

## PERANCANGAN PROTOTYPE INTERFACE ATAU UI PADA WEBSITE INFORMASI BEASISWA DI UPN VETERAN JAKARTA MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Nisryna Saraswati <sup>1</sup>, Khansa Alifya Nurhaliza <sup>2</sup>, M. Arif Kurniawan <sup>3</sup>, Erika Pramesti Dewi <sup>4</sup>,  
Keisya Salsabilla Novriandi <sup>5</sup>

Program Sarjana Sistem Informasi/Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati Raya, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450  
[2310512002@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310512002@mahasiswa.upnvj.ac.id) <sup>1</sup>, [2310512009@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310512009@mahasiswa.upnvj.ac.id) <sup>3</sup>,  
[2310512027@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310512027@mahasiswa.upnvj.ac.id) <sup>2</sup>, [2310512029@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310512029@mahasiswa.upnvj.ac.id) <sup>4</sup>,  
[2310512030@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310512030@mahasiswa.upnvj.ac.id) <sup>5</sup>,

**Abstrak.** Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta (UPNVJ) memiliki berbagai informasi tentang program beasiswa yang bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam membiayai pendidikan mereka. Beasiswa tersebut berasal dari berbagai sumber, baik dari pemerintah, instansi swasta, maupun dari alumni UPNVJ sendiri. Namun, informasi mengenai beasiswa tersebut masih belum tersampaikan dengan baik kepada para mahasiswa. Hal ini menyebabkan banyak mahasiswa yang tidak mengetahui informasi tentang beasiswa yang tersedia dan tidak dapat memanfaatkannya. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah website informasi beasiswa yang bertujuan untuk merancang prototype interface atau UI pada website informasi beasiswa di UPNVJ menggunakan aplikasi Figma. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *user-centered design (UCD)*. Website ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mencari informasi tentang beasiswa yang tersedia di UPNVJ dan juga diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam proses pendaftaran beasiswa.

**Kata kunci:** Website informasi beasiswa; Aplikasi Figma; *user-centered design (UCD)*; desain UI; *prototype*.

**Abstract.** Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta (UPNVJ) has various information about scholarship programs which aim to help students finance their education. These scholarships come from various sources, both from the government, private institutions, and from UPNVJ alumni themselves. However, information about these scholarships has not yet been properly conveyed to students. This causes many students to not know the information about available scholarships and not be able to take advantage of them. Therefore, it is necessary to create a scholarship information website which aims to design a prototype interface or UI for the scholarship information website at UPNVJ using the Figma application. The method used in this research is the *user-centered design (UCD)* method. It is hoped that this website can help students in finding information about scholarships available at UPNVJ and is also expected to help students in the scholarship registration process.

**Keywords:** Scholarship information website; Figma Application; *user-centered design (UCD)*; UI design; *prototype*.

## 1. Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, keberadaan akses informasi yang mudah dan terstruktur menjadi sangat penting, terutama dalam konteks program beasiswa. Sejumlah upaya dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan standar pendidikan di perguruan tinggi, terutama dalam hal mahasiswa dan kemahasiswaan, di antaranya adalah melalui pemberian informasi tentang beasiswa kepada para mahasiswa. UPNVJ, sebagai institusi pendidikan yang berdedikasi untuk memberikan akses pendidikan yang berkualitas dan terjangkau bagi mahasiswa, setidaknya UPNVJ bisa menyediakan informasi yang lengkap dan akurat mengenai program beasiswa yang tersedia.

Akses pendidikan yang berkualitas dan terjangkau merupakan hak fundamental bagi setiap warga negara. Oleh karena itu, UPNVJ senantiasa berupaya untuk meningkatkan akses pendidikan bagi seluruh mahasiswanya, termasuk bagi mereka yang berasal dari keluarga kurang mampu. Memberikan Informasi tentang program beasiswa di UPNVJ merupakan salah satu rencana kami dalam mewujudkan dedikasi tersebut.

Program beasiswa yang ada di UPNVJ terdiri dari berbagai jenis, dengan persyaratan dan manfaat yang berbeda-beda. Hal ini dimaksudkan agar program beasiswa dapat menjangkau mahasiswa yang berasal dari berbagai latar belakang dan kondisi ekonomi. Namun, dalam pengelolaan program beasiswa, UPNVJ masih dihadapkan pada beberapa kendala.

