

Perancangan UI/UX Pencarian Arsip Perkara Pada Pengadilan Militer I-04 Palembang

Isyana Bella Agustin¹, Megawaty^{2*}

^{1,2}Fakultas Sains Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Email: ¹isyanaabellaagustin@email.com, ^{2*}megawaty@binadarma.ac.id

(* Email Corresponding Author: megawaty@binadarma.ac.id)

Received: 9 Desember 2025 | Revision: 17 Desember 2025 | Accepted: 17 Desember 2025

Abstrak

Pengadilan Militer I-04 Palembang merupakan lembaga peradilan yang menangani berbagai perkara pidana yang melibatkan prajurit TNI. Proses pengelolaan arsip perkara yang masih dilakukan secara manual menimbulkan sejumlah kendala, seperti pencarian arsip yang memakan waktu lama, risiko kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam memenuhi kebutuhan informasi secara cepat dan akurat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem pencarian arsip perkara berbasis digital yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kemudahan pengguna dalam mengakses data arsip. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode prototype, sehingga pengguna dapat memberikan umpan balik secara langsung pada setiap tahap perancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang disusun yang meliputi halaman login, dashboard statistik, pencarian arsip berdasarkan kategori, serta fitur peminjaman arsip dan mampu memberikan alur kerja yang lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh staff kepaniteraan. Sistem ini diharapkan dapat mengurangi kesalahan pencatatan, mempercepat proses pencarian arsip, serta mendukung transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan dokumen perkara di Pengadilan Militer I-04 Palembang.

Kata Kunci: UI/UX, Pencarian Arsip, Perancangan Sistem, Pengadilan Militer, Prototype

Abstract

The Palembang I-04 Military Court is a judicial institution that handles various criminal cases involving Indonesian National Armed Forces (TNI) personnel. The manual process of managing case archives presents several challenges, such as time-consuming archive searches, the risk of recording errors, and difficulties in meeting information needs quickly and accurately. This study aims to design a UI/UX for a digital-based case archive search system that can improve effectiveness, efficiency, and user-friendliness in accessing archive data. The research method used was descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The system was developed using a prototype method, allowing users to provide direct feedback at each design stage. The results indicate that the interface design, which includes a login page, statistical dashboard, archive search by category, and archive lending feature, provides a more structured and easily understood workflow for clerkship staff. This system is expected to reduce recording errors, accelerate the archive search process, and support transparency and accountability in case document management at the Palembang I-04 Military Court.

Keywords: UI/UX, Archive Search, System Design, Military Court, Prototype

1. PENDAHULUAN

Pengelolaan arsip perkara merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung kelancaran proses administrasi peradilan, khususnya di lingkungan Pengadilan Militer I- 04 Palembang[1]. Arsip perkara berfungsi sebagai dokumen hukum resmi yang memuat rangkaian proses penyidikan, dakwaan, persidangan, hingga putusan pengadilan[2],[3]. Dokumen-dokumen tersebut tidak hanya menjadi bukti administratif, tetapi juga menjadi dasar dalam proses hukum lanjutan seperti banding, kasasi, maupun kebutuhan koordinasi antarinstansi[4]. Namun, hingga saat ini proses pengelolaan arsip perkara di Pengadilan Militer I- 04 Palembang masih dilakukan secara manual, baik dalam pencatatan, penyimpanan, maupun pencarian arsip[5]. Kondisi ini menimbulkan berbagai kendala, seperti lamanya waktu pencarian arsip, risiko kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam memenuhi permintaan informasi secara cepat dan akurat[6]. Masalah utama yang muncul dari sistem manual adalah tidak adanya mekanisme pencarian yang terstruktur dan terintegrasi. Staff kepaniteraan harus menelusuri arsip secara fisik berdasarkan nomor perkara, nama terdakwa, atau tahun perkara, yang tentu memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan[7]. Selain itu, jumlah arsip yang terus bertambah setiap tahun menyebabkan proses pengelolaan semakin kompleks. Ketika arsip tidak ditemukan atau salah ditempatkan, proses administrasi dapat terhambat dan berdampak pada keterlambatan pelayanan. Kondisi ini menunjukkan perlunya modernisasi sistem pengelolaan arsip melalui pendekatan digital yang lebih efisien dan akurat[8]. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk sistem pencarian arsip perkara berbasis digital[9]. Perancangan UI/UX menjadi langkah awal yang penting sebelum pengembangan sistem secara penuh, karena desain antarmuka menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. UI berfokus pada tampilan visual seperti tata letak, warna, tipografi, dan ikon, sedangkan UX berfokus pada alur penggunaan, kemudahan navigasi, serta kenyamanan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Dengan pendekatan UI/UX yang tepat, sistem

penelitian sebelumnya diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan staff kepaniteraan[10].

