



ANALISIS PERANCANGAN FRAMEWORK ZACHMAN PADA ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI TES PSIKOLOGI ONLINE DI BIRO PSIKOLOGI QUANTUM SUKABUMI

Bayu Andrea Pramayuda¹⁾, Sudin Saepudin²⁾

^{1, 2)}Sistem Informasi Universitas Nusa Putra

Jl. Raya Cibolang No.21 Cisaat Sukabumi 43152

e-mail: bayu.andrea_si20@nusaputra.ac.id¹⁾, sudin.saepudin@nusaputra.ac.id²⁾

* Korespondensi: bayu.andrea_si20@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Tes Psikologi di Biro Psikologi Quantum Sukabumi, ujian masih dilakukan dengan cara tradisional. Proses ujian dimulai dengan pengumpulan informasi dari selembaran kertas dan selesai dalam 11 menit. Sistem ujian ini seringkali menghadapi tantangan, terutama lambat dalam penyusunan soal, kesalahan penilaian nilai ujian, dan keterlambatan dalam laporan nilai ujian. Pemborosan dana untuk membeli kertas dan tinta dalam proses penyusunan dan replikasi soal ujian juga merupakan isu yang berlaku.

Solusi pertama untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan sistem tes psikologi online berbasis web yang terkomputerisasi.. Sistem ini diharapkan dapat membantu dalam berbagai bidang, termasuk efisiensi penulisan, mengurangi biaya dan waktu yang dihabiskan untuk menulis, dan mempermudah penulisan. Selain itu, sistem ujian online akan mengurangi penggunaan kertas dan tinta yang mahal dalam pembuatan dan penyebaran konten. Untuk meningkatkan sistem, diperlukan desain baru untuk sistem informasi online, Ini juga mengurangi konsumsi kertas dan tinta yang mahal saat membuat dan menduplikasi pertanyaan. Perancangan sistem ini membutuhkan model arsitektur sistem informasi ujian online yang handal. Tujuannya adalah agar implementasi sistem ini berjalan lancar dan sesuai dengan kebutuhan yang ada, serta untuk mengurangi risiko kegagalan. Dengan merancang sebuah model arsitektur enterprise untuk sistem informasi ujian online, diharapkan solusi ini bisa meminimalisir potensi masalah dan dapat memastikan bahwa sistem tersebut beroperasi sesuai harapan.

Pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu dapat membantu perubahan dari proses manual menjadi teknologi. Serta hasil rencana yang diberikan berupa rancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi dengan model Zachman Framework yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembuatan sistem yang akan digunakan oleh Biro Psikologi Quantum untuk keberlangsungan pelaksanaan kegiatan tes tersebut.

Kata Kunci: Ujian Online, Sistem Informasi, Zachman Framework.

ABSTRACT

Psychological Test at the Sukabumi Quantum Psychology Bureau, the exam is still done the old-fashioned manner. Exam procedure begins with gathering information from pieces of paper and finishes in 11 minutes. This exam system often faces challenges, especially the slowness in preparing questions, errors in assessing test scores, and delays in reporting test scores. The wastage of funds to purchase paper and ink in the process of compiling and replicating exam questions is also a prevailing issue.

The first step in resolving this issue is to create a computerized web-based online psychological test system. This system is expected to help in various fields, including writing efficiency, reducing costs and time spent on writing, and making writing easier. In addition, the online exam system will reduce the use of expensive paper and ink in content creation and dissemination. To improve the system, a new design was required for the online information system. It also reduced the consumption of expensive paper and ink when creating and duplicating queries. The design of this system requires a reliable online exam information system architecture model. The goal is for the implementation of this system to run smoothly and in accordance with existing needs, and to reduce the risk of failure. By designing an enterprise architecture model for an online exam information system, it is hoped that this solution can minimize potential problems and can ensure that the system operates as expected.

In this study, the goal is to help change from manual processes to technology. Additionally, the plan's outcomes are presented as an Information System Enterprise Architecture. design with the Zachman Framework model which can later be implemented in making a system that will be used by the Quantum Psychology Bureau for the continuity of the implementation of the test activities.

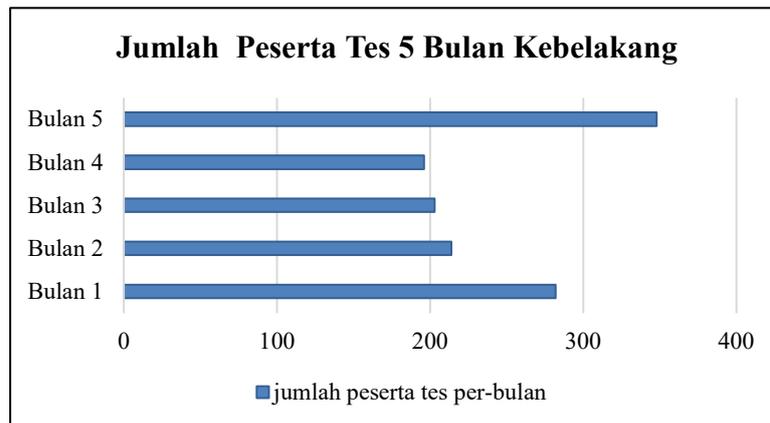


Keywords:

Online Exam, Information System, Zachman Framework.

