

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN DASHBOARD TES BAHASA INGGRIS DI LEMBAGA BAHASA UKMC

Ellena Effendy¹⁾, Sri Andayani²⁾

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Katolik Musi Charitas

Correspondence author: S.Andayani, andayani_s@ukmc.ac.id, Palembang, Indonesia

Abstract

The Musi Charitas Catholic University (UKMC) Language Center administers two types of English tests: the *English Proficiency Test* (EPT) and *EnglishScore*. However, the reporting process is still conducted manually, resulting in inefficiencies, errors, and delayed academic decisions. This study aims to design a web-based *dashboard* system by applying the *Design Thinking* methodology. The approach follows five stages: empathize, *define*, *ideate*, prototype, and *test*. In the empathize phase, *user* interviews and *User Journey Mapping* were conducted. The *define* phase applied the RICE framework to prioritize system features. The ideation phase employed the 'How Might We' method to generate creative solutions. Prototyping was conducted using the website-based application Figma, and usability *testing* was performed with three internal respondents. The results indicated that the student score *dashboard* and account management were top-priority features, while some functionalities require improvement. This system is expected to enhance administrative efficiency and support data-driven academic policy-making at the Language Center.

Keywords: web-based, *dashboard*, language center, *Design Thinking*

Abstrak

Lembaga Bahasa Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) menyelenggarakan dua jenis tes Bahasa Inggris, yaitu *English Proficiency Test* (EPT) dan *EnglishScore*. Namun, proses pelaporan hasil tes masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai kendala dalam efisiensi, ketepatan, dan pengambilan keputusan akademik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *dashboard* sistem pelaporan berbasis web dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini dilakukan melalui tahapan empathize, *define*, *ideate*, prototype, dan *test*. Pada tahap empathize dilakukan wawancara dan pemetaan *User Journey Map*. Tahap *define* menggunakan kerangka kerja RICE untuk menetapkan prioritas fitur sistem. Tahap *ideate* menggunakan pendekatan How Might We untuk menghasilkan solusi kreatif. Tahap prototype dilakukan menggunakan aplikasi Figma dengan usability *testing* pada tiga responden internal. Hasilnya menunjukkan bahwa fitur *dashboard* skor dan manajemen akun mendapat prioritas tinggi, sementara beberapa fitur masih perlu perbaikan dari sisi aksesibilitas. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi kerja staf Lembaga Bahasa UKMC serta mendukung perumusan kebijakan akademik berbasis data.

Kata Kunci: *dashboard*, berbasis web, lembaga bahasa, *Design Thinking*

A. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara bahasa Inggris memainkan peran yang besar dalam kesuksesan karir di dunia bisnis global. Di tengah era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, komunikasi dalam bahasa Inggris menjadi salah satu kunci utama untuk membuka pintu kesempatan di dunia bisnis internasional (Butar-Butar et al., 2024). Pada tingkat pendidikan tinggi, seluruh program studi memberikan mata kuliah Bahasa Asing kepada mahasiswa, meskipun disiplin ilmu yang diambil tidak berkaitan dengan bahasa asing. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya penguasaan bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris sebagai salah satu pengantar kesuksesan bidang akademik seseorang maupun untuk menunjang karier di dunia kerja (Yani et al., 2018). Seseorang yang memiliki skor tes Bahasa Inggris yang tinggi akan memiliki banyak peluang untuk seseorang itu diterima di dunia kerja (Latif dkk., 2023).

Mahasiswa mengikuti tes kecakapan Bahasa Inggris sebagai persiapan dalam menghadapi persaingan dunia kerja. Di Indonesia, berbagai universitas telah mewajibkan tes kecakapan bahasa Inggris sebagai bagian dari kurikulum akademik. Beberapa di antaranya menggunakan tes seperti TOEFL, IELTS, atau tes internal yang disesuaikan dengan kebutuhan akademik. Universitas perlu bantuan sebuah lembaga maupun unit pelayanan dalam mengimplementasikan program dan kegiatan yang menunjang pembelajaran dan layanan kebahasaan (Kurniawan, 2022). Kantor Lembaga Bahasa Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) merupakan salah satu unit kerja universitas yang menunjang layanan kebahasaan, khususnya Bahasa Inggris di universitas. Saat ini Lembaga Bahasa UKMC menyelenggarakan dua jenis tes utama, yaitu *English Proficiency Test* dan *EnglishScore*.

