

PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE MONITORING MAGANG DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA KEDIRI

Hilda Dwi Iswanto Putri
Universitas Negeri Surabaya
email: hildadip.44@gmail.com

Received:
20-06-2026
Reviewed:
23-06-2026
Accepted:
25-06-2026

ABSTRAK : Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri merupakan instansi yang secara rutin menerima mahasiswa dan siswa sebagai peserta magang maupun Praktik Kerja Lapangan (PKL). Namun, proses monitoring kehadiran dan pelaporan kegiatan magang masih dilakukan secara manual sehingga kurang efisien dan menyulitkan proses pengawasan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) website monitoring magang di Diskominfo Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil penelitian berupa prototipe website monitoring magang bernama SEKAWAN MUDA yang dilengkapi fitur registrasi dan login, dashboard, pengelolaan tugas, kehadiran, logbook, laporan akhir, sertifikat, dan profil pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa prototipe memperoleh nilai 74% dari ahli materi dengan kategori baik dan 83% dari ahli media dengan kategori sangat baik. Sementara itu, hasil pengujian pengguna memperoleh tingkat kepuasan sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dan pengujian tersebut, prototipe website monitoring magang SEKAWAN MUDA dinyatakan layak untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pendukung pengelolaan dan monitoring kegiatan magang di Diskominfo Kota Kediri.

Kata Kunci: Website Monitoring Magang, User Interface (UI), User Experience (UX), Design Thinking, Prototipe

ABSTRACT (11pt): *The Communication and Information Office of Kediri City regularly accepts university and vocational high school students for internship and fieldwork programs. However, the processes of attendance monitoring and activity reporting are still carried out manually, making them less efficient and complicating supervision. Therefore, this study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of an internship monitoring website for the Communication and Information Office of Kediri City. This study employed a qualitative approach using the Design Thinking method, which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The result of this study is an internship monitoring website prototype named SEKAWAN MUDA, equipped with registration and login features, dashboard, task management, attendance, logbook, final report submission, certificate access, and user profile management. The validation results showed that the prototype achieved a score of 74% from the material expert, categorized as good, and 83% from the media expert, categorized as very good. Furthermore, user testing resulted in a satisfaction score of 100%, categorized as very good. Based on the validation and testing results, the SEKAWAN MUDA internship monitoring website prototype is considered feasible for further development as a supporting medium for managing and monitoring internship activities at the Communication and Information Office of Kediri City.*

Keywords: *Internship Monitoring Website, User Interface (UI), User Experience (UX), Design Thinking, Prototype.*

PENDAHULUAN

Program magang merupakan salah satu sarana bagi mahasiswa maupun siswa sekolah menengah kejuruan untuk memperoleh pengalaman kerja dan mengembangkan kompetensi sesuai bidang keahlian yang dimiliki. Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Kediri menjadi salah satu instansi pemerintah yang secara rutin menerima peserta magang dari berbagai perguruan tinggi dan sekolah. Namun, proses administrasi dan monitoring kegiatan magang yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual. Calon peserta magang umumnya memperoleh informasi terkait prosedur magang melalui teman, kakak tingkat, maupun dengan datang langsung ke kantor. Selain itu, proses absensi masih menggunakan media kertas, pendataan peserta magang disimpan menggunakan *Microsoft Excel*, serta belum tersedia sistem monitoring yang mampu mengawasi aktivitas harian peserta secara terintegrasi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengelolaan data menjadi kurang efisien, berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, serta menyulitkan proses pemantauan kegiatan peserta magang secara menyeluruh.

Perkembangan teknologi informasi mendorong berbagai instansi untuk melakukan digitalisasi layanan guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja. Salah satu bentuk digitalisasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan website sebagai media pengelolaan informasi dan administrasi. Website memiliki keunggulan karena dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi, sehingga memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi maupun menjalankan aktivitas administrasi secara daring. Selain aspek fungsional, keberhasilan sebuah website juga dipengaruhi oleh kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI berperan dalam membangun tampilan visual yang mudah dipahami, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan sistem. Oleh karena itu, perancangan website tidak hanya memperhatikan kelengkapan fitur, tetapi juga harus mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif, efisien, dan nyaman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak Diskominfo Kota Kediri, diketahui bahwa instansi sebenarnya telah memiliki rencana pengembangan sistem pengelolaan tenaga kontrak dan peserta magang melalui aplikasi SEKAWAN. Akan tetapi, aplikasi yang telah dibuat sebelumnya dibuat untuk admin dan masih berfokus pada aspek fungsional dan belum mempertimbangkan prinsip UI/UX secara optimal. Selain itu, pihak instansi juga mengharapkan adanya pengembangan fitur baru seperti dashboard alumni magang, riwayat peserta magang, penyempurnaan halaman profil, login, serta pengelolaan sertifikat. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal berupa sistem monitoring magang yang terintegrasi, mudah digunakan, dan informatif dengan kondisi aktual yang masih mengandalkan proses manual dan sistem yang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna.