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas digitalisasi sistem administrasi dan perancangan UI/UX dalam berbagai konteks[5]. Penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi sistem monitoring magang berbasis web dan mobile mampu meningkatkan akurasi pencatatan dan efisiensi pelaporan. Hal ini membuktikan bahwa sistem digital dapat menggantikan proses manual yang lambat dan tidak terstruktur. Mengenai sistem informasi penjualan berbasis web juga menunjukkan bahwa digitalisasi mampu mempercepat proses transaksi dan meminimalkan kesalahan pencatatan manual. Temuan ini relevan dengan kebutuhan Pengadilan Militer I- 04 Palembang yang memerlukan sistem pencatatan arsip yang lebih akurat[11]. Dalam konteks perancangan UI/UX menunjukkan bahwa desain antarmuka yang konsisten dan modern dapat meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi pemesanan dekorasi[12]. Penelitian tersebut menekankan pentingnya tampilan visual dan alur navigasi yang jelas agar pengguna dapat memahami fungsi aplikasi dengan cepat. Selain itu mengenai pola pencarian informasi mahasiswa menunjukkan bahwa teknologi digital memengaruhi cara pengguna menelusuri dan memverifikasi informasi[13]. Temuan ini mendukung pentingnya sistem pencarian arsip yang mampu memberikan hasil secara cepat dan akurat[14]. Menyoroti pentingnya strategi pengelolaan arsip yang baik, termasuk pemindahan arsip inaktif, pemusnahan arsip, dan pemeliharaan dokumen digital. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pengelolaan arsip yang efektif membutuhkan sistem yang terstruktur dan terdigitalisasi. Mengenai persidangan elektronik menunjukkan bahwa digitalisasi proses hukum dapat meningkatkan efisiensi, meskipun membutuhkan dukungan infrastruktur dan sistem yang memadai. Temuan ini memperkuat urgensi digitalisasi dalam lingkungan peradilan, termasuk dalam pengelolaan arsip perkara[15].

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat diidentifikasi adanya *gap* bahwa belum banyak sistem yang secara khusus dirancang untuk kebutuhan pencarian arsip perkara di lingkungan peradilan militer. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada digitalisasi administrasi umum, sistem penjualan, atau layanan publik, namun belum menyentuh aspek pengelolaan arsip perkara yang memiliki karakteristik khusus seperti kerahasiaan dokumen, struktur data perkara, dan kebutuhan pencarian berdasarkan kategori tertentu. Selain itu, belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan rancangan UI/UX untuk sistem pencarian arsip perkara di Pengadilan Militer I- 04 Palembang. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan merancang UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan operasional kepaniteraan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kondisi nyata di lapangan, khususnya terkait proses pencarian arsip perkara di Pengadilan Militer I-04 Palembang. Penelitian kualitatif deskriptif menekankan pada data non-numerik berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggali kebutuhan serta kendala pengguna dalam sistem pencarian arsip. Selain itu, sifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis, yaitu bagaimana proses pengelolaan arsip dilakukan, kendala yang muncul, serta bagaimana rancangan *UI/UX* dapat menjadi solusi. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran kondisi aktual pengelolaan arsip perkara secara manual, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta menyusun rancangan *UI/UX* yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memberikan deskripsi empiris, tetapi juga menghasilkan rancangan sistem yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan transparansi dalam pencarian arsip perkara.



Gambar 1. Struktur Penelitian

2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pengadilan Militer I-04 Palembang yang berlokasi di Jalan Gubernur H. Bastari, Sungai Kedukan, Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama tiga bulan, yaitu mulai dari 22 September hingga 22 Desember 2025. Rentang waktu tersebut mencakup tahap pengumpulan data, observasi langsung terhadap proses pengelolaan arsip, wawancara dengan staff kepaniteraan, serta analisis sistem yang diperlukan untuk merancang *UI/UX* pencarian arsip perkara.

2.2 Sumber Data

Data penelitian diperoleh dari:

- Data Primer, berupa informasi langsung dari pengguna sistem (staff kepaniteraan dan admin) melalui wawancara serta observasi proses pencarian dan pengelolaan arsip perkara.
- Data Sekunder, berupa dokumen pendukung seperti daftar perkara, laporan administrasi, Standar Operasional

Prosedur (SOP), serta arsip manual maupun digital yang relevan dengan penelitian.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik:

- Observasi, mengamati secara langsung alur pencarian arsip perkara, prosedur peminjaman dan pengembalian dokumen, serta interaksi staff dengan sistem manual yang ada.
- Wawancara, dilakukan dengan staff bagian perkara untuk menggali pengalaman, kendala yang dihadapi dalam sistem manual, serta kebutuhan fitur yang diharapkan pada sistem digital.
- Dokumentasi, mengumpulkan dokumen pendukung seperti daftar arsip perkara, SOP kepaniteraan, catatan administrasi, serta dokumen hukum yang menjadi objek pengarsipan.

2.4 Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini digunakan metode *prototype* sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak. Metode ini dipilih karena memungkinkan adanya model awal sistem yang dapat langsung diuji oleh pengguna, sehingga kebutuhan dan harapan pengguna dapat dipahami lebih cepat melalui siklus komunikasi serta umpan balik yang berulang. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan akan lebih sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Aditya & Pranatawijaya, 2021).

