



PEMBUATAN DESAIN *UI/UX* DENGAN METODE *PROTOTYPING* PADA APLIKASI LAYANAN PENGADILAN NEGERI BALE BANDUNG MENGGUNAKAN FIGMA

Mamok Andri Sanubekti¹, Giovanni Lea Dajoreyta², Novita Anggraini³

^{1,2}Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital

³Teknik Informatika, Universitas Teknologi Digital
Bandung, Jawa Barat, Indonesia 40000

mamokandri@digitechuniversity.ac.id, giovanny20360013@digitechuniversity.ac.id,
novitaanggraini@digitechuniversity.ac.id

Abstract

Prototyping carried out by a UI/UX Designer is a critical element in application development. This process allows more careful planning of the application's appearance by considering user needs, making the programmer's work easier. This research case study focuses on the Bale Bandung District Court, which wants to develop an application based on improvements to the Era-Terang application. The Era-Terang application, which is designed to make it easier for the public to submit applications for certificates, still has several shortcomings. Therefore, the application developed aims to eliminate the need to physically visit the court for file delivery or registration. In this research, the prototyping method was applied using the Figma design tool. The process includes initial data collection, problem identification, creation of a usage flow, framework, sketches, and final interface design. The results of this research show that the Bale Bandung District Court Service application, which was developed using the prototyping method, succeeded in improving the quality of the user experience. This is proven through application testing, where users state that the application is easy to use and understand. Based on this user feedback, it can be concluded that the application has succeeded in fulfilling its initial objective, namely to create an easy, effective, and efficient solution for the public in accessing court services. This emphasizes the importance of a prototyping-based approach in application development, especially in increasing the accessibility and convenience of public services.

Keywords: Application, Criminal Acquittal Certificate, District Court, Prototyping, UI/UX

Abstrak

*Prototyping yang dilakukan oleh seorang UI/UX Designer, merupakan elemen kritis dalam pengembangan aplikasi. Proses ini memungkinkan perencanaan yang lebih matang terhadap tampilan aplikasi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, sehingga memudahkan kerja programmer. Studi kasus penelitian ini berfokus pada Pengadilan Negeri Bale Bandung, yang menginginkan pengembangan aplikasi berbasis peningkatan dari aplikasi Era-Terang. Aplikasi Era-Terang, yang dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam pengajuan permohonan surat keterangan, masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan bertujuan untuk mengeliminasi kebutuhan fisik mendatangi pengadilan untuk pengiriman berkas atau pendaftaran. Dalam penelitian ini, metode *prototyping* diaplikasikan menggunakan alat desain Figma. Prosesnya meliputi pengumpulan data awal, identifikasi masalah, pembuatan alur penggunaan, kerangka kerja, sketsa, dan desain antarmuka akhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung, yang dikembangkan dengan metode *prototyping*, berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Hal ini dibuktikan melalui pengujian aplikasi, di mana pengguna menyatakan bahwa aplikasi tersebut mudah untuk digunakan dan dipahami. Berdasarkan umpan balik pengguna ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi tujuan awalnya, yaitu untuk menciptakan solusi yang mudah, efektif, dan efisien bagi masyarakat dalam mengakses layanan pengadilan. Ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis *prototyping* dalam pengembangan aplikasi, khususnya dalam meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan layanan publik.*

Kata kunci: Aplikasi, Pengadilan Negeri, Prototyping, Surat Keterangan Bebas Pidana, UI/UX

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan zaman yang semakin berkembang, hampir semua orang sudah familier dengan penggunaan teknologi,

terutama perangkat seperti *smartphone*. Hal ini mendorong masyarakat untuk terus beradaptasi dengan perubahan dalam sistem pengelolaan informasi, sehingga mereka dapat

mengatasi berbagai kendala yang muncul serta dapat mempublikasikan data yang akurat, cepat, dan dapat diandalkan. Langkah memaksimalkan wadah seperti internet dengan mencari dan menganalisis permasalahan menjadi suatu *trend* dimasa kini [1].

Aplikasi *mobile* yaitu suatu program yang dirancang agar dapat memudahkan berbagai aktivitas melalui suatu perangkat [2]. Dengan hal tersebut, penulis menemukan permasalahan yang ada pada Pengadilan Negeri Bale Bandung yakni diperlukannya suatu aplikasi yang berisi layanan informasi terkait permohonan surat keterangan sekaligus sebagai wadah untuk melakukan permohonan surat keterangan.

