

Evaluasi Redesain Antarmuka SIPP Berbasis SUS dan Figma terhadap Kepuasan Pengguna (Studi Kasus pada Salah Satu Pengadilan Negeri 1B)

Sultan Zathnani Tubagus^{1✉}, Novi Rukhviyanti²

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK IM), Kota Bandung, Indonesia^{1,2}

Email Korespondensi: sltnzathnani@gmail.com^{1✉}, novi.rukhviyanti@stmik-im.ac.id²

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 15-05-2026
Received 28-05-2026
Published 29-05-2026

Keywords:

SIPP;
System Usability Scale;
User Experience;
Design Thinking;
Figma;
Interface Redesign;

ABSTRACT

This study aims to evaluate the usability level of the Sistem Informasi Penelusuran Perkara (SIPP) interface, systematically identify interface problems, and redesign the interface based on user experience using Figma with the Design Thinking framework. The research employed a mixed methods approach that integrated quantitative measurement through the System Usability Scale (SUS) questionnaire involving 110 active users, as well as qualitative analysis through observations and in-depth interviews. The results showed that the average SUS score was 70.09, which falls into the OK category, Grade C, and Acceptable level. However, several aspects still require improvement, particularly in the initial user adaptation stage. Item analysis indicated that learnability was the system's main strength, while the need for initial adaptation became its primary weakness. Data triangulation identified five priority issues, namely menu navigation, search features, visual appearance, system speed, and the availability of contextual guidance. Based on these findings, a redesign process was carried out, resulting in an interactive high-fidelity prototype as a more user-oriented solution. This study is expected to provide practical contributions to improving the quality of digital administrative services in Indonesia.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, khususnya pada sistem-sistem informasi berbasis web yang kini menjadi tulang punggung operasional lembaga pemerintahan maupun swasta. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web berperan strategis dalam meningkatkan efisiensi layanan, akurasi data, dan kemudahan akses bagi pengguna pada berbagai jenis organisasi (Oktaviane & Rukhviyanti, 2026; Setia & Rukhviyanti, 2026). Dalam konteks lembaga pelayanan publik, keberhasilan sebuah sistem digital tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknisnya, tetapi secara signifikan dipengaruhi oleh kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang ditawarkannya, sebagaimana ditekankan dalam standar ISO 9241-11 (1998). Desain antarmuka yang baik memungkinkan pengguna berinteraksi secara intuitif, mengurangi beban kognitif, serta meningkatkan akurasi dan kecepatan penyelesaian tugas yang dalam konteks birokrasi, berarti langsung berdampak pada kualitas pelayanan publik.

Di Indonesia, Mahkamah Agung Republik Indonesia (MA RI) sebagai lembaga tertinggi dalam sistem peradilan nasional telah menginisiasi penerapan Sistem Informasi Penelusuran Perkara (SIPP) sebag

ai tulang punggung administrasi perkara di seluruh Pengadilan Tinggi dan Pengadilan Negeri. SIPP atau *Case Tracking System* (CTS) adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk mendukung administrasi, manajemen alur perkara, serta penelusuran data perkara secara digital dan transparan (Badilum, 2014). Penerapan SIPP secara menyeluruh di lingkungan peradilan umum diwajibkan sejak 2 Januari 2014 melalui Surat Edaran Direktur Jenderal Badan Peradilan Umum Nomor 3/DJU/HM.02.3/6/2014. Sebagai lembaga pelayanan publik yang bersentuhan langsung dengan pencari keadilan, Pengadilan Negeri X telah mengimplementasikan SIPP dalam aktivitas operasional sehari-hari, di mana pengguna utama sistem ini mencakup hakim, panitera, panitera pengganti, staf kepaniteraan, dan operator administrasi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Pengadilan Negeri X, ditemukan sejumlah permasalahan terkait antarmuka SIPP, antara lain navigasi yang masih kurang intuitif dan memerlukan waktu adaptasi bagi pengguna baru, tata letak menu yang belum terorganisir dengan baik sehingga menyulitkan pencarian informasi, tampilan antarmuka yang belum optimal pada kondisi jaringan tertentu, serta alur pengisian data perkara yang belum didukung oleh panduan kontekstual yang memadai. Permasalahan tersebut berpotensi menghambat efisiensi kerja aparaturnya serta memengaruhi kualitas pengelolaan data dan pelayanan peradilan secara keseluruhan. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sistem informasi di sektor pemerintahan sering menghadapi tantangan pada aspek usability, khususnya karena pengembangan sistem yang cenderung berfokus pada aspek fungsionalitas dibandingkan pengalaman pengguna (Human-Computer Interaction; International Organization for Standardization, 1998; Jakob Nielsen, 1994).

Evaluasi usability merupakan langkah krusial sebelum merancang ulang sebuah sistem. Usability didefinisikan oleh ISO 9241-11 (1998) sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang ditentukan. Salah satu instrumen evaluasi usability yang paling diakui secara global adalah *System Usability Scale* (SUS), yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala *Likert* 1–5 yang menghasilkan skor tunggal antara 0 hingga 100 (Brooke, 1996). Keunggulan SUS terletak pada validitas dan reliabilitasnya yang telah terbukti secara empiris, kemampuannya untuk digunakan pada sampel kecil, serta efisiensi biaya penerapannya (Sharfina & Santoso, 2016). Skor SUS diinterpretasikan menggunakan tiga dimensi: *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability*, dengan skor 68 sebagai nilai ambang batas rata-rata (Bangor et al., 2009; Sauro, 2011).

