

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 1.1 Desain Penelitian

Di dalam bagian desain penelitian, akan dijelaskan tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun metode yang dipilih dalam penelitian ini ialah metode *Design and Development (DnD)*.

Metode ini banyak digunakan dalam menyelesaikan penelitian yang berorientasi pada proses dan produk. Menurut Richey & Klein (2007, hlm. 1) berpendapat mengenai metode penelitian *design and development* yang menyatakan bahwa:

*The systematic study of design, development and evaluation process with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non instructional products and tools and new or enhances models that govern their development.*

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa penelitian DnD (*Design and Development*) atau penelitian pengembangan adalah sebuah cara untuk membangun atau menciptakan, mengembangkan pengetahuan yang didasarkan pada data yang sistematis dari penerapan dalam suatu produk.

#### 1.2 Partisipan

Partisipan penelitian ini ialah praktisi *web*, ahli konten literasi informasi dan siswa SMA. Penilaian oleh praktisi *web*, yaitu Bapak Nurfitriansyah, MT yang merupakan Kepala Divisi Layanan di Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Universitas Pendidikan Indonesia. Bertujuan untuk mengetahui seberapa baik performa dari *I-LITE Training*. Penilaian oleh ahli konten literasi informasi, yaitu oleh Ibu Euis Rosinar, MLIS yang bekerja di bagian divisi Layanan Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, bertujuan untuk mengetahui seberapa baik konten yang dibuat dan konten apa saja yang seharusnya dimuat dalam konten *I-LITE Training*. Sedangkan penilaian dari siswa Madrasah Aliyah (MA) Zakaria Bandung, digunakan sebagai salah satu cara untuk mengetahui kualitas penggunaan *I-LITE Training*

### 1.3 Definisi Operasional

#### 3.1.1 Pelatihan Literasi Informasi

Pelatihan literasi informasi yang dinamakan *I-LITE Training* ini berkaitan dengan sebuah pelatihan yang berisi materi-materi tentang literasi informasi, dilanjutkan dengan kuis untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diikuti sebelumnya.

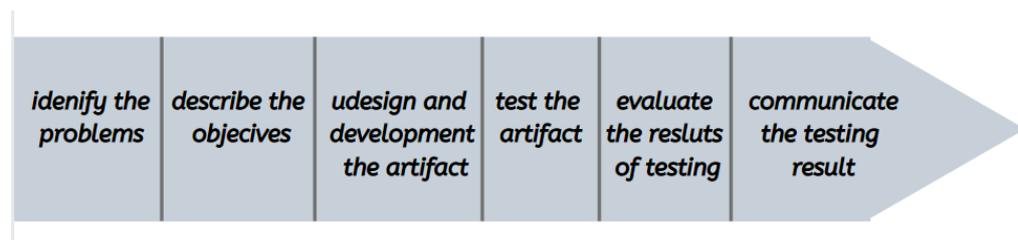
#### 3.1.2 *Web Based*

Dalam pengembangan *I-LITE Training* ini akan memudahkan siswa SMA dalam mengakses materi literasi informasi dan peneliti ingin menjadikan pelatihan literasi informasi berbasis *web* ini menjadi solusi dari permasalahan informasi yang dialami siswa SMA di sekolah.

### 1.4 Prosedur Penelitian

#### 3.1.3 Langkah-langkah penelitian

Metode *Design and Developmet* dilakukan dengan sistematika yang teratur. Dalam teori Richey & Klein (2007) disebutkan bahwa “*The focus of a design and development study can be on front-end analysis, planning, production, and/or evaluation.*” Adapun tahapan yang dijalani ialah: a) *identify the problems*; b) *describe the objectives*; c) *design and develop the artifact*; d) *test the artifact*; e) *evaluate the results of testing*; and f) *communicate the testing result*.



**Gambar 3.1**

Tahapan Penelitian *The 6-Phase Design and Development Research Approach*

(Ellis & Levy, 2010, hlm. 111)

## 1. Mengidentifikasi masalah (*Identify the problems*)

Dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi apa yang menjadi permasalahan sehingga perlu dibentuknya *I-LITE Training*, dan telah dibuat ringkasan bahwa:

- 1) Kurangnya informasi mengenai pelatihan literasi informasi berbasis *online*
- 2) Belum ada *website* khusus yang menawarkan pelatihan literasi informasi bagi siswa SMA
- 3) Belum banyak pengguna yang mengetahui pelatihan literasi informasi

Informasi di atas didapatkan melalui survey yang dilakukan peneliti kepada 34 siswa SMA Negeri 1 Bandung dan diketahui bahwa 63,9% siswa tidak mengetahui mengenai situs pelatihan literasi informasi, dan 91,7% menyatakan mereka membutuhkan situs pelatihan literasi informasi.

