

SISTEM INFORMASI TUTEP DAN TOEFL ITP *ONLINE* PADA UPT BAHASA UNIVERSITAS TANJUNGPURA MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Edwin Rianto^[1]; Ilhamsyah^[2]; Dwi Marisa Midyanti^[3]

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas MIPA
Universitas Tanjungpura

edwin.rianto@student.untan.ac.id^[1]; ilhamsyah@sisfo.untan.ac.id^[2]; dwi.marisa@siskom.untan.ac.id^[3]

INFO ARTIKEL

INTISARI

Diajukan :

1 Februari 2021

Diterima :

17 Mei 2021

Diterbitkan :

14 Juni 2021

Kata Kunci :

Sistem Informasi, Test

TOEFL/TUTEP, User Centered Design

Telah dirancang dan dibangun Sistem Informasi Pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP pada UPT Bahasa Universitas Tanjungpura berbasis web menggunakan framework laravel. Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design, dimulai dengan melakukan penyebaran kepada Staff UPT Bahasa Universitas Tanjungpura, Dosen, Mahasiswa, dan operator untuk mengumpulkan kebutuhan untuk membangun sistem. Dilakukan pengujian fungsionalitas sistem yang dilakukan kepada pihak Staff UPT Bahasa Untan untuk mengukur sistem yang dibangun dapat berjalan sesuai fungsi yang telah dirancang. Dari hasil pengujian antarmuka sistem untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem diperoleh persentase 78,95% Sistem dibangun sudah diterima oleh pengguna.

I. PENDAHULUAN

Unit Pelayanan Terpadu (UPT) Bahasa Untan merupakan sebuah unit pendukung dalam lingkungan Universitas Tanjungpura. UPT Bahasa Untan memberikan pelayanan yang bersifat pengajar seperti menyelenggarakan pengajaran dan pelatihan bahasa asing bagi civitas akademika Untan, maupun bagi kalangan masyarakat umum di daerah Kalimantan Barat.

Di UPT Bahasa Untan sudah menggunakan program-program yang dapat meningkatkan kualitas bahasa asing baik itu dari kalangan mahasiswa ataupun umum seperti pelatihan TUTEP, tes TOEFL ITP untuk yang ingin melanjutkan pendidikan S2 ke luar negeri serta program pelatihan TUTEP untuk mahasiswa. Namun, saat ini untuk media pelayanan mulai dari pendaftaran, jadwal tes, pembayaran, hasil tes dan cetak sertifikat TUTEP dan TOEFL ITP masih bersifat manual dari pendaftaran masih menggunakan kertas dan jadwal tes yang masih ditempel di papan pengumuman serta hasil tes yang dimana pendaftar yang telah mengikuti tes harus ke UPT Bahasa terlebih dahulu untuk melihat hasil dari tes TUTEP dan TOEFL ITP nya dan juga untuk mencetak sertifikat TUTEP dan TOEFL ITP nya pendaftar harus ke UPT Bahasa terlebih dahulu untuk mengambilnya sehingga tidak efektif.

Adapun solusi untuk membantu masalah yang dihadapi di UPT Bahasa Untan adalah merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP dengan menggunakan metode *User Centered Design*

(UCD). UCD adalah metode pendekatan dalam membangun suatu sistem dengan melibatkan pengguna dalam membangun sistem. Berdasarkan penelitian dengan judul Implementasi Metode UCD pada pengembangan GIM Matematika berbasis desktop bagi siswa SD Negeri 1 Candiwulan (Rahman, 2018). Penelitian dimulai dengan melakukan wawancara dengan narasumber guru Sekolah Dasar Negeri 1 Candiwulan dan dilakukan pengujian prototipe sistem yang telah dibangun dengan menggunakan metode *collaborative learning*.

Adapun penelitian lain dengan judul Penerapan Metode *User Centered Design* pada aplikasi katalog wisata kuliner berbasis web (Husna, 2012). Penelitian dimulai dengan melakukan wawancara serta penyebaran kuesioner perancangan website dengan tujuan untuk merancang dan membangun website katalog kuliner yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan website yang sudah dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

Penelitian selanjutnya tentang UCD berjudul Perancangan desain user interface dan user interface dan user experience pada aplikasi SIAKAD dengan menggunakan metode UCD pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (Yunus, 2018). Penelitian ini dimulai dengan melakukan ujicoba dilakukan terhadap 45 mahasiswa pengguna aplikasi SIAKAD untuk mengukur pemahaman mahasiswa dalam menggunakan aplikasi siakad serta hasil akhir

dari penelitian yang dilakukan yakni menghasilkan rancangan User Interface dan User Experience pada aplikasi SIAKAD dengan menggunakan metode User Centered Design.