Tahapan metode *prototype* dalam penelitian ini meliputi:

- Communication (Komunikasi dan Pengumpulan Data Awal)**

Pada tahap awal dilakukan interaksi intensif dengan pihak Pengadilan Militer I-04 Palembang, khususnya staff kepaniteraan. Proses ini mencakup observasi terhadap alur pencatatan dan pencarian arsip perkara, wawancara mengenai kendala sistem manual, serta pengumpulan dokumen pendukung seperti SOP dan daftar perkara. Tujuan utama tahap ini adalah memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan sistem serta permasalahan yang harus diatasi.
- Quick Plan (Perencanaan Cepat)**

Berdasarkan hasil komunikasi, disusun rencana awal mengenai fitur dan ruang lingkup sistem. Perencanaan ini bersifat ringkas namun terarah, mencakup rancangan halaman *login*, *dashboard*, pencarian arsip berdasarkan kategori (nomor perkara, nama terdakwa, jenis perkara, status, dan tahun), serta pengelolaan pengguna. Tahap ini menjadi dasar bagi proses desain berikutnya.
- Modeling Quick Design (Pemodelan Desain Cepat)**

Selanjutnya dilakukan perancangan antarmuka (*UI*) dan alur interaksi pengguna (*UX*) secara cepat. Sketsa desain meliputi layout halaman login, dashboard statistik perkara, form pencarian arsip, serta halaman pengelolaan pengguna. Tujuan tahap ini adalah memberikan gambaran visual awal kepada pengguna agar mereka dapat menilai dan memberikan masukan sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut.
- Construction of Prototype (Pembangunan Prototype)**

Sistem kemudian dibangun berdasarkan desain yang telah disepakati. Fungsi utama yang dikembangkan meliputi pencarian arsip perkara, input data perkara, tampilan dashboard statistik (total arsip, arsip dipinjam, arsip tersedia), serta pengelolaan pengguna. *Prototype* ini diuji oleh staff kepaniteraan untuk memastikan kesesuaian fitur dengan kebutuhan operasional dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.
- Deployment, Delivery & Feedback (Penerapan dan Umpan Balik)**

Prototype yang telah selesai diuji langsung dalam lingkungan kerja pengguna. Staff kepaniteraan memberikan evaluasi terkait tampilan, fungsi, dan alur kerja sistem. Masukan tersebut digunakan untuk melakukan penyempurnaan agar sistem lebih sesuai dengan kebutuhan pencarian arsip perkara di Pengadilan Militer I-04 Palembang. Tahap ini memastikan *prototype* siap dikembangkan menjadi sistem penuh yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

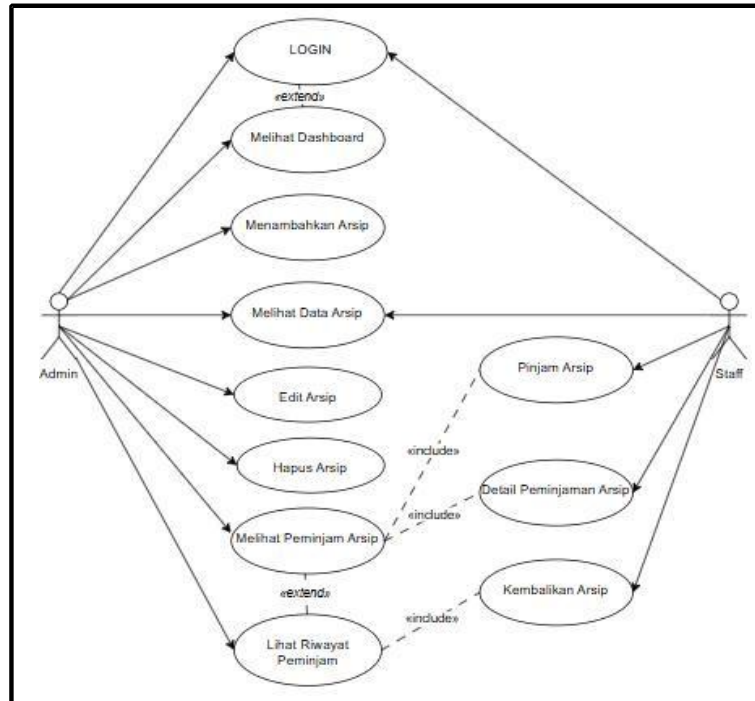
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur kerja dan hubungan antar komponen dalam sistem pencarian arsip perkara. Tujuan utama perancangan ini adalah menyederhanakan proses pencarian dan pengelolaan arsip yang sebelumnya dilakukan secara manual. Sistem digital yang dirancang memungkinkan pencarian arsip berdasarkan nomor perkara, nama terdakwa, jenis perkara, status, dan tahun perkara, serta menyediakan dashboard berisi statistik arsip seperti total arsip, arsip dipinjam, dan arsip tersedia.

3.1.1 Use Case Diagram

Use case merupakan salah satu komponen penting dalam proses analisis dan perancangan sistem, karena berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem secara sistematis dan terstruktur. Dalam konteks sistem pencarian arsip perkara, *Use case* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (admin dan staff kepaniteraan) dengan sistem. Diagram ini menunjukkan aktivitas utama seperti login, pencarian arsip, peminjaman, pengembalian, serta pengelolaan data. *Use case* membantu memastikan bahwa alur kerja sistem sesuai dengan kebutuhan operasional pengguna dan mendukung efisiensi pencarian arsip.

