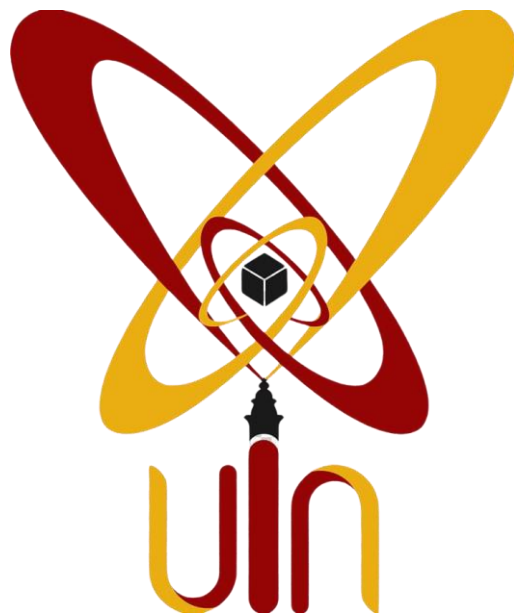


**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN PKL/MAGANG
PERANCANGAN UI/UX DAN ARSITEKTUR INFORMASI
WEBSITE KEMENTRIAN AGAMA KOTA CILEGON**

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



Disusun oleh:

Nama : Nida Ummul Raihanah

NIM : 231730054

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

HALAMAN PENGESAHAN

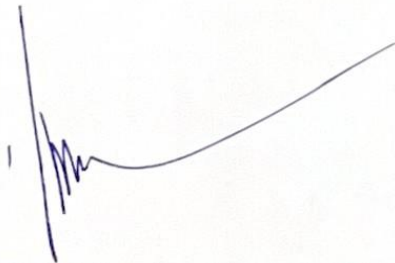
Laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang ini telah disusun oleh:

Nama : Nida Ummul Raihanah
NIM : 231730054
Program Studi : Informatika
Judul PKL/Magang : Perancangan UI/UX dan Arsitektur Informasi
Website Kementerian Agama Kota Cilegon
Tempat PKL/Magang : Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon
Waktu Pelaksanaan : 9 Februari 2026 – 13 Juli 2026

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

Cilegon, 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing PKL/Magang,



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

Pembimbing Lapangan,



Rizky Rosa Nur Fadilla, S.H
Analisis Hukum Ahli Pertama

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika



Ahamad 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 Arsitektur Informasi Website Kementerian Agama Kota Cilegon” dengan baik.

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

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. Ahamad Tabrani, M.T.I
2. Dr.H.Isak Iskandar, M.Pd., M.M
3. Rizky Rosa Nur Fadilla, S.H
4. Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon
5. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PKL/Magang.

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, 25 Juni 2026



Nida Ummul Raihanah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
RINGKASAN	5
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang Masalah	6
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan PKL/Magang	7
1.4 Manfaat PKL/Magang	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Pustaka	12
2.2 Kerangka Pikir Teoritis	13
BAB III METODE PKL/MAGANG	14
3.1 Lokasi PKL/Magang	16
3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang	16
3.3 Penentuan Objek PKL/Magang	17
3.4 Metode Pengumpulan Data	17
3.5 Instrumen PKL/Magang	18
3.6 Teknik Analisis Data	18
BAB IV HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Deskriptif Kegiatan PKL/Magang	19
4.2 Permasalahan Yang Ditemukan	21
4.3 Metode Penyelesaian Masalah	21
4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang	22
4.5 Pembahasan	26
4.6 Pelajaran Yang Diperoleh	29
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1 Kesimpulan	31

5.2 Keterbatasan	31
5.3 Implikasi	32
5.4 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	35

RINGKASAN

Kementerian Agama Kota Cilegon membutuhkan media informasi berbasis web yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat secara lebih efektif dan terstruktur. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PKL/Magang, penyajian informasi digital masih memerlukan pengembangan agar layanan, profil instansi, berita, serta informasi lainnya dapat diakses dengan lebih mudah oleh pengguna. Kondisi yang diharapkan adalah tersedianya website dengan struktur informasi yang jelas dan antarmuka yang mudah digunakan sehingga mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi kepada masyarakat. Oleh karena itu, perancangan UI/UX dan arsitektur informasi menjadi penting untuk mendukung pengembangan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

PKL/Magang dilaksanakan di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon dengan objek kegiatan berupa perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website instansi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, serta dokumentasi kebutuhan sistem. Instrumen yang digunakan meliputi laptop, aplikasi desain Figma, dan dokumen pendukung lainnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menyusun struktur informasi, serta merancang wireframe sebagai dasar pengembangan website.

Hasil kegiatan PKL/Magang berupa rancangan arsitektur informasi dan wireframe beberapa halaman utama website Kementerian Agama Kota Cilegon yang dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan website. Perancangan tersebut menghasilkan struktur navigasi yang lebih terorganisasi dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman dalam proses perancangan UI/UX, analisis kebutuhan pengguna, serta penerapan konsep desain antarmuka pada lingkungan instansi pemerintahan. Kegiatan PKL/Magang ini memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi profesional sekaligus mendukung pengembangan media informasi digital di Kementerian Agama Kota Cilegon.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan serta memahami kondisi nyata di lingkungan kerja. Kegiatan PKL/Magang juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan teknis maupun nonteknis yang dibutuhkan dalam menghadapi dunia kerja profesional.

Kementerian Agama Kota Cilegon merupakan instansi pemerintah yang memiliki peran dalam memberikan pelayanan dan informasi kepada masyarakat di bidang keagamaan. Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, penyampaian informasi yang cepat, akurat, dan mudah diakses menjadi salah satu faktor penting untuk mendukung pelayanan publik yang efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan akan media digital yang mampu menyajikan informasi secara terstruktur dan mudah digunakan semakin meningkat.

