

INTISARI

Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Dalam berkembangnya teknologi tidak mengurangi bobot kebutuhan belajar siswa. Kebutuhan belajar atau bantuan pengayaan sangat dibutuhkan oleh siswa baik itu dari SD, SMP, SMA sehingga dibutuhkan sebuah website yang mampu menampung kebutuhan itu semua. Website ini akan memuat fitur try out, event, Online class, latihan soal UTBK, try out CPNS, materi pelajaran berupa teks dan video Dalam pengembangan website ini bertujuan untuk membuat sebuah website yang dapat digunakan sebagai sarana bimbingan belajar daring dan mampu untuk menyediakan sarana pelaksanaan lomba olimpiade online se-Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode user centered design merupakan metode yang dalam suatu perancangan design yang berfokus pada bagaimana kebutuhan user. Penelitian ini juga menghasilkan usability test yang cukup baik dengan mendapatkan skor 73,75 diuji menggunakan metode system usability scale.

Kata kunci: Tryout, Olimpiade, Event, User Centered Design, System Usability Scale

ABSTRACT

Technology is something that can help all people throughout the world to help become a means to carry out daily activities carried out by humans at work and in education. The development of technology does not reduce the weight of students' learning needs. The need for learning or enrichment assistance is really needed by students, whether from elementary school, middle school or high school, so a website is needed that can accommodate all these needs. This website will contain try out features, events, online classes, UTBK practice questions, CPNS try outs, study materials in the form of text and video. In developing this website, the aim is to create a website that can be used as a means of tutoring for brave students and is able to provide a means of implementation. online Olympic competition throughout Indonesia. The method used in this research is the User Centered Design Method, which is a method in designing a design that focuses on the user's needs. This research also produced a fairly good usability test, getting a score of 73.75, measured using the system usability scale method.

Keywords: Try Out, Evente, Olimpik, User Centered Design, System Usability Scale