English Proficiency Test merupakan sebuah ujian kecakapan berbahasa Inggris untuk kalangan umum maupun mahasiswa.

EPT mengukur kemampuan berbahasa Inggris peserta pada tiga kriteria pengujian, yaitu *listening comprehension*, *structure and written comprehension*, dan *reading comprehension* (Kurniawan, 2022). Sementara itu, *EnglishScore* merupakan tes kecakapan bahasa Inggris berbasis *mobile* yang diselaraskan dengan *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR), dan disampaikan melalui teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terbaru (Irzawati et al., 2025). Peserta yang telah lulus kedua atau salah satu tes tersebut akan diberikan sertifikat yang nantinya dapat digunakan sebagai persyaratan akademik. Dalam Lembaga Bahasa UKMC, setelah melakukan kedua tes tersebut, akan dilakukan evaluasi melalui pelaporan.

Pelaporan skor tes mahasiswa diperlukan untuk mengambil keputusan akademik maupun meninjau keadaan akademik mahasiswa. Tantangan yang dihadapi oleh Lembaga Bahasa UKMC adalah bagaimana mengelola dan menganalisis hasil tes tersebut secara efisien. Dalam praktiknya, pengelolaan hasil tes bahasa Inggris di Kantor Lembaga Bahasa UKMC masih dilakukan secara manual. Proses rekapitulasi skor mahasiswa berbasis pencarian di file Excel satu per satu, yang memerlukan waktu dan tenaga ekstra. Staf kantor harus mencari data berdasarkan berbagai parameter seperti tanggal tes, program studi, dan angkatan mahasiswa secara manual. Selain itu, proses analisis untuk mendapatkan skor tertinggi dan terendah, rata-rata nilai mahasiswa, serta distribusi skor dalam setiap program studi masih dilakukan dengan formula Excel yang memakan banyak waktu.

Selain pencatatan skor, rekapitulasi jumlah peserta tes juga masih dilakukan secara manual. Hal ini mencakup perhitungan jumlah peserta tiap batch, identifikasi mahasiswa yang belum mengikuti tes, serta analisis program studi dengan jumlah peserta terbanyak. Keterlambatan dalam proses ini dapat berdampak pada perencanaan strategi akademik universitas. Ketika kantor lembaga

bahasa harus menyusun laporan untuk rapat dan evaluasi periodik, staf harus bekerja lebih keras untuk mengumpulkan dan menyusun data secara manual.

Keterlambatan dalam pelaporan ini juga dapat berdampak pada perencanaan strategis lembaga. Data rekapitulasi diperlukan untuk menyusun kebijakan lanjutan, seperti pengembangan strategi sosialisasi tes melalui webinar atau media sosial, evaluasi kurikulum bahasa Inggris, serta rekomendasi tindakan akademis bagi mahasiswa yang memiliki skor rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem pelaporan dan analisis skor tes bahasa Inggris yang lebih terstruktur, otomatis, dan berbasis web agar proses administrasi menjadi lebih efisien dan akurat.

Pemanfaatan sistem informasi dapat mempercepat proses administrasi. Sistem informasi dapat mengurangi beban kerja hingga 30% dan mengurangi kesalahan dalam pengolahan data hingga 50% (Kristanti & Putra, 2025). Sistem pencatatan otomatisasi berbasis website dapat meningkatkan akurasi pelaporan hingga 85,7% dibandingkan dengan metode manual (Adelia & Handayani, 2025).

Dengan adanya sistem *dashboard* ini, proses rekapitulasi dapat dilakukan secara otomatis berdasarkan parameter yang diinginkan, seperti program studi, angkatan, dan rentang waktu tertentu. Selain itu, fitur analisis data dapat membantu dalam menampilkan statistik penting, seperti rata-rata skor mahasiswa, distribusi nilai, serta jumlah peserta tes per batch, sehingga mempermudah proses pengambilan keputusan bagi pihak Lembaga Bahasa UKMC.

Tahapan awal dalam perancangan sebuah sistem adalah merancang prototype. Perancangan Sistem *Dashboard* Skor Tes Bahasa Inggris memerlukan metode. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang cocok untuk perancangan sistem ini. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang fokus pada pemberian solusi dalam bentuk visualisasi

desain antarmuka kepada *user* (pengguna) (Kurnianto & Wahyuni, 2022).

