PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE UNTUK KOMUNITAS BACA BUKU DENGAN WORDPRESS (STUDI KASUS KOMUNITAS GILA BACA)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

oleh :

Mulia Rahmi
NIM. 180212125

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/1444

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE UNTUK KOMUNITAS BACA BUKU DENGAN WORDPRESS (STUDI KASUS KOMUNITAS GILA BACA)

SKRIPSI

Oleh

MULIA RAHMI

NIM. 180212125

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Telah Disetujui Oleh :

Pembimbing 2	**Pembimbing 1**
(Zuhra Sofyan, M. Sc)	**(Mira Maisura, M.Sc)**
NIP.198403092018011001	NIP.198605272019032011

جامعة الرانري
AR-RANIRY

PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE UNTUK KOMUNITAS BACA BUKU DENGAN WORDPRESS (STUDI KASUS KOMUNITAS GILA BACA)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Sabtu, 23 Juli 2022 / 24 Dzulhijjah 1443

Ketua,	Sekretaris,
Mira Maisura, M.Sc	**Nurul Fajri, S.Pd**
NIP. 198605272019032011	
Penguji I,	Penguji II,
Zuhra Sofyan, M. Sc.	**Masrura Mailany, S.T., M.T.I**
NIP. 198403092018011001	**NIDN: 2027038903**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Mulia Rahmi
NIM	: 180212125
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/PTI
Alamat	: Jln.TGK Glee Iniem Dusun Mulia. Desa lamkeunung, lorong taman muda No.11 Tungkop darussalam. Aceh Besar.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"Perancangan dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku Dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca)"** adalah benar-benar karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, sepenuhnya tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 23 juli 2022

Yang menyatakan,

Mulia Rahmi

(180212125)

ABSTRAK

Perancangan dan Pengembangan Website Komunitas Baca Buku Dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca)

Oleh

Mulia Rahmi

NIM. 180212125

Dosen Pembimbing

Pembimbing 1 : Mira Maisura, M.Sc

Pembimbing 2 : Zuhra Sofyan, M.Sc

Komunitas Gila Baca (KGB) merupakan komunitas yang beraktivitas dalam bidang literasi yang menyediakan berbagai program literasi seperti menulis majalah bacaan, sobat bercerita (baca kisah) dan program baca dan resume buku 30 hari serta adanya penyelenggaraan seminar literasi lainnya. Program-program KGB ini bergerak aktif di berbagai *platform* media sosial seperti Instagram, dan Whatsapp serta penggunaan aplikasi Zoom dalam pengadaan seminar literasi. Dengan hanya menggunakan media sosial tersebut penyampaian informasi terkait profil dan aktivitas KGB masih terbilang belum terorganisir dengan baik maka dibutuhkannya satu *platform* yang menjelaskan profil dan semua aktivitas KGB yaitu website. Website yang dibangun menggunakan metode pengembangan *waterfall.* Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa fungsionalitas dari website KGB dengan wordpress ini termasuk dengan kategori sangat baik dilihat dari hasil pengujian oleh ahli media ialah 83,75%, pengujian oleh mitra KGB ialah 94,57%, dan oleh anggota KGB yaitu 93,34%.

Kata kunci : Literasi, Sistem Informasi, Wordpress

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul " **Perancangan dan pengembangan website untuk komunitas baca buku dengan wordpress (studi kasus komunitas gila baca)** " yang telah terselesaikan dengan baik.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari akan ketidakmampuan penulis dalam menyelesaikan skripsi yang masih jauh dari kesempurnaan. Namun selesainya skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dan bimbingan serta dorongan motivasi dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT.

Maka dengan kesempatan ini penulis dengan ketulusan hati untuk mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibunda tercinta Nilawati yang telah bersusah payah dalam mengandung, melahirkan hingga merawat, ayahanda Ishak yang memberikan beribu cintanya, doa malamnya, didikan, perjuangannya dalam memberikan semangat untuk meraih cita-cita besar.
2. Bapak Zuhra Sofyan, M.Sc. dan ibu Mira Maisura, M.Sc selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis dalam menyusun skripsi.
3. Bapak Yusran S,Pd., M,Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi informasi.
4. Seluruh dosen prodi Pendidikan Teknologi Informasi, atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT sehingga ilmu yang diajarkan dapat bermanfaat.

5. Kepala UPT perpustakaan induk UIN Ar-Raniry yang telah memfasilitasi komputer untuk menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini.
6. Kepada orang-orang yang penulis sayangi yang ada dalam suka duka dan juga memberikan dukungan, kritikan, nasihat, serta sarannya.
7. Kepada semua pihak baik langsung ataupun tidak.
8. Terima kasih untuk diri penulis sendiri, telah berjuang dalam lelah, tetap semangat atas harapan, semoga apa yang dikerjakan bernilai pahala, berkah juga bermanfaat untuk banyak orang, Aamiin.

Akhirnya penulis berserah diri kepada Allah SWT dan kepada pembaca dan memohon maaf atas kekurangan dari skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. *Aamiin ya rabbal'Alamin.*

Banda Aceh, 07 Januari 2022

Penulis,

Mulia Rahmi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
HALAMAN PERNYATAAN iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
BAB 1 1

A. Latar Belakang.. 1

B. Identifikasi Masalah. 2

C. Rumusan Masalah 3

D. Batasan Masalah 4

E. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

F. Manfaat Penelitian 5

G. Sistematika Penulisan 7

BAB II 9

KAJIAN TEORI 9

A. Profil Komunitas Gila Baca 9

B. Literasi 8

C. Web Portal 8

D. Internet 9

E. Website 9

F. Pengembangan Sistem 12

G. CMS Wordpress 14

H. Penelitian yang Relavan 16
I. Kerangka Berpikir 18
BAB III 20
METODE PENELITIAN 20
A. Model Pengembangan 19
B. Jenis Data 20
C. Subjek dan Objek Penelitian 21
D. Teknik Pengumpulan Data 22
E. Analisis 23
F. Perancangan 29
G. Pengujian 34
BAB IV 40
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 40
A. Implementasi Sistem 42
B. Pengujian Perangkat Lunak 48
J. Pengujian *Black Box* 48
K. Pengujian *User Acceptance Test* (UAT) 49
C. Kesimpulan Pengujian 73
BAB V 74
KESIMPULAN DAN SARAN 74
A. Kesimpulan 74
B. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir 18
Gambar 2. Metode SDLC Waterfall 20
Gambar 3. *Use case admin.* 29
Gambar 4. *Use case User.* 30
Gambar 5. *Activity diagram admin.*. 31
Gambar 6. *Diagram Konteks* yang Diusulkan.. 32
Gambar 7. Halaman Beranda.. 33
Gambar 8. Halaman Program. 34
Gambar 9. Halaman Login 42
Gambar 10. Halaman Beranda 43
Gambar 11. Halaman Program. 44
Gambar 12. Halaman *Event.* 45
Gambar 13. Halaman Sobat Bercerita 46
Gambar 14. Halaman *Podcast* Buku 46
Gambar 15. Halaman Review Buku 47
Gambar 16. Halaman Daftar Kontak 47
Gambar 17. Halaman Daftar Anggota 48

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu. 17
Tabel 2. Lembar observasi 23
Tabel 3. Activity Diagram user.. 32
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pengujian Blackbox 39
Tabel 5. Bobot Jawaban... 40
Tabel 5. Bobot Jawaban... 40
Tabel 6. Interpretasi Persentase Penilaian 40
Tabel 5. Bobot Jawaban... 40
Tabel 8. Pengujian Blackbox oleh Pimpinan KGB 49
Tabel 9. Pengujian User Acceptance Testing (UAT) oleh ahli media 54
Tabel 10. Pembobotan User Acceptance Testing (UAT) oleh ahli media..... 46
Tabel 11. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website... 56
Tabel 12. Perhitungan pertanyaan *Usability*... 57
Tabel 13. Perhitungan pertanyaan konten/isi... 58
Tabel 14. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality*... 59
Tabel 15. Pengujian User Acceptance Testing (UAT) oleh Mitra KGB... 61
Tabel 16. Pembobotan User Acceptance Testing (UAT) oleh Mitra KGB... . 62
Tabel 17. Perhitungan Kecepatan Akses Website Oleh Mitra KGB... 63
Tabel 18. Perhitungan pertanyaan *Usability* Mitra KGB... 64
Tabel 19. Perhitungan pertanyaan konten/isi Mitra KGB..... 65
Tabel 20. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality* Oleh Anggota KGB... 66
Tabel 21. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Anggota KGB.... 68
Tabel 22. Pembobotan *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Anggota KGB... 69
Tabel 23. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website Anggota KGB... 71
Tabel 24. Perhitungan Pertanyaan *Usability* Anggota KGB..... 72
Tabel 25. Perhitungan Pertanyaan Konten/isi Anggota KGB..... 72
Tabel 26. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality* Anggota 72

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca ialah sebuah proses yang digunakan seorang pembaca untuk mendapatkan informasi yang disampaikan penulis melalui media kata-kata. Membaca adalah salah satu aspek keterampilan yang melibatkan berbagai hal tidak hanya sekedar melafalkan tulisan namun melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Dalam proses visual membaca ialah sebagai proses berpikir dengan menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Membaca meliputi aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman.[1]

Kebiasaan membaca dalam perkembangan budaya literasi dapat dikatakan belum menjadi budaya tersendiri bagi masyarakat di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh *Programme For International Student Assessment* (PISA) menunjukkan minat baca Indonesia berada diperingkat ke-62 dari 70 negara. Hal ini telah dilansir *Organization For Economic Co-operatin and Development* (OECD) pada tahun 2019. Realita ini dinilai sangat memperhatinkan terlebih melihat bahwa membaca merupakan sebuah komponen yang penting dari pendidikan yang menyeluruh.[2]

KGB mengembangkan gerakan literasi untuk meningkatkan budaya baca di Indonesia. KGB merupakan komunitas yang melibatkan sejumlah masyarakat dari berbagai daerah di Indonesia untuk mengikuti berbagai program literasi yang

dikomunikasikan secara digital menggunakan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram. Adapun program literasi KGB terdiri dari program membaca dan resume buku 30 hari, baca kisah, menulis majalah, obrolan seputar buku, *podcast* buku dan seminar literasi.

Dengan berjalannya waktu dari awal tercetusnya KGB di Banda aceh pada 17 agustus 2020 sampai sekarang ditemui bahwa KGB mengalami penurunan anggota yang aktif dalam pelaksanaan program serta tidak adanya penambahan anggota KGB. Hal ini disebabkan oleh kurang lengkapnya informasi yang diberikan sehingga tidak dapat dipahami secara utuh oleh anggota baik itu dalam informasi terkait semua program yang diselenggarakan komunitas maupun profil dari KGB sehingga hal ini dapat menghambat perkembangan KGB dalam pelaksanaan aktivitasnya dan dalam upaya memperkenalkan program literasi kepada peserta eksternal KGB. Disamping itu dilihat dari sedikitnya jumlah kepengurusan komunitas ini akan mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan proses pembagian kelompok anggota sesuai dengan minat program yang ingin dikuti. Maka dalam hal ini dibutuhkannya satu *platform* yang menjelaskan secara lengkap semua hal terkait KGB sebagai alternatif yang efektif dalam penyampaian informasi yaitu melakukan perancangan dan pengembangan website yang sesuai bagi KGB.

Membangun website untuk KGB adalah sebuah awal bagi komunitas ini untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas anggota. Dengan adanya website secara umum akan membantu KGB untuk memiliki media yang memiliki fungsi dalam mengkomunikasikan dan menginformasikan profil, program atau kegiatan,

karya, *event* dan berbagai keunggulan yang dimiliki KGB kepada masyakat umum. Fungsi dari website KGB selain dimanfaatkan sebagai media informasi kepada masyarakat dengan menggunakan media internet, bisa dimanfaatkan juga sebagai media komunikasi yang bisa dilihat setiap saat, seperti untuk kumpulan *review* buku, audio sobat bercerita (baca buku kisah), video *podcast* buku dan *form* pendaftaran untuk masyarakat eksternal yang ingin bergabung atau mendaftar program di komunitas. Berdasarkan uraian diatas, maka oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul " **Perancangan dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku Dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca)** ".

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang terjadi pada KGB adalah sebagai berikut :

1. Informasi terkait kegiatan maupun profil KGB tidak terorganisir dengan baik, mengakibatkan informasi yang tersampaikan menjadi tidak lengkap sehingga hal ini tidak dapat dipahami secara utuh baik dari internal maupun eksternal komunitas.
2. Belum tersedianya website untuk menampung berbagai aktivitas komunitas seperti, infomasi terkait kelas/program baca resume 30 hari, kelas/program menulis majalah serta jadwal seminar literasi dan kumpulan *review* buku, audio sobat bercerita (baca buku) dan *podcast* buku yang

bisa diakses secara fleksibel baik itu untuk internal maupun eksternal KGB.

3. Pendataan anggota yang terhimpun dari berbagai daerah di Indonesia mengalami kesulitan sehingga dalam mengelompokkan anggota yang sesuai dengan program literasi yang diminati membutuhkan waktu yang lama.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang tersebutkan di atas, maka rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana melakukan perancangan website yang sesuai bagi Komunitas Gila Baca ?
2. Bagaimana mengembangkan website dengan menggunakan wordpress bagi Komunitas Gila Baca ?

D. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik maka kepenulisan skripsi ini memusatkan pada masalah yang ada, dengan memberikan batasan masalah, diantara lain yaitu :

1) Menggunakan CMS wordpress untuk melakukan perancangan website KGB.
2) Dalam melakukan pengembangan website KGB menggunakan metode *waterfall*.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

3) Penyajian informasi meliputi semua yang tercantum dalam aktivitas KGB seperti profil, program komunitas, *review* buku, audio sobat bercerita (baca kisah), *podcast* buku dan form pendaftaran keanggotaan dan program/kelas.

E. Maksud dan Tujuan Penulisan

Berdasarkan judul penelitian ini, maka maksud dan tujuan penulisan ini ialah sebagai berikut :

1) Untuk dapat mengimplementasikan sistem informasi berbasis website untuk Komunitas Baca Buku.
2) Untuk menghasilkan website yang sesuai bagi KGB.
3) Untuk mempermudah peserta internal dan eksternal dalam mendapatkan informasi yang lengkap terkait profil dan aktivitas – aktivitas KGB.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu dapat menambahkan wawasan baru untuk pengembangan media informasi dan komunikasi yang bermanfaat bagi KGB dan terkhusus bagi perkembangan dunia literasi.