Penerapan prinsip *User-Centered Design* (UCD) dalam pengembangan sistem informasi pelayanan publik dan *e-government* telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi layanan dan kepuasan pengguna secara signifikan (Ferdiansyah & Rukhviyanti, 2024). Dalam konteks peradilan, kualitas antarmuka sistem bukan hanya persoalan estetika, melainkan menyentuh langsung pada kemampuan sistem untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif antara aparat pengadilan dan masyarakat pencari keadilan. Sistem yang dirancang dengan pendekatan *user-centric* memungkinkan pengguna berinteraksi secara lebih mandiri dan produktif, mengurangi kesalahan input data perkara, serta mempercepat alur kerja administrasi yang pada akhirnya berdampak langsung pada kualitas dan kecepatan pelayanan kepada masyarakat.

Berdasarkan kajian literatur dan hasil observasi awal, permasalahan utama dalam penelitian ini meliputi: (1) belum adanya pengukuran objektif terhadap tingkat usability antarmuka SIPP pada Pengadilan Negeri X menggunakan instrumen terstandar; (2) permasalahan antarmuka yang ditemukan di lapangan belum dipetakan secara sistematis sebagai dasar perbaikan; serta (3) belum tersedianya rancangan

antarmuka alternatif yang dikembangkan secara empiris dan berbasis kebutuhan pengguna di lingkungan peradilan.

Penelitian terdahulu yang relevan antara lain dilakukan oleh Kesuma (2021) pada media pembelajaran daring dengan skor SUS sebesar 69,9, serta Akbar (2024) pada website lembaga pendidikan dengan skor 71,29. Selain itu, Candra (2023) dan Rosiana (2023) telah menerapkan pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan ulang antarmuka sistem informasi publik. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengevaluasi sekaligus merancang ulang antarmuka SIPP di lingkungan Pengadilan Negeri masih terbatas. Oleh karena itu, kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* yang signifikan dan menjadi landasan utama dalam penelitian ini.

Setelah dilakukan evaluasi dan identifikasi permasalahan, proses redesain antarmuka dilaksanakan menggunakan kerangka kerja *Design Thinking* yang bersifat *human-centric* dan *iteratif* (Ansori et al., 2023; Hartina, 2022). Figma dipilih sebagai alat perancangan utama karena kemampuannya dalam menghasilkan *high-fidelity prototype* interaktif secara kolaboratif dan efisien (Muhyidin et al., 2020; Senubekti et al., 2024; Shazita et al., 2025). Penelitian ini menghasilkan prototipe redesain antarmuka SIPP yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna serta temuan empiris di lapangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan antarmuka sistem informasi peradilan, serta memberikan kontribusi metodologis bagi penelitian selanjutnya dalam evaluasi dan perancangan sistem berbasis *user experience*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods research*) yang mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan (*sequential explanatory design*). Pada tahap pertama, data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner SUS untuk mengukur tingkat usability SIPP secara numerik dan terstandar. Pada tahap kedua, data kualitatif diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara mendalam guna memperdalam pemahaman terhadap permasalahan yang tidak teridentifikasi sepenuhnya oleh kuesioner. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif-evaluatif, karena bertujuan menggambarkan kondisi usability SIPP secara objektif sekaligus mengevaluasinya untuk keperluan perbaikan. Hasil kedua sumber data diintegrasikan untuk menjadi dasar perancangan ulang antarmuka.

Subjek penelitian adalah seluruh pengguna aktif SIPP, yang terdiri dari hakim, panitera, panitera pengganti, staf kepaniteraan, dan operator sistem. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* berdasarkan kriteria: (1) pernah menggunakan SIPP minimal tiga bulan terakhir, dan (2) menggunakan SIPP secara rutin dalam menjalankan tugas pokok. Penelitian menargetkan 20–30 responden sesuai rekomendasi Sauro (2011) agar representatif dan reliabel. Objek penelitian adalah seluruh antarmuka halaman utama SIPP yang digunakan dalam administrasi perkara sehari-hari.

Instrumen utama yang digunakan terdiri dari tiga komponen. Pertama, kuesioner *System Usability Scale* (SUS) versi Bahasa Indonesia yang telah diadaptasi dan divalidasi oleh Sharfina & Santoso (2016) untuk konteks pengguna Indonesia, memuat 10 pernyataan 5 bernomor ganjil bersifat positif dan 5 bernomor genap bersifat negatif dengan skala *Likert* 1 hingga 5. Kedua, panduan observasi terstruktur yang memuat aspek antarmuka yang diamati secara langsung; Ketiga, panduan wawancara semi-terstruktur berisi pertanyaan terbuka seputar pengalaman pengguna dalam mengoperasikan SIPP; Instrumen observasi dan wawancara divalidasi kontennya oleh dua ahli di bidang interaksi manusia-komputer sebelum digunakan.

Prosedur pengumpulan data terdiri dari empat tahap. Pertama, studi pendahuluan berupa observasi awal terhadap antarmuka SIPP untuk mengidentifikasi alur kerja dan fitur yang paling sering digunakan. Kedua, distribusi kuesioner SUS versi Bahasa Indonesia secara langsung kepada responden yang telah memenuhi kriteria inklusi, disertai penjelasan tujuan penelitian dan tata cara pengisian; Ketiga, wawancara mendalam dengan 5–8 responden terpilih yang mewakili berbagai peran pengguna untuk menggali permasalahan usability secara komprehensif; Keempat, dokumentasi visual antarmuka SIPP yang bermasalah sebagai referensi visual dalam proses redesain.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap yang saling melengkapi. Pada tahap pertama, data kuantitatif dari kuesioner SUS dihitung menggunakan rumus standar: pernyataan ganjil (positif) dikurangi 1, sedangkan pernyataan genap (negatif) dihitung dengan mengurangkan nilai responden dari 5. Total nilai dijumlahkan kemudian dikalikan 2,5 untuk menghasilkan skor akhir SUS dalam rentang 0–100. Skor rata-rata diinterpretasikan melalui tiga dimensi: *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability* (Bangor et al., 2009; Sauro, 2011). Pada tahap kedua, data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik yang mencakup transkripsi dan kodifikasi data wawancara, identifikasi tema utama permasalahan antarmuka, serta triangulasi data antara temuan SUS, observasi, dan wawancara untuk memastikan validitas temuan.

