



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2026) pp: 9981-9992

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan UI/UX Website Menggunakan Figma di Politeknik Pariwisata Palembang

Anton Sukma Wijaya, Gusmelia Testiana

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Fatah Palembang

antonsukma72@gmail.com, gusmesliatestiana@uin.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut institusi pendidikan untuk menyediakan website yang informatif, mudah digunakan, dan memiliki tampilan visual yang menarik. Website Politeknik Pariwisata Palembang sebagai media utama penyampaian informasi dinilai belum sepenuhnya memenuhi prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX), khususnya pada aspek konsistensi visual, struktur navigasi, responsivitas, serta kenyamanan interaksi pengguna. Permasalahan tersebut berpotensi menghambat efektivitas penyampaian informasi dan menurunkan tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX website Politeknik Pariwisata Palembang menggunakan aplikasi Figma dengan pendekatan user-centered design. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model prototyping yang meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan wireframe, pembuatan mockup, pengembangan prototipe interaktif, serta evaluasi desain berdasarkan umpan balik pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur guna memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang UI/UX menghasilkan website yang lebih modern, responsif, dan terstruktur dengan baik. Peningkatan terlihat pada hierarki visual, kejelasan navigasi, keterbacaan konten, serta kenyamanan interaksi pengguna. Selain itu, desain baru mendukung konsistensi identitas visual institusi dan meningkatkan kemudahan akses informasi bagi mahasiswa, dosen, staf, maupun calon pengguna. Desain akhir diharapkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna, memperkuat citra digital Politeknik Pariwisata Palembang sebagai institusi pendidikan pariwisata yang profesional, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, serta dapat menjadi acuan bagi pengembangan website institusi pendidikan lainnya.

Kata kunci: UI/UX, Figma, Perancangan Website, Prototyping

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mendorong institusi pendidikan untuk menyediakan layanan informasi yang lebih cepat, akurat, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Website menjadi sarana utama dalam penyampaian informasi tersebut, sehingga kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan. Website yang kurang memperhatikan prinsip UI/UX seringkali mengakibatkan pengguna kesulitan menemukan informasi, mengalami kebingungan saat bernavigasi, serta kurang merasakan kenyamanan secara visual. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kualitas UI/UX yang baik dapat meningkatkan efektivitas penggunaan website serta mempermudah pengguna dalam memahami konten yang disediakan (Rizal et al., 2023).

Website Politeknik Pariwisata Palembang sebagai media publikasi institusi masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait konsistensi visual, struktur navigasi, dan responsivitas tampilan. Permasalahan tersebut sejalan dengan studi pada beberapa website institusi pendidikan lainnya, dimana rendahnya pemahaman kebutuhan pengguna dan kurangnya penerapan pendekatan *user-centered design* menjadi faktor utama yang memengaruhi performa website (Ramadhani & Pratama, 2022). Dengan demikian, proses evaluasi dan perancangan ulang menjadi penting agar website mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih efektif.

Figma sebagai alat desain prototipe/UI/UX menawarkan fitur kolaboratif dan fleksibel yang banyak dimanfaatkan dalam proses perancangan website modern. Penggunaan Figma telah terbukti membantu desainer untuk menghasilkan tata letak yang lebih sistematis, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Putri & Wijaya, 2024). Selain itu, pendekatan *user-centered design* menjadi salah satu metode yang banyak diadopsi karena

mampu menghasilkan desain yang benar-benar berorientasi pada perilaku dan preferensi pengguna, sehingga kualitas pengalaman penggunaan dapat meningkat secara signifikan (Sari et al., 2024).

Melihat kebutuhan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada perancangan ulang UI/UX website Politeknik Pariwisata Palembang menggunakan pendekatan *user-centered design* dan pemanfaatan aplikasi Figma. Upaya ini diharapkan mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih modern, responsif, dan mudah dioperasikan, sekaligus mendukung penguatan citra digital institusi pada era transformasi digital saat ini.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** yang berfokus pada pengembangan produk secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan prototipe, dan evaluasi. Pendekatan R&D dipilih karena memungkinkan proses iteratif dalam menghasilkan desain UI/UX yang sesuai kebutuhan pengguna, sekaligus memfasilitasi perbaikan berbasis temuan empiris. Metode ini banyak digunakan pada penelitian perancangan antarmuka digital dan terbukti meningkatkan kualitas usability serta efektivitas antarmuka (Journal of Information System and Application Development, 2024).

