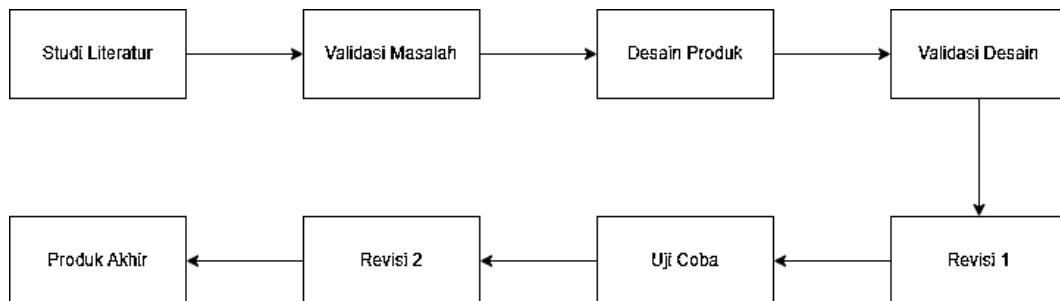


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

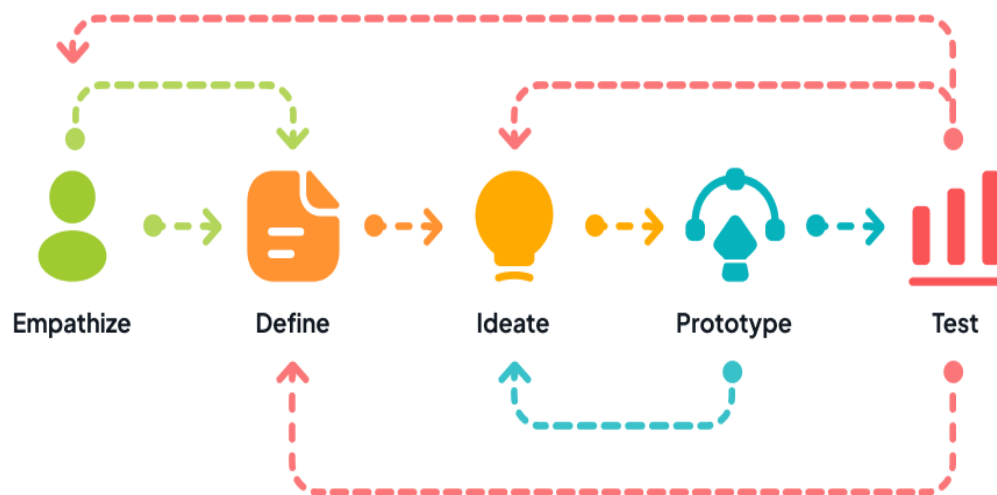
Dalam perancangan antarmuka pengguna berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*) untuk *website* literasi Will'Do, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) serta metode *Design Thinking*. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Dalam penelitian ini, kami menerapkan metode *R&D* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan metode yang efisien untuk meningkatkan praktik. Langkah-langkah penelitian *R&D* Borg dan Gall telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Sugiyono (2015) juga menjelaskan bahwa langkah-langkah penelitian *R&D* dapat disederhanakan dan disesuaikan oleh peneliti sesuai kebutuhan, sehingga semakin sederhana tahapan *R&D*, maka waktu dan biaya yang diperlukan dalam penelitian dapat diminimalisir. Berikut adalah rancangan desain penelitian yang telah disusun oleh peneliti.



Gambar 3. 1 Skema desain penelitian hasil adaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall

Design Thinking adalah pendekatan yang berfokus pada manusia dalam pemecahan masalah dan inovasi. Proses penelitian dan pengujian digunakan untuk memperoleh umpan balik dan mengidentifikasi masalah yang ada. *Design Thinking* digunakan untuk menggali masalah dan kebutuhan yang dihadapi oleh pengguna target, sehingga dapat menemukan solusi terbaik untuk memecahkannya. Terdapat lima tahapan dalam *design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang masing-masing memiliki peran penting dalam merumuskan ide menjadi solusi yang dapat dikembangkan oleh pengembang. Melalui penerapan

metode *design thinking*, diharapkan dapat menghasilkan sistem informasi yang baik dan dapat digunakan dengan tepat. *Design Thinking* sangat bermanfaat dalam mengatasi masalah kompleks dengan cara yang dijelaskan oleh (Plattner et al. 2011). Berikut adalah skema pengembangan *design thinking*:



(Sumber: Andrian, R. (2021))