Surat Keterangan Bebas Pidana Pengadilan Negeri merupakan salah satu berkas yang diajukan oleh Calon Kepala Daerah beserta Wakil Kepala Daerah kepada pengadilan sesuai dengan keterangan yang tertera dalam Surat Edaran No. 3 Tahun 2016 mengenai Pengajuan Surat Keterangan bagi Calon Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah di Pengadilan [3].

Aplikasi ini juga merupakan penyempurnaan dari aplikasi Era-terang. Dengan adanya aplikasi permohonan surat keterangan Pengadilan Negeri Bale Bandung ini, diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mengajukan surat secara *online* tanpa harus datang ke Pengadilan. Hal ini tentu menjadi poin efektif dan efisien dari adanya aplikasi ini.

Sebelum aplikasi dibuat, dibutuhkan pembuatan desain aplikasi untuk menyesuaikan tampilan fitur dan fungsinya. Desain disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga mampu mempermudah dan membantu dalam memperoleh tujuan. Desain yang dimaksud disebut pula dengan UI/UX.

UI atau *User Interface* adalah representasi visual desain produk yang mengaitkan sistem yang ada dengan pengguna. *User interface* atau antarmuka yaitu semua hal yang terlihat dalam sistem pada suatu program, sedangkan *user experience* adalah semua hal yang berkaitan dengan perasaan pengguna ketika menggunakan program tersebut [4].

Dalam pembuatan desain aplikasi yang menarik penulis telah membuat *mock-up* menggunakan Figma. Figma merupakan suatu alat yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan desain tampilan aplikasi *mobile*, *website*, *desktop* dan lainnya [5]. Penulis memilih Figma dengan alasan agar dapat membuat desain yang mudah dengan alat-alat yang berada di Figma.

Figma memiliki keunggulan yaitu *prototyping* yang dapat kita gunakan untuk menggerakkan hasil tampilan seolah sedang menggunakan aplikasi yang dirancang. Figma pun beroperasi secara *real time*, setiap perubahan akan otomatis terganti dan tersimpan oleh Figma [6].

2. METODE PENELITIAN

Pada bagian ini berisi penjelasan tentang jenis penelitian/desain penelitian.

2.1. Metode pengumpulan data

Proses pengumpulan data diawali dengan mewawancarai pihak terkait tentang permasalahan yang ada di Pengadilan Negeri Bale Bandung dan menganalisis solusi dari permasalahan yang ada. Proses ini bertujuan untuk menerjemahkan keinginan pengguna ketika memakai aplikasi berdasarkan data-data yang akan didapatkan.

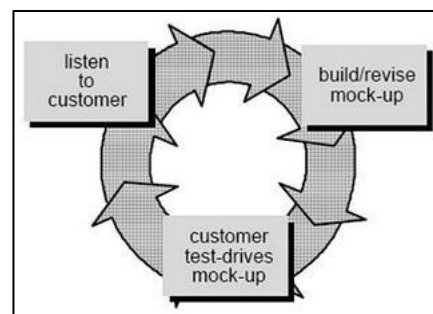
2.2. Pengembangan Sistem

2.2.1 Model *Prototyping*

Prototype memberikan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dikembangkan [7]. Dalam bagian desain, purwarupa atau arketipe merupakan bentuk awal yang dapat dijadikan model mula atau standar ukuran dari tiap proyeknya. Tampilan Aplikasi Layanan Pengadilan Bale Bandung memiliki bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen gambar, teks, dan video untuk menyampaikan informasi yang diperlukan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang efektif dan mampu berkomunikasi dengan baik, sehingga pengguna lebih nyaman ketika menggunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna pada aplikasi ini.

Prototipe dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai "*prototype model*". Di sisi lain, dalam Bahasa Indonesia, prototipe dapat disebut juga sebagai purwarupa. Kata Prototipe berasal dari Bahasa Latin, yaitu kata "*proto*" yang berarti asli, dan "*typus*" yang berarti bentuk atau model. Dalam konteks yang tidak bersifat teknis. Sebuah prototipe merupakan contoh khusus yang mewakili suatu kelompok tertentu. Dalam bidang desain, purwarupa merupakan bentuk awal yang berfungsi sebagai contoh atau standar ukuran dari suatu entitas.