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi mendalam terhadap website lama dan wawancara dengan pengguna utama, termasuk mahasiswa aktif, calon mahasiswa, dan staf administrasi. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan sistem sebelumnya, misalnya navigasi yang membingungkan, informasi tidak terstruktur, dan tampilan kurang responsif. Hasil wawancara juga digunakan untuk memahami preferensi pengguna terkait gaya visual, kemudahan akses, dan fitur penting yang harus tersedia pada website baru. Analisis kebutuhan menjadi dasar perancangan antarmuka sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna (Jurnal Informatika Terpadu, 2023).

2. Perancangan Desain UI/UX

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi, peneliti menyusun rancangan awal berupa **wireframe** dan **mockup**. Perancangan memperhatikan prinsip UI/UX modern, termasuk hierarki visual, konsistensi elemen tampilan, keterbacaan, responsivitas antarmuka di berbagai perangkat, dan navigasi yang intuitif. Pendekatan ini sejalan dengan praktik prototyping dan design thinking dalam R&D, sehingga rancangan awal dapat diuji secara iteratif sebelum implementasi final (Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, 2023).

3. Pembuatan Prototipe

Wireframe dan mockup kemudian dikembangkan menjadi **prototipe interaktif** menggunakan aplikasi desain seperti Figma. Prototipe memungkinkan pengguna mensimulasikan alur navigasi, memeriksa tata letak visual, serta memahami interaksi antar-komponen secara langsung. Tahap ini sangat penting untuk menemukan masalah usability sejak dini dan menyediakan representasi awal produk yang dapat dievaluasi sebelum pengembangan akhir (Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi, 2023).

4. Evaluasi dan Pengujian Pengguna

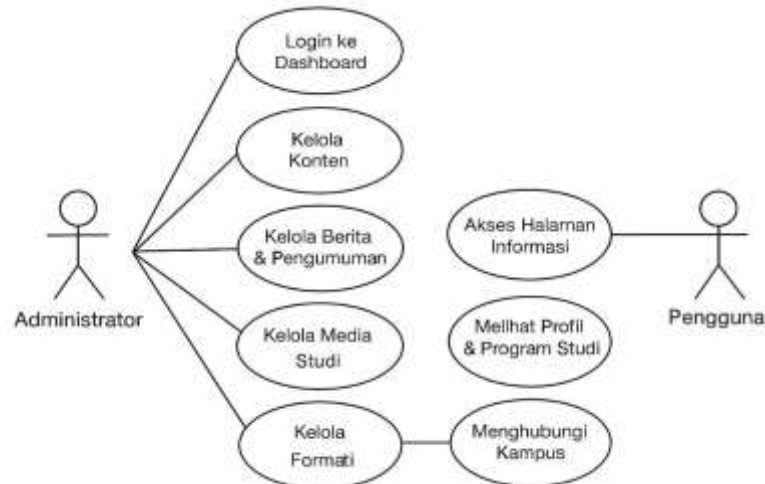
Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna representatif untuk menilai kualitas prototipe, termasuk fungsionalitas, kejelasan informasi, kemudahan navigasi, dan kenyamanan tampilan. Umpan balik diperoleh melalui uji coba langsung, kuesioner, dan wawancara singkat. Data ini digunakan untuk menyempurnakan prototipe agar memenuhi standar usability dan ekspektasi pengguna, sesuai prinsip R&D dalam pengembangan antarmuka digital (ResearchGate, 2021).

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Use Case Diagram dan Flowchart Alur Sistem Poltekpar Palembang

a. Use Case Diagram

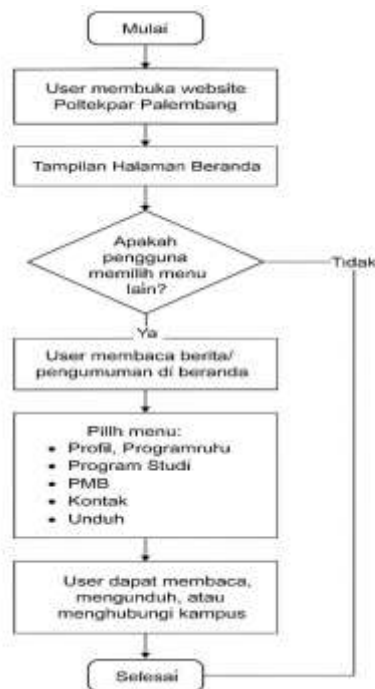
Use Case Diagram menunjukkan interaksi antara administrator yang mengelola konten dan pengguna yang mengakses informasi seperti profil, program studi, berita, dan dokumen. Sistem dirancang agar informasi tetap akurat dan pengguna dapat memperoleh data dengan mudah.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

b. Flowchart Alur Sistem Poltekpar Palembang

Flowchart menampilkan alur pengguna dari beranda hingga menu lain seperti profil, PMB, kontak, dan unduhan, dirancang sederhana untuk memudahkan navigasi dan memastikan pengalaman pengguna yang lancar.