Gambar 3. 2 Skema pengembangan *Design Thinking*

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Berikut adalah populasi dan sampel yang ada pada penelitian sebagai berikut:

3.2.1 Lokasi Penelitian

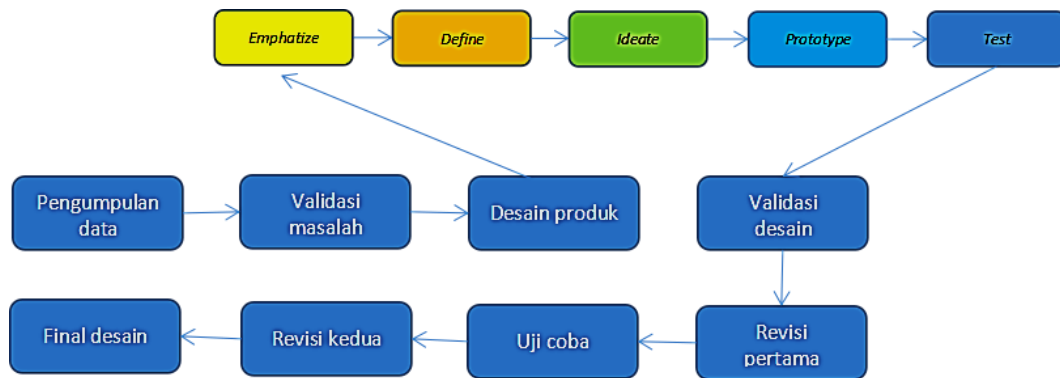
Lokasi penelitian ini bertempat di Madrasah Tsanawiyah Negeri 31 Jakarta.

3.2.2 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik MTSN 31 Jakarta. Sampel yang diambil adalah sebanyak 30 peserta didik kelas 8.3 pada MTSN 31 Jakarta. Teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*.

3.3 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode *R & D* yang telah dimodifikasi dengan adanya penambahan metode pengembangan yakni *Design Thinking* pada tahapan desain produk karena hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan *design user interface* dan *design user experience* untuk *website* literasi membaca. Terdapat sepuluh langkah dalam proses penelitian pengembangan yang diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Desain Penelitian (Penggabungan Metode *R&D* dan *Design Thinking*)

3.3.1 Pengumpulan data (Studi Literatur)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data yang mencakup pencarian literatur yang relevan untuk mendukung perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (*user interface dan user experience*) dari *website* literasi Will'Do. Beberapa kajian literatur yang ditemukan meliputi penjelasan dan gambaran perancangan sistem informasi literasi berbasis *web* yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran anak, penggunaan metode *design thinking* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *website*, pengembangan konsep gamifikasi dalam media pembelajaran, pengembangan desain solusi menggunakan metode *design thinking*, serta topik-topik terkait lainnya seperti pelaksanaan *PISA* di Indonesia, tinjauan sistematis artikel *peer-reviewed* tentang *Programme for International Student Assessment (PISA)*, implementasi program gerakan literasi sekolah (GLS) di sekolah, rendahnya tingkat literasi membaca pada anak, dan upaya meningkatkan minat baca anak usia sekolah melalui gerakan literasi dan rumah baca. Selain itu, tahap ini juga mengidentifikasi beberapa permasalahan terkait tingkat literasi membaca pada anak sekolah dan kesiapan anak sekolah dalam mengikuti *PISA*. Tahap ini juga sering disebut sebagai *Initial Product Requirement*.

Initial Product Requirement adalah sebuah tahapan yang sangat penting dan harus dilengkapi dalam metode *design thinking*. *Initial product requirement* merupakan gambaran awal yang menjelaskan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh suatu produk. Ini mencakup rangkaian fitur, fungsi, dan karakteristik utama yang diharapkan dari produk tersebut. Ini adalah panduan awal yang membantu dalam merancang dan mengembangkan produk yang memenuhi harapan dan

kebutuhan pengguna. *Initial product requirement* bertindak sebagai panduan awal bagi tim pengembangan dalam merancang dan membangun produk. Ini membantu dalam menentukan lingkup penelitian, mengidentifikasi prioritas fitur, dan menetapkan batasan dan kendala yang ada. Dengan memiliki panduan ini, tim dapat fokus pada pengembangan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memaksimalkan nilai produk.