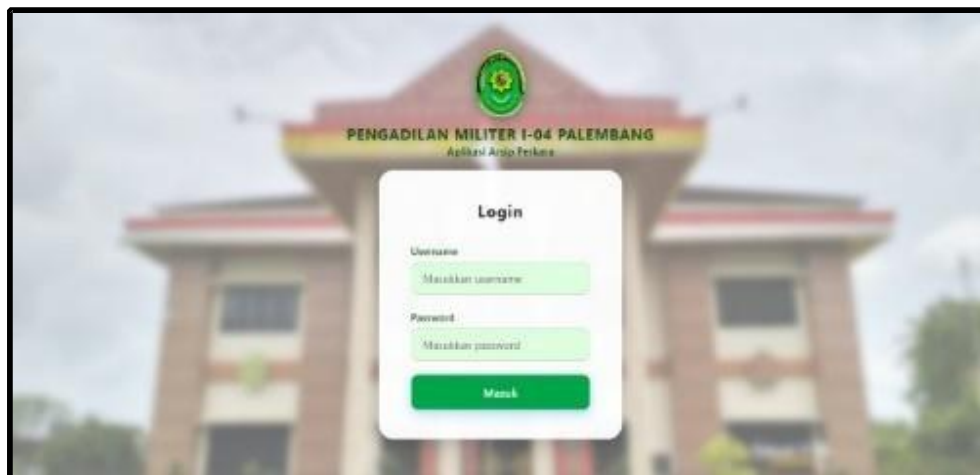


Gambar 2. Use Case Diagram

3.2 Rancangan Antarmuka

Rancangan antarmuka disusun sebagai jembatan antara pengguna dan fitur sistem. Desain difokuskan pada kesederhanaan, kejelasan navigasi, dan konsistensi visual agar mudah dipahami. Prinsip UI/UX modern diterapkan melalui hierarki visual, kontras warna, dan keterbacaan teks. Setiap halaman dirancang agar pengguna dapat melakukan pencarian arsip dengan cepat dan intuitif. Dashboard ditampilkan secara ringkas dan informatif untuk memudahkan pemantauan kondisi arsip secara real-time. Dengan antarmuka yang responsif dan profesional, sistem diharapkan mampu meningkatkan efisiensi kerja serta mendukung transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan arsip perkara.

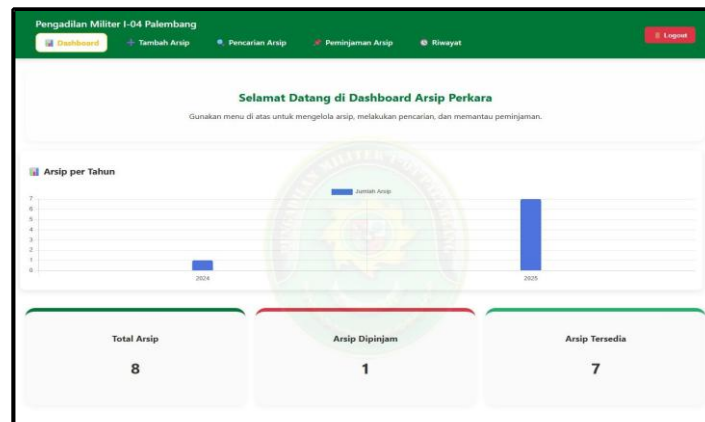
3.2.1 Tampilan Login Admin Dan Staff



Gambar 3. Tampilan Login Dan Staff

Halaman ini menampilkan tampilan Login aplikasi arsip perkara, di mana pengguna diminta memasukkan username dan password sebagai langkah autentikasi untuk dapat mengakses sistem digital pengelolaan arsip perkara.

3.2.2 Tampilan Dashboard Admin



Gambar 4. Tampilan Dashboard

Halaman ini menampilkan tampilan Dashboard aplikasi arsip perkara. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat grafik jumlah arsip per tahun, informasi total arsip, arsip yang sedang dipinjam, serta arsip yang tersedia. Navigasi utama mencakup fitur untuk menambah arsip, mencari arsip, melakukan peminjaman, melihat riwayat, dan logout dari sistem.

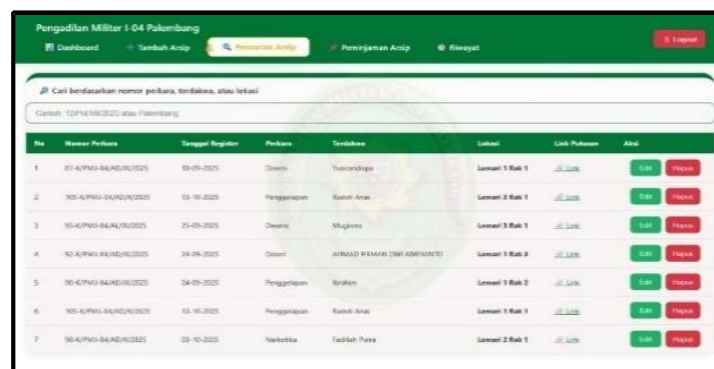
3.2.3 Tampilan Tambah Arsip Admin



Gambar 5. Tampilan Tambah Arsip Admin

Halaman ini menampilkan tampilan formulir Tambah Data Arsip pada aplikasi arsip perkara. Pengguna dapat mengisi data perkara seperti nama perkara, tanggal register, terdakwa, link putusan, dan lokasi arsip. Setelah data diisi, pengguna dapat menyimpannya ke dalam sistem dengan menekan tombol Simpan Arsip.