Gambar 3.2 Flowchart Alur Sistem

3.2 Implementasi Sistem

a. Halaman Navigasi Utama

Navigasi utama website Poltekpar Palembang berbentuk menu dropdown di bagian atas yang memuat berbagai halaman penting seperti Profil, Program Studi, Berita, Unduh, serta tautan eksternal PPID dan PMB. Menu ini dirancang untuk memudahkan pengguna menemukan informasi dengan cepat, konsisten, dan sesuai standar web usability tanpa harus mencari secara manual di setiap halaman.



Gambar 3.3 Halaman Navigasi Utama

b. Halaman Sambutan & Identitas Institusi

Bagian sambutan di beranda menampilkan pesan resmi pimpinan kampus yang menekankan komitmen Poltekpar Palembang dalam mencetak sumber daya manusia pariwisata profesional. Hal ini tidak hanya menanamkan citra positif institusi, tetapi juga menegaskan nilai edukasi vokasional dan kebanggaan nasional sejak pengunjung pertama kali membuka situs.



Gambar 3.4 Sambutan & Identitas Institusi

c. Halaman Fasilitas Kampus

Website menampilkan berbagai fasilitas kampus yang mendukung pembelajaran praktik, seperti hotel pelatihan mahasiswa, laboratorium dapur dan bar, perpustakaan, ruang kelas modern, serta fasilitas mobile. Penyajian ini bertujuan menunjukkan keseimbangan pembelajaran teori dan praktik serta memperkuat citra Poltekpar Palembang sebagai institusi vokasi profesional di bidang pariwisata.



Gambar 3.5 Halaman Fasilitas Kampus

d. Halaman Berita dan Pengumuman di Beranda

Segmen berita dan pengumuman berfungsi sebagai media komunikasi publik yang menyajikan informasi akademik dan kegiatan kampus secara transparan dan terkini. Dengan ringkasan, gambar, dan tautan ke konten lengkap, bagian ini memudahkan pengguna memperoleh informasi terbaru tanpa kehilangan konteks.



Gambar 3.6 Halaman Berita dan Pengumuman di Beranda

e. Halaman Peta Lokasi dan Footer

Website menampilkan peta interaktif yang menunjukkan lokasi kampus secara akurat sekaligus memudahkan pengguna menemukan rute menuju Poltekpar Palembang. Bagian footer yang konsisten di seluruh halaman melengkapi informasi dengan alamat, kontak, jam operasional, dan tautan cepat ke menu utama serta media sosial, sehingga meningkatkan kemudahan akses, profesionalitas tampilan, dan kepercayaan pengguna.



Gambar 3.7 Halaman Peta Lokasi dan Footer

i. Halaman Akreditasi Institusi

Halaman akreditasi menampilkan status resmi kampus dan program studi dari BAN-PT. Informasi ini berfungsi menunjukkan kualitas akademik secara nasional dan menegaskan legalitas serta kredibilitas institusi di mata publik.



Gambar 3.11 Halaman Akreditasi Institusi

j. Halaman Struktur Organisasi

Bagian ini menampilkan bagan pimpinan dan pejabat struktural, yang memudahkan publik memahami tata kelola institusi. Penyajian ini mendukung transparansi, akuntabilitas, dan kejelasan tanggung jawab setiap unit dalam kampus.



Gambar 3.12 Halaman Struktur Organisasi

k. Halaman Kontak Kami

Halaman kontak memuat alamat, nomor telepon, email, WhatsApp, dan jam layanan. Tujuannya adalah mempermudah masyarakat maupun calon mahasiswa untuk menghubungi pihak kampus secara langsung, sehingga meningkatkan layanan dan aksesibilitas informasi.



Gambar 3.3 Halaman Kontak Kami

1. Halaman Program Studi

Halaman ini menampilkan informasi lengkap mengenai empat program studi, termasuk profil lulusan, kompetensi, kurikulum, dan akreditasi. Tujuannya adalah memberikan gambaran menyeluruh bagi calon mahasiswa sehingga mereka dapat menentukan pilihan pendidikan dengan tepat dan memahami keunggulan setiap jurusan.



