

185/5/PM-KCBR/PK.03/08/6/AGUSTUS/2024

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* “HAMSTER PEDIA” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI PERAWATAN HAMSTER BAGI REMAJA**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



oleh :

Syifa Hadiarti Aulia

2000338

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA**

**KAMPUS UPI DI CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**RANCANG BANGUN *WEBSITE* “HAMSTER PEDIA” SEBAGAI MEDIA**  
**EDUKASI PERAWATAN HAMSTER BAGI REMAJA**

**Oleh**  
**Syifa Hadiarti Aulia**  
**2000338**

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Syifa Hadiarti Aulia  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru  
Agustus, 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang, Tidak diperkenankan skripsi ini untuk  
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,  
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**RANCANG BANGUN *WEBSITE* “HAMSTER PEDIA” SEBAGAI MEDIA**  
**EDUKASI PERAWATAN HAMSTER BAGI REMAJA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.**

NIP. 920171219860906201

**Pembimbing II**



**Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.**

NIP. 920230219890404101

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S-1**  
**Pendidikan Multimedia**



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201

# **RANCANG BANGUN *WEBSITE* “HAMSTER PEDIA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN HAMSTER BAGI REMAJA**

**Syifa Hadiarti Aulia**

**2000338**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merancang media edukasi digital berbasis *Website* yang memberikan informasi tentang perawatan hamster dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Mengacu pada prinsip dan tujuan dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin ke-3 yakni Kehidupan Sehat dan Sejahtera, dibutuhkan pendidikan dan kesadaran publik akan kesejahteraan hewan. Hal ini melibatkan pemahaman mengenai penanganan yang tepat pada hamster. Kurangnya media informasi mengenai penanganan hamster menjadikan tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan media edukasi digital tentang perawatan hamster yang interaktif, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, dan animasi. Metode yang digunakan dalam perancangan *Website* ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Implementation*, dan *Integration & Test*. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan sistem dan pengguna. Pada tahap desain, peneliti membuat desain sistem dan antarmuka. Selanjutnya, pada tahap implementasi, peneliti melakukan pengkodean untuk merancang *Website* dengan bantuan beberapa *framework* guna mempermudah proses tersebut. Setelah perancangan *Website* selesai, peneliti melakukan tiga tahap pengujian yaitu uji validasi materi, uji validasi media, dan pengujian *blackbox*. Setelah hasil pengujian sesuai dengan yang diharapkan, peneliti melakukan uji kegunaan (*Usability Testing*) pada 50 responden remaja berusia 12-24 tahun dan mendapatkan hasil yang sangat baik dengan kategori "Sangat Layak".

**Kata Kunci:** Media edukasi, *Website*, Hamster

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF “HAMSTER PEDIA” WEBSITE AS  
AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT HAMSTER CARE FOR  
TEENAGER**

**Syifa Hadiarti Aulia**

**2000338**

**ABSTRACT**

*This study designs a digital educational media based on a Website that provides information about hamster care in an engaging and easily understandable manner for teenagers. Referring to the principles and goals of the Sustainable Development Goals (SDGs) point number 3, which is Good Health and Well-being, there is a need for education and public awareness regarding animal welfare. This involves understanding the proper handling of hamsters. The lack of informational media on animal handling, particularly for hamsters, is the motivation behind this study, which aims to create a digital educational media about hamster care that is interactive, easily accessible anytime and anywhere, utilizing multimedia elements such as text, images, and animations. The method used in designing this Website is the Software Development Life Cycle (SDLC), which consists of four stages: Analysis, Design, Implementation, and Integration & Testing. In the analysis stage, the researchers analyze system and user requirements. In the design stage, the researchers create system and interface designs. Subsequently, in the implementation stage, the researchers perform coding to design the Website with the help of several frameworks to facilitate the process. After the Website design is completed, the researchers conduct three testing stages: material validation testing, media validation testing, and blackbox testing. Once the test results meet expectations, the researchers conduct usability testing on 50 teenage respondents aged 12-24 years, resulting in an excellent rating categorized as "Highly Suitable".*

