
PENERAPAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN UI&UX PADA PLATFORM ENGLISH ASSESSMENT BERBASIS WEB

Khoirul Fajri¹⁾, M. Syaiful Amin²⁾

Informatika, Teknologi Informasi

Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Watumas, Purwanegara

email: khoirulfajr3@gmail.com¹⁾, syaifulamin@amikompurwokerto.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan platform English Assessment berbasis web untuk persiapan TOEFL dan IELTS guna mengatasi dominasi metode manual di kampus Indonesia yang lambat dan rentan error. Menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD), proses mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototype (information architecture, user flow, desain interface), pengujian usability dengan UEQ pada 36 responden (mayoritas mahasiswa berpengalaman TOEFL/IELTS), serta implementasi penyempurnaan berdasarkan feedback. Hasil usability test menunjukkan skor rata-rata >4,00 (skala 1-5), tertinggi pada navigasi UI (4,48) dan alur asesmen (4,39), dengan error rendah (13%) dan kepuasan keseluruhan 4,19 memenuhi kriteria >75% efisiensi. Penyempurnaan meliputi kontras visual (ikon hijau pada "Well Done", highlight tombol "Play") dan progress skor yang lebih jelas. Platform mengintegrasikan fitur test preparation, marketplace kursus, dashboard LMS, dan komunitas English Club, berkontribusi pada ekosistem pembelajaran digital inklusif. Saran lanjutan: pengujian skala besar dan integrasi AI.

Kata Kunci : User-Centered Design, UI/UX, English Assessment, TOEFL IELTS, Platform Web

1. Pendahuluan

Penerapan teknologi informasi dalam bidang pendidikan telah membawa perubahan besar pada cara pendidikan tinggi di Indonesia beradaptasi dengan tuntutan era digital. Platform pembelajaran daring berbasis web serta sistem assessment menjadi prioritas transformasi, termasuk dalam persiapan dan pelaksanaan tes bahasa Inggris seperti TOEFL dan IELTS [1]. Namun, realitas di banyak kampus masih memperlihatkan dominasi metode manual dalam assessment, sehingga proses evaluasi berjalan lambat, rentan human error, dan kurang efisien [2].

Kebutuhan akan media pelatihan TOEFL berbasis web turut meningkat. [5] mengungkapkan bahwa aplikasi daring dapat membantu peserta mempersiapkan ujian secara mandiri dan terukur, baik dengan fitur latihan terintegrasi maupun simulasi tes. Tidak hanya untuk mahasiswa, namun platform digital juga memudahkan pelajar SMA dalam optimalisasi skor TOEFL melalui online study group yang fleksibel dan interaktif [7].

Peran desain antarmuka (user interface) yang optimal dan pengalaman pengguna (user experience) yang responsif, semakin dibutuhkan pada media pembelajaran bahasa Inggris modern. [6] memperlihatkan evaluasi heuristik dan pendekatan User Centered Design (UCD) mampu meningkatkan kenyamanan serta daya guna website pembelajaran bahasa, khususnya fasilitas UPT Bahasa di lingkungan kampus. [9] menyoroti bahwa pendekatan visual dan inovatif seperti game visual novel dapat membuat pengalaman belajar bahasa Inggris lebih immersive dan menarik bagi pengguna.

Selain aspek UI/UX, integrasi sistem Learning Management System (LMS) menjadi tuntutan penting dalam peningkatan layanan pembelajaran daring. Studi mendalam oleh [4] menemukan sistem LMS harus mampu memfasilitasi interaksi akademik, rekam sejarah ujian, progress belajar, hingga sertifikat hasil tes secara mudah diakses oleh mahasiswa.

Rangkaian penelitian lain menegaskan relevansi platform e-learning atau learning course digital dengan praktik assessment yang mengedepankan latihan soal, simulasi ujian, dan video pembelajaran [8]. Dengan menerapkan desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna, platform tersebut mampu meningkatkan efektivitas, personalisasi pengalaman, serta partisipasi aktif peserta pembelajaran [3].

Di sisi lain, platform digital bukan hanya sekadar menyediakan materi, namun harus memfasilitasi komunitas atau ruang belajar daring yang interaktif, termasuk fitur marketplace untuk membeli kursus dan praktik komunikasi bahasa Inggris. Implementasi yang efektif pada elemen ini diyakini mampu memperluas ekosistem pembelajaran daring serta menjawab tantangan globalisasi.

Adapun fakta di berbagai studi menunjukkan bahwa kebanyakan layanan assessment TOEFL atau IELTS online di Indonesia belum sepenuhnya menerapkan metode UCD maupun integrasi pengalaman pengguna yang optimal [6]. Persoalan dasar seperti navigasi, kelengkapan fitur pelacakan riwayat dan kemudahan memahami instruksi masih sering ditemukan. Untuk itu, pengembangan platform English Assessment berbasis web dengan pendekatan UCD diharapkan dapat menyelesaikan berbagai permasalahan usability dan meningkatkan kualitas, kecepatan, serta aksesibilitas assessment dan kursus bahasa Inggris secara digital [2].