Pada penelitian oleh (Kurnianto & Wahyuni, 2022) dengan judul “Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung” disimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* dilakukan untuk mendapatkan hasil yang efektif dan efisien dalam merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi.

Pada penelitian oleh (Chairunnisa dkk., 2024) dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Sistem E-Learning Menggunakan Metode *Design Thinking*” disimpulkan bahwa desain sistem e-learning menggunakan metode *Design Thinking* menghasilkan skor SUS (System Usability Testing) sebesar 80,3 dan UEQ (*User Experience* Questionnaire) yang memiliki hasil excellent. Hasil desain dan pengujian dapat memberikan solusi dan inovasi bagi pengembang e-learning serupa.

Pada penelitian oleh (Ayu & Wijaya, 2023) dengan judul “Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android” dapat disimpulkan bahwa metode *Design Thinking* dan perancangan prototype dengan aplikasi Figma dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya di PT. Inapritn Lentera Teknologi Sriwijaya.

Pada penelitian oleh (Ahadi & Amrulloh, 2023) dengan judul “Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon” dapat diperoleh hasil berupa perancangan aplikasi menggunakan metode *Design Thinking* dan pengujian dengan *System Usability Scale* menunjukkan skor 80,83 yang masuk ke dalam kategori excellent. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat diterima dan cukup efektif untuk membantu pengguna (*user*).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka diharapkan dengan diterapkannya metode *Design Thinking* pada perancangan sistem *dashboard* tes Bahasa Inggris di Lembaga

Bahasa Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) dapat menghasilkan aplikasi yang dapat diterima oleh pengguna, serta membuat pelaporan di kantor lembaga menjadi lebih efektif dan efisien.

B. METODE PENELITIAN

Perancangan Sistem *Dashboard* Skor Tes Bahasa Inggris di Lembaga Bahasa UKMC menerapkan metode *Design Thinking* yang merupakan sebuah pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang mengedepankan empati, kolaborasi, serta kreativitas. Metode ini cocok digunakan oleh siapa saja untuk mengatasi permasalahan dengan cara yang lebih kreatif dan terorganisir (Soedewi et al., 2022). Tahapan dalam metode *Design Thinking* terdridi dari 5 proses, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Darmawan & Ma'sum, 2024). Adapun lima tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Emphatize*

Tahapan ini dilakukan untuk memahami dan mendapatkan kebutuhan pengguna melalui *research* (Darmawan & Ma'sum, 2024). Untuk mendapatkan informasi tersebut, perlu dilakukan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna. Keseluruhan proses ini bertujuan untuk memahami pengguna mulai dari kebutuhan, perilaku, dan kebiasaan terhadap tugasnya (Kurnianto & Wahyuni, 2022). Pada perancangan sistem *dashboard* ini, dilakukan wawancara dengan Kepala Kantor Lembaga Bahasa UKMC serta staff yang menangani tes dengan pertanyaan *research question*. Hasil dari wawancara akan diberi pemetaan menggunakan *User Journey Map*. Pada tahap ini akan ditentukan tahapan fitur, aksi yang dilakukan pengguna terhadap fitur, kebutuhan pengguna, *painpoints*, solusi, serta perasaan pengguna (*user feeling*) ketika mengakses sistem.

2. *Define*

Tahapan ini dilakukan untuk merumuskan masalah sebagai kebutuhan

akan system *dashboard* yang cepat, efisien, dan mudah digunakan oleh berbagai peran pengguna (Soedewi et al., 2022). Perumusan masalah pada tahap menggunakan kerangka kerja *RICE* (*Reach*, *Impact*, *Confidence*, dan *Effort*) dengan penjelasan sebagai berikut (Terroba, 2025):

a. *Reach*

Reach atau jangkauan merupakan komponen untuk mengukur berapa banyak pengguna yang dapat merasakan dampak fitur sistem *dashboard* dalam periode waktu tertentu.

b. *Impact*

Impact atau dampak merupakan komponen untuk mengukur seberapa besar pengaruh fitur terhadap pengguna dan tujuan sistem *dashboard*. Skor kualitatif dari *Impact* adalah sebagai berikut:

4 = High *Impact* (besar sekali)

3 = Moderate *Impact* (sedang)

2 = Small *Impact* (kecil)