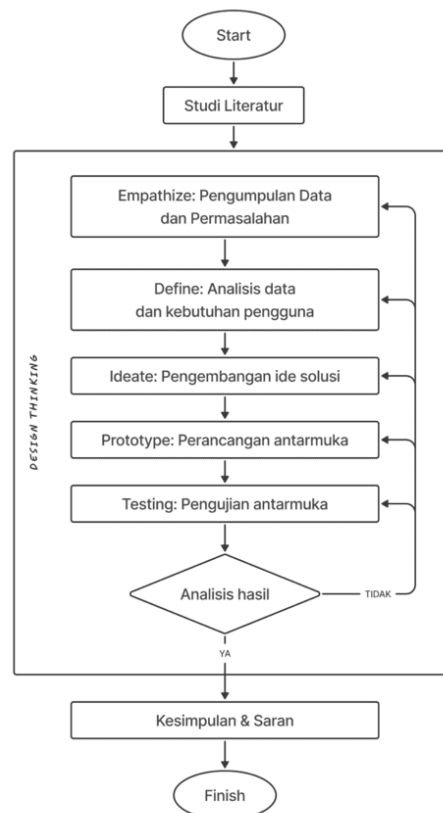
Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pengembangan sistem magang dan perancangan UI/UX berbasis website. Kuntoro dkk. (2023) dalam penelitiannya menghasilkan prototipe aplikasi absensi peserta magang berbasis website. Aprilio (2024) dalam penelitiannya merancang sistem pendaftaran magang menggunakan metode Design Thinking. Amanda dkk. (2026) dalam penelitiannya mengembangkan sistem absensi mahasiswa magang berbasis web yang responsif dan efisien. Wijayanti dkk. (2023) dalam penelitiannya merancang aplikasi logbook magang berbasis mobile. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan prinsip UI/UX yang sesuai kebutuhan pengguna mampu meningkatkan efektivitas penggunaan sistem administrasi dan monitoring. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengintegrasikan fitur pengumpulan laporan akhir, pemberian sertifikat, dan dokumentasi alumni peserta magang dalam satu rancangan website yang terpusat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan prototipe Website Monitoring Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri. Prototipe website yang dirancang diharapkan mampu membantu memberikan gambaran awal mengenai proses absensi, pencatatan logbook, penilaian tugas, pengumpulan laporan akhir, serta pengelolaan data alumni peserta magang dalam satu sistem yang terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun konsep perancangan, mendeskripsikan proses perancangan, dan menghasilkan prototipe website monitoring magang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan dibatasi pada pengembangan prototipe UI/UX berbasis website desktop dan mobile dengan pengguna utama peserta magang, serta tidak mencakup tahap implementasi dan pengembangan sistem secara penuh. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan sistem monitoring magang yang lebih

efektif sekaligus mendukung upaya digitalisasi layanan di lingkungan Diskominfo Kota Kediri.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* untuk merancang prototipe website monitoring magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada pengguna (user-centered) dan memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. Alur Perencanaan (Sumber: Hilda ,2026)

Objek penelitian adalah proses administrasi dan monitoring peserta magang yang meliputi pendataan peserta, absensi, pelaporan kegiatan harian, hingga pengelolaan laporan akhir. Sasaran penelitian terdiri atas peserta magang dan staf Bidang Aplikasi Informatika Diskominfo Kota Kediri sebagai pengguna utama sistem. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari–Juni 2026 di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, studi literatur, dan kuesioner terbatas. Wawancara dilakukan kepada Kepala Bidang dan staf Aplikasi Informatika untuk memperoleh informasi mengenai proses monitoring magang yang sedang berjalan, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan sistem di masa mendatang. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas administrasi magang, sedangkan

dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto, dokumen, dan media yang digunakan dalam kegiatan magang. Selain itu, studi literatur dilakukan melalui jurnal, artikel ilmiah, serta Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi SEKAWAN.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap *empathize* dilakukan identifikasi target audiens, observasi kebutuhan informasi menggunakan *empathy map*, serta studi media eksisting untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Tahap *define* digunakan untuk merumuskan *problem statement* dan tujuan perancangan berdasarkan hasil analisis data. Selanjutnya pada tahap *ideate* dilakukan pengembangan konsep perancangan, konsep visual, struktur website, serta penyusunan *wireframe low fidelity*.

Tahap *prototype* dilakukan melalui pembuatan *wireframe medium fidelity*, *dwireframe high fidelity*, dan prototipe interaktif menggunakan aplikasi Figma. Prototipe yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait aspek fungsional maupun desain. Tahap test dilakukan dengan melibatkan peserta magang sebagai pengguna akhir untuk menguji kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna. Hasil pengujian dan validasi digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh prototipe website monitoring magang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka teoritik dalam penelitian ini digunakan sebagai landasan untuk memahami konsep desain komunikasi visual dalam perancangan media digital, khususnya terkait prototipe, *User Interface*, *User Experience*, dan website monitoring magang. Teori-teori tersebut digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna sehingga mampu menciptakan tampilan visual, alur interaksi, dan pengalaman penggunaan yang efektif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta magang di Diskominfo Kota Kediri.

1. Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia (Abdulloh 2018). Dalam penelitian ini, website digunakan sebagai media untuk mendukung proses monitoring kegiatan magang, mulai dari pengelolaan data peserta, absensi, pencatatan aktivitas, hingga pengumpulan laporan akhir. Pemanfaatan website diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses administrasi yang sebelumnya masih dilakukan secara manual.

2. Monitoring Magang

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia monitoring berasal dari kata “monitor” yang memiliki arti sebagai berikut: (1) orang yang memantau, (2) alat yang digunakan untuk memantau, (3) alat yang dirancang untuk mengobservasi, mengawasi, mengontrol atau memverifikasi operasi suatu sistem. Monitoring magang dapat diartikan sebagai proses pengumpulan data dan pengukuran kemajuan secara sistematis serta berkesinambungan yang dilakukan berkala saat suatu program atau kegiatan berlangsung dalam hal ini kegiatan magang.

3. User Interface (UI)

User Interface UI atau antarmuka pengguna adalah perancangan tampilan visual yang merupakan titik kontak utama antara pengguna dan produk digital. Menurut Galitz (2007), desain antarmuka yang baik perlu memperhatikan konsistensi, kemudahan

dipahami, serta kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas secara efektif. Dalam penelitian ini, prinsip UI digunakan sebagai dasar dalam merancang tampilan website monitoring magang agar lebih informatif, terstruktur, dan mudah digunakan.

4. *User Experience (UX)*

User Experience (UX) merujuk pada pengalaman atau persepsi yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan, dan hal ini mencakup sejauh mana pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan produk itu. UX adalah tentang bagaimana sebuah desain (website, aplikasi, atau media interaktif) dapat memecahkan masalah pengguna dan membuat proses penggunaan terasa intuitif serta efisien.

5. *Design Thinking*

Design Thinking merupakan metode pendekatan perancangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Metode ini digunakan karena mampu membantu proses identifikasi masalah hingga menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Brown (2009), *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

6. *Wireframe*

Menurut Green (2020), *wireframe* dapat dianggap sebagai sebuah cetak biru dalam mendesain situs web yang berfungsi untuk menghubungkan struktur dengan desain final. Wireframe masih berupa rancangan sketsa untuk memberikan gambaran kasar mengenai tata letak elemen pada website/aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking* untuk merancang prototipe website monitoring magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada pengguna (user-centered) dan memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami kondisi aktual sistem monitoring magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri serta mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan website monitoring magang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi.

