

## PERANCANGAN *DESIGN UI/UX* SISTEM CERPEN DIGITAL DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Nabila Dinda Aisyah<sup>1</sup>, Edi Saputra<sup>2</sup>, Daniel Arsa<sup>3</sup>, Randi Trinanda<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Jambi

Jl. Jambi – Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi

Email : <sup>1</sup>[nabiladinda912@gmail.com](mailto:nabiladinda912@gmail.com), <sup>2</sup>[edisaputra@unja.ac.id](mailto:edisaputra@unja.ac.id), <sup>3</sup>[danielarsa@unja.ac.id](mailto:danielarsa@unja.ac.id),  
<sup>4</sup>[randitrinanda2004@gmail.com](mailto:randitrinanda2004@gmail.com)

### ABSTRAK

Minat baca masih menjadi perhatian utama di Indonesia. Sastra siber hadir sebagai media alternatif untuk mendorong literasi melalui media digital. Beberapa sekolah telah mengambil inisiatif mandiri dengan mengembangkan program literasi untuk menjawab tantangan ini di kalangan siswa. Di SMAN 10 Batanghari, kegiatan ekstrakurikuler menulis cerpen yang dinamakan Tim Penulisan Cerpen Lavonten (TPCL) dibentuk untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Meskipun TPCL memberikan dampak positif, keterbatasan dana dan waktu menyebabkan karya-karya siswa hanya dapat dipublikasikan dalam jumlah terbatas, salinan cetak hanya disimpan di perpustakaan sekolah, sementara sebagian besar karya lainnya masih tersimpan dalam arsip guru dan kurang mendapat eksposur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*UI/UX*) sistem cerpen digital dengan menggunakan metodologi *Design Thinking*. Proses perancangan mencakup lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, guna menghasilkan desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Hasil pengujian *usability testing* menggunakan *Maze* menunjukkan tingkat skor kegunaan sebesar 80. Temuan ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

**Keywords:** Literasi, Sastra Siber, Perancangan Antarmuka, *UI/UX*, *Design Thinking*

### ABSTRACT

Reading interest is still a major concern in Indonesia. Cyber literature comes as an alternative medium to encourage literacy through digital media. Some schools have taken independent initiatives by developing literacy programs to address this challenge among students. At SMAN 10 Batanghari, an extracurricular short story writing activity called Timan Cerpen Lavonten (TPCL) was established to improve students' reading and writing skills. Although TPCL has had a positive impact, funding and time constraints mean that students' works can only be published in limited numbers, printed copies are only kept in the school library, while most of the other works are still stored in the teacher's archive and receive little exposure. This research aims to design the user interface (*UI/UX*) of a digital short story system using *Design Thinking* methodology. The design process includes five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*, in order to produce a design centered on user needs. The results of *usability testing* using *Maze* show a usability score level of 80. This finding indicates that the design developed has met the needs of users well.

**Keywords:** Literacy, Cyber Literature, Interface Design, *UI/UX*, *Design Thinking*

## 1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan dasar yang mencakup pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki setiap individu, dan perlu disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat serta kemajuan zaman[1]. Literasi menjadi salah satu pilar fundamental penting dalam dunia pendidikan. Melalui literasi, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, khususnya di kalangan pelajar. Penguasaan literasi dalam berbagai aspek kehidupan memegang peran penting dalam kemajuan peradaban suatu bangsa[2]. Namun, tingkat literasi saat ini baik di kalangan siswa maupun orang dewasa di Indonesia masih tergolong cukup rendah[3].

Disisi lain terdapat fenomena yang dapat meningkatkan literasi baca di Indonesia melalui media digital, yaitu sastra siber. Sastra siber dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat baca dan memperluas literasi masyarakat. Contoh penerapan sastra siber yang populer adalah penggunaan aplikasi seperti Wattpad dan Webtoon, yang banyak dimanfaatkan untuk membaca novel dan komik[4]. Selain itu, beberapa sekolah juga sudah melakukan banyak cara untuk meningkatkan literasi para siswanya. Seperti SMAN 10 Batanghari dengan ekstrakurikuler menulis cerpennya untuk meningkatkan literasi baca dan menulis para siswa.