3.2.4 Tampilan Pencarian Arsip Admin



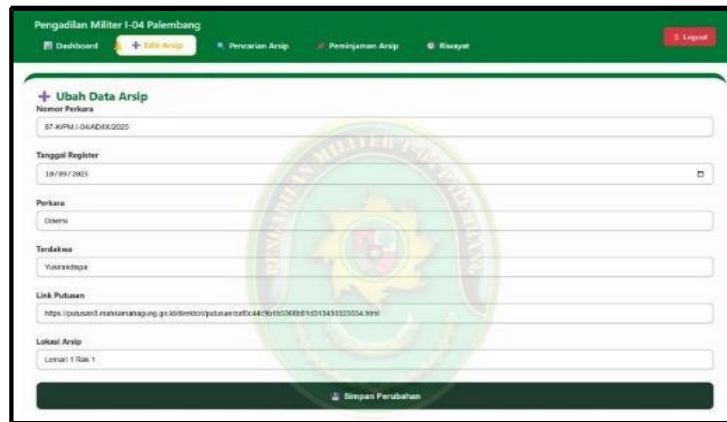
No	Nomor Perkara	Tanggal Register	Perkara	Terdakwa	Lokasi	Link Putusan	Aksi
1	87-KPMU-84/2023/025	08-09-2023	Dewasa	Yustandiga	Lembar 1 Bab 1	Link Putusan	Ubat Hapus
2	95-KPMU-84/2023/025	13-10-2023	Pengadilan	Rakut Anas	Lembar 2 Bab 1	Link Putusan	Ubat Hapus
3	95-KPMU-84/2023/025	25-09-2023	Dewasa	Mugono	Lembar 2 Bab 1	Link Putusan	Ubat Hapus
4	92-KPMU-84/2023/025	24-09-2023	Dewasa	ARNOLD PALANUS ONE ANDRIANTO	Lembar 1 Bab 4	Link Putusan	Ubat Hapus
5	90-KPMU-84/2023/025	24-09-2023	Pengadilan	Srikani	Lembar 1 Bab 2	Link Putusan	Ubat Hapus
6	95-KPMU-84/2023/025	03-10-2023	Pengadilan	Rakut Anas	Lembar 1 Bab 1	Link Putusan	Ubat Hapus
7	98-KPMU-84/2023/025	03-10-2023	Narkotika	Teddyh Pusa	Lembar 2 Bab 1	Link Putusan	Ubat Hapus

Gambar 6. Tampilan Pencarian Arsip Admin

Halaman ini menampilkan tampilan Pencarian Arsip pada aplikasi arsip perkara. Pengguna dapat mencari arsip berdasarkan nomor perkara atau kata kunci tertentu melalui kolom pencarian yang tersedia. Hasil pencarian

ditampilkandalam bentuk tabel yang memuat informasi lengkap seperti nomor perkara, tanggal register, jenis perkara, nama terdakwa, lokasi penyimpanan arsip, serta tautan putusan. Setiap data arsip dilengkapi dengan opsi untuk mengedit atau menghapus, sehingga memudahkan pengelolaan arsip secara digital dan efisien.

3.2.5 Tampilan Edit Arsip Admin



Gambar 7. Tampilan Edit Arsip Admin

Halaman ini menampilkan tampilan formulir Ubah Data Arsip pada aplikasi arsip perkara. Pengguna dapat memperbarui informasi arsip seperti nomor perkara, tanggal register, jenis perkara, nama terdakwa, link putusan, dan lokasi penyimpanan arsip. Setelah perubahan dilakukan, pengguna dapat menyimpannya ke dalam sistem dengan menekan tombol Simpan Perubahan.

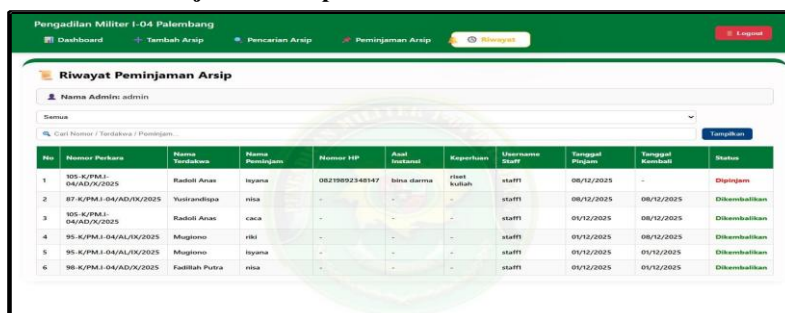
3.2.6 Tampilan Peminjaman Arsip Admin



Gambar 8. Tampilan Peminjaman Arsip Admin

Halaman ini menampilkan tampilan Daftar Peminjaman Aktif pada aplikasi arsip perkara. Informasi yang ditampilkan mencakup detail peminjaman arsip seperti nomor perkara, nama terpidana, status peminjaman, tanggal pinjam, nama peminjam, kontak, asal instansi, serta keperluan peminjaman. Data ini juga mencantumkan nama staff yang memproses permintaan, sehingga memudahkan pelacakan dan pengelolaan arsip yang sedang dipinjam secara akurat dan transparan.