Hasil wawancara dengan Bapak Khayat selaku Kepala Bidang dan Ibu Halla Dhinasti selaku staf Aplikasi Informatika Diskominfo Kota Kediri menunjukkan bahwa instansi telah memiliki rancangan aplikasi pendataan karyawan Non-ASN. Namun, sistem tersebut masih berfokus pada aspek fungsional admin dan belum menerapkan prinsip *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* secara optimal sehingga tampilan dan pengalaman pengguna masih perlu dikembangkan serta memperluas pengguna ke peserta magang. Selain itu, ditemukan kebutuhan terhadap fitur tambahan seperti pengelolaan data alumni, dashboard monitoring, penyempurnaan profil pengguna, serta sistem sertifikasi magang.

Hasil kuesioner yang melibatkan sembilan responden menunjukkan bahwa seluruh peserta magang masih menggunakan sistem absensi manual berbasis kertas. Selain itu,

sebagian besar responden menilai proses absensi, pencatatan kegiatan, penilaian, dan pengumpulan laporan akhir hanya berada pada kategori cukup efisien. Meskipun demikian, mayoritas responden menyatakan setuju bahwa digitalisasi dapat mempermudah monitoring kegiatan magang dan bersedia menggunakan website monitoring magang.

Temuan ini menunjukkan adanya peluang transformasi digital dalam proses administrasi magang. Hasil tersebut mendukung penelitian Kuntoro dkk. (2023), Amanda dkk. (2026), dan Wijayanti dkk. (2023) yang menyatakan bahwa digitalisasi administrasi melalui website mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan mempermudah aktivitas pengguna.

Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa proses monitoring masih dilakukan secara manual melalui formulir absensi dan pencatatan data menggunakan *Microsoft Excel*. Selain itu, belum terdapat sistem monitoring progres tugas secara real-time, evaluasi berkala, maupun standar laporan akhir yang seragam. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengawasan peserta magang kurang optimal dan berpotensi menimbulkan aktivitas non-produktif selama masa magang.



Gambar 2. Situasi Magang di Diskominfo Kota Kediri (Sumber: Hilda ,2026)

Berdasarkan hasil wawancara, kuesioner, dan observasi, data kemudian diolah menjadi *user persona* dan *empathy map*. Hasil analisis menunjukkan beberapa *pain point* utama yang dialami pengguna, yaitu proses administrasi yang masih manual, dokumentasi kegiatan yang tersebar di berbagai media, kesulitan memantau progres tugas, terbatasnya akses terhadap feedback pembimbing, serta belum tersedianya platform terintegrasi untuk mengelola seluruh kebutuhan magang.

Persona 1 : Peserta Magang yang Terorganisir



Bima Saputra
Usia : 21 tahun
Status : Mahasiswa
Durasi Magang : 3 Bulan

Karakteristik :

- Terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kegiatan sehari-hari.
- Menyukai pencatatan aktivitas yang terdokumentasi dengan baik.
- Membutuhkan website yang dapat membantu memantau progres pekerjaan secara berkala.

Pain Points :

- Absensi masih dilakukan secara manual.
- Dokumentasi kegiatan tersebar di berbagai media.
- Sulit mengetahui perkembangan tugas secara berkala.

Goals (Tujuan) :

- Mendokumentasikan seluruh aktivitas magang dalam satu platform.
- Mengetahui progres tugas yang sedang dikerjakan.
- Memudahkan proses bimbingan kegiatan magang.

Kebutuhan :

- Sistem absensi digital.
- Fitur monitoring tugas dan progres pekerjaan.
- Logbook terintegrasi dengan aktivitas magang.

Pengalaman :

Bima merupakan mahasiswa yang terbiasa mengelola aktivitas magang secara terstruktur menggunakan berbagai media digital. Ia ingin seluruh kegiatan magang, mulai dari absensi, tugas, hingga laporan aktivitas harian dapat terdokumentasi dalam satu wadah yang terintegrasi. Selain itu, Bima juga membutuhkan website monitoring yang memungkinkan dirinya dan pembimbing mengetahui perkembangan pekerjaan lebih jelas dan terukur.

Persona 2 : Peserta Magang yang Ingin Kemudahan



Cindy Permata
Usia : 17 tahun
Status : Pelajar SMK
Durasi Magang : 6 Bulan

Karakteristik :

- Menyukai proses yang sederhana dan mudah.
- Mengutamakan efisiensi dalam menyelesaikan administrasi magang.
- Membutuhkan akses informasi dan evaluasi yang mudah dipahami.

Pain Points :

- Pengumpulan laporan masih dilakukan secara manual.
- Sulit memperoleh evaluasi atau feedback secara berkala.
- Proses administrasi membutuhkan banyak tahapan.

Goals (Tujuan) :

- Menyelesaikan administrasi magang dengan cepat dan praktis.
- Mengakses informasi dan feedback pembimbing dengan mudah.
- Mengurangi penggunaan dokumen fisik selama kegiatan magang.

Kebutuhan :

- Fitur upload laporan digital.
- Fitur feedback atau review dari pembimbing.
- Antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami dengan aktivitas magang.

Pengalaman :

Cindy merupakan peserta magang yang menginginkan proses administrasi magang dapat dilakukan secara praktis tanpa harus menggunakan dokumen fisik. Ia berharap seluruh kebutuhan magang seperti absensi, pencatatan kegiatan, pengumpulan laporan, hingga melihat hasil evaluasi dapat dilakukan secara digital melalui satu platform yang mudah digunakan.

Gambar 3. User Persona 1 & 2 (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 4. Empathy Map 1 & 2 (Sumber: Hilda ,2026)

Temuan tersebut diperkuat melalui *gap analysis* yang menunjukkan adanya kesenjangan antara sistem yang berjalan dengan kebutuhan pengguna. Pengguna membutuhkan sistem yang mampu mengintegrasikan absensi digital, pengelolaan logbook, monitoring tugas, pengumpulan laporan akhir, serta pengelolaan dokumen dalam satu platform terpusat. Oleh karena itu, tahap *empathize* menghasilkan pemahaman bahwa solusi yang paling sesuai adalah perancangan website monitoring magang berbasis UI/UX yang mampu mendukung pengelolaan administrasi dan monitoring kegiatan magang secara lebih efektif, efisien, dan terintegrasi.

