

IMPLEMENTASI PENGUKURAN SKALA LIKERT PADA APLIKASI EDUKASI BAHAYA *TOXIC PARENT* BERBASIS WEB

Ire Puspa Wardhani¹, Fivtatianti Hendajani^{*2}, Deva Putri Pramaishella³

¹Magister Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K

²Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K

³Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K

Email: ¹ire_pw@staff.jak-stik.ac.id, ²fivtatiantihendajani@staff.jak-stik.ac.id, ³devaputriprmslh@gmail.com

SEJARAH ARTIKEL

Diterima: 04.06.2025

Direvisi: 07.07.2025

Diterbitkan: 19.07.2025



Hak Cipta © 2025
Penulis: Ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan berdasarkan ketentuan Creative Commons Attribution 4.0 International License.

ABSTRAK

Kesehatan mental termasuk menjadi salah satu faktor kesehatan seorang anak dalam menjalani aktivitas kesehariannya, apabila mental anak dalam keadaan baik-baik saja, hal tersebut juga akan memengaruhi kesehatan fisik. Kenyataannya, saat ini banyak dari sebagian anak mengalami tekanan batin saat berada di rumah. Perlakuan tersebut tidak bersifat fisik atau berupa kekerasan, melainkan lebih menekankan pada tekanan psikologis atau emosional. Secara tak sadar orang tua memberikan beban serta memberikan perilaku tidak adil kepada si anak. Dalam ranah psikologi, orang tua dengan sifat-sifat tersebut disebut sebagai *Toxic Parents* atau orang tua yang memberikan dampak negatif secara emosional. Calon orang tua yang akan mempunyai anak mestinya wajib mendapatkan edukasi tentang bagaimana menjadi orang tua yang baik untuk kedepannya. Karena jika tidak mendapat ilmu edukasi tersebut, kedepannya akan menjadi bahaya dan ketakutan anak akan perilaku orang taunya yang toxic akan berdampak ke mental si anak. Aplikasi edukasi *Toxic Parent* berbasis web adalah aplikasi yang dapat membantu pengguna, calon orang tua untuk mendapat pengetahuan tentang bagaimana cara mendidik anak dengan memperhatikan kesehatan mental anak. Penilaian kualitas aplikasi edukasi *Toxic Parent* yang telah dirancang dilakukan menggunakan skala Likert, dan menghasilkan persentase sebesar 81,8%. Dari nilai tersebut dapat menjadi patokan bahwa hasil penelitian dan perancangan tersebut dapat memudahkan pengguna serta dapat menjadikan aplikasi edukasi *Toxic Parent* menjadi portal utama sebagai sumber asli informasi pengetahuan tentang *Toxic Parent*.

Kata Kunci: aplikasi, edukasi, *Toxic Parent*, metode likert

ABSTRACT

Mental health is one of the key factors affecting a child's overall well-being in carrying out daily activities. When a child's mental state is stable and healthy, it also positively influences their physical health. In reality, many children today experience emotional distress at home. This treatment is not physical or violent in nature, but rather emphasizes psychological or emotional pressure. Unconsciously, parents may impose burdens and treat their children unfairly. In the field of psychology, parents who exhibit such characteristics are referred to as Toxic Parents, or parents who cause emotional harm. Prospective parents should receive proper education on how to become good parents in the future. Without such knowledge, there is a risk that Toxic Parenting behavior will emerge, potentially harming the child's mental health and instilling fear. The web-based Toxic Parent Education Application is a platform designed to help users, especially prospective parents, gain insights on how to raise children while considering their mental well-being. The quality assessment of the Toxic Parent educational application, which was developed using the Likert scale, yielded a score of 81.8%. This score serves as an indicator that the research and development process has successfully produced an application that is user-friendly and has the potential to serve as a primary source of information about Toxic Parenting.

Keywords: application, education, *Toxic Parent*, likert method

1. PENDAHULUAN

Menurut Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2018 melaporkan bahwa gangguan kesehatan mental di Indonesia sudah mulai terjadi saat rentan usia anak-anak atau remaja ($\leq 15-24$ tahun) sebesar 6,2% dan meningkat setiap bertambahnya usia. Ditambah dengan wabah COVID-19 yang melanda hampir di seluruh dunia pada tahun 2020 juga mempengaruhi kesehatan fisik maupun mental anak-anak di rumah. Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua memiliki peran penting dalam menciptakan rasa aman bagi anak di lingkungan rumah serta dalam membentuk hubungan yang penuh kepercayaan antara anak dan orang tua. Namun, tidak sedikit anak-anak memiliki orang tua yang dapat meracuni pemikiran anak dan hal tersebut dapat mempengaruhi kesehatan mental anak. Orang tua yang menunjukkan perilaku negatif yang berdampak buruk pada psikologis anak disebut *Toxic Parent* dalam dunia psikologi. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat mengedukasi calon orang tua untuk mengetahui dan menghindari perilaku *Toxic Parent*.

Perancangan adalah rangkaian tahapan yang digunakan untuk mengubah hasil analisis sistem menjadi bentuk pemrograman, guna menggambarkan secara rinci cara implementasi masing-masing komponen dalam sistem. Pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan [1]. Aplikasi merupakan program yang telah dirancang untuk siap digunakan, yang memungkinkan pengguna menjalankan perintah tertentu guna memperoleh hasil yang sesuai dan akurat dengan tujuan pengembangan aplikasi tersebut [3]–[4].

