

**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN PKL/MAGANG
PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA (UI/UX)
WEBSITE PENDAFTARAN MAGANG PADA DINAS
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA, PROVINSI BANTEN**

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



Disusun oleh:

Fakhori Sabiqie Iskandar NIM. 231730048

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang ini telah disusun oleh:

Nama : Fakhori sabiqie Iskandar
NIM : 231730048
Program Studi : Informatika
Judul : Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang
PKL/Magang pada Diskominfo Provinsi Banten
Tempat : Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Banten
PKL/Magang
Waktu : 9 Februari s.d. 20 Juni 2026
Pelaksanaan

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

Serang, 20 Juni 2026

Dosen Pembimbing PKL/Magang,



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

Pembimbing Lapangan,



Dino Pramono
Pranata Komputer Pertama

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 Antarmuka Pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang pada Diskominfo Provinsi Banten” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan PKL/Magang yang telah dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta pemahaman secara langsung mengenai dunia kerja, khususnya dalam bidang perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk sistem informasi berbasis web.

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., selaku Ketua Program Studi Informatika.
2. Dr. Aan Ansori, M.M., M.Kom., selaku dosen pembimbing magang.
3. Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan magang.
4. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama pelaksanaan magang maupun penyusunan laporan ini.

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

Serang, 20 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan PKL/Magang.....	3
1.4 Manfaat PKL/Magang.....	3
1.4.2 Manfaat praktis.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 Kerangka Pikir Teoritis	7
BAB III METODE PKL/MAGANG.....	9
3.1 Lokasi PKL/Magang	9
3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang	9
3.3 Penentuan Objek PKL/Magang	9
3.4 Metode Pengumpulan Data	10
3.5 Instrumen PKL/Magang.....	11
3.6 Teknik Analisis Data.....	11
BAB IV HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN.....	12
4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang	12
4.2 Permasalahan yang Ditemukan	12
4.3 Metode Penyelesaian Masalah	13
4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang.....	14
4.5 Pembahasan.....	15
4.6 Pelajaran yang Diperoleh	16
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	18
5.1 Kesimpulan	18
5.2 Keterbatasan.....	18
5.3 Implikasi.....	19
5.4 Saran.....	19
LAMPIRAN.....	23
Lampiran 1. Surat Keterangan/Penerimaan PKL/Magang.....	23
Lampiran 2. Lembar Penilaian dari Pembimbing Lapangan	23
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang.....	24
Lampiran 4. Rancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) pada Figma	24

RINGKASAN

Pelaksanaan magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan layanan pendaftaran magang yang lebih efektif dan mudah digunakan. Proses pendaftaran yang masih dilakukan secara manual menyebabkan pengelolaan data kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk website pendaftaran magang berbasis web guna meningkatkan kemudahan layanan dan pengelolaan data peserta magang.

Kegiatan magang dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten dengan fokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) website pendaftaran magang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengguna serta merancang wireframe dan prototype antarmuka menggunakan Figma sesuai kebutuhan instansi.

Hasil magang menunjukkan bahwa rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) website pendaftaran magang berhasil disusun dan diharapkan dapat menjadi acuan bagi tim pengembang untuk mempermudah proses pendaftaran serta pengelolaan data peserta secara online. Kegiatan ini memberikan pengalaman dalam perancangan antarmuka pengguna serta menunjukkan bahwa pemanfaatan prinsip UI/UX dapat meningkatkan kemudahan penggunaan layanan administrasi di instansi pemerintahan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau 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. Selain itu, kegiatan magang menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan, wawasan, dan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang, khususnya di bidang teknologi informasi.

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten merupakan instansi pemerintah yang memiliki peran dalam pengelolaan informasi, komunikasi, serta pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung pelayanan publik. Dalam menjalankan berbagai layanan administrasi, pemanfaatan sistem informasi yang efektif dan efisien menjadi salah satu kebutuhan penting guna mendukung proses kerja yang lebih terstruktur dan terintegrasi.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan magang, layanan pendaftaran magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten belum memiliki rancangan antarmuka yang disusun secara sistematis dan berorientasi pada kemudahan penggunaan. Alur pengisian formulir, tata letak menu, serta penyajian informasi bagi calon peserta magang belum dirancang berdasarkan kaidah desain antarmuka pengguna, sehingga berpotensi menimbulkan kebingungan maupun kesulitan bagi pengguna saat mengakses layanan pendaftaran. Kondisi tersebut belum sesuai dengan kebutuhan tampilan layanan yang informatif, mudah dipahami, dan nyaman digunakan oleh calon peserta magang maupun pihak pengelola.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada website pendaftaran magang yang mampu