I. PENDAHULUAN

Biro Psikologi Quantum Sukabumi adalah sebuah lembaga atau perusahaan yang menyediakan layanan tes psikologi dan memiliki beberapa cabang di kota dan kabupaten Sukabumi. Saat ini, lembaga ini belum menerapkan teknologi informasi, sehingga proses kegiatan yang dilakukan masih menggunakan sistem manual, terutama dalam pelaksanaan tes psikologi.



Gambar. 1. Grafik Jumlah Peserta Tes

Pada Gambar. 1. menjelaskan bahwa jumlah peserta tes di biro psikologi quantum fluktuatif setiap bulannya, akan tetapi hingga saat ini dalam melakukan kegiatan proses tes masih dilakukan dengan cara memberikan kertas tes kepada peserta, kemudian peserta mengerjakan tes sesuai waktu yang ditentukan. Setelah itu, petugas melakukan penilaian secara manual, yang seringkali menghadapi kendala seperti lambatnya dalam penyusunan soal, kesalahan penilaian nilai ujian, dan keterlambatan dalam laporan nilai ujian, dan keterlambatan dalam laporan pembuatan hasil ujian. Contoh lain adalah pembayaran biaya kertas dan tinta selama proses penulisan dan penyuntingan.

Oleh karena itu, implementasi sistem informasi tes psikologi online menjadi penting dalam mengelola kegiatan tes di Biro Psikologi Quantum. Namun, sistem tersebut harus diimplementasikan dengan baik agar efektif dalam mengatasi proses tes psikologi dan memberikan laporan yang cepat dan dapat diandalkan [1]. Zachman Framework merupakan suatu metode klasifikasi arsitektur enterprise yang digunakan untuk pemodelan dan pendefinisian kebutuhan sistem secara formal dan terstruktur menggunakan perspektif mereka yang terlibat dalam pengembangan sistem. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian dilakukan dengan judul "Analisis Perancangan Framework Zachman Pada Arsitektur Sistem Informasi Tes Psikologi Online di Biro Psikologi Quantum Sukabumi." Tujuan dari penelitian ini adalah menjadi leader atau mentor dalam pengembangan sistem yang terintegrasi sempurna dengan fungsi dan persyaratan bisnis.

Batas dari pertanyaan penelitian:

1. istem Informasi Tes Online Psikologi Quantum Sukabumi Dari dua dimensi yang berasal dari pertanyaan umum: apa, bagaimana, dimana, siapa, kapan dan mengapa dalam konteks konseptual, konseptual dan logis Dengan menyebutkan kerangka kerja Zachman.
2. Implementasi Zachman Framework Pada Arsitektur Sistem Informasi Tes Psikologi Online di Biro Psikologi Quantum Sukabumi ini menghasilkan rencana struktur sistem informasi dan memberikannya sebagai referensi untuk pengembangan sistem informasi dari berbagai perspektif.
3. Proyek ini hanya mensimulasikan arsitektur dan material yang dibutuhkan. Namun, itu tidak akan diimplementasikan sampai sistem selesai.

II. LANDASAN TEORI

Menurut resume Zachman, arsitektur perusahaan adalah struktur yang digunakan untuk mengatur berbagai artefak atau elemen di dalam bisnis atau organisasi. Artefak pengertian ini bisa dalam bentuk model, gambar, diagram, atau dokumen.



	Why	How	What	Who	Where	When
Contextual	Goal List	Process List	Material List	Organisational Unit & Role List	Geographical Locations List	Event List
Conceptual	Goal Relationship	Process Model	Entity Relationship Model	Organisational Unit & Role Relationship Model	Locations Model	Event Model
Logical	Rules Diagram	Process Diagram	Data Model Diagram	Role Relationship Diagram	Locations Diagram	Event Diagram
Physical	Rules Specification	Process Function Specification	Data Entity Specification	Role Specification	Location Specification	Event Specification
Detailed	Rules Details	Process Details	Data Details	Role Details	Location Details	Event Details

Gambar. 2. Kerangka Zachman

Kerangka kerja Arsitektur Zachman untuk enterprise architecture terdiri dari 6 kolom dan 6 baris. Secara umum, setiap kolom dalam riwayat kerja Zachman mewakili fokus tertentu, batas-batas abstrak, atau topik yang terkait dengan arsitektur perusahaan, seperti:

1. Kolom pertama, "Apa" (data), menyoroti aspek penting bisnis yang memerlukan pengumpulan informasi.
2. Dengan memvariasikan masukan dan keluaran, "Bagaimana" (fungsi), kolom kedua, mendefinisikan fungsi atau aktivitas.
3. Kolom ketiga, "Dimana" (jaringan), mengidentifikasi Hubungan antara lokasi geografis dan aktivitas organisasi, seperti pusat bisnis.
4. "Who" (orang) memperkenalkan orang ke dalam organisasi melalui strategi untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi orang serta hubungan dengan pengguna jangka panjang dan perspektif manusia terhadap pekerjaan.
5. Kata "Kapan" pada kolom mengacu pada kualitas waktu dan aktivitas yang menandakan kinerja pemulihan. Objek ini berguna untuk perencanaan dan desain arsitektur.
6. Kolom "Mengapa" menggambarkan motivasi organisasi dan pekerjaannya: tujuan, sasaran, rencana bisnis, arsitektur pengetahuan, penalaran dan pengambilan keputusan dalam organisasi..

