

Pengembangan UI/UX Website Company Profile sebagai Upaya Digitalisasi UMKM Kreatif: Studi Kasus Line Studio

M. Fadya Amar Fadilah¹, Indra Yustiana²

^{1,2} Universitas Nusa Putra, Indonesia

Received : 25 Februari 2026, Revised : 8 Maret 2026, Published : 13 Maret 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: M. Fadya Amar Fadilah

E-mail: m.fadya_ti22@nusaputra.ac.id

Abstrak

Transformasi digital mendorong pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai media promosi dan penguatan identitas usaha. Salah satu bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung digitalisasi UMKM adalah melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk program magang mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan di Line Studio, sebuah UMKM yang bergerak di bidang jasa fotografi, dengan tujuan membantu mitra dalam merancang konsep UI/UX website company profile sebagai media promosi digital. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi observasi, analisis kebutuhan mitra, serta perancangan desain antarmuka website yang mencakup penyusunan user flow, pembuatan wireframe, dan pengembangan high-fidelity design. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rancangan website yang dihasilkan mampu menyajikan informasi usaha secara lebih terstruktur serta menampilkan portofolio fotografi secara lebih profesional. Kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi digital bagi mitra, tetapi juga memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan di bidang teknologi informasi untuk mendukung pengembangan UMKM.

Kata Kunci - pengabdian kepada masyarakat, magang mahasiswa, UI/UX, company profile, UMKM

Abstract

Digital transformation encourages Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) to utilize information technology as a medium for promotion and strengthening business identity. One form of university contribution in supporting MSME digitalization is through community service activities implemented in the form of student internship programs. This activity was carried out at Line Studio, a photography service MSME, with the aim of assisting the partner in designing the UI/UX concept of a company profile website as a digital promotional medium. The implementation method included observation, partner needs analysis, and website interface design consisting of user flow development, wireframe creation, and high-fidelity design development. The results show that the proposed website design is able to present business information in a more structured manner and display the photography portfolio more professionally. This activity not only provides a digital solution for the partner but also gives students practical experience in applying information technology knowledge to support MSME development.

Keywords - community service, student internship, UI/UX, company profile, MSMEs

How To Cite : Fadilah, M. F. A., & Yustiana, I. (2026). Pengembangan UI/UX Website Company Profile sebagai Upaya Digitalisasi UMKM Kreatif: Studi Kasus Line Studio. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(4), 4401 - 4406. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.1209>

Copyright ©2026 M Fadya Amar Fadilah, Indra Yustiana

PENDAHULUAN

Program magang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran di perguruan tinggi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat memahami bagaimana ilmu yang dipelajari di bangku perkuliahan diterapkan secara langsung dalam lingkungan profesional. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra industri.

Salah satu sektor yang membutuhkan dukungan teknologi digital adalah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Digitalisasi UMKM menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya saing usaha di era transformasi digital. Banyak UMKM yang masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi informasi, khususnya dalam hal penyajian informasi bisnis secara profesional.

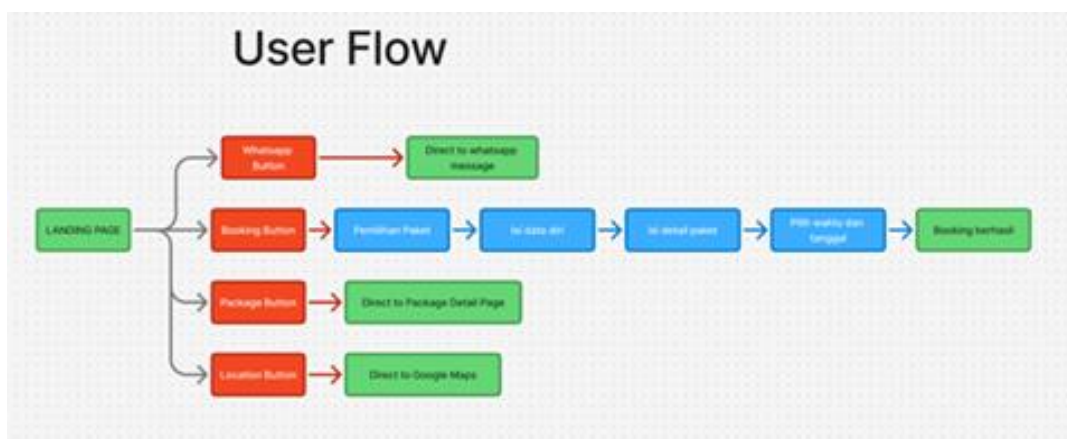
Kegiatan magang ini dilaksanakan di Line Studio yang merupakan UMKM di bidang jasa fotografi. Berdasarkan hasil observasi awal selama kegiatan magang, diketahui bahwa promosi usaha masih bergantung pada media sosial yang memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi secara terstruktur. Oleh karena itu, selama kegiatan magang mahasiswa berupaya membantu mitra dengan merancang media digital berupa website company profile.