2. Tahap Define

Tahap define dilakukan untuk merumuskan inti permasalahan dan menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner pada tahap *empathize*. Analisis dilakukan menggunakan metode 5W+1H untuk mengidentifikasi permasalahan, pengguna sasaran, tujuan perancangan, serta solusi yang dapat diterapkan.

Tabel 1. Analisis 5W+1H Perancangan (Sumber: Hilda ,2026)

Aspek	Hasil
What	Belum adanya sistem monitoring magang yang terintegrasi, sehingga proses administrasi seperti dilakukan secara terpisah dan sebagian masih manual. Adapun kurangnya pengawasan pada kegiatan magang
Who	Peserta magang Diskominfo Kota Kediri sebagai pengguna utama.
Where	Produk dapat diakses melalui laman website dengan tampilan desktop dan mobile.

Aspek	Hasil
When	Selama berlangsungnya kegiatan magang, mulai dari proses absensi harian, pencatatan kegiatan, hingga penilaian dan pengumpulan laporan akhir.
Why	Belum adanya sistem digital yang terintegrasi, menyebabkan penggunaan berbagai media terpisah seperti kertas, spreadsheet, dan komunikasi manual yang menyebabkan kurang optimalnya monitoring dan pengelolaan data.
How	Dengan merancang prototipe website monitoring magang yang terintegrasi, yang dapat mengakomodasi fitur absensi digital, logbook kegiatan, sistem penilaian dan feedback, serta pengumpulan laporan secara online.

Hasil analisis menunjukkan bahwa proses administrasi dan monitoring magang di Diskominfo Kota Kediri masih dilakukan melalui berbagai media yang terpisah, seperti formulir kertas, *Microsoft Excel*, dan komunikasi manual. Kondisi tersebut menyebabkan data tidak terintegrasi, proses monitoring kurang optimal, serta menyulitkan pengelolaan informasi peserta magang secara menyeluruh. Selain itu, belum tersedia sistem yang mampu mengakomodasi kebutuhan absensi, pencatatan kegiatan, monitoring tugas, dan pengumpulan laporan dalam satu platform.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa meskipun pengguna menilai proses saat ini berjalan cukup efisien, mayoritas responden menyatakan bahwa digitalisasi dapat membantu proses monitoring magang dan bersedia menggunakan sistem berbasis website. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta magang telah memiliki perangkat serta kemampuan digital yang memadai sehingga mendukung implementasi sistem berbasis web.

Berdasarkan hasil reduksi dan penyajian data, diperoleh beberapa kebutuhan utama pengguna, yaitu: (1) fitur kehadiran dan perizinan digital, (2) pengelolaan tugas, (3) logbook harian, (4) pengumpulan laporan akhir, (5) sertifikat digital, serta (6) pengelolaan informasi peserta magang. Kebutuhan tersebut kemudian disusun dalam skala prioritas untuk menentukan fokus pengembangan fitur pada prototipe website.

Hasil tahap define menunjukkan adanya kebutuhan terhadap sistem monitoring magang yang terintegrasi dan berpusat pada pengguna. Temuan ini sejalan dengan pendekatan *User-Centered Design* yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan pengguna sebelum menentukan solusi desain. Berdasarkan analisis tersebut, ditetapkan bahwa solusi yang paling sesuai adalah perancangan prototipe website monitoring magang yang mengintegrasikan seluruh kebutuhan administrasi dan monitoring kegiatan magang dalam satu platform. Hasil tahap define selanjutnya menjadi dasar dalam pengembangan ide dan konsep desain pada tahap ideate.

3. Tahap Ideate

Tahap ideate dilakukan untuk mengembangkan solusi desain berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap define. Hasil tahap ini berupa pengembangan konsep website monitoring magang yang terintegrasi,

penentuan identitas visual, serta penyusunan struktur navigasi yang mendukung kemudahan penggunaan.

1.) Logo Website

Konsep utama yang dihasilkan adalah website monitoring magang bernama SEKAWAN MUDA, yang merupakan pengembangan dari aplikasi SEKAWAN (Sistem Kepegawaian Non-ASN) di Diskominfo Kota Kediri. Nama SEKAWAN MUDA dipilih untuk mempertahankan kesinambungan identitas sistem sekaligus merepresentasikan peserta magang sebagai generasi muda yang sedang mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Website ini dirancang sebagai platform yang mampu mengintegrasikan proses absensi, pengelolaan tugas, logbook, laporan akhir, dan sertifikat dalam satu sistem yang terpusat.

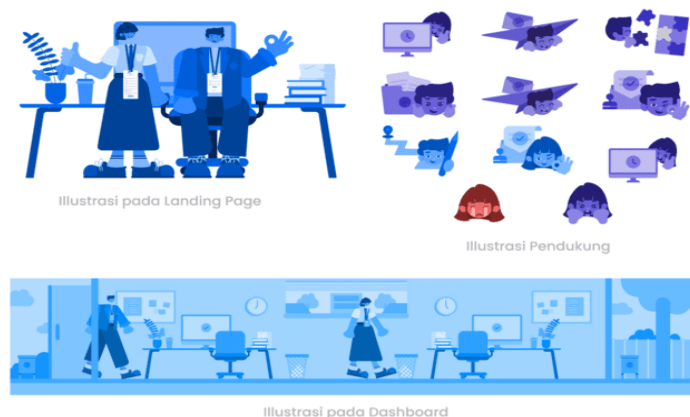


Gambar 5. Logo website Sekawan Muda (Sumber: Hilda ,2026)

Dari sisi komunikasi visual, perancangan mengusung tema “Muda Berkarya, Tumbuh Berpengalaman” untuk menggambarkan proses pengembangan kompetensi peserta magang.

2.) Gaya Visual

Pendekatan visual yang digunakan berupa ilustrasi sederhana, modern, dan komunikatif guna menciptakan kesan ramah sekaligus profesional. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip Desain Komunikasi Visual yang menekankan efektivitas penyampaian pesan melalui elemen visual yang mudah dipahami oleh pengguna.



Gambar 6. Ilustrasi pendukung (Sumber: Hilda ,2026)

3.) Warna Website

Warna utama menggunakan kombinasi indigo dan biru yang mengadaptasi identitas Kota Kediri dan Diskominfo Kota Kediri. Warna yang akan digunakan adalah ragam warna monokromatik dari warna indigo sebagai warna primer dan biru sebagai warna sekunder.