Ekstrakurikuler ini diberi nama Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL). Kegiatan menulis cerpen dan buku cerpen di TPCL ini telah berperan aktif untuk meningkatkan literasi menulis dan membaca para siswanya. Namun, disisi lain TPCL mengalami permasalahan terhadap hal biaya dan waktu pencetakan serta distribusi karya yang terbatas. Lingkup baca karya mereka hanya terbatas di perpustakaan sekolah serta beberapa perpustakaan lain yang bekerja sama dengan TPCL, hal ini kurang efektif karena minimnya pengunjung perpustakaan. Peranan teknologi seperti siber sastra tentunya akan mempermudah kegiatan TPCL ini agar karya cerpen dan buku cerpen mereka dapat menjangkau pembaca yang lebih luas lagi.

Penelitian oleh Ricky Firmansyah, Nanang Hunaifi, dan Sugiyono pada tahun 2020 menghasilkan sistem literasi berbasis web, iLiterasi, yang meningkatkan minat baca dan tulis siswa serta mempermudah publikasi karya. Hasil uji *Blackbox* menunjukkan platform ini menarik dan mudah dipelajari dengan skor 81,50%. Berdasarkan penelitian tersebut, dilakukan perancangan *UI/UX* sistem cerpen digital untuk dapat mengeskpos hasil karya dari Tim Penulis Cerpen SMAN 10 Batanghari. Penelitian ini bertujuan mengatasi kendala biaya, waktu, dan jangkauan pembaca dalam penerbitan buku fisik dengan menghadirkan solusi digital yang lebih efektif.

Perancangan desain *UI/UX* penting untuk dilakukan sebelum proses pengimplementasian. 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 tercipta produk yang dapat menjawab permasalahan pengguna. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain yang intuitif dan *user-friendly*, sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* tersebut. Metode *design thinking* akan membantu dari tahapan identifikasi permasalahan, hingga analisis pengalaman pengguna sampai menemukan solusi yang inovatif untuk menyelesaikan permasalahan dan menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience* yang baik[5].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Literasi Digital

Literasi mencakup proses pembelajaran yang berkelanjutan dalam membaca, menulis, dan berhitung sepanjang hidup[6]. Selain itu, cakupan literasi kini telah berkembang lebih luas, mencakup literasi digital, literasi media, pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan, hingga keterampilan dunia kerja. Disisi lain sastra juga terus mengalami perkembangan. Perkembangan ini meluas hingga ke ranah digital. Perkembangan terakhir dari sastra ini adalah sastra siber, yang merupakan bentuk karya sastra yang dapat ditulis atau diterbitkan melalui internet[7]. Hal ini memungkinkan penyebaran karya sastra yang lebih luas dan cepat sehingga sastra siber dapat menjadi pilihan untuk pengembangan literasi.

### 2.2 Desain dan Pengembangan Website

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang mengintegrasikan aktivitas manusia dengan pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses manajerial dan operasional[8]. Sistem informasi memiliki beragam bentuk dan jenis. Namun, dalam proses pembuatannya, diperlukan perancangan sistem yang matang. Perancangan sistem sendiri memiliki tujuan untuk menyusun gambaran menyeluruh dari sistem agar menghasilkan sistem baru yang lebih optimal[9]. Perancangan ini akan mengintegrasikan berbagai elemen yang terpisah menjadi satu sistem yang utuh dan berfungsi[10]. Proses ini mencakup pengaturan komponen perangkat lunak yang berpengaruh terhadap tampilan antarmuka (*UI*) dan

pengalaman pengguna (UX). Selain itu, perancangan juga melibatkan penilaian terhadap berbagai alternatif desain serta penyusunan spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam proses merancang sistem ini, maka hal dasar yang harus diperhatikan adalah perancangan desain dari sistem tersebut. Perancangan desain ini meliputi perancangan *user interface* dan *user experience*. *User Interface (UI)* adalah tampilan visual dari sebuah sistem, yang mencakup elemen-elemen seperti tata letak fisik, pemilihan warna, animasi, serta pola interaksi antara sistem dan pengguna. Sedangkan *user experience (UX)* atau pengalaman pengguna adalah persepsi dan perasaan yang dirasakan seseorang saat mengakses atau berinteraksi dengan suatu sistem, mencerminkan sejauh mana sistem tersebut memberikan pengalaman yang nyaman, efektif, dan memuaskan[11].