Berdasarkan hasil analisis kami, salah satu kendala utama adalah kurangnya informasi yang lengkap dan akurat tentang program beasiswa yang tersedia bagi mahasiswa. Informasi mengenai program beasiswa saat ini masih tersebar di berbagai sumber, seperti website resmi universitas, media sosial, dan papan pengumuman. Hal ini menyebabkan mahasiswa kesulitan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif tentang program beasiswa yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan program beasiswa di UPNVJ. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membangun website informasi beasiswa yang terintegrasi dengan sistem pendaftaran beasiswa online. Website ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap dan akurat tentang program beasiswa yang tersedia bagi mahasiswa, serta mempermudah proses pendaftaran beasiswa.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa pendekatan yang bertujuan untuk memahami dan merancang prototipe interface UI website informasi beasiswa di UPNVJ. Pertama, pendekatan kualitatif dilakukan melalui diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan mahasiswa dan pihak terkait lainnya. FGD ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman mereka dalam mencari informasi beasiswa serta harapan mereka terhadap website informasi beasiswa.

Selain FGD, dilakukan juga analisis isi untuk meninjau berbagai sumber informasi beasiswa yang sudah ada. Pendekatan ini membantu dalam memahami jenis informasi beasiswa yang tersedia dan bagaimana informasi tersebut disampaikan kepada mahasiswa.

Berdasarkan temuan dari pendekatan kualitatif tersebut, metode prototype digunakan untuk merancang desain interface UI menggunakan aplikasi Figma. Proses desain ini melibatkan pembuatan wireframes dan desain visual yang memperhatikan aspek pengalaman pengguna, aksesibilitas, serta konsistensi dengan UPNVJ.

Prototipe yang telah dibuat diuji oleh pengguna akhir, yaitu mahasiswa UPNVJ, untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan pada desain. Pendekatan berbasis pengguna juga diadopsi melalui metode desain User-Centered Design (UCD), yang melibatkan observasi, wawancara pengguna, pembuatan persona, dan mapping perjalanan pengguna.

Dengan menggabungkan pendekatan kualitatif, metode prototype, dan pendekatan berbasis pengguna, penelitian

ini bertujuan untuk menghasilkan desain interface UI website informasi beasiswa yang efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

### 2.1. Metode Kualitatif

1. Diskusi Kelompok Terfokus (FGD):  
Penelitian ini menggunakan diskusi kelompok terfokus dengan mahasiswa dan pihak terkait lainnya untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana mereka mendapatkan informasi beasiswa dan apa yang mereka harapkan dari website informasi beasiswa.
2. Analisis Isi:  
Analisis isi dilakukan untuk meninjau situs web, media sosial, dan sumber lainnya untuk mengetahui jenis informasi beasiswa yang tersedia dan bagaimana informasi tersebut disampaikan.

### 2.2. Metode Prototype

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif, desain *prototype interface* UI website informasi beasiswa UPNVJ dibuat menggunakan aplikasi Figma. Proses desain ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Pembuatan *Wireframes*:  
*Wireframes* dibuat sebagai kerangka awal desain UI, menunjukkan tata letak halaman dan elemen-elemen utama website.
2. Desain Visual:  
Desain visual website dibuat dengan memperhatikan beberapa aspek, antara lain:
  - a. Pengalaman pengguna (UX) yang optimal dan mudah digunakan.
  - b. Aksesibilitas bagi semua pengguna, termasuk pengguna dengan kebutuhan khusus.
  - c. Kesesuaian dengan merek dan identitas Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta (UPNVJ).
3. Uji Coba *Prototype*:  
*Prototype* website yang telah dibuat kemudian diuji oleh pengguna akhir, yaitu para mahasiswa UPNVJ. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain UI website memenuhi kebutuhan dan preferensi para mahasiswa.