Berikut ini beberapa aktivitas dalam membuat *initial product requirement*:

1. Menentukan *Potential Persona*
2. Membuat *Background* Masalah
3. Menentukan *Objective/Goal Product*

Pada tahapan ini menghasilkan beberapa masalah yang dialami peserta didik selama kegiatan membaca, tingkat kesiapan peserta didik guna mengikuti pelaksanaan *PISA*.

3.3.2 Validasi Masalah

Pada tahap validasi masalah, peserta didik sekolah menengah pertama dari sampel diberikan angket serta diwawancarai tentang masalah yang ditemukan selama pengumpulan data (studi literatur). Peneliti harus menggunakan tahap ini untuk memahami kebutuhan *user*, tujuan, dan kemampuan teknologi. Tugas-tugas berikut akan diselesaikan oleh peneliti selama fase ini untuk mengumpulkan informasi dan mengembangkan pemahaman pengguna yang lebih dalam.

3.3.3 Desain Produk

Pada tahap penelitian desain produk ini, digunakan metode pengembangan *design thinking* yang terintegrasi. Melalui pendekatan *design thinking*, diharapkan dapat mengidentifikasi kebutuhan yang dibutuhkan oleh calon pengguna *website Will'Do* secara akurat, mulai dari tahap analisis kebutuhan pengguna (*empathize*), mendefinisikan isu-isu saat ini dan menentukan solusi praktis (*define*), menghasilkan ide berdasarkan analisis kebutuhan dan isu-isu (*ideate*), mengembangkan ide menjadi bentuk fisik yang dapat dirasakan, dimainkan, dan diuji-coba (*prototype*), serta melakukan pengujian prototipe yang dikembangkan kepada pengguna (*test*). *Design thinking* membantu dalam mengatasi masalah yang kompleks dengan pendekatan yang telah terbukti efektif (Plattner et al., 2011).

1. *Empathize*

Pada tahap ini merupakan pendekatan terhadap target pengguna melalui analisa masalah dan kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan yang nantinya akan ditangani oleh sistem informasi literasi sebagai sistem. Apa yang dikatakan oleh pengguna belum tentu apa yang sebenarnya mereka lakukan, maka dalam proses ini kami harus mencari tahu tahu:

- a Apa yang user pikirkan dan ketahui mengenai literasi membaca
- b Kebiasaan apa yang mereka lakukan ketika membaca
- c Hal apa saja yang membuat mereka tertarik dalam membaca
- d Hal apa saja yang dapat membuat mereka senang/bahagia.

2 *Define*

Tahap mendefinisikan mencoba untuk mendefinisikan isu-isu saat ini terhadap literasi membaca dan menentukan solusi taktis praktis. Tim mendefinisikan:

- a **Menyusun *Pain Points***, yaitu masalah yang dihadapi oleh target pengguna dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan atau mungkin meningkatkan kualitas produk *website Will'Do*.
- b **Menyusun *How Might We*** adalah kompilasi pertanyaan berdasarkan pain point dengan maksud bahwa pertanyaan-pertanyaan ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan solusi konsep untuk peningkatan keterpakaian *website Will'Do*.

3 *Ideate*

Tahap dimana ide dihasilkan adalah pada tahap ini. Semua saran akan dipertimbangkan untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi pada tahap penentuan. Di awal proses pembuatan ide *website Will'Do*, pada tahapan ini kami mengumpulkan sebanyak mungkin ide atau solusi untuk masalah sebelum memutuskan pendekatan yang ideal atau solusi yang diperlukan untuk mencegah kesulitan di masa mendatang. Tim pertama-tama memutuskan bagaimana *website Will'Do* dapat bekerja dan diterima oleh pengguna.

- 1 Ide Solusi: Pada tahap ini, *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan tingkat ketertarikan literasi yang ada pada siswa.

- 2 Pengelompokan ide solusi fitur yang diperoleh pada tahap ide solusi melalui diagram afinitas
- 3 Prioritas Kuadran "Ide" digunakan untuk mengkategorikan ide-ide untuk realisasi prioritas solusi berdasarkan nilai pengguna (memiliki nilai baik/tidak begitu baik) dan upaya (mampu melakukan upaya/tidak).
- 4 *Crazy 8's*, tahap dimana kami membuat sketsa fitur tertentu yang ada pada *website Will'Do* secara bersama ke dalam 8 kolom berbeda sesuai dengan imajinasi kami masing-masing. tahap ini hampir serupa dengan tahap brainstorming yang dimana hasil dari *crazy 8's* ini akan dikembangkan ke dalam bentuk fisik pada tahap *prototype*.