Dari data di atas, peneliti berkesimpulan untuk membuat situs literasi informasi bagi siswa SMA yang di dalamnya memudahkan siswa untuk mengakses dan memahami materi-materi literasi informasi ditambah kuis yang bertujuan untuk *checking understanding* siswa setelah diberikan materi.

## 2. Menjelaskan tujuan (*describe the objectives*)

Bagian ini, adalah tahap untuk menjelaskan tujuan dari pengembangan produk. Hal ini bertujuan agar penelitian dapat lebih focus dan jelas. Adapun tujuan dari pengembangan *I-LITE Training* ialah:

- a. Terbentuknya situs pelatihan literasi informasi berbasis *web*
- b. Dengan terbentuknya situs pelatihan literasi informasi dapat memudahkan pengguna dalam mengakses pelatihan literasi informasi
- c. Dengan terbentuknya situs pelatihan literasi informasi bagi siswa SMA dapat membantu pustakawan sekolah dalam membagikan informasi mengenai literasi informasi.

- d. Dengan terbentuknya situs pelatihan literasi informasi bagi siswa SMA, lulusan Perpustakaan dan Sains Informasi dapat membagikan ilmu literasi informasi dengan menjadi kontributor di dalamnya

Situs pelatihan literasi informasi ini memberikan solusi-solusi yang bisa dilakukan siswa dalam memecahkan permasalahan informasi (contoh: dalam menyelesaikan tugas sekolah, dalam menghadapi informasi yang kurang jelas, atau dalam memahami informasi yang diterima siswa) dengan mengacu pada model literasi informasi *The super three*. Setelah mengikuti pelatihan ini, pengguna diarahkan untuk mengisi kuis yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Hasil dari kuis ini bisa ditindaklanjuti menjadi bahan evaluasi siswa dalam bidang literasi informasi. *Website* ini akan terus dikembangkan lebih lanjut oleh tim pengembang yang memiliki bergelut di bidang Perpustakaan dan Sains Informasi. Ahli konten bidang literasi informasi, maupun kontribusi dari lulusan Perpustakaan dan Sains Informasi di Indonesia serta direkomendasikan digunakan oleh siswa SMA di seluruh Indonesia.

### 3. Pengembangan desain produk (*design and develop the artifact*)

#### a. *Requirement definition*

Dalam tahapan ini, dilakukan tahap analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pengembangan produk.

#### b. *System and software design*

Dalam tahap ini, dilakukan tahap perencanaan system, yaitu menentukan perancangan basis data dan struktur navigasi. System yang akan dibuat yaitu berupa *prototype* situs pelatihan literasi informasi yang berisi materi-materi literasi informasi, dengan arahan mengikuti kuis dan bisa mendapatkan e-sertifikat di akhir pelatihan.

#### c. *Implementation and unit testing*

Pada tahapan ini, ialah tahap mengimplementasikan apa yang telah dijelaskan pada poin *system and design system*, di mana mulai membentuk basis data menggunakan *hosting* dan *domain*. Selanjutnya, implementasi perancangan *interface* yang menggunakan *Wordpress*

(CSS). Setelah itu, membuat halaman bagi siswa (pengguna) dan administrator. Di halaman siswa, dibuat form login, profil, kontak, materi-materi literasi informasi dan kuis berdasarkan materi yang telah disampaikan sebelumnya yang langsung tampil nilai dari kuis tersebut. Jika selesai mengikuti materi-materi yang sudah diberikan, siswa akan mendapatkan e-sertifikat partisipasi karena telah mengikuti seluruh materi pelatihan literasi informasi yang langsung terkirim ke e-mail masing-masing pengguna. Halaman administrator ialah halaman wp-admin yang sudah terbentuk oleh *Wordpress* serta seluruh tampilan *web* yang memiliki akses full oleh administrator.

d. *Verification*

Tahap ini adalah tahap pengujian dengan melakukan pengujian masing-masing unit untuk mengetahui kesalahan-kesalahan dari fitur yang dibuat. Dalam penelitian ini, diuji menggunakan pengujian *black-box testing* yang bertujuan menguji fungsi-fungsi navigasi yang sudah dibuat.

e. *Operation and maintenance*

Dalam tahap ini, tahap menjalankan *I-LITE Training* dan melakukan perawatan situs. Perawatan mencakup memperbaiki kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem dan meningkatkan kebutuhan dari sistem tersebut, serta terus menambah materi-materi literasi informasi yang terus dikembangkan oleh ahli konten maupun kontributor.