### 2.3 Design Thinking

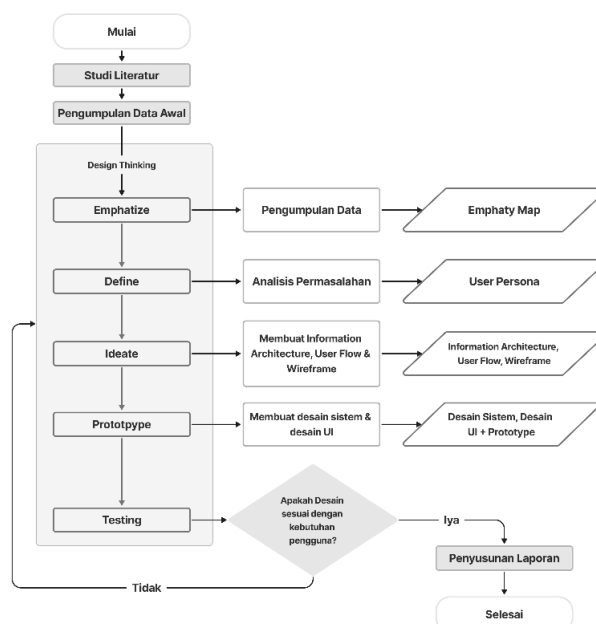
*Design Thinking* merupakan metode pemecahan masalah yang menitikberatkan pada kebutuhan dan perspektif pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran dan relevan dengan permasalahan yang dihadapi. *Design Thinking* mendorong munculnya berbagai gagasan kreatif melalui sesi *brainstorming*. Pendekatan ini bersifat iteratif, dilakukan secara berulang untuk menemukan dan menyempurnakan solusi yang paling efektif[12]. *Design thinking* sendiri terdiri dari 5 fase, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*[13].

### 2.4 Usability Testing

*Usability testing* adalah metode untuk menilai sejauh mana sebuah produk dapat digunakan dengan mengujinya pada pengguna potensial. Metode ini membantu menentukan apakah produk tersebut mudah digunakan[14]. Pengujian ini juga akan dibantu dengan menggunakan alat yaitu Maze. Maze memungkinkan pengujian pengguna dilakukan secara jarak jauh tanpa perlu pertemuan langsung. Maze juga dilengkapi dengan fitur prototipe interaktif yang dapat terintegrasi langsung dengan Figma. Maze berperan dalam menghitung skor *usability* dari desain *UI/UX* berdasarkan tingkat kemudahan penggunaan dan keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah *Design Thinking*. Dalam proses penelitian ini sendiri terdapat beberapa tahapan penelitian. Tahap penelitian ini memungkinkan penelitian untuk berlangsung dengan terstruktur. Adapun tahapan dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dari gambar di atas, tahapan penelitian dimulai dengan studi literatur dan pengumpulan data awal untuk mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan. Pada tahapan studi literatur peneliti melakukan kajian terhadap berbagai sumber informasi seperti literatur, artikel, jurnal, berita, dan referensi lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Dari proses ini, ditemukan beberapa hal penting yang mendukung jalannya penelitian, antara lain analisis dan perancangan *UI/UX* menggunakan metode *design thinking*, perancangan sistem baca digital, metode pengujian, serta hasil-hasil dari penelitian terdahulu yang berkaitan. Setelah proses studi literatur selesai maka akan dilanjutkan dengan proses pengumpulan data awal. Pengumpulan data awal ini dimulai dengan wawancara singkat bersama guru pembimbing Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) untuk dapat mendalami permasalahan yang ada pada penelitian ini.