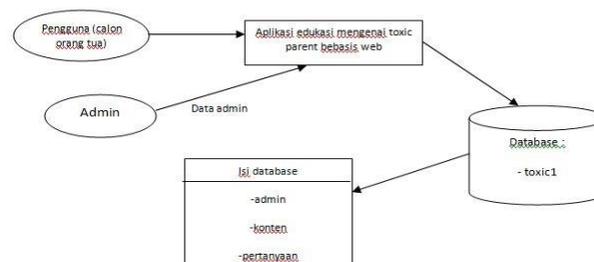
Pada anak dan remaja, kesehatan mental berkaitan dengan kapasitas mereka untuk berkembang dalam bidang biologis, kognitif, serta sosial-emosional. Oleh sebab itu, memahami tahapan perkembangan anak sangat penting sebagai cara untuk mengidentifikasi adanya potensi masalah dalam proses perkembangannya. Tanda-tanda kesehatan mental pada anak dapat dilihat dari perkembangan yang dialaminya. [5]. Masih banyak orang tua yang berbicara dengan nada kasar kepada anak, bahkan tanpa segan melakukannya di depan banyak orang. Beberapa dari perilaku orang tua yang secara tidak sadar justru menjadi racun dalam pribadi anak-anak. Dalam keluarga toxic, sering kali aturan tak tertulis berlaku yang membuat perasaan orang tua jadi prioritas, sementara kebutuhan anak terabaikan. Sebagai contohnya, sang anak dituntut untuk selalu menghormati orang tua, apapun keadaannya. Mereka diharapkan untuk terlihat, tapi tidak didengar—dengan kata lain, orang tua memperhatikan apa yang dilakukan anak, tetapi menutup telinga terhadap apa yang anak rasakan atau butuhkan. Anak harus selalu mengikuti semua perkataan orang tua dan anak salah apabila marah kepada orang tuanya [6], [7].

Salah satu skala penilaian yang sering digunakan dan dianggap paling praktis adalah skala Likert. Skala Likert adalah skala pada penilaian perilaku individu dengan menyajikan sejumlah pertanyaan yang dijawab menggunakan lima tingkat persetujuan: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

2. METODE PENELITIAN

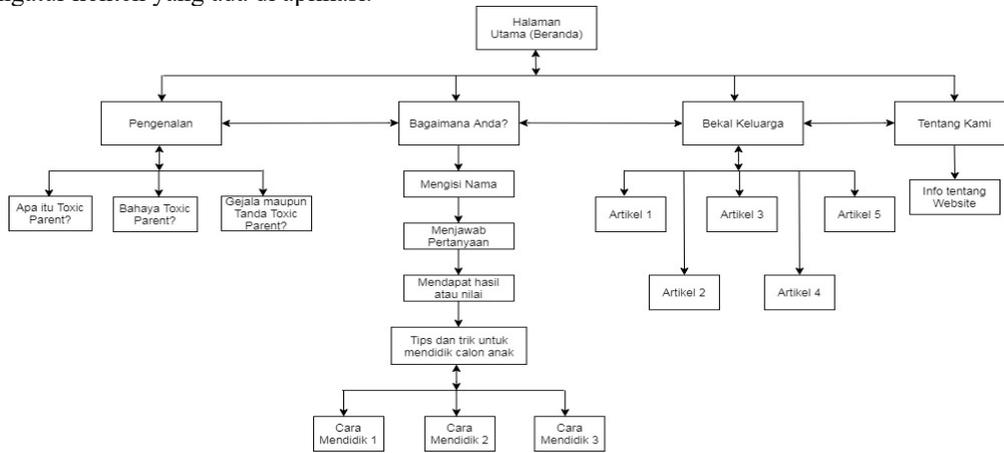
Pada kenyataannya banyak dari sebagian anak mengalami tekanan batin saat berada di rumah. Masalah tersebut akan memberikan pengaruh untuk perilaku dan kesehatan mental anak di masa depan [10]. Calon orang tua yang akan mempunyai anak mestinya wajib mendapatkan edukasi tentang bagaimana menjadi orang tua yang baik untuk kedepannya. Aplikasi berbasis web dapat menjadi sarana untuk memberikan edukasi tersebut karena jika hanya mempublikasikannya lewat media sosial di internet, hal tersebut dinilai sangat kurang efektif apabila tanpa adanya portal terkait sumber informasi mengenai perilaku orang tua yang bersifat toxic.

Gambaran umum sistem dapat dilihat pada gambar 1. Rancangan aplikasi yang akan dibuat dimana pengguna (user) yang bisa disebut dengan calon orang tua dan juga admin dapat mengakses aplikasi edukasi *Toxic Parent* yang memiliki satu database dan di dalam database tersebut berisi tabel- tabel yang dipergunakan untuk mengatur konten isi, meletakkan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh pengguna, dan juga tabel yang berisi data admin untuk masuk/mengakses aplikasi agar dapat mengubah, menghapus, atau menambah konten. Rancangan sistem dituangkan dalam bentuk struktur navigasi dan diagram UML [11].