#### 4. Uji coba terbatas (*test the artifact*)

Dalam tahap ini, peneliti menggunakan beberapa proses validasi kepada praktisi *web*, kepada ahli konten literasi informasi, dan siswa SMA, antara lain:

- a. Tahap validasi produk kepada praktisi *web* yang bertujuan untuk mengetahui apakah situs ini sesuai dengan kebutuhan penggunanya dengan kriteria situs *web* yang baik menurut Suyanto (2009, hlm. 61-68), yaitu:

- 1) *Usability*, ialah pengguna mampu mengoperasikan situs dengan benar dan mudah

- 2) System navigasi, ialah penilaian apakah navigasi memuat desain *interface* yang mudah dipelajari, konsisten, sesuai tujuan perilaku pengguna,serta tersedianya pesan dari situs tersebut yang jelas dan dipahami oleh pengguna.
  - 3) *Graphic design*, ialah penilaian dari sisi *layout*, pewarnaan, bentuk dan tipografi yang baik
  - 4) *Content*, ialah penilaian dari sisi konten yang harus relevan dengan tujuan pengembangan situs
  - 5) *Compability*, ialah penilaian dari sisi apakah produk kompatibel dengan berbagai perangkat lunak
  - 6) *Loading time*, ialah penilaian dari kecepatan menampilkan situs
  - 7) *Functionality*, ialah penilaian dari sisi kinerja teknologi yang melibatkan bahasa pemrograman
  - 8) *Accessibility*, artinya situs *web* dapat diakses dengan mudah oleh pengguna
  - 9) *Interactivity*, artinya menguji *link* dan mekanisme *feed back*
- b. Tahap validasi produk kepada ahli konten literasi informasi yaitu tahap penilaian konten literasi informasi, bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami literasi informasi sesuai dengan Standar Literasi Informasi untuk Pelajar yang dibuat oleh AASL dan AECT tahun 1998.
  - c. Tahap *usability testing* produk menurut siswa SMA yaitu tahap penilaian menggunakan *usability testing*. Standar yang digunakan ialah *usability testing* menurut Nielsen (2003) yang mencakup *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

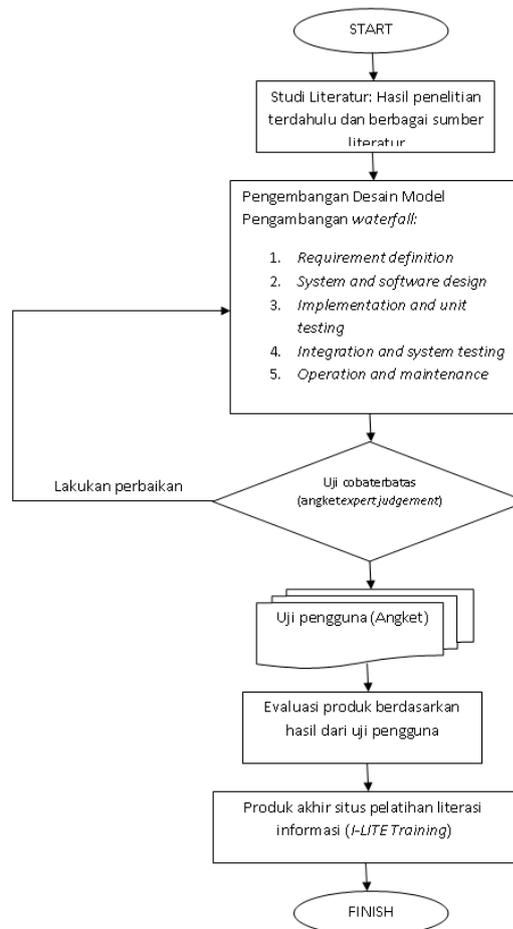
##### 5. Evaluasi hasil uji coba (*evaluate the results of testing*)

Dalam tahap ini, peneliti melakukan tahap evaluasi dari hasil uji coba dalam bentuk menerima masukan dari proses validasi kemudian melakukan perbaikan untuk meningkatkan pengembangan selanjutnya.