2. Manfaat Praktis

   a. Untuk anggota KGB

1) Dengan adanya website KGB dapat mempermudah anggota dalam menerima informasi secara terorganisir bagi seluruh anggota komunitas.
2) Dapat meningkatkan motivasi dan juga semangat bagi anggota dalam membaca dan menulis.

b. Untuk masyarakat diluar dari KGB
1) Mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi lengkap tentang KGB.
2) Mempermudah masyarakat untuk mendapatkan *review* buku-buku sebagai referensi dalam menentukan buku yang akan dibaca.
3) Mempermudah masyarakat untuk ikut berkontribusi dalam meningkatkan literasi di Indonesia.

c. Untuk kepengurusan KGB
1) Dapat mempermudah dalam meningkatkan setiap kinerja dari aktivitas KGB.
2) Dapat mempermudah dalam mengumpulkan data keanggotaan komunitas.
3) Dengan adanya website segala sesuatunya menjadi efektif, hemat waktu dan biaya.
4) Dengan adanya website dapat mempermudah memberikan informasi kepada masyarakat internal dan eksternal KGB.

d. Untuk penulis

1) Dapat memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan skripsi dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.pd).
2) Dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dalam perancangan dan pengembangan website bagi Komunitas Baca Buku.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika ini dimaksudkan untuk memberikan penjabaran secara umum terhadap isi dan pembahasan disetiap bab. Hasil Penelitian ini disusun dalam sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab pertama ini membahas mengenai latar belakang, Identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan atas penyusunan skripsi ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori pendukung dan penelitian terdahulu serta penjabaran teori-teori yang dibutuhkan dan konsep-konsep dalam pemecahan masalah dalam penelitian ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Pada Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan ketika pelaksanaan penelitian. Bab ini menjelaskan Beberapa hal yaitu kerangka kerja dan gambaran umum komunitas.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai data-data hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab terakhir ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran perlu diajukan yang memberikan manfaat bagi komunitas dan juga pembaca skripsi ini.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Profil Komunitas Gila Baca

Komunitas Gila Baca merupakan komunitas yang beraktivitas dalam bidang literasi yang menyediakan berbagai program literasi seperti menulis majalah bacaan, sobat bercerita (baca kisah) dan program baca dan resume buku 30 hari serta adanya penyelenggaraan seminar literasi lainnya. Program-program KGB ini bergerak aktif di berbagai *platform* media sosial seperti Instagram, dan WhatsApp serta penggunaan aplikasi Zoom dalam pengadaan seminar literasi. Awal terbentuk komunitas ini dimulai pada 17 agustus 2020. Program-program komunitas ini sangat diminati oleh masyarakat tidak hanya dari satu daerah namun dari berbagai daerah di Indonesia dengan segala usia dari anak sekolahan, kalangan mahasiswa maupun dosen atau guru.

1. Visi dan Misi

1) Visi

a. Membangun budaya membaca masyarakat Indonesia.

b. Untuk meningkatkan kemampuan mengkreasikan bacaan sebagai aksi kreativitas.

c. Membentuk masyarakat yang cerdas dan berintelektual.

2) Misi

a) Menyediakan tempat atau *platform* digital untuk menerangkan berbagai bacaan buku.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

b) Memberikan motivasi dan informasi penting tentang literasi.

c) Menyediakan ruang diskusi secara digital yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

d) Menjadi wadah atau tempat penyalur karya tulisan sebagai hasil produktifitas dari membaca.

B. Literasi

Awal perkembangan literasi ialah dikenal sebagai kemampuan membaca, namun dengan berjalannya waktu makna literasi menjadi lebih luas yaitu sesuatu yang dihubungkan dengan kemampuan seperti mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) dan berkaitan dengan kemampuan menganalisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengkomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.[3] Dinyatakan dalam undang-undang No.3 tahun 2017 tentang sistem pembukuan, bahwa literasi disebutkan sebagai kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga seseorang dapat meningkatkan kualitas hidup dari pengaksesan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi.

1) Konsep Dasar Literasi

a. Literasi dasar yakni sebuah aktivitas menulis, membaca dan menghitung.

b. Literasi perpustakaan yakni serangkaian aktivitas literasi menggunakan referensi yang ada di perpustakaan.

c. Literasi teknologi yakni penggunaan teknologi untuk mempermudah aktivitas literasi.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

d. Literasi media yakni pemanfaatan media sebagai media dalam mempublikasikan literasi. Seperti dalam media digital yaitu pembuatan Website, Instagram, Facebook. Sedangkan dalam media cetak seperti koran.

C. Web Portal

Web portal dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem informasi berbasis web yang menyediakan informasi serta akses ke beberapa fitur sistem lain. Dalam hal ini web portal dibuat sesuai dengan kebutuhan dan selera para pengunjungnya. Adapun kemampuan secara spesifik web portal ini ialah penyediaan informasi yang diakses dapat digunakan diberbagai perangkat lunak. Web portal ini ditunjukkan untuk mengarahkan pembaca agar melihat, membaca, dan berinteraksi pada situs web tersebut. Adapun yang termasuk sebagai web portal diantaranya ialah portal web daerah, portal web pemerintah yang memberikan layanan informasi bagi warganegara mereka, portal web perusahaan dan portal web komunitas. [4]

D. Internet

Internet ialah sebuah jaringan komputer dimana terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung pada *protocol* tertentu yang digunakan untuk pertukaran informasi antar komputer dan menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dari sumber daya informasi yang didapat dari jutaan pemakai diseluruh dunia.[5] Mengakses internet secara umum sangat berguna bagi seseorang diantaranya :

1. Informasi untuk kehidupan pribadi, misalnya berbelanja, melakukan transaksi perbankan secara online, kesehatan, rekreasi, mencari informasi penelitian, berita-berita terbaru, dan lain sebagainya.
2. Informasi untuk kehidupan akademik, sains, teknologi, bisnis, saham, asosiasi profesional, berbagai forum komunikasi, diskusi dan lain sebagainya.[6]

E. Website

Website ialah halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital seperti berupa teks, gambar, audio, video, animasi atau gabungan dari semuanya. Website ini pada umumnya bisa diakses oleh banyak orang seluruh dunia dengan koneksi internet yang kemudian ditampilkan oleh Browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau yang lainnya. Website dibentuk dari tiga komponen yaitu *words*, *pictures, code*. *Word* ialah kata-kata yang dijadikan sebagai penyusun konten pada sebuah webiste sehingga dapat dipahami sebagai sebuah informasi. *Pictures* ialah gambar yang menghiasi informasi berbentuk gambar yang dipandu oleh kata-kata untuk dapat dipahami maksudnya. *Code* ialah baris-baris perintah dalam bentuk kode-kode seperti kode HTML (*HyperText Markup Languge*), kode CSS (*Cascading Style Sheet*) dan kode-kode lainnya.[7]

1. Fungsi website

Adapun fungsi-fungsi dari website adalah sebagai berikut :

a) Fungsi komunikasi yaitu website memiliki sifat yang dinamis. Memiliki fasilitas seperti *form contact, chatting*, forum diskusi, dan *webmail*.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

b) Fungsi informasi yaitu fungsi ini terlihat dari tersedianya fasilitas *news, profile company, reference*, sebagai contoh ialah website berita, website perusahaan dan lain sebagainya.

c) Fungsi transaksi yaitu terdapat fasilitasi yang berhubungan dengan keuangan seperti pengecekan, transfer, pembelian, pembayaran, maupun administrasi.

d) Fungsi hiburan yaitu memiliki tampilan gambar, video, dan animasi untuk meningkatkan animasi visualnya. [8]

Dilihat dari fungsi website yang tersebutkan di atas maka website terbagi atas empat diantaranya sebagai berikut :

1) *Personal* website yaitu website yang berisikan sebuah informasi dari pribadi seseorang.
2) *Commercial* website yaitu website yang biasanya digunakan oleh perusahaan dalam dunia bisnis.
3) *Goverment* website yaitu website yang biasanya digunakan berbagai instansi baik permerintahan maupun pendidikan dimana sifatnya memberikan pelayanan bagi pengguna.
4) *Non-profit organization* website yaitu website yang biasanya digunakan oleh organisasi yang tidak bersifat bisnis.[9]

2. Unsur-unsur website

Adapun sebuah sistem website memiliki unsur-unsur yang sebagai berikut yaitu :

a. Nama domain (Domain *Name/URL – Uniform Resource Locator*)

Domain *Name* atau *URL* adalah sebuah alamat unik yang berfungsi untuk mengidentifikasikan atau menemukan sebuah website pada jaringan internet. Domain *name* sering diperjualbelikan disitus internet dengan status sewa tahunan. Salah satu contoh domain *name* yaitu seperti contohnya *http:www.egladiol.com* atau *http://www.uny.ac.id.*

b. Rumah tempat website (*Hosting*)

Web *hosting* ialah dapat dimaknai sebagai ruangan yang menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang terdapat dalam sebuah hardisk yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web *hosting* yang disewa semakin besar web *hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan web *hosting* rata-rata dihitung per-tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web *hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar negeri.

c. Bahasa Program (*Script* Program)

Bahasa program dimanfaatkan dalam menerjemahkan setiap perintah dalam website pada saat diakses. Website yang statis, dinamis dan interaktif ditentukan dari jenis bahasa program. Adapun berbagai bahasa program akan mendukung kualitas dari suatu website, seperti jenis bahasa program yang

sering digunakan oleh para desainer website antara lain *HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets* dan sebagainya. Situs HTML merupakan bahasa dasar sedangkan *ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets* sebagai bahasa pendukung terhadap interaktifnya situs dan pengatur dinamis. Bahasa program ini biasa digunakan untuk membuat portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, *email, mailing list* dan lain sebagainya yang memerlukan *update* setiap saat.

d. Desain Antarmuka

Terdapat elemen yang terdapat pada desain antarmuka yaitu pembacaan teks (ukuran *font* dan gaya), pemakaian warna yang tepat, pemakaian tombol dan icon yang tepat, memudahkan pengguna dan tampilan juga menarik. Pada desain antarmuka juga terdapat lima komponen seperti metafor, model mental, navigasi, interaksi dan tampilan. Sehingga hal ini berarti desain antarmuka digunakan dalam menyampaikan pesan yang ada pada website secara efektif dari pengoptimalan dari penggunaan elemen-elemen desain antarmuka.[10]

F. Metode Pengembangan Sistem

1. Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* disebut sebagai siklus hidup klasik yakni mengambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dari spesifikasi kebutuhan perangkat lunak berlanjut melalui

AR-RANIRY

tahapan perencanaan, pemodelan, kontruksi dan penyerahan sistem ke para pengguna.

Pertama kali dikenal model *waterfall* ini ialah sekitar tahun 1970 oleh Winston Royce sampai saat ini metode ini sering digunakan dalam *software Engineering* (SE). Pengembangan ini bersifat linear dimana tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali untuk mengulang ke tahapan sebelumnya.

a) Kelebihan metode *waterfall*
   1) Sistem yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.
   2) Dapat meminimalis kesalahan yang mungkin terjadi.
   3) Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir.

b) Kekurangan metode *waterfall*
   1) Pengembangan sistem relatif sangat lama.
   2) Diperlukan manajemen yang baik karena dalam pemprosesan membangun sistem tidak dapat dilakukan berulang.
   3) Kesalahan kecil akan menjadi masalah besar jika tidak diketahui dari awal.[11]

2. Metode *Prototype*

Metode *prototype* ialah proses membuat *software* yang mengijinkan pengguna untuk memiliki gambaran dasar tentang program serta dapat

melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas untuk saling berinteraksi antara pengembang dan pemakai dalam proses pembuatan.

a) Kelebihan *prototype*

1) Pelanggan aktif berpartisipasi ketika proses pengembangan sistem, sehingga hal ini pengembang dapat dengan mudah disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan.
2) Lebih cepat dalam menentukan kebutuhan.
3) Mempersingkat pengembangan produk.

b) Kekurangan *prototype*

1) Waktu terlalu singkat dalam proses analisis dan perancangan.
2) Kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan.
3) Pengembang membuat kompromi implementasi dengan sistem informasi yang tidak relavan dan algoritma tidak efesien.

3. Metode *Rapid Application Develompment* (RAD)

Metode RAD yaitu sebuah pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat lunak. RAD metode yang bertujuan mempersingkat waktu dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan sistem informasi.

a) Kelebihan RAD

1) Cocok untuk proyek yang memerlukan waktu singkat.

2) Memiliki kemampuan untuk menggunakan kembali komponen yang ada sehingga pengembang tidak perlu membuatnya dari awal.

b) Kekurangan RAD

1) RAD tidak bisa digunakan dalam pembuatan pada semua aplikasi.
2) Sebuah sistem yang mempunyai resiko teknik yang tinggi tidak cocok untuk menggunakan metode RAD.
3) Dalam proyek dengan skala yang besar maka memerlukan tenaga kerja yang banyak.
4) Membuat kontrak antara pelanggan dan pengembang yang baru jika adanya perubahan ditengah-tengah pengerjaan.[12]

G. CMS Wordpress

Content Management System (CMS) ialah *software* yang bersifat *open source* diamana penggunaannya dapat dilakukan secara bebas baik dalam hal mengubah dan mengelola sebuah website secara dinamis tanpa perlu memiliki pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis. Selain itu wordpress menyediakan plugin yang memudahkan dalam penambahan fitur yang diinginkan. Dengan demikian, setiap orang, editor, maupun penulis, setiap saat dapat memakai secara leluasa untuk membuat, menghapus atau bahkan memperbarui isi website.[13] Wordpress ini diciptakan oleh Matt Mullenweg dan Mike Little pada tahun 2003 ini diawali dengan ditutupnya blogging bernama b2/cafeblog. Keduanya pada tahun 2004 berhasil merilis wordpress 1.0 dengan dilakukannya

جامعة الرانري
AR-RANIRY

modifikasi pada fungsi-fungsi dasar dari b2/cafeblog. Maka sejak saat itulah perjalanan wordpress dimulai sampai saat ini dan menjadi CMS paling populer di seluruh dunia.[14]

1) Keuntungan CMS Wordpress

Ada beberapa keuntungan terhadap penggunaan CMS Wordpress yaitu:

a) WordPress CMS sering digunakan

Wordpress adalah *open source* CMS yang berarti gratis, banyak website yang terdaftar di *WordPress.com* mencapai 60 juta website. Penggunaan wordpress ini sendiri sangat sering digunakan dalam penggunaan *platform WordPress.com* atau mengggunakan *hosting* masing-masing yang tersedia pada wordpress.

b) WordPress fleksibel

Open source CMS wordpress ini sangat mudah di modifikasi, seperti pada bagian *plugin* atau tampilan (*theme*). Aplikasi wordpress dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti profil perusahaan, portofolio, blog pribadi, toko online dan sebagainya.

c) Wordpress mendukung SEO

Di wordpress terdapat plugin SEO yang digunakan untuk membantu *yahoo!* atau Bing. Sisi lain digunakan dalam mempromosikan postingan misalnya melalui Twitter dan terdapat *plugin* yang dihubungkan dengan *google analytic.*

d) WordPress adalah CMS Mudah diPakai

Penggunaan wordpress sangat mudah, jika adanya kesulitan dalam menggunakannya maka wordpress akan dapat membantu melalui *wordpress.org/support* atau *wordpress.stackexchange.com* sebagai *support* forum wordPress.[15]

2) Fitur-Fitur CMS Wordpress

a. *Plugin*

Plugin berbasis CMS (*Content Management System*) merupakan program tambahan yang memberikan fungsi-fungsi yang belum tersedia pada program utama dimana *plugin* ini memiliki berbagai tambahan program aplikasi yang berisikan fungsi *script* dalam bahasa PHP yang mampu dalam meningkatkan fungsi dari fitur-fitur yang ditawarkan. Pemanfaatan wordpress *plugin* ini terdiri dari beragam program komputer yang berinteraksi dengan sebuah aplikasi seperti Web Browser, Email dalam menyediakan fungsi tambahan.[16]

b. *Tools*

Fitur *tools* ini digunakan jika *user* ingin memindahkan website ke website lainnya yang kompleks dan detail. Dengan cara melakukan *import* dan *eksport* seluruh isi website.

c. *User*

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Fitur *user* ini digunakan untuk dapat melihat pengguna sebuah website wordpress, dapat mengatur hak akses pengguna untuk *login* masuk ke website dan dapat mengelola *password* dan keamanan Website atau Blog.

d. *Setting*

Fitur *setting* ini digunakan untuk mengembangkan keseluruhan website dan mempermudah dalam mengatur *plugins* atau menginstal *plugins.* Sehingga menu ini dapat dikatakan sebagai pusat pengaturan.