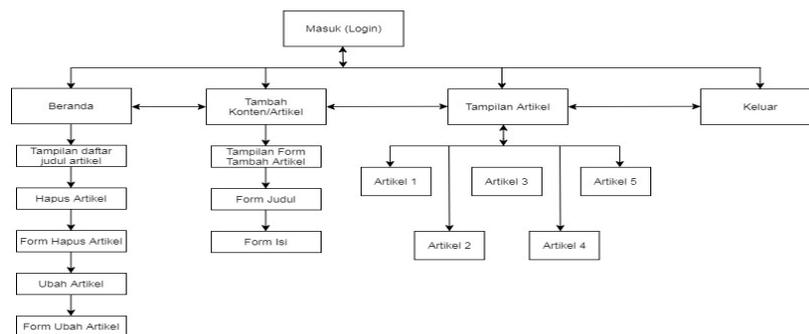


Gambar 1. Gambaran umum rancangan aplikasi

Struktur navigasi [12], [13] pengguna (user) pada gambar 2 digunakan untuk menggambarkan seluruh halaman yang dapat diakses oleh pengguna, di mana menu utama (beranda) adalah pusat atau awal dari navigasi dan sekaligus menjadi titik koneksi ke berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi. Dalam konteks ini, pengguna merujuk pada calon orang tua yang sedang menantikan kehadiran anak. Gambar 3 menampilkan struktur navigasi yang dirancang khusus untuk admin, yang mencakup seluruh halaman dengan akses terbatas hanya bagi admin. Admin diwajibkan melakukan proses login terlebih dahulu sebelum dapat mengakses halaman utama aplikasi. Admin memiliki akses untuk mengatur konten yang ada di aplikasi.

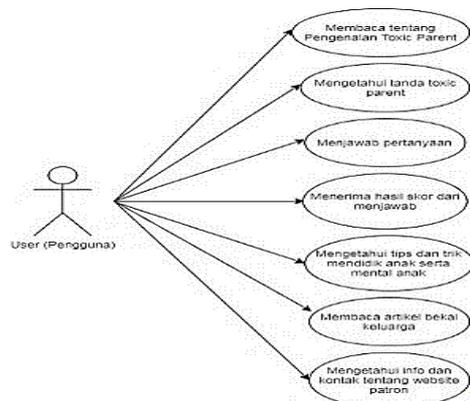


Gambar 2. Struktur Navigasi Pengguna (User)

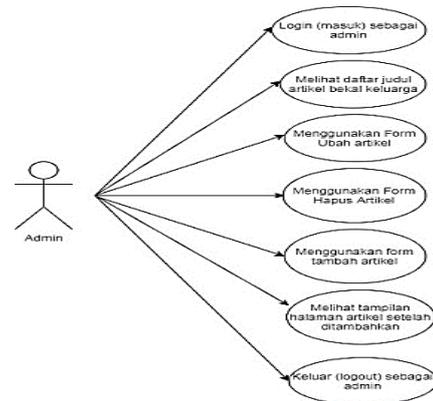


Gambar 3. Struktur Navigasi Admin

Aplikasi dirancang menggunakan UML [14], [15] sebagai fasilitas pendukung berupa Use case diagram, Sequence Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram Pengguna (User)



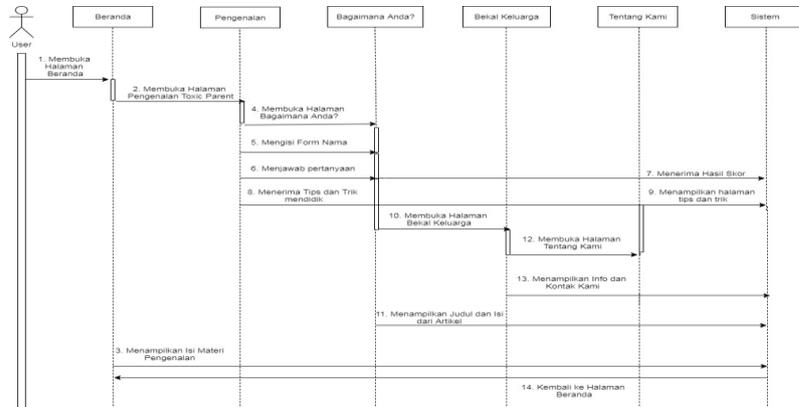
Gambar 5. Use Case Diagram Admin

1. Rancangan Use Case Diagram

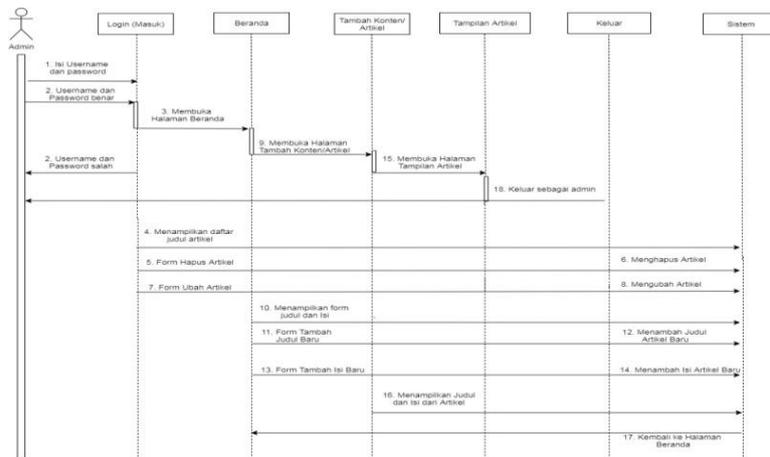
Use case diagram [16] pengguna pada Gambar 4 menggambarkan aktivitas interaksi antara aktor (pengguna) dengan sistem. Gambar 5 menunjukkan use case diagram untuk admin yang merepresentasikan interaksi antara aktor (admin) dengan sistem.