Selain itu, seiring dengan kemajuan karir Zachman, dia mengembangkan perspektif baru tentang arsitektur perusahaan.

1. Perspektif pertama, "Perspektif Perencana", berkonsentrasi pada konteks, pandangan jauh, dan tujuan perusahaan.
2. Perspektif kedua, "Perspektif Pemilik", menggambarkan model konseptual perusahaan.
3. Perspektif ketiga, "Perspektif Konsep Fundamental" (Perspektif Arsitek), menjelaskan dasar-dasar manajemen informasi internal.
4. Perspektif baru, "Perspektif Desainer Tentang Persyaratan Teknis", memperluas model sistem informasi dan membandingkan keinginan pemilik dengan kemampuan teknis dan fisik yang dapat direalisasikan. Perspektif Fungsi Sistem merupakan gambaran pengguna dan bentuk nyata dari implementasi.
5. Sudut pandang kelima, "Perspektif Pembangun", berkomitmen untuk menonjolkan informasi penggunaan teknis dan fisik dalam membangun arsitektur. Perspektif ini membutuhkan implementasi dan desain yang lebih spesifik.
6. Perspektif keenam, "Perspektif Fungsi Sistem", menampilkan sudut pandang pengguna dan menentukan hasil implementasi arsitektur. Perspektif ini berfokus pada bagaimana sistem bekerja dalam praktiknya dan memberikan informasi tentang penggunaan arsitektur saat ini yang telah selesai. Perspektif Fungsi Sistem merupakan gambaran pengguna dan bentuk nyata dari implementasi. Zachman mewakili tampilan yang berbeda dan khas pada satu baris struktur.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada karya Zachman tentang analisis sistem informasi tes psikologi online.

A. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:



1. Pengamatan

Metode ini dilakukan dengan menganalisis kejadian dan aktivitas di Biro Psikologi Quantum Sukabumi sebagai target agar dapat memberikan hasil yang dapat didiskusikan.

2. Wawancara

Berkolaborasi dengan berbagai pihak yang terlibat seperti, peneliti, staf psikologi quantum, dan administrator yang terlibat dalam pengembangan, pengenalan, dan penggunaan sistem informasi tes psikologi online.

3. Kepustakaan

4. metode pengumpulan fakta meliputi mencari dan mempelajari fakta-fakta tertentu dari buku atau referensi lain yang berhubungan dengan rumusan pertanyaan penelitian [2].

B. *Model Perancangan*

1. Enterprise Architecture

Enterprise Architecture adalah praktik yang mendorong reorganisasi dan modifikasi struktur, komponen, proses, dan kebijakan sebuah organisasi [3]. Arsitektur ini membantu dalam memahami, merencanakan, dan mengelola seluruh aspek bisnis dan teknologi informasi yang terkait. Arsitektur enterprise melibatkan penggunaan konsep, prinsip, dan metode yang terpadu untuk mencapai tujuan bisnis organisasi dan memastikan keselarasan antara strategi bisnis, proses bisnis, infrastruktur IT, dan aplikasi yang digunakan [4].

Tujuan utama dari desain perusahaan adalah untuk mencapai keselarasan strategis antara bisnis dan teknologi informasi. Dengan memiliki arsitektur yang terencana dan terstruktur dengan baik, organisasi dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya, meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat inovasi, dan menghadapi perubahan dengan lebih responsif.

2. EA Framework

EA Framework adalah konsep yang digunakan untuk memahami Enterprise Architecture (EA) dan berfungsi sebagai kerangka logis dalam mengklasifikasikan kompleks informasi. Dengan EA Framework, kita dapat mengidentifikasi jenis informasi yang diperlukan untuk menggambarkan arsitektur perusahaan, menempatkan informasi tersebut memanfaatkan struktur logis dan menunjukkan hubungan antara berbagai jenis informasi [5]. Informasi tentang arsitektur perusahaan sering dikategorikan berdasarkan model atau perspektif. Selain itu, dalam beberapa ringkasan, EA Framework didefinisikan sebagai jenis arsitektur yang mengubah struktur dan perspektif dalam kaitannya dengan arsitektur enterprise [6].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

berdasarkan hasil evaluasi sistem dan analisis data psikologi online yang ada di biro psikologi quantum, peneliti mendapatkan hasil yaitu perancangan sistem psikologi online yang spesifik. Karena masalah yang ada. Psikologi kuantum teoretis memerlukan pengembangan sistem yang lebih baik untuk membantu pelaksanaan tes, memungkinkan peserta tes untuk fokus pada tugas yang ada sekaligus meringankan beban administrator tes..

Sistem tes psikologi online Biro Psikologi Quantum menggunakan Struktur Zachmann terdiri dari 6 kolom dan 6 baris. Setiap kolom pada gilirannya menyoroti jenis artifak yang berbeda. Kolom pertama terdiri dari apa (data), bagaimana (fungsi), di mana (jaringan), siapa (manusia), kapan (waktu), dan mengapa (motivasi). Perspektif perencana (lingkup konteks), perspektif pemilik (model bisnis), perspektif perancang (model sistem), perspektif pembangun (model teknologi), perspektif pelaksana (representasi rinci), dan perspektif peserta (perusahaan yang berfungsi) adalah kemudian disajikan (perspektif) [1].

