



EVALUASI DAN ANALISIS USER INTERFACE WEBSITE SIBUNGA MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA KEJAKSAAN NEGERI

Alvina 'Amara Fitri, Gede Arik Aktama, Rosdiana Simbolon, Gary Lowell
Rumambi, Victor B. C. Tuilan, Gina Ekaruthiany Baeruma, Margaret Beatrix
Getroyda, Cleary Ria Patricia Raranta

Universitas Parna Raya Manado

alvinafitri@microsoft.parnaraya.ac.id

gedeerikaktama@gmail.com

Rosdianasimbolon91@gmail.com

victortuilan@microsoft.parnaraya.ac.id

herikwellong@microsoft.parnaraya.ac.id

ginabaeruma@microsoft.parnaraya.ac.id

margaretgetroyda@microsoft.parnaraya.ac.id

ria@microsoft.parnaraya.ac.id

ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis antarmuka pengguna (user interface) website Sibunga dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD) dalam era teknologi yang terus berkembang dan meningkatnya kebutuhan akan platform digital yang mudah digunakan, penting untuk melakukan penilaian menyeluruh terhadap antarmuka yang ada guna meningkatkan pengalaman pengguna. Proses dimulai dengan mengevaluasi website Sibunga saat ini, di mana kami mengidentifikasi berbagai masalah melalui umpan balik pengguna. Selanjutnya, pendekatan UCD digunakan untuk mengumpulkan informasi langsung dari pengguna, sehingga kebutuhan dan preferensi mereka menjadi fokus utama dalam proses desain. Metode yang digunakan meliputi survei untuk mengumpulkan data dari pengguna. Hasil menunjukkan beberapa area penting yang perlu diperbaiki, seperti navigasi, desain visual, dan aksesibilitas konten. Berdasarkan temuan tersebut, diusulkan desain antarmuka pengguna yang baru, yang mengintegrasikan praktik terbaik dalam aksesibilitas. Desain yang diusulkan bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata kunci: Antarmuka Pengguna, Evaluasi Website, Desain Berpusat pada Pengguna

ABSTRACT

This study aims to evaluate and redesign the user interface of the Sibunga website by applying the User Centered Design (UCD) method. In an era of rapidly advancing technology and increasing demand for user-friendly digital platforms, it is essential to conduct a thorough assessment of existing interfaces to enhance user experience. The research process begins with an evaluation of the current Sibunga website, identifying various usability issues through user feedback, heuristic evaluation, and usability testing. Subsequently, the UCD approach is employed to gather insights directly from users, ensuring that their needs and preferences are the primary focus of the design process.



Methods used include interviews, surveys, and usability tests to collect qualitative and quantitative data. The findings reveal several critical areas for improvement, such as navigation, visual design, and content accessibility. Based on these findings, a new user interface design is proposed, integrating best practices in usability and accessibility. The proposed design aims to create a more intuitive and engaging user experience, ultimately enhancing user satisfaction and retention. The study concludes with recommendations for ongoing user testing and the implementation of an iterative design process to ensure that the website continues to meet the evolving needs of its users.

Keywords: *User Interface, Website Evaluation, User Centered Design*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya perubahan dalam pengelolaan administrasi di sektor publik. Proses administratif yang dilakukan secara digital dapat meningkatkan efisiensi kerja serta memberikan transparansi dan akuntabilitas dalam pelayanan. Website Sibunga dirancang untuk memudahkan pegawai Kejaksaan dalam mengajukan biaya mutasi. Sebagai hak yang diberikan kepada pegawai, pengajuan biaya mutasi membutuhkan proses yang efisien, akurat, dan mudah digunakan. Proses ini tidak hanya memastikan kelancaran operasional pegawai, tetapi juga menjamin terpenuhinya hak mereka dengan cara yang profesional dan terorganisir. Berdasarkan pengamatan awal dan masukan dari pengguna, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan website ini yang memengaruhi tingkat kepuasan dan efisiensi proses pengajuan biaya mutasi. Kendala utama yang ditemukan mencakup desain navigasi yang kurang intuitif, tampilan antarmuka yang terkesan monoton dan kurang menarik secara visual membuat pengalaman pengguna terasa kurang optimal. Selain itu, tidak adanya petunjuk yang jelas tentang cara mengisi formulir menjadi masalah bagi pengguna baru website ini. Akibatnya, ada peningkatan kemungkinan kesalahan dalam pengisian data, yang ada gelirannya dapat memperlambat proses verifikasi dan validasi pihak yang terkait.

Pendekatan user centered design (UCD) bermanfaat untuk melakukan mengevaluasi kembali antarmuka situs Sibunga. Dalam setiap tahap pengembangan, fokus dari pendekatan ini adalah preferensi, keterbatasan, dan kebutuhan pengguna sebagai elemen utama. Ada beberapa tahap untuk mengevaluasi antarmuka dari Website Sibunga. Pertama, identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan dengan menggunakan kuisisioner melalui Google Form untuk memahami kendala utama yang mereka hadapi. Kedua, antarmuka website akan didesain ulang dengan prioritas pada navigasi yang lebih intuitif, tampilan visual yang lebih menarik, dan panduan langkah-langkah interaktif. Proses uji coba desain baru akan melibatkan pengguna utama, yaitu pegawai Kejaksaan. Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas desain baru dalam menyelesaikan kendala yang sebelumnya dihadapi. Dengan melibatkan pengguna secara langsung, proses pengembangan desain menjadi lebih relevan dan terfokus pada kebutuhan nyata di lapangan.

Perbaikan yang diusulkan diharapkan tidak hanya meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam penggunaan website Sibunga, tetapi juga mencerminkan komitmen Kejaksaan dalam menyediakan layanan publik yang berkualitas. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang inovatif, website Sibunga dapat menjadi contoh implementasi digitalisasi yang memberikan nilai tambah dari segi transparansi, kepuasan pengguna, dan akuntabilitas, serta memenuhi kebutuhan operasional. Tujuan dari Tugas akhir ini yaitu



untuk memberikan saran praktis bagi pengembang website Sibunga untuk membuat desain yang responsif dan lebih mudah digunakan. Hasil dari tugas akhir diharapkan bisa digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan platform digital lainnya di sektor publik. Ini akan mendukung transformasi digital yang lebih luas dan memiliki dampak positif pada pelayanan masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

