

DESAIN SISTEM PENDAFTARAN ONLINE KEGIATAN KAMPUS BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA

Nur Annisa¹, Rusmala², Rosmiati³

nurannisa@uncp.ac.id¹, rusmala@uncp.ac.id², rosmiati@uncp.ac.id³

Universitas Cokroaminoto Palopo^{1,2,3},

ABSTRAK

Lembaga Pendidikan tinggi yang seringkali mengadakan berbagai kegiatan seperti Seminar, *Workshop*, Pelatihan, dan acara sosial. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa serta memperkaya pengalaman mereka selama masa studi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain sistem pendaftaran online kegiatan kampus berbasis *website*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *user centered design* (UCD) dalam pembuatan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Desain sistem pendaftaran online kegiatan kampus berbasis *website* ini di desain menggunakan *figma*. Penelitian ini menghasilkan desain dengan menggunakan metode *user centered design* pada sistem pendaftaran online kegiatan kampus. Desain yang dihasilkan berupa tampilan desain yang menarik dengan beberapa fitur yaitu fitur kegiatan mendatang, kegiatan yang diikuti, pengumuman dan notifikasi.

Kata Kunci: desain, *figma*, *website*, *user centered design*

1. Pendahuluan

Diera digital yang semakin berkembang, teknologi informasi memainkan peran yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan. Perguruan tinggi sebagai Lembaga Pendidikan tinggi yang seringkali mengadakan berbagai kegiatan seperti Seminar, *Workshop*, Pelatihan, dan acara sosial. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa serta memperkaya pengalaman mereka selama masa studi.

Namun, dalam praktiknya, proses pendaftaran untuk kegiatan-kegiatan tersebut sering kali masih dilakukan secara manual. Mahasiswa diharuskan mengisi formulir kertas atau mendaftar langsung ke panitia kegiatan. Metode manual ini memiliki berbagai kelemahan seperti rentan terhadap kesalahan *input*, proses yang memakan waktu, kurangnya transparansi. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem pendaftaran *online* yang

dapat mempermudah dan mempercepat proses pendaftaran, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan kegiatan kampus.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan sistem pendaftaran *online* berbasis *website* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini memungkinkan proses pendaftaran dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan efisien. Selain itu, sistem pendaftaran *online* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memudahkan mahasiswa dalam melakukan pendaftaran tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain sistem pendaftaran *online* untuk kegiatan kampus berbasis *website*. Dengan perancangan yang baik, diharapkan sistem ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut yang dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan memudahkan seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan kampus.

2. Landasan Teori

Sistem pendaftaran *online* adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk mendaftar pada berbagai kegiatan atau layanan melalui internet. Sistem ini mencakup berbagai komponen seperti formulir pendaftaran elektronik, *database* untuk menyimpan data pendaftaran, dan antarmuka pengguna yang mudah digunakan. Penggunaan sistem pendaftaran *online* dapat mengurangi kesalahan *input* data, mempercepat proses pendaftaran, dan meningkatkan transparansi serta akurasi data. Penelitian oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa sistem pendaftaran *online* yang baik dapat mengurangi waktu administrasi hingga 50% dan meningkatkan kepuasan pengguna di lingkungan pendidikan tinggi di Indonesia.

User-centered design (UCD) adalah filosofi dan metodologi dalam pengembangan produk yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain. Prinsip UCD didasarkan pada gagasan bahwa produk yang sukses adalah produk yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna secara efektif.

User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan *User Experience* (UX) disebutkan sebagai pengalaman pengguna yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem.

Dalam perancangan UI/UX ini ada 4 (empat) langkah yang akan dilakukan yaitu :

a. Tahap Analisis

Proses analisis dilakukan pada saat seluruh proses desain dimulai untuk pertama kalinya. Proses ini sangat penting

untuk mendapatkan gambar pertama yang sesuai dengan harapan pengguna.

b. Tahap Desain

Tahap proses desain melibatkan pembuatan prototipe desain wireframe aplikasi Android. Hal ini dapat dievaluasi selama tahap percobaan. Proses prototyping bagi pengembang sistem bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai reaksi pengguna terhadap sistem melalui interaksi pengguna dengan prototipe yang dikembangkan. Alasannya adalah prototipe merupakan gambaran yang baik dari versi asli sistem sebenarnya. Proses pembuatan desain *prototype* adalah karena *prototype* dapat ditambah ataupun dikurangi secara mudah sesuai dengan proses pengembangan. Manfaat yang sama pentingnya adalah menghemat waktu, uang, dan sumber daya.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi desain wireframe UI/UX tahapan dilakukan setelah desain prototipe selesai, dan evaluasi desain prototipe dilakukan pada saat evaluasi desain prototipe UI/UX. Tahap evaluasi dilakukan secara iteratif untuk memberikan umpan balik secara berkesinambungan terhadap desain wireframe yang dibuat. Siklus ini dilakukan secara intensif sampai memperoleh desain *wireframe* UI/UX yang paling sesuai oleh pengguna. Tahapan proses evaluasi ini konsisten dengan pendekatan UCD yang berfokus pada pengguna akhir. Teknik yang digunakan dalam proses evaluasi adalah dengan menyajikan hasil desain dari tahapan proses sebelumnya kepada pengguna akhir.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, rancangan desain UI/UX dievaluasi. Tahap akhir dari perancangan UI/UX adalah tahap proses implementasi sebagai aplikasi Android. Setiap tahapan proses implementasi dilakukan dengan membuat rencana

desain aplikasi menggunakan Android Studio.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil dari desain sistem pendaftaran online kegiatan kampus berbasis website yang di desain menggunakan figma. Desain website mencakup tiga navigasi utama yaitu beranda pengumuman dan notifikasi. Berikut adalah tampilan login