**Keywords:** *Educational media, Website, Hamster*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Struktur Organisasi Proposal Skripsi .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
2.1 Hamster .....	7
2.2 Website .....	11
2.3 Media Edukasi .....	18
2.4 User Interface (UI) dan User Experience (UX).....	19
2.5 Design System.....	20
2.6 Responsive Design.....	20
2.7 Penelitian Terdahulu.....	21
<b>BAB III.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....</b>	<b>28</b>
<b>3.3 Penelitian Kualitatif .....</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Penelitian Kuantitatif.....</b>	<b>29</b>
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>30</b>
<b>3.6 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>30</b>
<b>3.7 Analisis Data .....</b>	<b>39</b>

<b>BAB IV</b> .....	<b>41</b>
4.1 Tahap Analisis (Requirement Analysis).....	41
4.2 Design.....	45
4.3 Implementation.....	81
4.4 Integration & Testing .....	119
<b>BAB V</b> .....	<b>137</b>
5.1 Simpulan.....	137
5.2 Implikasi .....	137
5.3 Rekomendasi .....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>139</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi .....	31
Tabel 3. 2 Instrumen Angket Validasi Materi.....	32
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	35
Tabel 3. 4 Instrumen Angket Validasi Media .....	36
Tabel 3. 5 Indikator Kuisisioner Responden .....	38
Tabel 3. 6 Penilaian Likert.....	40
Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan .....	40
Tabel 4. 1 Kerangka Wawancara .....	42
Tabel 4. 2 Data Kebutuhan Pengguna terhadap Sistem .....	44
Tabel 4. 3 Development Requirements.....	44
Tabel 4. 4 Desain Wireframe .....	48
Tabel 4. 5 Low Fidelity Design .....	52
Tabel 4. 6 Medium Fidelity Design Halaman Beranda.....	57
Tabel 4. 7 Medium Fidelity Design Halaman Jenis-Jenis Hamster .....	59
Tabel 4. 8 Medium Fidelity Design Halaman Perawatan Hamster.....	60
Tabel 4. 9 Medium Fidelity Design Halaman Makanan Hamster .....	62
Tabel 4. 10 Medium Fidelity Design Halaman Pantangan .....	63
Tabel 4. 11 Medium Fidelity Design Halaman Fakta Ilmiah.....	64
Tabel 4. 12 Medium Fidelity Design Halaman Forum .....	65
Tabel 4. 13 Pembuatan Asset Ilustrasi <i>Website</i> “Hamster Pedia”.....	69
Tabel 4. 14 High Fidelity Design <i>Website</i> “Hamster Pedia” .....	73
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Ahli Materi Pertama .....	120
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Ahli Materi Kedua.....	122
Tabel 4. 17 Hasil Pengujian Ahli Media Desain.....	122
Tabel 4. 18 Hasil Pengujian Black Box .....	127
Tabel 4. 19 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 1 .....	128
Tabel 4. 20 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 2 .....	129
Tabel 4. 21 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 3 .....	129
Tabel 4. 22 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 4 .....	130
Tabel 4. 23 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 5 .....	130
Tabel 4. 24 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 6 .....	130
Tabel 4. 25 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 7 .....	131
Tabel 4. 26 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 8 .....	131