## 6. Laporan hasil uji coba (*communicate the testing result*)

Dalam tahap ini, peneliti menyimpulkan hasil akhir dari pengembangan produk yang merupakan pemaparan hasil uji coba yang telah dilakukan melalui instrumen berupa angket dan kuisisioner.

### 3.1.4 Alur prosedur pengembangan



Sumber: Konstruksi Peneliti

**Gambar 3.2**

Alur Prosedur Pengembangan

### 3.1.5 *Timeline* pengerjaan proses desain I-LITE Training

#### 1) Desain Web

**Tabel 3.1**

*Timeline* pengerjaan proses desain web I-LITE Training

Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni
----------	-------	-------	-----	------

Perencanaan	■																		
Produksi					■														
Evaluasi																			■

Sumber: Konstruksi Peneliti

## 2) Desain Konten

**Tabel 3.2**

*Timeline pengerjaan proses desain konten I-LITE Training*

Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni															
Perencanaan	■																		
Produksi		■																	
Evaluasi																			■

Sumber: Konstruksi Peneliti

### 3.1.6 Instrumen penelitian

Untuk penilaian penelitian ini akan diberikan kepada 3 partisipan, yaitu praktisi *web*, ahli konten literasi informasi dan siswa SMA.

**Tabel 3.3**

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Regulasi	Aspek	Indikator	Responden
1	Suyanto (2009 hlm. 61-68)	Kriteria <i>website</i> yang baik	- <i>Usability</i> - System navigasi - <i>Graphic design</i> - <i>Content</i> - <i>Compatibility</i> - <i>Loading time</i> - <i>Functionality</i> - <i>Accessibility</i>	Praktisi <i>web</i>
2	AASL & AECT (1998)	Standar literasi informasi untuk pelajar	- Siswa yang melek informasi mampu mengakses informasi secara efektif dan efisien - Siswa yang melek informasi mampu mengevaluasi	Ahli konten literasi informasi

---

			informasi secara kritis dan kompeten	
			- Siswa yang melek informasi dapat menggunakan informasi secara akurat dan kreatif	
3	Nielsen (2003) dalam Retnani, et. al, 2017, hlm 1	Kebergunaan sebuah <i>website</i>	- <i>Learnability</i> - <i>Efficiency</i> - <i>Memorability</i> - <i>Satisfaction</i> - <i>Errors</i>	Siswa SMA

---

Sumber: Konstruksi Peneliti

#### 1) Instrumen dan Uji Coba Pengumpulan Data

Pada penelitian produk *web*, diperlukan penilaian produk yang diambil dari *Expert judgement* di mana, data yang didapatkan dapat digunakan untuk bahan evaluasi dan pengembangan produk. *Expert Judgement* sendiri diartikan sebagai sebuah metode dalam mengukur sebuah produk berdasarkan pengalaman satu orang atau lebih yang akrab dengan pengembangan aplikasi perangkat lunak/produk yang diukur (Hughes, 1996, hlm. 68). Prinsip yang digunakan dalam *expert judgement* menurut Cooke (1991) dalam Rosqvist (2003, hlm.50-51) ialah harus memenuhi beberapa poin, yakni: *reproducibility*, *accountability*, *empirical control*, *neutrality*, dan *fairness*. Artinya, kegiatan penilaian ahli perlu mempertimbangkan aspek reproduksibilitas atau memungkinkan peneliti untuk meninjau dan mereproduksi perhitungan berdasarkan penilaian ahli, sumber penilaian harus dapat diidentifikasi, penilaian harus dapat dievaluasi secara empiris, para ahli harus menyatakan pendapat mereka yang sebenarnya dan semua ahli memiliki prioritas yang sama.

Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan angket. Penyusunan angket mengacu pada dasar teori atau regulasi para ahli di bidangnya. Berikut angket-angket penelitian yang akan digunakan:

**Tabel 3.4**  
Form Validasi *Expert judgement* untuk Praktisi Web

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERTANYAAN	VALIDATOR
Kreteria Website yang baik menurut Suyanto (2009, hlm. 61-68)			<b>Bapak Nurfitriansyah, M.T</b> (Kepala Divisi Layanan di Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) UPI)
1.1 <i>Usability</i>	1.1.1 Memiliki <i>interface</i> dan <i>tools</i> yang mudah digunakan	1) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki antarmuka yang mudah digunakan oleh user	
		2) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki fitur yang mudah digunakan oleh user	
	1.1.2 Memiliki antarmuka yang dapat ditebak dan menarik	3) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki antarmuka yang dapat ditebak	
		4) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki antarmuka yang menarik bagi user	
	1.1.3 Kemudahan bagi pengguna dalam mengakses <i>web</i>	5) <i>Web I-LITE Training</i> mudah diakses oleh user	
1.2 Sistem Navigasi	1.2.1 Memiliki navigasi yang familiar dan konsisten sehingga mudah dalam penggunaannya	6) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki navigasi yang familiar bagi user	
		7) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki navigasi yang konsisten sehingga mudah menggunakannya	

1.3 <i>Graphic design</i>	1.3.1 <i>Layout</i> atau tata letak komponen dalam <i>web</i> sudah sesuai	8) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki <i>layout</i> atau tata letak komponen dalam <i>web</i> sudah sesuai untuk user	<b>Bapak Nurfitriansyah, M.T</b> (Kepala Divisi Layanan di Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) UPI)
	1.3.2 Tipografi (jenis ukuran dan <i>font</i> ) yang digunakan sudah sesuai	9) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki tipografi yang sesuai atau cocok	
	1.3.3 Desain control dan format penyajian untuk mengakomodasi pengguna	10) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki desain control dan format penyajian yang dapat mengakomodasi user	
	1.3.4 Kesesuaian konten <i>web</i>	11) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang sesuai dengan tujuannya yaitu sebagai <i>web</i> pelatihan literasi informasi	
1.4 <i>Compability</i>	1.4.1 Kompatibel dengan berbagai perangkat maupun browser yang mendukung	12) <i>Web I-LITE Training</i> Kompatibel dengan berbagai perangkat maupun browser yang mendukung	
1.5 <i>Loding time</i>	1.5.1 Kecepatan menampilkan <i>web</i>	13) <i>Web I-LITE Training</i> cepat dalam menampilkan <i>web</i>	
1.6 <i>Functionality</i>	1.6.1 Menciptakan <i>web</i> yang dinamis dengan menggunakan bahasa pemrograman yang terbaru	14) <i>Web I-LITE Training</i> adalah <i>web</i> yang dinamis dan menggunakan Bahasa pemrograman terbaru	
1.7 <i>Accesibility</i>	1.7 <i>Web</i> dapat diakses oleh setiap orang	15) <i>Web I-LITE Training</i> dapat diakses oleh setiap orang	
1.8 <i>Interactivity</i>	1.8 Aktivitas penggunaan <i>web</i>	16) <i>Web I-LITE Training</i> memberikan kesempatan bagi user untuk berinteraksi dengan mudah dan nyaman	

Sumber: Konstruksi Peneliti

**Tabel 3.5**

Form Validasi *Expert judgement* untuk Ahli Konten

As Syafa Hanifatulillah, 2020

PERANCANGAN WEB PELATIHAN LITERASI INFORMASI 'I-LITE TRAINING' UNTUK SISWA SMA

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

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERTANYAAN	VALIDATOR
Penilaian Ahli konten berdasarkan Standar Literasi Informasi untuk Pelajar <i>AASL &amp; AECT</i> (1998)			<p data-bbox="1639 655 2027 759" style="text-align: center;"><b>Ibu Euis Rosinar, MLIS</b> (Divisi Layanan Perpustakaan UPI)</p> <p data-bbox="1666 1246 2000 1278" style="text-align: center;"><b>Ibu Euis Rosinar, MLIS</b></p>
1.1 Siswa yang melek informasi mampu mengakses informasi secara efektif dan efisien	1.1.1 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa mengenali kebutuhan akan informasi	1) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang dapat mengarahkan siswa mengenali kebutuhan akan informasi	
	1.1.2 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa bahwa dalam mengambil keputusan perlu informasi yang akurat dan komprehensif	2) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan informasi yang akurat dan komprehensif	
	1.1.3 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan kebutuhan informasi	3) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan kebutuhan informasi	
	1.1.4 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi berbagai sumber potensial	4) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa mengidentifikasi berbagai sumber potensial	
1.2 Siswa yang melek informasi mampu	1.2.1 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa untuk dapat	5) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa	

mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten	menentukan akurasi, relevansi, dan kelengkapan informasi	untuk dapat menentukan keakuratan informasi	(Divisi Layanan Perpustakaan UPI)
		6) <i>Web I-LITE Trainin</i> gmemiliki konten yang mengarahkan siswa untuk dapat menentukan informasi yang relevan	<p><b>Ibu Euis Rosinar, MLIS</b> (Divisi Layanan Perpustakaan UPI)</p>
		7) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa untuk dapat menentukan informasi yang lengkap	
	1.2.2 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa membedakan antara fakta, sudut pandang dan pendapat	8) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa membedakan antara fakta, sudut pandang, dan pendapat	
	1.2.3 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa mengidentifikasi informasi yang tidak akurat dan menyesatkan	9) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa agar mengidentifikasi informasi yang tidak akurat dan menyesatkan	
	1.2.4 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa memilih informasi yang sesuai dengan masalah atau pertanyaan yang dibutuhkan	10) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa memilih informasi yang sesuai dengan masalah atau pertanyaan yang dibutuhkan	
1.3 Siswa yang melek informasi dapa menggunakan	1.3.1 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa mengatur informasi untuk aplikasi praktis	11) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa	

inforamsi secara akurat dan kreatif		mengatur informasi untuk aplikasi praktis	
	1.3.2 Konten memuat inforamsi yang mengarahkan siswa mengintegrasikan informasi baru ke dalam pengetahuannya sendiri	12) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa mengintegrasikan informasi baru ke dalam pengetahuannya sendiri	
	1.3.4 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa menerapkan informasi dalam pemikiran kritis dan penyelesaian masalah	13) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa menerapkan inforamsi dalam pemikiran kritis	
		14) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa menerapkan informasi untuk menyelesaikan masalah	
	1.3.5 Konten memuat informasi yang mengarahkan siswa menghasilkan dan mengomunikasikan inforamsi dan ide dalam format yang sesuai	15) <i>Web I-LITE Training</i> memiliki konten yang mengarahkan siswa untuk menghasilkan dan mengomunikasikan informasi dan ide dalam format yang sesuai	

Sumber: Konstruksi Peneliti

**Tabel 3.6**  
Form Validasi *Usability Testing* untuk Praktisi Web

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERTANYAAN	VALIDATOR
<i>Usability Testing</i> Nielsen (2003)			<b>Bapak Jimi, S.P, M.P</b> (Kepala Madrasah Aliyah Zakaria Kota Bandung)
1.1 <i>Learnability</i>	1.1.1 Kemudahan dalam memahami alasan dirinya untuk mengakses dan mengidentifikasi pencarian.	1) Saya dapat mengakses halaman <i>home</i> tanpa instruksi tertulis	
		2) Saya dapat mengakses halaman <i>account</i> tanpa instruksi tertulis	
		3) Saya dapat mengakses halaman <i>courses</i> tanpa instruksi tertulis	

		4) Saya dapat mengakses halaman <i>kuis</i> tanpa instruksi tertulis	<p><b>Bapak Jimi, S.P, M.P</b> (Kepala Madrasah Aliyah Zakaria Kota Bandung)</p>
		5) Saya dapat mengakses halaman <i>contact</i> tanpa instruksi tertulis	
		6) Saya memahami fungsi menu <i>home</i>	
		7) Saya memahami fungsi menu <i>account</i>	
		8) Saya memahami fungsi menu <i>courses</i>	
		9) Saya memahami fungsi menu <i>kuis</i>	
		10) Saya memahami fungsi menu <i>contact</i>	
		11) Saya memahami alur kerja menu-menu yang tersedia dengan mudah	
		12) Saya memahami isi video materi pada <i>web</i> ini dengan mudah	
1.2 <i>Efficiency</i>	1.2.1 Seberapa cepat <i>web</i> dapat menyajikan informasi sesuai kebutuhan pengguna	13) Saya dapat mengakses halaman <i>home</i> dengan cepat	
		14) Saya dapat mengakses halaman <i>account</i> dengan cepat	
		15) Saya dapat mengakses halaman <i>courses</i> dengan cepat	
		16) Saya dapat mengakses halaman <i>kuis</i> dengan cepat	
		17) Saya dapat mengakses halaman <i>contact</i> dengan cepat	