Proses redesain antarmuka SIPP mengadopsi kerangka kerja *Design Thinking* dengan lima fase yang bersifat iteratif (Ansori et al., 2023; Hartina, 2022). Fase *Empathize* berfokus pada pengumpulan data empiris untuk memahami *pain points* pengguna melalui observasi, kuesioner SUS, dan wawancara. Fase *Define* mencakup perumusan permasalahan prioritas menggunakan *Point of View Statement* dan *Affinity Diagram*. Fase *Ideate* menghasilkan *User Flow* dan *low-fidelity wireframe* melalui sesi *brainstorming*. Fase *Prototype* mengembangkan *high-fidelity prototype* interaktif menggunakan Figma dengan mengikuti prinsip *Nielsen's 10 Usability Heuristics*. Terakhir, fase *Test* dilakukan melalui sesi *usability testing* terhadap 5–8 pengguna representatif dengan perbandingan skor SUS sebelum dan sesudah redesain sebagai indikator utama keberhasilan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 110 responden internal yang aktif menggunakan Sistem Informasi Penelusuran Perkara (SIPP) di lingkungan Pengadilan Negeri X. Responden terdiri atas hakim, panitera, panitera pengganti, jurusita pengganti, sekretaris, staf kepaniteraan, dan operator sistem. Seluruh responden dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan sehingga data yang diperoleh dinilai representatif dalam menggambarkan pengalaman pengguna sistem.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, mayoritas responden menggunakan SIPP setiap hari dalam aktivitas administrasi perkara. Selain itu, sebagian besar responden telah menggunakan sistem selama kurang dari enam bulan, yang menunjukkan adanya variasi tingkat pengalaman pengguna terhadap sistem.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori Dominan	Persentase
Jenis pengguna	Operator Sistem/IT	25%
Lama penggunaan	< 6 bulan	37,5%

Karakteristik	Kategori Dominan	Persentase
Frekuensi penggunaan	Setiap hari	50%

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner System Usability Scale (SUS) layak digunakan dalam proses evaluasi usability SIPP. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha terhadap sepuluh item pernyataan SUS yang telah dikonversi sesuai standar perhitungan SUS.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,895 yang termasuk kategori reliabel. Selain itu, seluruh item pernyataan memiliki nilai corrected item-total correlation di atas 0,20 sehingga seluruh item dinyatakan valid dan dapat digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian	Hasil	Interpretasi
Cronbach's Alpha	0,895	Reliabel
Validitas Item	$r > 0,20$	Seluruh item valid

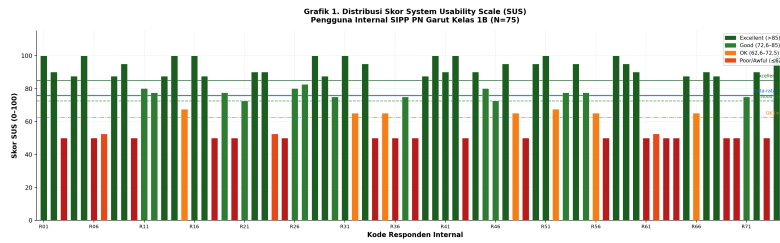
Hasil Evaluasi Usability Menggunakan SUS

Evaluasi usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 110 responden. Pengukuran dilakukan dengan menghitung skor masing-masing item berdasarkan formula standar SUS, kemudian dikonversi ke dalam rentang nilai 0–100.

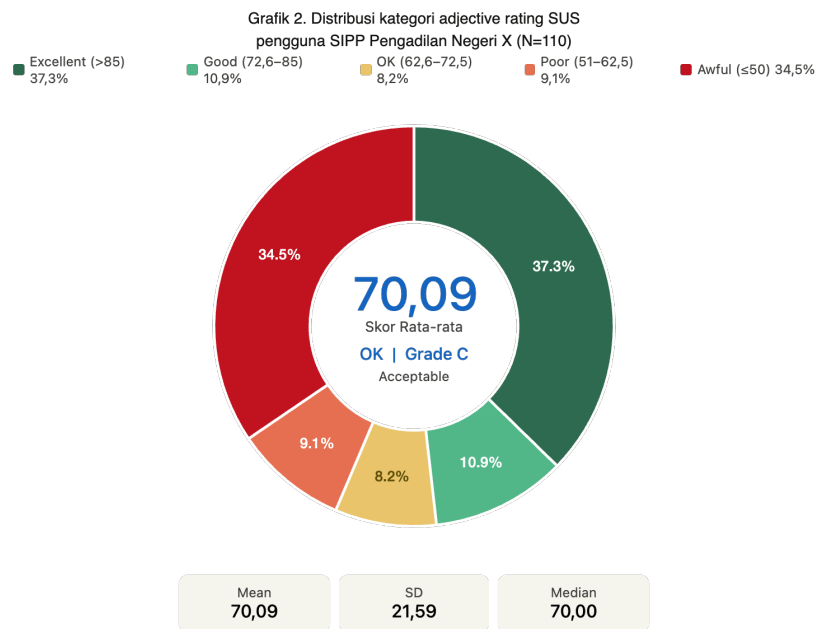
Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS pengguna sebesar 70,09 dengan standar deviasi 21,59. Berdasarkan interpretasi Bangor et al. (2009), skor tersebut termasuk dalam kategori *Acceptable*, Grade C, dan adjective rating *OK*. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah dapat diterima pengguna, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

Tabel 3. Hasil Evaluasi SUS

Parameter	Nilai
Mean	70,09
Median	70,00
Standar Deviasi	21,59
Minimum	25
Maximum	100
Grade Scale	C
Acceptability	Acceptable