3.2.7 Tampilan Lihat Histori Peminjaman Arsip Admin



No	Nomor Perkara	Nama Terdakwa	Nama Peminjam	Nomor HP	Asal Instansi	Keperluan	Username Staff	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali	Status
1	105-K/PMJ.04/AD/X/2025	Radoli Anas	Iyama	08219892348147	bina darma	riaset kuliah	staff1	08/12/2025	-	Dipinjam
2	87-K/PMJ.04/AD/X/2025	Yustandipa	rita	-	-	-	staff1	08/12/2025	08/12/2025	Dikembalikan
3	105-K/PMJ.04/AD/X/2025	Radoli Anas	caca	-	-	-	staff1	08/12/2025	08/12/2025	Dikembalikan
4	95-K/PMJ.04/AL/X/2025	Mugiono	riti	-	-	-	staff1	08/12/2025	08/12/2025	Dikembalikan
5	95-K/PMJ.04/AL/X/2025	Mugiono	Iyama	-	-	-	staff1	08/12/2025	08/12/2025	Dikembalikan
6	98-K/PMJ.04/AD/X/2025	Fadhilah Putra	rita	-	-	-	staff1	08/12/2025	08/12/2025	Dikembalikan

Gambar 9. Tampilan Lihat Histori Admin

Halaman ini menampilkan tampilan Riwayat Peminjaman Arsip pada aplikasi arsip perkara. Informasi yang ditampilkan berupa daftar lengkap peminjaman arsip yang telah dilakukan, termasuk nomor perkara, nama terdaftar, nama peminjam, kontak, asal instansi, keperluan, nama staff yang memproses, tanggal pinjam, tanggal kembali, serta status arsip apakah sudah dikembalikan atau masih dipinjam.

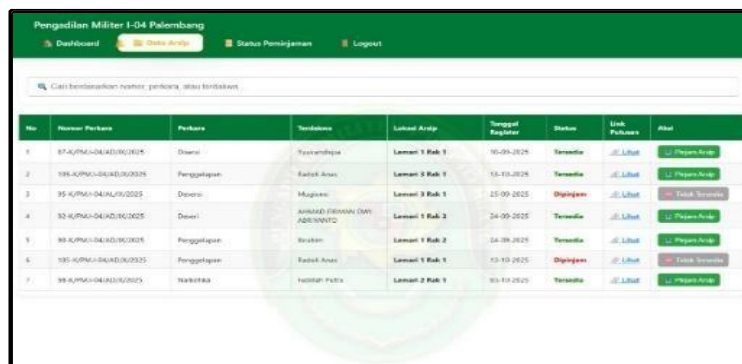
3.2.8 Tampilan Dashboard Staff



Gambar 10. Tampilan Dashboard Staff

Halaman ini menampilkan tampilan Dashboard Arsip Perkara pada aplikasi arsip perkara. Pengguna disambut dengan pesan selamat datang dan diarahkan untuk menggunakan menu navigasi di bagian atas untuk melakukan pencarian dan peminjaman arsip. Tampilan utama menyajikan grafik jumlah arsip per tahun serta ringkasan data berupa total arsip, arsip yang sedang dipinjam, dan arsip yang tersedia.

3.2.9 Tampilan Data Arsip Staff



No	Nomor Perkara	Perkara	Tersedia	Lokasi Arsip	Tanggal Register	Status	Link	Aksi
1	87-KPRM-DA/DAJ/0020K	Denda	Tersedia	Lantai 3 Rak 1	16-09-2024	Tersedia	Lihat	Peminjaman
2	188-KPRM-DA/DAJ/0020E	Penggalangan	Rakdi Arsip	Lantai 3 Rak 1	15-10-2024	Tersedia	Lihat	Peminjaman
3	95-KPRM-DA/AL/0020S	Denda	Mugren	Lantai 3 Rak 1	25-09-2025	Dipinjam	Lihat	Tidak Tersedia
4	92-KPRM-DA/DAJ/0020E	Denda	ARMADI ERWAN (DVI) ADEWINTO	Lantai 1 Rak 2	24-09-2025	Tersedia	Lihat	Peminjaman
5	88-KPRM-DA/DAJ/0020E	Penggalangan	Stasiun	Lantai 1 Rak 2	24-09-2025	Tersedia	Lihat	Peminjaman
6	185-KPRM-DA/DAJ/0020S	Penggalangan	Rakdi Arsip	Lantai 1 Rak 1	13-10-2025	Dipinjam	Lihat	Tidak Tersedia
7	98-KPRM-DA/DAJ/0020K	Revisi	HARIS PUSI	Lantai 2 Rak 1	01-10-2025	Tersedia	Lihat	Peminjaman

Gambar 11. Tampilan Data Arsip Staff

Halaman ini menampilkan tampilan Data Arsip pada aplikasi arsip perkara. Informasi arsip ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat detail seperti nomor perkara, jenis perkara, nama terdakwa, lokasi arsip, tanggal register, status ketersediaan arsip, serta tautan putusan. Setiap baris dilengkapi dengan tombol aksi untuk melakukan peminjaman arsip jika tersedia.

3.2.10 Tampilan Form Peminjaman Staff



The form is titled "Form Peminjaman Arsip" and includes a header with navigation options: Dashboard, Data Arsip, Status Peminjaman, and Logout. Below the header, a search bar is present. The form fields are: "Nomor Perkara: 95-KPRM-DA/AL/0020S", "Terdakwa: Mugren", "Lokasi Arsip: Lantai 3 Rak 1", "Nama Peminjam:", "Nomor HP:", "Asal Kampus/Instansi:", and "Keperluan / Keterangan:". A "Simpan Peminjaman" button is located at the bottom.

Gambar 12. Tampilan Form Peminjaman Staff

Halaman ini menampilkan tampilan Form Peminjaman Arsip pada aplikasi arsip perkara. Pengguna dapat mengisi data peminjaman seperti nama peminjam, nomor HP, asal kampus atau instansi, serta keperluan peminjaman arsip. Informasi arsip yang akan dipinjam seperti nomor perkara, nama terpidana, dan lokasi arsip juga ditampilkan secara otomatis. Setelah formulir diisi, pengguna dapat menyimpan data peminjaman dengan menekan tombol Simpan Peminjaman.