Website merupakan salah satu media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung penyebaran informasi kepada masyarakat. Melalui website, berbagai informasi seperti profil instansi, layanan, berita, pengumuman, serta informasi lainnya dapat diakses dengan lebih mudah oleh pengguna. Namun, agar website dapat digunakan secara optimal, diperlukan perancangan antarmuka dan struktur informasi yang baik sehingga pengguna dapat memperoleh informasi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan kegiatan PKL/Magang yang dilaksanakan di Kementerian Agama Kota Cilegon, penulis terlibat dalam proyek pengembangan website instansi bersama tim. Dalam proyek tersebut, penulis berfokus pada perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website. Kegiatan yang dilakukan meliputi identifikasi kebutuhan informasi, penyusunan struktur navigasi, pengelompokan konten, serta pembuatan wireframe sebagai dasar pengembangan antarmuka website.

Perancangan UI/UX dan arsitektur informasi memiliki peran penting dalam menentukan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia pada website. Struktur informasi yang terorganisasi dengan baik dapat membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat, sedangkan perancangan antarmuka yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna saat menggunakan website.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memilih judul "Perancangan UI/UX dan Arsitektur Informasi Website Kementerian Agama Kota Cilegon" sebagai fokus kegiatan PKL/Magang. Judul ini dipilih karena sesuai dengan tugas dan tanggung jawab yang dilaksanakan selama kegiatan magang serta memiliki keterkaitan dengan bidang keilmuan Informatika yang dipelajari selama perkuliahan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon?
2. Bagaimana proses perancangan UI/UX dan arsitektur informasi Website Kementerian Agama Kota Cilegon?
3. Bagaimana hasil perancangan UI/UX dan arsitektur informasi yang dihasilkan selama kegiatan PKL/Magang?

1.3 Tujuan PKL/Magang

1.3.1 Tujuan Umum

Melaksanakan kegiatan PKL/Magang di Kementerian Agama Kota Cilegon sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan di bidang Informatika, khususnya dalam perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui proses kerja dan kegiatan yang berlangsung di Kementerian Agama Kota Cilegon.
2. Mengidentifikasi kebutuhan informasi yang diperlukan dalam pengembangan website Kementerian Agama Kota Cilegon.

3. Merancang arsitektur informasi website yang terstruktur dan mudah dipahami oleh pengguna.
4. Merancang wireframe sebagai dasar pengembangan antarmuka Website Kementerian Agama Kota Cilegon.
5. Meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep UI/UX pada proyek nyata di lingkungan instansi pemerintahan.
6. Menyusun laporan hasil PKL/Magang secara sistematis dan sesuai dengan ketentuan akademik.

1.4 Manfaat PKL/Magang

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil kegiatan PKL/Magang ini diharapkan dapat menambah referensi dan wawasan mengenai penerapan konsep UI/UX dan arsitektur informasi dalam perancangan website instansi pemerintahan. Selain itu, laporan ini dapat menjadi bahan kajian dan referensi akademik bagi mahasiswa yang memiliki minat pada bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Menambah pengalaman kerja di lingkungan instansi pemerintahan.
 - b) Meningkatkan kemampuan dalam merancang UI/UX dan arsitektur informasi website.
 - c) Mengembangkan kemampuan analisis, komunikasi, dan kerja sama dalam tim.
2. Bagi Kementerian Agama Kota Cilegon
 - a) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan website instansi.
 - b) Membantu penyusunan struktur informasi dan rancangan antarmuka website yang lebih terorganisasi.
 - c) Mendukung penyediaan media informasi digital yang lebih mudah diakses oleh masyarakat.
3. Bagi Program Studi Informatika

- a) Memperkuat hubungan kerja sama antara perguruan tinggi dan instansi pemerintah.
- b) Menjadi referensi bagi pelaksanaan PKL/Magang mahasiswa pada periode berikutnya.
- c) Menunjukkan penerapan ilmu Informatika dalam mendukung kebutuhan digitalisasi instansi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan landasan teoritis yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan PKL/Magang serta membantu dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website. Kajian ini digunakan sebagai dasar dalam menganalisis kebutuhan pengguna, menyusun struktur informasi, serta merancang wireframe Website Kementerian Agama Kota Cilegon agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pengembangan website.

2.1.1 Pengertian UI/UX dan Arsitektur Informasi

User Interface (UI) merupakan tampilan antarmuka yang menjadi media interaksi antara pengguna dengan sistem. UI berfungsi untuk menyajikan informasi, menu, tombol, navigasi, dan berbagai elemen visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan website secara mudah dan efisien. Desain UI yang baik tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga memperhatikan kemudahan penggunaan dan keterbacaan informasi.

User Experience (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem atau website. UX mencakup aspek kenyamanan, kemudahan penggunaan, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam mengakses informasi maupun menyelesaikan tugas tertentu. Semakin baik pengalaman pengguna, maka semakin mudah website digunakan dan dipahami oleh penggunanya.

Arsitektur informasi merupakan proses pengorganisasian, pengelompokan, dan penyusunan informasi agar pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan secara mudah dan terstruktur. Arsitektur informasi berperan dalam menentukan struktur menu, navigasi, hubungan antarhalaman, serta penyusunan konten sehingga website dapat memberikan pengalaman penggunaan yang lebih efektif dan efisien.

Dalam pengembangan website, UI, UX, dan arsitektur informasi merupakan komponen yang saling berkaitan. Arsitektur informasi menjadi dasar dalam penyusunan struktur website, sedangkan UI dan UX berfungsi untuk memastikan informasi tersebut dapat diakses, dipahami, dan digunakan dengan baik oleh pengguna.

2.1.2 Konsep Pendukung

Website merupakan media berbasis internet yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna dalam bentuk teks, gambar, video, maupun elemen multimedia lainnya. Dalam lingkungan instansi pemerintah, website berfungsi sebagai sarana publikasi informasi, komunikasi, transparansi layanan, serta media penyampaian informasi kepada masyarakat.

Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam perancangan UI/UX adalah User Centered Design (UCD). Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan sehingga desain yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pengguna. Dengan melibatkan pengguna dalam proses analisis kebutuhan, desain yang dihasilkan menjadi lebih tepat sasaran dan mudah digunakan.

Wireframe merupakan rancangan awal tampilan website yang digunakan untuk menggambarkan struktur halaman, tata letak elemen, navigasi, dan hubungan antarfitur sebelum proses desain visual dilakukan. Wireframe membantu perancang dalam menentukan alur informasi serta mempermudah proses pengembangan desain pada tahap selanjutnya.

