

Desain UI/UX Aplikasi SKCK Berbasis Mobile pada Sistem Siyanmin Ditintelkam

Supriyadi ¹*

¹ Universitas Nusa Mandiri; supriyadi.spy@nusamandiri.ac.id
*Supriyadi

Abstract: *Administrative Service Section Intelligence Directorate Polda Metro Jaya is one of the sections of the Police of the Republic of Indonesia which is responsible for providing administrative services and supervision in the form of permission letters or statements concerning foreigners, firearms or explosives, social or political activities of the community, and SKCK for the community in need. On the implementation of the system in Siyanmin that is currently running it feels less effective because there are some problems. For example, the manufacturing process takes up to two days or more, then the data is not integrated in each unit, the SKCK requirement information in Polda is limited only as a pamphlet, and then the registration process of SKCK is manually, Making SKCK Without Following the Applicable Procedure, and There is an inconsistency of the payment data present in the Siyanmin unit in the payment validation process. Planning UI/UX Design Applications Mobile-based Police Registration in Administrative Service Section Intelligence Directorate Polda Metro Jaya so that the results of this design can help in so that in the presentation of information about the time of SKCK production can be presented effectively, efficiently and up to date.*

Keywords: UI/UX; Design; SKCK; Mobile Applications; Administrative.

Abstrak: Siyanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya merupakan salah satu fungsi bagian dari Kepolisian Republik Indonesia yang bertugas memberikan pelayanan dan pengawasan administratif dalam bentuk surat izin atau keterangan yang menyangkut orang asing, senjata api atau bahan peledak, kegiatan sosial atau politik masyarakat, dan SKCK bagi masyarakat yang memerlukan. Pada penerapan sistem di Siyanmin yang sedang berjalan saat ini dirasa kurang efektif karena terdapat beberapa masalah. Misalnya, proses pembuatan membutuhkan waktu hingga dua hari bahkan lebih, kemudian data yang belum terintegrasi di masing-masing unit, Informasi persyaratan SKCK di Polda Metro Jaya yang terbatas hanya berupa pamphlet, dan Kemudian proses pendaftaran SKCK secara manual, Pembuatan SKCK Tanpa Mengikuti Prosedur yang berlaku, dan Terdapat ketidaksesuaian data pembayaran yang ada di unit Siyanmin dalam proses validasi pembayaran SKCK. Perancangan UI/UX Design Aplikasi Surat Keterangan Catatan Kepolisian Berbasis Mobile di Siyanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya agar hasil perancangan ini dapat membantu dalam agar dalam penyajian informasi tentang waktu pembuatan SKCK dapat di sajikan secara efektif, efisien dan up to date.

Diterima: 31 Juli 2025
Direvisi: 11 Agustus 2025
Diterima: 17 Agustus 2025
Diterbitkan: 3 September 2025
Ver.sekarang: 30 September 2025

Kata kunci: UI/UX; Design; SKCK; Aplikasi mobile; Administrasi.



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.
Diserahkan untuk kemungkinan
publikasi akses terbuka
berdasarkan syarat dan ketentuan
lisensi Creative Commons
Attribution (CC BY SA) (
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Polda (Kepolisian Daerah) merupakan kepolisian yang bertanggung jawab untuk menjaga keamanan, ketertiban, dan pelayanan terhadap masyarakat setingkat provinsi. Salah satu bentuk pelayanan terhadap masyarakat yang diberikan ialah pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian). SKCK adalah dokumen yang dikeluarkan oleh kepolisian untuk memberikan keterangan tentang catatan kepolisian seseorang melalui fungsi Intelkam (Intelijen Keamanan) [1].

Proses untuk mendapatkan SKCK melibatkan pemeriksaan catatan kepolisian terhadap data dan rekam jejak seseorang dan hanya akan dikeluarkan jika tidak ada catatan kriminal [2].

SKCK dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti untuk melamar pekerjaan, pencalonan pejabat publik, untuk kebutuhan imigrasi (pengajuan visa kunjungan maupun visa bisnis), kepemilikan senjata api, persyaratan menikah dengan Anggota Polri (Kepolisian Republik Indonesia) serta TNI (Tentara Nasional Indonesia), pendaftaran keanggotaan organisasi tertentu, permohonan izin usaha, Adopsi anak bagi pemohon WNA (Warga Negara Asing) dan lainnya [3].

Dalam proses pembuatan SKCK, terdapat beberapa masalah. Misalnya, proses pembuatan membutuhkan waktu hingga dua hari bahkan lebih, yang menyebabkan pemohon menunggu waktu yang lebih lama. Staf di Siyanmin (Seksi Pelayanan Administrasi) harus memastikan bahwa semua dokumen dan isian yang diperlukan untuk membuat SKCK pemohon telah sesuai ataupun belum, sedemikian hingga prosesnya memerlukan waktu cukup lama, kemudian data yang belum terintegrasi di setiap unit menyebabkan keterlambatan sehingga pelaporan catatan kriminal tidak update.