Tahapan *Emphatize* dimulai dengan mengumpulkan data tambahan melalui wawancara mendalam dengan guru pembimbing, anggota TPCL & pembaca. Dilakukan juga pembagian kuesioner terbuka kepada pembaca untuk memahami secara mendalam tantangan dan kesulitan mereka dalam membaca digital. Selain itu, tahapan ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan mereka terhadap aplikasi yang akan dibuat. Data yang dihasilkan akan digunakan untuk membuat *empathy map*. *Emphaty Map* sendiri adalah sebuah alat yang digunakan untuk menilai tingkat kepuasan konsumen, di mana konsumen akan merasa puas jika kebutuhannya dapat terpenuhi[15]. *Emphaty map* ini akan memudahkan proses untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna sehingga nantinya solusi yang akan diberikan dapat sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tahapan kedua adalah *Define*, di mana seluruh hasil yang diperoleh dari tahap *Empathize* dikumpulkan dan dianalisis untuk mengidentifikasi sudut pandang yang jelas terhadap permasalahan yang ada. Dari yang didapat dari *emphaty map* menjadi dasar untuk membuat *user persona* pada tahapan ini. *User persona* merupakan representasi fiktif dari pengguna yang nantinya akan menjadi target utama dari produk yang akan di kembangkan[16].

Tahapan berikutnya yang akan dilakukan adalah *Ideate*. Pada tahapan ini akan dilakukan penentuan ide dan solusi yang dapat menjawab permasalahan. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *information architecture*, *user flow*, dan juga *wireframe*. *Information Architecture* bertujuan untuk memahami alur dari desain aplikasi yang akan dibuat menjadi jelas dan spesifik[17]. Kemudian *user flow* akan membantu untuk mengetahui tahapan-tahapan yang akan dilalui pengguna dalam menyelesaikan tugas atau tujuan tertentu saat menggunakan sistem[18]. Lalu akan dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe*. *Wireframe* adalah struktur awal yang berfungsi sebagai panduan dalam proses perancangan desain[19].

Setelah mendapatkan fitur-fitur yang akan dikembangkan serta bagaimana alur dari sistem yang nantinya akan dikembangkan, maka tahapan berikutnya adalah proses *prototype*. Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan tampilan sistem yang akan dikembangkan, kemudian mewujudkan ide tersebut menjadi sebuah prototipe atau produk awal yang dapat diuji[20]. Proses ini dimulai dari pembuatan desain antarmuka terlebih dahulu berdasarkan hasil dari *wireframe* yang dibuat. Setelahnya akan dilanjutkan dengan prototipe interaktif untuk memudahkan pengujian.

Proses *testing* dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan alat, yaitu *Maze*. Pengujian *usability testing* menggunakan *Maze* ini dilakukan untuk mengetahui apakah desain dari solusi yang ditawarkan sudah sesuai atau belum. *Maze* membagikan skor untuk *usability testing* menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Tinggi: 80-100
2. Sedang: 50-80
3. Rendah: 0-50

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1 *Emphatize*

Tahapan ini ditujukan untuk memahami permasalahan pengguna dilakukan melalui pengumpulan data, yang diperoleh dari wawancara dengan guru, anggota TPCL dan pembaca. Dari proses ini, diperoleh inti permasalahan yang menjadi dasar perancangan sistem cerpen digital. Data atau informasi hasil wawancara tersebut kemudian dipetakan ke dalam *empathy map*. Berikut merupakan *emphaty map* hasil dari wawancara dengan pengguna:



Gambar 2. *Empathy Map* Anggota TPCL



Gambar 3. *Empathy Map* Pembaca

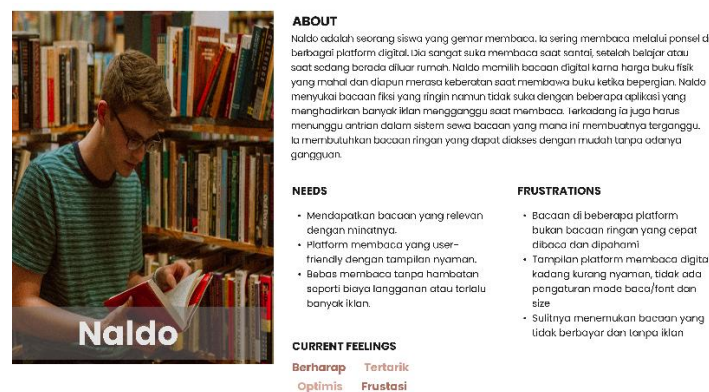
Melalui hasil dari *empathy map* yang dibuat, berbagai permasalahan yang dihadapi pengguna berhasil dikelompokkan. Salah satu keluhan utama pengguna adalah kendala distribusi buku yang terbatas di perpustakaan dan proses penerbitan yang memakan waktu. Selain itu, banyak cerpen yang tidak terpublikasikan dan hanya disimpan di arsip. TPCL berharap dengan penerbitan digital, karya mereka bisa lebih dikenal luas dan mendapatkan respons pembaca. Dari sisi pembaca, buku digital lebih disukai karena mudah diakses, namun membaca digital bisa menyebabkan mata cepat lelah. Pembaca juga menginginkan fitur seperti mode *flip*, penyesuaian ukuran teks, jenis *font*, dan mode baca.

## 4.2 Define

Data-data yang telah didapatkan dianalisis lebih dalam untuk dibentuk ke dalam *user persona*. *User Persona* ini menampilkan permasalahan pengguna, hingga kebutuhan mereka secara mendetail. Berikut hasil dari *user persona*:



Gambar 4. User Persona Anggota TPCL



Gambar 5. User Persona Pembaca

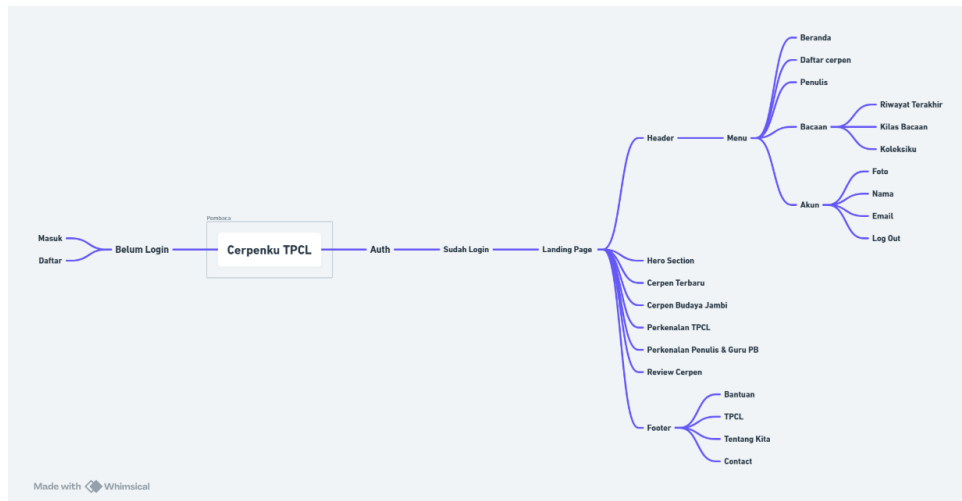
Hasil *user persona* TPCL dan pembaca mengungkapkan kebutuhan untuk media yang memudahkan penyebaran dan unggahan cerpen serta menerima tanggapan pembaca. Pembaca lebih memilih buku digital karena lebih fleksibel dibandingkan buku fisik yang sulit didapat, mahal, dan memerlukan perawatan. Namun, pembaca juga menginginkan platform digital yang bebas dari gangguan seperti iklan dan sistem tunggu, agar pengalaman membaca lebih nyaman dan lancar.