Sitemap merupakan representasi struktur website yang menggambarkan hubungan antarhalaman dan pengelompokan informasi. Sitemap berfungsi sebagai panduan dalam menyusun arsitektur informasi sehingga seluruh informasi dapat tersusun secara logis dan mudah dipahami pengguna.

Navigasi merupakan mekanisme yang digunakan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Struktur navigasi yang baik dapat membantu pengguna menemukan informasi dengan cepat tanpa mengalami kebingungan saat menggunakan website.

2.1.3 Penelitian atau referensi terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Adeng Kurnia, Asep Wahyudin, dan Rizky Rachman Judhie Putra membahas perancangan ulang UI/UX website aplikasi Pemerintah Desa Tangsimekar menggunakan metode Design Thinking. Penelitian ini bertujuan meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dalam mengakses layanan publik berbasis website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking mampu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memperoleh kategori "Excellent" pada sebagian besar aspek pengujian pengalaman pengguna (Kurnia et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Febrianty Rakhmana, Dian Prawira, dan Nurul Mutiah membahas implementasi Information Architecture berbasis Human Centered Design pada website profil. Penelitian tersebut menekankan pentingnya organization system, labeling system, navigation system, dan searching system dalam membantu pengguna menemukan informasi secara lebih cepat dan tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan arsitektur informasi yang baik mampu meningkatkan kemudahan akses informasi bagi pengguna website (Rakhmana et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Shallomikha Hanna Lumintang, Xaverius B. N. Najoan, dan Brave A. Sugiarto membahas analisis dan perancangan UI/UX Website Pemerintah Kabupaten Minahasa menggunakan metode Design Sprint. Penelitian ini menunjukkan bahwa perbaikan antarmuka dan pengalaman pengguna dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna secara signifikan serta membantu pengguna memperoleh informasi dengan lebih efektif (Lumintang et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Widya Dwi Putri Rahayu, Ade Andri Hendriadi, dan Taufik Ridwan membahas perancangan UI/UX Sistem Informasi Desa menggunakan metode User Centered Design. Penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam proses perancangan sehingga desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode UCD mampu menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rahayu et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Raden Kartika Satya dan tim membahas penerapan User Centered Design pada desain interaksi dan arsitektur informasi prototype aplikasi Asisten BasketMu. Penelitian ini menunjukkan bahwa arsitektur informasi yang baik dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna serta mempermudah pengguna dalam mengakses fitur yang tersedia pada sistem (Satya et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Risyda dan tim membahas perancangan desain UI/UX website sekolah menggunakan metode User Centered Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta memperoleh nilai usability yang baik berdasarkan pengujian System Usability Scale (SUS) (Risyda et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Pradiptya Kahvi Sugiharto dan tim membahas evaluasi User Experience pada aplikasi J-KOPI menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan User Interview. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pengalaman pengguna dapat digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan sistem dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (Sugiharto et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Agustinus Fritz Wijaya dan tim membahas desain User Experience pada website Smart City untuk meningkatkan aksesibilitas layanan publik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa navigasi yang intuitif, desain yang responsif, dan pendekatan Human Centered Design mampu meningkatkan efektivitas penggunaan website serta mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan publik digital (Wijaya et al., 2025).

2.2 Kerangka Pikir Teoritis

Perancangan UI/UX dan arsitektur informasi Website Kementerian Agama Kota Cilegon diawali dengan identifikasi kebutuhan pengguna melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan PKL/Magang. Data yang diperoleh digunakan untuk memahami kebutuhan informasi, struktur layanan, serta karakteristik pengguna website.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dilakukan penyusunan arsitektur informasi berupa pengelompokan informasi, penyusunan struktur menu, sitemap, dan navigasi website. Tahap selanjutnya adalah perancangan wireframe sebagai rancangan awal antarmuka yang menggambarkan tata letak halaman, struktur konten, dan alur interaksi pengguna.

Wireframe yang telah disusun kemudian menjadi dasar dalam pengembangan desain visual pada tahap berikutnya. Melalui proses tersebut diharapkan dapat dihasilkan rancangan website yang memiliki struktur informasi yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik bagi masyarakat sebagai pengguna website Kementerian Agama Kota Cilegon.

BAB III

METODE PKL/MAGANG

3.1 Lokasi PKL/Magang

PKL/Magang dilaksanakan di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon yang berlokasi di Kota Cilegon, Provinsi Banten. Kementerian Agama Kota Cilegon merupakan instansi pemerintah yang bertugas melaksanakan pelayanan, pembinaan, serta pengelolaan urusan keagamaan kepada masyarakat.

Selama pelaksanaan PKL/Magang, penulis ditempatkan pada Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP). Unit ini bertugas memberikan pelayanan administrasi kepada masyarakat, menerima tamu, menerima surat masuk, mengelola surat keluar, serta melakukan pengarsipan dokumen. Selain melaksanakan kegiatan pada unit PTSP, penulis juga terlibat dalam proyek pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon bersama tim magang.

PKL/Magang dilaksanakan selama periode 9 Februari 2026 sampai dengan 13 Juli 2026. Dalam proyek pengembangan website, penulis berperan pada bidang UI/UX dengan fokus pada perancangan wireframe dan arsitektur informasi website sebagai dasar pengembangan antarmuka pengguna.

3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang

Pelaksanaan PKL/Magang menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penulis memperoleh informasi secara langsung mengenai proses kerja, kebutuhan pengguna, serta kondisi yang terdapat di lingkungan instansi.

Kegiatan PKL/Magang tidak hanya berfokus pada pelaksanaan tugas administrasi di PTSP, tetapi juga pada proses perancangan UI/UX dan arsitektur informasi Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Melalui pendekatan tersebut, penulis dapat memahami kebutuhan informasi instansi, mengidentifikasi struktur konten yang diperlukan, serta menyusun rancangan wireframe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna website.

3.3 Penentuan Objek PKL/Magang

Objek yang menjadi fokus dalam pelaksanaan PKL/Magang adalah perancangan UI/UX dan arsitektur informasi Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari proyek pengembangan website yang dikerjakan oleh tim mahasiswa magang.