Tujuan utama dari penelitian ini adalah: (1) menerapkan metode pendekatan UCD dalam merancang UI/UX platform English Assessment berbasis web untuk persiapan TOEFL dan IELTS yang lebih inklusif; (2) mengintegrasikan fitur-fitur test preparation, marketplace kursus, dan dashboard mahasiswa dengan LMS agar dapat memenuhi kebutuhan belajar serta evaluasi bahasa Inggris secara efektif; (3) memastikan pengalaman pengguna pada platform yang dikembangkan benar-benar memfasilitasi proses belajar, pelacakan sertifikat, dan komunikasi komunitas daring secara optimal.

Dengan pemaparan ini, diharapkan hasil penelitian dan pengembangan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat ekosistem pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital di Indonesia, serta memenuhi tuntutan kualitas assessment di era global dan teknologi.

2. Landasan Teori

User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design merupakan metode pengembangan sistem atau aplikasi di mana kebutuhan, harapan, dan karakteristik pengguna dijadikan titik sentral dalam proses perancangan [1]. [6] menunjukkan bahwa UCD tidak hanya berfungsi meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses fitur, namun juga dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran daring, khususnya dalam konteks pelayanan bahasa di UPT Bahasa universitas. Dalam prinsip UCD, pengambilan keputusan desain dilakukan secara iteratif berdasarkan feedback langsung dari pengguna, sehingga setiap elemen antarmuka yang dirancang dapat meminimalisasi kebingungan dan meningkatkan kepuasan [2].

Pada perkembangan implementasinya, pendekatan UCD dibuktikan secara empiris mampu memperbaiki engagement dalam pembelajaran digital. [3] menekankan pentingnya penyesuaian desain UI/UX pada media pembelajaran bahasa berbasis game untuk mendukung motivasi serta keterlibatan pengguna, bahkan pada anak usia dini. Dalam konteks e-learning, penerapan UCD juga berfungsi mempertahankan konsistensi dan mudahnya navigasi antarmuka melalui tahapan perencanaan, pengujian, dan evaluasi bersama pengguna yang nyata [10].

UI/UX pada Platform Pembelajaran Bahasa Inggris

Desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sangat penting dalam pengembangan platform digital pembelajaran bahasa Inggris. [4] menjelaskan bahwa LMS (Learning Management System) yang efektif wajib menyediakan navigasi yang intuitif, sistem tracking progres, serta fitur komunikasi dua arah agar peserta dapat mengakses materi, riwayat ujian, dan sertifikat dengan mudah. Studi lain menegaskan, integrasi visual novel dan game-based learning dapat menjadi alternatif penyajian materi pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tapi juga menghibur [9]. [10] menambahkan bahwa desain UI yang baik seharusnya adaptif terhadap beragam perangkat, serta mendukung interaksi multimedia untuk memperluas pengalaman belajar bahasa Inggris.

Prinsip usability dan konsistensi desain di seluruh fitur utama (simulasi tes TOEFL, course marketplace, komunitas pelajar) sangat penting untuk menjamin user tidak merasa kebingungan dan mampu menavigasi platform secara mandiri [6]. Berbagai penyesuaian desain, mulai dari warna, ikon, layout, hingga tata letak informasi, harus menyesuaikan preferensi audiens agar tercapai tujuan pembelajaran secara optimal [1].

Assessment Bahasa Inggris Berbasis Web

Assessment berbasis web menawarkan fleksibilitas dan akses yang lebih luas dalam evaluasi kemampuan bahasa Inggris. [5] telah membuktikan pembuatan aplikasi TOEFL berbasis web cukup efektif digunakan sebagai media latihan oleh mahasiswa dan umum. Fitur penilaian otomatis serta laporan hasil simulasi dapat menghemat waktu dan meningkatkan akurasi pembelajaran. Online study group juga terbukti mendukung pencapaian skor TOEFL yang optimal melalui pendekatan digital [7]. Bahkan, inovasi soal latihan TOEFL secara daring dapat menambah variasi dan mendekatkan pengalaman tes tak hanya bagi mahasiswa tetapi juga pelajar SMA [8].

Dalam pengaplikasiannya, assessment Bahasa Inggris digital harus mampu menjaga validitas, kejujuran, dan reliabilitas penilaian. Fitur seperti dashboard progress, feedback otomatis, serta akses hasil ujian secara personal sudah mulai diterapkan di berbagai platform modern [10]. Lebih jauh lagi, komunitas daring serta marketplace pembelajaran memungkinkan user untuk memilih materi atau kursus yang sesuai kebutuhan mereka, serta mendapatkan pengalaman belajar dan assessment yang lebih terpersonalisasi [3].