Oleh karena itu, dibuat penelitian yang berjudul Sistem Informasi Pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP pada UPT Bahasa Untan dengan menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). Harapannya dengan dibuatnya sistem ini dapat membantu meningkatkan kinerja dari UPT Bahasa Untan yang dapat menangani masalah-masalah yang sering dihadapi oleh UPT Bahasa Untan.

Berdasarkan temuan dari perancangan desain sistem seperti desain antarmuka pengguna, dokumen dan informasi arsitektur dan lain-lain setelah desain telah disusun maka akan dilakukan evaluasi desain dengan pengguna dan merevisinya sesuai dengan kebutuhan penjelasan mengenai ketiga fase ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Desain:

Selama penelitian desain tujuan dari fase ini adalah untuk menilai siapa pengguna dan apa kebutuhan mereka pada tingkat yang lebih tinggi penelitian biasanya melibatkan perencanaan, pelaksanaan, analisis dan melaporkan data masing-masing itu sendiri biasanya akan tetapi karena fokus utama dari UCD adalah untuk menempatkan pengguna di pusat proses desain maka secara kesimpulan adalah dalam fase ini adalah melakukan wawancara kepada pengguna.

2. Desain

Fase desain melibatkan brainstorming dan konseptualisasi dan membuat sketsa rancangan awal desain berdasarkan temuan dari penelitian.

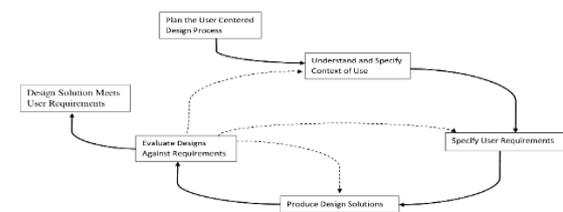
3. Mengevaluasi Desain

Yakni mengevaluasi desain yang dirancang dengan pengguna apakah sudah memenuhi sesuai dengan kebutuhan atau belum apabila belum memenuhi kebutuhan pengguna maka akan dilakukan evaluasi kembali sampai desain yang diajukan dapat diterima dengan pengguna.

II. LANDASAN TEORI

A. User Centered Design

UCD merupakan kerangka kerja atau metode alat perancangan suatu sistem yang digunakan melibatkan manusia dalam proses desain dan secara garis besar UCD merupakan sebuah kolaborasi antara desainer dan pengguna (Williams,2009). Proses UCD terdiri dari tiga fase penelitian desain,desain dan evaluasi desain selama penelitian tujuan dari ketiga fase ini adalah antara lain untuk menilai siapa pengguna dari sistem dan apa saja kebutuhan yang diperlukan didalam sistem fase kedua yakni desain yakni merancang



Gambar 1. Gambaran Umum UCD

Pada gambar 1 merupakan gambaran secara umum mengenai proses UCD berikut ini merupakan penjelasan dari setiap proses adalah sebagai berikut (Williams,2009) :

1. *Plan The User Centered Design Process* : Yakni merupakan merencanakan User Centered Process yakni menyusun langkah-langkah yang diperlukan dalam melakukan User Centered Design
2. *Understanding and Specify Context of use*: merupakan memahami dan menspesifikasi konteks kegunaan konteks disini adalah memahami betul kegunaan fitur-fitur yang terdapat didalam sistem
3. *Specify Use Requirements*: Menspesifikasikan kebutuhan pengguna mulai dari fitur yang akan dibangun serta bentuk dari web yang akan dibangun didiskusikan dengan pengguna guna untuk membuat suatu sistem yang kompatibel dan efektif dan mudah digunakan untuk kedepannya.
4. *Produce Design Solutions*: Membuat solusi desain yakni sistem yang sebelumnya yang digunakan di spesifikasikan masalah yang terdapat di sistem sebelumnya dan membuat sebuah solusi desain yang dapat memperbaiki kelemahan yang terdapat di sistem sebelumnya dan setelah kedua proses itu dilakukan maka akan dilakukan evaluasi apakah desain sistem sesuai dengan kebutuhan apabila tidak memenuhi kebutuhan maka akan dilakukan

perancangan ulang sampai sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kesimpulan akhirnya adalah solusi desain yang dibangun memenuhi persyaratan pengguna yang sebelumnya sudah disepakati.