Model *Prototype* (dapat dilihat pada Gambar 1) secara garis besar digambarkan dengan 3 yaitu *listen to customer*, *build/revise mock-up*, dan *customer test-drives mock-up*.



Gambar 1. Model *Prototype*

2.2.2 *Listen to Customer*

Dalam tahap ini, pengumpulan data dilakukan dari hasil sosialisasi bersama pihak Pengadilan Negeri Bale Bandung untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi. Hasil yang didapatkan dari sosialisasi tersebut adalah

adanya kebutuhan Pengadilan Negeri Bale Bandung terhadap suatu aplikasi yang dapat memudahkan proses pengajuan surat untuk masyarakat yang efektif dan efisien. Hasil sosialisasi tersebut kemudian diterjemahkan lewat sketsa yang kemudian disesuaikan secara bertahap dengan pengguna. Setelah sketsa tersebut disetujui, langkah selanjutnya adalah dengan membuat desain *mock up* (*prototyping*) dari aplikasi.

2.2.3 *Build/Revise Mock-up*

Langkah berikutnya yakni pembuatan desain dan prototipe yang berfungsi untuk memperjelas hasil sketsa dan memberikan bayangan pada pengguna seperti ketika menggunakan Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung. Pada tahap ini, tampilan desain dibuat berpedoman pada hasil sosialisasi berama pengguna.

2.2.4 *Customer Test-Drives Mock-up*

Langkah akhir melibatkan pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat guna memastikan kesesuaian prototipe dengan kebutuhan yang ada. Desain yang telah dibuat kemudian diuji untuk mengetahui apakah desain sudah sesuai dengan permintaan? Jika masih ada yang kurang sesuai maka dilakukan perbaikan hingga mendapatkan kesesuaian permintaan dan kepuasan pelanggan terhadap Aplikasi Layanan Pengadilan Bale Bandung.

2.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem

1.2.1 Figma

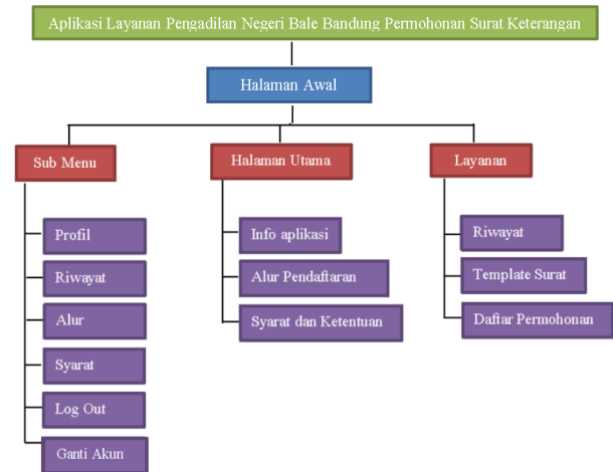
Figma merupakan aplikasi editor dan *prototyping tool* berbasis *website* yang dapat diakses secara online pada browser. Aplikasi Figma dapat mempermudah pengerjaan dalam mendesain *User Interface* maupun *User Experience* dan mempunyai fitur *cloud* sehingga pengguna Figma dapat mengakses *file* dan data yang tersimpan di mana pun.

Figma memiliki *tools* (alat-alat) yang dibutuhkan oleh pengguna untuk mendesain suatu proyek, membuat ilustrasi secara menyeluruh, membuat *Prototype*, dan membuat kode untuk *hand-off*. Dengan kata lain, Figma merupakan aplikasi desain UI dan UX berbasis browser yang *user-friendly* terutama untuk pemula dan dapat digunakan untuk *prototyping* dengan mudah.

Figma merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan oleh UI/UX *designer* dalam menciptakan visual pada situs web dan aplikasi seluler. Berbeda dengan Adobe Photoshop, Figma memiliki keunggulan dalam hal kolaborasi, memungkinkan tim untuk bekerja bersama dalam dokumen yang sama, memberikan komentar, saran, dan bahkan mengedit desain secara simultan. Kelebihan lainnya adalah Figma secara otomatis menyimpan setiap perubahan saat terhubung dengan internet [8].