4 *Prototype*

Pada tahap ini, kami mengembangkan solusi-solusi kedalam beberapa fitur *website Will'Do* yang sudah dihasilkan melalui tahapan *crazy 8's*. Pada tahap ini kami menggunakan *tools figma* dalam membuat desain antarmuka *website Will'Do*.

5 *Test*

Dilakukannya pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada pengguna dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunaannya. Pada tahapan ini kami menguji apakah pada *prototype website Will'Do* ini dapat digunakan, adanya bug atau tidak, penggunaan warna pada *website*, dan lain-lain.

3.3.4 Validasi Desain dan konten (Ahli *Design* + Dosen Bahasa Indonesia)

Validasi desain adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah suatu desain produk dalam contoh ini desain antarmuka pengguna situs *website Will'Do*, lebih atau kurang efektif. Pengembang, para ahli dikonsultasikan untuk mengevaluasi desain produk sebagai bagian dari proses validasi. Untuk mengevaluasi desain ini, analisis berdasarkan sejumlah teori dilakukan. Pemahaman mendetail tentang desain dan penggunaannya diperoleh dengan meminta komentar pengembang dan pengajar terhadap desain yang telah dibuat dan diubah untuk mengatasi kesulitan pada materi yang digunakan untuk memvalidasi pembuatan desain ini. Produk yang diuji adalah prototipe yang dapat diklik (*clickable prototype*) dengan desain yang masih dalam *format figma* tetapi dapat

melakukan beberapa aksi. Adapun tim validasi sendiri adalah *developer* dan para ahli. Hasil dari validasi desain ini adalah berupa masukan untuk desain *prototype*.

3.3.5 Revisi Pertama

Melaksanakan tahap pertama revisi, yang memerlukan perbaikan dan peningkatan produk, berdasarkan hasil konsultasi dengan pengembang dan pembimbing mengenai validasi desain.

3.3.6 Uji Coba (Usability Testing)

Prototype diuji selama tahap uji coba menggunakan instrumen *usability* oleh peserta didik untuk melihat apakah memenuhi persyaratan untuk tahap validasi desain. Menggunakan metode *usability testing* untuk kegiatan pengujian. *Usability Testing* melibatkan penentuan seberapa sederhana bagi *audiens* target pengguna untuk menggunakan desain. Lakukan pengamatan rutin terhadap pengguna saat mereka mencoba menggunakan desain untuk menyelesaikan tugas. Peneliti mungkin menemukan masalah desain melalui *usability testing* yang mungkin mereka abaikan. Peneliti akan mempelajari wawasan penting tentang seberapa baik desain atau produk berfungsi saat mereka melihat bagaimana konsumen bereaksi saat mereka mencoba menyelesaikan aktivitas. Peneliti kemudian dapat menggunakan pengetahuan ini untuk memperbaiki pekerjaan mereka. Tujuan utama *usability testing* adalah:

- 1 Memastikan kemandirian dan keberhasilan pemeriksa dalam menyelesaikan pekerjaan.
- 2 Untuk menentukan seberapa berhasil desain telah dibangun, evaluasi kinerja dan kondisi mental pengguna saat mencoba menyelesaikan tugas.
- 3 Kaji tingkat kepuasan pengguna.
- 4 Membantu dalam penyelesaian masalah dan tingkat keparahannya.

3.3.7 Revisi Kedua

Berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh peneliti pada tahap sebelumnya, desain UI direvisi pada tahap ini.

3.3.8 Final Design

Setelah revisi, *prototype* yang dapat diklik yang telah menerima banyak pengujian fungsionalitas kegunaan oleh peserta didik dan dikembangkan sebagai produk akhir dalam bentuk rekomendasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan datanya agar lebih sistematis dan sederhana. Instrumen penelitian pengembangan berikut digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna *website* literasi membaca:

3.4.1 Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Pengamatan dilakukan saat pengujian *website* dengan mengamati durasi penggunaan. Peneliti melakukan observasi sekaligus bertindak sebagai pengamat pada saat media digunakan.