1 = Minimal *Impact* (rendah)

c. *Confidence*

Confidence atau kepercayaan merupakan komponen untuk mengukur seberapa yakin terhadap perkiraan *Reach*, *Impact*, dan *Effort*. Skor kualitatif dari *Confidence* dijabarkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Skor *Confidence*

Persentase	Skor	Keterangan
90%-100%	High <i>Confidence</i>	Didukung oleh bukti kuat atau data masa lalu.
60%-80%	Moderate <i>Confidence</i>	Dengan beberapa data pendukung.
30%-50%	Low <i>Confidence</i>	Dengan data terbatas untuk mendukung perkiraan.
10%-20%	Very Low <i>Confidence</i>	Dengan data yang sangat terbatas atau tidak ada sama sekali untuk mendukung perkiraan.
10%	No <i>Confidence</i>	Mengandalkan asumsi dan tebakan.

d. *Effort*

Effort atau usaha merupakan komponen pengukuran perkiraan waktu, pekerja, dan

pekerjaan teknis yang dibutuhkan untuk membuat fitur. Skor kualitatif dari *Effort* dijabarkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Skor *Effort*

Skala	Skor	Keterangan
4	<i>High Effort</i>	Memerlukan upaya, sumber daya, dan banyak waktu untuk menyelesaikannya.
3	<i>Moderate Effort</i>	Memerlukan upaya, sumber daya, dan waktu yang sedang untuk menyelesaikannya.
2	<i>Small Effort</i>	Memerlukan upaya, sumber daya, dan waktu yang minimal untuk menyelesaikannya.
1	<i>Minimal Effort</i>	Memerlukan upaya, sumber daya, dan waktu yang sedikit untuk menyelesaikannya serta dapat diimplementasikan dengan cepat.

Kerangka kerja RICE membutuhkan formula atau rumus untuk menghitung akumulasi skor yang nantinya digunakan untuk menentukan prioritas proyek. Berikut adalah rumus dari RICE.

$$RICE = \frac{Reach \times Impact \times Confidence}{Effort}$$

Setelah melakukan perhitungan skor, maka hasil RICE disesuaikan menurut level prioritasnya. Semakin tinggi skor RICE, maka semakin tinggi prioritas pembuatan sistem tersebut. Tabel 3 menjelaskan level prioritas (Terroba, 2025):

Tabel 3. Level Prioritas RICE

Level Prioritas	Keterangan	Range Skor RICE
<i>High Priority</i>	Proyek harus dikerjakan secepatnya karena memiliki jangkauan, dampak,	25% teratas

Level Prioritas	Keterangan	Range Skor RICE
	kepercayaan, dan usaha yang tinggi.	
<i>Medium Priority</i>	Proyek dapat segera dikerjakan karena memiliki jangkauan dan dampak tinggi namun memiliki kepercayaan dan usaha yang rendah.	Pertengahan 50%
<i>Low Priority</i>	Proyek dapat ditunda karena memiliki jangkauan, dampak, dan kepercayaan yang terbatas, serta memiliki usaha yang lebih besar.	25% terbawah

3. *Ideate*

Pada tahapan ini, telah ditemukan kebutuhan, masalah, serta ekspektasi dari pengguna terhadap sistem yang dirancang (Soedewi et al., 2022). Informasi yang dibutuhkan akan dipetakan dengan bantuan metode *How-Might-We*. Metode ini terdiri dari pertanyaan singkat yang membantu untuk mendapatkan ide dan solusi dengan tujuan untuk menyelidiki aspek dari suatu masalah dengan lebih dalam sehingga terdapat proses pencarian ide dan solusi selanjutnya lebih cocok (Reynaldi & Setiyawati, 2022). Dengan menggabungkan ide dan solusi tersebut maka akan dituangkan ke dalam fitur aplikasi.

4. *Prototype*

Pada tahapan ini, akan diciptakan suatu visualisasi produk yang dapat membantu pengembang dan pengguna berinteraksi sebelum dijadikan sistem. Prototype atau purwarupa merupakan model yang digunakan untuk uji coba produk (Kurnianto & Wahyuni, 2022). Pembuatan prototype menggunakan aplikasi Figma.