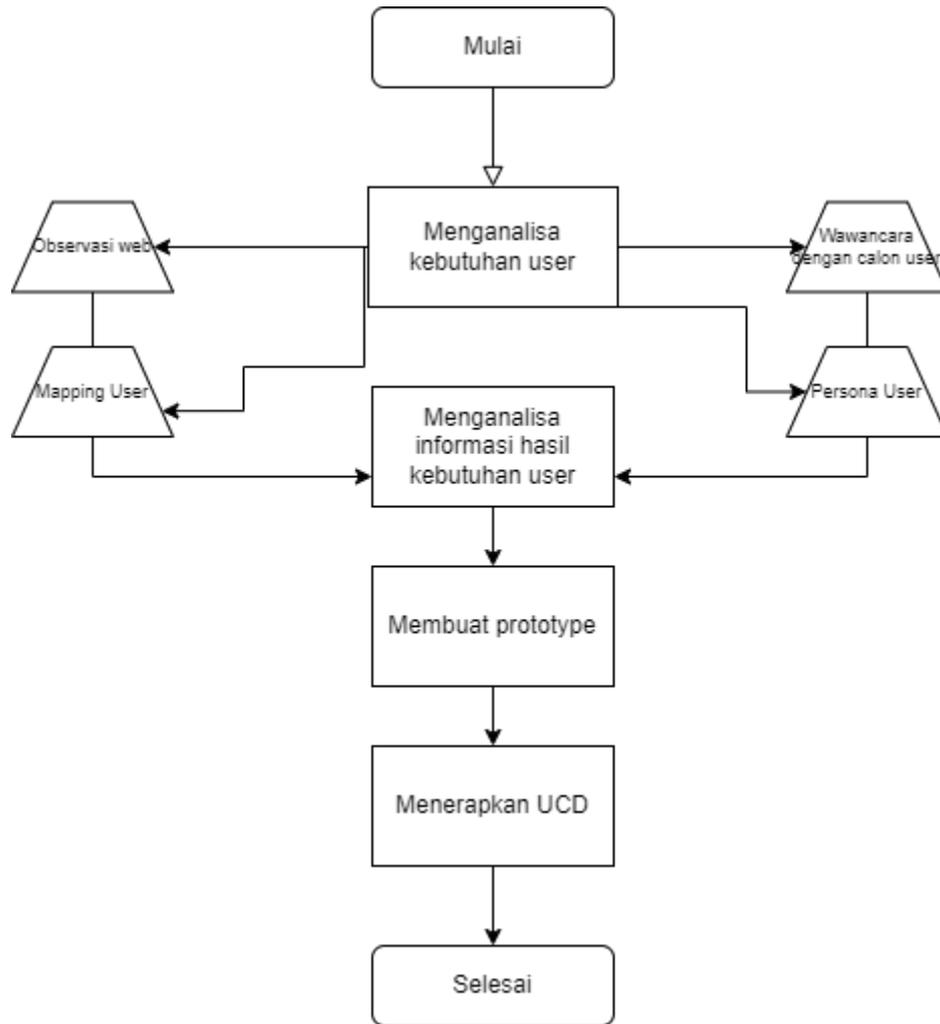
Umpan balik yang diperoleh dari pengguna kemudian digunakan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan pada desain website. Pendekatan yang berfokus pada pengguna ini diterapkan dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa desain *interface* atau UI pada website informasi beasiswa di UPNVJ benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi para mahasiswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas website dalam membantu para mahasiswa mendapatkan informasi tentang beasiswa yang tersedia di UPNVJ.

### 2.3. Metode Desain User-Centered (UCD)

*User Centered Design* (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user*. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, *User Centered Design* merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan aplikasinya akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi. Pada penelitian ini kami menggunakan UCD dengan tahapan seperti berikut:

1. Observasi: Penelitian ini dimulai dengan observasi terhadap proses pendaftaran beasiswa dan bagaimana informasi disampaikan kepada mahasiswa. Ini dilakukan untuk memahami masalah yang ada dan kebutuhan pengguna.
2. Wawancara Pengguna: Wawancara dengan mahasiswa dan pihak terkait lainnya dilakukan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan hambatan yang dialami dalam mencari informasi dan mendaftar beasiswa.
3. Pembuatan Persona: Berdasarkan wawancara pengguna, persona dibuat untuk mewakili tipe-tipe pengguna yang berbeda, dengan tujuan memahami preferensi dan kebutuhan masing-masing.
4. Mapping Perjalanan Pengguna: Melakukan mapping perjalanan pengguna untuk melihat bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan sistem yang ada dan mengidentifikasi titik-titik masalah.