A. Perspektif Perencana (Data)

Perspektif pertama yang tersedia dalam kerangka kerja Zachman adalah perspektif perencana, yang biasa disebut sebagai arsitektur konseptual. Ini adalah bagian yang berisi data dari sistem psikologi online.

1. What (Data)

Paragraf ini menjelaskan data yang telah dimasukkan ke dalam sistem. Paragraf ini merangkum



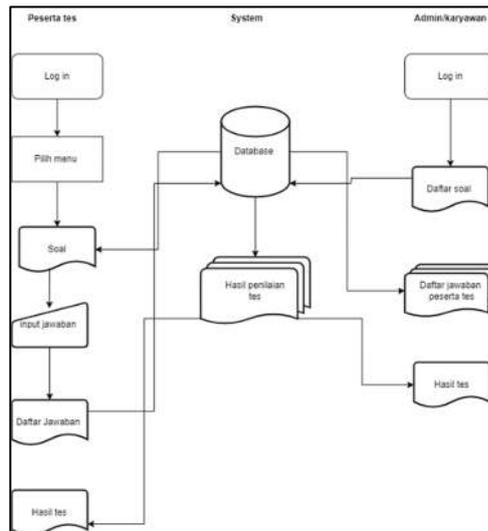
informasi yang Perencana berikan dari sudut pandang desain sistem. Hasil analisis data adalah sebagai berikut :

- a) Data dimasukkan oleh peserta adalah nomor identifikasi pribadi mereka,
 - b) Data yang dikumpulkan adalah catatan terkait pekerjaan mereka,
 - c) Data yang diunduh adalah seluruh hasil evaluasinya.
2. How (Proses)
Paragraf ini menjelaskan prosedur untuk mengikuti tes, yaitu mendaftarkan nama dan jadwal peserta untuk mengikuti tes di biro Quantum Sukabumi.
3. Where (Lokasi)
Paragraf ini menjelaskan dimana lokasi dikembangkannya sistem tes psikologi online yaitu biro psikologi quantum yang beralamat di Jl. K.H Ahmad Sanusi gang rukun, Gunungpuyuh, Kec. Gunungpuyuh, Kota Sukabumi, Jawa Barat.
4. Who (Orang)
Paragraf ini menjelaskan orang yang peran penting dalam sistem informasi tes psikologi online, yaitu:
- a) Admin melakukan pengolahan data peserta tes
 - b) Peserta tes melakukan pendaftaran
 - c) Peserta tes melihat informasi terkait proses kegiatan tes.
5. When (Waktu)
Kolom ini menjelaskan waktu yang diberikan oleh sistem tes psikologi, diberikan saat peserta mencari informasi tentang proses dan prosedur di biro psikologi quantum. sebagai berikut:
- a) Peserta tes dapat membuka sistem ini kapanpun dan dimanapun
 - b) Batas pendaftaran selama 6 jam.
6. Why (Motivasi)
Paragraf berikut menyebutkan tujuan dan misi Biro Psikologi Quantum Sukabumi:
- a) Visi : Pentingnya keselamatan lalu lintas dengan membantu pengemudi dalam mengatasi masalah kognitif dan perilaku yang dapat mempengaruhi kemampuan mengemudi dengan aman. Dan ingin berkontribusi pada kesehatan dan produktivitas pengemudi dengan memastikan mereka dalam kondisi fisik dan mental yang sehat.
 - b) Misi : Mendorong dan meningkatkan kesadaran pengemudi tentang pentingnya kesehatan mental dan bagaimana itu mempengaruhi kinerja mengemudi yang aman dan bertanggung jawab. Dan Mengadvokasi dan bekerja sama dengan pihak berwenang, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mempromosikan keselamatan dan kesehatan pengemudi.

B. Perspektif Owner

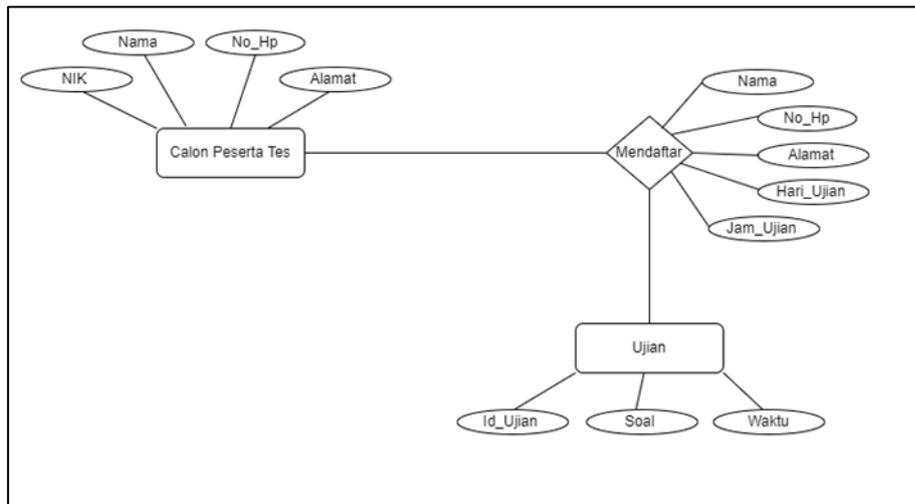
Sudut pandang ini, menjelaskan bagaimana menerapkan sistem dan bagaimana memeliharanya menggunakan teknologi informasi saat ini dari pemilik atau manajer.