H. Penelitian Yang Relavan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berupaya dalam melihat perbandingan untuk mendapatkan inspirasi baru dalam penelitian selanjutnya dengan adanya hasil penelitian terdahulu mengenai penelitian yang hendak dilakukan. Sebagai pedoman maka peneliti mengambil beberapa sumber referensi jurnal. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pedoman peneliti adalah :

Nama	Tahun	Judul	Metode	Tujuan
Shinta khatulistiwa, dkk.	2020	Pengembangan *digital library* berbasis web *responsive* menggunakan *Wordpress.org*.	*Prototype*	Merancang sebuah sistem ruang baca fakultas teknik menjadi *Digital Library*
Dewangga anjarkusuma P,	2014	Penggunaan aplikasi CMS *Wordpress* untuk	*Action Research*	Membangun sebuah sistem promosi

Bambang soepeno		merancang *website* sebagai media promosi pada *Marron wedding* Malang.		berbasis website
M.Taqiyyuddin Al faruqi	2019	Perancangan website pada MIM PK Wirogunan menggunakan *Wordpress*	*Waterfall*	Menghadirkan sebuah sistem informasi sebagai promosi perkenalan sekolah berbasis website
Kristin siswanti, dkk	2020	Rancang bangun website *e-commerce* berbasis wordpress pada mebel UD "Rezeki"	*Research and develompment (R&D)*	Merancang dan membangun website *e-commerce* yang berguna mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dan membantu admin untuk melakukan proses penjualan dengan cepat.
Nahla, Dkk	2020	Perancangan website sekolah berbasis cms wordpress pada UPTD satuan pendidikan SMPN 17 marusu di Kecamatan Marusu Kabupaten Maros	*Prototype*	Menghasilkan sebuah website sekolah berbasis CMS wordpress untuk SMPN 17 marusu di

				Kecamatan Marusu Kabupaten Maros yang dapat di akses di internet.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Maka dari tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Shinta khatulistiwa, dkk. (2020), Pengembangan *digital library* berbasis web *responsive* menggunakan *Wordpress.org*. Maka dengan adanya pengembangan website ini dapat membuat penyampaian dan pencarian pustaka menjadi efektif dan efesien, dan dalam pengembangannya tidak memerlukan adanya *coding text* ketika menggunakan *Wordpress.org*.

2) Dewangga anjarkusuma P, Bambang soepeno (2014), Melakukan perancangan website menggunakan aplikasi CMS Wordpress untuk merancang website sebagai media promosi pada *Marron wedding* Malang. Dalam perancangan *website* ini dapat dikatakan bahwa situs website ini terbukti memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi secara detail, mudah untuk menghubungkan dengan pihak perusahaan.

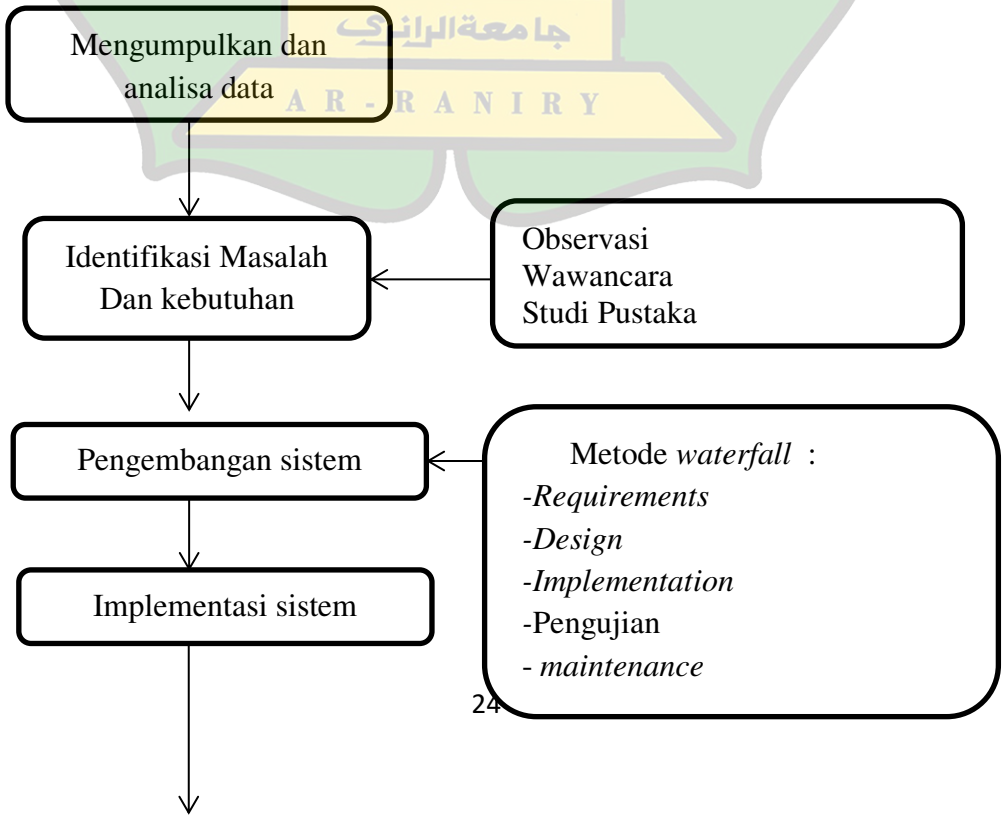
3) M.Taqiyyuddin Al faruqi (2019), Merancang website pada MIM PK Wirogunan menggunakan wordpress sebagai media promosi dan pengenalan sekolah kepada publik. Dengan penggunaan CMS *wordpress* memudahkan perancangan website dengan tampilan yang menarik dan mudah diakses secara cepat dengan pengaksesan secara online.

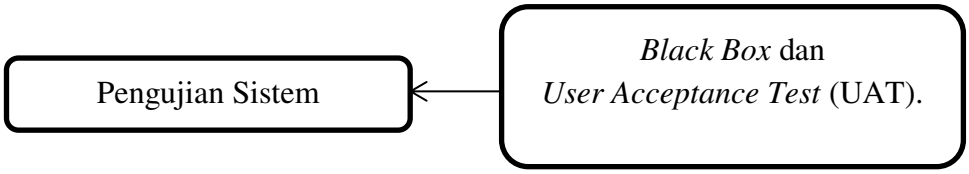
4) Kristin siswanti, dkk (2020), Merancang dan membangun website *e-commerce* berbasis wordpress pada mebel UD "Rezeki" dalam penelitian ini membuktikan bahwa website yang dibangun dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dan membantu admin untuk melakukan proses penjualan dengan cepat.

5) Nahla, Dkk (2020), Menghasilkan sebuah website sekolah berbasis CMS wordpress untuk SMPN 17 marusu di Kecamatan Marusu Kabupaten Maros. Dengan pengguna CMS wordpress memudahkan perancangan website dengan tampilan yang menarik dan mudah diakses secara cepat dengan pengaksesan secara online.

Maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa CMS wordpress dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan dan memiliki tampilan menarik dan penggunaannya mudah dipahami.

I. Kerangka Berpikir





Gambar 1. Kerangka Berpikir

Adapun penjelasan kerangka berpikir yang tersebut di atas ialah sebagai berikut :

1) Mengumpulkan dan analisa data ditunjukkan untuk mendapatkan sumber data bagi peneliti yang dilakukan untuk dapat mengindentifikasi masalah dan kebutuhan.
2) Identifikasi masalah dan kebutuhan didapatkan dari hasil pengumpulan dan analisa data yang dilakukan melalui beberapa hal diantaranya :
   a. Observasi yaitu mengumpulkan data dengan menjadikan peneliti sebagai peserta dalam mengikuti program KGB.
   b. Wawancara yaitu peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara langsung oleh pimpinan KGB di Banda Aceh.
   c. Studi pustaka yaitu data yang didapatkan dari jurnal, *e-book*, skripsi dan buku-buku yang ada di perpustakaan.
3) Perancangan yaitu tahap peneliti merancang sistem dengan meggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Peneliti membuat *Use case* diagram, *activity* diagram, diagram konteks, *prototype* sistem.
4) Pengembangan sistem yaitu tahap peneliti mengembangkan sistem dengan menggunakan metode *waterfall* yang merupakan suatu metode dalam

pengembangan *software* dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap *Requirements* (analisis kebutuhan sistem), pemodelan (*design*), implementasi (*Implementation)*, pengujian dan pengelolaan (*maintenance*).

5) Implementasi sistem yaitu tahap dilakukannya proses menerjemahkan perancangan desain ke dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin.
6) Pengujian sistem yaitu tahap untuk mengetahui apakah *software* yang telah dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi *software* terdapat kesalahan atau tidak. Maka untuk pengujian sistem ini menggunakan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test.*

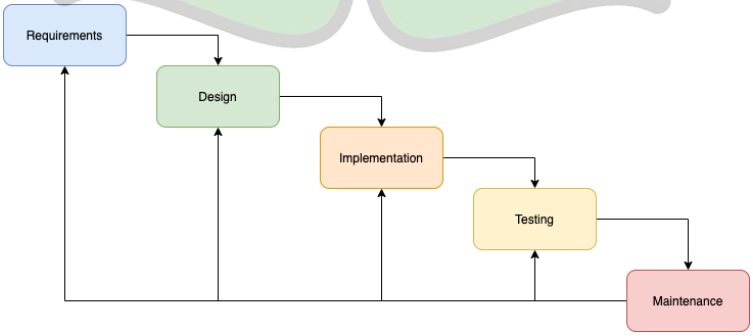
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Untuk pengembangan sebuah sistem melalui *Software development life cycle* (SDLC) yang merupakan proses bertahap untuk membangun sistem informasi dan metode dalam mengembangkan sistem informasi. Adapun SDLC yang paling sering dimanfaatkan dalam pengembangan sistem adalah SDLC *waterfall*. Hal ini dikarenakan metode ini memiliki pendekatan yang sistematis.

Untuk melakukan pengembangan sistem ini maka peneliti menggunakan model *waterfall* yang merupakan suatu metode untuk pengembangan *software* dimana pengerjaannya harus dikerjakan berurutan atau terorganisir sehingga akan menghasilkan sebuah website dengan tingkat kualitas yang baik dan dapat meminimalis kesalahan dalam proses pembuatan website yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Tahapan model *waterfall* terdiri dari analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan (*maintenance*)[17]



Gambar 2. Metode SDLC *Waterfall*

1) Tahap *Requirements* yaitu analisa kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk dapat dimengerti, sebagai alur kerja yang akan digunakan oleh pengguna yang terlibat dalam sistem. Untuk memahami kebutuhan pengguna maka pengembang dapat melakukan metode pengumpulan informasi seperti dengan cara observasi, wawancara dan sebagainya. Sehingga mendapatkan kelengkapan informasi dari spesifikasi kebutuhan akan perangkat lunak yang akan dibangun.

2) Tahap *Design* yaitu perancangan desain yang bertujuan dalam memberikan kelengkapan gambaran tentang apa yang mesti dikerjakan. Tahapan ini juga nantinya akan mempermudah bagi pengembang dalam mempersiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan. Baik itu berupa rancangan *use case* diagram, *activity* diagram serta desain tampilan pada sistem.

3) *Implementation* yaitu tahapan untuk menjalankan sebuah sistem dengan melakukan rancangan yang sudah dikerjakan pada tahap sebelumnya.

4) Pengujian yaitu unit-unit program yang diuji secara keseluruhan untuk mengetahui apakah sebuah sistem berjalan dengan lancar ataukah membutuhkan sebuah perbaikan. Dalam tahap ini akan dicek oleh pengguna serta diuji fungsionalitasnya.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

5) Tahap *maintenance* yaitu perangkat lunak yang sudah dibangun maka akan dioperasikan oleh pengguna dan dilakukannya pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit aplikasi, peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

Maka oleh sebab itu peneliti melakukan pengembangan sistem melalui metode

B. Jenis Data

Jenis data dikelompokkan menjadi 2 yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang berbentuk kata, kalimat, skema dan gambar dapat disebut sebagai data kualitatif sedangkan data yang berbentuk angka atau diangkakan seperti terdapat dalam skala pengukuran, skoring : sangat baik sekali = 4, baik = 3, sangat kurang baik = 2, dan dan sangat tidak baik = 1 maka disebut sebagai data kuantitatif.[18]

Jenis data awal yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kualitatif dan data kuantatif yang dikonversikan ke data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantatif diperoleh melalui kuesioner dari pengguna. Data tersebut digunakan untuk melihat fungsionalitas dari website komunitas yang telah dibuat.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek berdasarkan pengertian Sugiyono (2013:32) ialah suatu penilaian dari seseorang sedangkan objek ialah kegiatan yang memiliki variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.[19] Subjek penelitian ini ialah orang-orang yang berhubungan dengan penelitian ini seperti 2 orang ahli media, 4 Mitra KGB dan 25 anggota KGB dari 300 jumlah populasi KGB yang diambil secara acak. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah perancangan dan pengembangan website dengan menggunakan wordpress untuk KGB.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah metode atau cara untuk mendapatkan informasi yang sedang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Agar data merupakan data yang *valid* yaitu data yang diperoleh merupakan gambaran sebenarnya dari kondisi yang ada, maka dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan *testing* dalam menentukan fungsionalitas website. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data adalah 2 orang ahli media 3 *mitra* KGB dan 25 orang anggota. Hasil penelitian kemudian dianalisis dan dideskripsikan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

E. Analisis

Untuk mengetahui informasi kebutuhan perangkat lunak, maka informasi didapatkan melalui observasi dan wawancara sehingga informasi tersebut dapat dianalisis dan memperoleh kelengkapan data mengenai kebutuhan pengguna.