Fokus pekerjaan penulis meliputi identifikasi kebutuhan informasi, penyusunan struktur menu, pengelompokan konten, perancangan sitemap, serta pembuatan wireframe halaman website. Wireframe yang dihasilkan digunakan sebagai rancangan awal yang menggambarkan struktur dan tata letak antarmuka sebelum dilakukan proses desain visual pada tahap berikutnya.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan selama pelaksanaan PKL/Magang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode tersebut digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website.

A. Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan kerja di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon, khususnya pada unit PTSP. Melalui observasi, penulis memperoleh pemahaman mengenai proses pelayanan administrasi, kebutuhan informasi instansi, serta jenis informasi yang perlu disajikan pada website.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pembimbing lapangan serta beberapa pegawai yang terlibat dalam pengelolaan informasi instansi. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan website, struktur informasi yang diperlukan, serta fitur-fitur yang diharapkan tersedia pada website Kementerian Agama Kota Cilegon.

C. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data pendukung berupa foto kegiatan, dokumen administrasi, arsip, catatan hasil diskusi, serta informasi lain yang berkaitan dengan pelaksanaan PKL/Magang dan proses

3.5 Instrumen PKL/Magang

Instrumen yang digunakan selama pelaksanaan PKL/Magang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung proses pengumpulan data serta perancangan website. Instrumen tersebut terdiri atas:

1. Laptop sebagai perangkat utama dalam pengolahan data dan perancangan wireframe.
2. Aplikasi Figma sebagai media perancangan UI/UX dan wireframe website.
3. Smartphone sebagai sarana dokumentasi kegiatan PKL/Magang.
4. Google Chrome sebagai media akses informasi dan pengujian tampilan website.
5. Microsoft Word sebagai media penyusunan laporan PKL/Magang.
6. Buku catatan dan dokumen hasil observasi sebagai media pencatatan informasi yang diperoleh selama kegiatan PKL/Magang.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pelaksanaan PKL/Magang adalah analisis deskriptif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan, disusun, serta dikelompokkan berdasarkan kebutuhan perancangan website.

Selanjutnya, data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan struktur informasi, serta menyusun rancangan wireframe Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan arsitektur informasi dan perancangan antarmuka website sehingga dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan instansi dan pengguna.

BAB IV

HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang

Selama pelaksanaan PKL/Magang di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon, penulis melaksanakan kegiatan administrasi pada unit Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) serta terlibat dalam proyek pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Dalam proyek tersebut, penulis bertanggung jawab pada bidang UI/UX dengan fokus pada penyusunan arsitektur informasi dan perancangan wireframe website.

Kegiatan diawali dengan pengenalan lingkungan kerja, observasi kebutuhan informasi instansi, pengumpulan data melalui diskusi dengan pegawai dan pembimbing lapangan, penyusunan struktur menu website, hingga perancangan wireframe untuk berbagai halaman dan submenu website. Seluruh kegiatan dilakukan secara bertahap sesuai kebutuhan pengembangan website.

Tabel 1. Kegiatan PKL/Magang

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	09 - 12 Februari 2026 (Minggu 1)	pengenalan lingkungan kerja	Mengenal struktur organisasi, tugas PTSP, serta memahami alur pelayanan administrasi di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon.
2	16 – 19 Februari 2026 (Minggu 2)	Observasi kebutuhan website dan pengumpulan data	Mengidentifikasi kebutuhan informasi website serta mengumpulkan data dan referensi yang diperlukan sebagai dasar perancangan.
3	23 – 26 Februari 2026 (Minggu 3)	Analisis referensi website instansi pemerintah	Mempelajari struktur informasi dan tampilan beberapa website instansi pemerintah sebagai bahan perancangan website.
4	02 – 05 Maret 2026 (Minggu 4)	Penyusunan struktur informasi website	Menyusun menu utama dan submenu berdasarkan kebutuhan informasi yang diperoleh selama observasi dan wawancara.
5	09 – 11 Maret 2026	Perancangan	Membuat struktur hubungan

	(Minggu 5)	sitemap website	antarhalaman dan alur navigasi website sebagai dasar penyusunan wireframe.
6	30 Maret – 2 April 2026 (Minggu 6)	Perancangan wireframe halaman Beranda	Menyusun tata letak informasi utama, banner, navigasi, dan konten yang ditampilkan pada halaman beranda website.
7	06 – 09 April 2026 (Minggu 7)	Perancangan wireframe menu Profil	Merancang struktur halaman profil sebagai dasar penyajian informasi institusi secara terstruktur.
8	13 – 16 April 2026 (Minggu 8)	Perancangan wireframe submenu Sejarah	Menentukan tata letak informasi sejarah instansi agar mudah dipahami oleh pengguna website.
9	20 – 23 April 2026 (Minggu 9)	Perancangan wireframe submenu Visi dan Misi	Menyusun tampilan informasi visi dan misi dengan memperhatikan keterbacaan dan alur informasi.
10	27 – 30 April 2026 (Minggu 10)	Perancangan wireframe submenu Struktur Organisasi dan Tugas Fungsi	Merancang tampilan struktur organisasi serta uraian tugas dan fungsi setiap bagian pada website.
11	04 – 07 Mei 2026 (Minggu 11)	Perancangan wireframe menu Publikas	Menyusun struktur tampilan menu publikasi sebagai wadah penyajian informasi dan dokumentasi kegiatan.
12	11 – 14 Mei 2026 (Minggu 12)	Perancangan wireframe submenu Berita	Merancang tata letak daftar berita dan halaman detail berita agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas.
13	18 – 21 Mei 2026 (Minggu 13)	Perancangan wireframe submenu Infografis	Menyusun tampilan halaman infografis untuk mendukung penyajian informasi dalam bentuk visual.
14	25 – 26 Mei 2026 (Minggu 14)	Perancangan wireframe submenu Foto dan Video	Merancang tampilan galeri dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video.
15	02 Juni 2026 (Minggu 15)	Perancangan wireframe menu Data dan Informasi serta submenu Daftar KUA	Menyusun struktur penyajian data dan informasi serta merancang tampilan halaman Daftar KUA Kota Cilegon.
16	08 – 11 Juni 2026 (Minggu 16)	Perancangan wireframe submenu Data Pendidikan Madrasah	Menyusun tampilan data pendidikan madrasah agar informasi dapat tersaji secara sistematis dan mudah diakses.