5. *Test*

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari metode *Design Thinking*. Pengujian (*test*) bertujuan untuk mendapatkan *feedback*

(Kurnianto & Wahyuni, 2022). Pada tahap ini akan dilakukan usability testing yang dilakukan dengan melakukan beberapa tugas dan pengujian yang akan menilai pengalaman mereka dalam menggunakan sistem dashboard ini (Ayu & Wijaya, 2023).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dari penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan sistem dashboard skor tes Bahasa Inggris yang dijabarkan sebagai berikut:

Emphatize

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan Kepala Lembaga Bahasa UKMC dan staff yang menangani tes. Wawancara menggunakan *research question* yang telah dirancang sebagai berikut:

Research Question

1. Apakah ada kendala selama melakukan pelaporan tes?
2. Apakah memerlukan fitur grafik/statistik untuk memantau hasil tes mahasiswa?
3. Apakah ada permintaan tertentu untuk desain dashboard?

Setelah lalu dilakukan wawancara, hasil dipetakan dengan menggunakan *User Journey Map* seperti yang ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. *User Journey Map*

Stage	Action	Needs	Painpoints	Solution	User Feeling
Awareness	Staf membuka halaman utama sistem	Menemukan sistem pelaporan skor mahasiswa	Tidak tahu cara mengakses, alamat sulit ditemukan	Info sistem disebar lewat web resmi kampus	😊
Login	Mengisi form login (Username dan password)	Masuk ke sistem sesuai role	Lupa password, tampilan membingungkan	Form login rapi, tombol 'lupa password', dan notifikasi error yang jelas	😊
Navigate	Menjelajahi menu dashboard	Menemukan skor atau data yang dibutuhkan	Menu terlalu banyak, tidak tahu letak fitur tertentu	Sidebar rapi, ikon familiar, & search fitur	😊
Access Data	Klik menu skor EPT / English Score	Melihat hasil tes	Loading lambat, data kurang jelas	Gunakan tabel dinamis, grafik interaktif	😊

Define

Pada tahap ini akan digunakan kerangka kerja RICE untuk mendefinisikan masalah dan menentukan level prioritas seperti yang dijabarkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Perhitungan RICE

Fitur	Reach	Impact	Confidence	Effort	RICE
Dashboard rekap skor mahasiswa	3	4	100%	3	4 (High)
Filter pencarian data berdasarkan angkatan & prodi	3	3	65%	4	1,4 (Low)
Visualisasi grafik rata-rata skor per batch	3	3	100%	4	2,25 (Medium)
Menambahkan data peserta	3	4	80%	4	2,4 (Medium)
Manajemen akun (admin & staff)	3	4	80%	2	4,8 (High)

Jumlah reach (jangkauan) adalah 3 orang yang terdiri dari Kepala Lembaga Bahasa dan 2 staff tes. Berdasarkan table di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 fitur dengan level prioritas tinggi (High) karena memiliki range skor RICE 25% teratas, 2 fitur dengan level prioritas sedang (Medium), dan 1 fitur dengan level prioritas rendah (Low). 2 fitur dengan prioritas tinggi adalah fitur yang harus pertama diselesaikan saat pembuatan sistem dashboard ini, yaitu fitur dashboard rekap skor mahasiswa dan fitur manajemen akun pengguna.

Ideate

Pada tahap ini, masalah dan solusi pengguna dipetakan dalam bentuk *How-Might-We* yang dijelaskan pada Tabel 6.

Tabel 6. *How-Might-We*

Pertanyaan	Solusi
How might we membantu staff mencari data skor mahasiswa lebih cepat dan efisien?	Tambahkan fitur filter berdasarkan nama, NIM, angkatan, dan prodi.

Pertanyaan	Solusi
How might we menyajikan hasil tes dalam format yang mudah dipahami?	Gunakan visualisasi data berupa grafik batang dan pie chart.
How might we menampilkan statistik performa mahasiswa dari waktu ke waktu?	Buat <i>dashboard</i> dengan rata-rata skor, tren nilai, dan batch analysis.
How might we memastikan sistem bisa digunakan oleh lebih dari satu peran pengguna (admin, staff)?	Rancang sistem manajemen role dan akses pengguna.