a. *User Interface*

Antarmuka Pengguna (*User Interface/UI*) memegang peran krusial dalam pengembangan sistem digital sebagai penghubung utama antara pengguna dan teknologi. UI mencakup elemen visual seperti tombol, ikon, menu, dan struktur tata letak yang tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga harus mendukung kemudahan penggunaan dan efektivitas interaksi (Pateman & Pramudia, 2024). Desain UI yang efektif harus menyatu dengan pengalaman pengguna (UX), karena UI yang baik terbukti mampu meningkatkan usability testing dan kepuasan pengguna (Rahmatullah et al., 2023). Dalam tugas akhir Sukriandi dan Cahyono (2023), warna kontras, tipografi jelas, dan tata letak terstruktur disebut dapat membantu pengguna mengakses informasi lebih cepat. Sementara itu, aspek responsivitas antarmuka, terutama pada perangkat mobile, terbukti meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna (Nurul Ishlah et al., 2024). Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) juga dianggap penting dalam merancang UI agar sesuai dengan konteks penggunaan dan karakteristik pengguna. Elemen interaktif seperti animasi dan transisi dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, asalkan tidak mengganggu navigasi (Adhitama et al., 2022). UI juga harus mampu mengelola informasi secara sistematis melalui hierarki visual dan white space yang tepat (Wirastuti et al., 2022), serta memperhatikan prinsip usability seperti kemudahan navigasi, konsistensi desain, dan umpan balik visual untuk memastikan sistem dapat digunakan secara efektif oleh berbagai kelompok pengguna. Dengan demikian, UI bukan hanya soal tampilan, tetapi juga kunci utama dalam menciptakan interaksi digital yang efisien, inklusif, dan menyenangkan.

b. *User Experience*

User Experience (UX) adalah elemen fundamental dalam pengembangan sistem digital yang mencakup aspek fungsional, emosional, dan kognitif, serta berfokus pada persepsi dan respons pengguna selama interaksi dengan produk atau layanan (Ntoa et al., 2021). UX mencakup lebih dari sekadar tampilan visual, melainkan menyentuh kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna dalam mencapai tujuan melalui antarmuka digital (Lichas et al., 2023). Perpaduan UX yang optimal dengan UI yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan loyalitas pengguna (Adinegoro et al., 2022). Melalui pendekatan *user-centered design* (UCD) dan *usability testing*, pengembangan UX dapat melibatkan pengguna secara aktif untuk memastikan kesesuaian desain dengan preferensi dan kebutuhan mereka (Irvan et al., 2025). Bahkan, UX yang dirancang secara empatik mampu memperkuat citra produk dan menjadi keunggulan kompetitif dalam pasar digital yang kompetitif seperti e-learning dan e-commerce (Cheng et al., 2021).

c. *User Centerd Design*

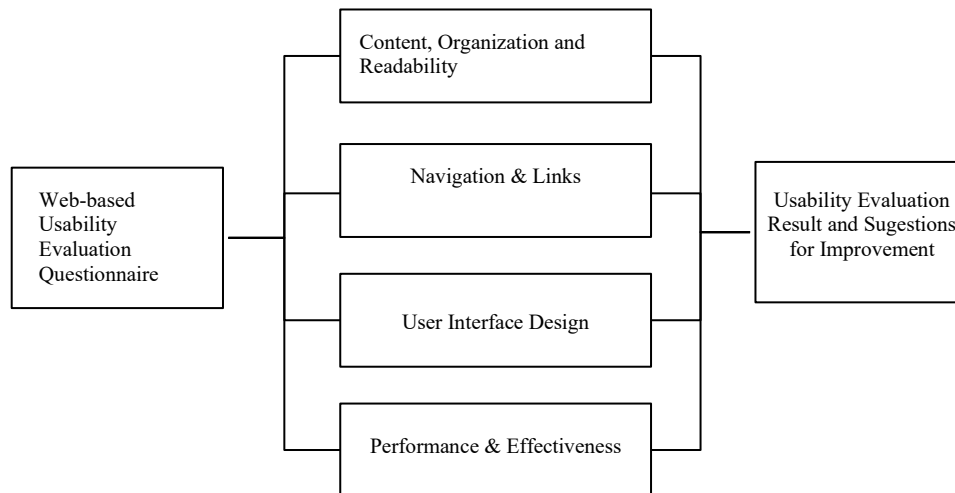
User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan desain iteratif yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan produk



digital, mulai dari perencanaan hingga implementasi. UCD bertujuan untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan emosional pengguna dengan melibatkan mereka secara aktif melalui riset, perancangan, dan pengujian berulang (Wasino et al., 2023). Proses ini mencakup pembuatan persona, skenario, wireframing, serta usability testing untuk menyempurnakan desain secara bertahap. Kolaborasi lintas disiplin antara desainer, pengembang, dan pengguna menjadi kunci keberhasilan UCD. Selain itu, analisis konteks penggunaan sangat penting agar produk yang dikembangkan relevan dengan lingkungan dan kondisi pengguna (Siahaan & Syafrianto, 2023). UCD juga menjadi media komunikasi efektif antara pengguna dan tim desain melalui wawancara, observasi, hingga pengujian interaktif (Puji & Engraini, 2021). Dengan mengintegrasikan UCD ke dalam alur kerja yang adaptif seperti Kanban, desain dapat terus disempurnakan sesuai dinamika kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, UCD memungkinkan terciptanya produk digital yang fungsional, emosional, dan kontekstual, serta mampu beradaptasi terhadap perubahan preferensi pengguna dalam lingkungan teknologi yang dinamis (Sari et al., 2024). Tahapan *User Centered Design* (UCD) mencakup empat langkah utama, yaitu memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, membuat desain solusi, dan mengevaluasi desain terhadap persyaratan. Keempat tahapan ini bersifat iteratif dan melibatkan pengguna secara aktif untuk memastikan produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan konteks penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kejaksaan Negeri Ponorogo dari November 2024 hingga Maret 2025, dengan fokus pada evaluasi penggunaan website Sibunga oleh pegawai internal dalam proses administrasi pemindahan. Penelitian ini menggunakan data primer dari pengguna langsung melalui kuesioner berbasis WebUSE untuk mengevaluasi pengalaman dan kendala pengguna, serta data sekunder dari dokumentasi teknis dan literatur terkait usability dan user centered design. Evaluasi dilakukan melalui empat tahap UCD: memahami konteks penggunaan dengan kuesioner, menetapkan kebutuhan pengguna menggunakan root cause analysis, merancang solusi dalam bentuk Hi-Fi Prototype menggunakan Figma, serta melakukan evaluasi usability testing terhadap prototipe tersebut untuk memastikan solusi sesuai kebutuhan pengguna. Alat dan bahan yang digunakan dalam tugas akhir ini meliputi laptop dengan spesifikasi Intel(R) Core(TM) i5-8250U CPU @ 1.60GHz, RAM 4.00 GB (Device name: DESKTOP-R823POD), serta perangkat lunak dan layanan seperti Visual Paradigm, Figma, Google Form, Google Sheets, Google Doc, dan koneksi internet. Semua alat tersebut digunakan untuk mendukung proses perancangan, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan.