1. Analisa Pengumpulan Data

Metode Analisa pengumpulan data adalah tahapan pertama dan sangat penting dalam pengumpulan data, diantarannya:

a. Observasi

Observasi menurut Sutrisno Hadi (1986) ialah proses yang tersusun secara kompleks dari berbagai proses biologis dan psikologis. Sebelum melakukan observasi maka lakukan terlebih dahulu pedoman observasi yang berkaitan dengan hal-hal yang diamati sesuai dengan tujuan penelitian.[20] Dalam kasus penelitian ini adalah KGB. Observasi dilakukan dengan menjadikan peneliti sebagai peserta dalam mengikuti program KGB sehingga dapat mengamati bagaimana KGB menjalankan semua aktivitasnya yang dilaksanakan melalui *platform* media sosial yang berjalan secara online. Adapun hal-hal yang mesti diperhatikan dalam penelitian ini tercantum pada lembar observasi sebagai berikut :

No	Komponen Penelitian Yang Diamati
1	Kualitas informasi

2	Kualitas terhadap sistem KGB
3	Kejelasan teknisi petunjuk pendaftaran peserta dan program

Tabel 2. Lembar observasi

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap KGB adalah :

1) Penyampaian profil komunitas seperti visi dan misi, sejarah dan informasi terkait kelas atau program serta *event-event* yang diselenggarakan belum tersampaikan secara utuh ke seluruh peserta komunitas baik dari internal maupun eksternal karena dalam hal ini informasi yang disampaikan bersifat sementara dan tidak lengkap.
2) Proses pendaftaran bagi peserta yang mengikuti program atau kelas relatif cukup lama.

b. Wawancara

Wawancara adalah aktivitas tanya jawab untuk mencapai tujuan tertentu melalui satu atau lebih responden. Dalam wawancara terdapat dua cara yaitu wawancara bebas dan terprogram. Wawancara bebas dilakukan terhadap beberapa informasi dan narasumber hal ini berguna untuk menjalin keakraban dan keterbukaan serta tujuan penelitian. Wawancara terprogram dilakukan untuk menggali data yang benar-benar diperlukan dalam penelitian. Untuk wawancara terprogram peneliti telah menyiapkan sejumlah daftar pertanyaan untuk memperoleh data yang sifatnya umum. [21]

Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terprogram yang dilakukan bersama pimpinan komunitas dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk memastikan hasil dari observasi yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan yaitu:

1. Belum adanya sistem infomasi yang mencakupi profil dan semua informasi kegiatan yang diselenggarakan oleh KGB.
2. Pendataan peserta dan data pendaftaran program belum tersusun dengan baik, sehingga mengalami kendala dalam mengelompokkan peserta ke program atau kelas yang diminati peserta.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka ialah untuk mempelajari teori atau konsep-konsep yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam hal ini peneliti merunjuk pada pengkajian konsep dan teori tentang pengembangan *software* wordpress dan juga pengkajian tentang proses informasi dengan melalui jurnal, *e-book*, skripsi dan buku-buku yang ada di perpustakaan sebagai sumber referensi dalam penelitian.

d. Kuesioner

Kuesioner ialah digunakan untuk pengumpulan data primer dengan metode survei untuk mendapatkan opini responden yang didapatkan dari hasil pengujian terhadap website yang telah dibuat. Kuesioner dapat diberikan kepada responden melalui: (1) Langsung dilakukan

oleh peneliti (mandiri); (2) Dikirim melalui pos (*mailquestionair*); (3) Dikirim melalui komputer seperti surat elektronik (e-mail). Adapun pertanyaan kuesioner dalam penelitian ini yaitu pertanyaan yang bersifat tertutup yaitu hanya diberi kesempatan untuk memilih jawaban yang tersedia. Pertanyaan tertutup akan mengurangi variabilitas tanggapan responden sehingga memudahkan dalam menganalisis. [22]

Kuesioner dalam penelitian ini ada tiga macam yaitu untuk validasi ahli media, validasi Mitra KGB, dan validasi anggota KGB.

2. Analisis Kebutuhan

Setelah melaksanakan observasi, wawancara serta mempelajari dokumen yang memiliki kaitan dengan penelitian sebelumnya maka dilakukannya analisis kebutuhan dengan maksud untuk memahami kebutuhan dari sistem yang akan dibuat. Sistem informasi komunitas baca buku ini akan bermanfaat untuk mengembangkan KGB.

a) Pengguna sistem

Terdapat satu pengguna yang ada pada sistem informasi KGB berbasis website ini yakni admin yang merupakan bagian dari Mitra komunitas yang mengelola aktivitas komunitas.

b) Kebutuhan *software*

Software ialah sebuah program yang melakukan penerapan sebuah fungsi tertentu pada sebuah komputer yang dapat digunakan langsung oleh penggunanya.[23]

Penulis menggunakan beberapa perangkat dalam pelaksanaan penelitian ini, untuk menunjang pembuatan website dibutuhkan *software* berikut ini :

1. CMS wordpress
2. Sistem operasi windows 10
3. Web browser Google Chrome
4. Figma

c) Kebutuhan Masukan

Data yang dibutuhkan sebagai masukan dari sistem informasi komunitas ini adalah sebagai berikut:

1) Profil Komunitas Gila Baca (KGB)

Data profil KGB merupakan infomasi yang diperoleh dari komunitas yang mencakup visi misi, sejarah, struktur komunitas dan program/kelas serta *event* literasi yang ditawarkan komunitas.

2) Data *Review* buku

Data *review* buku ialah informasi yang diperoleh dari peserta yang telah mengikuti program/kelas baca dan resume 30 hari.

3) Data audio sobat bercerita (baca kisah)

Data audio sobat bercerita (baca kisah) ialah informasi yang didapatkan dari relawan yang berkontribusi bareng komunitas agar dapat memberikan ketertarikan orang-orang untuk membaca.

4) Data pendaftaran peserta

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Data pendaftaran peserta ialah informasi yang diperoleh dari peserta eksternal maupun internal yang berkeinginan untuk mengikuti program yang telah disediakan seperti membaca dan resume 30 hari, sobat bercerita (baca kisah), dan menulis majalah.

d) Kebutuhan Proses

1. *Login*

   Untuk masuk ke dalam sistem maka harus melalui proses yakni menggunakan *username* dan *password*.

2. *Input* data *review* buku

   Proses *admin* memasukkan data *review* buku yang meliputi isi *review*, beserta data buku yang meliputi data penulis buku, jenis buku, penerbit dan *ranting* terhadap tulisan *review* buku tersebut, jika terdapat peserta yang telah selesai menulis *review* buku.

3. Input data audio sobat bercerita.

   Proses *admin* memasukkan data audio sobat bercerita, jika terdapat relawan yang mengirim *audio* suara dengan memasukkan *audio* suara, nama pengisi suara, dan judul buku cerita.

4. Input data *podcast* buku

   Proses *admin* memasukkan data *podcast* buku, jika terdapat video rekaman obrolan seputar buku dengan memasukkan link video, judul podcast dan nama narasumber.

e) Kebutuhan Keluaran

1) Data *admin*

Data *admin* ialah data untuk *login* ke sistem sebagai admin.

2) Data profil komunitas yang berisikan visi misi, sejarah, struktur komunitas dan program atau *event* yang telah dimasukkan oleh *admin*.

3) Data *review* buku

   Berisikan seluruh data *review* buku yang disertai dengan data buku tersebut yang telah dimasukkan oleh *admin*.

4) Data audio sobat bercerita (baca kisah)

   Berisikan seluruh audio sobat bercerita dari relawan pengisi suara yang telah dimasukkan oleh admin.

5) Data pendaftaran peserta

   Berisi laporan data peserta yang telah selesai melakukan pendaftaran di program KGB.

e) Kebutuhan antar muka

1. Rancangan antar muka beranda
2. Rancangan antar muka program
3. Rancangan antar muka sobat bercerita (baca kisah)
4. Rancangan antar muka *review* buku
5. Rancangan antar muka kontak
6. Rancangan antar muka daftar peserta
7. Rancangan antar muka *podcast* buku
8. Rancangan antar muka *event*

F. Perancangan

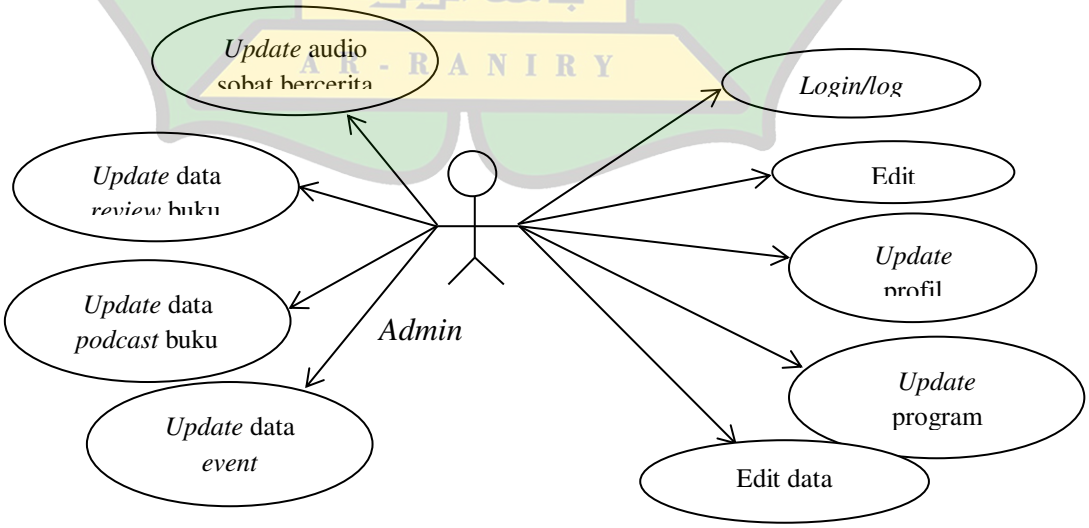
Perancangan dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana gambaran tampilan dari sistem yang diinginkan.

1) *Unified Modeling Language* (UML)

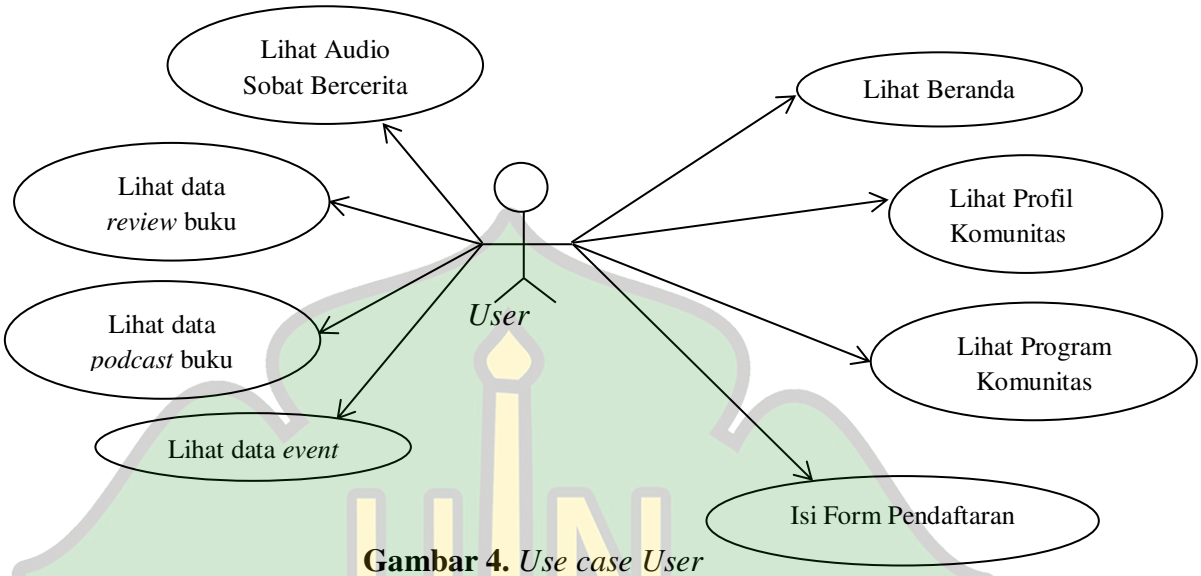
UML ialah bahasa yang dapat digunakan dalam menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasi *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan dari hasil proses pembuatan perangkat lunak yang berupa model ataupun deskripsi.[24] Berikut ini adalah UML yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

a. *Use case* diagram

Use case diagram adalah memberikan gambaran fungsi tertentu yang berupa komponen dalam suatu sistem atau merupakan diagram yang menghubungkan aktor dan kegiatan yang di lakukan terhadap aplikasi.



Gambar 3. *Use case admin*



Gambar 4. *Use case User*

Dalam sistem informasi komunitas ini, ada dua faktor yaitu *admin* dan *user*.

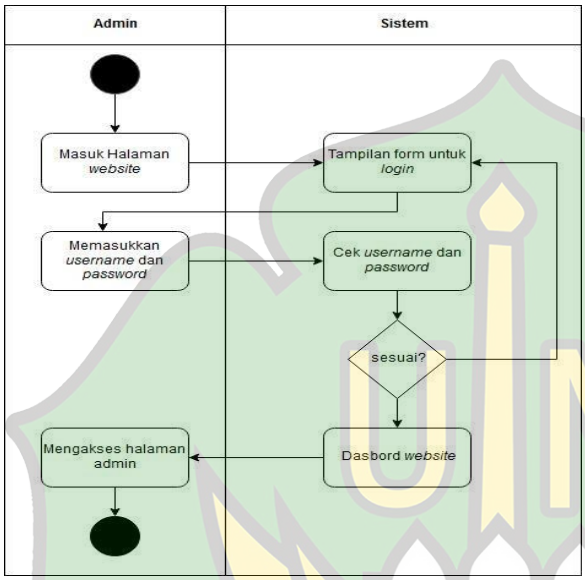
a. *Admin* memiliki peran dalam mengelola isi web yang meliputi pengelolaan beranda, pengelolaan profil, pengelolaan informasi program, pengelolaan audio sobat bercerita, pengelolaan data *review* buku, dan pengelolaan data *event*.
b. *User* memiliki peran sebagai pengujung yang dapat mengakses website komunitas, dan melihat beranda, profil komunitas yang meliputi visi misi, sejarah, testimoni, struktur komunitas, informasi program/kelas, *event*, dan melihat audio sobat bercerita (baca kisah), *review* buku maupun *podcast* buku.