menghadirkan alur penggunaan yang jelas, tampilan yang informatif, serta tata letak yang mudah dipahami oleh calon peserta magang. Rancangan antarmuka ini diharapkan dapat menjadi acuan yang jelas bagi pengembangan sistem, sehingga proses pendaftaran menjadi lebih mudah diakses dan digunakan, sekaligus mendukung digitalisasi layanan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melaksanakan kegiatan magang dengan berperan dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada proyek Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna tersebut disusun menggunakan aplikasi Figma dalam bentuk prototype desain, yang diharapkan dapat menjadi acuan visual bagi pengembangan website sekaligus memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam menerapkan ilmu perancangan antarmuka yang diperoleh selama perkuliahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam pelaksanaan magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten?
2. Bagaimana proses perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten menggunakan Figma?
3. Bagaimana rancangan antarmuka pengguna website pendaftaran magang dapat membantu memudahkan calon peserta magang dalam menggunakan layanan pendaftaran di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten?

1.3 Tujuan PKL/Magang

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang adalah untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya di bidang teknologi informasi. Selain itu, kegiatan magang bertujuan untuk memperkenalkan mahasiswa pada lingkungan kerja profesional serta mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi di dunia kerja.

1.3.2 Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dari pelaksanaan PKL/Magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari proses kerja dan pengelolaan data pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.
2. Merancang antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web menggunakan Figma sesuai kebutuhan instansi.
3. Menerapkan ilmu dan keterampilan di bidang perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang diperoleh selama perkuliahan.
4. Membantu menghadirkan tampilan dan alur penggunaan yang lebih mudah dipahami pada layanan pendaftaran magang melalui rancangan antarmuka pengguna yang informatif.

1.4 Manfaat PKL/Magang

1.4.1 Manfaat teoritis

Laporan hasil PKL/Magang ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan kaidah perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dalam pengembangan website, khususnya pada layanan pendaftaran magang. Selain itu, laporan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau pihak lain yang ingin mempelajari proses perancangan desain antarmuka menggunakan Figma dalam lingkungan instansi pemerintahan.

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

1. Menambah pengalaman kerja dan pemahaman mengenai dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Meningkatkan kemampuan dalam menerapkan ilmu perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menggunakan Figma.
3. Mengembangkan keterampilan teknis maupun nonteknis selama pelaksanaan magang.

b. Bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten

1. Membantu menyediakan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) website pendaftaran magang yang lebih efektif dan terstruktur.
2. Mempermudah proses pengelolaan data peserta magang secara digital.
3. Mendukung peningkatan kualitas layanan administrasi magang.

c. Bagi Perguruan Tinggi

1. Memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dengan instansi pemerintah.
2. Menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.
3. Meningkatkan kualitas lulusan yang memiliki pengalaman praktis di bidang teknologi informasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kumpulan teori, konsep, dan referensi yang digunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan kegiatan magang dan penyusunan laporan. Teori-teori yang digunakan berkaitan dengan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada website pendaftaran magang, sehingga dapat mendukung proses analisis kebutuhan, perancangan, dan penyusunan prototype antarmuka yang dikerjakan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.

2.1.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan serta kegiatan operasional dalam suatu organisasi. Menurut Kendall dan Kendall, sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, serta menyebarkan informasi.

Dalam perkembangan teknologi informasi, sistem informasi banyak diterapkan untuk membantu proses administrasi dan pengelolaan data agar menjadi lebih efektif dan efisien. Penerapan sistem informasi berbasis web memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan dan informasi secara mudah melalui jaringan internet. Oleh karena itu, pemahaman mengenai sistem informasi menjadi dasar bagi penulis dalam merancang antarmuka Website Pendaftaran Magang pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, agar tampilan yang dihasilkan selaras dengan alur proses pendaftaran dan kebutuhan pengelolaan data peserta magang.