2. Rancangan Sequence Diagram

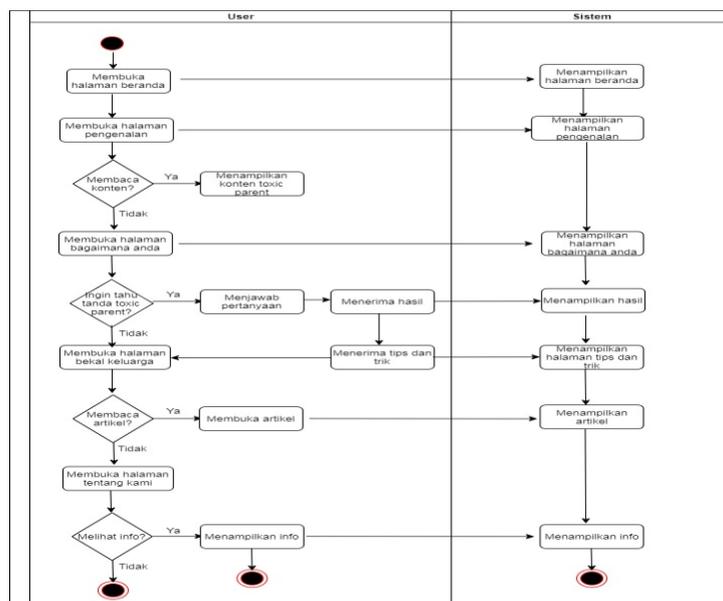
Pembuatan sequence diagram bertujuan untuk menyederhanakan dan memberikan fokus dalam proses desain aplikasi [17]. Gambar 6 menampilkan rancangan sequence diagram yang menggambarkan bagaimana pengguna (user) berinteraksi dengan sistem. Rancangan sequence diagram dimana menjelaskan interaksi yang dapat dilakukan oleh admin terhadap sistem dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 6. Sequence Diagram Pengguna (User)



Gambar 7. Sequence Diagram Admin



Gambar 8. Rancangan Activity Diagram Pengguna (User)

3. Rancangan Activity Diagram

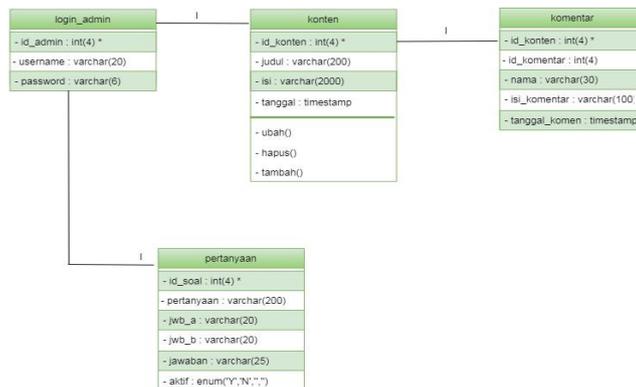
Activity diagram [18] adalah rancangan aliran aktivitas atau alur kerja yang mengandung pilihan tindakan maupun perulangan. Gambar 8 menunjukkan activity diagram untuk pengguna dari rancangan aplikasi edukasi *Toxic Parent* dan gambar 9 untuk admin.



Gambar 9. Rancangan Activity Diagram Admin

4. Rancangan Class Diagram

Untuk memudahkan dan mengarahkan proses perancangan aplikasi maka dapat dibuat Class diagram [19], yang dibuat dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Rancangan Class Diagram

5. Rancangan Struktur Basis Data

Rancangan struktur basis data yang digunakan adalah tabel login_admin digunakan admin untuk login pada tabel 1. Tabel 2 merupakan tabel konten digunakan untuk menyimpan data konten atau artikel yang ada pada aplikasi edukasi *Toxic Parent* yang nantinya dapat diubah, ditambah dan dihapus langsung oleh admin melalui fitur di aplikasi. Tabel komentar digunakan untuk menampilkan komentar dari artikel yang ada pada aplikasi edukasi *Toxic Parent* terdapat pada tabel 3. Tabel pertanyaan digunakan untuk menyimpan data soal pertanyaan yang nantinya dapat dijawab oleh pengguna pada tabel 4.