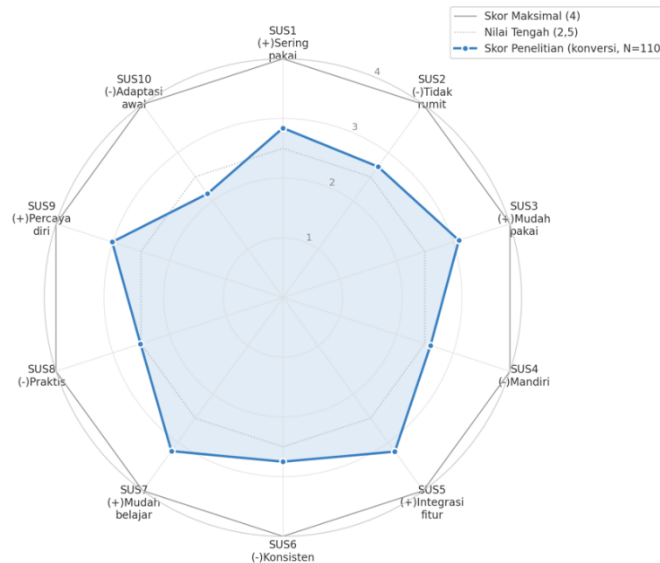


Gambar 1. Distribusi Skor SUS Pengguna



Gambar 2. Distribusi Kategori Adjective Rating SUS Pengguna (N=110)

**Grafik 3. Profil Rata-Rata Per Butir SUS (Radar Chart)
SIPP Pengadilan Negeri X (N=110)**



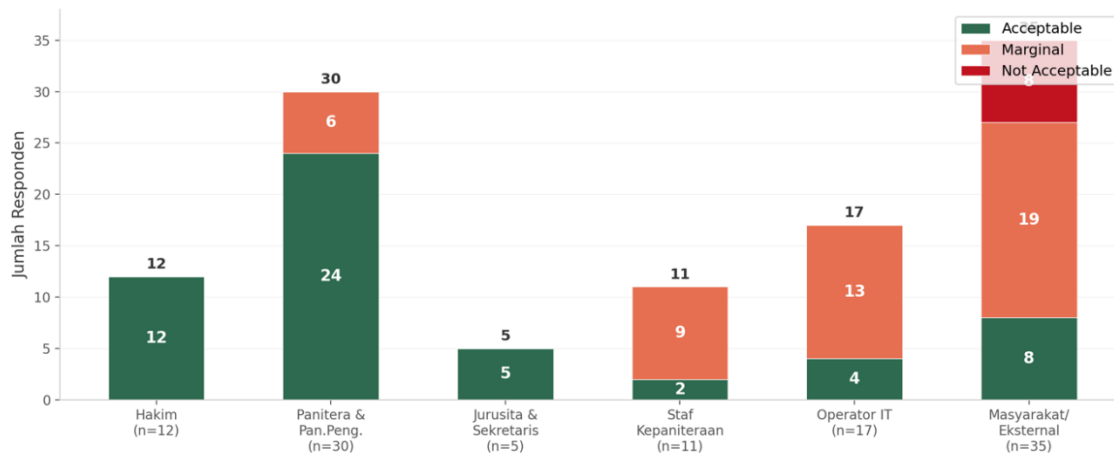
Gambar 3. Profil Rata-RATA Per Butir SUS – Radar Chart (N=110)

Analisis Pengalaman Pengguna - Data Kualitatif

Data kualitatif dari 13 pertanyaan pilihan ganda menunjukkan bahwa 58% responden menyatakan SIPP mudah atau sangat mudah digunakan sejak awal. Namun, 42% masih memerlukan bantuan atau pelatihan khusus. Dari segi permasalahan antarmuka, 27% mengidentifikasi mesin pencari perkara sebagai sumber utama kesulitan, dan 19% mengeluhkan kompleksitas formulir input. Dari aspek teknis, 92% menilai konsistensi visual cukup baik, 84% menilai kecepatan sistem memuaskan, dan 81% menilai alur kerja cukup logis. Namun, 50% responden menyatakan panduan kontekstual dalam sistem masih terbatas, dan 23% mengalami kesulitan memahami pesan error.

Terkait preferensi redesain, navigasi dan struktur menu menjadi aspek yang paling banyak diminta untuk diperbaiki (31%), diikuti pencarian perkara (27%), tampilan visual (23%), formulir input (19%), dan panduan kontekstual (12%). Adapun, fitur yang paling diharapkan adalah *search bar* yang lebih canggih (35%), *dashboard* informatif (27%), dan notifikasi otomatis (19%). Secara keseluruhan, 77% responden menyatakan puas atau sangat puas dengan SIPP saat ini; namun, 23% masih belum terpuaskan, memperkuat urgensi redesain.

Grafik 5. Distribusi Acceptability SUS per Kelompok Pengguna SIPP Pengadilan Negeri X (N=110)



Gambar 5. Distribusi Acceptability SUS per Kelompok Pengguna (N=110)

Identifikasi Permasalahan Prioritas untuk Redesain

Tabel 6. Lima Permasalahan Prioritas dan Strategi Redesain

No. Prioritas	Permasalahan	Sumber Data	Strategi Redesain
1 P1 Kritis	—Mesin pencarian tidak akurat & lambat	27% kualitatif; terlemah	SUS9 Search bar adaptif dengan filter multi-parameter & auto-suggest
2 P2 Tinggi	—Formulir input perkara terlalu kompleks	19% kualitatif; tertinggi negatif (M=2,96)	SUS10 Stepper form bertahap dengan validasi waktu nyata & petunjuk kontekstual
3 P3 Tinggi	—Navigasi & struktur menu tidak intuitif	31% kualitatif; terendah (M=2,58)	SUS1 Hierarki menu berbasis navigasi kartu dan pintasan untuk fitur utama
4 P4 Sedang	—Panduan kontekstual tidak merata	50% kualitatif; terbatas	Panduan alat, orientasi, dan ikon bantuan untuk setiap modul
5 P5 Sedang	—Pesan error informatif & solutif	tidak23% kualitatif; polarisasi tinggi (SD=1,45)	SUS8 Pesan kesalahan kontekstual dengan kode dan solusi yang dapat ditindaklanjuti