3.4.2 Angket

Beberapa sudut digunakan dalam penelitian ini untuk menilai aspek *usability*. Instrumen ini berupa kuesioner yang dibagikan untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan produk yang telah diolah menggunakan *Google* formulir, dengan hasil yang menentukan layak atau tidaknya produk tersebut. Lampiran berisi daftar Kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

3.4.3 Wawancara

Wawancara terstruktur digunakan dalam penelitian ini. Untuk menyelidiki dan memvalidasi masalah dan desain tes, wawancara dilakukan dengan pengajar dan siswa dari MTSN 31 Jakarta. Metode wawancara dipilih karena memungkinkan peneliti untuk lebih dekat dengan narasumber dan mendapatkan informasi yang lebih detail.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif untuk instrumen penelitian observasi dan wawancara serta untuk penelitian angket komponen keefektifitasan menggunakan pengujian. Analisis data menggunakan uji keefektifitasan yang merupakan sistem atau standar pengukuran yang direpresentasikan dalam unit yang dapat digunakan untuk menggambarkan lebih dari satu atribut (Dharma dkk., 2020).

Pengujian yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan tiga metrik penentu yaitu *metric effectiveness*, *metric efficiency*, dan *metric satisfaction*

website. Berikut ketiga metrik yang digunakan untuk mengukur tingkat efektifitas, efisiensi, dan keterpakaian dari *website* Will'Do.

3.5.1 *Metric Effectiveness*

Metric Effectiveness adalah sebuah metrik yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan sebuah situs *web*. Metrik ini dapat dihitung dengan mengukur tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pengukuran keberhasilan dalam menyelesaikan tugas dapat diwakili dengan angka biner, di mana angka 1 menunjukkan bahwa pengguna berhasil menyelesaikan tugas dan angka 0 menunjukkan bahwa pengguna gagal menyelesaikan tugas. Untuk menghitung *Metric Effectiveness*, dapat digunakan persamaan berikut:

$$\frac{\sum c}{c_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

X_i : Persentase Keefektifitasan

$\sum c$: Jumlah tugas yang diselesaikan

c_{max} : Jumlah tugas yang diberikan

3.5.2 *Metric Efficiency*

Matriks efisiensi adalah suatu matriks yang digunakan untuk mengukur tingkat waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau misi yang diberikan. Pengukuran matriks ini mengacu pada konsep ISO/IEC 9241-11:2018. Matriks ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih terperinci dengan menggunakan teknik pengukuran kinerja. Teknik pengukuran kinerja ini melibatkan pengukuran waktu yang dibutuhkan oleh responden untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti.

Hasil akhir yang dianalisis dalam matriks efisiensi adalah lamanya waktu yang digunakan oleh responden untuk menyelesaikan setiap tugas, yang kemudian dibandingkan dengan responden lain untuk mendapatkan variabel efisiensi. Variabel efisiensi ini dihitung menggunakan rumus *time base efficiency* dan *overall relative efficiency*.

Dengan demikian, matriks efisiensi memberikan informasi mengenai efisiensi waktu yang diperlukan oleh responden dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, dengan menggunakan teknik pengukuran kinerja yang mengacu pada standar ISO/IEC 9241-11:2018.

Rumus Perhitungan dalam matrik efisiensi ini adalah sebagai berikut:

$$\frac{time \times success\ rate}{total\ processing\ time} \times 100\%$$

Keterangan:

Time : waktu *user* mengerjakan *task*

Success Rate : tingkat keberhasilan *user* (1=*no error*, 0,5=*with error*, 0=*gagal*)

Total processing time : total pengerjaan tugas seluruh *user*

3.5.3 Metric Satisfaction

Setelah data terkumpul untuk masing-masing responden, digunakan teknik analisis data dengan menghitung data menggunakan rumus *System Usability Scale* (*SUS*). Adapun aturan menghitung skor pada kuesionernya dapat dilihat pada poin-poin berikut ini:

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir saya akan menggunakan website ini					
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan					
3	Saya pikir website ini mudah untuk digunakan					
4	Saya pikir Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini					
5	Saya merasa fitur-fitur pada website ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat					
8	Saya merasa website ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam					

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
	menggunakan website ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini					

1. Pertanyaan dengan angka ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dan pernyataan atau tanggapan pengguna harus dikurangi satu. Misalnya, jika responden memberikan jawaban 5, maka jawaban tersebut harus dikurangi satu, misalnya: 5-1.
2. Pertanyaan dengan angka genap (2, 4, 6, 8, dan 10) pernyataan atau tanggapan yang diberikan oleh pengguna dari nilai 5 harus mengurangi skor pernyataan yang diperoleh dari responden, misalnya pertanyaan 2 responden memberikan tanggapan 4, maka nilai 5 dikurangi dengan tanggapan tersebut, misalnya: 5-4.
3. Nilai *SUS* dihitung dengan menjumlahkan setiap soal dan mengalikannya dengan 2,5.