Gambar 1. Halaman Login

Berikut merupakan tampilan beranda dari sistem pendaftaran online kegiatan kampus yang memiliki beberapa fitur yaitu kegiatan mendatang yang mana pada bagian ini dirancang untuk menampilkan kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di kampus. Setiap kegiatan disertai dengan tombol "Ikuti". Tombol ini memiliki dua fungsi utama yaitu mengarahkan pengunjung ke google form jika penyelenggara kegiatan menggunakan google form untuk pendaftaran. Menampilkan halaman pendaftaran yang memungkinkan pengunjung mengisi beberapa biodata untuk mendaftar ke acara tersebut. Jika kegiatan memiliki biaya registrasi, metode pembayaran juga disediakan pada halaman ini.

Untuk dapat mendaftar pada salah satu kegiatan, pengguna harus terlebih dahulu login ke akun mereka. Hal ini memastikan bahwa informasi pengguna tercatat dengan baik dan mempermudah proses administrasi kegiatan.



Gambar 2. Halaman Beranda

Selanjutnya pada fitur kegiatan yang diikuti, bagian ini dirancang untuk menampilkan daftar kegiatan yang telah didaftarkan oleh pengguna dan akan diikuti. Informasi tentang status pendaftaran dan detail acara juga disertakan di sini.

Kemudian pada fitur pengumuman, bagian ini dirancang untuk menampilkan informasi mengenai pengumuman terbaru yang terjadi di Universitas Cokroaminoto Palopo. Setiap pengumuman disusun secara kronologis dan dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

Sedangkan pada fitur notifikasi, fitur notifikasi dirancang untuk memberikan pemberitahuan kepada pengguna mengenai kegiatan yang akan mendekat serta informasi tentang sertifikat seminar yang telah tersedia. Notifikasi ini membantu pengguna tetap *up-to-date* dengan kegiatan yang mereka ikuti.



Gambar 3. Halaman Pendaftaran

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem pendaftaran *online* berbasis *website* yang telah dirancang mampu meningkatkan efisiensi proses pendaftaran untuk berbagai kegiatan kampus. Pengguna dapat dengan mudah mendaftar dan melakukan pembayaran jika diperlukan, tanpa harus melakukan proses manual yang rumit.
- b. Adanya fitur *login*, setiap pendaftaran tercatat dengan baik sesuai dengan identitas pengguna, memudahkan administrasi dan pengelolaan data kegiatan. Fitur pengumuman memungkinkan pihak universitas menyampaikan informasi terbaru secara cepat dan terorganisir, membantu dalam menyebarkan informasi penting kepada seluruh civitas akademika.
- c. Fitur notifikasi yang dirancang memberikan pemberitahuan tepat

waktu kepada pengguna mengenai kegiatan yang akan mendekat serta informasi terkait sertifikat seminar. Hal ini membantu pengguna tetap *up-to-date* dan tidak melewatkan kegiatan penting yang mereka ikuti.

4.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari desain pendaftaran online berbasis website ini yaitu untuk mengembangkan fitur tambahan seperti integrasi dengan kalender akademik, pengingat otomatis melalui email atau SMS, serta fitur feedback dari peserta kegiatan untuk meningkatkan kualitas pelayanan

Daftar Pustaka

- [1] D. Halusa, A. Mulyanto, and N. Pakaya, "Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Muhammadiyah Gorontalo," *e-Proceeding Eng.*, vol. 4, no. 1, pp. 103–114, 2024, [Online]. Available: <https://sia.umgo.ac.id>.
- [2] R. D. Cahyani and A. D. Indriyanti, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan," *JEISBI (Journal Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.)*, vol. 03, no. 02, pp. 40–48, 2022.
- [3] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film," *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [4] I. Febrianti *et al.*, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan," *Acad. Educ. J.*, vol. 14, no. 2, pp. 506–522, 2023, doi: 10.47200/aoej.v14i2.1763.
- [5] E. Septian, "Penerapan Sistem Pelayanan Aplikasi Pendaftaran Online di Rumah Sakit Umum Pusat Dr. Sardjito Yogyakarta," *Matra Pembaruan*, vol. 5, no. 1, pp. 53–64, 2021, doi: 10.21787/mp.5.1.2021.53-64.
- [6] A. Chistian and F. Ariani, "Sistem Informasi Pendaftaran Online Pasien Rawat Jalan Berbasis Web," *J. Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 71–74, 2019.