Tabel 4. 27 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 9 .....	132
Tabel 4. 28 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 10 .....	132
Tabel 4. 29 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 11 .....	132
Tabel 4. 30 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 12 .....	133
Tabel 4. 31 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 13 .....	133
Tabel 4. 32 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 14 .....	134
Tabel 4. 33 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 15 .....	134
Tabel 4. 34 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 16 .....	134
Tabel 4. 35 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 17 .....	135
Tabel 4. 36 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 18 .....	135
Tabel 4. 37 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 19 .....	135
Tabel 4. 38 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Kuisisioner Nomor 20 .....	136
Tabel 4. 39 Data Hasil <i>Usability Testing</i> Secara Keseluruhan .....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian <i>Model Waterfall</i> .....	25
Gambar 4. 1 <i>Guideline User Flow</i> .....	45
Gambar 4. 2 <i>User Flow Website Hamster Pedia</i> .....	46
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram Hamster Pedia</i> .....	47
Gambar 4. 4 Logo <i>Website “Hamster Pedia”</i> .....	66
Gambar 4. 5 Filosofi Logo <i>Website “Hamster Pedia”</i> .....	66
Gambar 4. 6 Palet Warna <i>Website “Hamster Pedia”</i> .....	67
Gambar 4. 7 Konsep Tipografi <i>Website “Hamster Pedia”</i> .....	67
Gambar 4. 8 Konsep Ilustrasi <i>Website “Hamster Pedia”</i> .....	68
Gambar 4. 9 Desain Tombol <i>Website “Hamster Pedia”</i> .....	72
Gambar 4. 10 <i>Mengatur Keyframe Animasi</i> .....	78
Gambar 4. 11 <i>Puppet Tool Animasi</i> .....	78
Gambar 4. 12 <i>Mengatur Layout Animasi</i> .....	79
Gambar 4. 13 <i>Animation Composer Cousine Absolute</i> .....	79
Gambar 4. 14 <i>Rendering Animasi</i> .....	80
Gambar 4. 15 <i>Menyatukan Sequence Animasi</i> .....	80
Gambar 4. 16 <i>Membuat Repository GitHub</i> .....	81
Gambar 4. 17 <i>Menyambungkan Repository GitHub Front-End</i> .....	82
Gambar 4. 18 <i>Menghubungkan Repository GitHub Front-End</i> .....	82
Gambar 4. 19 <i>Menyambungkan Repository GitHub Back-End</i> .....	82
Gambar 4. 20 <i>Menghubungkan Repository GitHub Back-End</i> .....	83
Gambar 4. 21 <i>Membuat database</i> .....	83
Gambar 4. 22 <i>Environment Database</i> .....	83
Gambar 4. 23 <i>Membuat file .env</i> .....	84
Gambar 4. 24 <i>Kode BackEnd – Image Link</i> .....	84
Gambar 4. 25 <i>Kode BackEnd – Post Data Unggahan</i> .....	85
Gambar 4. 26 <i>Kode BackEnd – Post Category</i> .....	86
Gambar 4. 27 <i>Kode BackEnd – Post Comment</i> .....	86
Gambar 4. 28 <i>Kode ReactJs Navbar</i> .....	87
Gambar 4. 29 <i>Kode ReactJs Komponen Dropdown Navbar</i> .....	88
Gambar 4. 30 <i>CSS Navbar Website “Hamster Pedia”</i> .....	88
Gambar 4. 31 <i>Tampilan Navbar Website “Hamster Pedia”</i> .....	89
Gambar 4. 32 <i>Kode ReactJs Footer</i> .....	89
Gambar 4. 33 <i>CSS Footer Website “Hamster Pedia”</i> .....	90

