. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 5(4), 103–111. <https://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Kegiatan Magang di bagian Kemenag



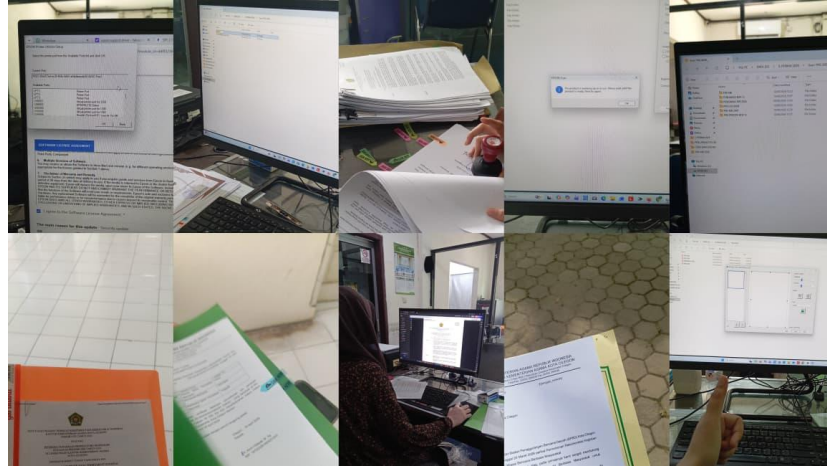
Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 4. Kegiatan Magang di Kemenag



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 5. Kegiatan Magang diKemenag



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026