#### 4.3 Ideate

Tahapan *ideate* dimulai dengan merancang berbagai ide-ide yang dapat dijadikan sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada. Solusi-solusi yang dipilih dikembangkan menjadi fitur yang akan ada pada sistem cerpen digital nantinya. Adapun solusi yang akan dikembangkan ialah:

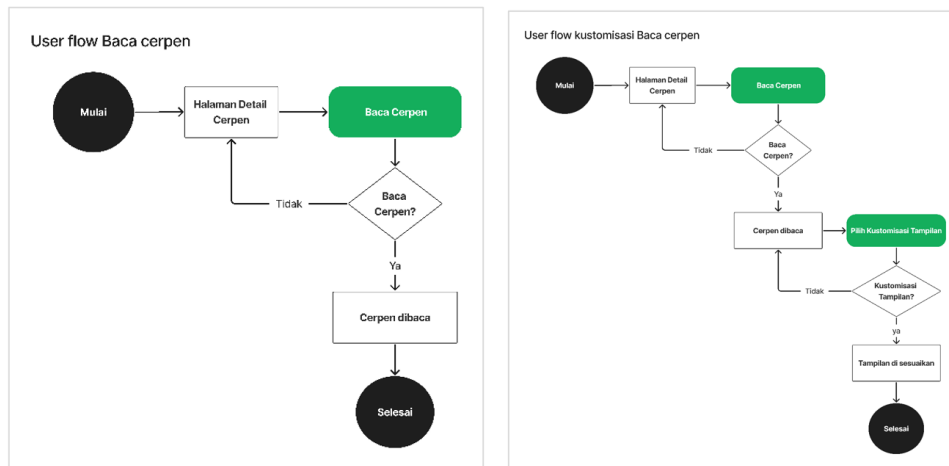
- Cerpen dan buku cerpen akan dapat dibaca secara digital. Sistem akan memuat data lengkap terkait cerpen dan buku seperti nama penulis, genre, sinopsis, dll. Akan terdapat juga fitur daftar penulis untuk menampilkan para penulis dari TPCL.
- Terdapat fitur daftar cerpen dan bantuan filterisasi sesuai genre cerpen yang ada.
- Selama membaca, pengguna dapat melakukan kustomisasi ukuran teks, jenis *font*, hingga pengaktifan mode baca untuk memberikan kenyamanan mata saat membaca.
- Pengguna dapat menambahkan markah halaman dan mengecek riwayat baca, koleksi bacaan hingga statistik baca mereka.
- Terdapat fitur penilaian dan ulasan terhadap cerpen.

Dari hasil solusi yang didapatkan, tahapan berikutnya adalah membuat *information architecture* terlebih dahulu untuk mengetahui struktur dan navigasi dari sistem. Berikut merupakan *information architecture* yang dibuat:



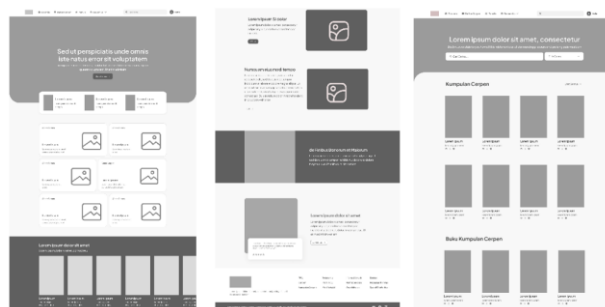
Gambar 6. Information Architecture Sistem

Selanjutnya, dilakukan pembuatan *user flow* untuk memetakan alur yang dilalui pengguna. Berikut adalah *user flow* yang dibuat:



Gambar 7. User Flow Baca dan Kustomisasi Baca Cerpen

Pengguna dapat memilih cerpen yang ingin dibaca dan menekan tombol “Baca Cerpen” untuk memulai. Setelah itu, mereka bisa menyesuaikan tampilan dengan fitur kustomisasi, seperti mengganti jenis *font* dan mengatur ukuran teks. Pengguna juga dapat mengaktifkan mode baca yang memberikan warna kekuningan pada layar untuk kenyamanan mata. Fitur-fitur ini memungkinkan pengalaman membaca yang lebih personal dan nyaman. Setelah memperoleh hasil dari *user flow*, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan alur pengguna ke dalam *wireframe*. *Wireframe* menggambarkan kerangka desain produk yang masih sederhana, dengan penggunaan warna hitam, putih, atau abu-abu.

