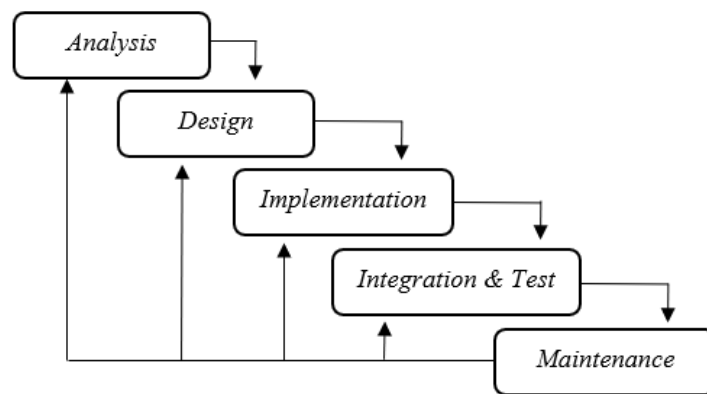


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model *Waterfall* dengan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). Metode SDLC merupakan pendekatan khusus yang digunakan oleh para pengembang aplikasi untuk membangun sistem perangkat lunak. SDLC mencakup beberapa tahapan penting, yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, penyelerasan, dan pengujian, yang menjadi pola utama dalam proses pengembangan sistem perangkat lunak (Hasanah dan Untari, 2020). Tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian berdasarkan metode SDLC model *waterfall* ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model Waterfall

Langkah dalam desain penelitian menggunakan model *waterfall* ialah sebagai berikut :

#### 3.1.1 Analisis

Tahap ini dilakukan dengan analisis mendalam terkait kebutuhan pengguna dan proses perancangan perangkat lunak terkait dengan *Website* edukasi untuk hamster. Analisis ini meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, kelemahan dari sistem yang akan dikembangkan, tantangan yang akan dihadapi, serta tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan sistem informasi berbasis *Website* ini.

### 3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Target utama dari penelitian ini adalah remaja sampai dewasa awal dengan rentang umur 12 – 24 tahun yang memiliki ketertarikan dalam memelihara hamster atau sudah pernah memelihara hamster. Maka dari itu *Website* ini harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan pembaca remaja, dimana design web ditekankan agar terlihat menarik, simple, dan menggemaskan sesuai dengan karakteristik hamster. Selain remaja, tentunya *Website* ini juga dapat diakses oleh khalayak umum yang belum memiliki pengetahuan atau pengalaman dalam memelihara hamster.

### 3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan ini mencakup alur kerja *Website* secara fungsional, diantaranya yaitu:

1. Pengguna dapat mengakses halaman *Website* tanpa ada hambatan.
2. Pengguna dapat melihat informasi lebih banyak pada halaman dengan menggulirkan halaman kebagian bawah.
3. Pengguna dapat berpindah halaman melalui tombol di *Navbar* yang terletak di bagian atas setiap halaman.
4. Pengguna dapat berpindah halaman melalui tombol di *Footer* yang terletak di bagian bawah setiap halaman.
5. Pengguna dapat menyesuaikan tampilan *Website* sesuai dengan ukuran layar yang digunakan.
6. Pengguna dapat mengirim unggahan didalam forum diskusi di halaman forum.
7. Animasi dapat berjalan dengan lancar pada halaman beranda *Website*.

### 3.1.1.3 Analisis Tujuan

Dengan adanya *Website* ini, harapannya dapat memberikan edukasi bagi remaja mengenai cara yang benar dalam merawat hamster dan mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian makhluk hidup.

#### 3.1.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras atau *Hardware* : Laptop dengan spesifikasi minimal *Processor Intel Core i5*, RAM 8GB, HDD atau SSD 256GB.
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak atau *Software* : Sistem Operasi minimal Windows 10, telah menginstall *software Visual Studio Code* untuk melakukan proses *coding*, *Adobe Illustrator* untuk proses pembuatan ilustrasi, *Adobe After Effect* untuk proses pembuatan animasi, serta telah menginstal Node.js, NPM, dan Git (opsional) untuk proses manajemen kode.