1.2.2 *Site Map*

Site Map adalah ‘*map*’ atau peta yang menjabarkan setiap halaman yang ada pada proyek. Pada Aplikasi ini terdapat beberapa bagian antara lain sub menu (berisi pilihan seperti profil, riwayat, alur, syarat, *log out*, dan ganti akun), halaman awal, halaman utama (berisi pilihan tampilan seperti info aplikasi, alur pendaftaran, dan syarat & ketentuan), dan layanan (berisi pilihan seperti info riwayat pengajuan, *Template* surat, tambah pengajuan permohonan, dan informasi pembayaran). Adapun *Site Map* dari aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. *Site Map*

1.2.3 *User flow*

User flow yaitu langkah tahapan pengguna lakukan ketika memakai sebuah karya dalam menyelesaikan permintaan pengguna [9].

Simbol-simbol *user flow* yang dapat dilihat pada Tabel 1 seperti sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel *User Flow*

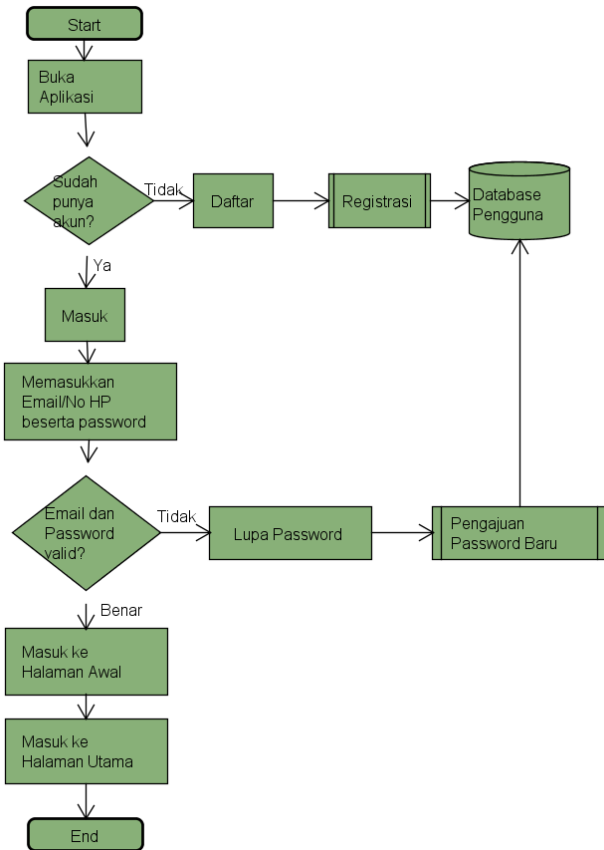
Simbol	Nama	Arti Simbol
	<i>Terminator</i>	Sebagai titik awal atau akhir suatu kegiatan.
	<i>Flow Line</i>	Simbol penghubung antara simbol satu dengan yang lainnya.
	<i>Process</i>	Simbol penunjuk pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
	<i>Input/Output Data</i>	Simbol proses <i>input</i> dan <i>output</i> .
	<i>Pre Defined Process</i>	Simbol pelaksanaan suatu bagian (<i>sub-program</i>)/ <i>procedure</i>
	<i>Decision</i>	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.

User flow yang telah dirancang digunakan untuk memperkirakan tahapan pengguna dalam menggunakan aplikasi Permohonan Surat Keterangan.

Berikut user flow dari aplikasi ini:

a. User flow Registrasi Akun

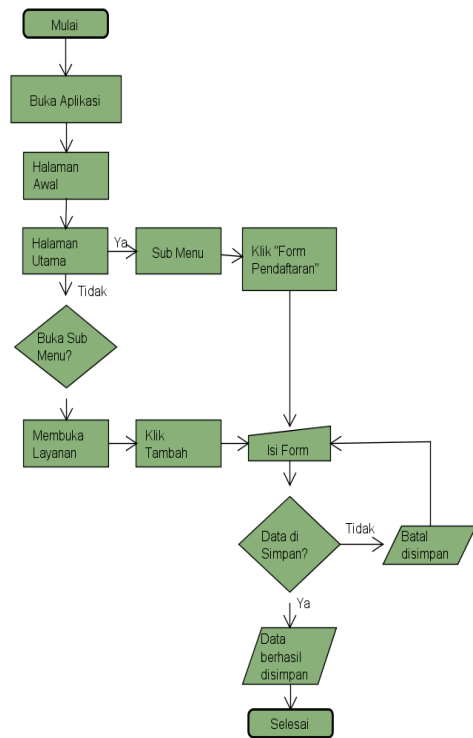
User flow registrasi akun dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. User Flow Registrasi Akun