2) *Activity* Diagram

Activity diagram merupakan alur kerja sistem yang di tunjukkan dengan tindakan dan aktivitas yang menggambarkan urutan kegiatan yang sedang

dilakukan, bagaimana memulai, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana hasil akhirnya.

a) Activity Diagram *Admin*

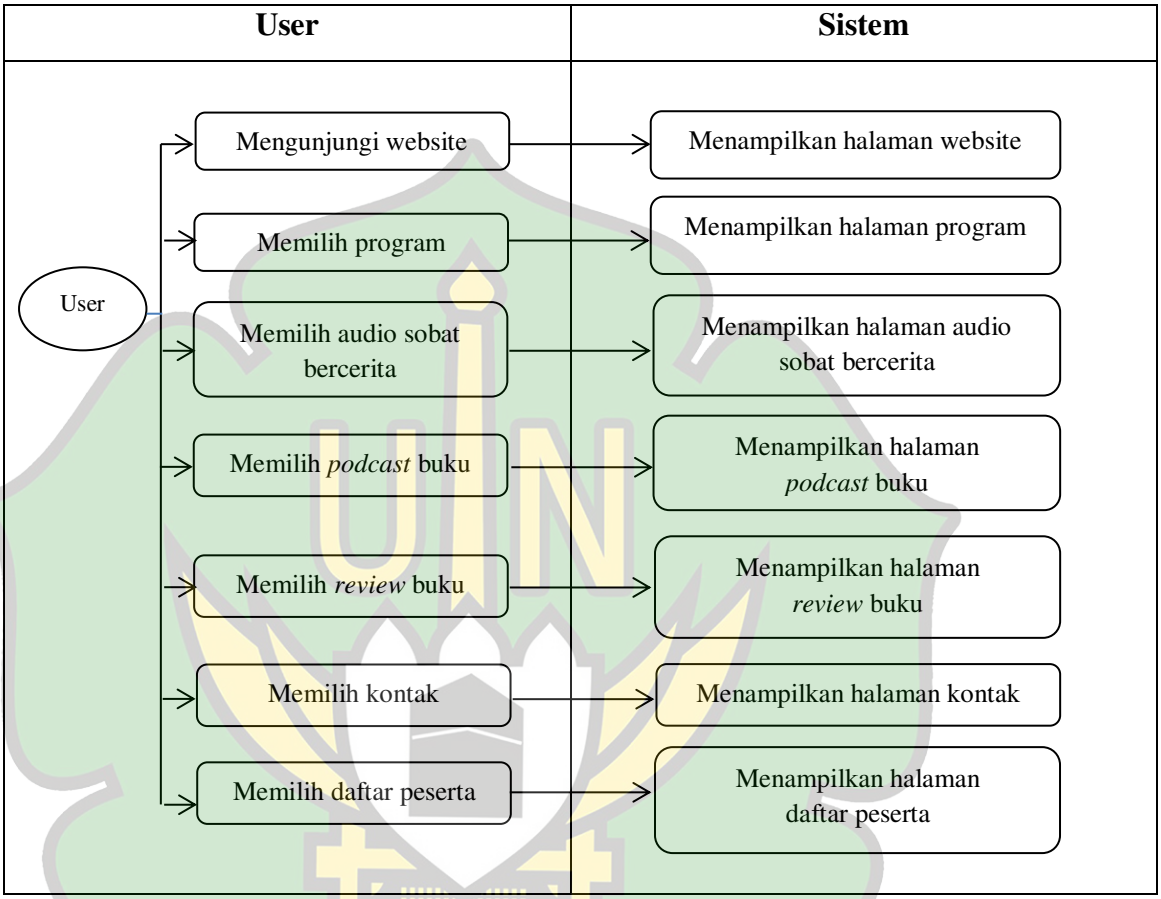


Gambar 5. *Activity* diagram *admin.*

Pada gambar di atas menjelaskan bahwa untuk masuk website ke sebagai *admin*, maka *admin* harus *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password* pada *form login*, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah *username* dan *password* yang dimasukkan tadi sudah sesuai. Jika belum maka akan kembali pada halaman *form login*. Dan jika *username* dan *password* sudah benar maka akan mucul tampilan halaman *dashboard*.

b) *Activity* Diagram *User*

Berikut ini adalah *Activity* Diagram *user* :

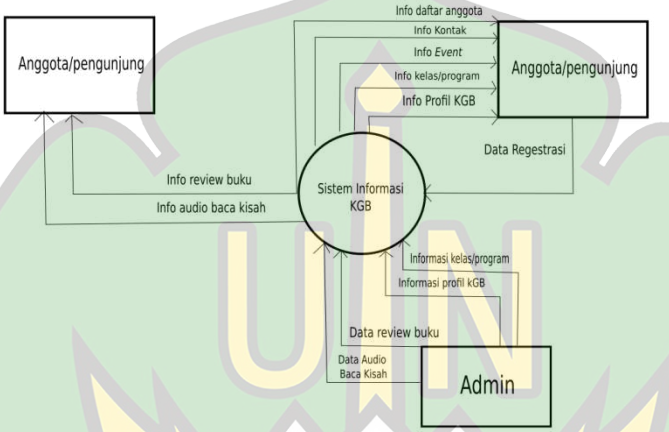


Tabel 3. *Activity* Diagram *user*

Pada gambar diatas menjelaskan ketika *user* membuka website maka akan tampil halaman utama. Ketika *user* memilih program maka akan tampil halaman program. *User* memilih menu audio sobat bercerita (baca kisah) maka akan tampil halaman audio sobat bercerita (baca kisah). *User* memilih menu *podcast* buku maka akan tampil halaman *podcast* buku. *User* memilih menu *review* buku maka akan tampil halaman *review* buku. *User* memilih menu kontak maka akan tampil halaman kontak. *User* memilih menu daftar member maka akan tampil halaman daftar peserta.

3) Diagram Konteks yang Diusulkan

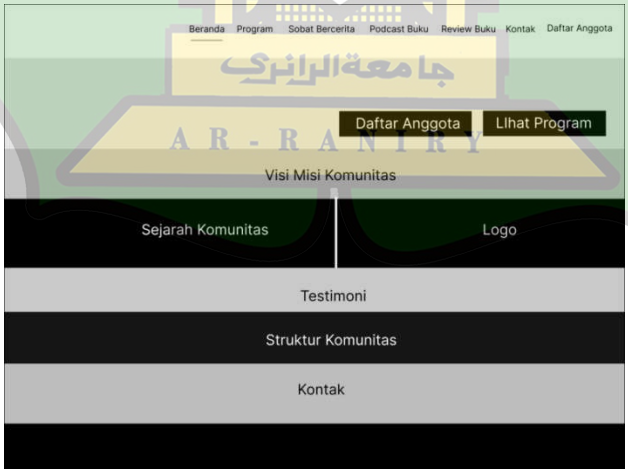
Adapun diagram konteks yang diusulkan pada KGB digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Konteks yang Diusulkan

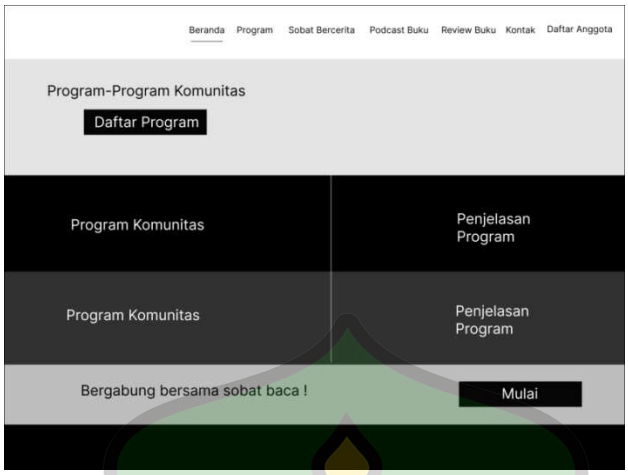
4) *Prototype* Sistem

a. Halaman Beranda



Gambar 7. Halaman Beranda

b. Halaman Program



Gambar 8. Halaman Program

G. Pengujian

Pengujian ialah sebuah aktivitas atau proses untuk memeriksa semua *fitur* yang tersedia pada perangkat lunak sudah sesuai atau belum dengan kebutuhan yang telah didefinisikan semula. Pentingnya pengujian ini ialah untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang sudah dibuat berjalan sesuai fungsionalitas yang diinginkan.[25]

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil akhir sistem yang diimplementasikan sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengujian pada Sistem Informasi KGB Berbasis Web ini menggunakan pengujian *Blackbox* dan pengujian *User Acceptance Test* (UAT).

1. Pengujian *BlackBox*

Pengujian *BlackBox Testing* merupakan tahapan pengujian yang terfokus pada spesifikasi fungsional *input/output* dari perangkat lunak yang dapat mendefinisikan elemen input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program yang dilakukan oleh pengunji dimana menghasilkan *output*

yang nilainya dapat dievaluasi. Proses pengunjian dengan cara memasukkan data pada setiap *form* untuk mengetahui program yang telah dibuat berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan.[26]

BlackBox Testing merupakan pengujian fungsionalitas yang merancang kasus berdasarkan informasi dari spesifikasi, *Blackbox Testing* menguji tidak dari segi *source code* melainkan berfokus kepada sudut pandang *user* yang mengetahui *input* dan hasil *output* seperti yang dirancang (Nidhra & Dondeti, 2012). [27]

2. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT).

User Acceptance Testing adalah pengujian yang dilakukan pada sebuah sistem dengan tujuan untuk mengetahui sistem yang dibangun sudah sesuai keinginan yang umumnya menggunakan angket skala *Likert* dalam *riset* berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dipilih. Jika hasil pengujian sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka sistem dapat diterapkan.[28] Pengujian UAT dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada *user*. *User* yang dimaksud disini adalah 5 Mitra KGB dan 10 anggota KGB.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah sebuah langkah untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan intrumen yang baik.[29] Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini melalui beberapa tahap, diantaranya :

a) Analisis dokumen/*prasurvei*

b) Pembuatan tabel spesifikasi (kisi-kisi instrumen)

c) Konsultasi dengan ahli (pembimbing)

d) Penulisan instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk observasi dalam mengetahui permasalahan ditempat peneliti, wawancara yang gunakan untuk mengetahui kebutuhan website bagi pengguna dan kuesioner atau angket digunakan untuk menentukan tingkat fungsionalitas sebuah website. Adapun untuk validasi terhadap kuesioner dilakukan oleh Pak Mulia.

1) **Kisi-kisi instrumen kuesioner pengujian *BlackBox***

Bagian	Pengujian	Input	Output	Hasil
Halaman Utama	*User* mengklik menu beranda	Klik beranda	Menampilkan halaman utama website	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu daftar peserta	Klik daftar peserta	Menampilkan halaman daftar peserta	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu lihat program	Klik lihat program	Menampilkan halaman program	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Program	*User* mengklik menu program	Klik program	Menampilkan halaman program	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

	User mengklik menu daftar program	Klik daftar program	Menampilkan halaman daftar program	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik lihat *review* buku	Klik lihat *review* buku	Menampilkan halaman *review* buku	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik daftar tim kontributor	Klik daftar tim kontributor	Menampilkan halaman form pendaftaran tim kontributor	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik lihat pada bagian *event*	Klik Lihat pada bagian *event*	Menampilkan halaman *event*	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik lihat pada bagian *podcast* buku	Klik lihat pada bagian *podcast* buku	Menampilkan halaman *podcast* buku	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Halaman sobat bercerita	*User* mengklik audio sobat bercerita	Klik audio sobat bercerita	Audio Berjalan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik daftar relawan sobat bercerita	Klik daftar relawan	Menampilkan halaman form pendaftaran relawan sobat bercerita	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik beri donasi tebaikmu pada bagian beri apresiasi	Klik beri donasi terbaikmu	Menampilkan halaman form donasi untuk relawan pengisi suara untuk sobat bercerita	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Podcast Buku	*User* mengklik menu *podcast* buku	Klik *podcast* buku	Menampilkan halaman *podcast* buku	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User menklik video *podcast* buku	Klik video	Menampilkan tayangan video *podcast* buku	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu daftar anggota	Klik daftar anggota	Menampilkan halaman *form* daftar anggota	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	User mengklik menu *review* buku	Klik *review* buku	Menampilkan halaman kumpulan *review* buku	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian penulis	Klik *select* penulis dan klik pilihan pada daftar penulis	Menampilkan daftar penulis buku dan *review* buku yang sesuai dengan penulis yang dipilih *user*.	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian jenis buku	Klik *select* jenis buku dan klik pilihan pada daftar jenis buku	Menampilkan daftar jenis buku dan *review* buku yang sesuai dengan jenis buku yang dipilih *user*.	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian penerbit	Klik *select* penerbit dan klik pilihan pada daftar penerbit	Menampilkan daftar penerbit dan *review* buku yang sesuai penerbit yang dipilih *user*.	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian *rating*	Klik *select* *rating* dan klik pilihan pada *rating*	Menampilkan daftar *rating* dan *review* buku yang sesuai daftar *rating* yang di pilih *user*	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Halaman Kontak	*User* mengklik menu kontak	Klik kontak	Menampilkan halaman kontak	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Daftar anggota	*User* mengklik menu daftar anggota	Klik daftar anggota	Menampilkan halaman form daftar anggota	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pengujian *Blackbox*

2) Kisi-kisi Instrumen Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

a. Bobot Jawaban

Nilai	Keterangan	Bobot
A	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
D	Tidak Baik	2
E	Sangat Tidak Baik	1

Tabel 5. Bobot Jawaban

b. Interpretasi Persentase Penilaian

No	Keterangan	Nilai
1.	Sangat baik	81%-100%
2.	Baik	61%-80%
3.	Cukup	41%-60%
4.	Tidak baik	21%-40%
5.	Sangat tidak baik	1%-20%

Tabel 6. Interpretasi Persentase Penilaian

c. Intrumen Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

No	Kriteria	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	**Kecepatan Akses Website**					
	a. Membuka tampilan awal					
	b. Membuka konten/isi					
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website					
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku					
	e. Hasil pencarian informasi *event*					
	f. Kecepatan memutar audio dan video					
2.	***Usability***					
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami					
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan					
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
	d. Kerapian dan kesesuaian desain					
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)					
	f. Tampilan gambar yang disajikan					
	g. Struktur menu dan *navigasi*					
	h. Pemilihan warna dan background					
3.	**Konten/Isi**					
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap					
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)					
	c. Kualitas informasi yang diberikan					
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya					
	e. Informasi yang disampaikan relavan					
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)					
4.	***Interaction Quality***					

	a. Reputasi terhadap website KGB					
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi					
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian					
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.					