Transformasi Digital dan Tantangan Implementasi

Transformasi digital dalam assessment Bahasa Inggris menuntut kolaborasi antara pengembang sistem dan pengguna agar tercipta platform yang benar-benar relevan dan mudah digunakan [8]. Tantangan terbesar terdapat pada proses pelatihan, perubahan perilaku belajar, serta adaptasi teknologi di lingkungan kampus maupun siswa umum yang belum terbiasa dengan assessment daring [4]. Oleh sebab itu, proses edukasi dan evaluasi fitur harus selalu dilakukan secara bertahap dan berbasis umpan balik (feedback) pengguna [2].

Secara umum, langkah implementasi UCD, optimalisasi UI/UX, serta integrasi assessment Bahasa Inggris digital menjadi temuan utama dalam berbagai literatur dan hasil penelitian yang relevan [1]. Dengan pendekatan yang tepat, inovasi ini dapat memperkuat ekosistem pembelajaran serta menjawab tantangan digitalisasi pendidikan Indonesia.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (development research) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif dan iteratif berbasis studi pustaka serta pengamatan langsung di lapangan. Proses pengembangan sistem dilakukan melalui model User-Centered Design (UCD) yang menitikberatkan keterlibatan pengguna dalam setiap tahapan desain, mulai dari identifikasi kebutuhan, prototyping, evaluasi usability, hingga penyempurnaan fitur platform.

Tahapan User-Centered Design



Tahapan metode UCD yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada urutan umum menurut [6], yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengumpulan data kebutuhan melalui observasi awal di lapangan dan hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait pemanfaatan platform assessment untuk TOEFL dan IELTS. Proses identifikasi fokus pada kebutuhan dan kendala yang sering muncul pada platform assessment bahasa Inggris yang selama ini digunakan.

2. Perancangan Prototipe UI/UX

Pembuatan information architecture, user flow, desain interface, dan interaktif prototype dengan mempertimbangkan aspek kemudahan navigasi, personalisasi fitur, dan visualisasi informasi. Pada tahap ini desain diarahkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik test preparation, marketplace course, serta dashboard LMS dan learning progress.

3. Pengujian Usability

Pengujian dilakukan secara iteratif melalui evaluasi heuristik, uji coba prototipe oleh calon pengguna bebas, serta penerapan feedback dalam penyempurnaan desain. Hasil pengujian berupa data kualitas usability, kenyamanan, serta efektivitas navigasi menu dan fitur utama.

4. Implementasi dan Penyempurnaan

Prototipe yang telah diuji kemudian diintegrasikan ke dalam sistem berbasis web. Pengembang melakukan perbaikan serta penambahan fungsi sesuai hasil evaluasi dan masukan dari tahap usability test.

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah platform English Assessment berbasis web yang dirancang khusus untuk persiapan TOEFL dan IELTS, serta pembelajaran bahasa Inggris terintegrasi. Unit analisis utama berupa mahasiswa, pelajar, dan pengguna umum dengan pengalaman menggunakan aplikasi assessment digital.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data meliputi studi literatur, survei lapangan dan observasi proses penggunaan platform. Studi literatur dilakukan dengan merujuk pada hasil penelitian yang telah dipublikasikan di jurnal nasional dan Google Scholar. Survei dan observasi dilakukan agar data user dapat memperkaya proses perancangan UI/UX serta validasi kebutuhan fitur platform.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mereduksi data, mengelompokkan temuan utama, dan menafsirkan hasil wawancara atau survei sesuai dengan langkah penelitian sebelumnya. Untuk usability test,

Kriteria Keberhasilan

Platform dianggap berhasil apabila hasil usability test menunjukkan minimal 75% user mencapai tingkat efisiensi, error rendah, dan kepuasan tinggi saat menggunakan fitur utama. Standar ini menjadi acuan utama penilaian kualitas dan kelayakan platform assessment TOEFL/IELTS berbasis web.

4. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna adalah tahap awal dalam proses pengembangan berbasis User-Centered Design (UCD), yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, kendala, serta preferensi utama target user terhadap platform assessment TOEFL dan IELTS berbasis web. Karena dalam pelaksanaan penelitian ini tidak dilakukan wawancara atau kuesioner secara langsung, maka analisis kebutuhan pengguna disusun dengan mengacu pada hasil observasi di lapangan dan hasil-hasil penelitian sebelumnya.

Berbasis studi literatur yang telah ada, mayoritas kampus serta lembaga pendidikan di Indonesia masih memanfaatkan metode konvensional/manual dalam assessment bahasa Inggris, baik pada tahap persiapan maupun pelaksanaan tes TOEFL dan IELTS. Kondisi ini menyebabkan proses penilaian menjadi lambat, adanya potensi human error, dan ketergantungan pada validitas penilai secara subjektif. Sebagian mahasiswa dan pelajar di lingkungan pendidikan juga melaporkan kesulitan dalam menjangkau fasilitas pelatihan TOEFL/IELTS secara digital dan mandiri [5].