Sumber: Hasil Triangulasi Data Penelitian (2025)

Perancangan Ulang Antarmuka SIPP Menggunakan Figma

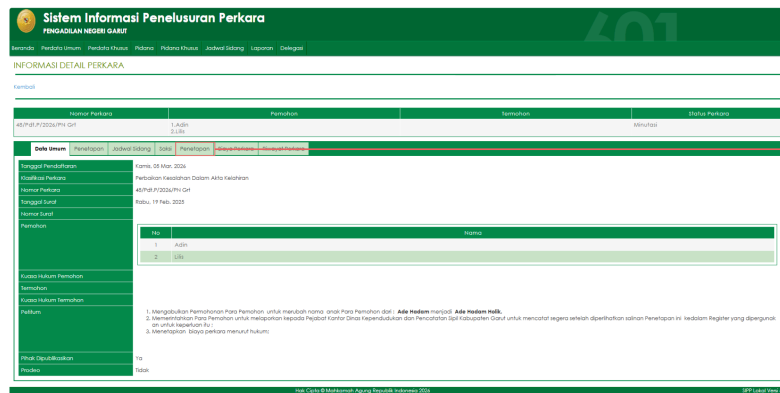
Berdasarkan lima permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi secara empiris, proses redesain antarmuka SIPP dilaksanakan menggunakan Figma dengan pendekatan *Design Thinking* dan prinsip *User-Centered Design* (UCD). Berikut disajikan perbandingan antarmuka yang ada dengan hasil redesain pada masing-masing halaman utama, di mana setiap keputusan desain dapat ditelusuri secara langsung ke temuan empiris.

Redesain Halaman Login

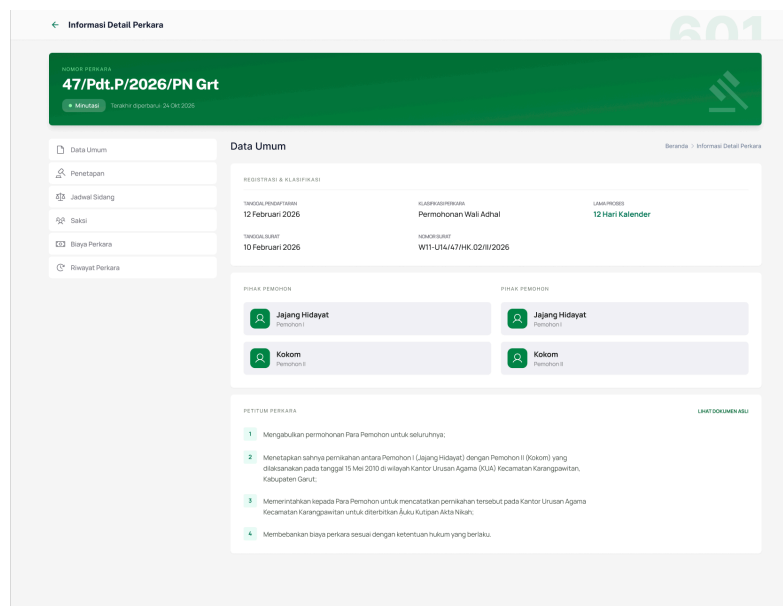
Hasil redesain halaman login menghadirkan antarmuka yang lebih sederhana dengan panduan input yang jelas, indikator kesalahan yang informatif, dan tata letak yang responsif.

Redesain Halaman Detail Perkara

Halaman detail perkara yang ada menyajikan informasi secara padat dan kurang terstruktur. Redesain berfokus pada penyajian informasi yang terstruktur, penggunaan visualisasi data yang efektif, dan pengelompokan elemen terkait untuk meningkatkan keterbacaan dan efisiensi pemahaman (Surianto et al., 2023).



Gambar 7. Antarmuka Detail Perkara SIPP (Kondisi Existing)



Gambar 8. Antarmuka Detail Perkara Hasil Redesain Menggunakan Figma
Redesain Halaman Dashboard

Merespons temuan bahwa 27% responden menginginkan *dashboard* ringkasan yang lebih informatif, redesain *dashboard* menghadirkan widget statistik perkara aktif, notifikasi jadwal sidang, dan navigasi cepat ke tiga fitur paling sering digunakan.

No	Nomor Perkara	Tanggal Register	Klasifikasi Perkara	Pada Pihak	Status Perkara	Lama Proses	Link
1	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan Sipil (Perjanjian)	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
2	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Judi	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
3	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Warganegara	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
4	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
5	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pengangkutan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
6	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Perdagangan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
7	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Perdagangan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]
8	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Perdagangan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	1 hari	[Detail]

Gambar 9. Antarmuka Dashboard SIPP (Kondisi Existing)

No	Nomor Perkara	Tanggal Register	Klasifikasi Perkara	Pada Pihak	Status Perkara	Lama Proses	Detail
1	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Administrasi Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
2	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Perdagangan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
3	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
4	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
5	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
6	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]

**Gambar 10. Antarmuka Dashboard Hasil Redesain Menggunakan Figma
Redesain Fitur Pencarian Perkara**

Merespons Prioritas P1 yang menjadi keluhan terbanyak (27%), fitur pencarian didesain ulang dengan *search bar* yang prominan, filter *multi-parameter* (nomor perkara, jenis, tanggal, status), *auto-suggest*, dan tampilan hasil terstruktur.