Informasi persyaratan SKCK di Polda yang terbatas hanya berupa pamflet, sedemikian hingga pemohon biasanya salah membawa dokumen persyaratan. Kemudian proses pendaftaran SKCK secara manual, sehingga pemohon perlu datang secara langsung serta mengisi berkas isian yang memakan waktu serta membutuhkan kertas. Selanjutnya tulisan dari pemohon biasanya tidak jelas, yang menyebabkan kesalahan saat penulisan identitas. Dalam proses pembuatan SKCK, seringkali masyarakat yang membuat SKCK tanpa mengikuti prosedur berlaku dengan membuat SKCK palsu (Andhiza, 2022). Terkadang terjadi ketidaksesuaian data pembayaran yang ada di Siyanmin dalam validasi pembayaran, dan ada saja bukti pembayaran dari pemohon yang hilang sehingga menyebabkan kesulitan dalam verifikasi pembayaran dan pembuatan SKCK [4].

UI ialah desain tampilan antarmuka dari sebuah aplikasi, website, serta perangkat elektronik seperti komputer juga perangkat elektronik sejenis [5]. UX ialah pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah sistem pelayanan. Dalam merancang UI/UX untuk pelayanan SKCK mencakup sejumlah tantangan yang perlu diatasi dimana memerlukan pendekatan holistik, fokus untuk meningkatkan aksesibilitas pengisian data, informasi persyaratan, dan proses verifikasi pembayaran [6].

Dalam Perancangan UI/UX penulis menggunakan metode metode UCD (*User Centered Design*). Tujuan menggunakan Metode UCD yaitu (1) melakukan pengamatan sekaligus identifikasi beragam kebutuhan serta kesulitan pengguna SKCK Online sehingga bisa dipahami; serta (2) mewujudkan peningkatan kualitas serta mendesign aplikasi SKCK Online secara lebih baik selaras dengan kebutuhan pengguna [7].

2. Tinjauan Literatur

Dalam bagian ini, diuraikan penelitian relevan untuk menggali prinsip-prinsip dasar dari sistem yang telah ada, dengan maksud memberikan kontribusi pengetahuan yang mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi. Hasil penelitian Muhyidin dan Sulhan dengan judul Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. (Studi Kasus : Dalam mengembangkan desain UI/UX prototype aplikasi My CIC, penulis memberikan solusi untuk menciptakan tampilan dan pengalaman pengguna yang menarik, bersih, dan kontemporer. Dalam proses perancangan ini,

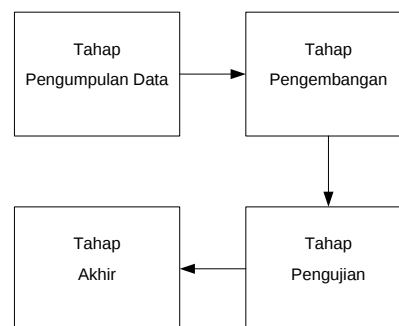
penulis menggunakan perangkat lunak Figma, yang berisi informasi akademik mahasiswa, seperti profil mahasiswa, data nilai, KRS, jadwal kuliah, ujian online, forum diskusi, kartu ujian, riwayat retake, dan transaksi administrasi keuangan mahasiswa [8]. Dengan perancangan ini, diharapkan Universitas Catur Insan Cendekia akan terus berkomitmen pada penggunaan teknologi dalam pendidikan, sehingga meningkatkan kualitas pelayanan, daya saing sumber daya manusia, dan menghasilkan lulusan berkualitas yang dapat bersaing secara global.

Penelitian yang dilakukan oleh Efendi et. al. Studi kasus : Metode User Centered Design (UCD) digunakan dengan tujuan menciptakan sebuah prototipe fitur asuransi dalam aplikasi mobile Bank Jago. Aplikasi ini menerapkan prinsip-prinsip usability seperti kemudahan dalam belajar, kemampuan diingat, dan kepuasan pengguna dalam memperkenalkan manfaat asuransi kepada masyarakat. Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, hasilnya adalah sebuah prototipe aplikasi asuransi Bank Jago yang mengintegrasikan prinsip-prinsip usability. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa prototipe tersebut mendapat tanggapan positif dari pengguna, dengan tingkat keberhasilan pada aspek kemudahan belajar sebesar 65%, tingkat kemampuan diingat sebesar 50%, tingkat kepuasan sebesar 70%, dan efisiensi sebesar 55% [9]. Penelitian yang dilakukan oleh Zen et. al. Studi kasus : Perusahaan PT. Sport Teknologi Indonesia telah memiliki situs web profil perusahaan. Meskipun begitu, situs web profil perusahaan ini masih memiliki kekurangan dalam aspek tampilan serta pengalaman pengguna sebab pengembangannya masih mengandalkan template yang membuatnya kurang efisien serta mengurangi kenyamanan bagi pengguna. Ini tentu berdampak pada pengalaman pengguna saat mereka mengunjungi situs tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam desain dan fitur situs web ini agar sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Didalam penelitian ini, penulis menerapkan metode Desain Berbasis Pengguna (User-Centered Design – UCD [10] .