METODE

Kegiatan magang dilaksanakan selama empat bulan di Line Studio. Selama periode tersebut, mahasiswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan media digital untuk mendukung promosi usaha.

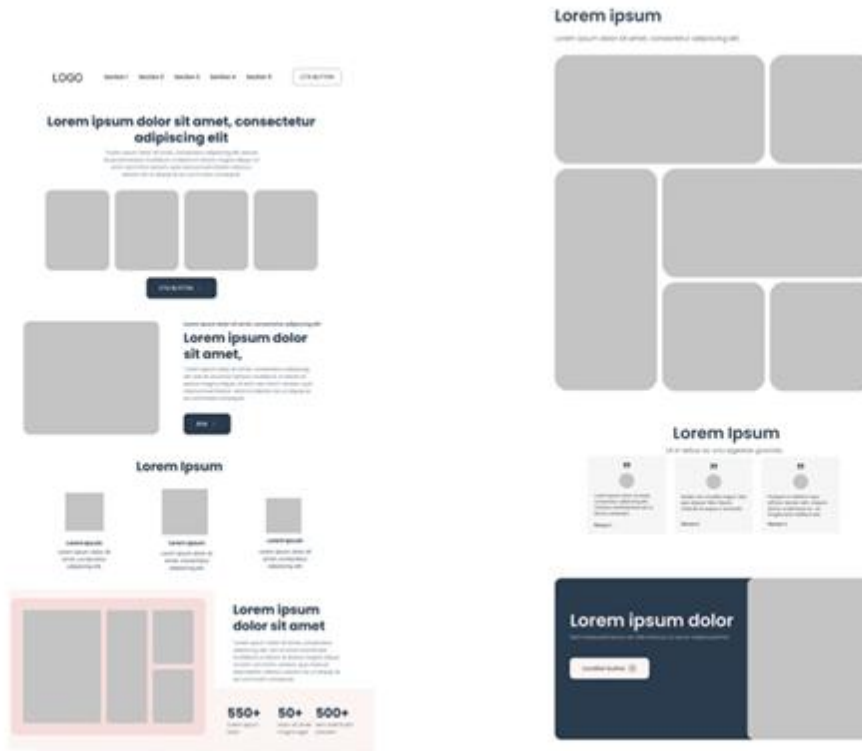
Pada tahap awal, mahasiswa melakukan observasi terhadap aktivitas operasional Line Studio serta mempelajari proses bisnis yang berjalan. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan mitra serta permasalahan yang dihadapi dalam proses promosi layanan. Setelah memahami proses bisnis mitra, mahasiswa melakukan diskusi dan wawancara dengan pemilik usaha untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem digital yang dapat membantu meningkatkan efektivitas promosi. Sebagai bentuk kontribusi selama kegiatan magang, mahasiswa merancang konsep UI/UX website company profile. Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan seperti penyusunan user flow, pembuatan wireframe, serta pengembangan desain high-fidelity.

User flow disusun untuk menggambarkan alur interaksi pengguna saat mengakses website, mulai dari halaman utama hingga mencapai tujuan tertentu seperti melihat portofolio, informasi layanan, atau menghubungi pihak studio. Perancangan user flow bertujuan untuk memastikan bahwa navigasi website mudah dipahami dan memungkinkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan efisien.



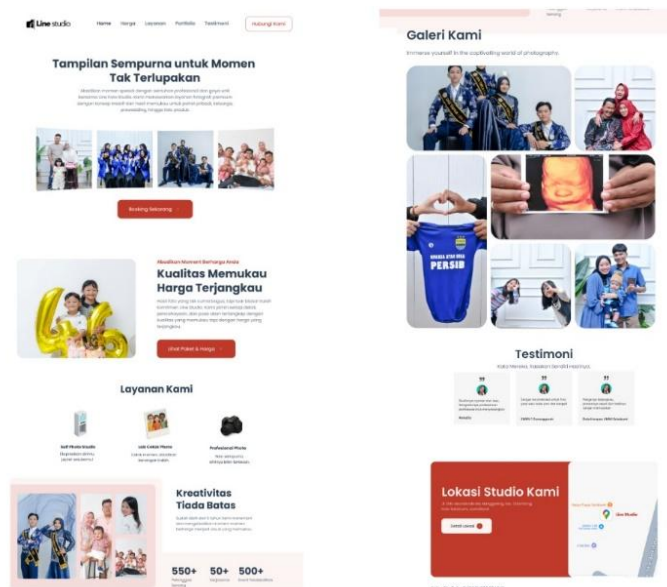
Gambar 1. Diagram *user flow* yang memetakan alur navigasi pengguna

Setelah user flow ditentukan, tahap selanjutnya adalah pembuatan wireframe yang berfungsi sebagai kerangka dasar tampilan website. Wireframe menampilkan struktur tata letak elemen utama seperti menu navigasi, area konten, galeri portofolio, serta informasi kontak tanpa menampilkan detail visual seperti warna atau gambar. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa hierarki informasi pada website telah tersusun dengan jelas.