B. Unified Modelling Language

UML (Unified Modeling Language) adalah 'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang memiliki konsep 'berorientasi objek'. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan. Aplikasi atau sistem yang tidak terdokumentasi biasanya dapat menghambat pengembangan karena *developer* harus melakukan penelusuran dan mempelajari kode program terlebih dahulu. UML juga dapat menjadi alat bantu untuk *memberikan* ilmu tentang sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan dari satu *developer* ke *developer* lainnya. Tidak hanya antar *developer* terhadap orang bisnis serta organisasi dan siapapun dapat memahami sebuah sistem dengan adanya UML (Nugroho,2010).

C. TUTEP

TOEFL® Prediction Untan: TUTEP (Tanjungpura University Test of English Proficiency) Test merupakan tes untuk menguji kompetensi bahasa Inggris yang diselenggarakan oleh UPT Bahasa Untan. TOEFL® Prediction Untan: TUTEP diikuti oleh civitas akademika dan masyarakat Kalimantan Barat yang ingin mengetahui tingkat kemampuan berbahasa Inggris mereka pada aspek listening (mendengar), structure (tata bahasa) serta reading (membaca) (UPT Bahasa UNTAN,2020).

TOEFL ITP (Institutional Testing Program) merupakan tes bagi yang ingin melanjutkan program S2 ke luar negeri, TOEFL® ITP (Institutional Testing Program) diikuti oleh civitas akademika dan masyarakat Kalimantan Barat yang ingin mengambil beasiswa ke Universitas Luar negeri. TOEFL ITP memiliki tiga tes yakni listening (mendengar), structure (tata bahasa) serta reading (membaca)(UPT UNTAN,2020).

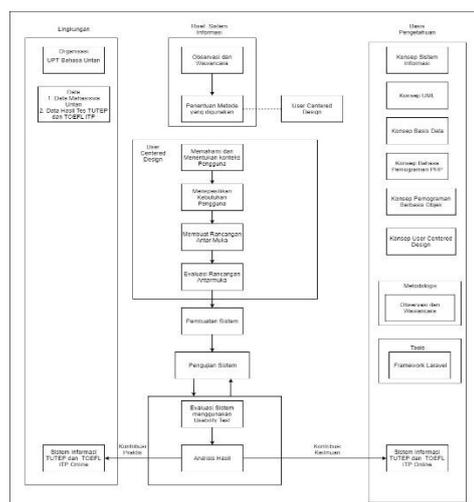
D. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kombinasi dari berbagai orang-orang, perangkat keras,

perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Selain itu sistem informasi adalah kombinasi atau gabungan dari orang-orang, perangkat lunak (hardware), software, dan sumber daya data yang mampu mengumpulkan, mengolah, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Yakub,2012).

III. METODE PENELITIAN

Untuk memperjelas perancangan Sistem Informasi TUTEP dan TOEFL ITP Online di UPT Bahasa Untan maka diusulkan metodologi penelitian yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Metodologi Penelitian

Dengan menggunakan kerangka kerja penelitian Hevner akan memudahkan dan memberikan panduan dalam melakukan suatu penelitian agar terarah. Terdapat 3 siklus dalam *design research* Hevner yaitu *design research science cycle*, *the relevance cycle* dan *the rigor cycle*. Dimana ketiganya saling terhubung satu sama lain sehingga penelitian dapat terarah dengan baik.

Kerangka kerja tersebut digunakan karena dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai penelitian yang akan dilakukan sehingga mempermudah langkah-langkah yang diperlukan dalam penelitian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang dibangun dan menjadi acuan bagi pengembang dalam mengembangkan sistem. Berikut ini merupakan perancangan sistem

meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan perancangan antarmuka.

Berikut ini merupakan rancangan arsitektur Sistem Informasi pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP pada UPT Bahasa Universitas Tanjungpura. Rancangan Arsitektur dapat dilihat pada Gambar 3 berikut



Gambar 3. Arsitektur Sistem

Perancangan perangkat lunak memerlukan peran oleh pengguna sistem oleh karena itu dilakukan pembagian kuesioner untuk mengukur apakah Sistem Informasi Pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP perlu dibangun di UPT Bahasa Universitas Tanjungpura pembagian kuesioner ini dilakukan secara online dan diisi oleh 50 orang responden yakni meliputi mahasiswa, dosen dan juga Staff UPT.