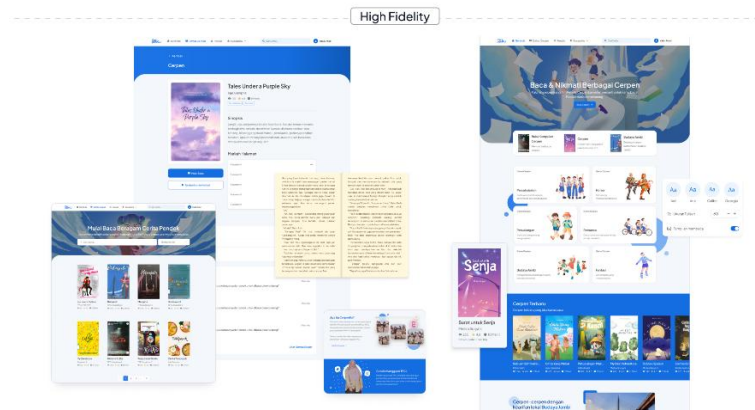


Gambar 8. Desain Wireframe



#### 4.4 Prototype

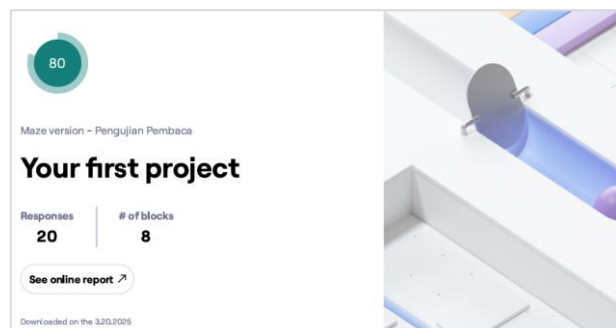
Tahap ini merupakan proses implementasi ide ke dalam *prototype* desain antarmuka yang akan diuji oleh calon pengguna. *Prototype* berfungsi sebagai model rancangan untuk menguji konsep, ide, atau desain sistem yang dikembangkan pada tahap *ideation*. Desain antarmuka ini merupakan lanjutan dari desain *wireframe* yang dibuat dengan tampilan yang lebih detail, berwarna, menarik dan jelas. Berikut adalah tampilan desain antarmuka yang dibuat:



Gambar 9. Desain Antarmuka Sistem

#### 4.5 Testing

Tahapan terakhir yang harus dilakukan adalah pengujian *usability* bersama 20 orang pembaca. Pengujian akan dilakukan dengan bantuan Maze. Hasil dari pengujian ini akan memberikan jawaban apakah desain yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan apakah sudah dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang dialami pengguna.



Gambar 10. Hasil Pengujian *Usability*

Pengujian dilakukan secara jarak jauh dengan pembaca yang mengakses Maze secara mandiri. Dari hasil *usability testing* melalui Maze, diperoleh skor Maze *Usability Score* (MAUS) sebesar 80, yang merupakan rata-rata dari nilai setiap task. Penilaian didasarkan pada keberhasilan pengguna menyelesaikan tugas, jumlah pengguna yang keluar, waktu penyelesaian tugas, dan jumlah kesalahan klik di setiap halaman. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang diusulkan telah memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna dan telah menjawab permasalahan pengguna.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada seluruh tahapan perancangan *UI/UX* sistem cerpen digital dapat disimpulkan beberapa hal berikut:



1. Penerapan metode *design thinking* dalam penelitian ini sangat berperan dalam menganalisis permasalahan, merumuskan solusi, serta merancang sistem dan desain untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh TPCL.
2. Proses pengujian *usability* yang dilakukan menggunakan alat Maze melibatkan 20 orang pengguna dan mendapatkan skor sebesar 80. Berdasarkan indeks penilaian *usability* dari Maze, skor tersebut menunjukkan tingkat kegunaan yang tinggi. Hal ini menandakan bahwa rancangan desain sistem cerpen digital telah layak dan mudah digunakan oleh pembaca.