Tabel 7. Intrumen Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi sistem

Implementasi sistem informasi pada KGB mengacu pada *Use case* diagram, *activity* diagram, ERD (*Entity Relationship Diagram*), *prototype*, diagram konteks sistem pada Bab III. Sistem ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi terkait profil dan aktivitas KGB. Berikut ini adalah implementasi sistem antar muka pada website KGB.

1. Halaman login

Pada bagian ini merupakan alat dalam mengfilter admin sehingga orang lain yang tidak memiliki akses ke website tidak dapat masuk ke sistem dikarenakan admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam sistem.

Gambar 9. Halaman *Login*

2. Halaman beranda

Halaman beranda ini merupakan halaman yang akan muncul pertama saat *admin* ataupun *user* mengakses link website.

Gambar 10. Halaman Beranda

3. Halaman Program

Pada halaman ini akan ditampilkan jika *admin* maupun *user* mengklik menu program dan halaman ini berisikan informasi program KGB yang disertai dengan menu akses setiap programnya.

Gambar 11. Halaman Program

4. Halaman *Event*

Halaman *event* merupakan halaman yang akan tampil jika admin maupun user mengklik menu *event.* Halaman ini berisikan daftar *event* yang diselenggarakan oleh KGB terdapat juga fitur *List, Month, Day* yang dapat mempermudah *user* mencari informasi jadwal *event KGB.*

Gambar 12. Halaman *Event*

5. Halaman Sobat Bercerita

Pada halaman ini akan ditampilkan jika *admin* maupun *user* mengklik menu Sobat Bercerita dan halaman ini menampilkan kumpulan audio dari Sobat

Bercerita (baca kisah) beserta informasi lainnya yang berkaitan dengan Sobat Bercerita.

Gambar 13. Halaman Sobat Bercerita

6. Halaman *Podcast* Buku

Pada halaman ini akan ditampilkan jika *admin* maupun *user* mengklik menu *Podcast* buku dan halaman ini menampilkan kumpulan video *podcast* buku yang terhubung dengan YouTube KGB.

Gambar 14. Halaman Podcast Buku

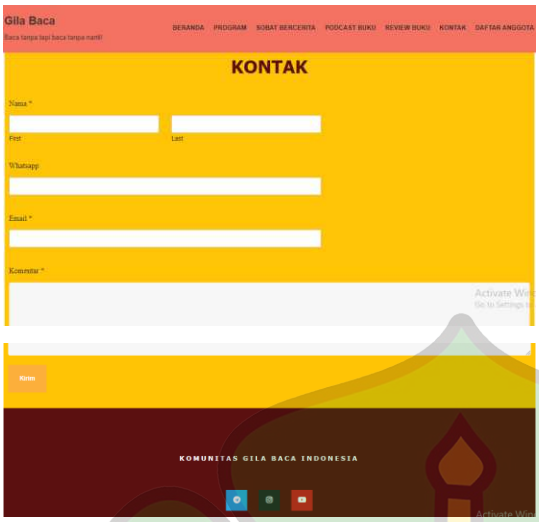
7. Halaman *review* buku

Pada halaman ini akan ditampilkan jika *admin* maupun *user* mengklik menu *Review* Buku dan halaman ini menampilkan kumpulan *review* buku yang dilengkapi bagian pencarian dari judul buku, penerbit maupun tingkat ranting terhadap beberapa *review* buku.

Gambar 15. Halaman *Review* Buku

8. Halaman kontak

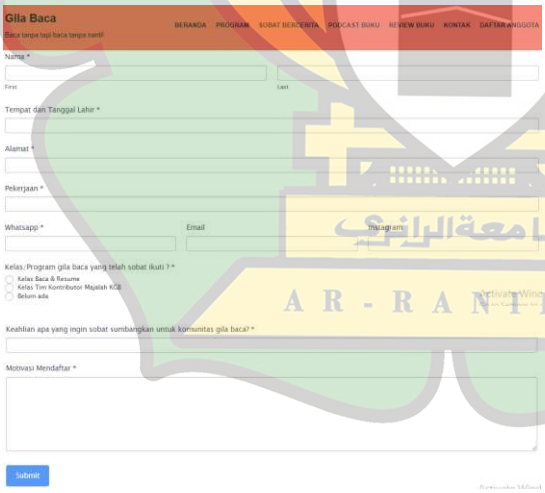
Pada halaman ini menampilkan *form* kontak yang bisa diakses oleh *user* untuk mengirim pesan.



Gambar 16. Halaman Daftar Kontak

9. Halaman daftar anggota

Halaman ini menampilkan *form* pendaftaran anggota yang bisa diisi oleh user yang ingin mendaftar di KGB.



Gambar 17. Halaman Daftar Anggota

B. Pengujian Perangkat Lunak

Setelah selesai melakukan implementasi maka selanjutnya melakukan pengujian untuk mendapatkan hasil akhir sistem yang diimplementasikan sesuai dengan yang dibutuhkan maka pengujian website KGB ini menggunakan pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Test* (UAT).

1) Pengujian *Black Box*

Pengujian *Blackbox* dilakukan dengan cara menjalankan unit kemudian diamati apakah unit tersebut telah sesuai dengan proses yang diinginkan. Maka dalam pengujian ini dilakukan oleh Pimpinan KGB.

Bagian	Pengujian	Input	Output	Hasil
Halaman Utama	*User* mengklik menu beranda	Klik beranda	Menampilkan halaman utama website	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu daftar peserta	Klik daftar peserta	Menampilkan halaman daftar peserta	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu lihat program	Klik lihat program	Menampilkan halaman program	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Program	*User* mengklik menu program	Klik program	Menampilkan halaman program	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

	User mengklik menu daftar program	Klik daftar program	Menampilkan halaman daftar program	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik lihat *review* buku	Klik lihat *review* buku	Menampilkan halaman *review* buku	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik daftar tim kontributor	Klik daftar tim kontributor	Menampilkan halaman form pendaftaran tim kontributor	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik lihat pada bagian *event*	Klik Lihat pada bagian *event*	Menampilkan halaman *event*	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik lihat pada bagian *podcast* buku	Klik lihat pada bagian *podcast* buku	Menampilkan halaman *podcast* buku	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman sobat bercerita	*User* mengklik audio sobat bercerita	Klik audio sobat bercerita	Audio Berjalan	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik daftar relawan sobat bercerita	Klik daftar relawan	Menampilkan halaman form pendaftaran	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

AR-RANIRY

			relawan sobat bercerita	
	User mengklik beri donasi tebaikmu pada bagian beri apresiasi	Klik beri donasi terbaikmu	Menampilkan halaman form donasi untuk relawan pengisi suara untuk sobat bercerita	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Podcast Buku	*User* mengklik menu podcast buku	Klik *podcast* buku	Menampilkan halaman *podcast* buku	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User menklik video podcast buku	Klik video	Menampilkan tayangan video *podcast* buku	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu daftar anggota	Klik daftar anggota	Menampilkan halaman form daftar anggota	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik menu *review* buku	Klik *review* buku	Menampilkan halaman kumpulan *review* buku	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian penulis	Klik *select* penulis dan klik pilihan pada daftar penulis	Menampilkan daftar penulis buku dan *review* buku yang sesuai dengan penulis yang	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

			dipilih *user*.	
	User mengklik bagian jenis buku	Klik *select* jenis buku dan klik pilihan pada daftar jenis buku	Menampilkan daftar jenis buku dan *review* buku yang sesuai dengan jenis buku yang dipilih *user*.	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian penerbit	Klik *select* penerbit dan klik pilihan pada daftar penerbit	Menampilkan daftar penerbit dan *review* buku yang sesuai penerbit yang dipilih *user*.	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	User mengklik bagian *rating*	Klik *select* *rating* dan klik pilihan pada *rating*	Menampilkan daftar *rating* dan *review* buku yang sesuai daftar *rating* yang di pilih *user*	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Kontak	*User* mengklik menu kontak	Klik kontak	Menampilkan halaman kontak	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
Halaman Daftar anggota	*User* mengklik menu daftar anggota	Klik daftar anggota	Menampilkan halaman form daftar anggota	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 8. Pengujian *Blackbox* oleh Pimpinan KGB

2) Pengujian *User Acceptance Test* (UAT)

Pengujian UAT dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada *user*. Pengujian ini terdiri dari 3 bagian yaitu pengujian oleh ahli media, Mitra KGB dan anggota KGB untuk melihat fungsionalitas website agar dapat diimplementasikan untuk KGB. Berikut ini ialah tabel bobot jawaban dan interpretasi *persentase* Penilaian yang digunakan pada pengujian UAT.

a. Pengujian *user acceptance test* (UAT) oleh ahli media

Pengujian *user acceptance test* (UAT) oleh ahli media ini menggunakan 2 responden yang merupakan dosen Uin ar-raniry Banda aceh yaitu ibu Nurrisma, M.T dan ibu Nurrizqa, S. Pd., M.T. Berikut ini hasil pengujian oleh ahli media.

No	Kriteria	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	**Kecepatan Akses Website**					
	a. Membuka tampilan awal	1	1			
	b. Membuka konten/isi	1	1			
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	1	1			
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	1	1			
	e. Hasil pencarian informasi *event*		2			
	f. Kecepatan memutar audio dan video		1	1		
2.	***Usability***					
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami		2			

	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan		2			
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	1	1			
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	1	1			
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	2				
	f. Tampilan gambar yang disajikan	2				
	g. Struktur menu dan *navigasi*	2				
	h. Pemilihan warna dan background	2				
3.	**Konten/Isi**					
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap		2			
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)		2			
	c. Kualitas informasi yang diberikan		2			
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya		2			
	e. Informasi yang disampaikan relavan		2			
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)		2			
4.	***Interaction Quality***					
	a. Reputasi terhadap website KGB		2			
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi		2			
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian		1	1		
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.		2			

Tabel 9. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) oleh ahli media

Setelah hasil pengujian diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan

pembobotan serta menghitung hasil pengujian. Berikut ini ialah mengolah data dengan cara mengalikan poin jawaban dengan nilai bobot yang sudah ditentukan yakni sesuai dengan tabel bobot nilai jawaban.

No	Kriteria	Penilaian					Total Skor
		A	B	C	D	E	
1)	**Kecepatan Akses Website**						
	a. Membuka tampilan awal	5	4				9
	b. Membuka konten/isi	5	4				9
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	5	4				9
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	5	4				9
	e. Hasil pencarian informasi *event*		8				8
	f. Kecepatan memutar audio dan video		4	3			7
2)	***Usability***						
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami		8				8
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan		8				8
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	5	4				9
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	5	4				9
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	10					10
	f. Tampilan gambar yang disajikan	10					10
	g. Struktur menu dan *navigasi*	10					10
	h. Pemilihan warna dan background	10					10
3)	**Konten/Isi**						

	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap		8				8
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)		8				8
	c. Kualitas informasi yang diberikan		8				8
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya		8				8
	e. Informasi yang disampaikan relavan		8				8
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)		8				8
4)	***Interaction Quality***						
	a. Reputasi terhadap website KGB		8				8
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi		8				8
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian		4	3			7
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.		8				8

Tabel 10. Pembobotan *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Ahli Media

Maka untuk perhitungan setiap pertanyaan dari hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) oleh ahli media dilakukan sebagai berikut :

1. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Membuka tampilan awal	9	9/2 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %

b. Membuka konten/isi	9	9/2 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	9	9/2 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	9	9/2 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
e. Hasil pencarian informasi *event*	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
f. Kecepatan memutar audio dan video	7	7/2 = 3,5	(3,5/5) x 100% 70%
Total Rata-Rata			**85 %**

Tabel 11. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website Ahli Media

2. Perhitungan pertanyaan *Usability*

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	9	9/2 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
d. Kerapian dan kesesuaian desain	9	9/2 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %

e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	10	10/2 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
f. Tampilan gambar yang disajikan	10	10/2 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
g. Struktur menu dan *navigasi*	10	10/2 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
h. Pemilihan warna dan background	10	10/2 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
Total Rata-Rata			**92,5%**

Tabel 12. Perhitungan pertanyaan *Usability* Ahli Media

3. Perhitungan pertanyaan konten/isi

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
c. Kualitas informasi yang diberikan	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
e. Informasi yang	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% =

disampaikan relavan			80 %
f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
Total Rata-Rata			**80%**

Tabel 13. Perhitungan pertanyaan konten/isi Ahli Media

4. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality*

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Reputasi terhadap website KGB	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	7	7/2 = 3,5	(3,5/5) x 100% 70%
d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	8	8/2 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
Total Rata-Rata			**77,5%**

Tabel 14. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality* Ahli Media

Perhitungan keseluruhan

Perhitungan keseluruhan ialah hasil perhitungaan rata-rata total nilai persentase dari seluruh pertanyaan . Adapun hasil perhitungan keseluruhan pada

user acceptance test oleh ahli media mendapatkan hasil 83,75% maka dapat disimpulkan bahwa dari ahli website yang telah dibangun Sangat Baik untuk diimplementasikan untuk KGB.

b. Pengujian *user acceptance test* (UAT) oleh Mitra KGB

Pengujian *user acceptance test* (UAT) dilakukan oleh Mitra KGB ini menggunakan 4 responden yang berasal dari KGB. Adapun hasil pengujian oleh 4 Mitra KGB ini adalah sebagai berikut.

No	Kriteria	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1)	**Kecepatan Akses Website**					
	a. Membuka tampilan awal	4				
	b. Membuka konten/isi	3	1			
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	4				
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	2	2			
	e. Hasil pencarian informasi *event*	2	2			
	f. Kecepatan memutar audio dan video	1	3			
2)	***Usability***					
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	3	1			
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan		4			
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	2	2			
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	4				
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	3	1			
	f. Tampilan gambar yang disajikan	4				
	g. Struktur menu dan *navigasi*	2	2			

	h. Pemilihan warna dan background	1	3			
3)	**Konten/Isi**					
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	4				
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	4				
	c. Kualitas informasi yang diberikan	3	1			
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya	4				
	e. Informasi yang disampaikan relavan	2	2			
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	4				
4)	***Interaction Quality***					
	a. Reputasi terhadap website KGB		4			
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	4				
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	4				
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	3	1			

Tabel 15. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Mitra KGB

Setelah hasil pengujian diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan pembobotan serta menghitung hasil pengujian. Berikut ini ialah mengolah data dengan cara mengalikan poin jawaban dengan nilai bobot yang sudah ditentukan yakni sesuai dengan tabel bobot nilai jawaban.