2.1.2 Konsep User Interface dan User Experience (UI/UX)

User Interface (UI) merupakan tampilan visual suatu aplikasi atau website yang menjadi media interaksi antara pengguna dengan sistem, meliputi elemen seperti tata letak, warna, tipografi, tombol, dan ikon. Sementara itu, User Experience (UX) merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital, mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi alur kerja, serta kenyamanan dalam mencapai tujuan penggunaan sistem. Perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna sekaligus mengurangi kesalahan penggunaan pada suatu aplikasi atau website.

Dalam proses perancangan antarmuka, digunakan aplikasi Figma sebagai alat bantu desain berbasis kolaboratif yang memungkinkan pembuatan wireframe, mockup, hingga prototype interaktif. Figma dipilih karena mendukung proses desain secara efisien, mulai dari perancangan tata letak halaman, penentuan alur navigasi, hingga simulasi interaksi pengguna sebelum antarmuka diteruskan ke tahap pengembangan lebih lanjut. Konsep UI/UX ini menjadi dasar dalam perancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, agar tampilan yang dihasilkan mudah dipahami dan digunakan oleh calon peserta magang.

2.1.3 Penelitian atau referensi terkait

1. Sanubekti, Dajoreyta, dan Anggraini (2024)

Metode prototyping menggunakan Figma terbukti efektif meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi layanan publik, ditandai dengan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

2. Nalendra dan Swalaganata (2024)

Perancangan prototype UI/UX dengan pendekatan Design Thinking mampu menghasilkan antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna, dibuktikan melalui pengujian usability menggunakan System Usability Scale.

3. Wijaya dan Testiana (2026)

Perancangan ulang UI/UX website institusi menggunakan Figma dengan pendekatan user-centered design menghasilkan tampilan yang lebih modern dan responsif, serta meningkatkan kejelasan navigasi dan kenyamanan interaksi pengguna [3].

2.2 Kerangka Pikir Teoritis

Kerangka pikir teoritis dalam kegiatan magang ini berawal dari permasalahan yang ditemukan pada layanan pendaftaran magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, yaitu belum tersedianya rancangan antarmuka yang disusun secara sistematis dan berorientasi pada kemudahan penggunaan. Permasalahan tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori sistem informasi dan konsep User Interface/User Experience (UI/UX) sebagai dasar untuk merancang solusi antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan instansi.

Objek dalam kegiatan magang ini adalah rancangan antarmuka pengguna pada layanan pendaftaran dan pengelolaan data peserta magang pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Data yang digunakan meliputi data kebutuhan pengguna, alur proses pendaftaran magang, serta referensi tampilan yang sesuai dengan kebutuhan instansi. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kebutuhan antarmuka yang akan dirancang.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang wireframe, dan menyusun prototype antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web menggunakan Figma. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam perancangan antarmuka yang diharapkan mampu meningkatkan kemudahan penggunaan layanan pendaftaran dan pengelolaan data peserta magang.

Secara sederhana, kerangka pikir teoritis dapat digambarkan sebagai berikut:

Permasalahan Antarmuka Pendaftaran Magang → Teori Sistem Informasi dan UI/UX → Pengumpulan Data (Observasi, Wawancara, Dokumentasi) →

Analisis Kebutuhan Pengguna → Perancangan Wireframe dan Prototype UI/UX pada Figma → Pengujian Kemudahan Penggunaan (Usability) → Peningkatan Kemudahan Akses Layanan Pendaftaran Magang.

BAB III

METODE PKL/MAGANG

3.1 Lokasi PKL/Magang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten yang beralamat di Kawasan Pusat Pemerintahan Provinsi Banten (KP3B), Jl. Syech Nawawi Al-Bantani, Sukajaya, Kecamatan Curug, Kota Serang, Banten 42171. Instansi ini bertugas mengelola layanan teknologi informasi, komunikasi, statistik, dan persandian di lingkungan Pemerintah Provinsi Banten.

Selama kegiatan PKL, penulis terlibat dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk sistem informasi berbasis web. Kegiatan magang dimulai pada tanggal 9 Februari 2026 dan memberikan pengalaman dalam penerapan prinsip UI/UX untuk mendukung proses administrasi dan pelayanan di lingkungan pemerintahan.