Gambar 2 . Rancangan *wireframe* (*low-fidelity design*) website Line Studio.

Tahap terakhir dalam perancangan adalah pembuatan high-fidelity design yang merupakan visualisasi desain website secara lebih detail. Pada tahap ini, elemen visual seperti warna, tipografi, serta gambar mulai diterapkan untuk menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan mendekati hasil akhir website. Desain ini juga digunakan sebagai media evaluasi bersama mitra sebelum masuk ke tahap pengembangan sistem.



Gambar 3 . Hasil rancangan high-fidelity design website Line Studio.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap prototype desain bersama mitra untuk memastikan bahwa rancangan yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan bisnis Line Studio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan magang dilaksanakan selama empat bulan di Line Studio yang merupakan UMKM yang bergerak di bidang jasa fotografi. Selama periode tersebut, mahasiswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan media digital untuk mendukung promosi usaha. Tahap awal kegiatan magang dimulai dengan observasi dan pengenalan lingkungan kerja guna memahami proses operasional yang berjalan di Line Studio. Melalui kegiatan ini, mahasiswa mempelajari bagaimana proses komunikasi dengan klien, pengelolaan layanan fotografi, serta strategi promosi yang dilakukan oleh mitra dalam memperkenalkan layanan kepada calon pelanggan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa Line Studio telah memanfaatkan media sosial sebagai sarana utama dalam melakukan promosi layanan. Media sosial digunakan untuk menampilkan hasil karya fotografi serta memberikan informasi mengenai layanan yang tersedia. Namun demikian, penyajian informasi melalui media sosial masih memiliki keterbatasan karena informasi yang disampaikan cenderung tersebar dan tidak terorganisir secara sistematis. Hal ini menyebabkan calon pelanggan sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi secara lengkap mengenai profil usaha, jenis layanan yang tersedia, maupun portofolio hasil karya fotografi.

Setelah proses observasi selesai dilakukan, kegiatan magang dilanjutkan dengan analisis permasalahan melalui diskusi dan wawancara dengan pemilik Line Studio. Dari proses tersebut diperoleh informasi bahwa mitra membutuhkan media digital yang mampu menyajikan informasi usaha secara lebih terstruktur dan profesional. Selain itu, mitra juga menginginkan sebuah platform yang dapat menampilkan portofolio hasil karya fotografi secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kepercayaan calon pelanggan terhadap layanan yang ditawarkan. Berdasarkan kebutuhan tersebut, mahasiswa kemudian mengusulkan pengembangan konsep website company profile sebagai media promosi digital bagi Line Studio.

Sebagai bentuk kontribusi selama kegiatan magang, mahasiswa kemudian melakukan perancangan konsep UI/UX website company profile. Proses perancangan dimulai dengan penyusunan user flow yang bertujuan untuk memetakan alur navigasi pengguna ketika mengakses website. Selanjutnya dilakukan pembuatan wireframe atau low-fidelity design sebagai kerangka dasar tampilan antarmuka yang menampilkan struktur tata letak elemen pada halaman website. Setelah itu, desain dikembangkan menjadi high-fidelity design yang menampilkan visualisasi antarmuka secara lebih detail dengan mengintegrasikan elemen visual seperti warna, tipografi, serta gambar yang sesuai dengan identitas brand Line Studio.



Gambar 4. Proses Perancangan UI/UX dalam Kegiatan Magang

Tahap akhir dari kegiatan magang adalah melakukan evaluasi terhadap rancangan desain bersama mitra. Pada tahap ini, prototype desain yang telah dibuat ditampilkan kepada pemilik Line Studio untuk memperoleh masukan serta memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan usaha. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, mitra memberikan tanggapan positif terhadap desain yang telah dirancang karena dinilai mampu menampilkan identitas usaha secara lebih profesional serta memudahkan calon pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai layanan yang tersedia. Dengan demikian, kegiatan magang yang dilakukan tidak hanya memberikan