Penelitian yang dilakukan oleh Siahaan Studi kasus : Agar menciptakan sebuah situs web yang berkualitas, perlu untuk merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna guna menilai kepuasan pengguna saat menggunakan sistem tersebut. Desain ini akan disusun dengan menggunakan pendekatan Desain Berbasis Pengguna (User-Centered Design - UCD), di mana metodologi ini berfokus pada kebutuhan dan persyaratan pengguna. Dalam proses UCD, terdapat lima tahapan yang harus dilakukan, yakni Perencanaan Proses Berbasis Manusia, Penetapan Konteks Penggunaan, Penetapan Persyaratan Pengguna dan Organisasi, Pembuatan Solusi Desain, serta Evaluasi Desain terhadap Persyaratan Pengguna. Dengan mengikuti setiap langkah dan fase dalam metodologi UCD, hasilnya akan berupa desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Validasi terhadap desain tersebut dilakukan melalui penggunaan Metode Skala Penggunaan Sistem (System Usability Scale - SUS) guna menilai pengalaman pengguna. Hasil pengujian menggunakan SUS mencapai skor 71,875, yang dalam klasifikasi SUS termasuk dalam kategori C dan dinilai sebagai Kualitas Baik [11].

3. Metode

Didalam penelitian ini tahapan yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif [12]. Pada tahap ini penelitian dimulai dengan melakukan wawancara, Studi Literatur dan observasi untuk memperoleh permasalahan yang ada di Siyanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya [13]. Untuk tahap wawancara dilakukan kepada beberapa anggota yang bertugas yang sering atau melakukan rutinitas dalam pelayanan pembuatan SKCK. Kemudian mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan perancangan UI/UX Design menggunakan UCD [14]. Tahap terakhir adalah melakukan observasi terhadap objek yang sedang di teliti. Pada penelitian ini hal yang di amati adalah pelayanan dalam pembuatan, cara pendaftaran dan informasi penerbitan SKCK. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Tahap pengembangan ini merupakan penerapan metode UCD atau *User Centered Design* yang terdiri dari membuat asumsi penyelesaian masalah, perancangan *wireframe*, *prototype*, pengujian, dan *feedback* serta *research* [15]. Dan terakhir adalah melakukan observasi terhadap objek yang sedang di teliti. Pada penelitian ini hal yang di amati adalah pelayanan dalam pembuatan, cara pendaftaran dan informasi penerbitan SKCK.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 menjelaskan tahapan kegiatan penelitian, setiap tahapan kegiatan yang dilakukan dibawah ini:

3.1. Tahap Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara/Kuesioner

Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan kuesioner terhadap user untuk menemukan data terkait. Masalah yang dihadapi, juga untuk menemukan solusi berdasarkan sebuah masalah yang ada dengan berorientasi terhadap user.

2. Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi dengan cara mengamati secara langsung pada Pendaftaran aplikasi SKCK Mobile untuk mendapatkan data penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari berbagai cara memahami dan mengumpulkan referensi dan bahan-bahan informasi yang berkaitan dengan jurnal dan buku terkait UI/UX, dan jurnal yang mendukung literatur [16].

3.2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan penerapan metode UCD atau *User Created Design* yang terdiri dari membuat asumsi penyelesaian masalah, perancangan *wireframe*, *prototype*, pengujian, dan *feedback* serta *research* [17].

1. Membuat Asumsi

Pada tahap ini dijabarkan informasi yang didapatkan dan permasalahan yang dihadapi di Si Yanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya yaitu :

- a. Melakukan revisi ulang terhadap hasil wawancara serta pengamatan yang sudah dijalankan sebelumnya, terkait masalah yang diidentifikasi dan data penting yang diperoleh dalam penelitian tersebut.
- b. Membuat asumsi berupa pernyataan tentang ide, gagasan terkait permasalahan yang dirasakan anggota kepolisian metro jaya.