No	Nomor Perkara	Tanggal Register	Klasifikasi Perkara	Pada Pihak	Status Perkara	Lama Proses	Detail
1	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Administrasi Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
2	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Perdagangan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
3	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
4	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
5	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]
6	SA/PM/PT/2023/PM/01	31 Mar 2023	Pemerintahan	Pemerintah 1. Dina Muhammad Syarif Alwan 2. Fira Nurjati	Sidang pertama	20 Hari	[Detail]

Gambar 11. Antarmuka Fitur Pencarian Perkara SIPP (Kondisi Existing)

NO	NOMOR PERKARA	TANGGAL REGISTER	KLASIFIKASI PERKARA	PARA PIHAK	STATUS PERKARA	LAMA PROSES	DETAIL
1	SARIP.1026/PN Grt	31 Maret 2026	Administrasi Kependudukan	Perikopert: Pria Muhammad Spada Nihari Tiripati Pria Nurajin	Sidang pertama	20 Hari	Detail

Gambar 12. Antarmuka Fitur Pencarian Perkara Hasil Redesain Menggunakan Figma
Evaluasi Redesain Antarmuka SIPP Berbasis SUS dan Figma Terhadap Kepuasan Pengguna
Redesain Fitur Detail Perkara

Merespons Prioritas P1 yang menjadi keluhan terbanyak (27%), fitur detail perkara

Sistem Informasi Penelusuran Perkara
PENGADILAN NEGERI GARUT

Beranda | Pendaftaran Umum | Pendaftaran Khusus | Putusan | Putusan Khusus | Jadwal Sidang | Laporan | Logout

INFORMASI DETAIL PERKARA

Kembali

Nomor Perkara	Pengadugat	Tergugat	Status Perkara
25/Pdt.G/1985/PN GRT	1. M.B. CHANDRAATMADJA ALIAS TJAN BIAUW HONG 2. JUSUP CHANDRAATMADJA CANDRA ALIAS TJAN BIAUW TJOS 3. NY. E. CHANDRANI ALIAS TJAN BIAUW NIO 4. NY. VERONICA ALIAS TJAN BEN NIO ALIAS TJAN BIAUW WIRA	TJANDRIANA ALIAS TJAN LETTER NIO	Pengiriman berkas Banding

[Data Umum](#) | [Penetapan](#) | [Jadwal Sidang](#) | [Saksi](#) | **[Putusan](#)** | [Banding](#) | [Biaya Perkara](#) | [Revisi Putusan](#)

Tanggal Putusan: Kamis, 31 Jul. 1984

Putusan Verbal: Sesi

Sumber Hukum: UU No. 1/1984

Status Putusan: Disetujui sebagian

Nilai Biaya Perkara (Rp.): 1.000.000

Amor Putusan: MINGGADU 1
DALAM KONFERENSI
DALAM 10 HARI
Mendapat Eksepsi Tergugat

Pembatalan Putusan:

Status	Nama	Tanggal Pembatalan Putusan
Pengadugat 1	M.B. CHANDRAATMADJA ALIAS TJAN BIAUW HONG	Kamis, 31 Jul. 1984
Pengadugat 2	JUSUP CHANDRAATMADJA CANDRA ALIAS TJAN BIAUW TJOS	Kamis, 31 Jul. 1984
Pengadugat 3	NY. E. CHANDRANI ALIAS TJAN BIAUW NIO	Kamis, 31 Jul. 1984
Pengadugat 4	NY. VERONICA ALIAS TJAN BEN NIO ALIAS TJAN BIAUW WIRA	Kamis, 31 Jul. 1984

Status	Nama	Tanggal Pembatalan Putusan
Tergugat 1	TJANDRIANA ALIAS TJAN LETTER NIO	Kamis, 31 Jul. 1984

Hak Cipta © Mahkamah Agung Republik Indonesia 2024. SIPP Lokal Ver 6.0.1

Tanggal Minutasi: Kamis, 14 Agu. 1984

Keterangan:

Gambar 13. Antarmuka Fitur detail hasil perkara kondisi existing

Informasi Detail Perkara

NOMOR PERKARA: 41/Pdt.P/2026/PN Grt
Tangkasia, 26 Februari 2026

[Minta Salinan](#)

[Data Umum](#) | [Penetapan](#) | [Jadwal Sidang](#) | **[Putusan](#)** | [Revisi Putusan](#)

UNDUH FILE PUTUSAN

[UNDUH](#)

REGISTRASI & KLASIFIKASI

TANGGAL PUTUSAN	PUTUSAN/REVISI
12 Februari 2026	Ya

STATUS PUTUSAN

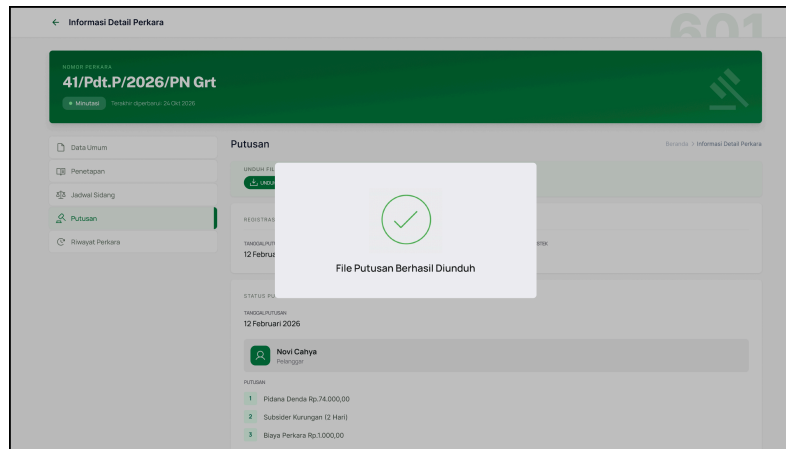
VERSI PUTUSAN
12 Februari 2026

Novi Cahya
Pengadugat

PUTUSAN

- Putusan Denda Rp.74.000,00
- Subsidiar Kurungan (2 Hari)
- Biaya Perkara Rp.1.000,00