Sebaran data responden untuk mahasiswa, dosen dan staff UPT Bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Sebaran Data Responden

| No | Keterangan | Jumlah |
|----|------------------|--------|
| 1 | Mahasiswa | 45 |
| 2 | Dosen | 2 |
| 3 | Staff UPT Bahasa | 3 |

Berikut ini merupakan kesimpulan dari kuesioner perancangan perangkat lunak berdasarkan hasil pembagian kuesioner perancangan perangkat lunak sebanyak 50 responden. Disimpulkan bahwa diperlukannya Sistem Informasi Pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP UPT Bahasa Universitas Tanjungpura yang dimana sistem yang dibangun harus memiliki informasi detail dan informatif, dapat memilih jadwal sesuai yang diinginkan oleh pengguna, memiliki informasi biodata secara detail serta dapat melakukan pembayaran secara online. Dengan desain warna website

yakni biru, hijau dan putih serta dengan template website dengan link <https://themefisher.com/products/quixlab-admin-dashboard-theme/>.

Adapun beberapa saran dari responden terkait kuesioner perancangan perangkat lunak adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil pembagian kuesioner perancangan perangkat lunak sebanyak 50 responden sebagian responden memberikan saran didalam sebuah fitur didalam sistem perlu ditambahkan fitur jadwal tes untuk mahasiswa agar mahasiswa dapat melihat jadwal terdekat untuk tes
2. Fitur Sistem ditambahkan Informasi Tes yakni dimulai dari ruangan dilaksanakannya tes, tanggal dan lain-lain serta fitur Pendaftaran, Pembayaran dan hasil tes dapat dilakukan secara online oleh user melalui sistem yang akan dibangun.
3. Fitur Sistem seperti memberikan informasi biodata tes secara lengkap mulai dari nama, nim, fakultas dan lain-lain.

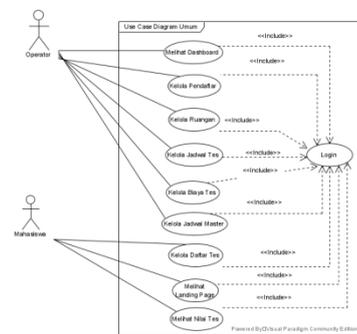
Berikut adalah perancangan sistem

a. Use Case Diagram

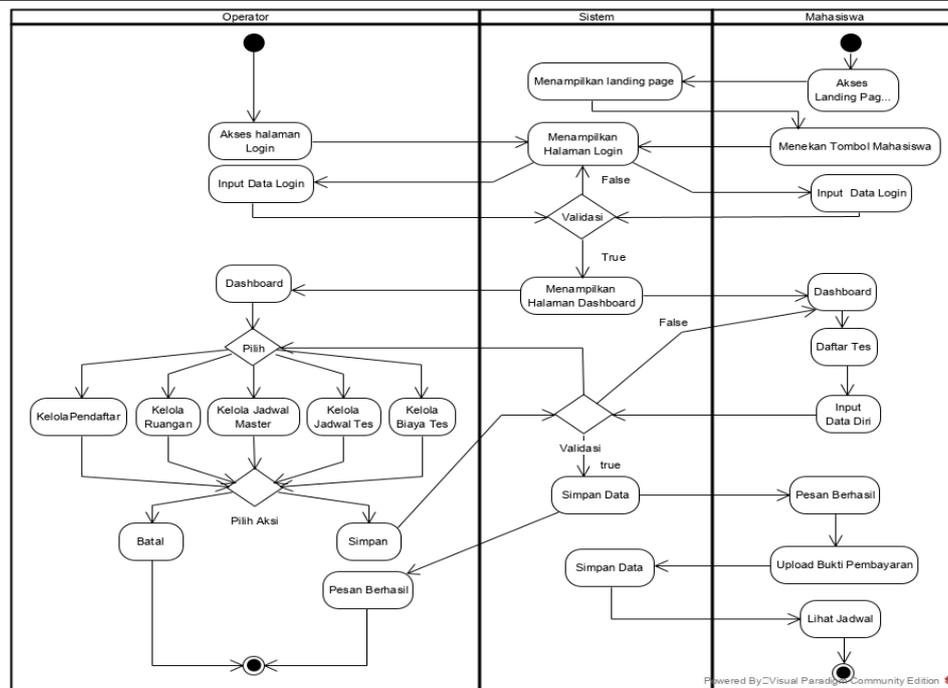
Diagram use case menggambarkan interaksi antara aktor dan fungsi-fungsi didalam sistem. Rancangan mengenai use case dapat dilihat pada Gambar 4.