Prototype

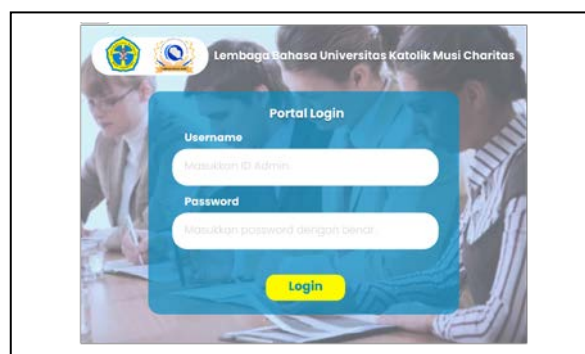
Pada tahap ini akan dilakukan rancangan visualisasi sistem *dashboard* dengan menggunakan aplikasi Figma. *Color style* pada perancangan sistem *dashboard* ini didominasi dengan warna biru, putih, dan nuansa kuning. Warna tersebut merupakan permintaan kantor lembaga berdasarkan hasil wawancara sebelumnya. Adapun *color style* yang digunakan adalah yang ditampilkan pada Gambar 1.

Selection colors		
	FFFFFF	100 %
	078EC3	100 %
	D6D6D6	100 %
	000000	100 %
	FEFA00	100 %

Gambar 1. Color style sistem dashboard

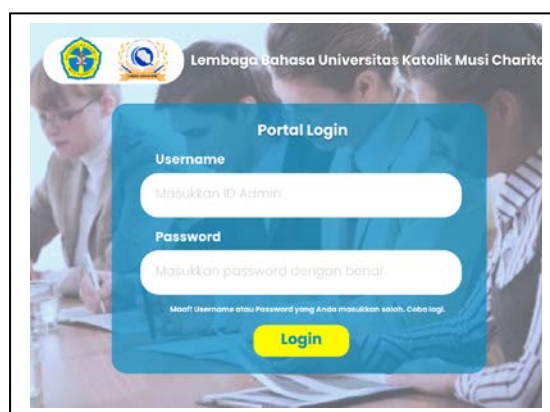
Tampilan Login

Pada tampilan Login, pengguna langsung memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan data yang diberikan. Di sini tidak diberikan fitur Sign In dikarenakan tidak semua orang berhak menjadi pengguna dan mendaftar ke sistem, hanya pengguna internal saja. Tampilan Login disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Login sistem

Tampilan Login jika gagal karena salah memasukkan *username* atau *password* disajikan pada Gambar 3. Jika gagal, maka akan muncul notifikasi: “Maaf! Username atau password yang Anda masukkan salah. Coba lagi.”



Gambar 3. Tampilan Login jika gagal

Tampilan Beranda

Tampilan beranda akan muncul jika pengguna berhasil Login ke sistem. Tampilan beranda bagi Master Admin disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Beranda Master Admin

Pada tampilan Master Admin, terdapat fitur ‘Edit Data Admin’ di *navigation bar*. Master Admin dapat mengakses *dashboard* EPT dan *EnglishScore* serta mengedit data EPT dan *EnglishScore*.

Tampilan beranda bagi admin EPT ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Beranda Admin EPT

Tampilan beranda bagi admin *EnglishScore* disajikan pada Gambar 6.

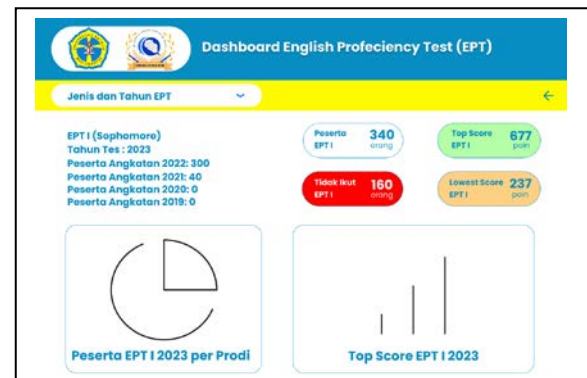


Gambar 6. Tampilan Beranda Admin *EnglishScore*

Tampilan *Dashboard* EPT

Pada tampilan *dashboard* EPT, terdapat filter untuk menampilkan tahun dilaksanakannya EPT dan jenis EPT. Terdapat *scorecard* yang menampilkan data peserta, seperti jumlah peserta, peserta dengan skor tertinggi dan terendah, serta jumlah peserta yang tidak ikut tes. Untuk visualisasi lainnya terdapat *pie chart* yang menampilkan distribusi peserta, serta *bar chart* yang menampilkan skor peserta.