Gambar 14. Antarmuka Fitur detail hasil perkara Redesain Menggunakan Figma



Gambar 15. Antarmuka Fitur detail hasil perkara Redesain Menggunakan Figma

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *usability* Sistem Informasi Penelusuran Perkara (SIPP) berada pada kategori *acceptable* dengan nilai rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 70,09. Berdasarkan interpretasi Bangor *et al.* (2009), skor tersebut termasuk dalam kategori *OK* dan *Grade C*, yang menunjukkan bahwa sistem telah mampu memenuhi kebutuhan dasar pengguna, namun belum mencapai tingkat *usability* yang optimal. Nilai ini mengindikasikan bahwa pengguna secara umum dapat menerima penggunaan SIPP dalam aktivitas administrasi perkara sehari-hari, meskipun masih terdapat beberapa aspek antarmuka yang perlu dikembangkan lebih lanjut agar pengalaman pengguna menjadi lebih efektif dan efisien (Bangor *et al.*, 2009; Sauro, 2011).

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,895 yang termasuk kategori *good reliability* menurut George dan Mallery (2003). Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen SUS memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dalam mengukur *usability* sistem. Temuan ini memperkuat penelitian Brooke (1996) yang menyatakan bahwa SUS merupakan instrumen evaluasi *usability* yang stabil dan fleksibel untuk berbagai jenis sistem informasi. Selain itu, seluruh item pernyataan SUS dinyatakan valid dengan nilai *corrected item-total correlation* di atas 0,20 sehingga instrumen layak digunakan dalam evaluasi *usability* pada konteks sistem informasi peradilan.

Berdasarkan analisis per item SUS, aspek *learnability* menjadi kekuatan utama sistem. Hal ini terlihat pada item SUS7 yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,12. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengguna menilai SIPP relatif mudah dipelajari dan dapat digunakan setelah memahami alur dasar sistem. Kemudahan pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam *usability* karena berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk memahami sistem dalam waktu yang relatif singkat (Nielsen, 2012). Kondisi ini menunjukkan bahwa struktur dasar antarmuka SIPP sebenarnya telah mendukung proses pembelajaran pengguna, terutama bagi pengguna yang telah terbiasa dengan sistem administrasi berbasis digital.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan pada tahap adaptasi awal penggunaan sistem. Hal tersebut terlihat dari rendahnya skor pada item SUS10 dengan nilai rata-rata sebesar 2,04. Rendahnya skor tersebut menunjukkan bahwa pengguna baru masih membutuhkan proses penyesuaian sebelum dapat menggunakan sistem secara optimal. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dan observasi yang menunjukkan bahwa sebagian responden mengalami kebingungan dalam memahami struktur menu, fitur pencarian perkara, serta alur navigasi sistem. Menurut Norman (2013), antarmuka yang kurang intuitif dapat meningkatkan *cognitive load* pengguna sehingga memperlambat proses adaptasi dan menurunkan efisiensi penggunaan sistem.

Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa navigasi menu dan fitur pencarian perkara menjadi permasalahan utama yang paling banyak dikeluhkan pengguna. Sebanyak 31% responden menyatakan bahwa struktur navigasi belum cukup intuitif, sedangkan 27% responden mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur pencarian perkara. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan struktur navigasi yang lebih sederhana dan fitur pencarian yang lebih responsif agar proses pencarian data perkara dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Dalam konteks *usability*, navigasi yang jelas dan efisien memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas interaksi pengguna dengan sistem (Shneiderman *et al.*, 2016).

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa keterbatasan panduan kontekstual dan pesan kesalahan (*error message*) menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna. Sebagian

responden menyatakan bahwa sistem belum memberikan petunjuk penggunaan yang memadai ketika terjadi kesalahan input atau kendala tertentu. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna harus mencoba kembali secara berulang atau meminta bantuan kepada operator lain. Menurut Krug (2014), sistem yang baik seharusnya mampu memberikan *feedback* yang jelas dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat segera mengetahui penyebab kesalahan dan solusi yang harus dilakukan.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, proses *redesign* antarmuka dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan *User-Centered Design* (UCD) dengan bantuan Figma sebagai media perancangan *prototype*. *Redesign* difokuskan pada penyederhanaan struktur navigasi, pengembangan fitur pencarian *multi-parameter*, peningkatan konsistensi visual, serta penyediaan panduan kontekstual pada setiap fitur utama. Pendekatan *Design Thinking* dipilih karena berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman pengguna sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan permasalahan aktual yang ditemukan di lapangan (Brown, 2009).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Shazita *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa *redesign* antarmuka berbasis Figma mampu meningkatkan kualitas interaksi pengguna dan konsistensi visual pada sistem informasi pemerintahan. Selain itu, penelitian Fiandhika dan Kelana (2024) juga menunjukkan bahwa kombinasi evaluasi *usability* kuantitatif menggunakan SUS dan pendekatan kualitatif mampu menghasilkan identifikasi masalah yang lebih komprehensif dibandingkan penggunaan satu metode saja. Dengan demikian, integrasi metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini menjadi salah satu kekuatan utama dalam menghasilkan rekomendasi pengembangan sistem yang lebih tepat sasaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa SIPP telah memiliki tingkat *usability* yang cukup baik dan dapat diterima pengguna. Namun, beberapa aspek penting seperti navigasi, fitur pencarian, dan dukungan pengguna masih perlu ditingkatkan agar sistem dapat memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan antarmuka SIPP yang lebih adaptif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna di lingkungan peradilan Indonesia.

KESIMPULAN

Bagian Skor rata-rata SUS pengguna sebesar 70,09 yang termasuk dalam kategori OK, Grade C, dan Acceptable, menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi tingkat penerimaan pengguna, meskipun masih terdapat variabilitas yang cukup tinggi ($SD = 21,59$) dan sebagian pengguna masih berada pada kategori tidak dapat diterima. Selain itu, hasil triangulasi data mengidentifikasi lima permasalahan prioritas yang menjadi dasar dalam proses redesain. Proses tersebut menghasilkan high-fidelity prototype interaktif untuk beberapa halaman utama SIPP yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan temuan empiris. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan antarmuka sistem informasi peradilan di masa mendatang.