Gambar 7. Color Palette Website Sekawan Muda (Sumber: Hilda ,2026)

4.) Tipografi Website

Pemilihan jenis font Poppins didasarkan pada pertimbangan keterbacaan, tampilan modern, serta kesesuaian dengan kebutuhan antarmuka digital. Tipografi pada website menggunakan ukuran 16px (Heading), 12px (Title), 10px (Body Text 1), dan 8px (Body Text 2). Hal ini berdasarkan skala modular dengan rasio 1,256 dan menyesuaikan dengan banyak konten yang termuat dalam website.



Gambar 8. Jenis Font & Size Website Sekawan Muda (Sumber: Hilda ,2026)

5.) Layout Website

Layout yang akan digunakan pada perancangan ini adalah tata letak jenis *Multi Panel Layout*. Layout ini dipilih karena dapat memuat banyak informasi dengan lebih terstruktur dan mudah dipahami dalam satu halaman.



Gambar 9. *Multi Panel Layout* (Sumber: Hilda ,2026)

Selain pengembangan identitas visual, tahap ideate juga menghasilkan struktur navigasi website yang disusun melalui *user journey map* dan *flowchart*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan alur yang sederhana dan efisien dalam mengakses fitur utama. Oleh karena itu, struktur website dirancang dengan menempatkan fitur kehadiran, tugas, logbook, laporan akhir, sertifikat, dan profil pengguna sebagai menu utama yang dapat diakses secara langsung melalui dashboard.

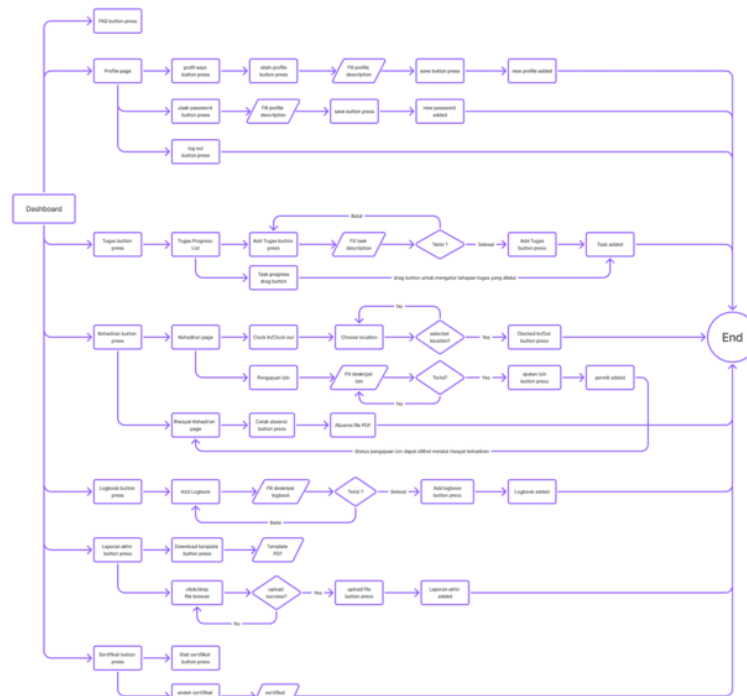
1.) *User Journey Map*

STAGE	Login & Register	Dashboard	Kehadiran	Tugas	Logbook	Laporan Akhir	Sertifikat
 User Experience (Pengalaman Pengguna)	 Antusias saat pertama kali menggunakan website	 Absensi lebih mudah dan praktis dibanding manual	 Absensi lebih mudah dan praktis dibanding manual	 Terbantu saat memantau progress dan mencatat tugas	 Kegiatan magang lebih produktif	 Template laporan dan pengumpulan lebih efisien	 Senang mendapat sertifikat dan dapat diunduh dengan mudah
 Pain Points (Masalah/Hambatan)	• Data peserta sebelumnya belum tersinkronisasi (Excel)	• tidak ada	• Manual • Peserta bebas untuk izin tanpa alasan	• Sulit mengingat progress tugas jika tidak dicatat	• Kegiatan tidak produktif • Pembimbing kurang memantau	• Bingung menentukan format	• Peserta membuat sertifikat sendiri (tanpa format)
 Opportunities (Peluang/Solusi)	• Sinkronisasi data peserta melalui profil akun	• Informasi umum yang termuat secara efektif	• Pengingat absensi • Sinkronisasi data kehadiran dan pengajuan izin	• Fitur drag & drop status tugas • Catatan pembimbing	• Logbook harian terstruktur • Catatan Pembimbing	• Template laporan jelas • Riwayat revisi	• Hasil sertifikat seragam • Peserta mendapat sertifikat setelah seluruh tahapan magang selesai

Gambar 10. *User Journey Map* (Sumber: Hilda ,2026)

2.) *Flowchart*

Setelah pengguna berhasil login dan masuk ke halaman dashboard, pengguna dapat mengakses seluruh fitur utama yang terdapat dalam website. Dashboard berfungsi sebagai pusat navigasi yang menghubungkan pengguna dengan berbagai menu, seperti tugas, kehadiran, logbook, laporan akhir, sertifikat, profil, dan FAQ.



Gambar 11. Flowchart (Sumber: Hilda ,2026)

Temuan pada tahap ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip UI/UX tidak hanya berfokus pada estetika visual, tetapi juga pada kemudahan navigasi, konsistensi antarmuka, dan efisiensi penyelesaian tugas pengguna. Konsep visual dan struktur navigasi yang dihasilkan pada tahap *ideate* kemudian menjadi dasar dalam penyusunan *wireframe* dan pengembangan prototipe interaktif pada tahap *prototype*.



Gambar 12. Low Fidelity Wireframe (Sumber: Hilda ,2026)

4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* mencakup proses pembuatan *medium fidelity wireframe*, *high fidelity wireframe*, pembuatan prototipe interaktif, validasi ahli materi dan media, dan revisi dan penyempurnaan hasil (ahli).

1.) *Medium fidelity wireframe*

Tahapan *medium fidelity wireframe* ini merupakan tahap lanjutan dari low fidelity, yaitu tahap penyusunan struktur dan tata letak antarmuka sebelum memasuki desain visual akhir.