#### 3.1.2 Desain

Setelah tahap analisis selesai, peneliti membuat perancangan desain sistem mengenai *Website* edukasi pemeliharaan hamster bagi pemula. Pada tahap ini, peneliti akan membuat diagram *flowchart*, rancangan tampilan *Website* sebelum menjadi UI berupa *Wireframe*, dan yang paling utama yaitu *User Interface* (UI) yang memiliki kemiripan hampir spesifik dengan *Website* yang akan dikembangkan.

#### 3.1.3 Implementasi

Pada tahap ini, desain sistem yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya akan dikembangkan menjadi sebuah kode program menggunakan bahasa pemrograman. Dimana bahasa pemrograman yang akan digunakan ialah *JavaScript*, *HTML5* dan *CSS*. Penggunaan *JavaScript* dalam perancangan *Website* ini didukung dengan penggunaan *framework ReactJs*, dan *CSS* dengan penggunaan *framework Bootstrap*.

#### 3.1.4 Integrasi dan Pengujian

Modul-modul yang telah dikembangkan pada tahap ini akan digabungkan dan diuji kelayakannya guna mengetahui apakah sistem yang telah dirancang sudah sesuai dengan harapan pengguna dan tujuan pengembangan sistem. Selain itu, dengan adanya tahap ini diharapkan dapat menemukan kesalahan pada fungsional

software atau tidak. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini meliputi metode *Blackbox Testing* dan *Usability Testing*.

*Blackbox Testing* sendiri merupakan cara pengujian yang hanya dilakukan dengan mengeksekusi sistem atau modul, dan kemudian diperiksa apakah hasil dari sistem yang telah dikembangkan sesuai dengan proses yang diinginkan atau tidak. Jika ada bagian yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai, maka akan diteruskan ke tahap pengujian *White Box Testing* (Wibisono, G., 2015).

### **3.1.5 Pemeliharaan**

Tahap ini merupakan tahap yang memiliki tujuan dalam memastikan berjalannya sistem yang telah dirilis dan digunakan oleh pengguna. Sistem yang digunakan sendiri ialah sistem yang telah diperbaiki, diperbaharui, dan ditingkatkan kinerjanya. Tentunya hal ini bertujuan untuk memastikan keoptimalan dari sistem selama dijalankan.

## **3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Berdasarkan definisi dari (Sugiyono, 2013), subjek merujuk pada seseorang yang menjadi objek penilaian. Sementara itu, objek merujuk pada suatu kegiatan yang memiliki variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Sehingga subjek penelitian ini merujuk pada 50 orang responden yang memiliki ketertarikan atau baru memiliki pengalaman dalam memelihara hamster jenis apapun. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah perancangan dan pengembangan *Website* dengan menggunakan *ReactJs* dengan metode *SDLC Waterfall*.

## **3.3 Penelitian Kualitatif**

Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berusaha memahami fenomena sosial dan budaya melalui perspektif partisipan. Metode ini menekankan pada kedalaman data yang diperoleh, dengan fokus pada makna, pengalaman, dan pandangan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang umum digunakan meliputi wawancara, observasi, dan analisis dokumen, yang memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam (Moleong, 2017). Creswell (2014) menyatakan bahwa penelitian kualitatif "lebih menekankan pada proses

Syifa Hadiarti Aulia, 2024

RANCANG BANGUN WEBSITE "HAMSTER PEDIA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN  
HAMSTER BAGI REMAJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

daripada hasil, serta pada pentingnya interpretasi terhadap konteks sosial". Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi isu-isu yang tidak dapat diukur secara kuantitatif, seperti emosi, motivasi, dan interaksi sosial yang kompleks.

Sedangkan metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau peristiwa secara rinci sesuai dengan perspektif yang diambil oleh partisipan. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik individu atau kelompok dalam bentuk narasi yang jelas dan faktual. Salah satu karakteristik utama dari penelitian ini adalah penggunaan data lapangan yang diambil melalui wawancara, observasi, atau dokumentasi yang dianalisis secara tematik (Lambert, 2012).