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan tentang alur aktivitas yang dilakukan oleh aktor didalam sistem. Activity diagram secara umum dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 4. Use Case Diagram Umum



Gambar 5. Activity Diagram Umum

Activity diaram pada gambar 5 menjeleaskan mengenai alur aktivitas yang terjadi antara aktor dan sistem. Aktivitas dimulai ketika mahasiswa dan operator melakukan login, sistem melakukan validasi data login, jika data login benar maka sistem akan menampilkan halaman dashboard mahasiswa apabila login sebagai mahasiswa dan halaman dashboard operator apabila login sebagai operator, jika salah maka sistem akan memberikan pesan peringatan kepada user pada halaman login. Setelah masuk ke halaman dashboard mahasiswa, mahasiswa melakukan daftar tes.

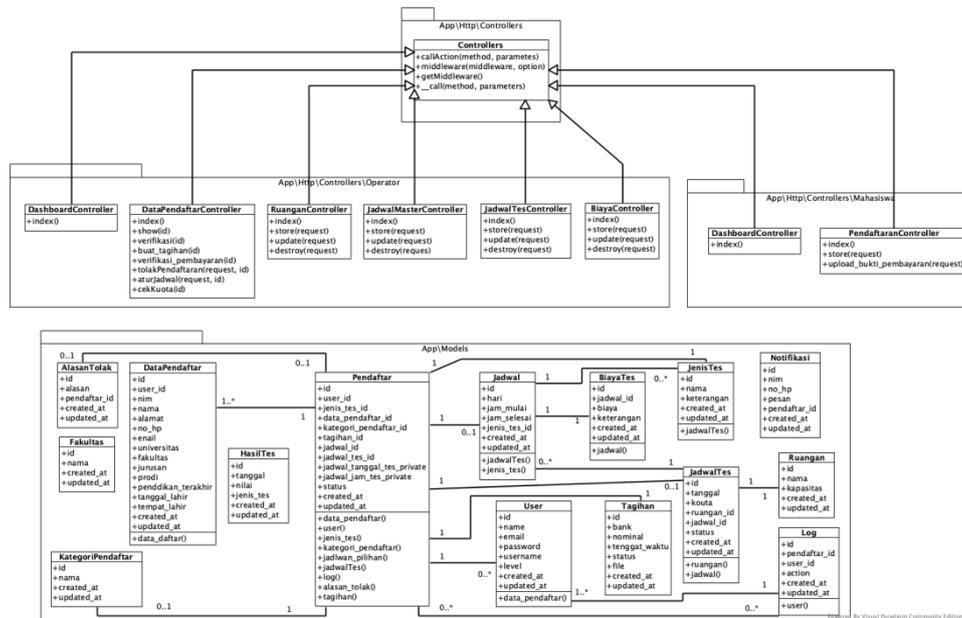
Mahasiswa meninput data diri mulai dari Nama, NIM, Alamat, No HP dan lain-lain setelah mengisi data diri tersebut maka sistem akan memvalidasi data mahasiswa yang sudah diinputkan jika benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam sistem dan memberikan pesan berhasil ke mahasiswa berupa data anda sudah terdaftar kedalam sistem jika salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman dashboard mahasiswa setelah melakukan input data diri mahasiswa melakukan upload bukti pembayaran yang berupa foto bukti sudah melakukan pembayaran melalui bank setelah mengupload bukti pembayaran mahasiswa dapat melihat jadwal tes yang sudah didaftarkan oleh sistem.