2. Wireframe

Pada langkah ini, sebuah prototipe mulai dirancang dengan merencanakan layout antarmuka yang diterapkan dalam proses pengembangan prototipe. Untuk membuat kerangka dasar (wireframe), diperlukan pemanfaatan alat bantu seperti Figma [18] .

3. Prototype

Pada langkah ini, antarmuka prototipe akan diperinci dengan lebih rinci daripada menggunakan metode wireframe. Dalam aspek visual serta kontennya, prototipe ini akan memiliki tingkat keberwarnaan yang tinggi bahkan hampir menyerupai produk akhir. Prototipe ini akan mencakup peralihan serta animasi antarmuka serta fitur yang lebih interaktif dan dapat diklik sedemikian hingga pengguna dapat menguji sekaligus mengalami desain prototipe yang telah selesai, dengan memanfaatkan Figma sebagai alatnya [19].

4. Pengujian

Pengujian dilakukan oleh anggota Si Yanmin Direktorat Intelkam Polda Metro Jaya dengan menggunakan *tools maze design* yang dapat mengetahui presentase keberhasilan sebuah rancangan desain *prototype* [20].

5. Feedback & Research

Tahap ini ditujukan untuk proses atau asumsi di tahap awal hingga ditahap pengembangan yaitu *prototype*. Mulai dari penentuan jumlah user atau pengguna yang berpartisipasi dalam penelitian. Kemudian menganalisa hasil aplikasi oleh user untuk mendapatkan feedback yang diharapkan dari keseluruhan perancangan UI/UX [21].

3.3. Tahap Pengujian

Pada tahap ini menguji atau menguji prototipe yang telah dibuat. Pengujian menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) [22] , menyebarkan kuesioner penilaian kepada beberapa narasumber atau pengguna aplikasi SKCK berbasis mobile. Metode penilaian kegunaan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) [23]. *System Usability Scale* merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem menurut sudut pandang subyektif pengguna. SUS juga banyak digunakan untuk mengukur usability dan menunjukkan beberapa keunggulan [24]. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban dan dalam pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju, dan SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. Berikut 10 pertanyaan dari System usability Scale (SUS) pada tabel 1.

Tabel 1. *System Usability Scale (SUS)*

Kode	Pertanyaan	Skor
Q1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.	1-5
Q2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.	1-5
Q3	Saya merasa aplikasi ini mudah di gunakan.	1-5

Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau tehnisi dalam menggunakan aplikasi ini.	1-5
Q5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1-5
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini.	1-5
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat.	1-5
Q8	Saya merasa system ini membingungkan.	1-5
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	1-5
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	1-5

Seperti yang sudah dijelaskan diastadi bahwa SUS memiliki 5 pilihan jawaban. Mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Skor masing-masing jawaban mulai dari 1 sampai 5. Berikut pilihan jawaban beserta skor pada tabel 2.

Tabel 2.Nilai Skala

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju(TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Dalam cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS [25]. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya yaitu:

1. Membuat Asumsi Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Untuk perhitungan selanjutnya skor SUS akan dicari rata- ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah responden

Skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 68, maka jika nilai SUS di atas 68 akan dianggap di atas rata-rata dan nilai di bawah 68 di bawah rata- rata. Berikut adalah pedoman umum tentang interpretasi SUS score:

Tabel 3. Pedoman SUS Score

SUS Skor	Grade	Adjective rating
>80,3	A	Excelent
68-80,3	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	E	Awful

3.5. Tahap Akhir

Pada langkah ini penulis melakukan penulisan dokumen hasil akhir sesuai dengan pengujian menggunakan metode SUS, dokumentasi, hasil wawancara, kesimpulan serta saran atas penelitian yang dijalankan pada SKCK di Si Yanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan kepada calon pengguna aplikasi dan anggota kepolisian sebagai tahapan metodologi diatas, menghasilkan uraian hasil sebagai berikut.

1. Perancangan UI/UX Design

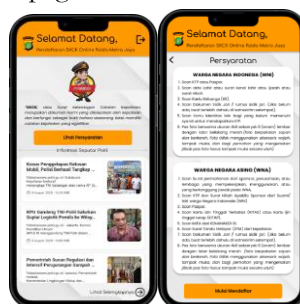
Perancangan UI/UX aplikasi mobile SKCK Online pada iPhone 14 Pro menitikberatkan pada kesederhanaan, kenyamanan, dan keamanan pengguna. Tampilan dirancang responsif, mudah dibaca, dan informatif. Dengan perancangan yang matang, aplikasi ini diharapkan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan, efisien, dan aman dalam pengajuan SKCK secara online melalui perangkat mobile.