### **3.4 Penelitian Kuantitatif**

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka untuk menguji hipotesis atau mengidentifikasi pola hubungan antara variabel. Pendekatan ini menggunakan instrumen terstruktur, seperti survei, kuesioner, atau eksperimen, yang dirancang untuk menghasilkan data yang dapat diukur secara statistik. Tujuan utama penelitian kuantitatif adalah untuk mencari generalisasi atau prediksi yang dapat diterapkan pada populasi yang lebih luas berdasarkan sampel yang diambil.

Creswell (2014) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif “melibatkan pengumpulan data numerik yang dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk melihat hubungan atau pengaruh antar variabel yang dapat diukur”. Hal ini memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan yang lebih generalisabel dibandingkan dengan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Sukmadinata (2017) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada dengan cara yang objektif dan sistematis berdasarkan data numerik yang dikumpulkan dari sampel atau populasi. Penelitian ini tidak menguji hipotesis, tetapi lebih pada menyediakan data awal atau dasar untuk penelitian lebih lanjut.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Studi Pustaka**

Penelitian ini Penelitian ini mengumpulkan data dari berbagai buku, jurnal, skripsi, dan literatur lain yang relevan untuk pembahasan masalah yang diteliti. Penelitian mencakup sumber-sumber data dari sumber online, serta hasil penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya. Guna mendapatkan data yang diperlukan sebagai dasar penelitian, penulis melakukan pengumpulan data dari melalui penggunaan metode lain yaitu penyebaran kuisisioner dan wawancara.

#### **3.5.2 Kuisisioner**

Kuisisioner dilakukan melalui penggunaan *Google Form* yang disebarakan kepada khalayak luas terutama pada laman komunitas pecinta hamster *Little Paw Family*, dan juga disebarakan melalui sosial media yang merujuk pada orang-orang yang memiliki ketertarikan dalam memelihara hamster. Kuisisioner dirancang dengan 5 aspek *Usability Testing* yaitu *learnability*, *memorability*, *afficiency*, *errors*, dan *satisfaction*.

#### **3.5.3 Wawancara**

Wawancara merupakan aktivitas tanya jawab untuk mencapai sebuah tujuan tertentu melalui satu atau lebih responden. Wawancara bebas dilakukan dengan beberapa informasi dan narasumber, hal ini berguna untuk menjalin keakraban serta tujuan penelitian. Peneliti telah menyiapkan sejumlah daftar pertanyaan yang akan diajukan pada calon narasumber untuk memperoleh data yang sifatnya umum dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan ialah wawancara terprogram yang dilakukan bersama dua orang hamster *adopter* yang berpengalaman dalam perawatan hamster.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, yang biasanya dilakukan melalui

wawancara, penyebaran kuesioner, atau pedoman dokumenter (Alhamid & Anufia, 2019). Instrumen ini merupakan bagian krusial dalam penelitian karena berperan dalam pengumpulan data riset. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner responden dengan teknik *Usability Testing*. *Usability Testing* memungkinkan peneliti mengumpulkan data mengenai kelayakan media yang telah dibuat, dan juga menggunakan pengukuran dengan skala Likert. Skala Likert, sebagaimana dijelaskan dalam jurnal (Taluke et al., 2019), adalah skala psikometrik yang paling umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling sering digunakan dalam penelitian.

#### 1. Lembar angket validasi materi

Instrumen kuesioner validasi materi digunakan untuk memvalidasi kelayakan materi yang digunakan pada salah satu fitur di situs web "Hamster Pedia". Ahli dari bidang dokter hewan, dan *adopter hamster* diminta untuk memberikan evaluasi terkait materi yang digunakan pada fitur tersebut guna memastikan kesesuaian dan relevansi materi. Penilaian dari kuesioner validasi materi ini dilakukan secara kuantitatif. Kisi-kisi dari angket validasi materi dijabarkan pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1  
Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Butir</b>
<b>Kualitas Teknis</b>	Kemudahan navigasi situs web	2	1, 2
	Kesesuaian judul dengan informasi	1	3
	Kejelasan fitur	1	4
	Kesesuaian media dengan informasi	1	5
<b>Ketepatan Isi dan Tujuan</b>	Kebenaran materi	6	6, 7, 8, 9, 10, 11
<b>Kelengkapan Isi dan Tujuan</b>	Kelengkapan materi	6	12, 13, 14, 15, 16, 17