Gambar 1. Komponen Metode WEBUSE

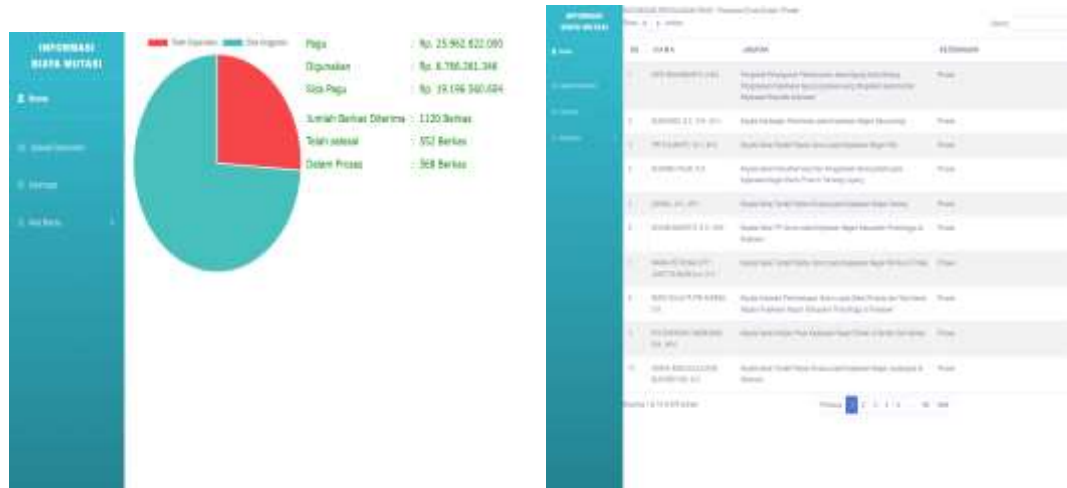
Penyusunan alur evaluasi desain dilakukan secara sistematis untuk memastikan setiap tahap menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna, dengan menerapkan metode *user centered design* (UCD) yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna. (1) Proses dimulai dengan studi literatur untuk memahami teori terkait usability, UCD, dan prinsip antarmuka pengguna. (2) Tahap berikutnya adalah penyusunan kuesioner yang dirancang menggunakan metode WEBUSE. (3) Kuesioner ini kemudian didistribusikan kepada pegawai Kejaksaan sebagai pengguna utama website Sibunga. (4) Data yang terkumpul dari kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan utama, kendala, dan pola penggunaan sistem. (5) Selanjutnya dilakukan pemahaman konteks penggunaan (*Understand Context of Use*), untuk mengetahui interaksi pengguna dengan sistem serta hambatan yang dihadapi. (6) Setelah itu ditetapkan kebutuhan pengguna (*Specify User Requirements*) melalui analisis akar masalah sebagai dasar perancangan solusi. (7) Solusi dirancang dalam bentuk *Hi-Fi Prototype* menggunakan Figma yang menggambarkan rancangan desain baru secara detail dan interaktif. (8) Prototipe ini kemudian diuji melalui *usability testing* (*Evaluation Against Requirements*) untuk menilai efektivitas desain dan penerimaan pengguna. (9) Setelah evaluasi selesai, disusun laporan yang berisi analisis data, solusi rancangan, dan hasil pengujian. (10) Tugas akhir dinyatakan selesai setelah seluruh tahapan tersebut dilaksanakan dan laporan disusun secara lengkap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Understanding and Specify Context of Use

Hasil evaluasi usability website Sibunga dilakukan melalui kuesioner WEBUSE dengan skala Likert 1–5, mencakup empat aspek utama: Performance and Effectiveness, User Interface Design, Navigation and Links, serta Content, Organization and Readability. Skala penilaian terdiri dari kategori Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Skor rata-rata tiap aspek dianalisis dan diinterpretasikan ke dalam klasifikasi usability, yaitu sangat kurang ($<1,5$), kurang ($1,5 < 2,5$), sedang ($2,5 < 3,5$), baik ($3,5 < 4,5$), dan sangat baik ($\geq 4,5$). Evaluasi ini bertujuan mengukur efektivitas dan efisiensi penggunaan website Sibunga oleh pegawai Kejaksaan. Website Sibunga terdiri dari beberapa halaman fungsional: Dashboard (menampilkan ringkasan aktivitas dan status mutasi), Upload

Dokumen (unggah dokumen mutasi), Buat Dokumen (revisi atau perbaikan dokumen), Pedoman (memuat SOP dan aturan mutasi), serta Informasi (menyajikan status real-time proses mutasi). Seluruh fitur ini dirancang untuk mendukung kelancaran administrasi mutasi secara efisien dan sesuai prosedur.



Gambar 2. Halaman Website Sibunga

Berdasarkan hasil evaluasi usability terhadap 30 responden yang dipilih menggunakan metode purposive sampling, website Sibunga dinilai memiliki usability yang cukup baik, terutama pada aspek Navigation and Links serta Content, Organization, and Readability yang memperoleh skor rata-rata kategori "Baik", menunjukkan bahwa informasi pada situs cukup jelas dan navigasinya membantu pengguna. Namun, aspek User Interface Design menunjukkan kelemahan karena terdapat atribut yang masuk kategori "Kurang", mengindikasikan perlunya peningkatan pada tampilan visual dan interaksi pengguna. Selain itu, meskipun aspek navigasi dinilai baik, beberapa indikator mendekati batas kategori "Sedang", sehingga penyederhanaan navigasi perlu dipertimbangkan. Pada aspek Performance & Effectiveness, masih ditemukan beberapa kekurangan yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna saat mengakses situs. Dengan demikian, website Sibunga memerlukan perbaikan terutama pada desain antarmuka, efisiensi navigasi, dan peningkatan performa sistem, agar pengalaman pengguna lebih optimal.

Specify User Requirements

1. Root Cause Analysis

Analisis akar masalah (Root Cause Analysis) menggunakan metode 5W+1H dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi usability dan kepuasan pengguna website Sibunga, sehingga dapat ditemukan area perbaikan yang tepat dalam perancangan ulang UI/UX.