Gambar 4. 34 Tampilan <i>Footer Website</i> “Hamster Pedia” .....	90
Gambar 4. 35 Kode <i>ReactJs</i> Jenis Kelamin Hamster <i>Website</i> “Hamster Pedia” .....	91
Gambar 4. 36 Kode <i>ReactJs</i> Animasi Hamster <i>Website</i> “Hamster Pedia” .....	91
Gambar 4. 37 Kode <i>CSS Website</i> “Hamster Pedia” .....	92
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Beranda <i>Website</i> “Hamster Pedia” .....	93
Gambar 4. 39 Kode <i>ReactJs</i> Halaman Jenis Hamster.....	94
Gambar 4. 40 Kode <i>CSS</i> Halaman Jenis Hamster .....	95
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Jenis Kelamin <i>Website</i> “Hamster Pedia”.....	96
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Jenis Hamster <i>Website</i> “Hamster Pedia” .....	96
Gambar 4. 43 Data <i>JSON MockAPI</i> Alas Kandang Hamster.....	97
Gambar 4. 44 Kode <i>ReactJs</i> Komponen <i>Card</i> Alas Kandang Hamster.....	98
Gambar 4. 45 Kode <i>ReactJs Import</i> Komponen <i>Card</i> Alas Kandang Hamster .....	98
Gambar 4. 46 Kode <i>ReactJs</i> Komponen <i>Card</i> Kebutuhan Hamster.....	99
Gambar 4. 47 Kode <i>ReactJs Import</i> Komponen <i>Card</i> Kebutuhan Hamster .....	99
Gambar 4. 48 Kode <i>CSS</i> Halaman Perawatan Hamster .....	100
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Perawatan Hamster Bagian 1.....	101
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Perawatan Hamster Bagian 2.....	102
Gambar 4. 51 Kode <i>ReactJs</i> Halaman Makanan Hamster .....	103
Gambar 4. 52 Kode <i>CSS</i> Halaman Makanan Hamster .....	103
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Makanan Hamster – Piramida Makanan .....	104
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Makanan – Poin-Poin Makanan .....	104
Gambar 4. 55 Kode <i>ReactJs</i> Halaman Pantangan Hamster .....	105
Gambar 4. 56 Kode <i>CSS</i> Halaman Pantangan.....	106
Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Pantangan <i>Website</i> “Hamster Pedia” – Bagian 1.....	106
Gambar 4. 58 Tampilan Halaman Pantangan <i>Website</i> “Hamster Pedia” – Bagian 2.....	107
Gambar 4. 59 Kode <i>ReactJs</i> Fakta Ilmiah – Import Gambar.....	108
Gambar 4. 60 Kode <i>CSS</i> Halaman Fakta Ilmiah .....	108
Gambar 4. 61 Tampilan Halaman Fakta Ilmiah <i>Website</i> “Hamster Pedia” .....	109
Gambar 4. 62 Kode <i>ReactJs</i> Halaman Forum Umum.....	110
Gambar 4. 63 Kode <i>ReactJs</i> Forum Umum – Memanggil Komponen.....	111
Gambar 4. 64 Kode <i>ReactJs</i> Komponen Unggah Forum Umum.....	111
Gambar 4. 65 Kode <i>CSS</i> Halaman Forum Umum.....	112
Gambar 4. 66 Tampilan Halaman Forum Diskusi Umum .....	112
Gambar 4. 67 Kode <i>ReactJs</i> Forum Makanan – Menampilkan Postingan .....	113
Gambar 4. 68 Kode <i>ReactJs</i> Forum Makanan – Memanggil Komponen .....	113

Gambar 4. 69 Kode <i>ReactJs</i> Unggah Forum Makanan – Mengunggah Postingan.....	113
Gambar 4. 70 Kode <i>ReactJs</i> Unggah Forum Makanan – Unggah Komentar .....	114
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Forum Diskusi Makanan .....	114
Gambar 4. 72 Kode <i>ReactJs</i> Forum Perawatan – Menampilkan Postingan.....	115
Gambar 4. 73 Kode <i>ReactJs</i> Forum Perawatan – Memanggil Komponen .....	115
Gambar 4. 74 Kode <i>ReactJs</i> Unggah Forum Perawatan – Mengunggah Postingan .....	115
Gambar 4. 75 Kode <i>ReactJs</i> Unggah Forum Perawatan – Unggah Komentar .....	115
Gambar 4. 76 Tampilan Halaman Forum Diskusi Perawatan.....	116
Gambar 4. 77 <i>Repository GitHub Front-End</i> .....	117
Gambar 4. 78 <i>Hosting Vercel Kode Back-End</i> .....	117
Gambar 4. 79 Pembuatan <i>Domain</i> hamsterpedia.site dengan Niaga Hoster.....	118
Gambar 4. 80 <i>Hosting Domain Biznet Gio Cloud</i> .....	118
Gambar 4. 81 <i>QR Code Website</i> Hamster Pedia.....	119
Gambar 4. 82 Revisi Halaman Jenis Hamster.....	121
Gambar 4. 83 Revisi Halaman Makanan Hamster.....	121
Gambar 4. 84 Revisi <i>Complementary</i> Warna pada Fitur <i>Website</i> .....	124
Gambar 4. 85 Revisi <i>Complementary</i> Warna pada Halaman Forum.....	124
Gambar 4. 86 Revisi Jarak Menu pada <i>Navbar</i> .....	125
Gambar 4. 87 Revisi Penggunaan Bahasa .....	125
Gambar 4. 88 Revisi Halaman Jenis-Jenis Hamster .....	126
Gambar 4. 89 Revisi <i>Title Tab</i> .....	126
Gambar 4. 90 Revisi Tombol Beranda pada <i>Footer</i> .....	128