Untuk Operator Aktivitas dimulai ketika setelah melakukan login maka sistem akan

memunculkan halaman Dashboard Operator, setelah masuk ke halaman dashboard operator, operator memilih kelola pendaftar untuk mengelola pendaftar tes, kelola ruangan untuk mengelola ruangan tes, kelola jadwal master untuk mengelola data jadwal tes, kelola jadwal tes untuk mengelola jadwal tes yang akan dilaksanakan, kelola biaya tes untuk mengelola biaya pembayaran tes, setelah memilih seperti kelola ruangan maka operator melakukan tambah ruangan, melihat ruangan, mengubah ruangan, menghapus ruangan, menambah ruangan yakni dimana operator memasukan data ruangan tes kedalam sistem selanjutnya operator memilih simpan untuk menyimpan data tersebut ke database atau batal untuk membatalkan penginputan data ke dalam sistem.

c. Class Diagram

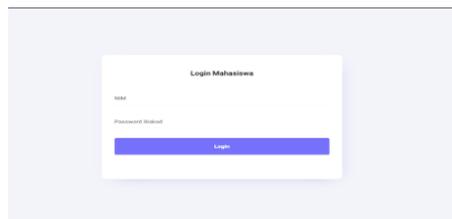
Rancangan class diagram dapat dilihat pada gambar 6. Gambar 6 merupakan rancangan class diagram yang menjelaskan mengenai fungsi serta atribut pada setiap class ada terdapat 15 class pada aplikasi SIUBUT yaitu pendaftar, jadwal, user, tagihan, jadwal tes, biaya tes, jenis tes, notifikasi, ruangan, log, data pendaftar, alasan tolak, fakultas, hasil tes dan kategori pendaftar yang dimana class hasil tes memiliki atribut id, tanggal, nilai, dan jenis tes.



Gambar 6. Class Diagram Umum

Implementasi antarmuka, merupakan implementasi hasil rancangan antar muka kedalam sebuah sistem

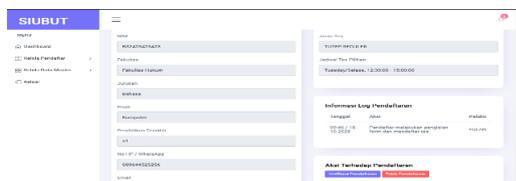
1. Tampilan Antarmuka Login Mahasiswa



Gambar 7. Tampilan Login Mahasiswa

Gambar 7 merupakan tampilan dari login mahasiswa yang digunakan oleh mahasiswa untuk dapat masuk kedalam sistem, mahasiswa harus mengklik tombol mahasiswa dan selanjutnya memasukan NIM dan password siacad sesuai dengan yang telah didaftarkan sebelumnya oleh operator, kemudian menekan tombol login.

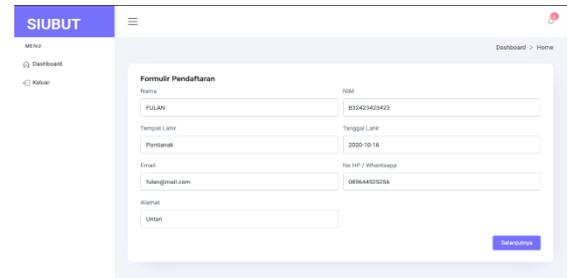
2. Tampilan Antarmuka Detail Data Pendaftar



Gambar 8. Tampilan Detail Data Pendaftar

Gambar 8 merupakan tampilan dari detail data pendaftar yang dimana operator dapat melihat NIM,Fakultas,Jurusan,Prodi,Pendidikan terakhir,No HP,Email,Jenis tes yang dipilih serta jadwal tes yang dipilih oleh pendaftar dan serta terdapat tombol aksi dimana operator dapat memverifikasi pendaftaran tes atau menolak pendaftaran tes oleh peserta.

3. Tampilan Antarmuka mengisi Form Pendaftaran



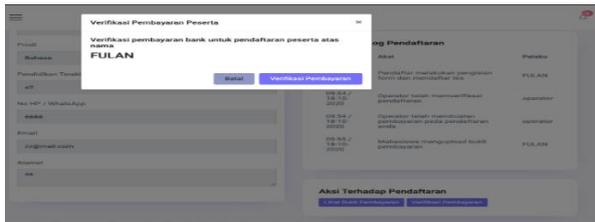
Gambar 9. Tampilan Form Pendaftaran

Pada gambar 9 merupakan tampilan antarmuka mengisi form pendaftaran yang dimana mahasiswa mengisi biodata berupa Nama,Nim,Tempat Lahir dan lain-lain.