Permintaan terhadap platform latihan TOEFL yang dapat diakses secara daring semakin meningkat, sebagaimana dilaporkan oleh penelitian [7] yang menemukan bahwa pelajar membutuhkan fitur simulasi soal, bank latihan, serta sistem penilaian otomatis untuk mendukung persiapan ujian mereka. Studi serupa juga dilakukan oleh [8], yang mengungkapkan kebutuhan peserta terhadap akses soal latihan, evaluasi instan hasil ujian, dan feedback secara digital untuk membantu peningkatan skor secara terstruktur.

Dari sudut pandang pengalaman pengguna, penelitian [6] menunjukkan tingginya permintaan akan desain antarmuka yang intuitif, navigasi yang mudah, serta kemudahan dalam mengakses berbagai fitur pada platform assessment. Hal ini diperkuat oleh [9], yang menyoroti pentingnya visualisasi dan inovasi media, seperti gamifikasi, konten interaktif, serta tampilan mobile-friendly untuk menunjang motivasi belajar peserta.

Sementara itu, pada aspek administrasi dan hasil evaluasi, mahasiswa menginginkan adanya dashboard riwayat tes, pelacakan progress belajar, penyimpanan sertifikat digital, serta laporan hasil yang mudah diakses melalui Learning Management System (UII Journal, 2023). Fitur lain yang sering diungkapkan sebagai kebutuhan pada studi lain adalah adanya marketplace course terkurasi, komunitas atau forum diskusi, serta opsi latihan video dan audio listening secara langsung [10].

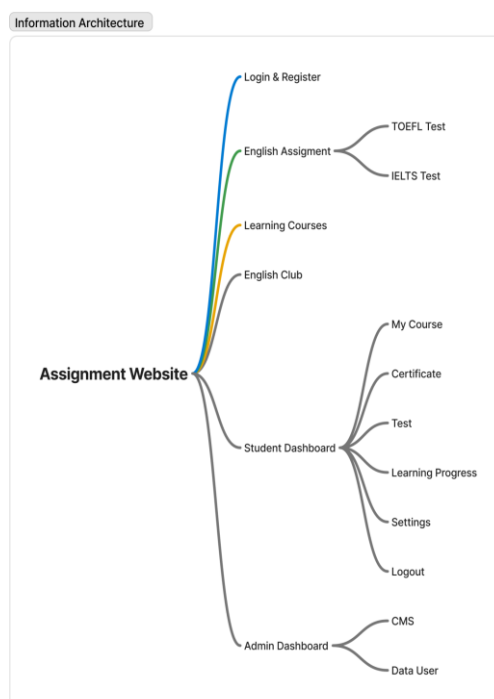
Berdasarkan analisis tersebut, kebutuhan utama pengguna platform assessment TOEFL/IELTS berbasis web dapat disimpulkan sebagai berikut:

2. Akses ke latihan soal dan simulasi tes yang lengkap dan bervariasi.
3. Penilaian otomatis serta feedback hasil ujian yang langsung.
4. Tampilan antarmuka yang user-friendly, mobile responsive, dan mudah dinavigasi.
5. Fitur dashboard untuk pelacakan hasil, sertifikat, serta progress belajar.
6. Komunitas atau ruang diskusi daring.
7. Marketplace course berstandar untuk persiapan TOEFL/IELTS.

Rangkuman kebutuhan pengguna di atas akan menjadi dasar pertimbangan dalam tahap desain dan pengembangan sistem, memastikan seluruh fitur dan pengalaman yang dibangun benar-benar relevan terhadap ekspektasi dan permasalahan aktual user sasaran.

Perancangan Prototype UI/UX

Langkah awal dalam pengembangan prototype UI/UX platform English Assessment berbasis web adalah merancang information architecture sebagai dasar struktur navigasi dan alur fitur utama. Desain ini bertujuan mengakomodasi seluruh kebutuhan pengguna secara terstruktur dan mudah diakses agar proses belajar dan assessment berlangsung efisien.



Gambar information architecture di atas memetakan komponen inti platform, mulai dari halaman registrasi, login, navigasi utama, hingga fitur spesifik seperti assessment TOEFL/IELTS, Learning course, English club, dan dashboard user. Dengan susunan hirarki yang jelas, seluruh layanan untuk mahasiswa, pelajar, maupun admin dapat dijangkau tanpa hambatan dan mencegah kebingungan dalam penggunaan platform.

Setelah pembahasan information architecture yang sudah memetakan komponen inti pada platform, tahapan berikutnya yaitu user flow berperan penting dalam merancang pengalaman interaksi pengguna secara nyata. Melalui pemetaan user flow, setiap langkah dan keputusan yang diambil user : mulai dari registrasi, login, hingga proses memilih fitur assessment dan pembelajaran, dijabarkan secara rinci agar alur penggunaan platform menjadi lebih mudah dipahami dan dieksekusi.