Penelitian ini juga diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk aplikasi *mobile* guna meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna. Selain itu, disarankan juga untuk melanjutkan proses iterasi desain dengan melibatkan lebih banyak pengguna dengan tujuan memperoleh masukan yang lebih beragam guna memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kebutuhan serta preferensi seluruh kelompok pengguna. Kemudian, penerapan metode desain tambahan seperti UEQ atau SUS dapat dipertimbangkan pada tahap berikutnya guna memperdalam pemahaman terhadap pengalaman pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Nugraha dan D. Octavianah, "DISKURSUS LITERASI ABAD 21 DI INDONESIA," *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, vol. 7, no. 1, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- [2] H. A. Naufal, "LITERASI DIGITAL," *Perspektif*, vol. 1, no. 2, hlm. 195–202, Okt 2021, doi: 10.53947/perspekt.v1i2.32.
- [3] A. D. Permatasari, K. N. Iftitah, Y. Sugiarti, dan E. O. M. Anwas, "PENINGKATAN LITERASI INDONESIA MELALUI BUKU ELEKTRONIK," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 10, no. 2, Des 2022, doi: 10.31800/jtp.kw.
- [4] S. Ayuni, D. Pertiwi, dan R. Wati, "MARAKNYA PLATFORM SASTRA CYBER BERDAMPAK TERHADAP DUNIA LITERASI DI INDONESIA," *Literasi : Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, vol. 6, no. 1, hlm. 17, Apr 2022, doi: 10.25157/literasi.v6i1.6689.
- [5] I. D. Damayanti, A. Firdaus, dan D. R. Indah, "Penerapan Metode Design thinking Pada Pengembangan Knowledge Management System Pembelajaran SMA," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, Jan 2024, doi: 10.28932/jutisi.v9i3.6138.
- [6] UNESCO, "What you need to know about literacy." Diakses: 26 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know?hub=401>
- [7] F. B. Yusanta dan R. Wati, "EKSISTENSI SASTRA CYBER: WEBTOON DAN WATTPAD MENJADI SASTRA POPULER DAN LAHAN PUBLIKASI BAGI PENGARANG," vol. 4, 2020.
- [8] D. Aprizal, F. Fitriastuti, dan R. A. Setyawan, "Sistem Informasi E-Library Universitas Janabadra Berbasis Website," *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 7, no. 3, hlm. 186–194, Sep 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://e-journal.janabadra.ac.id/>
- [9] P. M. Endraswari dan N. Tou, "ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMBUATAN REPORT PADA PENGEMBANGAN APLIKASI CMS MENGGUNAKAN RAD DI PT. DIRGANTARA INDONESIA," *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 8, no. 1, hlm. 7–14, Jan 2023, Diakses: 25 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://e-journal.janabadra.ac.id/>
- [10] B. M. Rohmah, "PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI COUPAL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI SARANA EDUKASI PASANGAN MEMBANGUN GOOD RELATIONSHIP DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PERNIKAHAN," *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 9, no. 2, 2024.
- [11] H. Himawan dan M. F Yanu, *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [12] F. Larasati, "PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KONSULTASI DISABILITAS DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK Mendukung AKSESIBILITAS DAN PARTISIPASI SOSIAL MASYARAKAT," *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 9, no. 2, 2024.

- [13] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, dan R. S. Dewi, “PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, vol. 3, no. 1, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- [14] R. Mardita, *The Design Thinker*. Penggiat Design, 2024.
- [15] R. A. S. Prayoga, “Pemodelan Proses Bisnis Coffee Shop Menggunakan Business Model dan Empathy Map,” *Journal Industrial Servicess*, vol. 7, no. 2, hlm. 308, Apr 2022, doi: 10.36055/jiss.v7i2.14419.
- [16] M. S. Khairy dan G. G. Firmansyah, “PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK ‘PANEN-PANEN,’” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, vol. 8, no. 3, Mei 2022.
- [17] I. A. Adha, A. Voutama, dan A. A. Ridha, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, Jun 2023.
- [18] W. S. A. Pratama dan A. D. Indriyanti, “Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 04, no. 1, 2023.
- [19] A. A.-Z. Ibrahim dan I. Lestari, “Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 2, hlm. 96–105, Mei 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [20] D. H. Putra, M. Asfi, dan R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, Des 2021.