

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sastra siber adalah karya berbasis bahasa dengan berbagai genre yang disebarluaskan melalui media internet (Praningrum & Wati, 2021). Menurut Fathiyatul dan Rianna, sastra siber lebih mendorong kebebasan kreatif pengarang untuk mengekspresikan semua ide yang ada di pikirannya dan menerapkannya dalam media siber, tanpa harus terikat oleh aturan-aturan khusus baik itu dari penerbit mayor ataupun minor (Yusanta & Wati, 2020). Selain itu, siber sastra memiliki jangkauan yang lebih luas dan dapat diakses kapan saja, tanpa perlu kesulitan untuk membawa buku-buku yang berat. (Pertiwi & Wati, 2022). Pertiwi dan Wati juga menambahkan bahwa dengan tingkat literasi yang masih rendah di Indonesia, sastra siber dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat baca dan literasi masyarakat secara lebih luas.

Salah satu contoh dari penggunaan siber sastra adalah maraknya penggunaan aplikasi Wattpad dan Webtoon yang digunakan untuk membaca novel dan komik. Aplikasi siber sastra ini disediakan secara gratis sehingga memicu maraknya penggunaan dari aplikasi tersebut di kalangan masyarakat. Selain itu, melalui penggunaan gawai, aplikasi tersebut juga sangat mudah untuk diakses dan digunakan kapan pun dan di mana pun. Kehadiran dari siber sastra ini memfasilitasi masyarakat untuk bisa berkarya melalui tulisan dan menemukan berbagai macam bahan bacaan yang mereka inginkan. Dengan demikian, literasi di Indonesia akan semakin mendapatkan perhatian (Pertiwi & Wati, 2022).

Literasi digital melalui sastra siber telah terbukti menjadi salah satu cara efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi di era modern. Dalam proses peningkatan kegiatan literasi ini, beberapa sekolah di Indonesia telah melakukan beberapa upaya agar dapat meningkatkan kualitas literasi dilingkungan sekolah mereka. Sebagai upaya peningkatan literasi membaca dan menulis siswa, SMA Negeri 10 Batanghari membuat sebuah tim kepenulisan cerita pendek untuk dapat mengembangkan bakat serta minat dan juga meningkatkan literasi membaca dan menulis dari siswanya. Tim kepenulisan ini diberi nama yaitu Tim Penulis Cerpen Lavonten atau dapat disebut juga sebagai TPCL. Penulisan cerpen dinilai dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa mereka. Hal ini terbukti dari riset yang dilakukan oleh Yulia Puspita Arum mengenai kegiatan menulis fiksi sebagai upaya peningkatan literasi siswa. Hasil dari riset tersebut menyatakan bahwa salah satu upaya yang

dapat dilakukan guna meningkatkan kemampuan literasi adalah melalui kegiatan menulis. Terlebih lagi, jika proses menulis dilakukan dengan langkah yang tepat, hasil akhirnya akan menjadi karya tulis yang baik dan berkualitas.

TPCL sendiri memiliki kegiatan rutin yaitu membuat cerita pendek dan melakukan penerbitan buku kumpulan cerita pendek (cerpen) hasil dari para siswa yang tergabung dalam tim kepenulisan tersebut. Buku kumpulan tersebut dicetak secara fisik dan diserahkan ke perpustakaan sekolah sebagai bahan literasi siswa. Tak hanya di lingkup sekolah saja, sebagian dari buku tersebut juga diserahkan ke beberapa perpustakaan daerah dan kota. Namun, TPCL mengalami kendala dalam hal biaya dan waktu pencetakan serta distribusi karya yang terbatas. Lingkup baca dari buku kumpulan cerpen terbatas hanya di perpustakaan sekolah serta beberapa perpustakaan daerah dan kota yang bekerja sama dengan TPCL. Hal ini tentunya tidak terlalu efektif dikarenakan pengunjung dari perpustakaan-perpustakaan tersebut tidak terlalu ramai. TPCL dapat mengatasi batasan fisik dalam distribusi cerpen yang selama ini hanya dapat dicetak dan di distribusikan secara terbatas dengan menganut sistem seperti siber sastra, yang mana TPCL juga dapat menggunakan platform digital untuk memudahkan proses publikasi dan memperluas jangkauan pembaca cerpen mereka melalui sistem publikasi digital.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ricky Firmansyah, Nanang Hunaifi, dan Sugiyono pada tahun 2020 menghasilkan sebuah sistem informasi literasi untuk siswa sekolah yang diberi nama iLiterasi. Penelitian ini menunjukkan bahwasanya sistem informasi literasi berbasis web yang dikembangkan mampu meningkatkan literasi baca dan tulis siswa, serta mempermudah proses publikasi karya tulis dengan lebih efektif dan efisien melalui platform digital berbasis web. Dari hasil uji *Blackbox* yang dilakukan, platform baca yang dikembangkan mendapatkan nilai sebesar 81.50%, yang menunjukkan bahwa sistem informasi literasi ini menarik dan mudah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan sistem digital sangat berpotensi untuk meningkatkan minat baca dan tulis siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, maka dilakukan penelitian terhadap analisis dan perancangan *UI/UX* sistem publikasi cerpen digital untuk Tim Penulis Cerpen SMAN 10 Batanghari. Beberapa permasalahan yang dihadapi TPCL meliputi besarnya biaya penerbitan buku fisik kumpulan cerpen, membutuhkan waktu yang cukup lama serta minimnya jangkauan pembaca dari hasil karya tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan merancang desain *UI/UX* sistem publikasi cerpen digital untuk dapat memberikan solusi yang sesuai.