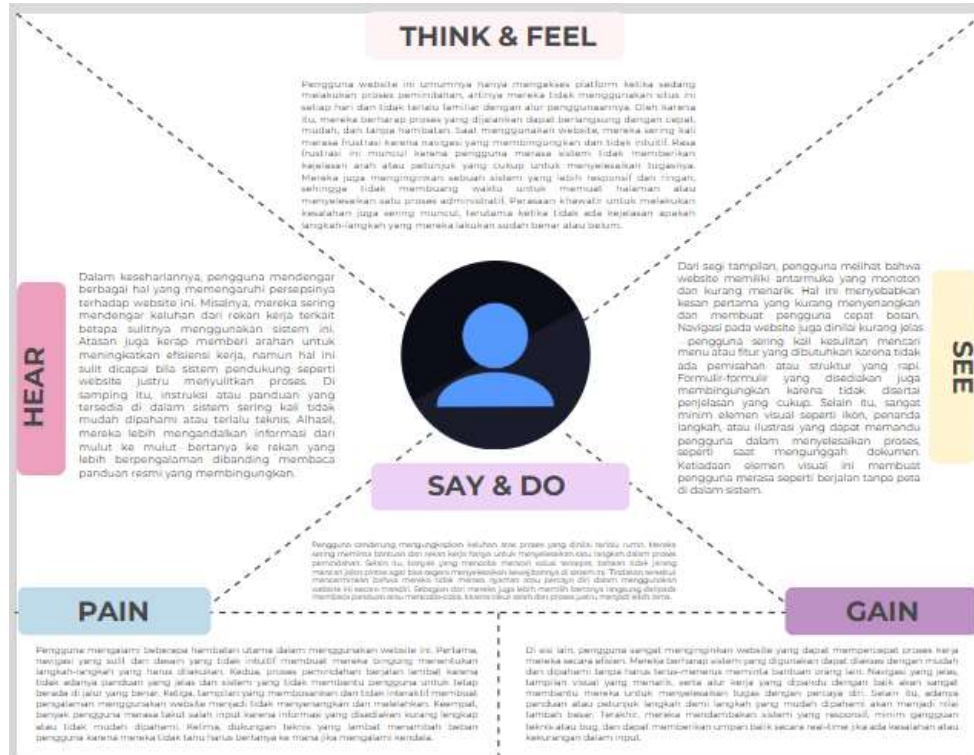


Tabel 1. Root Cause Analysis

5W + 1H	<i>Rootcause Analysis</i>
What	Evaluasi Website Sibunga menggunakan <i>WebUse Quitionner</i> dan Improvisasi menggunakan <i>user centered design</i>
Why	Tugas akhir tersebut dipakai untuk melakukan evaluasi dan merancang ulang <i>UI/UX</i> untuk mengetahui usability dan tingkat kepuasan dari situs Sibunga serta merekomendasikan perbaikan yang merujuk pada hasil analisis
Where	Evaluasi dilakukan pada website Sibunga, yang digunakan oleh pegawai Kejaksaan dalam proses pemindahan
When	Evaluasi dilakukan dalam periode Tugas akhir yang mencakup tahapan pengumpulan data melalui <i>WebUse Questionnaire</i> , analisis hasil, dan improvisasi desain dengan memakai metode <i>user centered design (UCD)</i> .
How	Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data melalui <i>WebUse Questionnaire</i> untuk mengukur kepuasan dan usability website, kemudian hasilnya dianalisis untuk mengidentifikasi masalah utama dalam <i>UI/UX</i> . Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perancangan ulang menggunakan pendekatan <i>user centered design (UCD)</i> , diikuti dengan implementasi dan uji coba untuk memastikan peningkatan yang efektif.

2. *Empathy Map*

Analisis *Empathy Map* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna website Sibunga, yang umumnya hanya mengakses platform saat proses pemindahan dan mengharapkan sistem yang cepat serta efisien. Namun, mereka sering menghadapi hambatan seperti navigasi yang tidak intuitif, tampilan antarmuka yang kurang menarik, dan minimnya panduan, sehingga diperlukan perbaikan berdasarkan aspek Think-Feel, See, Hear, Say-Do, Pain, dan Gain.

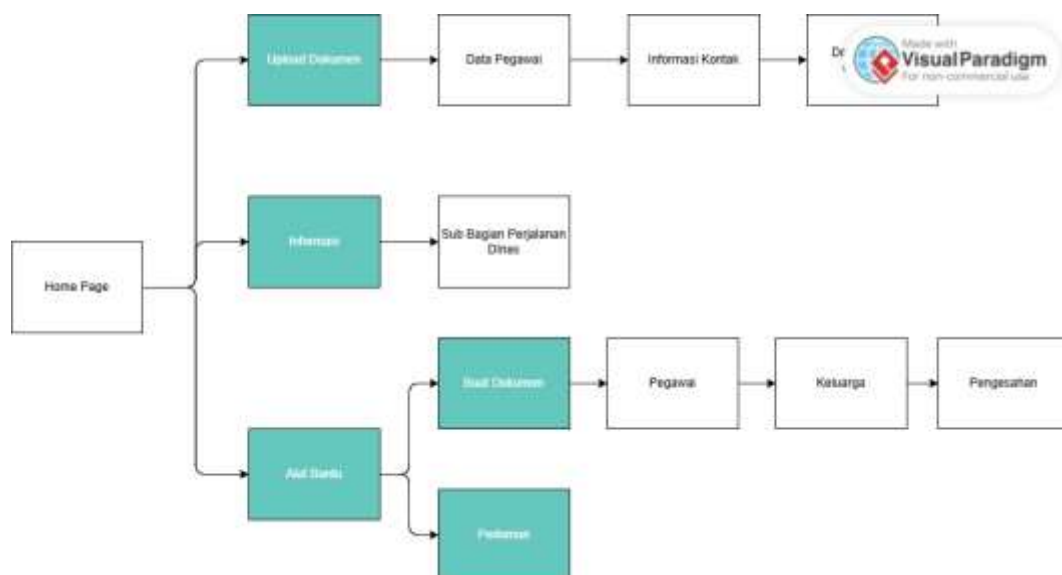


Gambar 3. Empathy Map

Design Solutions

1. Site Map

Diagram alur navigasi dibuat untuk memahami struktur informasi dan hubungan antar fitur utama pada website Sibunga, seperti Upload Dokumen, Informasi, dan Alat Bantu (Buat Dokumen dan Pedoman), guna mengidentifikasi potensi kendala dalam akses informasi. Melalui pemetaan ini, ditemukan beberapa titik yang perlu disederhanakan agar navigasi pengguna menjadi lebih intuitif dan efisien.