No	Kriteria	Penilaian					Total
		A	B	C	D	E	
1)	**Kecepatan Akses Website**						
	a. Membuka tampilan awal	20					20
	b. Membuka konten/isi	15	4				19
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	20					20
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	10	8				18
	e. Hasil pencarian informasi *event*	10	8				18
	f. Kecepatan memutar audio dan video	5	12				17
2)	***Usability***						
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	15	4				19
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan		16				16
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	10	8				18
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	20					20
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	15	4				19
	f. Tampilan gambar yang disajikan	20					20
	g. Struktur menu dan *navigasi*	10	8				18
	h. Pemilihan warna dan background	5	15				20
3)	**Konten/Isi**						
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	20					20
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	15	4				19
	c. Kualitas informasi yang diberikan	20					20
	d. Informasi yang ditampilkan aktual	10	8				18

	(*terupdate*) dan terpercaya						
	e. Informasi yang disampaikan relavan	20					20
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	20					20
4)	***Interaction Quality***						
	a. Reputasi terhadap website KGB		16				16
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	20					20
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	20					20
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	15	4				19

Tabel 16. Pembobotan *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Mitra KGB

1. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Membuka tampilan awal	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
b. Membuka konten/isi	19	19/4 = 4,75	(4,75/5) x 100% = 95 %
c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	18	18/4 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
e. Hasil pencarian informasi *event*	18	18/4 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %

f. Kecepatan memutar audio dan video	17	17/4 = 4,25	(4,25/5) x 100% = 85%
Total Rata-Rata			**93,3%**

Tabel 17. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website Mitra KGB

2. Perhitungan pertanyaan *Usability*

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	19	19/4 = 4,75	(4,75/5) x 100% = 95 %
b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan	16	16/4 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	18	18/4 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
d. Kerapian dan kesesuaian desain	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	19	19/4 = 4,75	(4,75/5) x 100% = 95 %
f. Tampilan gambar yang disajikan	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
g. Struktur menu dan *navigasi*	18	18/4 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
h. Pemilihan warna dan background	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %

Total Rata- Rata	**93,75%**

Tabel 18. Perhitungan pertanyaan Usability Mitra KGB

3. Perhitungan pertanyaan konten/isi

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	19	19/4 = 4,75	(4,75/5) x 100% = 95 %
c. Kualitas informasi yang diberikan	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya	18	18/4 = 4,5	(4,5/5) x 100% = 90 %
e. Informasi yang disampaikan relavan	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %

Total Rata-Rata	**97,5%**

Tabel 19. Perhitungan pertanyaan konten/isi Mitra KGB

4. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality*

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Reputasi terhadap website KGB	16	16/4 = 4	(4/5) x 100% = 80 %
b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	20	20/4 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	19	19/4 = 4,75	(4,75/5) x 100% = 95%
Total Rata-Rata			**93,75%**

Tabel 20. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality*

Perhitungan keseluruhan

Perhitungan keseluruhan ialah hasil perhitungaan rata-rata total nilai persentase dari seluruh pertanyaan . Adapun hasil perhitungan keseluruhan pada *user acceptance test* oleh Mitra KGB mendapatkan hasil 94,57 % maka dapat disimpulkan bahwa dari Mitra KGB menyatakan bahwa website yang telah dibangun Sangat Baik untuk diimplementasikan untuk KGB.

c. Pengujian *user acceptance test* (UAT) oleh Anggota KGB

Hasil menelitian ini diperoleh dengan mengacu pada aspek penilaian produk dan penerapannya di KGB. Hasil analisis kuesioner diisi oleh anggota KGB sebagai responden dengan jumlah 25 anggota yang dipilih secara acak menggunakan metode simple random sampling agar data yang diperoleh lebih valid dan objektif.

No	Kriteria	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	**Kecepatan Akses Website**					
	a. Membuka tampilan awal	8	16	1		
	b. Membuka konten/isi	16	9			
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	9	15	1		
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	16	7	2		
	e. Hasil pencarian informasi *event*	15	10			
	f. Kecepatan memutar audio dan video	17	8			
2.	***Usability***					
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	18	7			
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan	17	8			
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	8	15	2		
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	18	5	2		
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	20	5			
	f. Tampilan gambar yang disajikan	19	6			
	g. Struktur menu dan *navigasi*	7	17	1		

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	h. Pemilihan warna dan background	20	5			
3.	**Konten/Isi**					
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	20	5			
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	24	1			
	c. Kualitas informasi yang diberikan	7	17	1		
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya	20	5			
	e. Informasi yang disampaikan relavan	18	4	3		
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	24	1			
4.	***Interaction Quality***					
	a. Reputasi terhadap website KGB	20	4	1		
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	25				
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	20	5			
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	19	5	1		

Tabel 21. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Anggota KGB

Setelah hasil pengujian diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan pembobotan serta menghitung hasil pengujian. Berikut ini ialah perhitungan hasil pengujian terhadap *User Acceptance Testing* (UAT) oleh anggota KGB

No	Kriteria	Penilaian					Total Skor
		A	B	C	D	E	
1.	**Kecepatan Akses Website**						
	a. Membuka tampilan awal	40	64	3			107
	b. Membuka konten/isi	80	36				116
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	45	60	3			108
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	80	28	6			114
	e. Hasil pencarian informasi *event*	75	40				115
	f. Kecepatan memutar audio dan video	85	32				117
2.	***Usability***						
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	90	28				118
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan	85	32				117
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	40	60	6			106
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	90	20	6			116
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	100	20				120
	f. Tampilan gambar yang disajikan	95	24				119
	g. Struktur menu dan *navigasi*	35	68	3			106
	h. Pemilihan warna dan background	100	20				120
3.	**Konten/Isi**						
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	100	20				120
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	120	4				124
	c. Kualitas informasi yang diberikan	35	68	3			106
	d. Informasi yang ditampilkan aktual	100	20				120

AR-RANIRY

	(*terupdate*) dan terpercaya						
	e. Informasi yang disampaikan relavan	90	16	9			115
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	120	4				124
4.	***Interaction Quality***						
	a. Reputasi terhadap website KGB	100	16	3			119
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	125					125
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	100	20				120
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	95	20	3			118

Tabel 22. Pembobotan *User Acceptance Testing* (UAT) oleh Anggota KGB

1. Perhitungan pertanyaan Kecepatan Akses Website

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Membuka tampilan awal	107	107/25 = 4,28	(4,28/5) x 100% = 85,6 %
b. Membuka konten/isi	116	116/25 = 4,64	(4,64/5) x 100% = 92,8 %
c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	108	108/25 = 4,32	(4,32/5) x 100% = 86,4 %
d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	114	114/25 = 4,56	(4,56/5) x 100% = 91,2 %
e. Hasil pencarian informasi *event*	115	115/25 = 4,6	(4,6/5) x 100% = 92 %

f. Kecepatan memutar audio dan video	117	117/25 = 4,68	(4,68/5) x 100% = 93,6%
Total Rata-Rata			**90,26 %**

Tabel 23. Perhitungan Pertanyaan Kecepatan Akses Website Anggota KGB

2. Perhitungan pertanyaan *Usability*

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami	118	118/25 = 4,72	(4,72/5) x 100% = 94,4 %
b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan	117	117/25 = 4,68	(4,68/5) x 100% = 93,6 %
c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	106	106/25 = 4,24	(4,24/5) x 100% = 84,8 %
d. Kerapian dan kesesuaian desain	116	116/25 = 4,64	(4,64/5) x 100% = 92,8 %
e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	120	120/25 = 4,8	(4,8/5) x 100% = 96 %
f. Tampilan gambar yang disajikan	119	119/25 = 4,76	(4,76/5) x 100% = 95,2 %
g. Struktur menu dan *navigasi*	106	106/25 = 4,24	(4,24/5) x 100% = 84,8 %
h. Pemilihan warna dan background	120	120/25 = 4,8	(4,8/5) x 100% = 96 %
Total Rata-Rata			**92,2%**

Tabel 24. Perhitungan Pertanyaan *Usability* Anggota KGB

3. Perhitungan pertanyaan konten/isi

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase
a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap	120	120/25 = 4,8	(4,8/5) x 100% = 96 %
b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)	124	124/25 = 4,96	(4,96/5) x 100% = 99,2 %
c. Kualitas informasi yang diberikan	106	106/25 = 4,24	(4,24/5) x 100% = 84,8 %
d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya	120	120/25 = 4,8	(4,8/5) x 100% = 96 %
e. Informasi yang disampaikan relavan	115	115/25 = 4,6	(4,6/5) x 100% = 92 %
f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)	124	124/25 = 4,96	(4,96/5) x 100% = 99,2 %
Total Rata-Rata			**94,53%**

Tabel 25. Perhitungan Pertanyaan Konten/isi Anggota KGB

4. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality*

Pertanyaan	Total Skor	Nilai Rata-Rata	Nilai Presentase

a. Reputasi terhadap website KGB	119	119/25 = 4,76	(4,76/5) x 100% = 95,2 %
b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi	125	125/25 = 5	(5/5) x 100% = 100 %
c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian	120	120/25 = 4,8	(4,8/5) x 100% = 96 %
d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.	118	118/25 = 4,72	(4,72/5) x 100% = 94,4%
Total Rata-Rata			**96,4%**

Tabel 26. Perhitungan pertanyaan *Interaction Quality* Anggota KGB

Perhitungan keseluruhan

Perhitungan keseluruhan ialah hasil perhitungaan rata-rata total nilai *persentase* dari seluruh pertanyaan . Adapun hasil perhitungan keseluruhan pada *user acceptance test* oleh Anggota KGB mendapatkan hasil 93,34 % maka dapat disimpulkan bahwa dari anggota KGB menyatakan website yang telah dibangun Sangat Baik untuk diimplementasikan untuk KGB.

C. Kesimpulan Pengujian

Dari hasil pengujian *Blackbox* dan *User Acceptance Test* (UAT) dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pengujian *Blackbox* yang dilakukan oleh pimpinan KGB didapatkan bahwa sistem berhasil berjalan sesuai dengan keinginan *user*/pimpinan KGB.
2. Dengan pengujian UAT disimpulkan bahwa dari segi kecepatan akses website, *usability,* konten/isi, *interaction quality* sudah sangat baik yang didapatkan dari hasil nilai keseluruhan dari ahli media dengan jumlah keseluruhannya 83,75%, jumlah nilai dari Mitra KGB ialah 94,57% dan jumlah nilai dari anggota KGB mencapai 93,34% maka hal ini dapat disimpulkan bahwa website yang telah dibangun ini sebagai sebuah sistem informasi yang berkaitan dengan profil dan aktivitas KGB sangat baik untuk diimplementasikan untuk KGB.
3. Adapun peneliti sudah memperbaiki kekurangan pada sistem yang didapatkan dari hasil pengujian oleh ahli media yakni kesesuaian antara tulisan petunjuk pada daftar anggota dengan tulisan pada *button* agar sistem yang dibuat lebih konsisten.
4. Adapun Website dapat diakses melalui link *http://www.gilabaca.my.id*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penyampaian informasi terkait profil dan aktivitas-aktivitas KGB seperti kelas/program baca resume 30 hari, kelas/program menulis majalah serta seminar literasi dan kumpulan hasil produktivitas anggota berupa *review* buku, audio sobat bercerita (baca buku) dan *podcast* buku ini disebar melalui media sosial WhatsApp dan Instagram sehingga hal ini menimbulkan informasi secara lengkap belum tersampaikan dengan baik dan terorganisir untuk anggota internal maupun eksternal KGB dan juga dalam hal pendaftaran anggota sekaligus program KGB masih dilakukan dengan pendaftaran melalui pengiriman pesan dari WhatsApp yang menimbulkan kesulitan dalam melakukan pendataan anggota yang telah mendaftar untuk digunakan dalam mengelompokkan anggota sesuai program literasi yang diminati.

Dari pengimplementasian sistem dan pengujian sistem yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem ini informasi terkait profil dan aktivitas KGB dapat tersampaikan secara terorganisir sehingga anggota dari internal maupun eksternal KGB mendapatkan informasi secara lengkap dan proses pengelompokkan anggota sesuai program literasi yang dimintai dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

2. Pengimplementasian sistem informasi KGB berbasis web ini memiliki *fitur* sebagai berikut:
    a. Menu beranda
    b. Menu program
    c. Menu sobat bercerita
    d. Menu podcast buku
    e. Menu *event*
    f. Menu *review* buku
    g. Menu kontak
    h. Menu daftar anggota
3. *Berdasarkan hasil pengujian dengan metode Blackbox dan UAT (User Acceptance Test) sistem dapat diterima baik dari pimpinan dan Komunitas Gila Baca serta sangat layak digunakan berdasarkan uji coba oleh ahli media.*
4. *CMS Wordpress dapat digunakan untuk skenario pengembangan website Komunitas Baca Buku*
5. *Adapun Website dapat diakses melalui link http://www.gilabaca.my.id*

B. Saran

Adapun website yang telah dibuat masih jauh dari kata sempurna, maka adapun saran yang diberikan penulis untuk pengembangan website yang telah dirancang antara lain sebagai berikut:

1. Website ini dapat dikembangkan dengan memberikan akses pada anggota KGB dalam menginput tulisan review buku, audio baca buku kisah (pada menu sobat bercerita) dan karya tulis.
2. Website ini dapat dikembangkan untuk membuat perpustakaan digital KGB dengan konsep 3D.
3. Website ini dapat dikembangkan dalam mempromosikan majalah yang dihasilkan dari program menulis majalah KGB.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR PUSTAKA

[1] L. Tahmidaten and W. Krismanto, "Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya)," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 1, pp. 22–33, 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33.

[2] Heriwan dan Taufina, "Jurnal basicedu," *J. basicedu*, vol. 3, no. 2, pp. 524–532, 2020.

[3] A. Aulia, "Membudayakan Literasi dengan Program 6M di Sekolah Dasar," *Pendidik. Sekol. dasar UNTIRTA*, vol. 3, 2014.

[4] M. Iqbal, "Pengembangan Web Portal Universitas Menggunakan Jquery Pada STMIK Islam Internasional Jakarta," 2011.

[5] S. Putri, "PEMANFAATNAN INTERNET UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA MAHASISWA PLS di IKIP SILIWANGI," vol. 5492, no. 2009, pp. 91–97, 2020.

[6] M. Sopiyan, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan Cms Wordpress Pada Ms_Shop*. 2017.

[7] S. Abdurrahman, *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. kalimantan selatan: Universitas Islam Kalimantan, 2019.

[8] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–86, 2018.

[9] R. Setiawan, "Berbasis Online," 2017.

[10] W. Swasty and J. Utama, "Warna sebagai Identitas Merek pada Website," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 3, no. 01, pp. 1–16, 2017, doi: 10.33633/andharupa.v3i01.1294.

[11] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Aceng_Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf.

[12] W. W. Widiyanto, “Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad),” *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta ISSN*, vol. 4, no. 1, pp. 34–40, 2018, [Online]. Available: http://www.informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/34.

[13] I. Risnaputra and G. Triyono, “Implementasi Cms Wordpress Pada E-Commerce Untuk Pelayanan Katering Cv. Alam Jaya,” *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 481–485, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.2151.