Tabel 1. Tabel Login Admin

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Username	Varchar	20	Nama pengguna(admin)
2	Password	Varchar	6	Kata sandi admin
3	Id_admin	Integer	4	Auto_increment

Tabel 2. Tabel Konten

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id Konten	Integer	4	Auto increment
2	Judul	Varchar	200	Judul artikel
3	Isi	Varchar	2000	Isi artikel
4	Tanggal	Timestamp	-	Tanggal artikel diposting

Tabel 3. Tabel Komentar

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id Komentar	Integer	4	Auto_increment
2	Id Konten	Integer	4	Auto_increment
3	Nama	Varchar	30	Nama
4	Isi Komentar	Varchar	100	Isi komentar
5	Tanggal komentar	Timestamp	-	Tanggal komentar

Tabel 4. Tabel Pertanyaan

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id Soal	Integer	4	Auto_increment
2	Pertanyaan	Varchar	200	Soal pertanyaan
3	Jwb a	Varchar	20	Pilihan jawaban A
4	Jwb b	Varchar	20	Pilihan jawaban B
5	Jawaban	Varchar	25	Jawaban soal
6	Aktif	Enum ('Y','N',';')	-	Parameter soal akan aktif bila dijawab dengan jawaban sesuai

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Implementasi

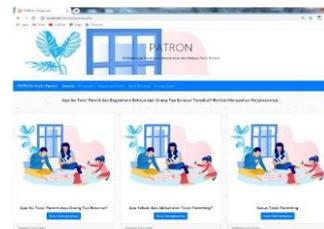
Implementasi merupakan bagian dari tahap akhir dalam membangun sebuah sistem, penerapan dan juga pengujian terhadap sistem yang telah dirancang sebelumnya. Hasil implementasi tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama digunakan oleh pengguna pada gambar 11 berisi judul menu atau fitur aplikasi beserta fungsinya masing-masing dengan tujuan agar pengguna (user) dapat mengetahui ringkasan dari fitur/menu yang ada pada aplikasi edukasi *Toxic Parent*.



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama



Gambar 12. Tampilan Halaman Pengenalan

2. Tampilan Halaman Pengenalan

Halaman di gambar 12 menampilkan daftar pengenalan materi *Toxic Parent* yang dapat dilihat oleh pengguna. Materi tersebut berisi tentang penjelasan mengenai *Toxic Parent* yang terbagi dalam tiga kelompok materi dan penjelasannya.

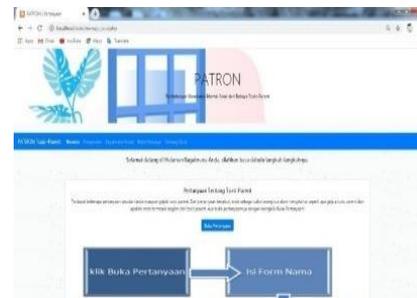
3. Tampilan Halaman Isi Pengenalan dan Halaman Bagaimana Anda

Menampilkan isi dari materi pengenalan *Toxic Parent* seperti pada gambar 13. Halaman ini berisi materi yang dapat dibaca, gambar, dan juga dilengkapi video yang dapat diputar oleh pengguna sehingga materi yang ada

terlihat tidak monoton di mata pengguna. Halaman pada gambar 14 menampilkan langkah-langkah atau petunjuk yang harus diketahui pengguna sebelum menggunakan fitur menjawab beberapa pertanyaan mengenai *Toxic Parent*. Setelah itu pengguna dapat mengklik button yang ada untuk melihat pertanyaan.



Gambar 13. Halaman Isi Pengenalan



Gambar 14. Halaman Bagaimana Anda

4. Tampilan Halaman Mengerjakan Soal Pertanyaan dan Halaman Hasil Nilai
Menampilkan 10 pertanyaan tentang *Toxic Parent* yang dapat dijawab 'Ya' atau 'Tidak' oleh pengguna dengan jujur dan spontan di gambar 15. Pertanyaan tersebut dapat menjadi acuan apakah pengguna termasuk kedalam kelompok calon orang tua *toxic* (beracun) atau tidak. Setelah mengerjakan, pengguna dapat mengklik button paling bawah untuk melihat hasilnya. Hasil dari pertanyaan yang telah dijawab oleh pengguna seperti yang terlihat pada gambar 16 dan diberikan penjelasan mengenai hasil skor/nilai yang menunjukkan pengguna termasuk bagian dari calon orang tua beracun atau bukan. Apapun hasil yang terlihat, pengguna dapat membuka fitur tips dan trik dengan mengklik button yang berada paling bawah.