1. What (Data)
Paragraf berikut memberikan informasi dari model bisnis berbasis psikologis yang hanya menasar pemangku kepentingan yang memiliki koneksi dengan operasi sistem, yaitu:
 - a) Daftar/Masuk
 - b) Pilihan tanggal ujian
 - c) Masukkan data pengguna
 - d) file
 - e) Unduh hasil pengerjaan tes
2. How (Proses)
Bagian ini merinci peristiwa yang terjadi saat mengembangkan sistem psikologis online, seperti yang diilustrasikan oleh flowchart pengguna tes, sistem, dan admin [5].



Gambar. 3. Flowchart sistem tes psikologi online

3. Where (Lokasi)
Paragraf berikut menjelaskan lokasi biro psikologi quantum kota sukabumi yang berada di Jl. K.H Ahmad Sanusi gang rukun Rt.01/10, Gunungpuyuh, Kec. Gunungpuyuh, Kota Sukabumi, Jawa Barat.
 4. Who (Orang)
Paragraf berikut menjelaskan personel yang terlibat atau berperan dalam proses kegiatan tes psikologi, yaitu:
 - a) Peserta tes
 - b) Admin/Karyawan
 5. When (Waktu)
Paragraf berikutnya memberikan informasi waktu yang diperlukan untuk tugas-tugas dalam sistem tes psikologi online.
 - a) Identifikasi Masalah
 - b) Penetapan Jadwal Pembuatan Rancangan Sistem Informasi
 - c) Kebutuhan Analisis Sistem
 - d) Pembuatan Prototype permasalahan dengan matriks Zachman
 - e) Memberikan Prototype
 6. Why (Motivasi)
Berikut adalah daftar tujuan dan sasaran yang terkait dengan pengembangan sistem tes psikologi online:
 - a) Memudahkan peserta dalam pengerjaan tes.
 - b) Memaksimalkan produktivitas peserta selama tes
 - c) Membantu personel entri data dalam menjalankan tugasnya dengan benar.
 - d) Dapat menampung peserta dengan kuota lebih banyak.
- C. Perspektif Designer (Perancang)
Sudut pandang ini memandang model logika dan penerapannya pada sistem informasi sebagai pertimbangan utama saat mengimplementasikan sistem.
1. What (Data)
Diagram di atas, yang merupakan diagram hubungan entitas (ERD), menggambarkan hubungan antar tabel dengan lebih tepat. Diagram hubungan entitas adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antar entitas dalam sistem data yang sedang berjalan.

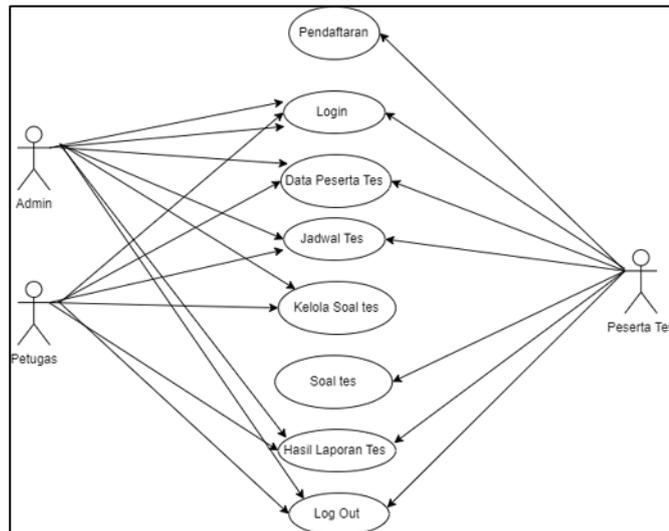


Gambar. 3.1 ERD tes psikologi online

2. How (Proses)

Dalam hal ini, kolom menyoroti tugas yang dilakukan oleh aktor dalam sistem yang sedang berjalan. Menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk Tes Psikologi Online.