Perancangan desain *UI/UX* sangat penting untuk dilakukan sebelum proses pengimplementasian dilaksanakan. Perancangan *UI/UX* yang tepat akan memberikan kemudahan pada pengguna saat menggunakan sistem. Proses pembuatan desain *user interface (UI)* didasarkan pada kenyamanan pengguna saat berinteraksi ataupun melihat tampilan dari suatu sistem. Sedangkan *user experience (UX)* mementingkan pengalaman dan kebutuhan pengguna agar dapat diimplementasikan ke dalam rancangan desain (Irawan & Mahardhika, 2022). Maka dari itu, sangat penting untuk memperhatikan proses perancangan *UI/UX* sehingga nantinya akan tercipta sebuah produk ataupun sistem yang benar-benar dapat menjawab permasalahan pengguna.

Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain yang lebih intuitif dan *user-friendly*, yang dapat memudahkan siswa dalam menggunakan sistem tersebut. Metode *Design Thinking* dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna. Selain itu, metode *design thinking* juga memberikan pengalaman berbeda dalam memberikan solusi, yaitu dengan proses berpikir yang kreatif namun tetap berorientasi pada kebutuhan pengguna. Metode *design thinking* akan membantu dari tahapan identifikasi permasalahan, hingga analisis pengalaman pengguna sampai menemukan solusi yang inovatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dan menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience* yang baik (Damayanti dkk., 2024). Melalui lima tahapan yang ada pada *design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, peneliti dapat memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh TPCL, dan kemudian merancang solusi yang sesuai.

Sistem yang dirancang mencakup pengelolaan dan pengarsipan cerpen secara digital. Sistem akan membantu guru dalam memeriksa dan menerbitkan setiap karya cerpen yang dikirimkan oleh para penulis dengan lebih efisien. Disisi lain, penulis dapat mengetahui data terkait keseluruhan karya serta produktivitas menulis mereka. Selain itu, sistem ini juga akan membantu untuk penerbitan buku-buku cerpen melalui digital ataupun pengarsipannya. Selanjutnya, tampilan sistem untuk pembaca akan dirancang dengan baik untuk dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif melalui fitur-fitur yang mendukung kenyamanan membaca secara digital.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain *UI/UX* untuk sistem cerpen digital Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana hasil dari pengujian terhadap rancangan *UI/UX* sistem cerpen digital?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menjamin proses analisis dan perancangan dalam penelitian ini berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan selama proses pemecahan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan desain *UI/UX* Sistem Cerpen Digital Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari akan difokuskan pada tampilan *web desktop*.
2. Pengguna utama dari perancangan yang akan dikembangkan adalah guru pembimbing, anggota Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari dan pembaca cerpen.
3. Sistem ini hanya akan memfasilitasi publikasi cerpen dan tidak dirancang untuk publikasi jenis karya tulis lainnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang desain *UI/UX* dan *prototype* dari sistem cerpen digital karya Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari.
2. Melakukan pengujian dan evaluasi terhadap perancangan desain *UI/UX* sistem cerpen digital yang dihasilkan dengan metode *Usability Testing* menggunakan *Maze* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan desain *UI/UX* sistem cerpen digital yang dapat menjawab permasalahan TPCL.
2. Hasil rancangan desain *UI/UX* yang dibuat dapat dijadikan acuan dalam proses pengimplementasian ke depannya.

3. Hasil penelitian dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian serupa terkait perancangan desain *UI/UX* sistem literasi digital.
4. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan desain *UI/UX* sistem literasi karya tulis lainnya yang lebih luas lagi.