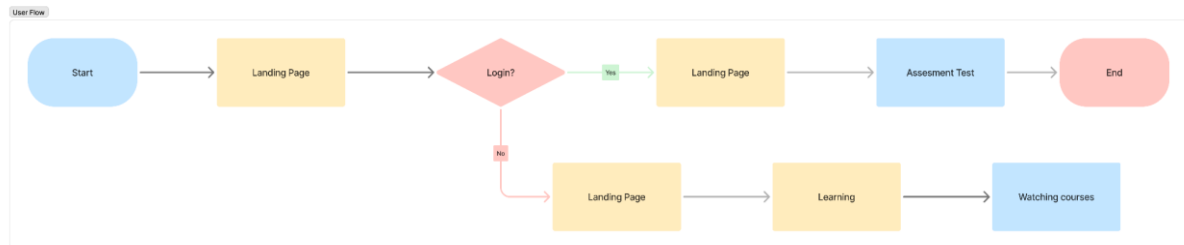
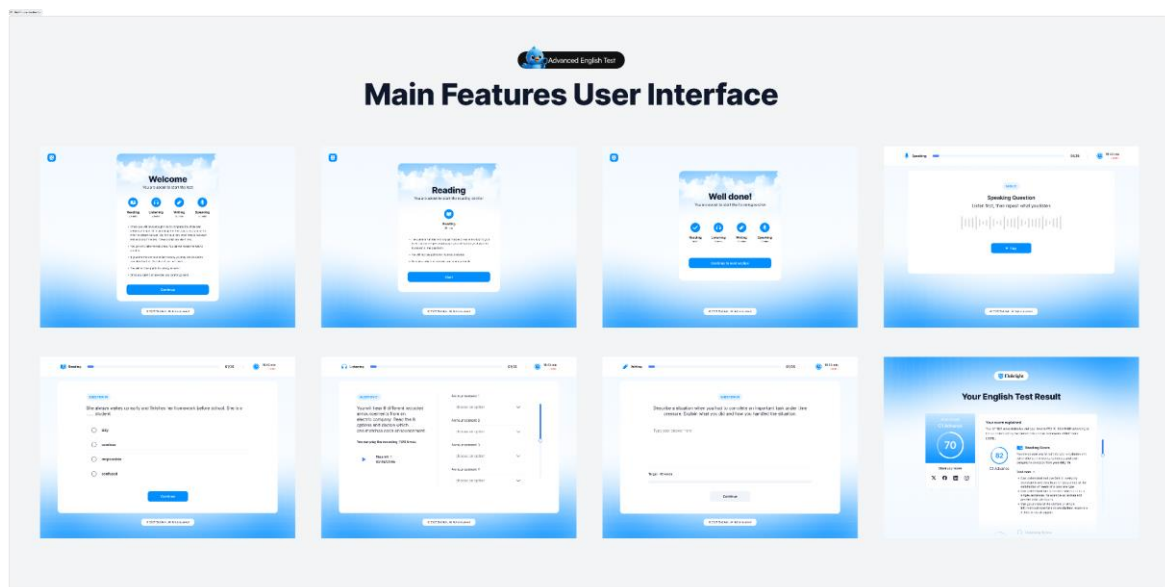


Diagram user flow menggambarkan perjalanan pengguna sejak awal masuk ke sistem, seperti melakukan registrasi atau login, kemudian diarahkan ke halaman utama, navigasi fitur, hingga tahap detail seperti pelaksanaan simulasi TOEFL/IELTS, pembelian dan pembelajaran kursus di dashboard. Setiap skenario interaksi dirancang untuk meminimalisir kebingungan, memastikan pengguna bisa dengan lancar berpindah antar fitur tanpa hambatan atau proses yang berulang-ulang.

Setelah proses pemetaan user flow untuk memastikan alur interaksi pengguna berjalan lancar, tahap berikutnya adalah membuat desain user interface yang fokus pada tampilan inti fitur utama platform. Pada langkah ini, setiap komponen diuji agar mampu memberikan pengalaman visual yang nyaman dan mudah dipahami oleh pengguna.