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abdurrahman, S. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Kalimantan Selatan: Universitas Islam Kalimantan.
- Aggarwal, S. (2018). Modern Web-Development using *ReactJs*. *International Journal of Recent Research Aspects*, 5(1), 133–137.
- Alhamid, T., Anufia, B. (2019). *Instrument Pengumpulan Data*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Amazon. (2023). Apa Perbedaan Antara MySQL dan PostgreSQL?. [Halaman Web]. Diakses dari <https://aws.amazon.com/id/compare/the-difference-between-mysql-vs-postgresql/>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chicca, J., Shellenbarger, T. (2018). Connecting with Generation Z : Approaches in Nursing Education. *Teaching and Learning in Nursing*, 13(3), 180-184.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Davis, R. C. (2015). Git and *GitHub* for librarians. *Behavioral & Social Sciences Librarian*, 34(3), 158-164.
- Enterprise, J. (2017). *Otodidak Pemrograman JavaScript*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Faizal, M. (2021). Perancangan Simple Design System Canvas sebagai Pedoman Antarmuka Pengguna untuk Startup Indonesia. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 108 – 121.
- Foundation, I. D. (2010). *The Basics of User Experience Design*. [Halaman Web]. Diakses dari [interaction-design.org](http://interaction-design.org).
- Handayani, R. (2009). *Hamster : Cara Praktis Memilih & Merawat Hamster*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Hasanah, F. N., Untari, R. S. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan *Website* sebagai Media Promosi dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82 – 86.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Huldani, S., Finandhita, A. (2021). Pengembangan Design System pada Perangkat Lunak IBID dengan Pendekatan Atomic Design. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer : JUPITER*, 1(1), 37 – 43.
- Jamilah, Y. S., Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal TANRA*, 9(1), 73 – 88.
- Keeling, L., et al. (2019). Animal Welfare and the United Nations Sustainable Development Goals. *Frontiers in Veterinary Science Journal*, 6(336), 1 – 12.
- Kurniasih, S. dkk. (2012). Aplikasi Sistem Pakar untuk Mengidentifikasi Penyakit pada Hamster (*Cricetinae*) dan Saran Pengobatannya Menggunakan Metode Backward Chaining. *Jurnal JUITA* 2(2), 113–122.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative Descriptive Research: An Acceptable Design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255 – 256.
- Lesnanda, M., Raharjo, Y. A. (2019). Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap. *Jurnal ENTER*, 2(2), 209 – 221.
- Mariko, S. (2019). Aplikasi Website Berbasis HTML dan Javascript untuk Menyelesaikan Fungsi Integral pada Mata Kuliah Kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80 – 91.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubariz, A. et al. (2020). Perancangan Back-End Server Menggunakan Arsitektur Rest dan Platform Node.JS (Studi Kasus: Sistem Pendaftaran Ujian Masuk Politeknik Negeri Ujung Pandang). *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI) 2020*.
- Mulia, G. S., et al. (2021). Analisa Teknologi Hyper Text Markup Language (HTML) Versi 5. *Jurnal Teknik Informatika*. 1 – 6.
- Mockapi. (2023). *What Is Mockapi.io ?* [Halaman Web]. Diakses dari <https://GitHub.com/mockapi-io/docs/wiki/>
- Nurlailah, E., Wardani, K. R. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI)* 8(1), 1175 – 1185.
- Postgresql. (2024). *What Is PostgreSQL? PostgreSQL Documentation*. [Halaman Web]. Diakses dari <https://www.postgresql.org/docs/>