4. Tampilan Antarmuka Verifikasi Pembayaran

Pada gambar 10 merupakan tampilan dari verifikasi pembayaran yang dimana operator dapat memverifikasi pembayaran dengan mengklik tombol verifikasi pembayaran dan

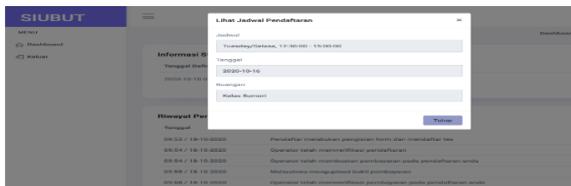
juga operator dapat membatalkan verifikasi dengan mengklik tombol batal.



Gambar 10. Verifikasi Pembayaran

5. Tampilan Antarmuka Lihat Jadwal Tes Mahasiswa

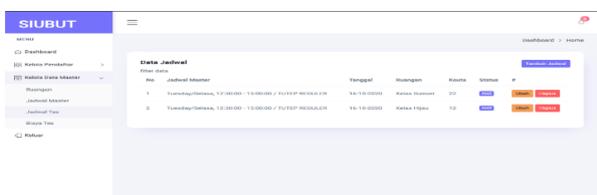
Gambar 11 merupakan tampilan antarmuka lihat jadwal tes mahasiswa yang dimana mahasiswa dapat melihat detail dari tes yang sudah didaftarkan mulai dari tanggal, hari dan juga jam dimulainya tes serta ruangan tes.



Gambar 11. Jadwal Tes Mahasiswa

6. Tampilan Antarmuka Lihat Jadwal Tes

Gambar 12 merupakan tampilan antarmuka lihat jadwal tes yang dimana operator dapat melihat jadwal tes yang sudah terdaftar mulai dari tanggal, waktu dimulainya tes, jenis tes ruangan serta kuota peserta tes TUTEF/TOEFL ITP.



Gambar 12. Melihat Jadwal Tes

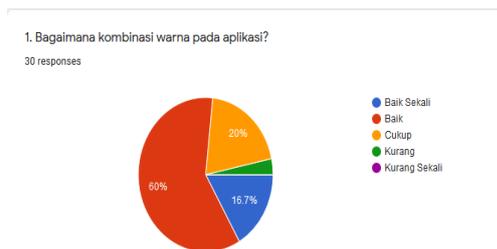
Pengujian fungsional sistem dilakukan oleh pihak UPT Bahasa Untan untuk mengetahui apakah fungsi didalam sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian fungsional sistem dibagi menjadi dua sesuai dengan level pengguna sistem yaitu pengujian fungsi pada operator dan pengujian fungsi pada mahasiswa. Terdapat 27 fitur pengujian yang terdapat pada tabel 1 berikut.

Tabel 2. Daftar Pengujian Level Operator

| No | Kelas Uji | Keluaran yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----|--|---|------------|
| 1 | Pengujian Fungsi Login | Pengguna dapat melakukan login dan sistem menampilkan halaman utama dashboard | Diterima |
| 2 | Pengujian Fungsi Melihat Dashboard | Pengguna dapat melihat dashboard | Diterima |
| No | Kelas Uji | Keluaran yang diharapkan | Kesimpulan |
| 3 | Pengujian Fungsi Melihat Data Pendaftar | Pengguna berhasil melihat data pendaftar | Diterima |
| 4 | Pengujian Fungsi Verifikasi Pendaftar | Pengguna berhasil verifikasi pendaftar | Diterima |
| 5 | Pengujian Fungsi Membuat Tagihan Ke Bank | Pengguna berhasil membuat tagihan ke bank | Diterima |
| 6 | Pengujian Fungsi Mengatur Jadwal | Pengguna berhasil Mengatur Jadwal | Diterima |
| 7 | Pengujian Fungsi Verifikasi Pembayaran | Pengguna berhasil Verifikasi Pembayaran | Diterima |
| 8 | Pengujian Fungsi Mengatur Jadwal | Pengguna berhasil Mengatur Jadwal | Diterima |
| ... | ... | ... | |
| 27 | Pengujian Fungsi Melihat Data Jadwal Tes | Pengguna berhasil melihat data jadwal Tes | Diterima |

Berdasarkan hasil pengujian antarmuka sistem yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner online dan diisi oleh 30 responden, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

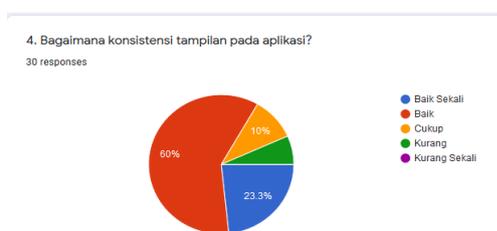
1. Bagaimana kombinasi warna pada aplikasi?
Hasil pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Hasil Kuesioner Responden Pertama

Dari gambar 12 diperoleh hasil kuesioner sebagai berikut: 5 orang (16,7%) menjawab baik sekali, 18 orang (60%) menjawab baik, 6 orang(20%) menjawab cukup, 1 orang(3,3%) menjawab kurang.