### 2.4. Tahapan Penelitian



**Gambar 1.** Flowchart tahapan penelitian Tahapan penelitian perancangan *prototype interface UI* website informasi beasiswa di UPNVJ meliputi berbagai tahap yang mendukung pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan:

1. Memahami Kebutuhan *User*

Tahapan ini melakukan kajian pengumpulan bahan atau informasi terkait dengan tujuan memahami topik dalam penelitian ini. Pada tahapan ini meliputi observasi mengenai situs web dan bagaimana informasi tersalurkan, wawancara dengan calon pengguna, pembuatan persona, dan mapping perjalanan pengguna.

2. Mengumpulkan Data Analisa *User*

Tahapan ini melakukan pengumpulan data maupun informasi terkait berdasarkan kebutuhan dan keluhan calon *user*.

3. Membuat *Prototype*

Tahapan ini meliputi pembuatan *wireframes*, desain visual, pengembangan *prototype*, uji coba *prototype*, dan iterasi desain.

4. Melakukan Pendekatan *User-Centered*

Menerapkan UCD sebagai tolak ukur dari penelitian ini dimana pendekatan UCD diterapkan dalam semua tahapan penelitian untuk memastikan desain *interface* atau UI pada website informasi beasiswa di UPNVJ sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mahasiswa.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang kami lakukan, mahasiswa UPNVJ mengalami kesulitan dalam mencari informasi beasiswa yang lengkap dan akurat. Informasi tersebut seringkali tersebar di berbagai platform, membuatnya sulit diakses dengan mudah. Selain itu, sistem pendaftaran beasiswa online yang terintegrasi dengan informasi beasiswa juga menjadi kebutuhan yang dirasakan oleh mahasiswa. Analisis isi dari situs web UPNVJ dan media

sosial menunjukkan bahwa informasi beasiswa yang tersedia belum optimal dalam penyampaiannya. Informasi penting seperti syarat, batas waktu pendaftaran, dan cara pendaftaran seringkali tidak ditampilkan dengan jelas.

Dengan memanfaatkan metode User-Centered Design (UCD) dan feedback dari pengguna, telah dirancang prototype interface UI untuk website informasi beasiswa UPNVJ menggunakan aplikasi Figma. Desain ini mengintegrasikan prinsip-prinsip desain UI/UX yang baik, termasuk pengalaman pengguna (UX), aksesibilitas, dan kesesuaian dengan identitas UPNVJ.

Hasil uji coba prototype menunjukkan bahwa desain UI yang dibuat telah memenuhi kebutuhan dan preferensi mahasiswa. Mereka merasa lebih mudah dalam mencari informasi beasiswa dan proses pendaftaran beasiswa. Integrasi antara informasi beasiswa dan sistem pendaftaran beasiswa online pada platform yang sama diharapkan dapat mengurangi hambatan dan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam program beasiswa.

Dengan demikian, perancangan prototype interface UI menggunakan aplikasi Figma dengan pendekatan UCD dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi beasiswa di UPNVJ. Integrasi informasi beasiswa dan sistem pendaftaran beasiswa online memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran beasiswa dalam satu platform yang lebih mudah diakses dan efisien. Desain website ini sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mahasiswa, memastikan aksesibilitas dan efektivitas informasi beasiswa di UPNVJ meningkat

### 3.1. Rancangan *Prototype* Aplikasi

*Prototype* website informasi beasiswa UPN Veteran Jakarta dirancang dengan tampilan modern, profesional, dan mudah dinavigasi. Website ini menggunakan warna hijau khas UPN Veteran Jakarta yang memberikan kesan segar dan dinamis.