3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang

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

3.3 Penentuan Objek PKL/Magang

Objek yang menjadi fokus kegiatan PKL adalah perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada fitur-fitur Website Pendaftaran Magang, yang meliputi:

1. Pendaftaran peserta magang.
2. Verifikasi berkas pendaftaran.

3. Monitoring kegiatan peserta magang.
4. Pengelolaan laporan harian.
5. Penilaian peserta magang.
6. Pembuatan laporan kegiatan magang.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan PKL/Magang bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai proses pendaftaran magang serta kebutuhan tampilan dan alur penggunaan (user flow) yang akan dirancang. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam perancangan wireframe dan prototype antarmuka Website Pendaftaran Magang pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten menggunakan Figma.

- a. Observasi, dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pendaftaran magang yang masih berjalan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Melalui observasi, penulis dapat memahami alur pengguna, kendala tampilan, serta bagian antarmuka yang berpotensi menyulitkan calon peserta magang saat mengakses layanan pendaftaran. Metode observasi banyak digunakan dalam tahap empathize pada proses perancangan UI/UX karena mampu memberikan gambaran nyata mengenai kebutuhan pengguna di lapangan.
- b. Wawancara, dilakukan dengan pembimbing lapangan dan pihak terkait untuk memperoleh informasi mengenai tampilan yang diharapkan, alur navigasi yang diinginkan, serta masukan terhadap rancangan antarmuka yang akan dibuat. Teknik wawancara memungkinkan penulis memperoleh data yang lebih mendalam mengenai preferensi dan kebutuhan pengguna dalam tahap perancangan desain.
- c. Dokumentasi, dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen dan referensi visual yang berkaitan dengan proses pendaftaran magang, seperti formulir yang sedang berjalan, tangkapan layar tampilan lama, serta referensi desain antarmuka sejenis. Metode dokumentasi digunakan untuk

melengkapi data hasil observasi dan wawancara sehingga rancangan antarmuka yang dihasilkan menjadi lebih akurat dan sesuai kebutuhan.

3.5 Instrumen PKL/Magang

Instrumen yang digunakan selama kegiatan PKL meliputi:

1. Laptop sebagai perangkat utama dalam proses perancangan antarmuka.
2. Figma sebagai perangkat lunak utama untuk membuat wireframe, mockup, dan prototype antarmuka.
3. Google Form untuk menghimpun masukan dan kebutuhan pengguna terkait tampilan layanan pendaftaran.
4. FigJam sebagai alat bantu untuk menyusun alur pengguna (user flow) dan pemetaan kebutuhan sebelum masuk tahap wireframing.
5. Browser Google Chrome untuk menjalankan dan menguji hasil prototype secara interaktif.
6. Buku catatan untuk mencatat hasil observasi.
7. Kamera smartphone untuk dokumentasi kegiatan

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pelaksanaan PKL/Magang ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi yang ditemukan selama kegiatan magang, khususnya yang berkaitan dengan proses pendaftaran dan pengelolaan data magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten. Metode deskriptif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang sistematis mengenai kondisi objek yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi [8].

Data yang telah dikumpulkan kemudian disusun secara sistematis, dikelompokkan sesuai kebutuhan sistem dan permasalahan yang ditemukan, lalu diinterpretasikan untuk memperoleh kesimpulan. Tahapan analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga hasil analisis dapat digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan pembangunan Website Pendaftaran Magang Berbasis Web [9].

BAB IV

HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang

Tabel 1. Kegiatan PKL/Magang

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	2026-03-02	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman Login/Register di Figma
2	2026-03-16	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman Dashboard di Figma
3	2026-04-06	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman Setting Profil,
4	2026-04-27	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman CV
5	2026-05-11	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman Laporan Kegiatan
6	2026-05-25	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman Nilai Magang
7	2026-06-01	Magang	Mendesain Wireframe dan Prototype Halaman Sertifikat
8	2026-06-08	Magang	Evaluasi dan revisi rancangan alur sistem bersama pembimbing lapangan

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.2 Permasalahan yang Ditemukan

Salah satu kendala yang ditemukan selama pelaksanaan PKL/Magang adalah adanya penyesuaian kebutuhan tampilan yang berubah pada beberapa tahap perancangan. Hal ini terjadi karena sebagian kebutuhan terkait alur pengguna, seperti format tampilan data peserta magang dan alur verifikasi berkas, baru diketahui secara lebih rinci setelah penulis berdiskusi langsung dengan pembimbing lapangan di tengah proses perancangan. Selain itu, penulis

juga menemui kendala berupa kesulitan menyesuaikan wireframe dengan masukan pembimbing lapangan, khususnya pada bagian tata letak formulir pendaftaran dan alur unggah berkas peserta yang perlu dirancang agar mudah dipahami oleh calon peserta magang.