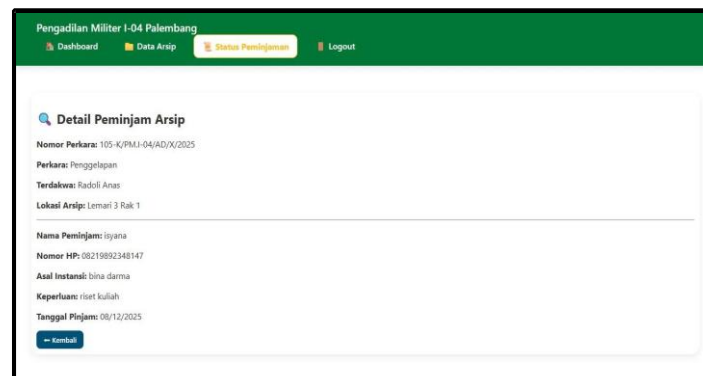
3.2.11 Tampilan Peminjaman Staff



Gambar 13. Tampilan Peminjaman Staff

Halaman ini menampilkan tampilan Status Peminjaman pada aplikasi arsip perkara. Informasi yang ditampilkan berupa daftar arsip yang sedang dipinjam, lengkap dengan detail seperti nomor perkara, jenis perkara, nama terdakwa, lokasi arsip, nama peminjam, tanggal peminjaman, dan status arsip. Setiap entri dilengkapi dengan tombol untuk melihat detail peminjam dan mengembalikan arsip.

3.2.12 Tampilan Detail Peminjaman Staff



Gambar 14. Tampilan Detail Peminjaman Staff

Halaman ini menampilkan tampilan Detail Peminjam Arsip pada aplikasi arsip perkara. Informasi yang ditampilkan mencakup data lengkap arsip yang sedang dipinjam, seperti nomor perkara, jenis perkara, nama terdakwa, lokasi arsip, serta identitas peminjam yang meliputi nama, nomor HP, asal instansi, keperluan peminjaman, dan tanggal pinjam.

3.3 Pengujian Dan Evaluasi

Black Box Testing merupakan metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini, yakni teknik yang memfokuskan pada pengujian fungsi sistem tanpa melihat kode program. Pengujian dilakukan dengan memberikan *Input* tertentu dan memeriksa apakah output yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa fitur-fitur seperti *Login*, *Input* data perkara, pencarian arsip berdasarkan kategori, peminjaman dan pengembalian arsip, serta cetak laporan telah berjalan dengan baik dan menghasilkan keluaran yang sesuai harapan.

Tabel 1. Pengujian Sistem

Fitur	Ekspektasi	Hasil
Login Sistem	Sistem memvalidasi username dan password yang benar lalu mengarahkan ke dashboard admin/staff	Berhasil, pengguna dapat masuk ke dashboard

Login Gagal	Sistem menampilkan pesan kesalahan jika password salah	Berhasil, pesan “Password salah!” muncul
Dashboard Admin	Menampilkan jumlah arsip tersedia, dipinjam, dan total arsip	Berhasil, data tampil sesuai kondisi aktual
Tambah Arsip	Sistem menyimpan data arsip baru setelah form diisi lengkap	Berhasil, data arsip tersimpan dan muncul di tabel
Pencarian Arsip	Sistem menampilkan arsip berdasarkan kata kunci (nomor perkara, terdakwa, perkara, lokasi)	Berhasil, hasil pencarian sesuai kata kunci
Hapus Arsip	Sistem menghapus arsip yang dipilih dari database	Berhasil, arsip terhapus dan daftar diperbarui
Edit Arsip	Sistem memperbarui data arsip sesuai perubahan yang diinput	Berhasil, data arsip terupdate dan tampil real-time
Peminjaman Arsip Admin	Sistem menampilkan daftar arsip yang sedang dipinjam	Berhasil, data peminjaman tampil real-time
Riwayat Peminjaman Admin	Menampilkan daftar histori peminjaman arsip	Berhasil, riwayat tampil sesuai data
Dashboard Staff	Menampilkan statistik arsip (total, dipinjam, tersedia)	Berhasil, data tampil otomatis dan real-time
Data Arsip Staff	Menampilkan daftar arsip lengkap beserta status	Berhasil, data arsip tampil lengkap
Form Peminjaman Staff	Sistem mencatat peminjaman setelah form diisi (nama, HP, instansi, keperluan)	Berhasil, status arsip berubah menjadi Dipinjam
Daftar Arsip Dipinjam Staff	Menampilkan arsip yang sedang dipinjam staff	Berhasil, daftar tampil dan tersedia opsi pengembalian
Detail Peminjaman Staff	Menampilkan detail peminjam arsip	Berhasil, detail tampil lengkap
Logout Pengguna	Sistem mengakhiri sesi dan kembali ke halaman login	Berhasil, pengguna diarahkan ke halaman login

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian penelitian yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi, serta pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pencarian arsip perkara berbasis UI/UX di Pengadilan Militer I-04 Palembang telah berhasil dikembangkan dan mampu memberikan solusi efektif terhadap permasalahan pengelolaan arsip yang sebelumnya dilakukan secara manual. Penerapan metode Prototype memungkinkan proses pengembangan yang lebih terarah melalui tahapan evaluasi dan perbaikan berulang, sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem ini mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pencatatan, pencarian, peminjaman, dan pelaporan arsip perkara. Penerapan prinsip UI/UX yang sederhana, konsisten, dan mudah dipahami juga memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman bagi admin maupun staff kepaniteraan. Berdasarkan hasil Black Box Testing, seluruh fitur utama seperti login, dashboard statistik arsip, input data perkara, pencarian arsip, peminjaman arsip, hingga pengelolaan pengguna dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan operasional. Dengan demikian, sistem ini dapat mendukung digitalisasi administrasi peradilan, meningkatkan akurasi data, serta memperkuat transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan arsip perkara.