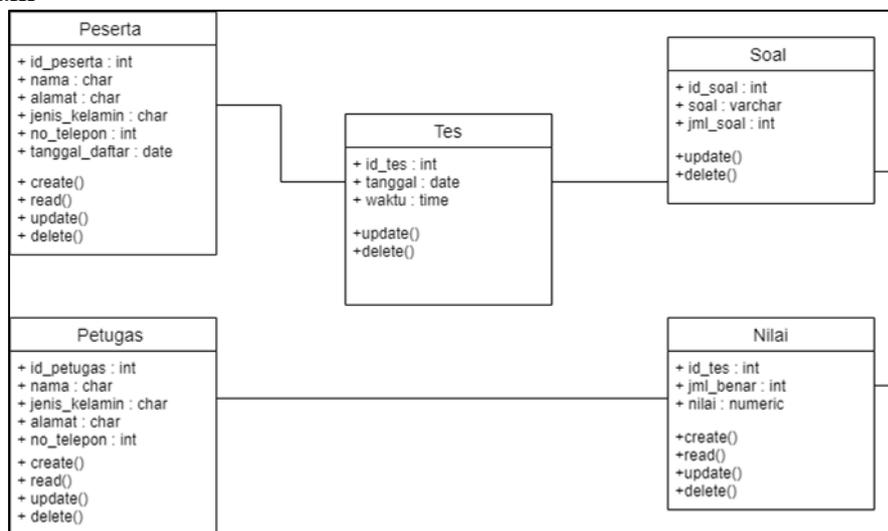
a) Use Case Diagram



Gambar. 3.2 Use case aktor dan system

Aktivitas aktor sistem pada use case di atas adalah seorang guru dan petugas/admin bagian psikologi.

b) Class Diagram

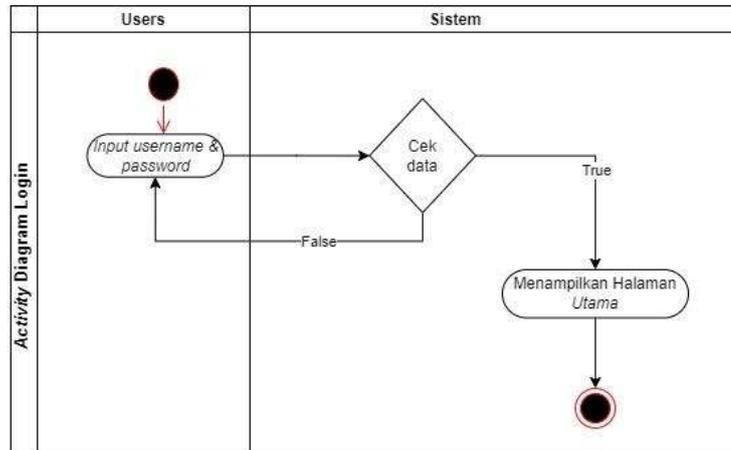


Gambar. 3.3 Class diagram perancangan tes psikologi online

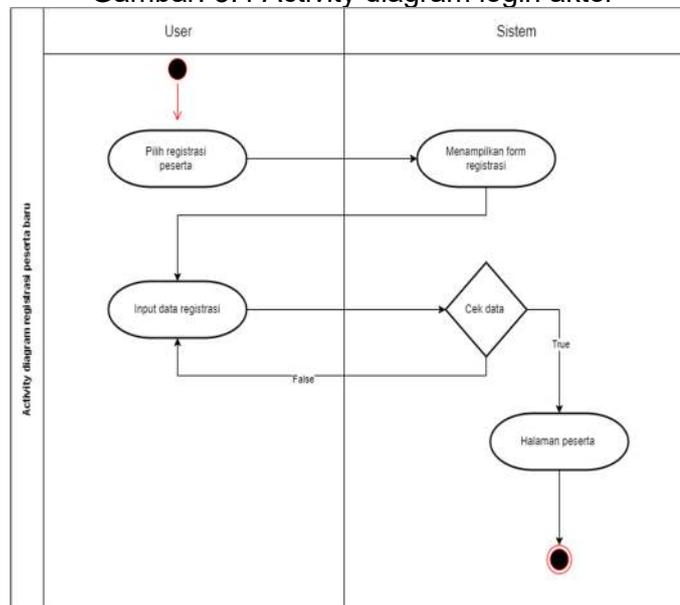


Class diagram menghubungkan berbagai komponen sistem untuk mempermudah proses pembuatan database.