Dampak dari permasalahan tersebut adalah penulis perlu melakukan beberapa kali revisi pada wireframe dan tampilan halaman yang telah dirancang sebelumnya, sehingga proses perancangan membutuhkan waktu lebih lama dari perkiraan awal. Selain itu, perubahan alur pengguna di tengah proses perancangan sempat menghambat penyelesaian prototype secara menyeluruh. Namun demikian, kendala-kendala tersebut pada akhirnya membantu penulis memahami pentingnya riset kebutuhan pengguna yang matang serta pengujian prototype secara berkala selama proses perancangan antarmuka.

4.3 Metode Penyelesaian Masalah

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menerapkan beberapa langkah penyelesaian. Pertama, penulis melakukan diskusi secara rutin dan terbuka dengan pembimbing lapangan setiap kali ditemukan ketidaksesuaian kebutuhan, agar perubahan pada rancangan tampilan dapat segera dipahami dan diterapkan pada wireframe yang sedang dirancang. Kedua, penulis melakukan revisi secara bertahap pada prototype di Figma, mulai dari peninjauan ulang tata letak elemen, perbaikan alur navigasi antar halaman, hingga penyesuaian komponen desain agar lebih konsisten dan mudah dipahami pengguna.

Ketiga, penulis melakukan pengujian ulang (testing) pada setiap prototype yang telah direvisi menggunakan fitur simulasi interaktif Figma sebelum melanjutkan ke perancangan halaman berikutnya, sehingga ketidaksesuaian desain dapat ditemukan dan diperbaiki lebih awal. Melalui langkah-langkah tersebut, proses perancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web dapat tetap berjalan sesuai target meskipun terdapat beberapa kendala di tengah pengerjaan.

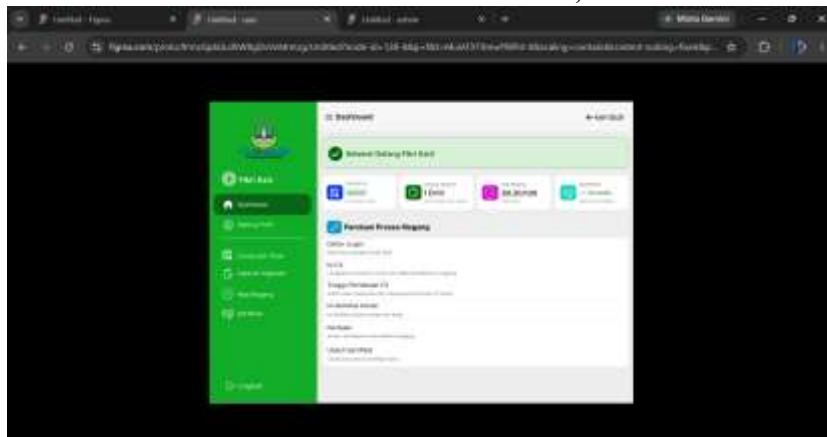
4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang

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

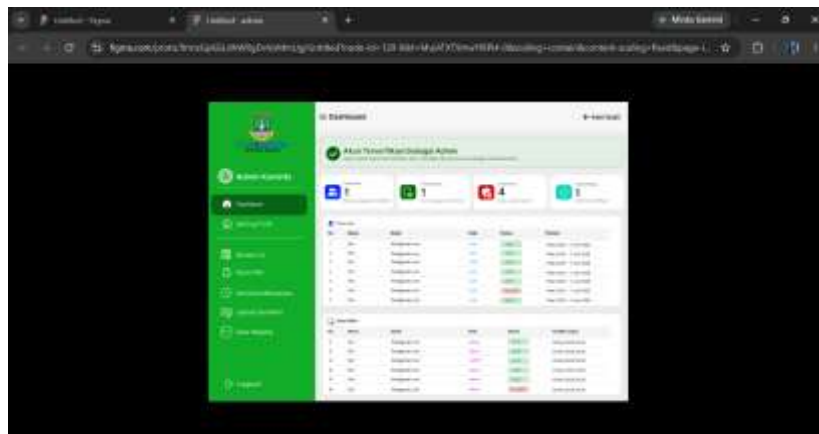
Selain itu, penulis juga berhasil merancang halaman dasbor admin yang ditujukan untuk mendukung proses verifikasi berkas pendaftaran, pengelolaan data peserta magang, serta pemberian nilai dan penerbitan sertifikat secara digital. Rancangan yang dihasilkan telah diuji melalui fitur prototype interaktif Figma dan terbukti dapat menggambarkan alur penggunaan yang lebih mudah dipahami, sehingga dapat menjadi acuan bagi tim pengembang dalam mengimplementasikan tampilan tersebut ke dalam Website Pendaftaran Magang berbasis Framework Laravel di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

4.5 Pembahasan

Hasil pelaksanaan PKL/Magang ini secara umum sejalan dengan kajian teori yang telah diuraikan pada BAB II. Penerapan teori perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) terlihat dari upaya merancang alur proses pendaftaran, verifikasi berkas, pencatatan laporan kegiatan, penilaian, hingga penerbitan sertifikat peserta magang ke dalam satu rancangan tampilan yang

terstruktur dan mudah dipahami, sehingga tampilan yang dihasilkan diharapkan dapat mempermudah proses administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual, sesuai dengan konsep perancangan UI/UX yang telah dibahas sebelumnya.

Penerapan konsep perancangan antarmuka berbasis Design Thinking dan User Centered Design juga tercermin dari proses perancangan wireframe hingga prototype menggunakan Figma, yang memungkinkan tampilan Website Pendaftaran Magang dirancang secara terpusat sebelum diimplementasikan oleh tim pengembang ke dalam Website berbasis Framework Laravel dengan basis data MySQL. Secara keseluruhan, hasil di lapangan sesuai dengan teori yang dibahas pada BAB II, meskipun terdapat penyesuaian kecil pada beberapa tampilan akibat kebutuhan pengguna yang baru ditemukan selama proses perancangan, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian permasalahan dan metode penyelesaian masalah sebelumnya.

4.6 Pelajaran yang Diperoleh

Pelaksanaan PKL/Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten memberikan berbagai pelajaran berharga bagi penulis, baik dari aspek hard skill maupun soft skill. Dari aspek hard skill, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) sebuah sistem informasi berbasis web menggunakan Figma, mulai dari tahap riset kebutuhan pengguna, penyusunan alur (user flow), pembuatan wireframe, hingga penyusunan prototype interaktif. Penulis juga memperoleh pengalaman dalam merevisi dan menyempurnakan rancangan berdasarkan masukan pembimbing lapangan selama proses perancangan berlangsung.

Dari aspek soft skill, penulis belajar untuk berkomunikasi secara efektif dengan pembimbing lapangan dalam menerima dan menindaklanjuti masukan atau perubahan kebutuhan tampilan. Penulis juga melatih kesabaran dan ketelitian dalam menghadapi revisi desain yang berulang selama proses perancangan, kedisiplinan dalam menyelesaikan setiap tahapan pekerjaan sesuai target, serta kemampuan mengelola waktu agar rancangan antarmuka website pendaftaran magang dapat diselesaikan dengan baik dalam periode

PKL/Magang yang telah ditentukan. Pengalaman ini menjadi bekal yang berharga bagi penulis dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja profesional di bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL/Magang yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan kegiatan magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten berjalan dengan baik, di mana penulis terlibat langsung dalam proses riset kebutuhan pengguna hingga perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) Website Pendaftaran Magang Berbasis Web menggunakan Figma.
2. Proses perancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten dilakukan melalui tahap riset kebutuhan pengguna, penyusunan alur (user flow), pembuatan wireframe, hingga penyusunan prototype interaktif menggunakan Figma, sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang mencakup halaman pendaftaran, pengelolaan CV, laporan kegiatan harian, penilaian, dan penerbitan sertifikat peserta magang.
3. Rancangan antarmuka pendaftaran magang yang dihasilkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemudahan penggunaan layanan pendaftaran serta pengelolaan data peserta magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, karena dapat menjadi acuan bagi tim pengembang dalam membangun website yang lebih mudah dipahami dan digunakan dibandingkan proses manual yang berjalan sebelumnya.