<b>Kualitas Materi</b>	Kejelasan penggunaan istilah	1	18
	Kejelasan penyajian materi	1	19
	Kejelasan tata bahasa dan ejaan	1	20
	Kejelasan media pelengkap	1	21
<b>Kualitas Instruksional</b>	Memberikan bantuan belajar	2	22, 23
	Dapat memberi dampak pada pengguna	1	24
	Kualitas motivasi	1	25

Setelah itu, peneliti mengembangkan kisi-kisi yang telah dicantumkan sebelumnya sebagai acuan pembuatan angket validasi materi. Angket yang digunakan dalam tahap uji validasi materi ditunjukkan pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2  
Instrumen Angket Validasi Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Skor</b>				
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Kualitas Teknis	1. Memungkinkan pengguna untuk berpindah halaman dengan mudah					
	2. Memungkinkan pengguna untuk menuju ke halaman informasi yang dibutuhkan, hanya dengan <i>navbar</i> dibagian atas situs web					
	3. Judul pada <i>Website</i> sesuai dengan informasi yang ingin dilampirkan					
	4. Memungkinkan pengguna untuk memahami fitur yang tersedia pada <i>Website</i> hanya dengan melihat bagian “Fitur <i>Website</i> ” pada halaman Beranda					
	5. Gambar dan animasi yang digunakan pada setiap halaman sesuai dengan informasi yang disampaikan					



Aspek	Indikator	Pilihan Skor				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Isi dan Tujuan	6. Materi yang disampaikan mengenai “Jenis Kelamin Hamster” dapat dipastikan kebenarannya					
	7. Materi yang disampaikan mengenai “Jenis – Jenis Hamster” dapat dipastikan kebenarannya					
	8. Materi yang disampaikan mengenai “Perawatan Hamster” dapat dipastikan kebenarannya					
	9. Materi yang disampaikan mengenai “Makanan Hamster” dapat dipastikan kebenarannya					
	10. Materi yang disampaikan mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada Hamster ( <i>do's and don'ts</i> ) dapat dipastikan kebenarannya					
	11. Materi yang disampaikan mengenai “Fakta Ilmiah Hamster” dapat dipastikan kebenarannya					
Kelengkapan Isi dan Tujuan	12. Materi yang disampaikan pada halaman ”Jenis Kelamin dan Jenis Hamster” cukup lengkap dan mendetail					
	13. Materi yang disampaikan pada halaman ”Perawatan Hamster” mencakup seluruh informasi mengenai perawatan hamster					
	14. Materi yang disampaikan pada halaman ”Makanan Hamster” mencakup seluruh informasi mengenai makanan hamster					
	15. Materi yang disampaikan pada halaman ” <i>Do's and Dont's</i> ” mencakup seluruh informasi mengenai apa yang boleh					

Aspek	Indikator	Pilihan Skor				
		1	2	3	4	5
	dilakukan dan tidak boleh dilakukan pada hamster					
	16. Materi yang disampaikan pada halaman "Fakta Ilmiah" cukup lengkap dan mendetail					
	17. Fitur yang disampaikan pada halaman "Forum" cukup interaktif					
Kualitas Materi	18. Istilah yang digunakan pada keseluruhan materi di halaman <i>Website</i> mudah dimengerti					
	19. Materi yang disampaikan jelas dan tidak berlete-tele					
	20. Teks dan tata bahasa yang digunakan dalam <i>Website</i> sesuai dengan ketentuan tata bahasa dan ejaan					
	21. Halaman <i>Website</i> menyediakan contoh materi dengan media pendukung (gambar atau animasi) dengan kualitas yang baik					
Kualitas Instruksional	22. Penggunaan media membantu pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan dengan cepat					
	23. Penggunaan media membantu pengguna untuk berinteraksi dengan sesama pemelihara hamster ( <i>adopter</i> )					
	24. Menimbulkan perasaan bahagia pada pengguna yang mengakses <i>Website</i>					