2. Bagaimana Konsistensi tampilan pada aplikasi? Hasil pertanyaan dapat dilihat pada gambar 14



Gambar 14. Hasil Kuesioner Responden Keempat

Dari gambar 14 diperoleh hasil kuesioner sebagai berikut: 7 orang(23,3%) menjawab baik sekali, 18 orang(60%) menjawab baik, 3 orang (10%) menjawab cukup,2 orang(6,7%) menjawab kurang.

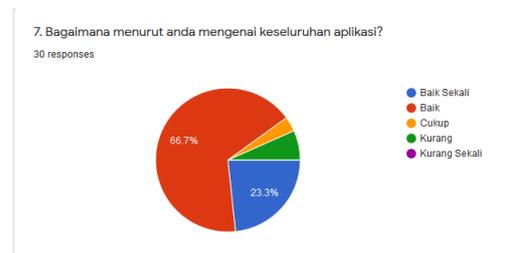
3. Bagaimana menurut anda mengenai kemudahan dalam pengoperasian aplikasi? Hasil pertanyaan dapat dilihat pada gambar 15



Gambar 15. Hasil Kuesioner Responden Keenam

Dari gambar 15 diperoleh hasil kuesioner sebagai berikut: 7 orang(23,3%) menjawab baik sekali, 17 orang(56,7%) menjawab baik, 5 orang (16,7%) menjawab cukup, 1 orang(3,3%) menjawab kurang sekali

4. Bagaimana menurut anda mengenai keseluruhan aplikasi? Hasil dapat dilihat pada gambar 16



Gambar 16. Hasil Kuesioner Responden Ketujuh

Dari gambar 16 diperoleh hasil kuesioner sebagai berikut: 7 orang(23,3%) baik sekali,20 orang(66,7%) menjawab baik, 1 orang menjawab cukup (3,3%), 2 orang menjawab kurang (6,7%).

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sistem informasi pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP pada UPT Bahasa Untan maka terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil yakni sebagai berikut:

1. Telah dirancang Sistem Informasi Pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP pada UPT Bahasa Universitas Tanjungpura dengan menggunakan metode User Centered Design dimulai dengan melakukan penyebaran kepada Staff UPT Bahasa Universitas Tanjungpura, Dosen, Mahasiswa untuk mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan untuk membangun sistem. Setelah itu dibangun Sistem Informasi Pendaftaran TUTEP dan TOEFL ITP pada UPT Bahasa Universitas Tanjungpura berbasis web dengan menggunakan framework Laravel.

2. Telah dilakukan pengujian fungsionalitas sistem yang dilakukan kepada pihak Staff UPT Bahasa Untan untuk mengukur sistem yang dibangun dapat berjalan sesuai fungsi yang telah dirancang. Sistem juga dapat menunjukkan data-data peserta tes, serta data-data jadwal tes serta mengatur jadwal tes serta ruangan tes.
3. Dari hasil Pengujian antarmuka sistem untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem diperoleh persentase 78,95% Sistem dibangun sudah diterima oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Husna, A. (2012). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Katalog Wisata Kuliner Berbasis Web: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rahman, N. (2018). Implementasi User Centred Design Pada Pengembangan Gim Matematika Berbasis Desktop Bagi Siswa Sd Negeri 1 Candiwulan : Fakultas

Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia .

Nugroho. (2010). *Pengantar UML*. Yogyakarta: Andi.

UPT Bahasa UNTAN, 2020, *TOEFL Prediction Untan*. Retrieved from UPT Bahasa Untan: diakses pada 20 Maret 2020 <http://uptbahasauntan.ac.id/toefl-prediciton-untan>.

Williams, A. (2009). *User Centered Design Activity Centered Design and Goal Directed Design: A Review of Three Methods For Designing Web Applications*, 8.

Yunus, A. I. (2018). Perancangan User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Siakad dengan Menggunakan Metode User Centered Design pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya : Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya

Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.