Penelitian ini merupakan upaya pertama yang secara sistematis mengevaluasi usability antarmuka SIPP di Pengadilan Negeri X menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) serta menghasilkan rancangan antarmuka ulang berbasis *user experience* melalui pendekatan *Design Thinking* dan Figma, dengan melibatkan 110 responden. Pertama, kuesioner SUS versi Indonesia terbukti reliabel ($\alpha = 0,895$) dan seluruh 10 butir valid ($r \geq 0,20$; $p < 0,05$), mengonfirmasi validitas SUS sebagai instrumen evaluasi di lingkungan birokrasi peradilan Indonesia. Kedua, skor SUS rata-rata pengguna sebesar 70,09 (*Good*, Grade

C, *Acceptable*) melampaui ambang batas rata-rata global SUS (68) namun menunjukkan variabilitas substansial ($SD = 21,59$), dengan 34,5% pengguna masih pada kategori *Tidak Dapat Diterima*. Ketiga, triangulasi data menghasilkan lima permasalahan prioritas redesign dengan dukungan empiris ganda, dan proses redesign menggunakan Figma menghasilkan *high-fidelity prototype* interaktif untuk lima halaman utama SIPP. Secara praktis, prototipe redesign yang dihasilkan berfungsi sebagai *bukti konsep* yang dapat langsung dirujuk oleh Direktorat Jenderal Badan Peradilan Umum MA RI dalam siklus pengembangan SIPP berikutnya.

Penelitian ini memiliki tiga keterbatasan: cakupan terbatas pada satu satuan kerja (Pengadilan Negeri X), tidak dilakukan pengujian *post-implementation* untuk mengukur peningkatan skor SUS aktual, serta pengumpulan data kualitatif melalui kuesioner terstruktur tanpa wawancara mendalam formal. Agenda penelitian lanjutan yang direkomendasikan mencakup: (1) replikasi studi di pengadilan negeri lain untuk peta usability SIPP yang representatif secara nasional; (2) studi longitudinal *pra-pasca* untuk mengukur dampak intervensi desain; (3) investigasi faktor moderator menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM); dan (4) pengembangan kerangka evaluasi terintegrasi yang mengombinasikan SUS dengan *Heuristic Evaluation* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. (2024). Penerapan System Usability Scale dalam pengukuran kebergunaan website SMKN 13 Bandung. *INTERNAL (Information System Journal)*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.32627/internal.v7i1.865>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1082. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Badilum (Direktorat Jenderal Badan Peradilan Umum). (2014). Surat Edaran Nomor: 3/DJU/HM.02.3/6/2014 tentang Administrasi Pengadilan Berbasis Teknologi Informasi. Mahkamah Agung RI.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J. (1996). SUS: A 'quick and dirty' usability scale. Dalam P. W. Jordan et al. (Ed.), *Usability Evaluation in Industry* (hlm. 189–194). Taylor & Francis.
- Clark, N., Dabkowski, M., Driscoll, P. J., Kennedy, D., Kloo, I., & Shi, H. (2021). Empirical decision rules for improving the uncertainty reporting of small sample System Usability Scale scores. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(13), 1191–1203. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1870831>
- Fiandhika, M. F., & Kelana, B. (2024). System Usability Scale validation from the expert perspective. *E3S Web of Conferences*, 483, 03008. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448303008>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Hartina, R. (2022). Penerapan kerangka kerja design thinking pada perancangan UI/UX sistem informasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(2), 55–64.

- Ibrahim, A., Alexander, O. R., Tania, K. D., Putra, P., & Meiriza, A. (2023). Assessing user experience and usability in the OVO application using UEQ and SUS. *Jurnal RESTI*, 7(4), 953–962. <https://doi.org/10.29207/resti.v7i4.5137>
- ISO. (1998). ISO 9241-11: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) — Part 11: Guidance on usability. International Organization for Standardization.
- Kesuma, D. P. (2021). Using System Usability Scale method to measure usability aspects on online learning media at XYZ University. *JATISI*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Lewis, J. R. (2018). The System Usability Scale: Past, present, and future. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(7), 577–590. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My CIC menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Rukhviyanti, N., et al. (2025). The Role of Information Systems in Managing Student Report Card and Attendance Data in Junior High Schools. *Journal of Innovation and Global Enterprise*, 7(1). <https://doi.org/10.55681/jige.v7i1.5211>
- Rukhviyanti, N., & Hermawan, A. (2025). Design and Implementation of E-Government Applications to Improve Public Service Efficiency in Margahayu District. *Journal of Information System and Society*, 5(1). <https://doi.org/10.59141/jiss.v5i1.985>
- Rukhviyanti, N., et al. (2026). Pipeline NLP End-to-End untuk Peringkasan Abstraktif dan Ekstraksi Entitas Berita Berbahasa Indonesia Berbasis Model Transformer. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi*, 11(1). <https://doi.org/10.30591/jpit.v11i1.10030>
- Sauro, J. (2011). *A practical guide to the System Usability Scale: Background, benchmarks & best practices*. Measuring Usability LLC.
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1001>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *Proceedings of 2016 ICACSI*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACSI.2016.7872776>
- Shazita, N. A., Yunianto, I., & Sholikhah, M. (2025). Evaluasi redesign website berbasis Figma terhadap kepuasan pengguna (studi kasus pada BBPMP Jawa Tengah). *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 18(2), 33–41.
- Shishah, W. (2021). Usability perceptions of the Madrasati platform by teachers in Saudi Arabian schools. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(8). <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2021.0120839>
- Surianto, D. F., et al. (2023). PKM pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi. *Vokatek Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i2.88>