17	15 – 18 Juni 2026 (Minggu 17)	Perancangan wireframe submenu Data Bimbingan Masyarakat dan Data Pendidikan Agama dan Keagamaan Islam	Merancang tampilan halaman data bidang bimbingan masyarakat serta data pendidikan agama dan keagamaan Islam.
18	22 – 25 Juni 2026 (Minggu 18)	Penyusunan laporan PKL/Magang dan laporan KUKERTA	Melakukan penyusunan, perapihan, dan dokumentasi laporan kegiatan PKL/Magang serta laporan KUKERTA berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.2 Permasalahan yang Ditemukan

Selama pelaksanaan PKL/Magang, ditemukan bahwa kebutuhan informasi yang akan ditampilkan pada Website Kementerian Agama Kota Cilegon cukup beragam dan berasal dari berbagai bidang kerja. Kondisi tersebut menyebabkan perlunya pengorganisasian informasi yang baik agar seluruh informasi dapat tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna.

Selain itu, belum adanya rancangan struktur informasi dan antarmuka website yang terorganisasi mengakibatkan proses pengembangan website memerlukan tahap perencanaan yang matang. Jika tidak dirancang dengan baik, pengguna berpotensi mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan sehingga dapat mengurangi efektivitas website sebagai media informasi instansi.

4.3 Metode Penyelesaian Masalah

Permasalahan tersebut diselesaikan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi kebutuhan informasi, diskusi dengan pembimbing lapangan dan pihak terkait, pengumpulan referensi website instansi pemerintah, penyusunan arsitektur informasi, pembuatan sitemap, serta perancangan wireframe website.

Melalui tahapan tersebut, informasi yang sebelumnya tersebar dapat dikelompokkan ke dalam struktur menu dan submenu yang lebih terorganisasi. Selanjutnya, hasil pengelompokan informasi digunakan sebagai dasar dalam

penyusunan wireframe untuk setiap halaman website sehingga proses pengembangan website dapat dilakukan secara lebih terarah.

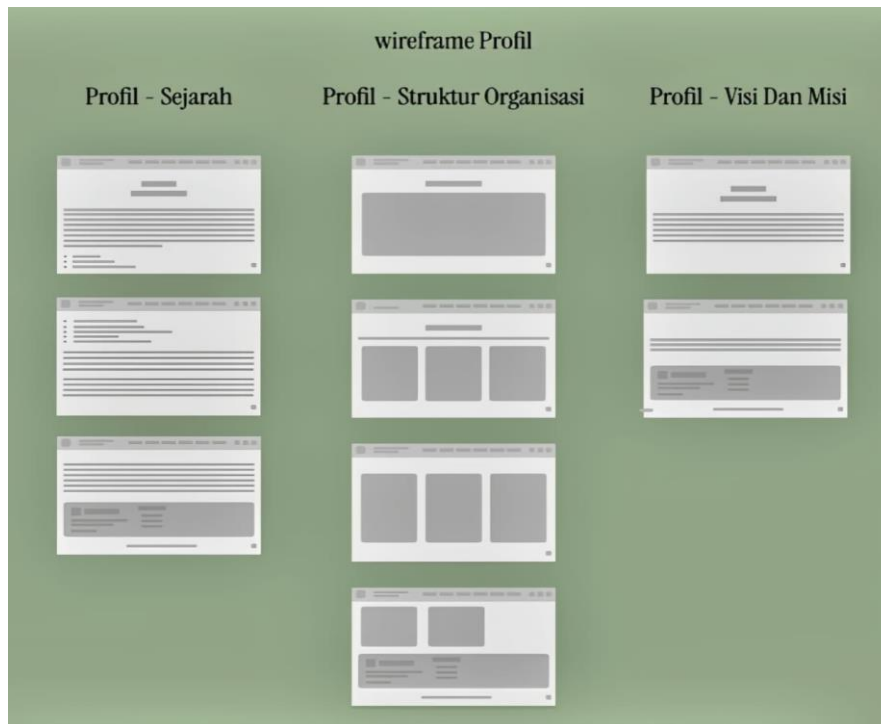
4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang

Hasil yang diperoleh selama kegiatan PKL/Magang meliputi peningkatan pemahaman mengenai proses pelayanan administrasi pada unit PTSP, kemampuan berkomunikasi dengan pegawai dan masyarakat, serta keterampilan dalam melakukan perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website.

Selain itu, penulis berhasil menyusun struktur informasi website, sitemap, dan wireframe untuk beberapa halaman utama Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Wireframe yang dihasilkan menjadi dasar dalam proses pengembangan desain antarmuka pada tahap berikutnya.



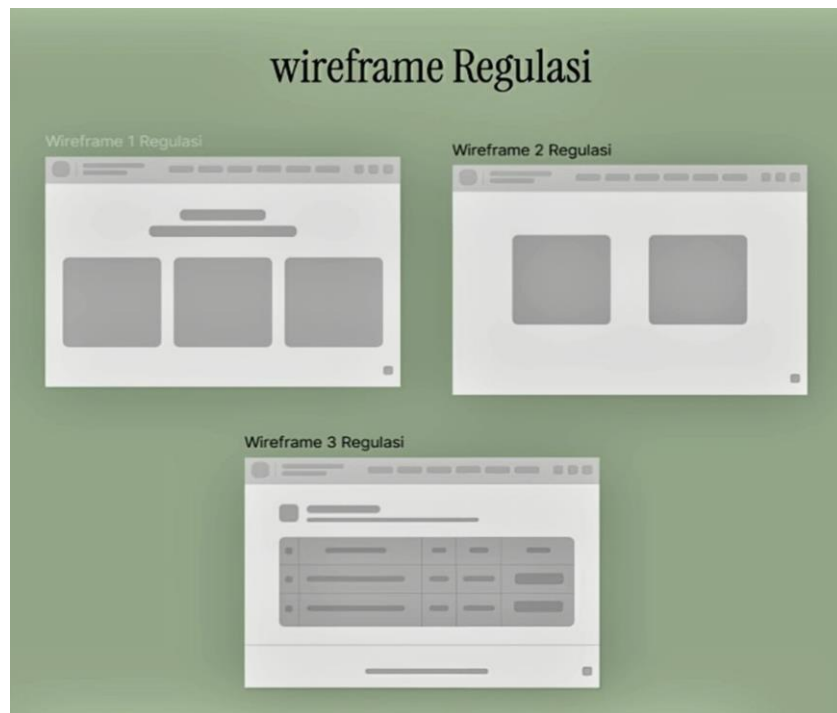
Gambar 1. Wireframe Beranda
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



