

INTISARI

Dinas Komunikasi dan Informatika (Dinkominfo) Kabupaten Banyumas merupakan Instansi pemerintahan yang membuka penerimaan pelajar maupun mahasiswa untuk melakukan kegiatan magang. Namun dalam instansi tersebut memiliki permasalahan berupa sistem informasi manajemen magang yang dilakukan secara manual, meliputi semua sistem pendaftaran magang, pendataan peserta magang, absensi, penugasan, dan penilaian magang, sehingga seluruh pendataan magang dan interaksi antara peserta magang dengan pembimbing lapangan atau admin memiliki keterbatasan. Sehingga tujuan dalam penelitian ini yaitu membuat sistem perancangan desain UI UX aplikasi website manajemen magang yang dijadikan sebagai kontribusi bagi instansi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Prototype dengan menggunakan teori Gestalt. Dan hasil akhir penelitian ini berupa desain Antarmuka dan Prototype pada Figma.

Kata Kunci: UI (User Interface), UX (User Experience), Manajemen Magang, Aplikasi Website, Metode Prototype, Dinkominfo Kabupaten Banyumas

ABSTRACT

The Communication and Informatics Office (Dinkominfo) of Banyumas Regency is a government agency that opens acceptance of students and students to carry out internship activities. However, the agency has a problem in the form of an internship management information system that is carried out manually, including all internship registration systems, data collection of interns, attendance, assignments, and internship assessments, so that all internship data collection and interaction between interns and field supervisors or admins have limitations. So that the purpose of this research is to create a UI UX design system for internship management website applications which is used as a contribution to the Banyumas Regency Communication and Informatics Agency. The method used in this research is the Prototype method using Gestalt theory. And the final result of this research is in the form of Interface design and Prototype on Figma.

Keywords: *UI (User Interface), UX (User Experience), Internship Management, Website Application, Prototype Method, Dinkominfo Kabupaten Banyumas*