Gambar 3.13 Halaman Program Studi

m. Halaman Berita

Halaman berita menyajikan informasi mengenai kegiatan dan prestasi kampus secara kronologis. Fungsinya adalah memberikan kanal komunikasi publik yang memperbarui informasi akademik dan non-akademik secara cepat dan akurat.



Gambar 3.14 Halaman Berita

n. Halaman Pengumuman

Halaman pengumuman menampilkan informasi resmi terkait kegiatan akademik dan administrasi. Tujuannya adalah memastikan pengumuman tersampaikan dengan transparan, mudah diakses, dan terdokumentasi dengan baik.



Gambar 3.15 Halaman Pengumuman

o. Halaman Unduh Logo

Halaman ini menyediakan berbagai versi logo resmi Poltekpar Palembang. Fungsinya adalah memudahkan publik untuk mengunduh logo secara cepat dan langsung, sehingga mendukung kebutuhan branding dan publikasi tanpa proses manual.



Gambar 3.16 Halaman Unduh Logo

p. Halaman Unduh Akreditasi

Halaman ini menampilkan sertifikat akreditasi kampus dan program studi. Layanan ini memastikan dokumen resmi dapat diakses dengan mudah oleh pengguna, meningkatkan efisiensi dan transparansi informasi akademik.



Gambar 3.17 Halaman Unduh Akreditasi

q. Halaman Login Admin

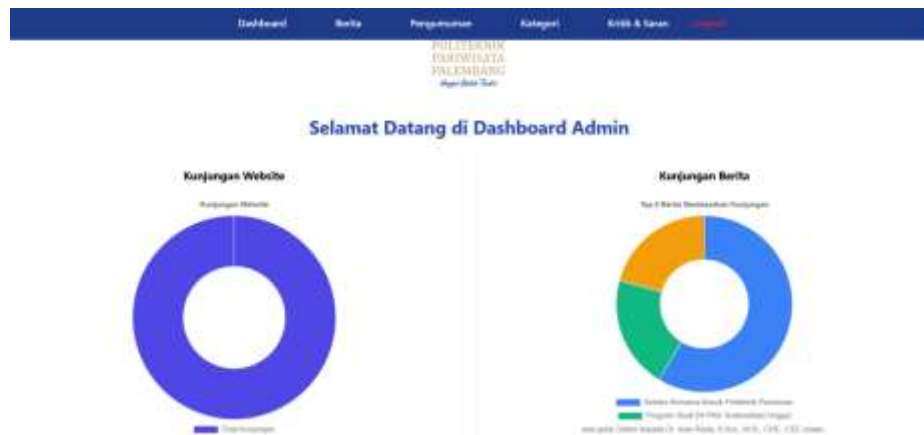
Halaman login merupakan pintu akses back-end yang hanya dapat digunakan oleh administrator resmi melalui username, password, dan CAPTCHA. Fungsi utamanya adalah menjaga keamanan sistem agar konten hanya dapat dikelola oleh pihak yang berwenang.



Gambar 3.18 Halaman Login Admin

r. Dashboard Admin

Dashboard menjadi pusat kendali sistem yang menampilkan statistik kunjungan, daftar berita dan pengumuman, serta fitur pengelolaan data. Hal ini mempermudah administrator memantau aktivitas website secara menyeluruh dan meningkatkan efisiensi pengelolaan konten.



Gambar 3.19 Halaman Dashboard Admin

s. Halaman Berita Admin

Halaman ini memungkinkan administrator untuk membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus berita kampus sesuai kebutuhan. Fungsinya adalah menjaga agar informasi akademik dan kegiatan kampus selalu diperbarui secara tepat dan rapi.

No	Judul Berita	Isi Berita	Kategori	Di Buat Pada	Di Update Pada	Aksi
1	Selaku Bersama Masuk Politeknik Parivisata	Politeknik Parivisata (Politeknik) Palembang Buka P... Read More	PMB	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus
2	Selamat dan Sukses atas gelar Doktor kepada Dr. Ivan Riady, S.Sos., M.Si., CHt., CII selaku Direktur Politeknik Parivisata	Segerap sivitas akademis Politeknik Parivisata (Pa... Read More	Dosen	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus
3	Program Studi D4 PIA Terakreditasi Unggul	Seluruh Program Studi di Politeknik Parivisata (Pa... Read More	Dosen	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus

Gambar 3.20 Halaman Data Berita

t. Halaman Pengumuman Admin

Bagian pengumuman memungkinkan admin mempublikasikan informasi resmi terkait kegiatan akademik dan administrasi. Tujuannya adalah memastikan pengumuman tersampaikan dengan cepat, akurat, dan mudah diakses oleh publik.