**Gambar 2.** Tampilan *prototyping* aplikasi menggunakan figma

Gambar 2 merupakan tampilan *prototyping* website informasi beasiswa yang dilakukan menggunakan aplikasi figma dengan menghubungkan tombol-tombol dan menu yang ada sehingga didapatkan alur kerja yang fungsinya sesuai dengan harapan. Berikut penjelasan pada tiap halamannya:

#### 1. Halaman Utama (Landing Page)

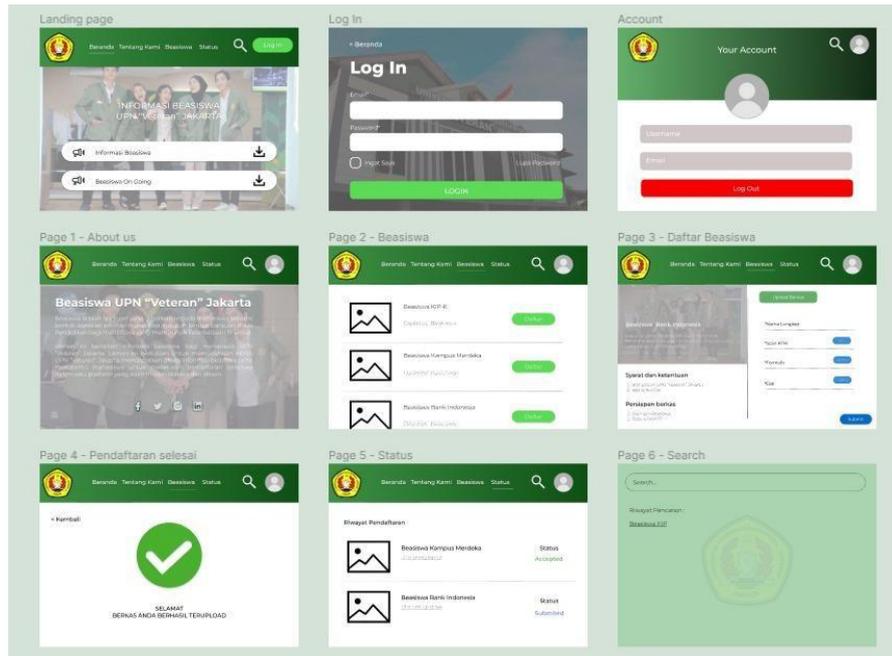
Halaman utama website didominasi oleh logo UPN Veteran Jakarta di bagian atas dan menu navigasi utama di bagian tengah. Menu navigasi utama terdiri dari tautan ke halaman "Tentang Kami", "Beasiswa", "Pendaftaran", "Status", "Search", dan "LOGIN". Di bagian tengah halaman terdapat banner yang menampilkan informasi tentang program beasiswa unggulan UPN Veteran Jakarta.

2. Halaman Login  
Halaman login ini meminta pengguna memasukkan alamat email dan kata sandi mereka untuk dapat mengakses akun. Terdapat dua kolom, yaitu "Email" dan "Password". Di bawah kolom "Password", terdapat tulisan "Lupa password?" yang dapat diklik jika pengguna lupa kata sandi mereka. Setelah mengisi formulir, pengguna dapat menekan tombol "LOGIN" berwarna hijau untuk masuk ke akun mereka.
3. Halaman Tentang Kami  
Halaman "Tentang Kami" menjelaskan tentang tujuan dan misi website informasi beasiswa UPN Veteran Jakarta. Halaman ini juga menjelaskan tentang tim yang bertanggung jawab atas pengelolaan website. Di halaman ini, terdapat pula informasi tentang mitra dan sponsor website.
4. Halaman Beasiswa  
Halaman "Beasiswa" menampilkan daftar program beasiswa yang tersedia di UPN Veteran Jakarta. Setiap program beasiswa memiliki tautan ke halaman detail yang berisi informasi lebih lengkap tentang program tersebut, seperti persyaratan, manfaat, dan proses pendaftaran. Di halaman ini, terdapat pula filter yang memungkinkan pengguna untuk mencari program beasiswa berdasarkan jenis beasiswa, tingkat pendidikan, lokasi, dan kriteria lainnya.
5. Halaman Pendaftaran  
Halaman "Pendaftaran" memungkinkan pengguna untuk mendaftar program beasiswa yang mereka inginkan. Formulir pendaftaran meminta informasi pribadi pengguna, seperti nama, alamat, dan informasi pendidikan. Pengguna juga perlu mengunggah dokumen yang diperlukan, seperti transkrip nilai dan surat rekomendasi.
6. Halaman Konfirmasi Pendaftaran  
Konfirmasi pendaftaran ini menginformasikan bahwa berkas pengguna telah berhasil diunggah. Judul pesan biasanya "SELAMAT BERKAS ANDA BERHASIL TERUPLOAD" (Selamat File Anda Berhasil Terunggah). Pengguna dapat kembali ke halaman beranda dengan menekan teks "Kembali " di sebelah kiri halaman.
7. Halaman Status  
Halaman "Status" memungkinkan pengguna untuk melihat status aplikasi beasiswa mereka. Pengguna dapat melihat tanggal pendaftaran, status aplikasi, dan komentar dari tim reviewer.
8. Halaman Search  
Halaman "Search" memungkinkan pengguna untuk mencari program beasiswa berdasarkan kata kunci. Pengguna dapat mencari berdasarkan jenis beasiswa, tingkat pendidikan, lokasi, dan kriteria lainnya.