b. User flow pengajuan permohonan

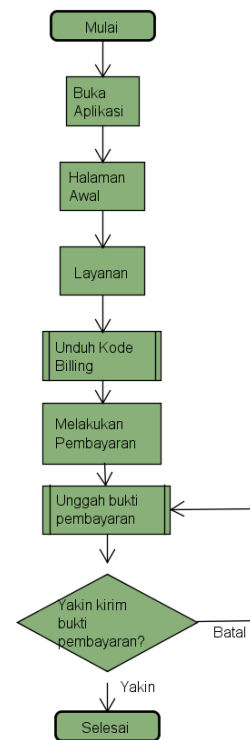
User flow pengajuan permohonan dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 User Flow Pengajuan Permohonan

c. User Flow Konfirmasi Pembayaran

Pembayaran hanya dapat dilakukan jika sudah mengisi form pendaftaran dan sudah mendapatkan kode *billing*. Adapun User Flow terkait konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. User Flow Konfirmasi Pembayaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Masalah Sistem yang Berjalan

Dalam hal ini, penulis menemukan permasalahan yang ada pada Pengadilan Negeri Bale Bandung yakni masyarakat sering kali terkendala jarak untuk dapat mengajukan permohonan surat keterangan.

Meskipun sebelumnya telah dibuatkan *website* era-terang (e-surat keterangan) yang memiliki tujuan serupa, namun terdapat kekurangan di dalamnya yakni *website* tersebut masih mengharuskan masyarakat untuk mendatangi kantor pengadilan.

Sehingga dalam aplikasi yang dibandingkan tersebut (era-terang) perlu dikembangkannya aplikasi yang lebih efektif dan efisien.

3.2. Analisis Hasil Solusi

Setelah didiskusikan dengan perwakilan pihak Pengadilan Negeri Bale Bandung, maka solusi yang dapat dilakukan yakni dengan dibuatkannya aplikasi berbasis *mobile* yang berisi layanan informasi terkait permohonan surat keterangan sekaligus sebagai wadah untuk melakukan permohonan surat keterangan. Sehingga Masyarakat dapat mengecek riwayat dan status pengajuan tanpa harus cek ke tempat.

Nantinya Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung ini diharapkan dapat lebih memudahkan masyarakat dalam mendapat informasi dan memudahkan dalam melakukan surat pengajuan secara efektif dan efisien. Proyek yang dibuat kemudian dinamakan Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung.

3.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Seiring dengan tujuan dibuatnya Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung yakni masyarakat dapat mendaftar dan mengajukan permohonan Surat Keterangan, maka dalam aplikasi ini dibutuhkannya info dan alur pendaftaran, *form* pendaftaran permohonan, syarat dan ketentuan permohonan, riwayat permohonan, mengunduh hasil keterangan, mengunggah berkas pendaftaran serta bukti pembayaran.

2.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak

2.3.1.1 Perangkat Keras

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membuat prototipe tampilan pengguna yakni sebagai berikut:

Perangkat	: Laptop
Merek	: Asus Vivobook A412U
Prosesor	: Intel Core i3-8145U
Memori RAM	: 4 GB

2.3.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat prototipe tampilan pengguna yakni menggunakan Sistem Operasi Windows 10.

3.4. Analisis Sistem





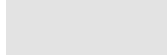
2.4.1 Warna

Pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung ini didominasi oleh warna Hijau dan Kuning yang identik dengan logo dari pengadilan negeri. Makna dan psikologi warna hijau dan kuning yakni sebagai berikut:

- Hijau Tua: sering dihubungkan dengan uang, finansial, bank, ambisi.
- Hijau Olive: melambangkan kedamaian.
- Hijau Aqua: melambangkan emosi penyembuhan, dan perlindungan.
- Hijau sedang: melambangkan pertumbuhan, harmoni, kesegaran, dan kesuburan. [10]

Adapun perincian warna-warna yang dipakai di dalam aplikasi ini ada pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Palet Warna Aplikasi

Kode Warna	Warna	Keterangan
026500		Digunakan pada <i>background</i> utama aplikasi
548056		Digunakan pada Judul
Gradasi dari 00CC14 dan 188715		Digunakan pada <i>toolbar</i>
87B700		Digunakan pada <i>Pop up</i> bagian bawah
E3E3E3		Digunakan pada <i>menu bar</i>

3.5. Perancangan sistem dan implementasi sistem

2.5.1 Figma

Dalam pelaksanaannya, penulis melakukan langkah-langkah berikut dalam menggunakan Figma:

- Penulis membuka dan registrasi pada *website* figma.com
- Setelah itu, penulis dapat *login* menggunakan akun tersebut.
- Pada halaman *dashboard* Figma, penulis klik “*new Design file*”.