Gambar 13. *Medium Fidelity Wireframe* (Sumber: Hilda ,2026)

2.) *High fidelity wireframe*

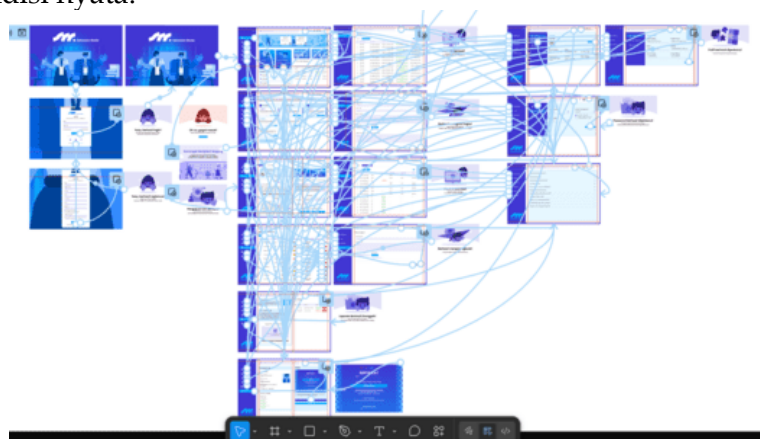
Tahap *high fidelity wireframe* adalah tahap lanjutan dari *medium fidelity wireframe* yang telah disusun. Tahap ini akan menampilkan informasi dan gambar yang sebelumnya telah dibuat.



Gambar 14. High Fidelity Wireframe (Sumber: Hilda ,2026)

3.) Pembuatan prototipe interaktif

Pada tahap high fidelity wirefram, seluruh rancangan antarmuka yang telah dibuat dikembangkan menjadi prototipe interaktif menggunakan aplikasi Figma. Setiap halaman dihubungkan melalui fitur prototype connection sehingga membentuk alur penggunaan yang menyerupai kondisi nyata.



Gambar 15. Hasil prototipe interaktif (Sumber: Hilda ,2026)

4.) Validasi Ahli dan Evaluasi Desain

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil uji validasi, dilakukan perhitungan skor pada setiap butir penilaian. Hasil perhitungan kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan sesuai kriteria kelayakan yang telah ditetapkan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Indeks (I)} = \frac{100\%}{\text{jumlah skor}} = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

Tabel 2. Kriteria Validasi (Sumber: Hilda ,2026)

Skor	Kriteria	Indeks
1	Tidak Baik	0% - 20%
2	Kurang Baik	21% - 40%
3	Cukup Baik	41% - 60%
4	Baik	61% - 80%
5	Sangat Baik	81% - 100%

Tabel 3. Hasil Validasi Materi (Sumber: Hilda ,2026)

Aspek	Skor	Indeks
Kesesuaian Fitur	19/25	76%
Penyajian Informasi	18/25	72%
Total Skor	37/50	74%

Validasi ahli materi dilakukan oleh Halla Dhinasti, S.ST., selaku staf Bidang Aplikasi Informatika Diskominfo Kota Kediri. Hasil validasi menunjukkan bahwa prototipe website monitoring magang SEKAWAN MUDA memperoleh **skor 74% dengan kategori baik**.

Tabel 4. Hasil Validasi Media (Sumber: Hilda ,2026)

Aspek	Skor	Indeks
Tata Letak (Layout)	16/20	80%
Tipografi	17/20	85%
Warna	18/20	90%
Navigasi	11/15	73%
Pengalaman Pengguna (User Experience)	21/25	84%
Total Skor	83/100	83%

Validasi ahli media dilakukan oleh Akmad Arif Wicaksono Sandi, S.Ds., M.Ds., dosen Universitas Negeri Surabaya sekaligus praktisi UI/UX. Hasil validasi memperoleh **skor sebesar 83% dengan kategori sangat baik.**

5.) Revisi dan penyempurnaan hasil (ahli)

Revisi dilakukan berdasarkan kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh para validator guna meningkatkan kualitas desain antarmuka serta pengalaman pengguna.



Gambar 16. Hasil revisi dari ahli (Sumber: Hilda ,2026)

5. Tahap Test

Tahap *test* mencakup proses testing ke pengguna asli dan revisi dan penyempurnaan hasil (pengguna).

1.) Testing ke pengguna asli

Peneliti akan menguji hasil perancangan kepada 2 peserta magang periode juni 2026 dan 2 alumni magang di Diskominfo Kota Kediri. Pengujian dilakukan secara daring dengan penyebaran kuesioner melalui Google Form. Pengujian daring dilakukan pada saat responden mencoba prototipe langsung pada platform Figma.

$$\text{Indeks (I)} = \frac{100\%}{\text{jumlah skor}} = \frac{100\%}{4} = 25\%$$

Tabel 5. Kriteria Testing (Sumber: Hilda ,2026)

Skor	Kriteria	Indeks
1	Sangat Susah	0% - 25%
2	Susah	26% - 50%
3	Mudah	51% - 75%
4	Sangat Mudah	76% - 100%

Tabel 6. Tabel hasil test prototipe (Sumber: Hilda ,2026)

Pertanyaan	R1	R2	R3	R4
Pada halaman landing page, lakukan proses login dan registrasi hingga berhasil masuk ke dashboard. Apakah informasi dan proses login dan registrasi pada website mudah dipahami dan berjalan dengan baik?	4	4	4	4
Cobalah mengakses menu dashboard dan pahami informasi utama yang ditampilkan pada halaman tersebut. Apakah informasi yang ditampilkan sudah termuat dengan baik dan tertata?	3	3	4	3
Pada halaman tugas, tambahkan tugas baru kemudian simpan tugas tersebut. Apakah informasi dan alur penambahan tugas pada website mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik?	4	4	4	4
Pada halaman kehadiran, lakukan absensi clock in dan clock out, kemudian cobalah melakukan pengajuan izin melalui fitur izin yang tersedia. Apakah informasi dan alur absensi & pengajuan izin pada website mudah dipahami serta dapat digunakan dengan baik?	4	3	4	4
Pada halaman logbook, tambahkan logbook harian selama kegiatan magang kemudian simpan logbook tersebut. Apakah informasi dan alur penambahan logbook pada website mudah dipahami dan digunakan dengan baik?	4	3	4	4
Pada halaman laporan akhir, unduh template laporan akhir kemudian upload file laporan dan periksa riwayat upload laporan. Apakah informasi pengunduhan hingga akses upload file laporan pada website mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik?	4	4	4	4
Pada halaman sertifikat, coba lihat preview dan unduh sertifikat magang. Apakah informasi dan alur pengunduhan sertifikat pada website mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik?	4	3	4	4
Pada halaman profil, lakukan perubahan data profil kemudian simpan profil baru dan akses halaman ubah password. Apakah informasi dan fitur yang tersedia pada halaman profil mudah dipahami serta dapat diakses dengan baik?	4	4	4	4