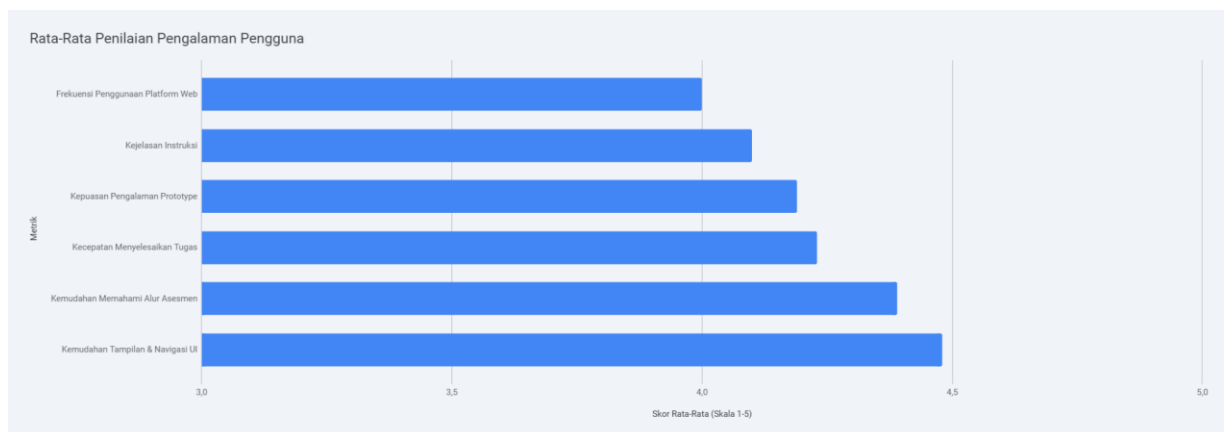
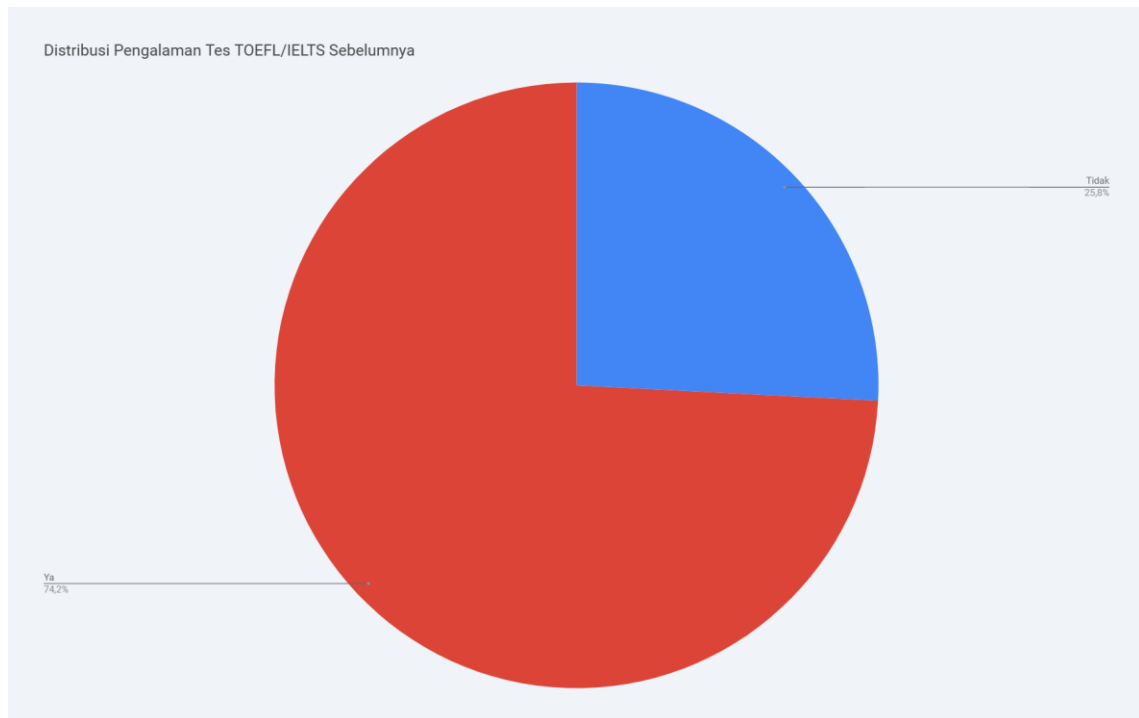
Gambar yang telah disusun memperlihatkan preview tampilan untuk fitur-fitur utama seperti halaman welcome, reading, listening, writing, speaking, hingga hasil skor tes bahasa Inggris. Desain interface mengedepankan elemen yang minimalis, layout yang jelas, serta penggunaan warna yang konsisten untuk mendukung kemudahan navigasi pada setiap sesi tes. Dengan antarmuka seperti ini, user dapat mengakses seluruh fungsi, mulai dari mengerjakan soal hingga melihat hasil skor secara intuitif dan efisien tanpa kebingungan di setiap tahapan proses pembelajaran maupun assessment.

Fitur utama ini sengaja ditampilkan sebagai representasi proses desain, karena total halaman dan fitur dalam sistem sangat banyak, mulai dari awal login/register, halaman profil perusahaan, hingga dashboard admin dan student yang kompleks (lebih dari 20+ halaman). Oleh karena itu, desain yang diperlihatkan difokuskan pada tampilan dan alur inti agar pembahasan lebih ringkas dan langsung menggambarkan poin utama dari pengalaman user saat mengikuti assessment maupun sesi pembelajaran bahasa Inggris.