a. Login dan registrasi



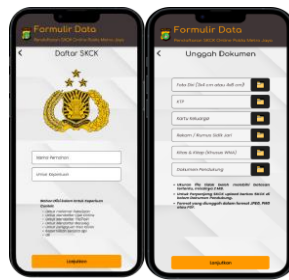
Gambar 2. Desain Login dan registrasi

b. Homepage



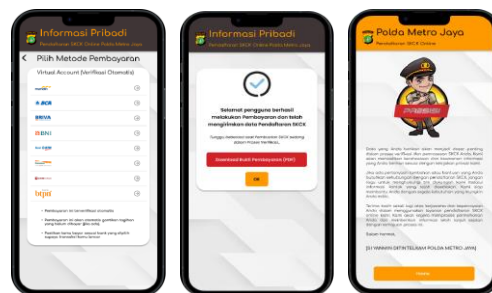
Gambar 3. Desain Homepage

c. Formulir Online Pendaftaran SKCK



Gambar 4. Tampilan Pendaftaran SKCK

d. Metode Pembayaran



Gambar 5. Desain Metode Pembayaran

2. Kebutuhan informasi dan fitur

Tabel 4. Kebutuhan Informasi dan Fitur

No.	Kebutuhan Informasi dan Fitur	Hasil Desain	Keterangan
1	Login	Pengguna akan diarahkan ke halaman login yang meminta mereka untuk memasukkan username/email dan kata sandi mereka. Terdapat juga tombol "Lupa Kata Sandi?" untuk membantu pengguna yang lupa kata sandi mereka.	Pada halaman login, pengguna dapat dengan aman masuk ke akun mereka. Jika mereka lupa kata sandi, mereka dapat dengan mudah mengakses opsi pemulihan. Ini adalah langkah pertama dalam proses pendaftaran SKCK online
2	Registrasi	Pengguna akan diarahkan ke halaman registrasi yang meminta mereka untuk mengisi informasi dasar seperti nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan membuat	Pada halaman registrasi, pengguna dapat dengan cepat membuat akun mereka untuk memulai proses pendaftaran SKCK online. Informasi yang diisi akan digunakan dengan aman untuk verifikasi SKCK.

		kata sandi. Terdapat juga kotak konfirmasi kata sandi.	Jika pengguna sudah memiliki akun, mereka dapat langsung masuk melalui halaman login.
3	Lupa Password	Pengguna akan diarahkan ke halaman pemulihan kata sandi yang meminta mereka untuk memasukkan alamat email terdaftar mereka. Di bawah kotak alamat email, terdapat tombol "Kirim Tautan Reset Password" untuk memulai proses pemulihan.	Pada halaman pemulihan kata sandi, pengguna yang lupa kata sandi mereka dapat dengan mudah mengirimkan permintaan reset kata sandi. Mereka akan menerima tautan pemulihan melalui email untuk mengganti kata sandi mereka. Langkah ini memungkinkan pengguna untuk mengakses kembali akun mereka dengan aman jika mereka lupa kata sandi.
4	Homepage	Menampilkan halaman utama, informasi SKCK, terdapat tombol Lihat Persyaratan untuk mulai melihat persyaratan pembuatan SKCK dan Informasi terkait seputar Polri terkini	Pengguna dapat melihat pentingnya SKCK dari informasi pada tampilan home, untuk mulai mendaftar SKCK online dapat mengklik tombol lihat persyaratan untuk melihat persyaratan terlebih dahulu serta melihat berita seputar polri akan langsung diarahkan ke situs Polri (tribrataneews.polri.go.id)
5	Persyaratan Pembuatan SKCK	Pengguna akan diarahkan ke halaman "Persyaratan Pembuatan SKCK" yang akan mencantumkan daftar persyaratan yang harus dipenuhi untuk mengajukan SKCK. Daftar ini akan mencakup dokumen yang diperlukan, informasi pribadi yang harus disediakan, serta prosedur yang perlu diikuti.	Pada halaman ini, pengguna akan dengan jelas memahami apa yang diperlukan untuk mengajukan SKCK. Informasi tentang persyaratan ini akan membantu pengguna mempersiapkan semua yang diperlukan sebelum memulai proses pendaftaran. Jika mereka memiliki pertanyaan lebih lanjut, pengguna juga dapat menghubungi layanan pelanggan atau mencari informasi lebih lanjut melalui