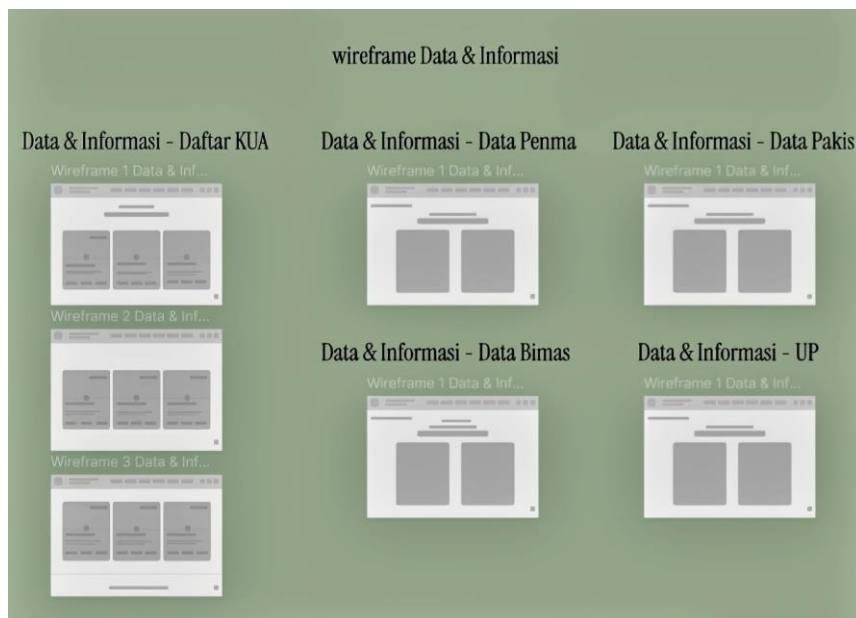
Gambar 2. Wireframe Profil
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



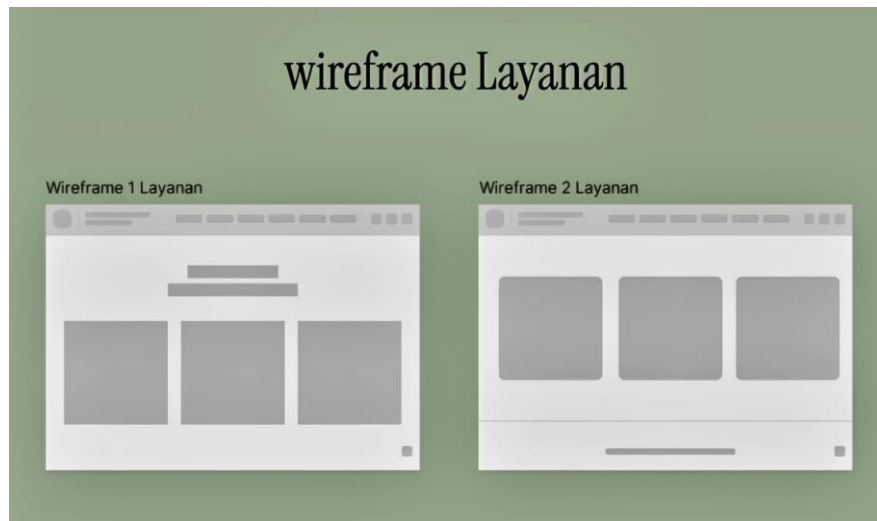
Gambar 3. Wireframe Publikasi
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 4. Wireframe Regulasi
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 5. Wireframe Data & Informasi
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 6. Wireframe Layanan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 7. Wireframe PPID
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 8. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026

4.5 Pembahasan

Hasil perancangan yang dilakukan menunjukkan bahwa penyusunan arsitektur informasi memiliki peran penting dalam menentukan struktur navigasi dan pengelompokan informasi pada website Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon. Penyusunan menu utama beserta submenu dilakukan berdasarkan hasil observasi terhadap kebutuhan informasi pengguna serta struktur layanan yang tersedia di instansi. Melalui proses tersebut, informasi yang sebelumnya tersebar dapat dikelompokkan ke dalam kategori yang lebih terstruktur sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat tanpa harus melalui navigasi yang panjang. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penerapan Information Architecture mampu meningkatkan kemudahan akses informasi serta membantu pengguna dalam memahami struktur website secara lebih efektif (Rakhmana et al., 2024).

Struktur arsitektur informasi yang telah disusun kemudian menjadi dasar dalam proses pembuatan wireframe. Dengan demikian, setiap halaman yang dirancang telah memiliki hierarki informasi, hubungan antarhalaman, serta alur navigasi yang jelas sebelum memasuki tahap desain visual (mockup). Pendekatan ini membantu memastikan bahwa setiap elemen yang ditampilkan pada halaman

website memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penyampaian informasi dari instansi.

Wireframe dibuat untuk memvisualisasikan tata letak halaman, penempatan elemen antarmuka, hierarki informasi, serta alur navigasi pada setiap menu utama website. Pada kegiatan PKL/Magang ini, wireframe dirancang untuk tujuh menu utama, yaitu Beranda, Profil, Publikasi, Regulasi, Data & Informasi, Layanan, dan PPID. Setiap wireframe disusun berdasarkan fungsi dan kebutuhan informasi pada masing-masing menu sehingga mampu memberikan gambaran awal mengenai pengalaman pengguna (user experience) yang akan dibangun. Selain menjadi acuan dalam proses desain visual, wireframe juga membantu meminimalkan perubahan struktur pada tahap pengembangan berikutnya karena susunan halaman telah dirancang secara sistematis sejak awal.