No	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Di Buat Pada	Di Update Pada	Aksi
1	Pengumuman Registrasi Pendidikan Periode 2025/1 Tahun Akademik 2025/2026	Informasi Penting/Pengumuman Registrasi Pendidikan... Read More	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus

Gambar 3.21 Halaman Pengumuman

u. Halaman Kategori Admin

Halaman kategori digunakan untuk mengelompokkan konten seperti PMB, mahasiswa, dan dosen. Fungsinya adalah menjaga konsistensi struktur informasi sehingga pengguna dapat menemukan konten dengan mudah dan sistem tetap tertata secara efisien.



No	Nama Kategori	Di Buat Pada	Di Update Pada	Aksi
1	PMB	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus
2	Mahasiswa	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus
3	Dosen	08-07-2025	08-07-2025	Edit Hapus

Gambar 3.2 Halaman Kategori Admin

4. Kesimpulan

Perancangan website Politeknik Pariwisata Palembang melalui pendekatan desain berpusat pada pengguna menghasilkan tampilan dan alur informasi yang lebih terarah, mudah dipahami, dan mendukung kebutuhan publik. Setiap komponen, mulai dari menu navigasi, profil institusi, layanan akademik, hingga fitur admin, dirancang untuk memastikan informasi dapat diakses secara cepat serta dikelola dengan lebih sistematis. Penyediaan dokumen resmi, peta lokasi, dan kanal komunikasi memperkuat transparansi serta profesionalisme layanan digital kampus. Secara keseluruhan, website ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi representasi identitas institusi yang modern dan adaptif terhadap kebutuhan era digital.

Referensi

1. Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain UI / UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIRSI)*, 2(1), 42–56.
2. Marjin, M. T. W., Fajriani, A., & Razilu, Z. (2025). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Universitas Muhammadiyah Kendari. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 153–164. <https://doi.org/10.46576/djtechno>
3. 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>
4. Putra, A. S., & Kristiana, T. (2025). Analysis of UI / UX Design of the e-Learning Website of MTsN 33 Jakarta with a User-Centered Design Approach. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi (JUSI)*, 4(3), 590–606.
5. Risyda, F., Gardenia, Y., Awaludin, M., & Rehatalanit, Y. L. R. (2024). Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma*, 165–174.
6. Santoso, M. F. (2024). Implementation Of UI / UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 279–285.
7. Sanubekti, 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.
8. Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78.
9. Widodo, P. P., & Putra, A. S. (2023). Evaluasi Usability Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 7(4), 745–753.
10. Pratama, R. A., & Nugroho, E. (2024). Analisis Pengalaman Pengguna Website Pendidikan Menggunakan Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(2), 215–224.
11. Hidayat, R., & Maulana, Y. (2023). Analisis User Experience Website Akademik Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 5(2), 98–107.
12. Sari, D. P., & Ramadhan, A. (2024). Perancangan UI/UX Website Institusi Pendidikan Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 6(1), 55–64.
13. Putri, N. A., & Firmansyah, R. (2023). Evaluasi Antarmuka Pengguna Website Akademik Menggunakan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(3), 301–309.
14. Utami, L. S., & Kurniawan, D. (2024). Penerapan Prinsip UI/UX dalam Pengembangan Website Perguruan Tinggi. *Jurnal Media Informatika*, 8(1), 1–9.
15. Saputra, F., & Ananda, R. (2023). Analisis Desain Antarmuka Website Pendidikan Berbasis Pengalaman Pengguna. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 12(2), 134–142.
16. Azizah, N., & Lestari, R. (2023). Analisis Kegunaan Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 18(2), 89–97.
17. Fauzan, M., & Prabowo, H. (2024). Penerapan User-Centered Design pada Pengembangan Website Institusi Pendidikan. *Jurnal Sistem Informasi*, 20(1), 45–56.

18. Kurniawan, A., & Hapsari, D. (2023). Evaluasi Desain Antarmuka Website Akademik Berbasis UX. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(3), 201–210.
19. Lestari, S., & Handayani, P. W. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengalaman Pengguna Website Pendidikan. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(2), 145–156.
20. Maulana, R., & Putri, D. A. (2024). Pengaruh Desain UI terhadap Kepuasan Pengguna Website Pendidikan Tinggi. *Jurnal Media Informatika*, 9(2), 112–121.
21. Nugraha, F., & Saputro, R. (2023). Perancangan Prototipe Website Akademik Menggunakan Figma. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 7(1), 23–32.
22. Prasetyo, Y., & Wijaya, A. S. (2024). Penerapan Prinsip Usability pada Website Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Digital*, 5(2), 78–87.