Keterangan: R1=Responden 1; R2=Responden 2; R3=Responden 3; R4=Responden 4

Perhitungan skor Customer Satisfaction Score (CSAT) dilakukan dengan menghitung persentase responden yang memberikan nilai positif yaitu, 3 (Mudah) dan 4 (Sangat Mudah). Hal tersebut dapat merepresentasikan tingkat kepuasan terhadap fitur yang telah dievaluasi. Perhitungan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut :

$$CSAT = \frac{\text{jumlah responden yang menjawab 3 atau 4}}{\text{total responden}} \times 100\%$$

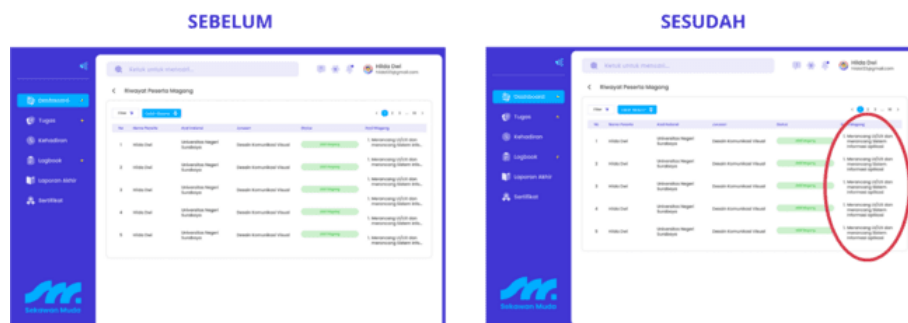
Tabel 7. Tabel skor test prototipe CSAT (Sumber: Hilda ,2026)

Pertanyaan	Skor
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%

Dari hasil skor CSAT, didapat **skor keseluruhan adalah 100% yang termasuk dalam standar kepuasan sangat baik** mengenai alur fitur yang telah dirancang.

2.) Revisi dan penyempurnaan hasil (pengguna)

Revisi dilakukan berdasarkan kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh para responden.

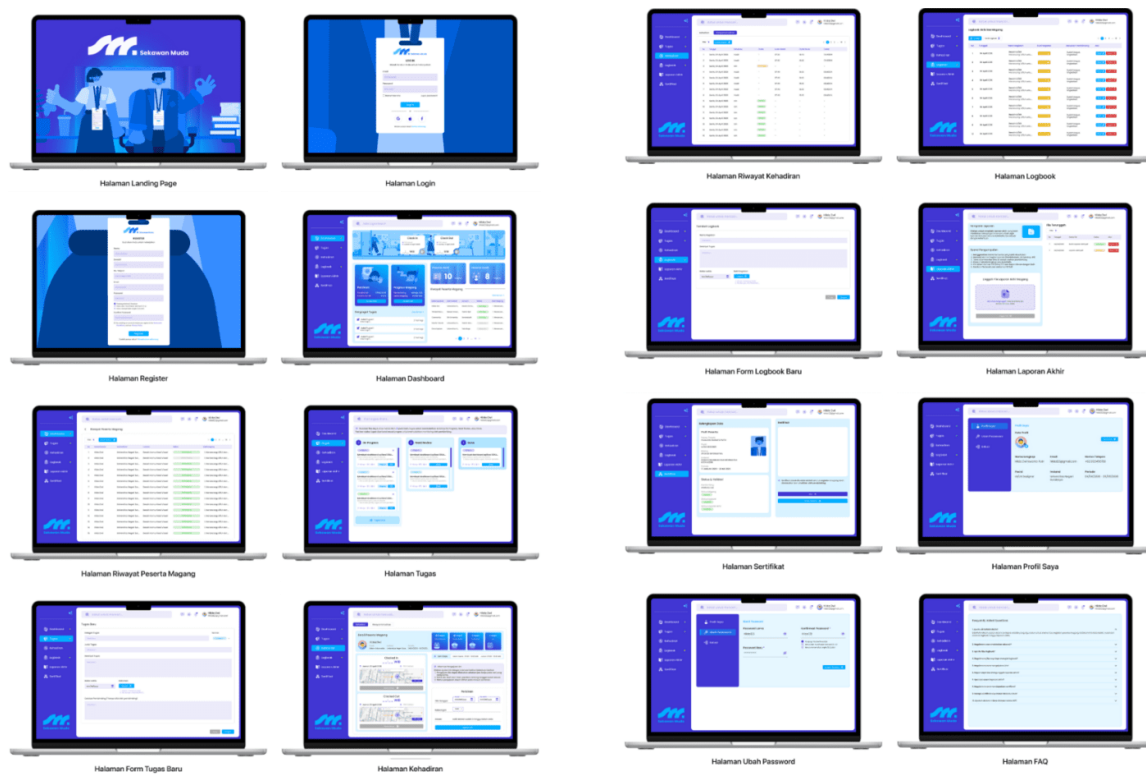


Gambar 17. Hasil revisi dari pengguna (Sumber: Hilda ,2026)