Pada wireframe Beranda, rancangan difokuskan sebagai halaman utama yang menjadi pusat akses informasi bagi pengguna. Tata letak halaman disusun dengan menempatkan informasi yang paling penting pada bagian awal, seperti berita terbaru, informasi kegiatan, akses menuju layanan, serta navigasi utama website. Penyusunan komponen dilakukan berdasarkan urutan prioritas informasi sehingga pengguna dapat memperoleh gambaran mengenai isi website sejak pertama kali mengakses halaman tanpa mengalami kesulitan dalam menemukan menu yang diinginkan.

Selanjutnya, wireframe Profil dirancang untuk mengelompokkan informasi mengenai instansi ke dalam submenu Sejarah, Visi dan Misi, serta Struktur Organisasi dan Tugas dan Fungsi. Pembagian submenu tersebut bertujuan untuk mengurangi kepadatan informasi dalam satu halaman sehingga setiap informasi mengenai identitas organisasi dapat diakses secara lebih terstruktur sesuai kebutuhan pengguna. Meskipun setiap submenu memiliki isi yang berbeda, struktur tata letak dan pola navigasi tetap dibuat konsisten agar pengguna tidak perlu menyesuaikan diri kembali ketika berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

Pada wireframe Publikasi, perancangan difokuskan pada penyajian berbagai bentuk informasi kepada masyarakat melalui submenu Berita, Infografis, serta

Foto dan Video. Pengelompokan konten berdasarkan jenis publikasi bertujuan agar pengguna dapat memilih informasi sesuai kebutuhan dengan lebih mudah. Tata letak halaman juga dirancang untuk memudahkan pengelola website dalam melakukan pembaruan konten secara berkala tanpa mengubah struktur halaman yang telah dibuat.

Sementara itu, wireframe Regulasi dirancang secara tersendiri sebagai menu utama untuk memuat berbagai dokumen hukum, peraturan, dan kebijakan yang berlaku di lingkungan Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon. Penempatan Regulasi sebagai menu utama bertujuan agar masyarakat maupun pihak internal dapat menemukan landasan hukum atau peraturan terkait pelayanan secara langsung dan cepat tanpa harus mencarinya di dalam kelompok data operasional.

Selanjutnya, wireframe Data & Informasi dirancang untuk menampilkan berbagai informasi publik yang berkaitan dengan pelayanan di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon. Informasi dikelompokkan ke dalam beberapa submenu, yaitu Daftar KUA, Data Pakis, Data Penma, Data Bimas, dan Data Kepegawaian. Pengelompokan tersebut dilakukan agar setiap jenis data memiliki kategori yang jelas sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan secara lebih efisien. Penyusunan struktur halaman juga bertujuan untuk mengurangi kompleksitas pencarian informasi karena setiap data telah ditempatkan sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

Pada wireframe Layanan, fokus perancangan diarahkan pada penyediaan akses menuju berbagai layanan yang tersedia bagi masyarakat. Tata letak dirancang agar pengguna dapat mengenali dan memilih layanan yang dibutuhkan melalui alur navigasi yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan penyusunan informasi yang lebih terstruktur, proses pencarian layanan diharapkan menjadi lebih cepat serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman.

Adapun wireframe PPID dirancang untuk mendukung penyampaian informasi publik sesuai dengan fungsi Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID). Struktur halaman disusun agar informasi mengenai pelayanan informasi publik, dokumen yang tersedia, serta prosedur permohonan informasi dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat. Penyusunan halaman juga

memperhatikan keteraturan informasi sehingga pengguna dapat memahami alur pelayanan informasi publik tanpa mengalami kebingungan.

Secara keseluruhan, seluruh wireframe dirancang dengan mempertahankan konsistensi tata letak, posisi navigasi, hierarki informasi, serta pola interaksi pada setiap halaman website. Konsistensi tersebut bertujuan agar pengguna memperoleh pengalaman penggunaan yang lebih mudah dipelajari (*learnability*), meminimalkan kebingungan saat berpindah halaman, serta menciptakan alur navigasi yang lebih efisien. Selain itu, wireframe menjadi pedoman utama dalam proses pembuatan mockup sehingga tahap desain visual dapat dilakukan secara lebih terarah tanpa mengubah struktur informasi yang telah dirancang sebelumnya. Dengan adanya wireframe, kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi dapat divisualisasikan terlebih dahulu sehingga proses pengembangan website menjadi lebih sistematis dan terencana. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa perancangan antarmuka berbasis kebutuhan pengguna mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan efektivitas penggunaan website (Kurnia et al., 2024).

4.6 Pelajaran yang Diperoleh

Melalui kegiatan PKL/Magang, penulis memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan dunia kerja, khususnya di lingkungan instansi pemerintah. Penulis memahami proses pelayanan administrasi, pengelolaan surat masuk dan surat keluar, pengarsipan dokumen, serta pentingnya memberikan pelayanan informasi yang baik kepada masyarakat.

Selain itu, penulis memperoleh pengalaman dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi, menyusun arsitektur informasi website, membuat sitemap, serta merancang wireframe sebagai dasar pengembangan antarmuka pengguna (UI). Proses tersebut memberikan pemahaman bahwa perancangan UI/UX tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada penyusunan struktur informasi dan alur navigasi yang mampu memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Pengalaman tersebut turut meningkatkan kemampuan

analisis, komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama tim selama proses pengembangan website.

Dari sisi sikap kerja, kegiatan PKL/Magang memberikan pengalaman dalam menerapkan kedisiplinan, tanggung jawab, manajemen waktu, kemampuan beradaptasi, serta koordinasi dengan pembimbing lapangan dan anggota tim dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai target. Pengalaman tersebut menjadi bekal yang berharga bagi penulis untuk menghadapi dunia kerja profesional di masa mendatang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pelaksanaan PKL/Magang di Kantor Kementerian Agama Kota Cilegon memberikan kesempatan kepada penulis untuk memahami secara langsung lingkungan kerja pada instansi pemerintah, khususnya pada unit Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP). Selain melaksanakan kegiatan administrasi seperti pelayanan tamu, pengelolaan surat masuk, surat keluar, dan arsip, penulis juga terlibat dalam proyek pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan UI/UX dan arsitektur informasi website dilaksanakan melalui tahapan observasi, pengumpulan data, penyusunan struktur informasi, pembuatan sitemap, serta perancangan wireframe sesuai kebutuhan instansi dan pengguna website.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, pelaksanaan PKL/Magang berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman yang relevan dengan bidang keilmuan penulis. Permasalahan yang ditemukan terkait kebutuhan pengorganisasian informasi website dapat diselesaikan melalui penyusunan arsitektur informasi yang terstruktur dan perancangan wireframe sebagai dasar pengembangan antarmuka website. Hasil kegiatan ini berupa rancangan wireframe beberapa halaman Website Kementerian Agama Kota Cilegon yang diharapkan dapat mendukung proses pengembangan website secara lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.2 Keterbatasan