Aspek	Indikator	Pilihan Skor				
		1	2	3	4	5
	25. Penggunaan media menambah ketertarikan (motivasi) pengguna untuk belajar mengenai perawatan hamster					

## 2. Lembar angket validasi ahli media

Instrumen kuesioner media untuk pengguna digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media yang telah dibuat. Kuesioner ini diberikan kepada ahli media dalam bidang desain menggunakan 6 indikator, yaitu identitas merek, desain konten, desain halaman, desain teks, interaksi objek, serta grafik, gambar, dan multimedia. Keenam indikator ini digunakan untuk menilai kelayakan media yang telah dibuat. Kisi-kisi dari angket validasi materi ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3  
Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir
<b>Identitas Merek</b>	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	1	1
	Konsistensi desain antarmuka dan ikon	1	2
	Identitas situs web yang mudah diingat	1	3
<b>Desain Konten</b>	Struktur situs web	1	4
	Kesesuaian media dengan materi	2	5, 6, 7
<b>Desain Halaman</b>	Tata letak komponen	2	8, 11
	Teknis menggulir halaman	2	9, 10
<b>Desain Teks</b>	Kesesuaian pemilihan jenis, ukuran huruf dan spasi pada tulisan	2	11, 12

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir
	Kemudahan membaca teks	1	13, 14
	Penggunaan istilah	1	15
<b>Interaksi</b>	Petunjuk input data	2	16, 17
<b>Objek</b>	Navigasi situs web	1	18
<b>Grafik, Gambar, dan Multimedia</b>	Kualitas gambar dan ilustrasi	1	19
	Penggunaan animasi	1	20

Berikut adalah rincian indikator yang digunakan dalam angket untuk ahli media desain menggunakan acuan pada kisi-kisi yang telah dicantumkan pada bagian sebelumnya. Instrumen angket validasi media ditunjukkan pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4  
Instrumen Angket Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Pilihan Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Identitas Merek	1. Elemen warna dan ikon terintegrasi secara konsisten kedalam antarmuka					
		2. Elemen desain pada halaman <i>Website</i> memiliki gaya yang sama					
		3. URL situs web jelas dan mudah diingat ( <a href="http://hamsterpedia.site">http://hamsterpedia.site</a> )					
2.	Desain Konten	4. Halaman <i>Website</i> menampilkan struktur konten yang sederhana dan logis					
		5. Konten pada halaman <i>Website</i> sesuai dengan tujuan pengguna					
		6. Halaman <i>Website</i> berisikan konten yang sesuai dengan isi judul					

No.	Aspek	Indikator	Pilihan Skor				
			1	2	3	4	5
		7. Halaman <i>Website</i> menyediakan informasi terkini					
3.	Desain Halaman	8. Menampilkan desain dan tata letak halaman yang konsisten					
		9. Memungkinkan pengguna untuk melihat halaman tanpa menggulir secara horizontal					
		10. Memungkinkan pengguna untuk menggulir secara cepat ke seluruh halaman					
		11. Menggunakan ruang putih ( <i>white space</i> ) pada halaman secara seimbang					
4.	Desain Teks	12. Menggunakan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat					
		13. Menampilkan teks yang mudah dibaca					
		14. Menampilkan teks yang singkat dan tidak bertele-tele					
		15. Istilah yang digunakan pada halaman <i>Website</i> mudah dimengerti					
5.	Interaksi Objek	16. Memungkinkan pengguna untuk memasukkan data ( <i>input</i> )					
		17. Formulir pada halaman “Forum” menggunakan label untuk memperjelas <i>input</i> data					
		18. Halaman <i>Website</i> terdapat tombol atau menu yang dapat di klik dan					

No.	Aspek	Indikator	Pilihan Skor				
			1	2	3	4	5
		memiliki tampilan lebih menonjol dari komponen lainnya					
6.	Grafik, Gambar, dan Multimedia	19. Halaman <i>Website</i> menggunakan gambar dengan kualitas yang baik sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan					
		20. Halaman <i>Website</i> menghindari penggunaan animasi yang berlebihan					

