

ABSTRAK

Pelaksanaan kuis secara langsung di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng menghadirkan sejumlah tantangan. Instruktur harus menunggu di kelas hingga siswa menyelesaikan kuis, lalu melakukan koreksi hasil kuis yang telah dikerjakan, yang membutuhkan waktu dan tenaga. Di sisi lain, siswa harus menunggu untuk mengetahui hasil kuis, sehingga tidak dapat segera mengevaluasi performa dan belajar dari kesalahan. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan sistem pengelolaan kuis yang lebih efisien dan terstruktur guna meningkatkan kualitas pelatihan di lembaga ini. Aplikasi Sistem Pengelolaan Kuis di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menyediakan platform digital yang mempermudah instruktur dan siswa dalam pengelolaan serta pengaksesan kuis. Fokus utama pengembangan aplikasi ini adalah memberikan kemudahan bagi instruktur dalam mengatur soal, menilai hasil kuis, dan memantau kinerja siswa secara sistematis. Sementara itu, siswa dapat mengerjakan kuis di luar jadwal pembelajaran yang telah ditentukan, melihat nilai secara langsung, dan mempelajari jawaban yang benar sebagai bahan evaluasi mandiri. Proses pengembangan aplikasi menggunakan metode ICONIX Process, sebuah pendekatan berbasis analisis objek yang menyediakan alur pengembangan jelas dari analisis kebutuhan hingga implementasi kode. Berbagai diagram, seperti Use Case Diagram, Domain Model, dan Sequence Diagram, digunakan untuk mempermudah transformasi kebutuhan fungsional menjadi desain sistem yang implementatif. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti pengelolaan soal kuis, koreksi otomatis untuk soal pilihan ganda, koreksi secara langsung oleh instruktur untuk soal isian, hingga pelaporan nilai yang dapat diakses oleh siswa dan instruktur. Dengan mengintegrasikan fitur-fitur tersebut, sistem ini mendukung visi lembaga dalam memberikan layanan pembelajaran yang modern, efektif, dan inovatif.

Kata kunci : Penegelolaan kuis, *ICONIX Process*, Aplikasi berbasis *web*