Gambar 15. Halaman Mengerjakan Soal Pertanyaan



Gambar 16. Halaman Hasil Nilai

5. Tampilan Halaman Tips dan Trik dan isinya
Halaman ini dapat digunakan pengguna untuk mendidik dan memelihara kesehatan mental anak sesuai dengan umur yang terbagi dalam tiga kelompok. Pengguna dapat membuka satu per satu materi yang ada dengan mengklik button yang tersedia. Tampilan halaman isi tips dan trik mengenai isi dari tips dan trik mendidik dan merawat kesehatan mental anak sesuai dengan umur anak dan isi materi yang dapat dibaca, gambar, dan juga dilengkapi video yang dapat diputar oleh pengguna sehingga materi tips dan trik yang ada terlihat tidak monoton di mata pengguna.
6. Tampilan Halaman Bekal Keluarga dan isinya
Halaman bekal keluarga menampilkan judul-judul dari artikel mengenai keluarga, baik artikel mengenai Anak, Ibu, maupun Ayah. Artikel tersebut dapat dilihat selengkapnya oleh pengguna dengan mengklik button lihat selengkapnya.
7. Tampilan Halaman Tentang Kami
Tampilan halaman tentang kami menampilkan pengenalan tentang aplikasi edukasi mengenai *Toxic Parent* berbasis web. Pada halaman ini pengguna dapat melihat info mengenai aplikasi dan juga dapat melihat nama akun media sosial dari portal website PATRON ini. Hal tersebut berfungsi untuk menghubungkan serta juga dapat membuat forum diskusi mengenai dunia *parenting* lewat media sosial dengan PATRON sebagai portal utamanya.



Gambar 17. Tampilan Halaman Utama (Beranda) Admin

8. Tampilan Halaman Login Admin dan Halaman Utama (Beranda) Admin
Tampilan halaman login admin digunakan oleh admin untuk login (masuk). Admin harus mengisi username (nama pengguna) dan juga password (kata sandi) untuk masuk ke halaman beranda admin. Tampilan halaman utama (beranda) admin menampilkan tabel daftar rincian dari judul beserta isi artikel yang diposting pada halaman bekal keluarga seperti pada gambar 17. Admin juga dapat mengubah atau menghapus konten/artikel yang diposting.
9. Tampilan Halaman Tambah Konten/Artikel dan Tampilan Artikel
Tampilan halaman tambah konten/artikel digunakan oleh admin untuk menambah konten/artikel baru yang akan diposting pada halaman bekal keluarga. Admin dapat memasukan langsung teks berupa judul artikel dan juga isinya, lalu mengklik button yang tersedia untuk memposting artikel/konten baru tersebut. Halaman tampilan artikel digunakan oleh admin untuk mengecek apakah konten/artikel baru berhasil diposting atau tidak. Jika terlihat berhasil diposting, maka pada halaman bekal keluarga yang dapat diakses oleh pengguna (user) juga akan terlihat judul postingan baru tersebut seperti gambar 18.



Gambar 18. Halaman Tampilan Artikel

10. Tampilan Halaman Logout (Keluar) Admin
Tampilan halaman logout (keluar) admin adalah tampilan dimana admin mengklik menu keluar, setelah itu otomatis akan muncul halaman ini yang menandakan admin telah keluar dari fitur-fitur yang hanya dapat diakses oleh admin. Admin dapat memilih untuk kembali login (masuk) atau kembali ke halaman tentang kami dengan mengklik href yang tersedia.

3.2. Pengujian Kinerja Sistem

Tabel 5 Pengujian Kinerja Sistem Halaman User (Pengguna)

No	Poin Pengujian Sistem Kinerja	Internet Explore	Mozilla Firefox	Google Chrome
1	Halaman Utama	5 Detik	1 Detik	3 Detik
2	Halaman Pengenalan	5 Detik	1 Detik	3 Detik
3	Halaman Isi Pengenalan	5 Detik	1 Detik	3 Detik
4	Halaman Bagaimana Anda?	5 Detik	1 Detik	3 Detik
5	Halaman Mengerjakan Soal Pertanyaan	5 Detik	1 Detik	3 Detik
6	Halaman Hasil Nilai	5 Detik	1 Detik	3 Detik
7	Halaman Tips dan Trik	5 Detik	1 Detik	3 Detik
8	Halaman Isi Tips dan Trik	5 Detik	1 Detik	3 Detik
9	Halaman Bekal Keluarga	5 Detik	1 Detik	3 Detik
10	Halaman Isi Bekal Keluarga	5 Detik	1 Detik	3 Detik

11	Halaman Tentang Kami	5 Detik	1 Detik	3 Detik
	Hasil Penilaian Tampilan	Kurang	Senagat Baik	Baik

Pengujian kinerja sistem dilakukan untuk mengetahui performa dari sistem yang telah dibangun dengan cara mengukur kecepatan akses dari setiap halaman ke halaman lain. Pada pengujian kinerja sistem ini digunakan tiga browser yang berbeda, yaitu Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Internet Explore. Uji coba dilakukan secara manual dengan menggunakan stopwatch sebagai alat bantu pengukur kecepatan akses data dari setiap halaman dengan menggunakan satuan detik. Hasil perhitungan dinyatakan dengan bilangan desimal lalu diubah ke bilangan bulat dari perhitungan rata-rata dengan hasil Google Chrome = 02,62 detik \cong 3 detik, Mozilla Firefox = 01,18 detik \cong 1 detik, dan Internet Explore = 04,46 detik \cong 5 detik. Hasil pengujian setelah dirata-rata dapat dilihat pada tabel 5. Sedangkan pengujian sistem Halaman Admin ada pada tabel 6.