5.2 Keterbatasan

Pelaksanaan PKL/Magang ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan. Pertama, dari segi waktu, periode pelaksanaan PKL/Magang yang relatif terbatas menyebabkan beberapa rancangan tampilan tambahan, seperti halaman notifikasi otomatis dan laporan statistik peserta magang, belum sempat dirancang secara menyeluruh dan diharapkan dapat menjadi pengembangan lebih lanjut.

Kedua, dari segi akses data, beberapa data terkait riwayat peserta magang pada periode-periode sebelumnya tidak seluruhnya dapat diakses secara lengkap oleh penulis karena bersifat dokumen internal instansi, sehingga analisis kebutuhan lebih banyak bersumber dari observasi langsung dan wawancara dengan pembimbing lapangan. Ketiga, dari segi pengalaman penulis, sebagai mahasiswa yang baru pertama kali merancang antarmuka pengguna dalam skala instansi pemerintahan, penulis masih dalam proses pembelajaran dalam menyusun alur pengguna yang optimal, sehingga rancangan yang dihasilkan masih memungkinkan untuk disempurnakan lebih lanjut.

5.3 Implikasi

Hasil PKL/Magang ini memberikan implikasi bagi beberapa pihak. Bagi penulis, kegiatan ini meningkatkan kemampuan teknis dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) sistem informasi berbasis web menggunakan Figma serta memberikan pengalaman nyata bekerja dalam lingkungan instansi pemerintahan, yang menjadi bekal penting sebelum memasuki dunia kerja profesional di bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna.

Bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, rancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web yang telah disusun dapat menjadi acuan bagi tim pengembang untuk diimplementasikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendaftaran serta pengelolaan data peserta magang. Bagi Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, hasil PKL/Magang ini dapat memperkuat kemitraan dengan instansi pemerintahan serta menjadi bahan evaluasi mengenai relevansi kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja dengan kurikulum yang diajarkan.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan yang telah diuraikan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL/Magang pada bidang perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) berbasis web, disarankan

untuk memperdalam pemahaman mengenai Figma dan prinsip Design Thinking maupun User Centered Design sejak awal, serta membangun komunikasi yang aktif dengan pembimbing lapangan agar setiap perubahan kebutuhan tampilan dapat diantisipasi lebih awal.

2. Bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten, disarankan untuk menindaklanjuti rancangan antarmuka Website Pendaftaran Magang Berbasis Web yang telah disusun dengan mengimplementasikannya ke dalam sistem yang aktif, serta menambahkan fitur notifikasi otomatis dan laporan statistik pada tahap pengembangan berikutnya, agar pengelolaan administrasi magang dapat semakin optimal.
3. Bagi Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, disarankan untuk terus memperluas kemitraan dengan instansi pemerintahan seperti Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Banten guna memberikan kesempatan magang yang relevan dengan bidang rekayasa perangkat lunak maupun perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) bagi mahasiswa pada periode berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Antila Putra, E. Saputra, dan M. Razi A, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Inventaris Barang Milik Daerah Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 35–46, 2026, doi: 10.35957/jtsi.v7i1.15659.
- D. Susilawati dan Y. Farlina, “Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Dengan Metode FIFO Berbasis Web,” *Justika: Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 1, no. 2, 2021. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka.
- M. J. Febriyanto dan S. Auliana, “Analisis Penerapan Sistem Informasi Menggunakan Metode Deskriptif Pada Diskomsantik Kabupaten Pandeglang,” *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 320–329, 2026. DOI: 10.37817/ikraith-informatika.v10i1.6391.
- Nalendra, I. P., & Swalaganata, G. (2024). *Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Home Service Kendaraan Berbasis Mobile dengan Pendekatan Design Thinking*. Journal of Information System and Application Development, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.26905/jisad.v2i1.11044>
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). *Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma*. Jurnal Informatika Terpadu, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1001>
- T. Arwandi, M. Damopolii, dan M. Hasan, “Implementasi Sistem Informasi Manajemen Dapodik di UPT SMPN Barugaia Kepulauan Selayar,” *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 8, pp. 6–15, 2024. Penelitian menggunakan analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.
- W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, dan T. Ridwan, “Perancangan UI/UX Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Desa Losari Kidul),” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro*

Terapan, vol. 12, no. 3, pp. 2952–2964, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.

