

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DIGITAL DAN REBUILD
WEBSITE BLC SURABAYA MELALUI PERAN INSTRUKTUR TIK
DAN UI/UX DESIGNER**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

Nala Widyadhana

NPM : 22082010195

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
S U R A B A Y A
2025**

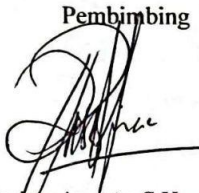
HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Keterampilan Digital dan Rebuild Website BLC
Surabaya melalui Peran Instruktur TIK dan UI/UX Designer
Oleh : Nala Widyadhana NPM. 22082010195

Menyetujui,

Pembimbing



P. Karunia Farisa Ananto, S.Kom, M.Kom, M.IM

NPT/NIP 199707042024062001

Pembimbing Lapangan



Fito Rachmanto, S.Kom., M.A.P.

NPT/NIP 198310282010011015

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NPT/NIP 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Sistem Informasi



Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.

NPT/NIP 19851124 2021211 003

RINGKASAN / ABSTRAK

Pengembangan Keterampilan Digital Dan Rebuild Website BLC Surabaya Melalui Peran Instruktur TIK dan UI/UX Designer

Peningkatan literasi digital di era transformasi teknologi telah menjadi salah satu fokus utama banyak institusi pendidikan dan pemerintah daerah, termasuk Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya melalui program Broadband Learning Center (BLC). Program ini dirancang untuk menyediakan pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi masyarakat, dengan tujuan menciptakan masyarakat yang cerdas digital. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses informasi dan efisiensi layanan menjadi perhatian utama dalam meningkatkan dampak program ini.

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bertujuan untuk mendukung optimalisasi program BLC melalui dua pendekatan utama, yaitu pengajaran pelatihan TIK kepada masyarakat dan pengembangan ulang (rebuild) website BLC Surabaya dengan pendekatan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Pelaksanaan magang dilakukan selama empat bulan penuh, dari 6 September hingga 31 Desember 2024, dengan lokasi utama di BLC Karang Pilang.

Metode pelaksanaan PKL dibagi menjadi empat fase utama. Pada fase pertama, fokus kegiatan adalah orientasi terhadap sistem kerja BLC dan analisis kebutuhan pelatihan peserta. Fase kedua melibatkan pelaksanaan pelatihan TIK intensif serta asesmen awal terhadap website BLC yang ada. Pada fase ketiga, dilakukan pengembangan desain baru website dengan pendekatan UI/UX untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi penggunaan. Fase terakhir difokuskan pada implementasi desain dan evaluasi akhir hasil pengembangan website.

Hasil dari kegiatan PKL ini mencakup beberapa pencapaian utama. Dalam pelatihan TIK, peserta dari berbagai latar belakang berhasil meningkatkan pemahaman mereka dalam mengoperasikan perangkat teknologi dasar seperti komputer, aplikasi perkantoran, dan media sosial. Sementara itu, pengembangan

website menghasilkan tampilan dan struktur baru yang lebih ramah pengguna, dengan fitur-fitur yang mempermudah akses informasi dan pendaftaran pelatihan secara daring. Dengan pengalaman langsung sebagai instruktur TIK dan UI/UX designer, kegiatan ini tidak hanya memberikan kontribusi kepada BLC Surabaya dalam meningkatkan kualitas layanan mereka, tetapi juga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan tetapi juga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan akademik dengan praktik lapangan. Transformasi digital yang diupayakan melalui program ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan masyarakat Surabaya dalam menghadapi era digitalisasi.

Kata Kunci: literasi digital, pelatihan TIK, UI/UX, website BLC, transformasi digital

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul "Pengembangan Keterampilan TIK dan Rebuild Website BLC Surabaya Berbasis UI/UX" ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di bawah naungan Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Surabaya, khususnya pada Broadband Learning Center (BLC).

Laporan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai berbagai kegiatan yang telah dilakukan selama masa PKL, baik dalam peran sebagai instruktur TIK maupun sebagai UI/UX designer dalam pengembangan ulang (rebuild) website BLC Surabaya. Di dalamnya dijelaskan latar belakang kegiatan, tujuan, manfaat, metode pelaksanaan, serta hasil yang telah dicapai. Penyusun berharap laporan ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi berbagai pihak, termasuk instansi tempat magang, universitas, serta mahasiswa yang akan menjalani program serupa di masa mendatang.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak yang telah membantu dalam setiap tahap pelaksanaan PKL. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya**, khususnya tim BLC Surabaya, yang telah memberikan kesempatan berharga untuk belajar dan mengembangkan keterampilan di lingkungan kerja profesional, serta atas segala bimbingan, arahan, dan fasilitas yang telah diberikan selama pelaksanaan magang.
2. **UPN Veteran Jawa Timur**, khususnya **Fakultas Ilmu Komputer**, yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam program MSIB sebagai bentuk pengembangan kompetensi di dunia

kerja.