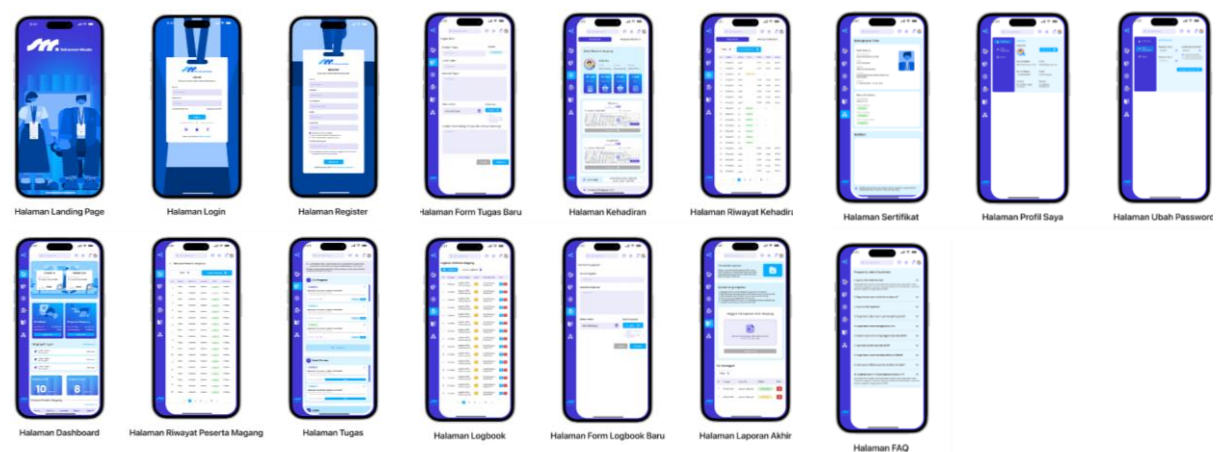
6. Hasil Final

Desain final website monitoring magang dirancang dalam dua ukuran tampilan, yaitu 1280px × 832px dengan orientasi landscape untuk versi desktop dan 393px × 852px dengan orientasi vertikal untuk versi mobile.

1.) Media Utama Website Desktop & Mobile



Gambar 18. Media Utama Website Desktop (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 19. Media Utama Website Mobile (Sumber: Hilda ,2026)

2.) Media Pendukung



Gambar 20. Poster Riset (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 21. Booklet A5 Panduan Penggunaan Website (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 22. Lanyard Peserta Magang (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 23. Notebook A6 (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 24. Poster promosi (Sumber: Hilda ,2026)



Gambar 25. Pena promosi (Sumber: Hilda ,2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan prototipe website monitoring magang SEKAWAN MUDA menggunakan metode Design Thinking menghasilkan solusi digital yang dapat membantu proses absensi, pelaporan kegiatan, dan monitoring magang di Diskominfo Kota Kediri. Prototipe yang dikembangkan mencakup fitur kehadiran, perizinan, tugas, logbook, laporan akhir, dan sertifikat dalam satu platform terintegrasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa prototipe memperoleh nilai 74% dari ahli materi dengan kategori baik dan 83% dari ahli media dengan kategori sangat baik. Pengujian pengguna menggunakan Customer Satisfaction Score (CSAT) memperoleh tingkat kepuasan sebesar 100% dengan kategori sangat mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwa rancangan website telah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pendukung pengelolaan kegiatan magang.

Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan Diskominfo Kota Kediri dapat mengimplementasikan prototipe website monitoring magang SEKAWAN MUDA menjadi sistem yang dapat digunakan secara nyata. Selain itu, pada penelitian selanjutnya diperlukan pengembangan fitur tambahan untuk mendukung kebutuhan admin dan pembimbing magang, serta pengembangan ke aplikasi mobile agar lebih optimal.

REFERENSI

- AI SYA, H., & Suranto, B. (2025). Perancangan UI/UX aplikasi peminjaman sepeda di Universitas Islam Indonesia menggunakan metode User Journey Map. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(4), 1894–1908.
- Alhan, S., & Yusuf, M. (2025). Perancangan sistem informasi magang di PTPN IV Regional IV menggunakan metode prototype berbasis web. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 1272–1281.
- Amanda, P. P., Aulia, R., & Nasution, A. B. (2026). Perancangan UI/UX sistem absensi mahasiswa magang berbasis web dengan metode design thinking pada PT Bank Sumut. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 14(1).
- Aprilio, K. (2024). Desain UI/UX sistem pendaftaran magang di Pemerintah Kota Batu menggunakan metode The 5 Stage of Design Thinking. *Jurnal Repositor*, 6(2).
- Aryati, P., Sianturi, R. S., & Dewi, R. K. (2022). Perancangan pengalaman pengguna aplikasi pelayanan publik online di kelurahan menggunakan metode Human-Centered Design (Studi kasus: Kelurahan Sisir, Kota Batu). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2412–2420.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- Burgess, P. (2026, January 12). Improving UX with CSAT metrics in UX design. Philip Burgess. <https://www.philipburgess.net/post/improving-ux-with-csat-metrics-in-ux-design>
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri. (2021). *Sejarah*.

<https://diskominfo.kedirikota.go.id/>

- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri. (2023). Buku petunjuk penggunaan aplikasi SEKAWAN. Tim Aplikasi dan Integrasi - Bidang Aplikasi dan Informatika. Kediri: Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Kediri.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132-146.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Wiley.
- Hariyanto, B. (2021). Perancangan sistem magang berbasis web pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 334-343.
- Kuntoro, J., Mogi, I. K. A., & Astawa, I. G. S. (2023). Pengembangan prototype aplikasi absensi peserta magang berbasis website di PT Global Tiket Network. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(3), 657-662.
- Limbong, K. J. Kartini. (2024). Perancangan Prototype UI/UX Sistem Monitoring Akademik Siswa TKQ Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Yayasan Nurul Huda Insani). *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 4(5), 2988-1986..
- Normah, N., & Sihalofo, F. (2023). Perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33-38.
- Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri. (2020). <https://www.regulasip.id/book/16700/read>
- Ratnaningsih, D., & Rifai, A. (2024). Perancangan UI/UX design aplikasi penilaian e-raport dengan metode pendekatan design thinking. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(2), 75-88.
- Ridwan, M. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan sign system untuk Air Terjun Tirtosari Magetan berbasis K3 pariwisata. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 1-15.
- Sandi, A. A. W., & ABIDIN, M. R. (2020). Perancangan Prototipe Desain Aplikasi Berbasis Android Untuk Korban Tindakan Asusila Di Jawa Timur. *BARIK*, 1(1).
- Wijayanti, R. (2023). Implementasi metode design thinking pada perancangan UI/UX aplikasi logbook magang dalam perspektif sosiologi (Doctoral dissertation, Universitas Bina Darma).