			sumber daya tambahan yang tersedia.
6	Formulir Online Pendaftaran SKCK	Pengguna akan diminta untuk mengisi dua bidang informasi, yaitu "Nama Pemohon" dan "Untuk Keperluan." Bagian "Untuk Keperluan" akan memungkinkan pengguna memilih tujuan pengajuan SKCK, seperti "Melamar Pekerjaan" atau "Pendidikan."	Pengguna akan mengisi informasi dasar mereka, yaitu nama pemohon, dan memilih tujuan pengajuan SKCK melalui bagian "Untuk Keperluan." Ini akan membantu dalam memproses permohonan SKCK sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah mengisi formulir ini, pengguna dapat melanjutkan ke langkah berikutnya dalam proses pendaftaran SKCK sesuai dengan informasi yang telah mereka berikan.
7	Form Data Pribadi	Menampilkan form untuk pengisian data diri seperti NIK, Nama Lengkap, Agama, Pekerjaan, Kewarganegaraan, Alamat Lengkap, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Nomor Telepon, alamat Email dan terdapat tombol lanjutkan serta kembali di pojok kiri atas.	Pengguna mengisi semua informasi form data pribadi agar dapat melanjutkan pendaftaran SKCK Online.
8	Riwayat Pendidikan	Halaman "Riwayat Pendidikan" akan meminta pengguna untuk mengisi informasi tentang pendidikan mereka. Terdapat delapan bidang yang memungkinkan pengguna untuk mencatat riwayat pendidikan mereka, termasuk nama sekolah dan tahun lulus.	Pengguna dapat mencatat informasi mengenai pendidikan mereka dalam formulir ini. Dengan delapan bidang yang tersedia, mereka dapat mencatat riwayat pendidikan mereka dengan rinci. Hal ini akan membantu dalam memverifikasi informasi pendidikan pengguna dalam proses pengajuan SKCK. Setelah

			mengisi formulir, pengguna dapat melanjutkan proses pendaftaran SKCK mereka.
9	Hubungan Keluarga	Halaman "Hubungan Keluarga" akan meminta pengguna untuk mengisi informasi tentang hubungan keluarga mereka. Bagian pertama akan mencakup informasi tentang istri/suami, termasuk nama, agama, pekerjaan, umur, kewarganegaraan, dan alamat lengkap. Bagian kedua akan meminta informasi tentang bapak, termasuk nama, agama, pekerjaan, dan umur.	Pengguna akan mengisi informasi tentang hubungan keluarga mereka dengan detail. Ini akan membantu dalam proses verifikasi dan memastikan informasi keluarga pengguna tercatat dengan benar dalam pengajuan SKCK. Setelah mengisi formulir ini, pengguna dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dalam proses pendaftaran SKCK.
10	Ciri-ciri Badan	Halaman "Ciri-ciri Badan" akan meminta pengguna untuk memberikan deskripsi tentang ciri-ciri fisik mereka. Ini termasuk tinggi badan, berat badan, warna mata, warna rambut, serta tanda-tanda fisik khusus seperti tato atau bekas luka.	Pengguna akan memberikan deskripsi ciri-ciri fisik mereka dalam formulir ini untuk membantu dalam identifikasi mereka. Informasi ini akan dicatat dengan seksama untuk memastikan bahwa ciri-ciri fisik yang relevan tercatat dengan akurat dalam pengajuan SKCK. Setelah mengisi formulir ini, pengguna dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dalam proses pendaftaran SKCK.
11	Riwayat Perkara Pidana	Menampilkan daftar riwayat kejahatan, terdapat tombol lanjutkan dan kembali di pojok kiri atas	Pengguna ceklist apa saja kejahatan yang dilakukan, jika tidak ada di list masukan di field yang disediakan dan jika tidak ada dapat ceklist "Tidak ada Riwayat Kejahatan"
12	Fitur Unggah Dokumen	Menampilkan fitur unggah dokumen seperti	Pengguna harus unggah semua dokumen yang ada di

		Foto diri, KTP, Kartu Keluarga, Rekam / Rumus Sidik Jari, KITAS & Kitap, dan Dokumen Pendukung, terdapat tombol lanjutkan dan kembali di pojok kiri atas.	fitur unggah dokumen untuk dapat melanjutkan pendaftaran SKCK online.
13	Konfirmasi Data	Menampilkan ringkasan informasi SKCK yang telah di input.	Pengguna dapat klik tombol kirim jika informasi SKCK yang telah di input telah sesuai.
14	Pilih Metode Pembayaran	Halaman "Pilih Metode Pembayaran" akan memungkinkan pengguna untuk memilih metode pembayaran yang mereka pilih. Terdapat opsi seperti transfer bank, pembayaran kartu kredit, pembayaran melalui dompet digital, atau opsi lainnya.	Pada halaman ini, pengguna akan memilih metode pembayaran sesuai preferensi mereka. Ini memberikan fleksibilitas dalam proses pembayaran biaya pendaftaran SKCK. Setelah memilih metode pembayaran, pengguna dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dalam proses pembayaran.
15	Konfirmasi Pembayaran	Halaman "Konfirmasi Pembayaran" akan menampilkan ringkasan detail pembayaran, termasuk jumlah yang harus dibayarkan, metode pembayaran yang digunakan, serta nomor transaksi atau referensi pembayaran. Pengguna akan memiliki kesempatan untuk memeriksa kembali semua informasi pembayaran sebelum mengonfirmasi.	Pada halaman ini, pengguna dapat memeriksa dan mengonfirmasi bahwa detail pembayaran mereka telah sesuai dan akurat. Ini memastikan bahwa pembayaran telah dilakukan dengan benar sebelum melanjutkan proses pendaftaran SKCK. Setelah konfirmasi berhasil, pengguna akan menerima notifikasi bahwa pembayaran mereka telah diterima dan proses pendaftaran SKCK dapat dilanjutkan.
16	Data Berhasil dikirim & Feedback	Menampilkan bagian jika data sudah berhasil dikirim dan bagian terdapat	Pengguna berhasil mengirim data untuk pendaftaran SKCK online, selanjutnya