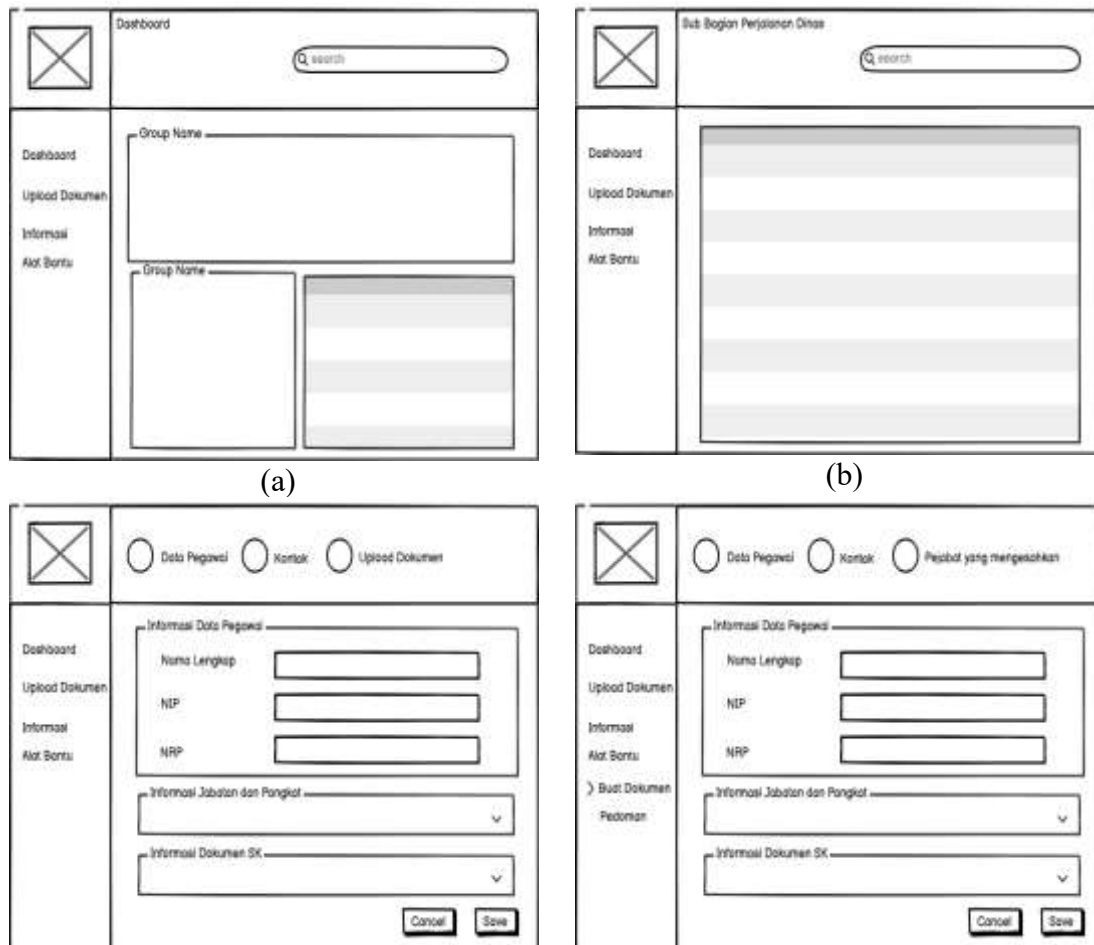
Gambar 4. Site Map Website Sibunga

2. User Flow

Dalam menggambarkan alur navigasi dan struktur informasi pada website Sibunga, dibuat diagram user flow yang menunjukkan langkah-langkah utama yang dilalui pengguna saat menggunakan sistem. Proses dimulai dari **halaman Homepage**, di mana pengguna memilih menu **Upload Dokumen** untuk memulai proses pemindahan pegawai. Selanjutnya, pada tahap **Pengisian Data Awal**, pengguna mengisi informasi pribadi, data barang, dan data keluarga sebelum menekan tombol *save*. Setelah data tersimpan, sistem melakukan **Validasi Data**. Jika data lengkap dan benar, proses selesai. Namun, bila ditemukan kesalahan atau kekurangan, pengguna diarahkan untuk masuk ke menu **Buat Dokumen** dalam tahap **Perbaikan Data**. Di sini, pengguna dapat memperbarui data pegawai, keluarga, dan pejabat pengesah, lalu menyimpan kembali data yang telah diperbaiki. Alur ini mengungkap titik-titik krusial dalam interaksi pengguna dan area navigasi yang perlu disederhanakan agar proses berjalan lebih efisien dan bebas hambatan.

3. Wireframe

Wireframe low-fidelity ini merupakan rancangan awal perbaikan website Sibunga yang berfokus pada penyederhanaan navigasi dan peningkatan pengalaman pengguna, terutama dalam mengakses fitur utama seperti unggah dokumen dan pencarian informasi. Dengan struktur sidebar yang lebih jelas serta penyajian informasi dalam bentuk blok dan tabel, wireframe ini memudahkan uji coba konsep sebelum pengembangan desain interaktif dilakukan.



The wireframes illustrate the layout of the Sibunga website, showing the dashboard, sidebar, and main content area. The wireframes are labeled (a), (b), (c), and (d).

(a) Dashboard: The dashboard features a search bar at the top right. The sidebar on the left includes a logo and a search bar. The main content area is divided into two sections: 'Group Name' and 'Group Name'.

(b) Sub Bagian Perijinan Dinas: The dashboard features a search bar at the top right. The sidebar on the left includes a logo and a search bar. The main content area is a large table with multiple rows and columns.

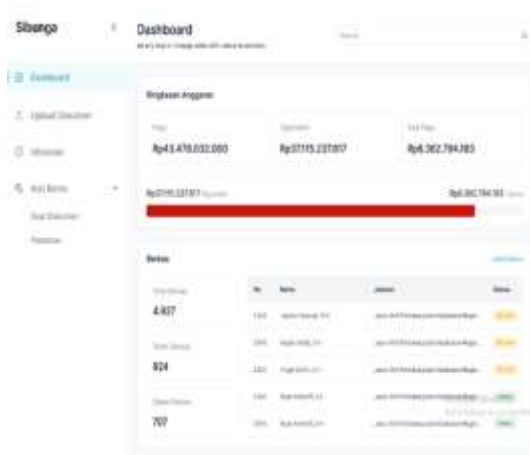
(c) Data Pegawai: The dashboard features a search bar at the top right. The sidebar on the left includes a logo and a search bar. The main content area is divided into two sections: 'Informasi Data Pegawai' and 'Informasi Data Pegawai'.