Pengujian Usability

Setelah perancangan desain user interface yang telah memvisualisasikan tampilan fitur utama, tahap selanjutnya adalah pengujian usability menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) melalui survei Google

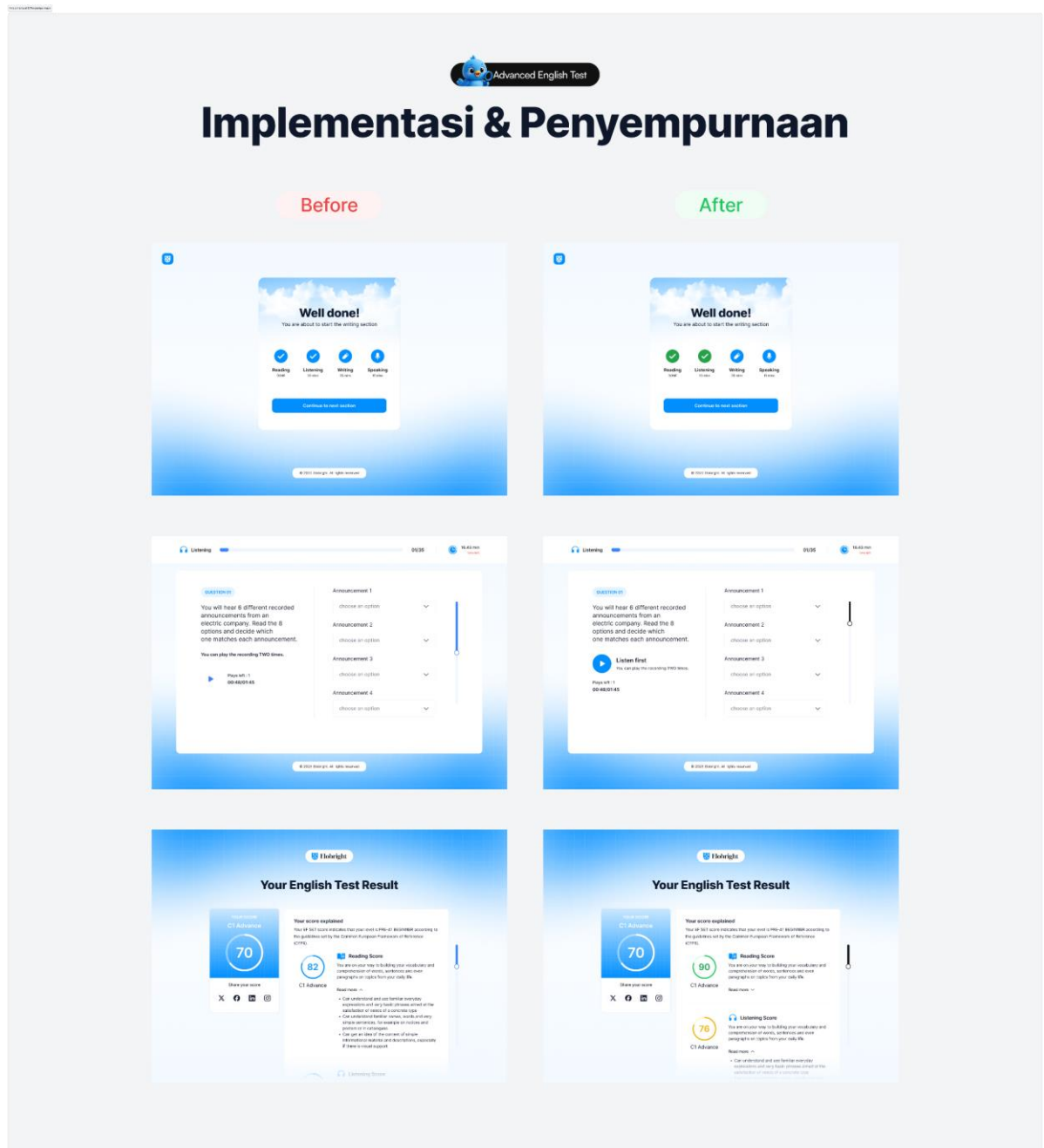
Form. Responden diberikan link prototype untuk langsung menguji fitur inti seperti assessment dan navigasi, diikuti serangkaian pertanyaan feedback guna mengukur efisiensi penggunaan, jumlah error, serta tingkat kepuasan secara keseluruhan dalam bentuk skala 1-5 dan persentase keberhasilan.



Hasil dari 36 responden didominasi mahasiswa berusia di atas 20 tahun dengan 64,5% memiliki pengalaman tes TOEFL/IELTS sebelumnya—menunjukkan performa prototype yang baik dengan skor rata-rata di atas 4,00. Skor tertinggi tercatat pada kemudahan tampilan dan navigasi UI (4,48) serta alur asesmen (4,39), sementara kepuasan keseluruhan mencapai 4,19; skor terendah pada kejelasan instruksi (4,10). Insiden error sangat rendah (hanya 13% responden) dengan tingkat gangguan minor (rata-rata 2,0), sehingga platform dinilai stabil dan intuitif. Selain itu, beberapa feedback saran dan masukan dari responden juga diperoleh untuk mendukung perbaikan selanjutnya.