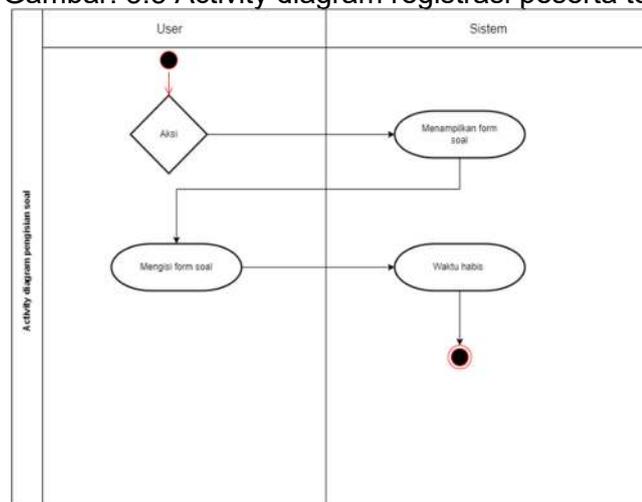
c) Diagram Activity



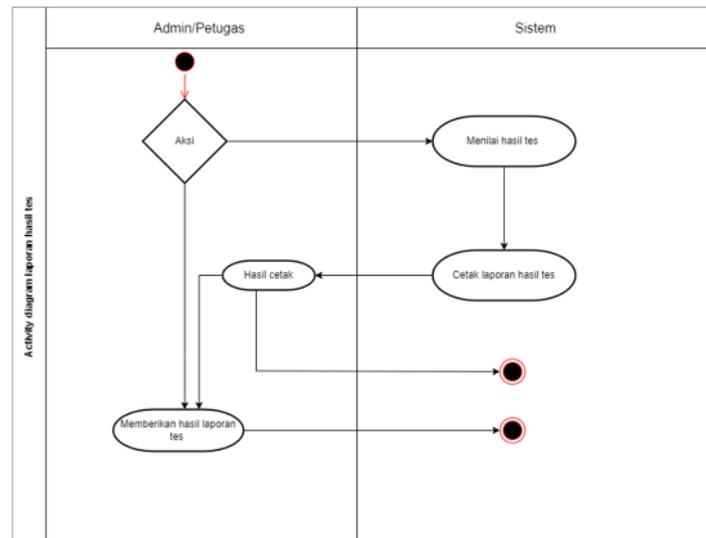
Gambar. 3.4 Activity diagram login aktor



Gambar. 3.5 Activity diagram registrasi peserta tes



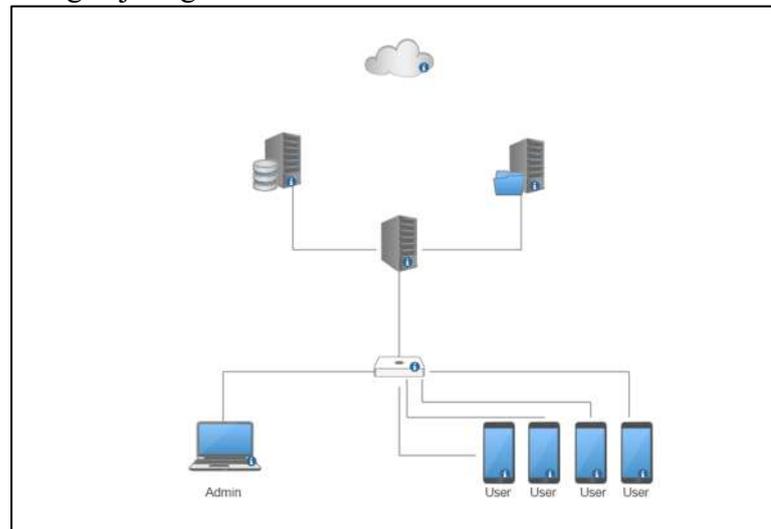
Gambar. 3.6 Activity diagram pengisian Soal



Gambar. 3.7 Activity diagram laporan hasil tes

3. Where (Lokasi)

Kolom pada artikel ini membahas bagaimana platform psikotest online Biro Psikologi Quantum menggunakan perancangan jaringan internet.



Gambar. 3.8 Perancangan jaringan sistem tes psikologi online

4. Who (Orang)

Paragraf ini menjelaskan dua orang yang berperan dalam sistem yaitu seorang administrator dan seorang teknisi, menggunakan sistem pengujian psikologi berbasis web di laboratorium psikologi kuantum.

5. When (Waktu)

Paragraf ini menjelaskan analisis data dan proses analisis yang digunakan oleh sistem online yang digunakan oleh sekolah psikologi.

f) Penentuan entitas

g) Use case diagram untuk Perancangan

h) Diagram class Perancangan

i) Perancangan Basis Data

j) Perancangan antarmuka pengguna

6. Why (Motivasi)

Berikut adalah kondisi atau proses yang terjadi selama proses penilaian sistem pengujian online:

a) Pemeliharaan Entitas dan Kunci Utama.

b) Izinkan akses pengguna dan administrator.

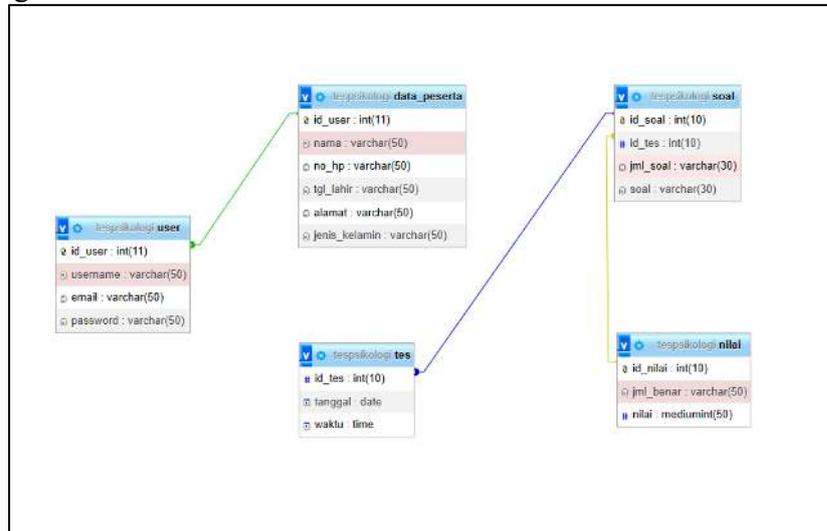
D. Perspektif Pembangun (Teknologi)

Bagian ini mendefinisikan teknologi dengan menjelaskan model data fisik yang memperhitungkan kinerja boot sistem.



1. What (Data)

Kolom ini mengkaji data dari hubungan antar tabel yang berkaitan erat dan kompatibel dengan teknologi yang digunakan.