Tampilan *dashboard* EPT disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan *dashboard* EPT

Tampilan Edit Data Peserta EPT

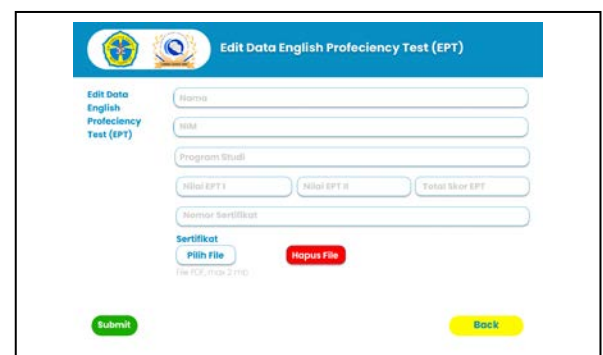
Pada tampilan edit data peserta, admin dapat melihat daftar peserta tes EPT seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8. Terdapat fitur untuk mengunduh sertifikat peserta.



No	Nama	NIM	Program Studi	EPT I	EPT II	Nomor Sertifikat	Unduh	Aksi
1.	Anissa	204300	Psikologi	577	513	0123456789		Edit Delete

Gambar 8. Tampilan Daftar Peserta EPT

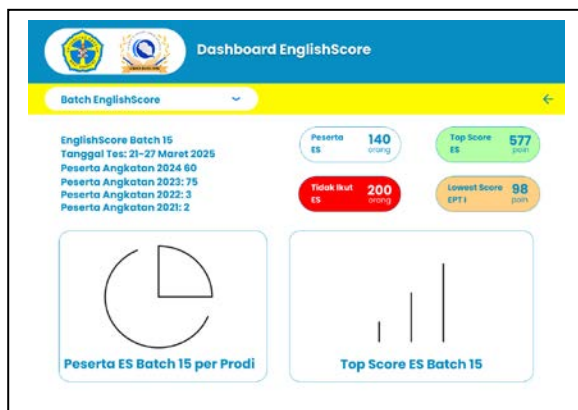
Admin dapat mengedit data peserta seperti yang disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Edit Data Peserta EPT

Tampilan Dashboard EnglishScore

Pada tampilan *dashboard EnglishScore*, terdapat filter untuk menampilkan periode pelaksanaan *EnglishScore*. Terdapat *scorecard* yang menampilkan data peserta, seperti jumlah peserta, peserta dengan skor tertinggi dan terendah, serta jumlah peserta yang tidak ikut tes. Untuk visualisasi lainnya terdapat *pie chart* yang menampilkan distribusi peserta, serta *bar chart* yang menampilkan skor peserta. Tampilan *dashboard EnglishScore* disajikan pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan dashboard EnglishScore

Tampilan Edit Data Peserta EnglishScore

Pada tampilan edit data peserta, admin dapat melihat daftar peserta tes *EnglishScore* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11. Terdapat fitur untuk mengunduh sertifikat peserta

No.	Nama	NIM	Program Studi	Batch	Total Score	Unduh	Aksi
1.	Tasya	2204004	Sistem Informasi	Batch 15	567		

Gambar 11. Tampilan Daftar Peserta EnglishScore

Admin dapat mengedit data peserta seperti yang disajikan pada Gambar 12.

The form includes the following fields and buttons:

- Form Fields:** Nama, NIM, Program Studi, Total Score, Batch (dropdown).
- Buttons:** Sertifikat, Pilih File, Hapus File, Submit, Back.

Gambar 12. Edit Data Peserta EnglishScore

Tampilan Edit Data Admin

Pada tampilan edit data admin, Master Admin dapat melihat daftar admin yang terdaftar dalam sistem seperti yang disajikan pada Gambar 13.

No.	Username	Password	Akses	Aksi
1.	admin_1	master_123	Master Admin	
2.	admin_2	ept_123	Admin EPT	
3.	admin_3	engscore_123	Admin EnglishScore	

Gambar 13. Tampilan Daftar Admin

Master Admin dapat mengedit data admin seperti yang ditunjukkan pada Gambar 14.

The form includes the following fields and buttons:

- Form Fields:** Username, Password, Akses (dropdown).
- Buttons:** Submit, Back.