### 3. Lembar angket penggunaan media/responden

Instrumen kuesioner media untuk pengguna digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media yang telah dibuat. Kuesioner ini diberikan kepada responden yang merupakan remaja dengan rentang umur 12-24 tahun menggunakan *Usability Testing*. Rincian indikator yang digunakan dalam kuesioner untuk responden ditunjukkan pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5  
Indikator Kuisisioner Responden

Aspek	Indikator
<b>Learnability</b>	Informasi tentang perawatan, jenis, dan fakta tentang hamster secara keseluruhan menarik dan mudah dipahami
	<i>Website</i> ini membuat saya mengetahui lebih banyak tentang hamster
	<i>Website</i> ini membantu saya dalam mencari informasi tentang perawatan hamster
	<i>Website</i> ini membuat saya lebih mengenal jenis-jenis hamster
	<i>Website</i> ini membuat saya mengetahui kebutuhan dasar dari kandang hamster

Syifa Hadiarti Aulia, 2024

RANCANG BANGUN WEBSITE "HAMSTER PEDIA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN HAMSTER BAGI REMAJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<i>Website</i> ini membuat saya mengetahui kebutuhan makanan hamster
	<i>Website</i> ini membuat saya mengetahui apa yang tidak boleh dilakukan saat memelihara hamster
<b>Memorability</b>	Informasi yang disampaikan dalam <i>Website</i> ini menambah pengetahuan saya mengenai perawatan, jenis, dan fakta tentang hamster
	<i>Website</i> ini membuat saya dapat membedakan jenis kelamin hamster dengan melihat ciri-ciri fisiknya
<b>Efficiency</b>	<i>Website</i> ini secara keseluruhan mencakup informasi yang saya butuhkan tentang perawatan hamster
	<i>Website</i> ini membantu saya dalam berinteraksi dengan sesama adopter hamster
	<i>Website</i> ini mudah dipahami dari segi bahasa dan istilah yang digunakan
	Warna yang digunakan pada <i>Website</i> ini cocok dengan karakteristik hamster
<b>Error</b>	<i>Website</i> ini mudah digunakan dan mudah untuk berpindah halaman
<b>Satisfaction</b>	Mempelajari <i>Website</i> ini membuat saya lebih peduli akan hewan peliharaan terutama hamster
	Saya rasa <i>Website</i> ini berhasil mengenalkan informasi mengenai perawatan hamster secara interaktif dan informatif
	Saya merasa <i>Website</i> ini edukatif dan bermanfaat
	Ilustrasi serta animasi yang tertera pada <i>Website</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik hamster
	Mempelajari <i>Website</i> ini membuat saya tertarik untuk memelihara hamster
	Saya tertarik untuk membagikan informasi tentang <i>Website</i> ini kepada teman atau kerabat yang awam tentang hamster

### 3.7 Analisis Data

Sugiyono, (2013) mendefinisikan analisis data sebagai sebuah proses sistematis untuk menemukan dan mengorganisasikan data dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dikelompokkan ke dalam kategori-kategori tertentu. Hasil data dari analisis *Usability Testing* akan diolah untuk mendapatkan sebuah gambaran. Dalam menghitung nilai presentase digunakan rumus Skala Likert pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6  
Penilaian Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Supriyatna, 2018)

Dalam penelitian ini diuji juga interval dari kriteria penilaian media berdasarkan hasil yang sudah didapat dari poin penilaian Likert. Untuk menentukan jumlah interval kriteria penilaian bisa digunakan rumus:

$$I = (\text{Skor tertinggi} - \text{Skor Terendah}) / \text{Jumlah Kriteria}$$

Rumus diatas digunakan dalam menghitung hasil data kelayakan media *Website* yang diuji oleh responden. Selanjutnya hasil kategori kelayakan dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7  
Kategori Kelayakan

Presentase	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Layak
3,41 – 4,20	Layak
2,61 – 3,40	Cukup Layak
1,81 – 2,60	Tidak Layak
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Layak

(Supriyatna, 2018)