3. **Dosen pembimbing**, yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan dalam penyelesaian laporan ini, sehingga dapat tersusun dengan baik dan sistematis.
4. **Keluarga dan teman-teman**, yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi selama pelaksanaan PKL, baik dalam menghadapi tantangan di tempat magang maupun dalam penyelesaian laporan ini.
5. **Rekan tim BLC Surabaya**, yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tugas dan tantangan selama magang, serta menciptakan lingkungan kerja yang kolaboratif dan mendukung.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dalam penyusunan maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi yang berharga bagi pelaksanaan program serupa di masa depan.

Surabaya, 15 Januari 2025

Nala Widyadhana

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN / ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Rumusan Masalah.....	4
BAB II.....	6
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	6
2.1 Profil Organisasi.....	6
2.2 Tujuan Organisasi.....	6
2.3 Struktur Organisasi.....	7
2.4 Bidang Usaha Organisasi.....	8
BAB III.....	9
PELAKSANAAN PKL.....	9
3.1 Tinjauan Pustaka.....	9
3.1.1 Keterampilan atau kompetensi digital.....	9
3.1.2 Rebuild atau redesain Website.....	9
3.1.3 Literasi digital.....	10
3.1.4 Use Case.....	10
3.1.5 UML.....	10
3.1.6 UI/UX.....	11
3.1.7 Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	12
3.1.8 Flowchart.....	12
3.1.9 Color Pallete.....	12
3.1.10 User Persona.....	13
3.1.11 BLC (Broadband Learning Center).....	13
3.1.12 Analisis kebutuhan sistem.....	13
3.1.13 Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non-Fungsional.....	14

3.2 Waktu dan tempat pelaksanaan PKL.....	14
3.2.1 Tempat dan waktu penelitian.....	14
BAB IV.....	17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 UI/UX Designer.....	17
4.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
4.1.1.1 Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional.....	17
4.1.1.2 Tabel Daftar Kebutuhan.....	19
4.1.1.3 Identifikasi Pengguna / Aktor.....	27
4.1.1.4 Pemilihan Palet Warna.....	28
4.1.2 Flowchart.....	31
4.1.2.1 Flowchart guest.....	31
4.1.2.2 Flowchart admin.....	32
4.1.2.3 Flowchart Super admin.....	32
4.1.3 User Persona.....	33
4.1.4 Use Case Diagram.....	34
4.1.5 Use Case Scenario.....	35
4.1.6 Perancangan Interface.....	79
4.2 Instruktur TIK.....	80
4.2.1 Analisis Kebutuhan Pelatihan.....	80
4.2.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	80
4.2.1.2 Temuan Kebutuhan:.....	81
4.2.1.3 Analisis Dampak Kebutuhan.....	83
4.2.2 Perencanaan Materi dan Metode Pelatihan.....	84
4.2.2.1 Materi Pelatihan yang Dirancang.....	84
4.2.2.2 Metode Pelatihan.....	86
4.2.3 Pelaksanaan Pelatihan.....	89
4.2.3.1 Waktu Pelatihan.....	89
4.2.3.2 Hambatan yang Dihadapi.....	90
4.2.3.3 Solusi yang Dilakukan.....	91
4.2.4 Evaluasi Kegiatan.....	91
4.2.4.1 Metode Evaluasi.....	92
4.2.4.2 Hasil Evaluasi.....	92
4.2.5 Pengembangan Hasil Pelatihan.....	94
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	99
Daftar Pustaka.....	104

Lampiran.....	106
Lampiran 1. Interface Website BLC.....	106
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan Rebuild Website BLC (UI/UX).....	135
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Instruktur TIK.....	136
Lampiran 4. Nilai Dari Mitra.....	137
Lampiran 5. Lembar Bimbingan dan Penilaian PKL.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Pekerjaan yang Dilakukan.....	16
Tabel 2. Tabel Elisitasi	17
Tabel 3. Tabel Daftar Kebutuhan.....	19
Tabel 4. Identifikasi Pengguna / Aktor.....	27
Tabel 5. Pemilihan Palet Warna untuk Tampilan Website BLC.....	28
Tabel 6. Tabel Use Case Scenario.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya.....	6
Gambar 2. Flowchart guest.....	31
Gambar 3. Flowchart admin.....	32
Gambar 4. Flowchart Super admin.....	32
Gambar 5. User Persona	33
Gambar 6. Use Case Diagram.....	34
Gambar 7. Halaman Login.....	79
Gambar 8. Halaman Beranda.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Interface Website BLC.....	106
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan Rebuild Website BLC (UI/UX).....	135
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Instruktur TIK.....	136
Lampiran 4. Nilai Dari Mitra.....	137
Lampiran 5. Lembar Bimbingan dan Penilaian PKL	139