REFERENCES

- [1] Gracia, M. Fae Ocarina, and R. Sanjaya, “Eksistensi E-Court untuk Mewujudkan Efisiensi dan Efektivitas pada Sistem Peradilan Indonesia Di Tengah Covid-19,” *J. Syntax Transform.*, vol. 2, no. 04, pp. 496–507, 2021, doi: 10.46799/jst.v2i4.253.
- [2] N. Asma and F. N. Taha, “Kedudukan Sidik Jari dalam Proses Penyidikan Tindak Pidana di Kepolisian Resor Gorontalo Perspektif Hukum Islam,” *Al-Mizan*, vol. 18, no. 2, pp. 163–186, 2022, doi: 10.30603/am.v18i2.2899.
- [3] A. Prawoko, dan A. Syukur, N. Susilowati, M. Ihsan Musyaffa, and F. Aulia Hannan Nisa, “Proses Penyelidikan, Penyidikan Dan Wewenangnya Dalam Hukum Acara Pidana,” *J. Ilm. Multidisplin*, vol. 1, no. 4, pp. 205–216, 2024, [Online]. Available: <https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/sjim>
- [4] A. Sofian, “Penguatan Kapasitas Jaksa Melalui Koordinasi dalam Proses Penyidikan dan Penuntutan dalam RUU KUHAP: Studi Perbandingan Amerika Serikat, Belanda dan Indonesia,” *PAMPAS J. Crim. Law*, vol. 6, no. 2, pp. 183–217, 2025, doi: 10.22437/pampas.v6i2.42540.

- [5] I. P. Sari, I. H. Batubara, A.-K. Al-Khowarizmi, and P. P. Hariani, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Digital Berbasis Web untuk Mengatur Sistem Kearsipan di SMK Tri Karya," *Wahana J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–24, 2022, doi: 10.56211/wahana.v1i1.101.
- [6] A. S. Umbu Pandaung, S. Sudirman, and S. Hidayat, "Otomatisasi Pelayanan Penyusunan Invoice di Divisi Keuangan Pada PT. Subsea Lintas Globalindo," *J. Matemar Manaj. dan Teknol. Marit.*, vol. 5, no. 2, 2025, doi: 10.59225/z23k4e10.
- [7] M. Tindo and F. M. Wantu, "Strategi Transformasional Kejaksaan Negeri Gorontalo Utara dalam Mengatasi Hambatan Proses Pelimpahan Berkas Perkara : Analisis Yuridis dan Implementatif," *Juris Stud. J. Kaji. Huk.*, vol. 6, no. 2, pp. 242–252, 2025.
- [8] F. Latifah, S. Anggraeni, U. Radiah, M. Faisal, and I. Suryani, "Perancangan Design User Interface Sistem Ppdb Berbasis Web Pada SMK Teknologi Pembangunan Bekasi Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 59–69, 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i1.337.
- [9] D. A. Titania, L. Kurniawati, and T. Haryanti, "Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menggunakan Metode User Centered Design," *Metik J.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.686.
- [10] Muhammad Ananda Rafiq, M. Zen, and F. Kurniawan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Suara Untuk Membantu Aksesibilitas Informasi Bagi Anggota Pertuni Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 167–173, 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i1.379.
- [11] N. A. Marnanda and M. Kadafi, "Analisis Penggunaan Record Center Dalam Pengelolaan Arsip Pada Sekretariat DPRD Provinsi Sumatera Selatan," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 2023, pp. 307–314. [Online]. Available: <https://prosiding.seminars.id/prosainteks/article/view/83%0Ahttps://prosiding.seminars.id/prosainteks/article/download/83/46>
- [12] L. Nurhidayah, A. Salsabillah, and F. R. Yanti, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop di Kota Medan Berbasis Android," *J. Komput. Teknol. Inf. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 305–314, 2023, doi: 10.62712/juktisi.v2i2.76.
- [13] A. C. Firdaus, R. N. Ahmadi, F. A. Hidayana, and I. A. Saputro, "Perancangan ui/ux sistem aplikasi streaming musik," *Semin. Nas. Amikom Surakarta*, pp. 610–623, 2024.
- [14] Nurul Aini and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Akurasi Kualitas Data Informasi Pada Sistem Manajemen," *J. Rumpun Manaj. Dan Ekon.*, vol. 2, no. 1, pp. 40–50, 2024, doi: 10.61722/jrme.v2i1.3259.
- [15] Ardiansyah Saputra and N. Nirsal, "E-Scavenger: Ui/Ux Design of an Android-Based Scavenger Application Using Human-Centered Design Methodology in Palopo City," *J. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 4, pp. 355–363, 2024, doi: 10.52436/1.jutif.2024.5.4.2360.