

RINGKASAN

Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 10 Batanghari yang berfokus pada kegiatan pengembangan literasi siswa melalui penulisan cerpen. TPCL telah menghasilkan banyak karya dan berkontribusi dalam pencapaian sekolah sebagai penggerak literasi hingga pernah meraih Rekor MURI. Setiap tahun, TPCL rutin menerbitkan buku kumpulan cerpen karya siswa, serta aktif mengikuti berbagai lomba kepenulisan. Hingga saat ini seluruh kegiatan mereka masih dilakukan secara manual, mulai dari pengelolaan cerpen hingga pengarsipan. Namun, buku-buku karya TPCL ini tidak dapat terekspos dengan lebih luas karna hanya diterbitkan dalam jumlah yang terbatas dan disimpan di perpustakaan sekolah saja. Untuk menerbitkan buku pun TPCL juga harus mengeluarkan dana yang cukup besar dan harus menunggu dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, cerpen-cerpen lain yang tidak diterbitkan ke dalam bentuk buku pun hanya tersimpan di dalam arsip saja.

Untuk itu diperlukanlah solusi digital, yaitu sistem cerpen digital yang dapat membantu TPCL mengelola seluruh kegiatan mereka dengan lebih mudah. Dalam melakukan perancangan *UI/UX* sistem cerpen digital ini, peneliti menggunakan metode *design thinking* untuk membantu dalam proses analisis masalah, solusi, hingga perancangan sistem dan desain guna menyelesaikan masalah yang dialami oleh TPCL. Hasil dari rancangan desain antarmuka yang dibuat kemudian diuji menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan alat *Maze* dan dievaluasi dari sisi *UX*-nya menggunakan *UEQ*. Pengujian *Maze* dilakukan dengan 1 orang guru pembimbing dengan hasil skor sebesar 79, lalu dilakukan juga pada 9 orang anggota aktif TPCL dengan hasil skor sebesar 83. Untuk skor hasil pada 20 orang pembaca adalah sebesar 80. Masing-masing skor mendapatkan kategori skor MAUS yang tinggi dan baik. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Kemudian hasil dari pengujian *UEQ* menunjukkan pengalaman pengguna yang positif dan baik. Setiap skala yang diukur memberikan hasil *excellent*. Selain itu, setiap skala tersebut juga masuk ke dalam 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark* dari *UEQ*. Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa rancangan desain *UI/UX* yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan pengguna.