Implementasi Dan Penyempurnaan

Setelah pengujian usability yang secara keseluruhan memenuhi tujuan objektif seperti efisiensi tinggi, error rendah, dan kepuasan pengguna, tahap akhir UCD adalah implementasi prototype ke dalam sistem web berbasis lengkap beserta penyempurnaan berdasarkan saran responden. Proses ini melibatkan integrasi desain UI/UX yang telah diuji ke platform fungsional, dengan fokus memperbaiki celah kecil seperti kontras visual dan prioritas elemen interaksi agar pengalaman pengguna semakin optimal.



Gambar perbandingan sebelum dan sesudah penyempurnaan di atas memperlihatkan perubahan spesifik, seperti penggantian warna ikon pada halaman "Well Done" dari biru menjadi hijau untuk menekankan progress selesai section test yang sebelumnya kurang terlihat oleh user, penyorotan tombol "Play" pada halaman soal agar menjadi prioritas utama sebelum menjawab, serta penyesuaian warna pada halaman hasil tes untuk membuat progres skor lebih kontras dan mudah dibaca. Penyempurnaan ini memastikan platform English Assessment berbasis web siap digunakan secara efektif oleh mahasiswa dan pelajar, dengan navigasi yang lebih intuitif serta visual feedback yang jelas di setiap tahapan.

5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan platform English Assessment berbasis web untuk persiapan TOEFL dan IELTS melalui pendekatan User-Centered Design (UCD), yang mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototype UI/UX (information architecture, user flow, dan desain interface), pengujian usability, hingga implementasi dan penyempurnaan. Hasil usability test dari 36 responden menunjukkan skor rata-rata di atas 4,00 (skala 1-5), dengan efisiensi navigasi dan alur asesmen mencapai 4,48 serta 4,39, memenuhi kriteria keberhasilan minimal 75% pada aspek efisiensi, error rendah (13%), dan kepuasan tinggi. Penyempurnaan berdasarkan feedback, seperti peningkatan kontras visual dan prioritas tombol interaksi, memastikan platform intuitif, stabil, dan user-friendly bagi mahasiswa serta pelajar.

Platform ini tidak hanya mengatasi kendala metode manual di kampus Indonesia, tetapi juga mengintegrasikan fitur test preparation, marketplace kursus, dashboard progress, serta komunitas English Club dalam ekosistem LMS yang terpersonalisasi. Kontribusi utama meliputi peningkatan aksesibilitas assessment digital, optimalisasi skor TOEFL/IELTS melalui simulasi otomatis, dan dukungan pembelajaran mandiri yang responsif lintas perangkat.

Saran untuk pengembangan lanjutan mencakup pengujian skala lebih besar dengan beragam demografi, integrasi fitur AI untuk feedback personal, serta kolaborasi dengan lembaga pendidikan untuk validasi lapangan. Dengan demikian, platform ini berpotensi memperkuat transformasi digital pendidikan bahasa Inggris di Indonesia.

6. Daftar Pustaka

- [1] Nurhasanah, A., & Voutama, A. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: FAKULTAS ILMU KOMPUTER). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).
- [2] Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56-62.
- [3] Designing UI/UX for Reading Games in Indonesian and English for Early Childhood Using the Human-Centered Design Method. (2024). *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 9(2), 740-752.
- [4] Novianto, A. R., & Rani, S. . (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1), 21–32.
- [5] Y. Y. Marbun, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, "Pembuatan Aplikasi TOEFL sebagai Media Pelatihan Bahasa Inggris Berbasis Web," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 83-92.
- [6] Pangkey, M. E. M., Najoran, X. B. N., & Paturusi, S. D. E. (2024). Perancangan UI/UX Website UPT Bahasa menggunakan Heuristic Evaluation dan User-Centered Design. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(2), 161–172.
- [7] Istighfaroh, F., Wulandari, S., Nurizzakiya, E.L. (2025). "Optimalisasi Skor TOEFL Melalui Online Study Group Pada Siswa SMA Bojonegoro." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*.
- [8] Mulyapradana, A., Anjarini, A. D., Elshifa, A., Gulam, H., & Winarsih, W. (2023). Pengenalan dan latihan soal tes TOEFL guna meningkatkan kemampuan Bahasa inggris pada mahasiswa. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 51-60.
- [9] Deli, D. (2021) "Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel", *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(1), pp. 9–20. doi: 10.30871/jaic.v5i1.2749.
- [10] D. R. Alamsyah, M. G. . Resmi, and I. . jaelani, "A DESIGN UI/UX E-LEARNING ENGLISH MOBILE USING USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD: English", *SinkrOn*, vol. 7, no. 4, pp. 2434-2443, Oct. 2023.