(d) Buat Dokumen: The dashboard features a search bar at the top right. The sidebar on the left includes a logo and a search bar. The main content area is divided into two sections: 'Informasi Data Pegawai' and 'Informasi Data Pegawai'.

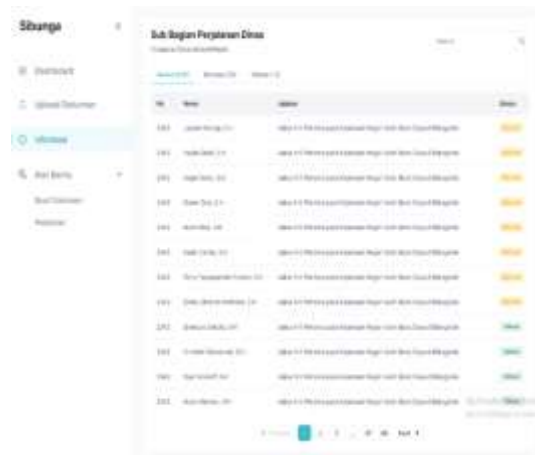
(c) (d)
Gambar 5. Low Fidelity Design Form (a) Dashboard (b) Informasi (c) Form Upload Dokumen (d) Buat Dokumen

4. High Fidelity Design

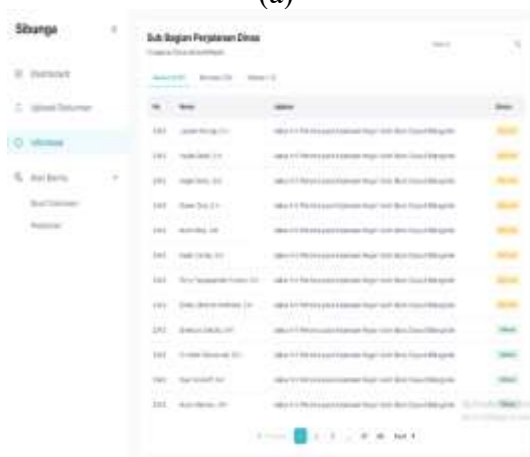
Setelah melalui tahap perancangan *wireframe* atau *low fidelity design*, tahap *high fidelity design* menjadi langkah akhir dalam pengembangan antarmuka sebelum implementasi. Pada tahap ini, desain website Sibunga telah disempurnakan dengan elemen visual yang lebih detail, seperti warna, tipografi, ikon, serta tata letak yang lebih presisi sesuai dengan prinsip desain *UI/UX*. Desain ini dibuat di Figma dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, memastikan navigasi yang lebih intuitif, serta meningkatkan estetika keseluruhan tampilan. Dengan selesainya tahap ini, desain siap untuk diterjemahkan ke dalam pengembangan sistem, sehingga pengalaman pengguna yang diharapkan dapat terwujud secara optimal dalam versi akhir website Sibunga.



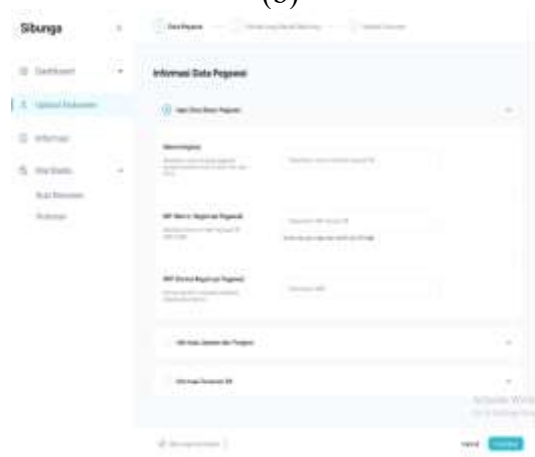
(a)



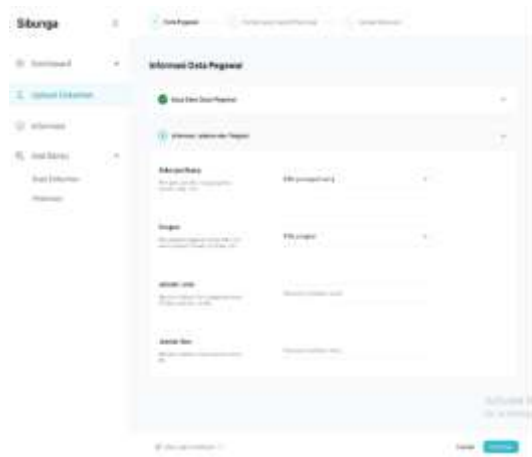
(b)



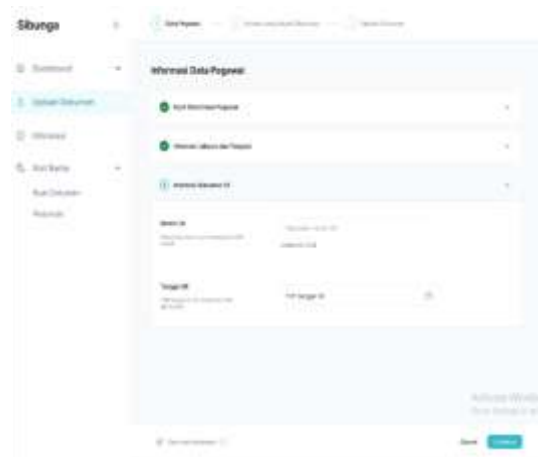
(c)



(d)

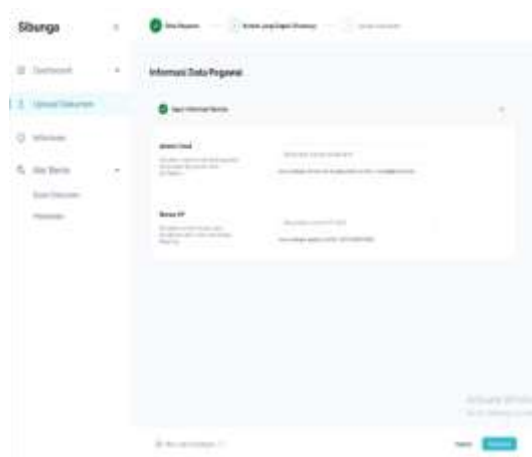


(e)