		18) Saya dapat menyelesaikan apa yang saya butuhkan dengan cepat	<b>Bapak Jimi, S.P, M.P</b> (Kepala Madrasah Aliyah Zakaria Kota Bandung)
1.3 <i>Memorability</i>	1.3.1 Situs <i>web</i> mudah diingat, mudah untuk mempelajari ketika menjalankan sistem situs <i>web</i>	19) Saya mengingat cara pergi ke halaman <i>home</i> dengan mudah	
		20) Saya mengingat cara pergi ke halaman <i>account</i> dengan mudah	
		21) Saya mengingat cara pergi ke halaman <i>courses</i> dengan mudah	
		22) Saya mengingat cara pergi ke halaman <i>kuis</i> dengan mudah	
		23) Saya mengingat cara pergi ke halaman <i>contact</i> dengan mudah	
		24) Saya dapat mengingat cara mengakses semua halaman dan informasi yang saya butuhkan dengan mudah	
1.4 <i>Errors</i>	1.4.1 Seberapa sering situs <i>web</i> mengalami kesalahan dan mengetahui tautan atau <i>link</i> yang tidak berfungsi sehingga tidak sesuai dengan tujuan pengguna	25) Saya menemukan <i>error</i> Ketika mengakses menu <i>home</i>	
		26) Saya menemukan <i>error</i> Ketika mengakses menu <i>account</i>	

		27) Saya menemukan <i>error</i> Ketika mengakses menu <i>courses</i>	
		28) Saya menemukan <i>error</i> Ketika mengakses menu <i>kuis</i>	
		29) Saya menemukan <i>error</i> Ketika mengakses menu <i>contact</i>	
		30) Jika saya melakukan kesalahan mengakses salah satu menu, saya kesulitan untuk Kembali ke menu yang saya maksud	
1.5 <i>Satisfaction</i>	1.5.1 Pengguna memiliki keinginan untuk mampu menelusuri situs <i>web</i> dengan senang hati dan puas dengan layanan <i>web</i>	31) Saya ingin berlama-lama menggunakan <i>web</i> ini	
		32) Saya merasa video materi yang diberikan mudah dipahami dan bermanfaat	
		33) Saya merasa senang dengan warna dan tampilan desain <i>website</i>	

		34) Saya akan merekomendasikan <i>website</i> ini kepada teman-teman atau keluarga saya	
--	--	---	--

### 3.2 Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif. Statistik deskriptif menurut Sugiyono (2017, hlm. 147) ialah salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis dengan cara menggambarkan (bersifat deskriptif) data yang telah terkumpul sesuai dengan data yang diperoleh, tanpa mengubah makna atau tidak membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Setelah data dianalisis, peneliti memberikan gambaran terkait dengan karakteristik pada masing-masing variabel menggunakan perhitungan skala *likert*. Berikut tabel kriteria penilaian menurut Sugiyono (2015, hlm. 136):

**Tabel 3.7**  
Kriteria Penilaian

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Buruk	1

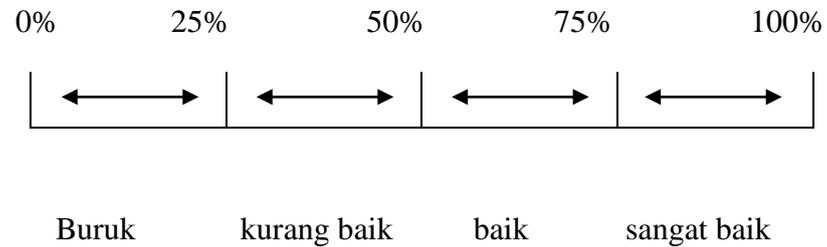
Sugiyono (2015)

### 3.3 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan proses perhitungan presentasi dengan cara membandingkan frekuensi dari hasil perolehan dengan frekuensi yang diharapkan. Berikut perhitungan yang dilakukan dengan rumus persamaan 1:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil data yang diperoleh melalui skala *likert* berupa angka, disesuaikan dengan kategori sebagai berikut:



**Gambar 3.3**  
Kategori Skala Pengukuran  
Sugiyono (2015)