- d. Setelah itu, akan muncul tampilan kosong. Sebagai awal dalam membuat *User Interface* sebuah aplikasi, penulis memilih *frame* sesuai ukuran *device* yang akan digunakan dengan klik Menu *frame* ada di atas (ketiga dari kiri) dan panel kanan akan berubah menjadi beberapa pilihan ukuran *frame* yang dapat dipilih.
- e. Setelah memilih *frame* dan muncul *frame* dengan ukuran yang sesuai, Penulis membuat *Design* yang diinginkan.
- f. Lalu setelah desain selesai dibuat, Penulis melakukan *prototyping* (alur perintah) dengan klik “*Prototype*” di panel kanan terlebih dahulu dan mengarahkan panah sesuai rancangan.
- g. Setelah selesai, penulis mengklik tombol ikon “*Play*” yang ada di pojok kanan atas untuk menampilkan hasil *mock up*, sehingga muncul tampilan seperti kita sedang menggunakan aplikasi yang diinginkan.

2.5.2 *Wireframe*

Wireframing merupakan tahap krusial dalam proses perancangan desain digital. Proses *wireframing* digunakan untuk merencanakan tata letak suatu desain tanpa memasukkan elemen detail seperti teks atau warna [11].

Pembuatan *wireframe* adalah langkah kunci dalam proses desain media digital. Ini memungkinkan adanya aturan hierarki informasi, sehingga lebih mudah dimengerti serta dapat membantu perencanaan tata letak struktur informasi yang tepat berdasarkan model informasi yang diperlukan oleh pengguna (*user*) [12].

Dalam tahap ini, perancang menciptakan kerangka dasar menggunakan Figma setelah melakukan sketsa awal secara konvensional di atas kertas.

Hal ini dilakukan agar dapat lebih jelas memahami hasil perancangan awal yang telah disepakati bersama pihak terkait.

Adapun *wireframe* aplikasi ini seperti pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. *Wireframe*

2.5.3 Implementasi *Prototype*

Tampilan Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung yang telah di desain oleh penulis dapat dilihat dari Tabel 3 seperti berikut ini.

Tabel 3. Tabel *Prototype*

<i>Log in</i>	Daftar	<i>Sign-in Google</i>
		
<p>Gambar 7. <i>Log-in</i></p> <p>Gambar 7 menampilkan logo, nama aplikasi, dan registrasi akun.</p>	<p>Gambar 8. Daftar</p> <p>Gambar 8 menampilkan halaman daftar. Pengguna mendaftarkan email, kemudian membuat <i>password</i>.</p>	<p>Gambar 9. <i>Sign-in Google</i></p> <p>Gambar 9 menampilkan halaman <i>Sign-in</i>. Pengguna dapat <i>Sign-in</i> menggunakan akun Google</p>

Halaman Awal



Gambar 10. Halaman Awal

Gambar 10 menampilkan halaman awal yang berisi pilihan jenis surat

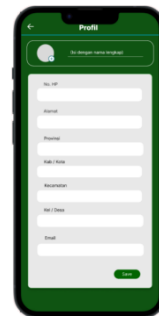
Halaman Utama



Gambar 11. Halaman Utama

Gambar 11 menampilkan halaman utama berisi informasi yang dapat di baca lebih lengkap ketika di klik

Profil



Gambar 12. Profil

Gambar 12 merupakan tampilan menu profil. Pengguna diarahkan untuk melengkapi profil. Tampilan profil terdiri dari foto, nama lengkap, nomor telepon, alamat, dan email.

Sub Menu



Gambar 13. Sub Menu

Gambar 13 tampilan sub menu digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mencari tampilan yang dituju dengan pilihan secara lengkap seperti profil, riwayat permohonan, formulir permohonan surat keterangan, *Template* surat, alur proses pengajuan permohonan, syarat pengajuan, *log out*, dan ganti akun

Halaman Utama



Gambar 14. Hal. Utama

Gambar 14 merupakan tampilan halaman utama berisi informasi yang dapat di baca lebih lengkap ketika di klik

Alur



Gambar 15. Alur

Gambar 15 menampilkan alur digunakan untuk mengarahkan dan memberi edukasi kepada pengguna dalam mengajukan permohonan surat keterangan bebas pidana

Syarat dan Ketentuan



Gambar 16. S&K

Gambar 16 merupakan tampilan syarat dan ketentuan digunakan untuk memberikan informasi terkait syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi oleh pemohon

Template Surat



Gambar 17. Template

Gambar 17 merupakan tampilan *Template* digunakan untuk membantu pemohon dalam membuat surat.