- Pratama, S. W., Istiana, R., Hidayat, N. (2017). Analisis Partisipasi Siswa dalam Menjaga Kesehatan Lingkungan Ditinjau Melalui Kecerdasan Naturalis. *Jurnal Pendidikan Biologi* 7(1), 44–51.
- Putri, R. A., & Devita, V. D. (2022). *Memiliki Hewan Peliharaan Menjadi Tren Baru Saat Pandemi di Indonesia?*. Iprice.Co.Id. [Halaman Web]. Diakses dari <https://iprice.co.id/trend/insights/memiliki-hewan-peliharaan-menjadi-tren-baru-saat-pandemi-di-indonesia/>
- Putro, A. (2023). *Vercel: Hosting yang sempurna untuk web statis kamu*. [Halaman Web]. Diakses dari <https://heyaender.medium.com/Vercel-hosting-yang-sempurna-untuk-web-statis-kamu-2153191af54/>
- Rachmadyanshah, A. F., Khairunisa, Y. (2019). Pengembangan *Website* Edukasi Interaktif Pengenalan Kesehatan Mental Bagi Remaja. *Jurnal Multimedia dan IT*, (2), 29 – 34.
- Sadgala, Y. (2010). *Merawat Hamster si Imut yang Menggemaskan*. Jakarta: PT. Agromedia Pustaka.
- Sahara, E. (2009). *Buku Referensi Mata Kuliah Aneka Ternak dan Satwa Harapan “Hamster”*. Yogyakarta: Paradigma Indonesia.
- Sari, A. P., Suhendi. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29 – 37.
- Sari, E., Ekohariadi. (2021). Penerapan *GitHub* Sebagai Media E-Learning Untuk Mengetahui Keefektifan Kolaborasi Project pada Mata Pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 6(2), 14 – 22.
- Sauda, S., Barokah, M. (2022). Penerapan Nodejs dan Postgresql sebagai *BackEnd* Pada Aplikasi Ecommerce Localla. *Jurnal INFOTECH*, 8(2), 101 – 105.
- Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Waltham: Elsevier.
- SGDs Bappenas. (2024). Apa itu SGDs?. [Halaman web]. Diakses dari <https://sdgs.bappenas.go.id/>
- Sibero, Alexander, F. K. (2013) *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhartono, N.P., Tjandrawibawa, P. (2022). Pemanfaatan Konten Media Sosial Instagram Sebagai Media Edukasi Perawatan Hamster yang Benar. *Jurnal VICIDI*, 12(1), 109–131.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyatna, A. (2018). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge. *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi Dan Sains (TeknoIS)*, 8, 1–16.
- Taluke, D., M Lakat, R. S., Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2).
- United Nations SGDs. (2024). United Nations Sustainable Development Goals. [Halaman Web]. Diakses dari <https://sdgs.un.org/goals>
- Wibisono, G., Susanto, W. E. (2015). Perancangan *Website* Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo. *Jurnal Evolusi*, 3(2), 64–69.
- Wibowo, Y. U., Widiawati, N. (2021). Analisis Kematian Satwa dalam Sektor Ekspedisi Di Indonesia. *Court Review: Jurnal Penelitian Hukum*, 1(2), 18–27.
- Widodo, S., Sri A. K., & Istyorini, F., (2022). Sistem Monitoring Suhu Hamster Menggunakan Kamera Thermal Berbasis Web. *Jurnal ORBITH*, 18(2), 176 – 187.
- Yuniva, I., Syafi’I, A. (2018). Pendekatan Model Waterfall Dalam Perancangan Web Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Paradigma*, 20(1), 59 – 64.