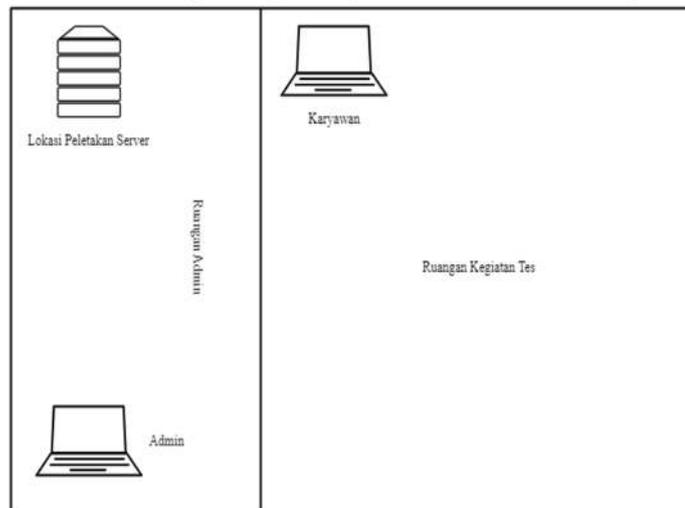
Gambar. 4. Relasi antar tabel sistem tes psikologi online

2. How (Proses)

Kolom ini menentukan desain teknis berdasarkan persyaratan berikut:

- Calon Peserta Tes
- Karyawan
- File
- Unduh.

3. Kolom ini menunjukkan lokasi data penting komputer dan sistem beroperasi.



Gambar. 4.1 Lokasi Perancangan dan Penyimpanan Master Data

4. Who (Orang)

Selanjutnya, artikel tersebut akan menyertakan statistik anti-tamper dari sistem pengujian psikologi online. Ini menimbulkan pertanyaan tentang siapa yang menggunakan atau marah dengan sistem yang dimaksud.



TES PSIKOLOGI ONLINE

E-mail

Password

Login

Lupa password? Daftar

Gambar. 4.2 Antarmuka login halaman sistem tes psikologi online

Daftar

Nama

No. Handphone

Alamat

E-mail

Password

Konfirmasi password

Daftar

Gambar. 4.3 Antarmuka Pendaftaran sistem tes psikologi registrasi online

4. Saya senang hidup di pegunungan karena saya merasa tenang.

A. Ya.

B. Tidak.

C. Kadang-kadang.

Berikutnya

Gambar. 4.4 Pengisian tes antarmuka tes psikologi online

5. When (Waktu)

Bab ini mencakup keseluruhan proses pengembangan sistem, mulai dari pembuatan UML melalui pengembangan basis data hingga implementasi perangkat lunak.



Tabel 1 Jadwal Perancangan

No	Keterangan	Juli			
		1	2	3	4
1	Pembuatan UML				
2	Pembuatan Antarmuka Pengguna				
3	Pembuatan Basisdata				

6. Why (Motivasi)

Paragraf ini membahas kemampuan perangkat teknologi dalam konteks sistem bahasa pemrograman yang digunakan. Karena sistem ini adalah tesonline untuk psikologi, ia memanfaatkan:

- a) Bahasa pengkodean PHP.
- b) Diagram.io untuk pembuatan UML
- c) Canva untuk pembuatan antarmuka pengguna
- d) Tampilannya di mobile
- e) Php MyAdmin untuk pembuatan basis data

V. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan pengembangan sistem tes psikologi online yang menggunakan kerangka kerja Zachman untuk memperbaiki strukturnya. Perancangan sistem tes psikologi online ini akan memberikan kemudahan bagi calon peserta tes yang ingin mengikuti tes secara online tanpa harus menunggu antrian lama. Selain itu, sistem ini juga diharapkan akan membantu petugas dalam melaksanakan tes dengan lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Saepudin, E. Pudarwati, C. Warman, S. Sihabudin, and G. Giri, “Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 11, no. 2, pp. 162–171, 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i2.1415.
- [2] P. Singgirit *et al.*, “Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja Zachman Info Artikel,” vol. 1, no. 1, pp. 2964–3953, 2022, [Online]. Available: www.ojs.amiklps.ac.id
- [3] F. Sembiring, N. Nadia Elisa, M. Mupaat, and W. Jatmiko, “Penerapan Zachman Framework Pada Arsitektur Sistem Informasi Ujian Onlineberbasis Web,” *J. Rekayasa Teknol. Nusa Putra*, vol. 7, no. 2, pp. 25–35, 2021, doi: 10.52005/rekayasa.v7i2.55.
- [4] R. P. Aji and D. U. Hidayah, “Analisis Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Framework Zachman,” *J. Sist. Inf. BISNIS*, vol. 9, no. 2, p. 236, Dec. 2019, doi: 10.21456/vol9iss2pp236-243.
- [5] A. B. Sidiq and D. Kurniadi, “Perancangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web pada SMK N 1 Solok,” *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 9, no. 2, p. 44, 2021, doi: 10.24036/voteteknika.v9i2.111521.
- [6] L. I. A. Lavivah, “MODELLING SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DENGAN FRAMEWORK ZACHMAN (Studi Kasus : biMBA AIUEO) SKRIPSI,” 2022.