Layanan



Gambar 18. Layanan

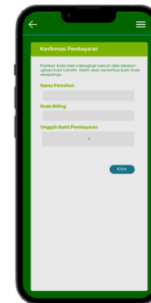
Pada Gambar 18 ini terdapat fitur yang dapat menunjang kebutuhan pengguna dalam melakukan pengajuan (seperti riwayat, *template* surat, dan info-info lainnya)

Form Permohonan

Konfirmasi Pendaftaran



Gambar 19. Form Permohonan



Gambar 20. Konfirmasi Pendaftaran

Pada Gambar 19 ini berfungsi sebagai fitur yang dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan pendaftaran pengajuan

Pada Gambar 20 ini berfungsi untuk mengkonfirmasi pembayaran sehingga memudahkan staf Pengadilan untuk dapat melanjutkan proses pengajuan

Pop Up



Gambar 21. Pop Up

Pada Gambar 21 menampilkan beberapa *Pop Up* digunakan sebagai konfirmasi ulang untuk memastikan tindakan yang dilakukan oleh pengguna

2.5.4 Testing

Setelah proses *prototyping* selesai, dilakukan pengujian hasil *mock up* pada desain antarmuka Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung. Testing adalah langkah terakhir yang bertujuan untuk menilai apakah solusi dan desain yang telah dibuat dapat berfungsi dengan baik bagi calon pengguna.

Setelah proses pengujian, dilakukan perbaikan sebagai penyelesaian dari proses desain antarmuka pada proyek ini seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Testing

Testing ke- ...	Sebelum	Sesudah
1.	Palet Warna berwarna Biru	Palet Warna berwarna hijau
2.	Judul Aplikasi “Elektronik Surat Keterangan (ERATERANG) Pengadilan Negeri Kabupaten Bandung”	Judul aplikasi yakni “Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung”
3.	Belum adanya tampilan khusus dari Sub menu, Alur, S&K, <i>Template</i> Surat, dan Konfirmasi Pembayaran.	Adanya tampilan khusus dari Sub menu, Alur, S&K, <i>Template</i> Surat, dan Konfirmasi Pembayaran.

Setelah dilakukannya perbaikan, dilakukannya pengujian akhir dengan menyiapkan beberapa responden dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pengujian Akhir

No.	Pertanyaan	Resp.1	Resp.2	Resp.3
1.	Apakah kesan pertama Anda ketika menggunakan aplikasi ini sesuai dengan ekspektasi Anda?	Ya	Ya	Ya
	Apakah tulisan mudah terbaca?	Ya	Ya	Ya
3.	Apakah Anda cepat menjadi terampil dengan aplikasi ini?	Ya	Ya	Tidak
4.	Apakah fitur-fitur yang ada sudah sesuai dengan kebutuhan?	Ya	Ya	Ya
5.	Pada saat pertama kali mencoba prototipe ini, apakah Anda dapat memahami sendiri tanpa menanyakan pada orang lain?	Tidak	Ya	Ya

Kesimpulan dari hasil pengujian di akhir dengan beberapa responden adalah pengguna menilai bahwa:

- a. Kesan pertama ketika menggunakan aplikasi ini yakni adanya kesesuaian dengan ekspektasi pengguna.
- b. Tulisan yang ada pada aplikasi ini sangat mudah terbaca.
- c. Pengguna cukup cepat menjadi terampil dengan aplikasi ini.
- d. Fitur-fitur yang disediakan sangat sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.
- e. Aplikasi ini cukup mudah untuk dipahami sendiri.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengerjaan perancangan tampilan desain *user (User Interface)* sangat diperlukan sebelum akhirnya di eksekusi oleh *programmer* untuk memberikan gambaran realisasi aplikasi yang akan digunakan oleh pengguna. UI/UX dapat lebih mudah dirancang menggunakan *tool* Figma. Selain itu, tujuan dibuatnya Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung adalah untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan proses pengajuan surat secara *online* tanpa harus datang ke Pengadilan. Hal ini tentu menjadi poin efektif dan efisien dari adanya aplikasi ini.