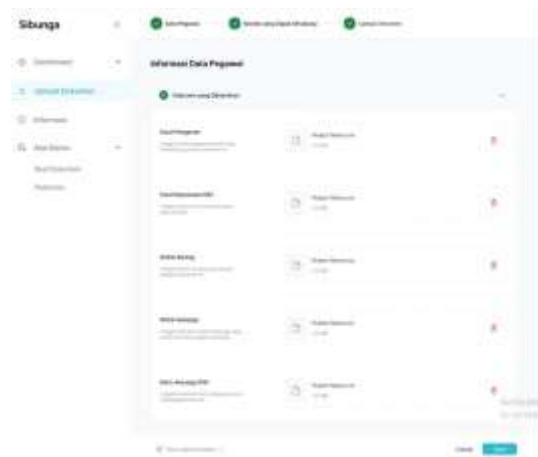


(f)

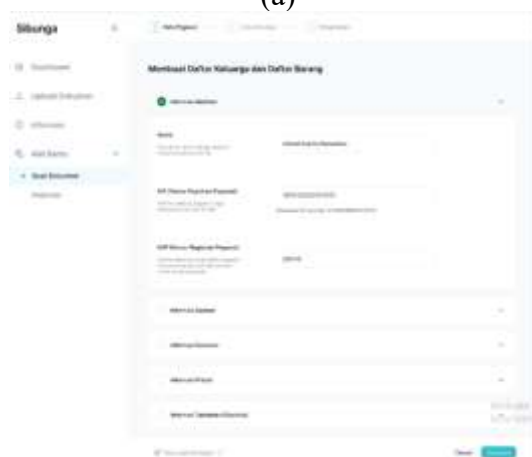
Gambar 6. High Fidelity Design Form (a) Dashboard (b) informasi (c) Input Data Pegawai (d) Input Jabatan dan Pangkat (e) Input Dokumen SK (f) Input Info Tambahan



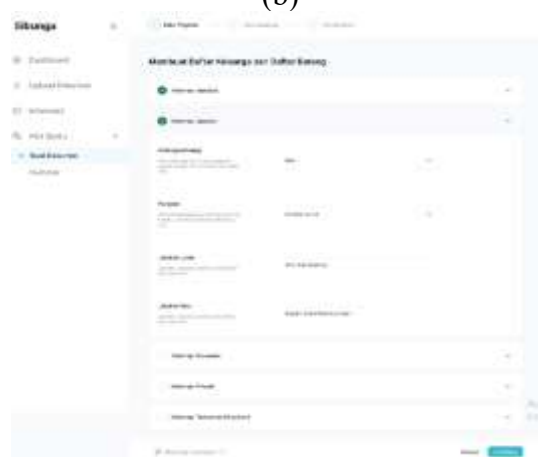
(a)



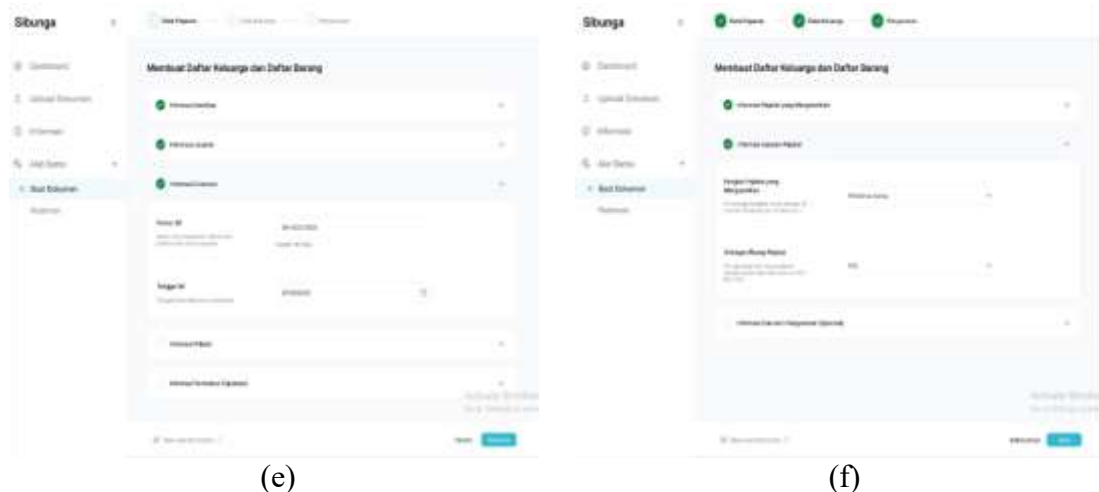
(b)



(c)



(d)



(e)

(f)

Gambar 6. *High Fidelity Design Form* (a) *Input Dokumen* (b) *Input Informasi Jabatan Pegawai* (c) *Input Informasi Dokumen* (d) *Input Informasi Pribadi* (e) *Input Informasi Anggota Keluarga* (f) *Input Informasi Jabatan Pangkat*

Prototype

Prototyping dalam evaluasi website Sibunga berperan sebagai tahapan penting untuk menguji dan menyempurnakan pengalaman pengguna sebelum pengembangan final. Melalui pembuatan prototipe, desain yang telah dirancang dapat diuji secara interaktif untuk melihat apakah alur navigasi dan fitur-fitur utama sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini, prototipe yang dikembangkan berfungsi sebagai simulasi dari sistem yang sesungguhnya, memungkinkan pengguna untuk mencoba berbagai skenario penggunaan tanpa perlu langsung mengimplementasikannya dalam kode. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi kendala usability, menyempurnakan tata letak, serta meningkatkan efisiensi dalam mengakses fitur utama, seperti unggah dokumen dan pencarian informasi. Maka dengan adanya prototipe, umpan balik dari pengguna dapat dikumpulkan lebih awal sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum desain final diterapkan. Pendekatan ini memastikan bahwa website Sibunga yang diperbarui mampu memberikan pengalaman yang lebih baik, sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Evaluate Design

Setelah desain final telah dibuat, tahap evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir untuk menilai apakah perubahan yang diterapkan sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana desain baru dapat meningkatkan pengalaman pengguna dibandingkan dengan versi sebelumnya. Pada tahap ini, pengguna kembali diberikan kuisioner untuk memberikan umpan balik terhadap desain yang telah diperbarui. Kuisioner ini mencakup aspek seperti kemudahan navigasi, kenyamanan penggunaan, kejelasan informasi, serta daya tarik visual. Pengguna diminta untuk mencoba desain baru dan memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka dalam mengakses fitur-fitur utama.