feedback ucapan dari petugas Kepolisian akan Siyanmin Ditintelkam menverifikasi dan mencetak Polda Metro Jaya bagian fisik SKCK. Pendaftaran SKCK yang memberikan apresiasi atas partisipasi pengguna dalam menggunakan aplikasi.

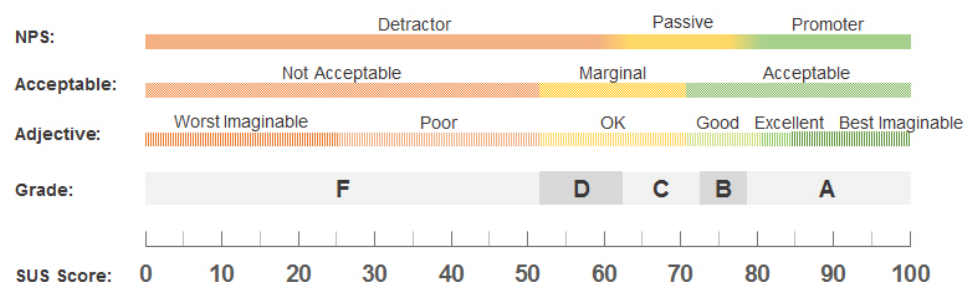
3. Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi SKCK Online

Ditahap ini dilakukan kepada responden terkait *Prototype* yang sudah dibuat dengan menggunakan *System Usability Scale* atau kuesioner dan memberikan link pengujian *Prototype* pada Aplikasi Figma kepada 10 (sepuluh) orang calon pengguna aplikasi SKCK Online, 5 (orang) untuk perwakilan anggota Siyanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya dan 5 (orang) calon untuk Calon Pendaftar SKCK.

Dari hasil kuesioner yang sudah diberikan kepada responden selanjutnya data tersebut diolah. Kemudian akan dihitung menggunakan Aturan SUS agar mendapatkan hasil ukur dari *Prototype* yang diujikan. Terdapat beberapa aturan yang sudah ditentukan untuk memperoleh Skor SUS yaitu:

1. Pertanyaan yang bernomor ganjil bernilai positif maka dari hasil skor yang didapat oleh responden dikurangi 1. (Skor responden – 1).
2. Pertanyaan yang bernomor genap bernilai negatif maka skor akan dihitung dengan 5 dikurangi dengan hasil skor yang didapat oleh responden. (5 – Skor responden).
3. Jika semua sudah dilakukan perhitungannya maka masing-masing pertanyaan dikali 2.5 kemudian hasil dijumlahkan selanjutnya dibagi jumlah responden untuk mendapatkan Skor SUS.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan perhitungan menunjukan bahwa nilai rata-rata dari pengujian SUS adalah sebesar 82,6 dengan nilai kategori *Excellent*. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dari hasil penilaian dari responden pada *prototype* aplikasi SKCK Online di Siyanmin Ditintelkam Polda Metro Jaya, mendapatkan nilai *performance* sebesar 80 dan termasuk kedalam kategori *acceptable*. Kesimpulan akhir SUS Score seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Kesimpulan SUS Score

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Bahwa Pelayanan SKCK online dengan perpaduan metode UCD proses penelitian dan perancangan desain aplikasi mobile tentang pendaftaran SKCK berjalan dengan baik. Dengan adanya keunggulan dapat memudahkan pengguna mengakses lewat Smartphone tanpa harus mengisi blanko pendaftaran SKCK dimana pemohon cukup membawa KTP asli dan Pas Foto 4x6 berjumlah 4 lembar. Dari hasil pengujian yang dilaksanakan partisipan, penggabungan metode UCD dan metode SUS dalam proses pengujian mampu mencapai tingkat keberhasilan sebesar 82,6 dengan nilai kategori *Excellent*, selanjutnya untuk nilai *performance* diatas 80, maka termasuk dalam kategori *acceptable* dalam menguji desain ataupun prototipe pada aplikasi tersebut. Secara umum, pengguna dengan cepat memahami petunjuk atau penjelasan penulis sebelum pengguna mobile aplikasi SKCK melakukan testing.