Dari hasil laporan ini, penulis menyarankan untuk dilakukannya perbaikan dan pengembangan seperti berikut:

- a. Desain dari Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Pengadilan Negeri Bale Bandung dapat diteruskan dan dikembangkan sehingga penggunaan aplikasi dapat lebih maksimal.
- b. Berdasarkan hasil desain yang dibuat maka saran untuk pengembangan desain Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Pengadilan Negeri Bale Bandung yaitu:
 - a) Selain digunakan sebagai verifikasi pengguna, email dan nomor *Handphone* dapat digunakan untuk fungsi lain yakni dapat digunakan sebagai notifikasi validasi ketika status proses berubah dan sebagai wadah pengiriman surat hasil keputusan baik dari email maupun *whatsapp*.
 - b) Dapat ditambahkan fitur-fitur lain sebagai agar aplikasi ini kelak menjadi aplikasi yang multifungsi sehingga tidak hanya memiliki satu *benefit* saja. Adapun fitur lainnya seperti:
 - 1) Permohonan pendaftaran pendirian CV, firma, perusahaan dagang, dll;
 - 2) Permohonan *Waarmerking* surat-surat;
 - 3) Permohonan Surat Izin untuk melaksanakan penelitian/riset;
 - 4) Permohonan Keterangan Data Perkara dan Turunan Putusan Perkara yang Sudah Berkekuatan Hukum Tetap;
 - 5) Permohonan Pendaftaran Surat Kuasa;
 - 6) Pendaftaran Legalitas Surat;
 - 7) Permohonan Informasi;
 - 8) Kuasa Insidental; dan
 - 9) Penolakan Waris.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung baik doa, materi, maupun moral sehingga tulisan ini dapat selesai sebagaimana mestinya, terutama kepada Keluarga, Rektor Universitas Teknologi Digital, Dosen Pembimbing, Pihak Pengadilan Negeri Bale Bandung, Sahabat-sahabat serta teman-teman D3 Manajemen Informatika Universitas Teknologi Digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. R. Marbun and R. Somya, "Perancangan Data Warehouse untuk Data Transaksi Penjualan Menggunakan Schema Snowflake Studi Kasus: Online Market Dataset.," in SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika, 2021, p. 87.
- [2] S. Surahman and E. B. Setiawan, "Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan," Jurnal ULTIMA InfoSys, vol. 8, no. 1, pp. 35–42, Aug. 2017, doi: 10.31937/si.v8i1.554.
- [3] Mahkamah Agung, "Selamat Datang," Website Pengadilan Negeri Bale Bandung - Depan, 2015. <https://pn-balebandung.go.id> (accessed May 10, 2023).
- [4] A. Naser, Syafwandi, and S. Ahdi, "Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang," 2018.
- [5] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Seviana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," Jurnal Digit, vol. 10, no. 2, p. 208, Dec. 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [6] S. Suryaningsih, Y. Riandika, A. Hasanah, and S. Anggraito, "Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain," Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, vol. 4, no. 2, pp. 20–29, Dec. 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2402.
- [7] A. Fikriyya and R. T. Dirgahayu, "Implementasi Prototyping dalam Perancangan Sistem Informasi Pendar Foundation Yogyakarta," Automata, vol. 1, no. 2, 2020.
- [8] S. Suryaningsih, Y. Riandika, A. Hasanah, and S. Anggraito, "Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain," Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, vol. 4, no. 2, pp. 20–29, Dec. 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2402.
- [9] R. P. Sutanto, "Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku," Nirmana, vol. 17, no. 1, p. 37, Oct. 2018, doi: 10.9744/nirmana.17.1.37-41.
- [10] B. Abdullah, "Makna Warna Dalam Desain," 2015.

- [11] A. Segara, “Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web,” *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, vol. 3, no. 01, pp. 452–464, Feb. 2019, doi: 10.61344/magenta.v3i01.45.
- [12] A. H. A. Pratama and A. G. Persada, “Perancangan UI/UX Aplikasi Crowdfunding UMKM berbasis mobile Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)(Studi Kasus: UMKM Mahasiswa UII),” *Jurnal Nuansa Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 99–110, Jan. 2023, doi: <https://doi.org/10.25134/nuansa>.