Tabel 6. Pengujian Kinerja Sistem Halaman Admin

No	Poin Pengujian Sistem Kinerja	Internet Explore	Mozilla Firefox	Google Chrome
1	Halaman Login Admin	5 Detik	1 Detik	3 Detik
2	Halaman Utama (Beranda) Admin	5 Detik	1 Detik	3 Detik
3	Halaman Tambah/Konten	5 Detik	1 Detik	3 Detik
4	Halaman Tampilan Artikel	5 Detik	1 Detik	3 Detik
5	Halaman Logout (Keluar) Admin	5 Detik	1 Detik	3 Detik
	Hasil Penilaian Tampilan	Kurang	Sangat Baik	Baik

3.3. Penilaian Pengguna

Pengujian terhadap pengguna (user) dilakukan melalui kuesioner yang dibuat menggunakan aplikasi Google form dengan link/url <https://forms.gle/SF7ZHP1PTUoVKc2c8> seperti pada gambar 19, bertujuan untuk mengetahui penilaian oleh responder terhadap Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Mengenai Bahaya *Toxic Parent* Berbasis Web yang telah dibangun dengan mengimplementasikan pengukuran skala Likert. Hasil tanggapan dari 20 responden yang dapat dilihat pada tabel 7.



Gambar 19. Google Form Penilaian Aplikasi Edukasi *Toxic Parent*

Tabel 7. Penilaian Pengguna

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
1	Apakah Aplikasi Edukasi Mengenai Bahaya <i>Toxic Parent</i> Berbasis Web dapat memudahkan pengguna dalam menemukan informasi lebih lengkap tentang <i>Toxic Parents</i> ?	4	16	0	0	0	20
2	Apakah warna tulisan dan latar belakang pada website sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?	4	16	0	0	0	20
3	Apakah petunjuk menu di dalam website dapat mempermudah pengguna?	3	16	1	0	0	20
4	Apakah informasi yang terdapat di dalam website diberikan dengan jelas kepada pengguna?	3	17	0	0	0	20
5	Apakah fitur-fitur yang terdapat pada website dapat berfungsi dengan baik?	3	12	4	1	0	20
6	Apakah dengan adanya website ini dapat menambah pengetahuan pengguna mengenai masalah <i>Toxic Parent</i> yang sering terjadi di	3	15	2	0	0	20

	Indonesia namun masih jarang dibahas dan disadari oleh orang tua?						
7	Menurut Anda, apakah website ini dapat menjadi portal utama yang memberikan edukasi mengenai <i>Toxic Parent</i> ?	4	12	4	0	0	20
8	Apakah website ini perlu dikembangkan lagi agar mudah digunakan di berbagai macam platform?	4	16	0	0	0	20
9	Jika nanti Anda akan menjadi calon orang tua, apakah Anda akan mempelajari terlebih dahulu bagaimana cara mendidik dan merawat dengan memperhatikan kesehatan mental anak melalui website ini?	4	12	4	0	0	20
10	Secara keseluruhan, apakah Anda merasa puas terhadap website edukasi tentang <i>Toxic Parenting</i> ini?	4	15	1	0	0	20

Keterangan tabel 7 yang berisikan penilaian pengguna terhadap website yang telah dibangun yaitu :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Hasil penilaian yang didapatkan dalam penelitian ini dihitung menggunakan metode skala Likert mengikuti ketentuan sebagai berikut :

a. Penentuan skor :

Sangat Setuju = 5

Setuju = 4

Netral = 3

Tidak Setuju = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

b. Interpretasi skor perhitungan :

$Y = \text{skor tertinggi likert} * \text{jumlah responden}$

$= 1 * 20$

$= 20$

$X = \text{skor terendah likert} * \text{jumlah responden}$

$= 5 * 20$

$= 100$

c. Rumus interval :

$I = 100/\text{jumlah skor} = 100/5 = 20$

d. Menentukan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

00% - 19,99% = Sangat Kurang Baik

20% - 39,99% = Kurang Baik

40% - 59,99% = Cukup

60% - 79,99% = Baik

80% - 100% = Sangat Baik

Hasil perhitungan penilaian pengguna yang dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil perhitungan penilaian pengguna

No	Pertanyaan	Skor SS	Skor S	Skor N	Skor T	Skor STS	Jumlah
1	Apakah Aplikasi Edukasi Mengenai Bahaya <i>Toxic Parent</i> Berbasis Web dapat memudahkan pengguna dalam menemukan informasi lebih lengkap tentang <i>Toxic Parents</i> ?	20	64	0	0	0	84
2	Apakah warna tulisan dan latar belakang pada website sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?	20	64	0	0	0	84
3	Apakah petunjuk menu di dalam website dapat mempermudah pengguna?	15	64	3	0	0	82
4	Apakah informasi yang terdapat di dalam website diberikan dengan jelas kepada pengguna?	15	68	0	0	0	83
5	Apakah fitur-fitur yang terdapat pada website dapat berfungsi dengan baik?	15	48	12	2	0	77