Selama pelaksanaan PKL/Magang, terdapat beberapa keterbatasan yang dihadapi penulis, terutama dalam proses pengumpulan kebutuhan informasi dari berbagai bidang yang ada di lingkungan Kementerian Agama Kota Cilegon. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan serta perbedaan jadwal dan

aktivitas masing-masing pihak terkait menyebabkan proses pengumpulan data dan koordinasi membutuhkan waktu yang lebih panjang. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui komunikasi, observasi, dan diskusi secara bertahap dengan pembimbing lapangan serta pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan website.

5.3 Implikasi

Hasil PKL/Magang ini memberikan dampak positif bagi penulis, instansi, maupun pihak kampus. Bagi penulis, kegiatan ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang UI/UX, arsitektur informasi, komunikasi profesional, dan kerja sama tim. Bagi instansi, hasil perancangan wireframe dapat menjadi acuan awal dalam proses pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon agar lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sementara itu, bagi pihak kampus, kegiatan PKL/Magang menjadi bentuk implementasi ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja yang nyata sehingga dapat memperkuat hubungan antara dunia akademik dan dunia kerja.

5.4 Saran

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan PKL/Magang, penulis menyarankan agar koordinasi antara mahasiswa magang dan pihak instansi terus ditingkatkan sehingga proses pengumpulan data dan pelaksanaan proyek dapat berjalan lebih efektif. Selain itu, pengembangan Website Kementerian Agama Kota Cilegon diharapkan dapat dilanjutkan hingga tahap implementasi dan evaluasi pengguna agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh masyarakat. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL/Magang di masa mendatang, disarankan untuk mempersiapkan kemampuan teknis, komunikasi, dan kerja sama tim dengan baik, sedangkan pihak kampus diharapkan terus memberikan pendampingan dan arahan agar pelaksanaan PKL/Magang dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurnia, I. A., Wahyudin, A., & Putra, R. R. J. (2024). Perancangan UI/UX Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) Pada Website Aplikasi Pemerintah Desa Menggunakan Metode Design Thinking. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1121–1131.
<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5226>
- Lumintang, S. H., Najoran, X. B. N., & Sugiarto, B. A. (2025). Analysis and Redesign UI/UX of Minahasa Regency Government Website. *Jurnal Teknik Informatika*, 20(1), 95–106.
- Rahayu, W. D. P., Hendriadi, A. A., & Ridwan, T. (2024). PERANCANGAN UI UX APLIKASI WEBSITE SISTEM INFORMASI DESA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS DESA LOSARI KIDUL). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 2952–2964. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4994>
- Rakhmana, F., Prawira, D., & Mutiah, N. (2024). Implementasi Information Architecture Berbasis Human Centered Design Pada Website Profil. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 243–258.
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v10i2.8368>
- Risyda, F., Gardenia, Y., Awaludin, M., & Rehatalanit, Y. L. R. (2025). Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi*, 9675, 165–174.
- Satya, R. K., Sasongko, D., Nugroho, S., Syabani, R. A., & Anggarawan, R. P. (2023). Penerapan User Centered Design Pada Desain Interaksi dan Arsitektur Informasi Prototype Aplikasi Asisten BasketMu. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 167–175.
<https://doi.org/10.47065/josh.v5i1.4416>
- Sugiharto, P. K., Wijoyo, S. H., & Saputra, M. C. (2023). EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI “J-KOPI (JEMBER KOTA PINTAR)” MENGGUNAKAN METODE SURVEI DENGAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN USER INTERVIEW. *Jurnal Teknologi Informasi*

Dan Ilmu Komputer, 10(6), 1389–1400.

<https://doi.org/10.25126/jtiik.2023107430>

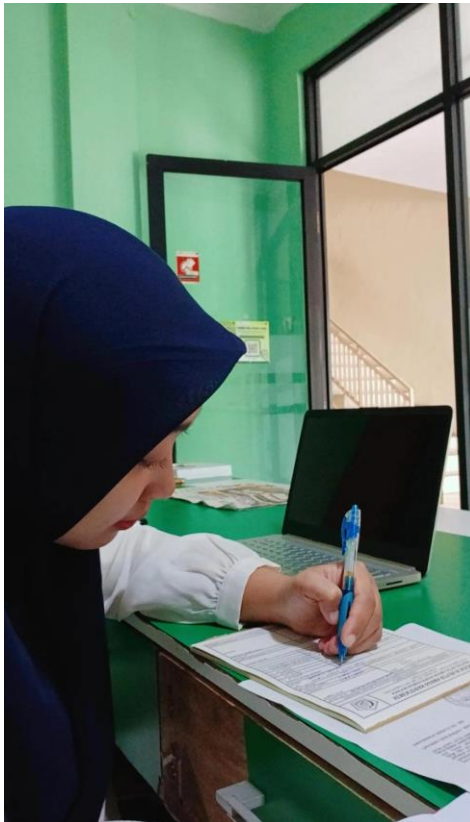
Wijaya, A. F., Surya Mulyana, T. M., & Liunard, G. J. (2025). Desain User Experience (UX) Pada Website Smart City untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Publik. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 4(2), 69–75. <https://doi.org/10.55826/jtmit.v4i2.582>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Instansi Tempat PKL/Magang



Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang





Lampiran 3. Dokumentasi Kunjungan Dosen Pembimbing



Lampiran 4. Dokumentasi Diskusi Pembimbing Lapangan



Lampiran 5. Link Figma

<https://figma.com/design/37XpJpU1yRYyBYtVgimgwn/Wireframe-web-kemenag?node-id=0-1&t=5JifQFfyXex41RR7-1>