Tabel 4. 2 Hasil Kuisioner WEBUSE Post Design

Kategori	Atribut	Rata-rata	Keterangan
Content, Organization and Readability	1	3,5	Sedang
	2	3,7	Baik
	3	3,7	Baik
Navigation and Links	4	3,8	Baik
	5	3,6	Baik
	6	3,8	Baik
	7	3,7	Baik
User Interface Design	8	3,7	Baik
	9	3,7	Baik
	10	3,7	Baik
	11	3,6	Baik
	12	3,7	Baik
	13	3,6	Baik
Performance and Effectiveness	14	3,7	Baik
	15	3,7	Baik

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi desain baru website Sibunga telah meningkatkan aspek navigasi, keterbacaan konten, serta efektivitas sistem. Sebagian besar kategori mendapatkan penilaian “baik” dan “sedang”, menandakan bahwa perubahan yang dilakukan berhasil memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Meskipun terdapat beberapa aspek yang masih bisa ditingkatkan, secara keseluruhan desain yang telah diimplementasikan sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap antarmuka pengguna website Sibunga, disimpulkan bahwa tampilan dan struktur navigasi yang ada saat ini belum memenuhi prinsip dasar kenyamanan dan kemudahan penggunaan, terutama bagi pegawai Kejaksaan yang hanya mengakses website ini pada saat proses pemindahan. Struktur navigasi yang tidak intuitif serta tampilan visual yang monoton dan minim interaktivitas membuat pengguna kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dan kurang merasa terlibat selama menggunakan situs tersebut. Evaluasi dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari pengumpulan data melalui kuesioner dan observasi, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, hingga pengembangan prototipe high



fidelity yang dilakukan secara iteratif dan melibatkan pengguna dalam setiap tahap evaluasi. Hasil akhir dari proses ini adalah rancangan antarmuka baru yang lebih modern, sederhana, dan fungsional, dengan struktur navigasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami, tampilan visual yang lebih menarik, serta elemen antarmuka yang disesuaikan dengan alur kerja dan kebutuhan pengguna. Perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, serta kepuasan pengguna dalam mengakses website Sibunga, sehingga mendukung kelancaran proses pemindahan dan mendorong pemanfaatan sistem secara optimal di lingkungan Kejaksaan.

SARAN

Berdasarkan hasil tugas akhir, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut website Sibunga agar lebih optimal dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Uji coba pengguna (*user testing*) perlu dilakukan setelah tahap desain *high fidelity* untuk memastikan bahwa perubahan yang diterapkan benar-benar meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Optimalisasi kinerja juga penting agar website memiliki kecepatan akses yang baik dan responsif di berbagai perangkat. Aspek aksesibilitas perlu ditingkatkan agar website lebih inklusif, seperti penggunaan warna yang ramah bagi pengguna berkebutuhan khusus dan dukungan terhadap *screen reader*. Selain itu, pembaruan konten secara berkala disarankan agar informasi yang tersedia tetap relevan, akurat, dan mudah diakses sesuai kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, A., Widiyaningsih, W., & Lailasari, M. (2022). Perancangan User Interface Pada Website Streaming Anime Menggunakan Aplikasi Figma. *Jnastek*. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v2i4.55>
- Adinegoro, A. H., Alfa Aziza, R. F., & Mufhadhal, M. F. (2022). Analisis Pengaruh User Interface Dan User Experience Platform Online Menggunakan Metode Heuristik. *Respati*. <https://doi.org/10.35842/jtir.v17i2.463>
- Cheng, F., Yu, S., Qin, S., Chu, J., & Chen, J. (2021). User Experience Evaluation Method Based on Online Product Reviews. *Journal of Intelligent \& Fuzzy Systems*. <https://doi.org/10.3233/jifs-210564>
- Irvan, M. irvandra, Jazman, M. J., Eki, E. S., Syaifullah, S., & Ahsyar, T. K. (2025). Redesign of User Experience in Inaportnet Using the User Experience Questionnaire Method TND User-Centered Design. *Inovtek Polbeng - Seri Informatika*. <https://doi.org/10.35314/dpf22c38>
- Lichas, S. A., Jaelani, I., & Minarto, M. (2023). Implementasi Metode Human Centered Design (Hcd) Dalam Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Menu Berbasis Mobile Di Umkm Bawana Kopi. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6993>
- Nugroho, A., & Fatonah, S. (2022). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan User-Centered Design dalam Pengembangan Aplikasi*. Andi Publisher.
- Nurul Ishlah, M. S., Wahyuni, N. S., & Karlitasari, L. (2024). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika*. <https://doi.org/10.29244/jika.11.1.86-99>
- Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). Analisis Bibliometrik Pada Efektivitas UI/UX Pada



- Penerapan Web Development. *Media Jurnal Informatika*.
<https://doi.org/10.35194/mji.v16i1.3879>
- Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design. *Jurnal Coscitech (Computer Science and Information Technology)*. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i1.2196>
- Rahmatullah, F. A., Putra, R. Y., Fermi, M. I., & Rionaldo, H. (2023). Perancangan Sistem Pengukuran, Pengendalian, Dan Akuisisi Data Menggunakan Arduino Dengan Antarmuka WinForms. Studi Kasus: Temperatur. *Jurnal Teknik Media Pengembangan Ilmu Dan Aplikasi Teknik*. <https://doi.org/10.55893/jt.vol22no1.492>
- Sari, S., Saadah, A. T., Sugiono, D. F., Prakoso Palunggono, G. D., & Hidayatullah, M. F. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Pada Pengujian UI/UX Website “Ternakku.Id.” *Smart Comp Jurnalnya Orang Pintar Komputer*.
<https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i2.6275>
- Siahaan, C. L., & Syafrianto, S. (2023). Desain UI/UX Website Inventory Barang Pada Pt Dari Visi Teknologi Menggunakan Metode User-Centered Design. *Journal Zetroem*.
<https://doi.org/10.36526/ztr.v5i1.2589>
- Sukriandi, S., & Cahyono, N. (2023). Analisis UI/UX Dan Front End Aplikasi Desain Rumah Menggunakan Human Centered Design. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*.
<https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.1.779>
- Wasino, W., Lim, C., & Dewayani, E. (2023). User Interface Design of West Java’s Intangible Cultural Heritage Website Using User Centered Design. *Ijaste*.
<https://doi.org/10.24912/ijaste.v1.i2.421-432>