Gambar 14. Edit Data Admin

Test

Tahap ini merupakan tahapan akhir dari metode *Design Thinking*. Dilakukan *usability testing* untuk menguji hasil rancangan sistem *dashboard*. Para penguji terdiri dari 3 orang,

yaitu Kepala Lembaga Bahasa UKMC dan 2 orang staff yang menangani tes. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Prototype*

Fitur	R1	R2	R3
Log In	●	●	●
Masuk ke beranda	●	●	●
Manajemen akun <i>user</i>	●	●	●
Masuk ke <i>dashboard</i>	●	●	●
Filter pencarian data berdasarkan angkatan & prodi	●	●	●
Visualisasi grafik rata-rata skor per batch	●	●	●
Menambahkan data peserta	●	●	●

Keterangan:

- Lancar
- Tidak Lancar
- Stop

Berdasarkan tabel pengujian, terdapat 3 fitur yang tidak lancar dalam proses pemakaiannya, yaitu pengujian mendapati kesulitan dalam menggunakan fitur tersebut, yaitu fitur manajemen akun pengguna, fitur pencarian data, dan fitur penambahan peserta. Ketiga fitur tersebut perlu diberi perhatian khusus pada tahapan pembuatan sistem *dashboard* nantinya.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan *dashboard* pelaporan skor tes Bahasa Inggris efektif dalam menggali kebutuhan pengguna, memprioritaskan fitur, dan menghasilkan solusi berbasis visualisasi antarmuka yang tepat. Fitur dengan prioritas tertinggi yang perlu segera direalisasikan adalah *dashboard* rekap skor mahasiswa dan manajemen akun pengguna. Sistem yang dirancang mampu memetakan kebutuhan pengguna secara menyeluruh dan memberikan arah yang jelas dalam

pengembangan antarmuka berbasis pengalaman pengguna.

Untuk pengembangan sistem *dashboard* yang lebih baik, diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut, pengujian dengan skala lebih luas, perbaikan pada fitur dengan hasil uji ‘Tidak Lancar’, serta adanya integrasi dengan sistem akademik universitas untuk otomatisasi data peserta dan skor.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, E., & Handayani, W. (2025). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Gudang di PT Boma Bisma Indra Pasuruan. *Jambura Economic Education Journal*, 7(1), 241–254. <https://doi.org/10.37479/jeej.v7i1.29366>
- Ahadi, M. F., & Amrulloh, A. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon. *Journal of Computer Science and Visual*, 8(2), 291–306. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i2.907>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *The 2nd MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Butar-Butar, C. W. N., Yolanda, C., & Hasanah, U. (2024). Eksplorasi Pentingnya Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dalam Konteks Bisnis Global: Implikasi bagi Kesuksesan Mahasiswa dan Pertumbuhan Bisnis. *Jakadara : Jurnal Ekonomika, Bisnis, Dan Humaniora*, 3(1), 243–254. <https://doi.org/10.36002/jd.v3i1.2966>
- Darmawan, M. R., & Ma’sum, H. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Informasi Kost di Kota Bandung Menggunakan Metode Design Thinking. *Tanra : Jurnal Desain Komunikasi*

- Visual*, 11(1), 101–108.
<https://doi.org/10.26858/tanra.v11i1.59642>
- Irzawati, I., Unamo, A. F., & Sopian, S. (2025). Scoring English Proficiency Through Englishscore. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 3(1), 123–129.
<https://doi.org/10.59024/ijellacush.v3i1.1276>
- Kristanti, T., & Putra, H. R. (2025). Penerapan Sistem Informasi Manajemen di Sekolah untuk Meningkatkan Efisiensi Administrasi dan Pembelajaran. *Dirasah: Jurnal Study Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 238–251.
<https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1684>
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Menggunakan Metode Design Thinking. *Prosiding Automata*, 3(2), 1–8.
- Kurniawan, A. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi English Proficiency Test (EPT) Versi 2.0 UPT Bahasa Universitas Lampung Menggunakan Framework Scrum*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung.
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JIPi: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 7(3), 835–849.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). The Design Thinking Method Application on The Kiri huci MSME Website Design. *Visualita : Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 79–96.
<https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Terroba, K. (2025). *Prioritizing for Impact – Using the RICE Framework and Tool*. <https://library.naswa.org/doi/abs/10.5555/20.500.11941/5347>
- Yani, I. A., Ratnamulyani, I. A., & Kusumadinata, A. A. (2018). Pengaruh Kompetensi Berbahasa Asing Dan Pengorganisasian Dalam Menunjang Karir Dibidang Public Relations. *Jurnal Komunikatio*, 4(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30997/jk.v4i1.1208>