



INTISARI

Salah satu aspek pengambilan nilai utama yang diambil dalam proses pembelajaran adalah ujian. Ujian menjadi salah satu tolak ukur pemahaman pembelajar selama mengikuti proses pembelajaran. Namun, terdapat risiko yang dapat membuat hasil ujian yang didapatkan tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, yaitu kecurangan. Hal ini mendasari pengembangan sistem dengan teknologi *automatic item generator* yang dapat membuat paket soal yang mampu menguji pembelajar secara adil saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring maupun luring yang bernama Sistem AIG UJI-M. Sistem ini memungkinkan pembuat soal membuat soal paralel secara otomatis. Untuk memperbaiki sistem terdahulu yang memiliki kekurangan pada sisi *non-functional requirements*-nya, yaitu pada aspek keandalan sistem yang kurang dapat diprediksi pengguna, sesuai dengan hasil pengujian *user experience questionnaire* (UEQ) sistem AIG UJI-M v2 lalu. Rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna dikembangkan serta dirancang kembali agar sistem dapat mencapai kepuasan pengguna. Perancangan antarmuka dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Rancangan antarmuka AIG UJI-M dibuat menggunakan aplikasi Figma agar pengujian prototipe dapat dilakukan dengan mudah. Pengujian rancangan antarmuka dilakukan dengan metode *usability testing* (UT) yang didukung dengan UEQ, *system usability scale* (SUS), dan wawancara dengan penguji untuk memvalidasi hasil pengujian kebergunaan sistem. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh partisipan pengujian dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lancar. Kemudian, pengujian UEQ, didapatkan hasil rerata yang berhasil mendapatkan *grade Excellent* pada setiap skala dengan fokus pada butir “tidak dapat diprediksi” yang naik dari nilai rata +1,3 menjadi +2,4. Sedangkan pada pengukuran SUS mendapatkan skor rata-rata 85.5, dan berada pada *grade A* dengan peringkat *Excellent*. Yang artinya, desain antarmuka sistem menarik, mudah digunakan, mudah dipahami, efisien, bekerja sesuai dengan ekspektasi pengguna, dan inovatif.



ABSTRACT

One crucial aspect of the assessment process in learning is examinations, serving as a benchmark for learners' understanding throughout their educational journey. However, there exists a risk that examination results may not accurately reflect the actual circumstances due to dishonest practices. This concern underpins the development of a system incorporating automatic item generation technology, known as the AIG UJI-M System. This system facilitates the creation of exam questions automatically, ensuring a fair evaluation of learners in both online and offline learning environments. To address shortcomings in the previous system, particularly in non-functional requirements, such as the unpredictable reliability aspect, improvements were made based on the results of user experience questionnaire (UEQ) testing for the AIG UJI-M System v2. Interface design and user experience were revamped to enhance user satisfaction using the Design Thinking methodology. The interface design was implemented using Figma for easy prototype testing. Usability testing (UT) was conducted, supported by UEQ, System Usability Scale (SUS), and interviews with testers to validate the usability testing results. According to the test outcomes, all participants successfully completed assigned tasks. UEQ testing revealed an overall Excellent grade on every scale, with a notable improvement in the "unpredictable" category, rising from an average score of +1.3 to +2.4. Additionally, the SUS measurement yielded an average score of 85.5, earning an Excellent grade. This implies that the system's interface design is attractive, user-friendly, easily understandable, efficient, aligns with user expectations, and demonstrates innovation.