pengalaman praktis bagi mahasiswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi mitra dalam bentuk rancangan media digital yang dapat mendukung proses promosi usaha.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat melalui Program magang telah berhasil melaksanakan pengembangan UI/UX website *company profile* untuk Digitalisasi UMKM di Line Studio. Melalui proses perancangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga pembuatan *high-fidelity design* telah dihasilkan sebuah solusi digital yang tidak hanya menonjolkan aspek estetika visual sesuai karakter industri kreatif, tetapi juga mengedepankan fungsionalitas navigasi. Hasil evaluasi *prototype* interaktif membuktikan bahwa alur kerja yang dirancang telah sesuai dengan ekspektasi mitra dan mampu memfasilitasi kebutuhan pengguna dalam mengakses informasi layanan serta melakukan reservasi secara efisien. Dengan demikian, rancangan ini siap menjadi fondasi utama dalam tahap pengembangan teknis website untuk meningkatkan profesionalisme dan daya saing Line Studio di era digital.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, pengembangan website *company profile* masih dapat dilanjutkan pada tahap implementasi teknis agar rancangan yang telah dibuat dapat digunakan secara langsung oleh mitra. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan framework yang responsif agar website dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat. Selain itu, integrasi sistem manajemen konten (Content Management System) juga dapat dipertimbangkan agar mitra dapat memperbarui portofolio hasil karya secara mandiri. Dengan adanya pengembangan lanjutan tersebut, website yang dirancang diharapkan dapat menjadi media promosi digital yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan usaha Line Studio.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Universitas Nusa Putra atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Line Studio selaku mitra UMKM yang telah memberikan ruang kolaborasi, data, serta masukan yang sangat berharga selama proses perancangan. Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga Kegiatan Pengabdian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adieb, M. (2022). *Company Profile: Definisi, Manfaat, dan Apa Saja yang Harus Ada*. Glints.Com. <https://glints.com/id/lowongan/company-profile-adalah/>
- Alif Shahputra Hutasoit, Aulia Maulana Sidik, Muhammad Taufiq Akbar, & Ryandi Swandana Irwan. (2025). Pengembangan Media Promosi Berbasis Web Jasa Videografi Pada RATS Studio Medan. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 3(3), 923–932. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v3i3.236>
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58–74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Arifin, S. R. (2018). Pengukuran kualitas layanan website Universitas Tadulako menggunakan metode WebQual. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 125. <https://doi.org/10.26594/register.v4i2.1277>
- Haidar Luthfi, A., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2175>
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- I R Rizal Syahril, & Saputra Adi Surya. (2023). Perancangan UI/UX Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 25(1), 7–14.
- Irawati, M., Suwasono, A. A., & Yuwono, A. (2015). Perancangan Website Profil Studio Fotografi Beyond Portrait Di Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).

- Mubarok, I. W., & Kartika, P. C. (2019). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Nemo Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Bipa Tingkat Pemula Program Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v4i1.6124>
- Muslimin, W., & Zuraidah, E. (2023). Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 746–756. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1081>
- Nambisan, S., Wright, M., & Feldman, M. (2019). The digital transformation of innovation and entrepreneurship: Progress, challenges and key themes. *Research Policy*, 48(8), 103773. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2019.03.018>
- Paendong, M. K. E., Raming, P. R., Simanjuntak, C. H., Kumaat, A. P., Marentek, M. R., & Mandey, N. H. J. (2023). Digital Marketing Ecosystem Perspective of Regional Featured Product in North Sulawesi Province, Indonesia. *Open Journal of Social Sciences*, 11(02), 1–17. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.112001>
- Prayogi, A., & Kirom, M. I. (2022). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*. 3(1), 14–24.
- Pusparini, E. T. (2025). *Mengenal Analisis Kompetitor, Tujuan, Manfaat dan Cara Membuatnya*. Mekari Qontak. <https://qontak.com/blog/cara-membuat-analisis-kompetitor/>
- Risqi Amalia, A., Sartika Eris Maghfiroh, I., & Yudi Setiawan, N. (2023). Perancangan User experience Aplikasi BAZNAS Jombang berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: BAZNAS Jombang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 981–990. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Risianti, A., Sitaresmi, C., Mursyidin, Z., & Pratama, R. A. (2025). Peran Digitalisasi Dalam Mendorong Peningkatan Pendapatan Pelaku Industri Kreatif Di Kabupaten Situbondo. *Jurnal Mahasiswa Entrepreneurship (JME)*, 4(11), 2663. <https://doi.org/10.36841/jme.v4i11.7617>
- Ruas, T., & Grosky, W. (2020). *Software Engineering: A Practitioner's Approach 9 th Edition*.
- Setiawan, B. (2018). *EDUKASI E-COMMERCE PADA PELAKU USAHA MIKRO , KECIL DAN*. 2(2), 106–110.
- Suci, S. (2022). Perancangan Website Company Profile pada UMKM Orazio Multiusaha Indonesia. *Applied Business and Administration Journal*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.62201/ha4se080>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>