Rumus menghitung skor:

$$SUS = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) * 2,5$$

Aturan penghitungan nilai ini hanya berlaku untuk satu peserta tes. Nilai *SUS* tiap peserta tes dihitung nilai rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah peserta tes.

Cara pertama menggunakan *SUS* adalah dengan memasukkan data peserta tes ke dalam *MS EXCEL*, yang kedua adalah menghitung total nilai setiap peserta tes dari Q1 sampai Q10. ketiga kalikan jumlah total setiap responden dengan 2,5. contoh rekap data seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Rekap Skor *SUS*

Skor <i>SUS</i>	Arti Skor
0-50,9	<i>Not Acceptable</i>
51-70,9	<i>Marginal</i>
71-100	<i>Acceptable</i>

Metode *System Usability Scale (SUS)* memberikan hasil yaitu setelah selesai melakukan perhitungan, diperoleh rata-rata skor *SUS* dari seluruh responden. Skala

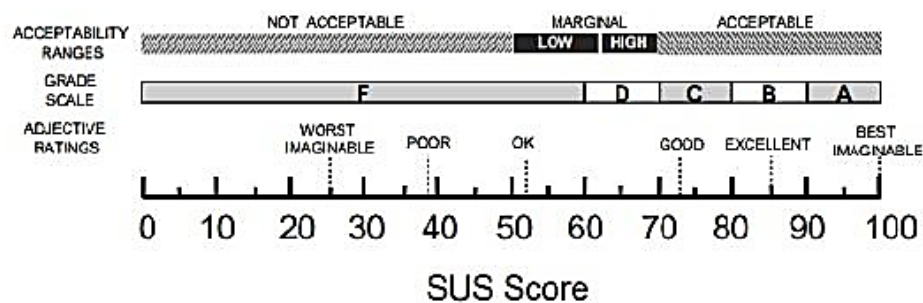
SUS kemudian dihitung dengan menggunakan penilaian atau rumus berdasarkan skor. Masukkan kategori yang diperoleh hasil tes dengan skor rata-rata.

Hasil perhitungan tersebut masing-masing memiliki arti tersendiri. Makna tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini jika diinterpretasikan menggunakan *Acceptability Ranges*:

Selain *acceptable Range* yang ditunjukkan pada Tabel 3.4, ada opsi lain untuk mengungkapkan hasil SUS dan langkah-langkah penyelesaiannya, yaitu:

1. *Grade Scale*, dibagi kedalam 5 *grade* yaitu A (90-100), B (80-90), C (70-80), D (60-70), dan (skor <60).
2. *Adjective Rating*, menggambarkan nilai SUS yang awalnya angka menjadi kata sifat. Skala peringkat *Adjective*: *Worst imaginable*, *Awful*, *Poor*, *Good*, *Excellent*, dan *Best Imaginable*.

Dibawah ini adalah interpretasi umum skor SUS:



Tabel 3. 3 Interpretasi umum skor SUS

<i>SUS Skor</i>	<i>Grade</i>	<i>Adjective Ratings</i>
90-100	A	<i>Excellent</i>
80-90	B	<i>Good</i>
70-80	C	<i>Okay</i>
60-70	D	<i>Poor</i>
<60	F	<i>Awful</i>

3.6 Hipotesis Penelitian

3.6.1 Hipotesis Keefektifan

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diterima atau ditolak. Adapun hipotesis pada penelitian ini:

H1 : Hasil rancangan *website* Will'Do dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa MTSN 1 Jakarta jika lebih dari 50% dari populasi penelitian mencapai nilai KKM PISA.

H0 : Hasil rancangan *website* Will'Do dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa MTSN 1 Jakarta jika kurang dari 50% dari populasi penelitian mencapai nilai KKM PISA.

3.6.2 Hipotesis Keterpakaian

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diterima atau ditolak. Adapun hipotesis pada penelitian ini:

H1 : Hasil rancangan Pengguna Interface dan Pengguna *Experience* untuk *website* Will'Do dianggap terpakai dalam meningkatkan tingkat kebiasaan literasi membaca siswa MTSN 1 Jakarta jika lebih dari 75% dari populasi penelitian mencapai grade B (*Good*) dalam hasil *SUS*.

H0 : Hasil rancangan Pengguna Interface dan Pengguna *Experience* untuk *website* Will'Do dianggap terpakai dalam meningkatkan tingkat kebiasaan literasi membaca siswa MTSN 1 Jakarta jika lebih dari 75% dari populasi penelitian mencapai grade B (*Good*) dalam hasil *SUS*.