Prototype website informasi beasiswa UPN Veteran Jakarta dirancang untuk memberikan informasi yang mudah diakses dan komprehensif tentang program beasiswa kepada mahasiswa. Website ini akan membantu mahasiswa menemukan program beasiswa yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mendaftar dengan mudah.

### 3.2 Hasil Tampilan pada *Website*

Gambar 3 merupakan hasil tampilan desain prototype pada website aplikasinya. Halaman yang kami tampilkan pada gambar 4 termasuk *Landing page*, halaman *Log-in*, halaman *Account*, halaman *About us*, halaman Beasiswa, halaman Pendaftaran, halaman Konfirmasi pendaftaran, halaman Status, dan terakhir halaman *Search*.



Gambar 3. Tampilan *website* aplikasi

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan *prototype interface* atau UI website informasi beasiswa UPNVJ yang mudah digunakan, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prototype ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mencari informasi tentang beasiswa yang tersedia di UPNVJ dan dalam proses pendaftaran beasiswa. Website ini juga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan program beasiswa di UPNVJ.

#### Referensi

- [1] "User Centered Design," Pengertian dan Metode UCD, Binus, 31 Mei 2019, [User Centered Design– School of Information Systems \(binus.ac.id\)](https://www.binus.ac.id/information-systems/user-centered-design/). diakses [12 April 2024].
- [2] "User-Centered Design Process and Benefits," Proses dan Keuntungan UCD, UX Planet, [User-Centered-Design: Process and Benefits | by Sergey Gladkiy | UX Planet](https://uxplanet.org/user-centered-design-process-and-benefits/). diakses [12 April 2024]
- [3] "User Centered Design," Topik UCD, Interaction Design Foundation, [What is User Centered Design \(UCD\)? — updated 2024 | IxDF \(interaction-design.org\)](https://www.interaction-design.org/fundamentals/what-is-user-centered-design/). diakses [12 April 2024].
- [4] "R. Adrianto, "Sistem Informasi Penerima Beasiswa di Universitas Islam Riau (Studi Kasus: Fakultas Teknik UIR)," Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Strata 1 (S1), Universitas Islam Riau, 183510128, 2019. [183510128.pdf \(uir.ac.id\)](https://www.uir.ac.id/183510128.pdf). diakses [13 April 2024].
- [5] "Melania Rizky Eka Putri. "Evaluasi dan Perancangan User Interface Website SIPENO pada UPT Balai Latihan Kerja Tuban dengan Metode User Centered Design untuk Meningkatkan Layanan Interaktif." Tugas Akhir, Fakultas Teknologi dan Informatika, Program Studi S1 Sistem Informasi, 18410100210, 2024. [18410100210-2023-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf](https://www.universitadynamika.ac.id/18410100210-2023-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf). diakses [13 April 2024].
- [6] "Metode." Wikipedia, Ensiklopedia Bebas, [8 Mei 2023], [Metode - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](https://id.wikipedia.org/wiki/Metode), diakses [13 April 2024].
- [7] "Pradnyana, I. M. A., & Permana, A. A. J. (2018). "Pengembangan Prototipe Sistem Informasi Manajemen Prestasi dan Beasiswa Undiksha (PRABA). Jurnal Sains dan Teknologi, 7(1), 37-39. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/13789/8800>, diakses [25 April 2024].
- [8] "Yati Afyanti. "Focus group discussion (diskusi kelompok terfokus) sebagai metode pengumpulan data penelitian kualitatif." <https://media.neliti.com/media/publications/110859-ID-focus-group-discussion-diskusi-kelompok.pdf> diakses [25 April 2024].