[14] Goesderilidar, “Membangun website Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat,” *J. IndraTech*, vol. 2, no. 1, 2021.

[15] . F., “Rekayasa Website Teater Institut Seni Indonesia (Isi) Yogyakarta Dengan Content Management System (Cms) Wordpress,” *J. Din. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 142–152, 2014.

[16] A. N. Fatah, D. Kurniawan, and A. R. Irawati, “Pengembangan Plugin Penjadwalan Seminar Pada Web Jurusan Ilmu Komputer Berbasis Wordpress,” *J. Komputasi*, vol. 4, no. 1, pp. 51–186, 2016.

[17] S. Mulyati, “Sistem Informasi Jasa Laundry pada Laundry Denok Berbasis Web Menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC),” 2020, [Online]. Available: https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/29562.

[18] D. Nana and H. Elin, “Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen,” *J. Ilmu Manaj.*, vol. 5, no. 1, p. 288, 2018, [Online]. Available: https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonologi/article/view/1359.

[19] C. Tanujaya, “Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein,” *J. Manaj. dan Start-Up Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 90–95, 2017.

[20] L. Vinet and A. Zhedanov, “A ‘missing’ family of classical orthogonal

polynomials," *J. Phys. A Math. Theor.*, vol. 44, no. 8, p. 43, 2011, doi: 10.1088/1751-8113/44/8/085201.

[21] Subandi, "Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode," *J. Harmon.*, vol. 11, no. 2, pp. 173–179, 2011.

[22] Pujihastuti, "Isti Pujihastuti Abstract," *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelit.*, vol. 2, no. 1, pp. 43–56, 2010.

[23] F. A. Fauzan, R. Agus, and Y. Ruhyati, "Pengembangan Software Bleep Tes Tim untuk Mengukur Vo2max," *J. Terap. Ilmu Keolahragaan*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2016, doi: 10.17509/jtikor.v1i1.1533.

[24] J. Simatupang, E. Septiani Hendarti, P. Manajemen Informatika, and A. Mahaputra Riau, "Implementasi Sistem Informasi Job Portal Pada Bpjs Ketenagakerjaan Berbasis Web," vol. 5, no. 2, pp. 48–59, 2021.

[25] T. Gantini, Y. M. Djajalaksana, and S. K. Yefta, "Pengujian Perangkat Lunak itworkforceindoensia.org," vol. 4, pp. 2443–2229, 2018, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.28932/jutisi.v4i3.829.

[26] J. Shadiq, A. Safei, and R. W. R. Loly, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 2, p. 97, 2021, doi: 10.51211/imbi.v5i2.1561.

[27] B. Marista, Z. Billy, H. Fakhrurroja, U. Telkom, and A. Test, "Pengembangan Aplikasi Terminal Berbasis Website Di Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Barat Dengan Framework Laravel Dan Metode Waterfall," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 9439–9450, 2021.

[28] B. Priyatna, A. Lia Hananto, M. Nova, P. Studi Sistem Informasi, and U. Buana Perjuangan Karawang, "Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development," *Systematics*, vol. 2, no. 3, pp. 110–117, 2020.

[29] M. Arifin and K. Asfani, "Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Pengembangan," *Implement. Sci.*, vol. 39, no. 1, pp. 1–24, 2014, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025%0Ahttp://dx.doi.org/10.103

8/nature10402%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature21059%0Ahttp://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577%0Ahttp://.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3283/Un.08/FTK/KP.07.6/3/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 24 FEBRUARI 2022

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Mira Maisura, M.Sc — sebagai pembimbing pertama
2. Zuhra Sofyan, M.Sc — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Mulia Rahmi
NIM : 180212125
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan dan pengembangan website untuk komunitas baca buku dengan WordPress (studi kasus komunitas gila baca)

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 Maret 2022
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan.*

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-8348/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2022
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Pimpinan Komunitas Gila Baca

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkanbahwa:

Nama/NIM : **MULIA RAHMI / 180212125**

Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Teknologi Informasi

Alamat sekarang : Jl. Tgk. Glee Inien Gampoeng Lamkeunueng, Kec. DarussalamKab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Perancangan dan Pengembangan Website untuk Komunitas Baca Buku dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca)***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Juli 2022 an.
Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

KUESIONER PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa kuesioner penelitian atas nama mahasiswi :

Nama : Mulia Rahmi

Nim : 180212125

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Penelitian : Perancangan dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca)

Setelah dilakukannya kajian atas kuisioner penelitian tersebut dapat dinyatakan :

( ) Layak digunakan untuk penelitian

(√) Layak digunakan dengan perbaikan

( ) Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 30 Juni 2022

Validator,

(Mulia)

VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Perancangan dan pengembangan website untuk komunitas baca buku dengan wordpress (studi kasus Komunitas Gila Baca)
Peneliti	: Mulia Rahmi
Ahli Media	: Nurrizqa, S. Pd., M.T.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap fungsionalitas sistem informasi berbasis website dengan wordpress yang akan diimplementasikan untuk Komunitas Gila Baca.
2. Pendapat, saran, penilaian dan krirtik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

   Keterangan :

   5 = Sangat Baik

   4 = Baik

   3 = Cukup

   2 = Kurang Baik

   1 = Sangat Kurang Baik
4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

1. **Penilaian :**

No	Kriteria	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	**Kecepatan Akses Website**					
	a. Membuka tampilan awal		√			
	b. Membuka konten/isi		√			
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website	√				
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku	√				
	e. Hasil pencarian informasi *event*		√			
	f. Kecepatan memutar audio dan video		√			
2.	***Usability***					
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami		√			
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan		√			
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	√				
	d. Kerapian dan kesesuaian desain	√				
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	√				
	f. Tampilan gambar yang disajikan	√				
	g. Struktur menu dan *navigasi*	√				
	h. Pemilihan warna dan background	√				
3.	**Konten/Isi**					
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap		√			
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung		√			

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	(peminat literasi)					
	c. Kualitas informasi yang diberikan		√			
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya		√			
	e. Informasi yang disampaikan relavan		√			
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)		√			
4.	***Interaction Quality***					
	a. Reputasi terhadap website KGB		√			
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi		√			
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian			√		
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.		√			

A. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

B. Komentar/Saran

……
……
……....
……

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan

2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak untuk diujicobakan

Banda Aceh,

Ahli Media

Nurrizqa, S.Pd., M.T.
NIDN. 1330049702

VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Perancangan dan pengembangan website untuk komunitas baca buku dengan wordpress (studi kasus Komunitas Gila Baca)

Peneliti : Mulia Rahmi

Ahli Media : Nurrisma, M.T.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Kriteria	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	**Kecepatan Akses Website**					
	a. Membuka tampilan awal	√				
	b. Membuka konten/isi	√				
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan website		√			
	d. Hasil pencarian informasi data *review* buku		√			
	e. Hasil pencarian informasi *event*		√			
	f. Kecepatan memutar audio dan video			√		
2.	***Usability***					
	a. Konten mudah dibaca, dimengerti dan dipahami		√			
	b. Pemilihan jenis *font* dan ukuran pada tulisan		√			
	c. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		√			
	d. Kerapian dan kesesuaian desain		√			
	e. Pengaturan tata letak konten (*layout*)	√	√			

	f. Tampilan gambar yang disajikan	√				
	g. Struktur menu dan *navigasi*	√				
	h. Pemilihan warna dan background	√				
3.	**Konten/Isi**					
	a. Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap		√			
	b. Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung (peminat literasi)		√			
	c. Kualitas informasi yang diberikan		√			
	d. Informasi yang ditampilkan aktual (*terupdate*) dan terpercaya		√			
	e. Informasi yang disampaikan relavan		√			
	f. Informasi yang disampaikan sesuai dengan komunitas baca buku (KGB)		√			
4.	***Interaction Quality***					
	a. Reputasi terhadap website KGB		√			
	b. Keamanan dalam menginput informasi pribadi		√			
	c. Memberikan kesan menarik minat dan perhatian		√			
	d. Memudahkan komunikasi antara Mitra KGB dan anggota KGB.		√			

AR-RANIRY

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

4. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
5. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
	Pda halaman awal ada tulisan petunjuk untk mendftr "Klik di menu Daftar Member" tpi dibuttonnya yg ada dftr anggota, bukan dftr member	Sarannya, diubah aja supaya konsisten, dftr anggota saja

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

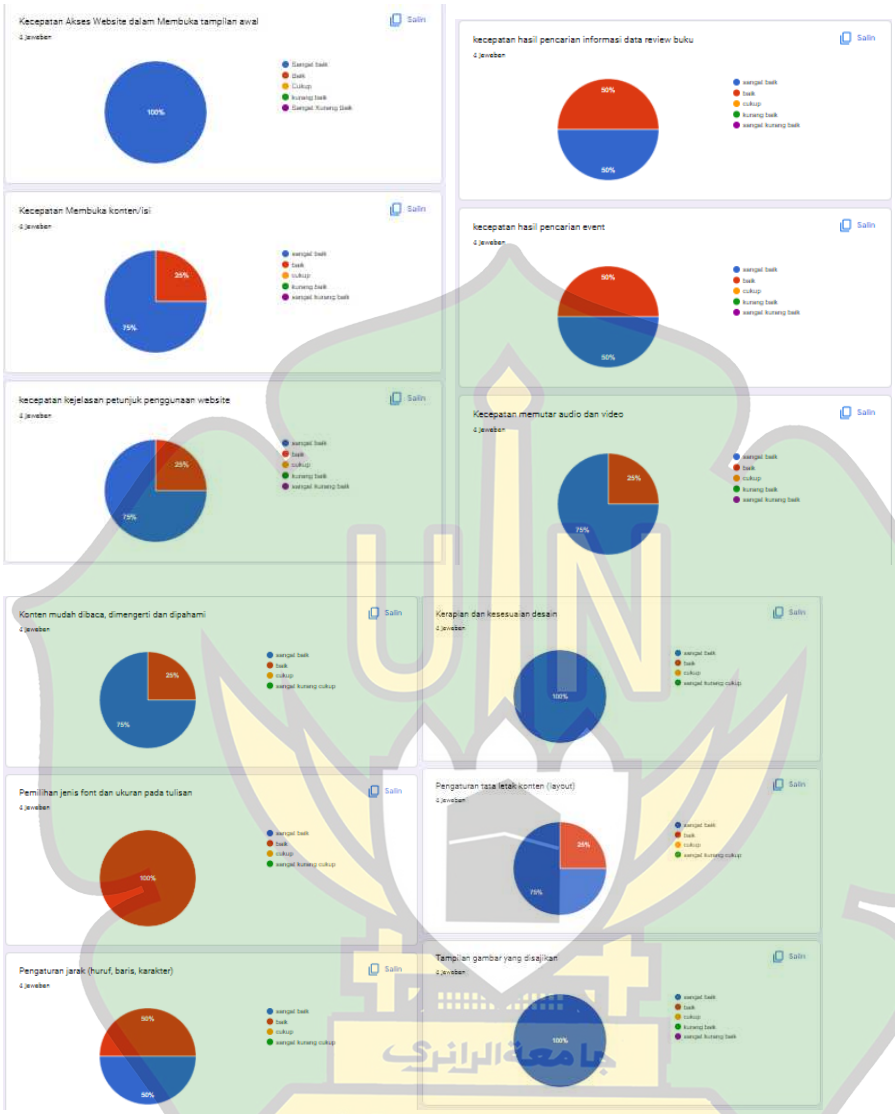
6. Layak untuk diujicobakan
7. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
8. Tidak layak untuk diujicobakan

Banda Aceh,

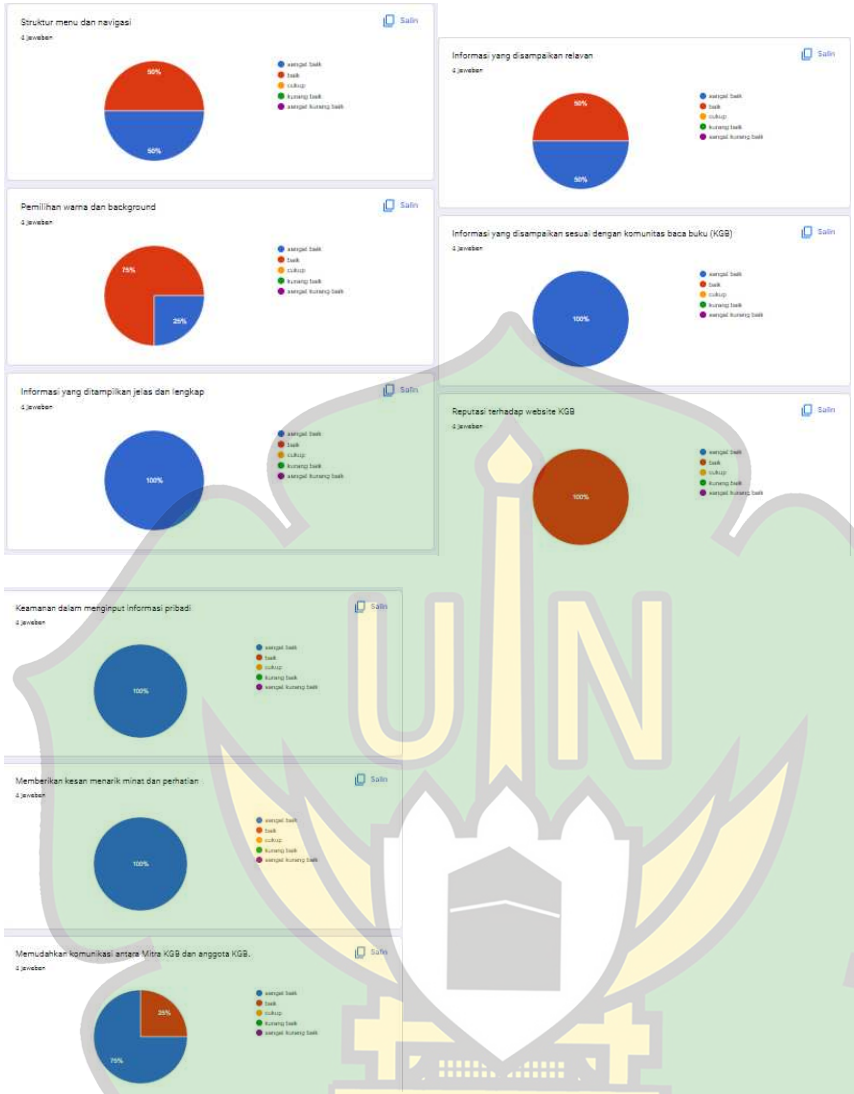
Ahli Media

Nurrisma, M.T.
NIDN. 1330049703

Kuesioner Hasil Pengujian Oleh Mitra KGB



جامعة الرانري
AR-RANIRY



Dokumentasi Wawancara Bersama Pimpinan KGB di Kediaman Rumahnya