6	Apakah dengan adanya website ini dapat menambah pengetahuan pengguna mengenai masalah <i>Toxic Parent</i> yang sering terjadi di Indonesia namun masih jarang dibahas dan disadari oleh orang tua?	15	60	6	0	0	81
7	Menurut Anda, apakah website ini dapat menjadi portal utama yang memberikan edukasi mengenai <i>Toxic Parent</i> ?	20	48	12	0	0	80
8	Apakah website ini perlu dikembangkan lagi agar mudah digunakan di berbagai macam platform?	20	64	0	0	0	84
9	Jika nanti Anda akan menjadi calon orang tua, apakah Anda akan mempelajari terlebih dahulu bagaimana cara mendidik dan merawat dengan memperhatikan kesehatan mental anak melalui website ini?	20	48	12	0	0	80
10	Secara keseluruhan, apakah Anda merasa puas terhadap website edukasi tentang <i>Toxic Parenting</i> ini?	20	60	3	0	0	83
	\sum Skor = Total Hasil Skor/n						81,8
	Indeks% = $(\sum$ Skor/Y)*100						81,8%
	Keterangan Hasil Indeks					Sangat	Baik

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa proses perancangan dan uji coba pada Aplikasi Edukasi Bahaya *Toxic Parent* berbasis web telah berhasil mengimplementasikan pengukuran kualitas aplikasi menggunakan skala Likert. Aplikasi ini berhasil dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black-box testing, seluruh fungsi pada website edukasi mengenai bahaya *Toxic Parent* dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembangunan aplikasi. Uji coba dilakukan menggunakan tiga browser, yaitu Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Internet Explorer, dengan hasil terbaik diperoleh pada Mozilla Firefox yang menunjukkan rata-rata kecepatan akses per halaman sebesar 1 detik serta tampilan yang sangat baik. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner yang menggunakan skala Likert, aplikasi ini memperoleh nilai indeks sebesar 81,8%, yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dinilai memudahkan pengguna dalam memahami materi yang disampaikan. Ke depannya, aplikasi edukasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur seperti forum diskusi online mengenai bahaya *Toxic Parent*, baik untuk calon orang tua maupun anak yang mengalami perilaku *Toxic Parent*. Aplikasi ini juga dapat dipublikasikan melalui media poster digital serta dikembangkan pada platform lain seperti aplikasi berbasis mobile untuk menjangkau pengguna yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Y. Arifin *et al.*, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri, 2022.
- [2] A. Soraya and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 4, pp. 43–48, 2021.
- [3] T. Armanda and A. D. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm," 2020.
- [4] A. Alfiah and D. Damayanti, "Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran)," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 111–117, 2020.
- [5] Y. A. Indrayani and T. Wahyudi, "Mental Health Situation in Indonesia," 2019, *InfoDATIN*.
- [6] E. Y. Gunatirin, "Kesehatan mental anak dan remaja," 2018.
- [7] N. Aulia and G. Anggaraini, "Deskripsi *Toxic Parenting* dan Pengaruhnya terhadap Kesehatan Mental menurut Mahasiswa Universitas X dalam Pandangan Islami," *Islamic Education*, vol. 1, no. 3, pp. 456–464, 2023.
- [8] N. Novebri, "Analisis Hubungan Budaya Sekolah Terhadap Pembinaan Disiplin Siswa Menggunakan Metode Likert di SPSS (Studi Kasus di SMPN 4 Pariaman)," *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, vol. 1, no. 2, pp. 116–125, 2020.
- [9] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online," *Jurnal Sains Dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019.

- [10] F. K. Ersami and M. A. W. Wardana, "Pengaruh *Toxic Parenting* bagi Kesehatan Mental Anak: Literature Review," *Jurnal Promotif Preventif*, vol. 6, no. 2, pp. 324–334, 2023.
- [11] E. Semenova, V. Tynchenko, S. Chashchina, V. Suetin, and A. Stashkevich, "Using UML to describe the development of software products using an object approach," in *2022 IEEE International IOT, Electronics and Mechatronics Conference (IEMTRONICS)*, IEEE, 2022, pp. 1–4.
- [12] D. Irmayanti, L. S. A. Muni, and M. Pratiwi, "Rancang bangun aplikasi pembelajaran bangun ruang berbasis augmented reality," *Nuansa Informatika*, vol. 16, no. 2, pp. 123–134, 2022.
- [13] Y. Palendera and S. D. Rizkiono, "Game Detektif Resimen Mahasiswa Batalyon 209 Teknokrat Gajah Lampung," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 13, no. 1, pp. 46–50, 2019.
- [14] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan diagram uml sistem pembayaran tunai pada transaksi e-commerce," *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020.
- [15] S. Salamun, J. F. Sitepu, and I. P. Sari, "Rancang Bangun Aplikasi Tracking Kendaraan Berbasis Android," *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 9, no. 1, pp. 31–38, 2023.
- [16] R. Fauzan, D. Siahaan, S. Rochimah, and E. Triandini, "A different approach on automated use case diagram semantic assessment," *International Journal of Intelligent Engineering and Systems*, vol. 14, no. 1, pp. 496–505, 2021.
- [17] S. Al-Fedaghi, "UML sequence diagram: an alternative model," *arXiv preprint arXiv:2105.15152*, 2021.
- [18] D. R. N. Kulkarni and C. K. Srinivasa, "Novel approach to transform UML Sequence diagram to Activity diagram," *Journal of University of Shanghai for Science and Technology*, vol. 23, no. 07, pp. 1247–1255, 2021.
- [19] F. Chen, L. Zhang, X. Lian, and N. Niu, "Automatically recognizing the semantic elements from UML class diagram images," *Journal of Systems and Software*, vol. 193, p. 111431, 2022.