Referensi

- [1] POLRI, "Panduan online atau SOP SKCK Polres/Polri," 2024. [Online]. Available: <https://skck.polri.go.id/>
- [2] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [3] E. Ulfada, N. Nurfiana, and R. D. Handayani, "Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)," *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, pp. 145–155, 2022, [Online]. Available: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>
- [4] W. M. dan M. I. M. R. F. Maulana, M. A. Ramadhan, "Rancang Bangun Sistem Monitoring Suhu dan Kelembapan Berbasis IOTStudi Kasus Ruang Server IT Telkom Surabaya," *Indones. J. Multidiscip. Soc. Technol.*, vol. 1, no. 3, pp. 224–231, 2023.
- [5] H. Apias Risky, D. Irmayanti, and M. Hafid Totohendarto, "Redesign Ui/Ux Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 1823–1829, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.6965.
- [6] T. P. & D. A. F. Baenil Huda, *UI/UX Design: Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*. Kalimantan Tengah: Asadel Publisher, 2024.
- [7] Z. A. W. Sugandi and K. N. Isnaini, "Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 3, p. 571, 2023, doi: 10.26418/justin.v11i3.67793.
- [8] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [9] and R. M. Y. Efendi, T. Tashid, H. Yenni, U. Rio, "Redesign Web Sekolah Metode User Centered Design," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 317–324, 2021.
- [10] D. A. M. & B. P. Z. Mario Rudy Silalahi, Laureta Mauren Michelli, Hesny Umayasyah, "Evaluasi Heuristik dan System Usability Scale UI/UX pada Aplikasi 'Makan Kuy,'" *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 18, no. 1, 2024.
- [11] T. Andhiza, I. Fitri, and A. Rubhasy, "Perancangan User Experience Pada Aplikasi Pencarian Car Wash Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Smatika J.*, vol. 12, no. 01, pp. 135–145, 2022, doi: 10.32664/smatika.v12i01.581.
- [12] Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- [13] Minghai Zheng, *Interviewing Like a Pro: Advanced Techniques for Excelling in Any Interview*. Amazon KDP, 2023.
- [14] Nadia Luthfiah Khairi & Muhammad Irwan Padli Nasution, "Sistem Informasi E-Raport Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 1, 2024.
- [15] M. I. A. & A. S. F. Maulidya Firdausy Al Fitri, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Findchise Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Kridatama Sains dan Teknol.*, vol. 6, no. 2, 2024.
- [16] Jonathan Aditya Ramadhan & Andrianingsih Andrianingsih, "Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Pada Web Inventori Toko KickID," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 1, 2024.

-
- [17] M. A. & R. Fitria Risyda, Yulisa Gardenia, "Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design," *JSI (Jurnal Sist. Informasi) Univ. Suryadarma*, vol. 12, no. 1, 2024.
- [18] Wahyu Rahmana Putra & Nurul Adha Oktarini Saputri, "Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile pada DK Tou Variasi Memanfaatkan Figma," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [19] Muhammad Putra Tristan & Apriade Voutama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Mobile menggunakan Software Figma," *JELIKU (Jurnal Elektron. Ilmu Komput. Udayana)*, vol. 12, no. 4, 2024.
- [20] A. P. S. & S. M. S. Zastra Alfarezi Pratama, "Maze Design Usability Testing pada Prototipe Aplikasi IoT Urban Farming HIPS," *Power Elektron. J. Orang Elektro*, vol. 12, no. 3, 2023.
- [21] E. D. & A. R. Farhan Maulana Alja, "PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, 2024.
- [22] M. T. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., *Referensi Kuesioner dalam Pengukuran Usability*. Yogyakarta: Deepublish, 2023.
- [23] R. P. & S. P. H. Sandra Afrizal, "Evaluasi Kualitas Aplikasi Kesehatan (Halodoc) Menggunakan SUS," *J. Manaj. Inf. Kesehat. (Health Inf. Manag.*, vol. 9, no. 1, 2024.
- [24] N. K. N. N. P. Desak M. D. Utami Putra, Aniek S. Kusuma, Ayu Gede W., "Evaluasi E-Modul Basis Data Menggunakan Metode SUS," *J. Ilm. Glob. Educ.*, vol. 5, no. 2, 2024.
- [25] R. Leandros & S. Ayunda Murad, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi New Order Menggunakan SUS," *J. Tek. Inform. UNIS*, vol. 12, no. 1, 2024.