W. E. Jayanti, E. Meilinda, dan K. Fitriana, “Implementasi Model Prototype dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek (SAMAR) Berbasis Web bagi Perusahaan Kontraktor,” *Jurnal Informatika Kaputama*, vol. 5, no. 1, pp. 19–27, 2021. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memperoleh kebutuhan sistem

Wijaya, A. S., & Testiana, G. (2026). *Perancangan UI/UX Website Menggunakan Figma di Politeknik Pariwisata Palembang*. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 9981–9992. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4737>

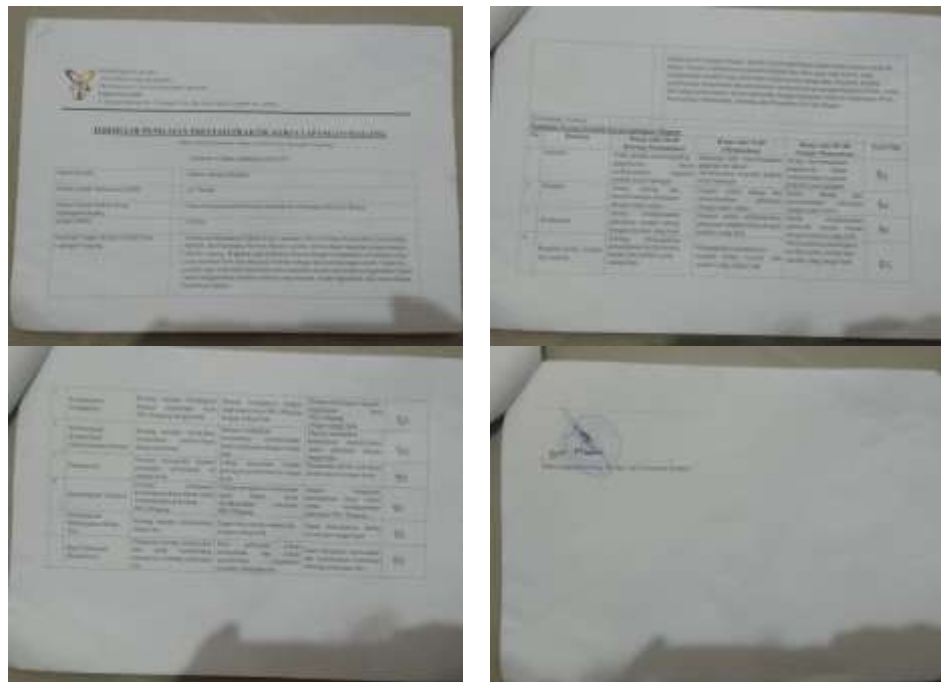
LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan/Penerimaan PKL/Magang



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Lembar Penilaian dari Pembimbing Lapangan



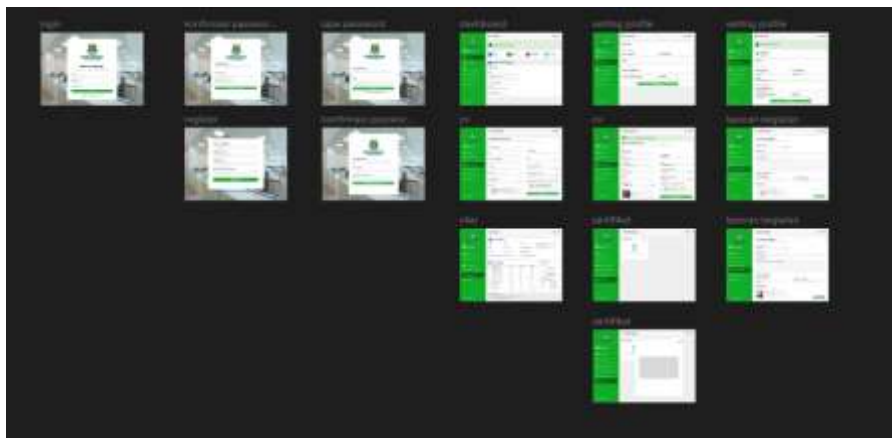
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 4. Rancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) pada Figma



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026